

Ven'Liq



Véhicules & Voyages



VÉHICULES & VOYAGES

SUPPLÉMENT EXCLUSIF
À LA PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE

D'APRÈS UN UNIVERS ORIGINAL
DE SAMUEL ZONATO

CRÉDITS

Venzia un jeu de rôle développé par le Studio Deadcrows,
co-édité par l'association Manoir du Crime et Les XII Singes.

Direction éditoriale

François CEDELLE, Sébastien CÉLERIN

Responsable de production & de communication

Stephan BARAT

Auteurs

Stephan Barat, Raphaël Bardas, Cédric Boulard,
Laurent Deverney, François Cedelle et Samuel Zonato

Illustrateurs

Emmanuel « Kahouet » Bouley, Bruno Gigarel,
Benoit Guillaumot, Vincent Laïk, Lohran

Couverture

LOHRAN

Mise en page

Kaspar Flensc

Correctrice-Révisseuse

Morgane MUNNS

SOMMAIRE

Remerciements	4
Véhicules et voyages	06
Les égarés de l'Outrevent	28



Remerciements

Samuel ZONATO dédie ce jeu à Quentin et Dona,
ses sources d'inspiration, avec tout son amour
et remercie Alex "Petit-Cœur" LOPEZ et l'association *Les Terres d'Ouest*,
en particulier Émilien "Slimou" JACQUEMIN, Fred "Alucard" MUNOZ,
Maximilien "Viramis" FAUCHET, Vincent "Kriv" CARENO,
Amandine "Didine" LOPEZ & Mathieu "Karnus-Magnus" CARRERE
pour avoir été les premiers explorateurs des méandres de Venezia

À tous les membres du *Manoir du Crime*
pour leur soutien et leur implication dans le projet
et en particulier à Joffrey ANDRIEU, Cynthia GIRARD,
Mado HOLVOET, Florian MARQUET, Frédéric MIQUEL,
Jean-Patric "Lucif" PASTOURELY et Thomas POHER

À tous les participants
Patrick ABITBOL, Pierre-Yves ADAMI, Léo ALLANON, Philippe ALLET,
Stéphan ALOMENE, Jérémie ANDRE, Joffrey ANDRIEU, Clément ARTAUD,
Tom ARTIGUE-CAZCARRA, Patrick AYMARD, Gilles BALDASSARI,
Lionel BALZAN, Josette BARAT, Stephan BARAT, Raphaël BARDAS, Benoit
BASTIAN,
Antoine BAUZA, Lucie BEAUCHET, Gil BEAUME, Henri BENDELAC,
Patrice BENECH, Jean-François BENEY, Ronan BERNARD,
Nicolas BERTIN, Charley BLANC, Vincent BLANCHARD, Stéphane BEZIER,
Nicolas BOCQUEHO, Ghislain BONNOTTE, Matthieu BORNAREL,
Swann BOUCHEL, Olivier BOUQUET DE JOLINIERE,
Sébastien BOURDENNEC, J-C BOUSSON, Raphaël BOUYSSSEL,
David BURCKLE, Céline BURIOT, Romain BUSSONE, Aurélie BOVO,
Gilles CADEAU, Elsa CALL, Philippe CALVET, Giacomo CANCIANI,
Edouard CARLETTI, Philippe CARPENTIER, Damien CASSINI,
Pierre CASTAGNE, Romain CASTAGNE, Debray CECILE,
Pierrick CHEVALLAY, Rudy CHEVRIER, Aure CLAUZET, Thomas CLAVEAU,
Yann COLLETTE, Philippe COSTE, Adrien CRUCHON, Teddy CZERWINSKI,
Jocelyne DAIN, David DARDOU, Jérôme DARMONT, Sean DAVEY,
Olivier DEBUIRE, Cédric DEFFIT, David DELARBRE, Nicolas DELL'AGNOLO,
Genséric DELPATURE, Émilie DELPECH, Stéphane DEMATTEO,
Philippe DEPRIESTER, Didier DEYRIS, Marc DIEU, Jean-Laurent DJEMAD,
Nicolas DOBIN, Thierry DOISNEAU, Pierre DORONTE, Fleur DUHAMEL,
Alexandre DULAC, Yannick DUTHIEUW, Jean-Pierre DUVIGNEAU,
Guillaume ESCRIVANT, Lucien FABRO, Marco FELGUEIRAS,
Simon GABILLAUD, Etienne GANGLOFF, Émilien GARCIA, Alexis GASCHER,
Arnaud GAUGAIN, Pierre GAVARD-COLENNY, Jérôme GAYOL,
René-Philippe GIMENEZ, Pierre GINEYS, Nelson GONCALVES,
Benoît GOSSELIN, Stéphane GOUGET, Jean-Paul GOURDANT,
Géraud GOURJON, Ghislain GRANDBOUCHE, André GREGORI,
Bastien GUILLEMAT, Sébastien HAGUE, Sébastien HALLER,
Thomas HALLOUIN, Gaël HENRY, Aurélien HENRY,
Anne-Sophie HERBERT, Thibaut HEYD, Guillaume HIVERT,
Germain HUC, Adeline HULLOT, Hervé HUNAULT, Denis HUNEAU,
Cindy HUSSON, Antoine IMHOFF, Elsa ISNARD, Erwan JAFFRELOT,
Stéphane JASPAR, Aurélien JASSOUD, Candice JOUANDON,
Mickaëlle JOUAULT, Matthieu JOURDAIN, Sylvain KELLER,
Morvan KEROUREDAN, Jérémie KLEIN, Didier KURTH, Benoît KUSTERS,

Grégoire LAAKMANN, Vincent LAJOANIE, Kilian LAMBERDIERE,
 Dimitri LAMBOUR, Geoffrey LARAMÉE, Julien LAROCHE, Sandy LAUJAC,
 Nicolas LAUMONDAIS, François LAVERNHE, Mickael LE,
 Erwan LE CORRE, Mathieu LE-CORRE, Guillaume LECLEF,
 Arnaud LECOMPTE, Fabrice LECOMTE, David LEFEUVRE,
 Sébastien LEGE, Philippe LEGER, Matthias LEGRIX, Teddy LEGUET,
 Emmanuelle LEMASSON, Gaspard LEPINE, Guy LEVI-BOCHI,
 Ollivier LEVY, Sébastien LHOTEL, Vincent LIBOUBAN, Mathieu LORANGE,
 Sylvain LOVY, Yann LUGRIN, Yann MACHUREY, Boris MAISON,
 Christophe MANGOU, Romain MARCHAL, Léa MARCILLY, Pierre MARTIN,
 Vincent MARTIN, Guillaume MARZA, Le Mich et Sandrine MAZURE,
 Jérôme MERCIER, Samuel MERIGEAUD, Patrice MERMOUD,
 Olivier MICHEL, Liseul MICHELENA, Frédéric MINIER, Frédéric MIQUEL,
 Aurélien MOGIS, Cédric MONIN, Christophe MORENO, Céline MORO,
 Maxime MOUGEOT, Morgane MUNNS, Gabriel NAVARIDAS,
 Benjamin NERMEL, Joël NICHANIAN, Mary Ann NICOLAS,
 Pascal NICOLETTE, L'écho de l'ORANIE, Jean PALIES, Julien PALLUEL,
 Olivier PALMIERI, Dominique PARVILLE, Thomas PELORCE,
 Enguerran PELTIER, Isabelle PERIER, Yann PERNOLET, Romain PESSIOT,
 Hugues PEUGEOT, Benoit PHILIBERT, Jean-François PIAT,
 Bernard PIERQUIN, Marc PINTO, Quentin PIQUES, Yohann PLADYS,
 Alexandre POUCHET, Arnaud PRIE, Julie PROUST TANGUY,
 Thomas PROVOOST, Nicolas RAIDELET, Clovis RAMPANT, Nathalie RÉ,
 Stéphane RENARD, Olivier RIBON, Sébastien RIGAL, Olivier ROBINEAU,
 Steve RODRIGUEZ, Thomas ROESCH, Xavier ROMAN, Pierre ROSENTHAL,
 Fabien ROSSO, Alexis ROUYER, Julien RUPPERT, Giovanna RUSSO,
 Marc RUTSCHLE, Charles SABLONS, Stéphane SABOURIN,
 Nicolas SANCHEZ, Julien SCHILTZ, Nicolas SCHONT,
 Thomas SCHOONJANS, Galaad SCHORP, Cécile SENTENAC, Romain SEUX,
 Julien SOLEILHAVOUP, Thomas STERCHI, Anne STORY-VANBUYTEN,
 Sarah TASSIN, André-Pierre TAYOT, Olivier TETAZ, François TEYCHENE,
 Guillaume THEAU, David TINGAUD, Olivier TINGAUD, Mathieu TONDUT,
 Sébastien TORRES, Aurélie TROCHARD, Laurent VACHER,
 Damien VANBESELAERE, David VAROQUEAUX, Thierry VAUGELADE,
 Thomas VERNAY, Mathieu VIROLE, Caroline WAHL, Francis WIEDERKEHR,
 David ZAGO, Hervé ZANELLO, Nathalie ZEMA et Vincent ZIMMERMANN

Black Book Éditions, Editions Orygins, Raise Dead Editions, BAZAR DU
 BIZARRE, LUDOSPHERIK et PHILIBERT





VÉHICULES ET VOYAGES

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Un véhicule ou une monture dispose de cinq niveaux de vitesse. Un véhicule ne peut effectuer qu'un seul déplacement par round, parmi les cinq niveaux de vitesse, décrits ci-dessous.

- Arrêt : Le véhicule ne bouge pas. Sauf exception, les véhicules volants devraient être posés au sol.
- Ralenti : Le véhicule avance de la moitié de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action libre pour le pilote, sauf si le terrain environnant implique une grande vigilance.
- Croisière : Le véhicule avance de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote, mais celle-ci ne requiert pas de jet.
- Pleine vitesse : Le véhicule avance du double de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le ND est égal à 5 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.
- Pied au plancher : Le véhicule avance de quatre fois sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le ND est égal à 10 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

Comme pour une course à pied, on ne peut augmenter ou réduire sa vitesse trop rapidement. On ne peut le faire que de deux niveaux par round. Depuis un véhicule à l'arrêt, on peut donc passer à la vitesse de croisière puis pied au plancher au round d'après. Dans un véhicule lancé à pleine vitesse, on ne pourra pas se mettre à l'arrêt au round suivant, seulement au ralenti, sauf à volontairement se crasher et encaisser des dégâts.

MODIFICATEURS LIÉS AU VÉHICULE

- Véhicule que le personnage utilise régulièrement : + 0
- Véhicule très commun (exemple : barque) : + 3
- Véhicule commun (exemple : gondole) : + 6
- Véhicule peu commun (exemple : un bateau de pêche) : + 8
- Véhicule inhabituel (exemple : navire marchand) : + 11
- Véhicule très inhabituel (exemple : navire de guerre) : + 14
- Véhicule rare (exemple : ballon dirigeable) : + 17
- Véhicule inconnu : + 20

CASCADES

Lors d'un déplacement, un personnage peut effectuer des manœuvres avec son véhicule, par exemple pour semer ses poursuivants. Selon la figure choisie, on détermine différents ND qui s'additionnent avec le ND lié à la vitesse du véhicule (voir encart « Cascades »).

CASCADES

- Mouvements en marche arrière : 6
- Se garer/s'amarrer : 6
- Tenir une ligne droite : 0
- Reprenre le contrôle d'un véhicule qui dérape : 15
- Dérapiage contrôlé : 10
- Emboutir un autre véhicule : 15
- Virage de moins de 45 ° : 5
- Virage à 45 ° : 9
- Virage à 90 ° : 15
- Virage à 180 ° : 21

Exemple : Michele fonce à bord d'un bolide à vapeur à pleine vitesse. Le ND de base pour le test est 10. Le pavé est humide. Le ND est donc augmenté de 5 et passe à 15. Pour semer des poursuivants, Michele veut prendre un virage serré à 90 ° (ND : 15). Le ND total pour la réussite de l'action passe donc à 30 ! Michele devra peut-être dépenser des PP pour son jet de dés.



Dans le cas où un pilote rate son jet ou perd le contrôle de son véhicule pour une raison quelconque, le véhicule se crashe ou, si aucun obstacle ne se dresse sur sa course, le personnage peut tenter d'en reprendre le contrôle au round suivant. S'il échoue, le véhicule continue sa course folle et se crashe ou, si aucun obstacle ne se dresse sur sa course, le personnage peut tenter d'en reprendre le contrôle au round suivant, etc.

ATTAQUES CONTRE DES VÉHICULES

Le pilote du véhicule décide du type de défense qui est prise en compte. Il existe deux cas, similaires à ceux des personnages : Défense naturelle et Défense active. Le ND de base pour toucher un véhicule en état de Défense naturelle, du moins pour le toucher sur une zone sensible, est 10. En Défense active, le pilote effectue un jet qui détermine la valeur nécessaire pour le toucher. Ce test en Conduite d'engins correspond en fait au test en Esquive pour un personnage. Dans le cas d'un véhicule, il n'est pas possible cependant de se placer en état de Défense totale. Rappelons que dans cette situation un personnage ne cherche rien d'autre qu'à éviter les coups. Or, un personnage qui pilote un véhicule est en mouvement, ce qui compte pour une action.

Comme dans un combat entre piétons, des modificateurs peuvent être pris en compte liés aux échelles de jeu, à la distance qui sépare le tireur de la cible, aux conditions météorologiques, etc. Pour se défendre, une personne qui utilise un véhicule peut également tirer : elle effectue alors deux actions et subit un malus en conséquence (-1D à ses jets).

Exemple : *Simone pilote un engin et cherche à forcer un barrage. Il s'apprête à subir des tirs. Il ne peut se placer en état de Défense totale : cela est interdit dans le cas de pilotage de véhicule. Il choisit de se placer en état de Défense active. Il lance donc les dés pour un test en Conduite d'engins et obtient une somme totale de 17. Cette valeur correspond au niveau à atteindre par les tireurs pour toucher le véhicule.*

DÉGÂTS CONTRE DES VÉHICULES

Comme un personnage, un véhicule (ou tout autre objet) possède un Code-Dé pour déterminer sa Résistance aux dommages. On effectue un jet en opposition entre les dégâts causés par l'arme et la Résistance du véhicule. Si les dommages sont supérieurs à la Résistance, un certain nombre d'effets s'appliquent, en fonction du niveau de réussite des dégâts.

- **Dégâts superficiels** : Les dégâts sont supérieurs au test en Résistance de 1 à 5 points. Conséquence : -1D aux jets de manœuvrabilité pour ce round et le suivant seulement. Exemples : roue endommagée, voie d'eau...
- **Dégâts légers** : Les dégâts sont supérieurs au test en Résistance de 6 à 10 points. Conséquence : -1D aux jets de manœuvrabilité jusqu'à ce que le véhicule soit réparé, si la manœuvrabilité tombe à 0D, le niveau de vitesse maximale du véhicule est réduit d'un rang. Les passagers encaissent 2D de dégâts. Exemples : cockpit brisé, perte d'un moteur...
- **Dégâts importants** : Les dégâts sont supérieurs au test en Résistance de 10 à 15 points. Conséquence : -2D aux jets de manœuvrabilité jusqu'à ce que le véhicule soit réparé, si la manœuvrabilité tombe à 0D, le niveau de vitesse maximale du véhicule est réduit de deux rangs. Les passagers encaissent 4D de dégâts. Exemples : coque fendue, carlingue arrachée, explosions...
- **Dégâts sévères** : Les dégâts sont supérieurs au test en Résistance de 16 à 20 points. Conséquence : le véhicule n'est plus contrôlable et il décélère de deux niveaux jusqu'à ce qu'il stoppe ou se crashe. En cas de crash les passagers encaissent 6D de dégâts. Exemple : la structure générale du véhicule se disloque...
- **Détruit** : Les dégâts sont supérieurs au test en Résistance de 21 points ou plus. Conséquence : le véhicule est détruit et ses passagers encaissent 10D de dégâts. Exemple : explosion du véhicule, chute dans un précipice...

OPTION : MODIFICATEURS

Un certain nombre de modificateurs peuvent s'appliquer aux dégâts subis. Les modificateurs mentionnés ici sont cumulatifs. En cas de collision, on applique les effets suivants à chacun des véhicules.

Niveau de vitesse du véhicule :

Arrêt : 0D de dégâts.

Ralenti : 2D de dégâts.

Vitesse de croisière : 4D de dégâts.

Pleine vitesse : 6D de dégâts.

Pied au plancher : 8D de dégâts.

Des modificateurs peuvent être intégrés à ces Codes-Dés :

Choc frontal : + 3D

Choc arrière : -3D

Choc latéral : 0D

Choc contre un élément posé au sol : -1D

Exemple : Deux véhicules se percutent. L'un avançait au ralenti, l'autre à sa vitesse de croisière. Le total des dégâts est de $2D + 4D = 6D$. Chacun des véhicules subit 6D de dégâts. Si de plus les véhicules se percutent en collision frontale, ajoutez 3D à la valeur des dégâts.

RÉPARATIONS ET MODIFICATIONS

La réparation d'un véhicule, d'un objet ou d'une arme dépend des dégâts encaissés. Pour réparer des dégâts très légers ou légers, le ND de base est de 10. Pour réparer des dégâts importants, le ND de base est de 15. Pour réparer des dégâts sévères, le ND de base est de 20. Un test réussi permet de réparer complètement l'objet. Un test raté aggrave d'un rang son état.

Des modificateurs peuvent être intégrés au ND pour les réparations.

MODIFICATEUR POUR LES RÉPARATIONS

Le personnage possède un atelier pour faire les travaux : -10

Le personnage possède une panoplie complète d'outils : -5

Le personnage ne connaît rien de l'objet en question : + 10

Le personnage a étudié l'objet en question, mais n'a encore jamais travaillé dessus : + 5

TRANSPORTS

Les moyens de transport sont caractérisés par les éléments suivants :

- **Mouvement** : Il s'agit de la vitesse de croisière, exprimée en mètres par round (m/r) et kilomètres par heure (km/h). Parfois, la valeur de Mouvement est exprimée en fonction d'une caractéristique liée à un personnage ou une monture.
- **Passagers** : Le nombre de personnes que le véhicule peut transporter.
- **Résistance** : C'est le Code-Dé utilisé pour résister aux dommages infligés au véhicule.
- **Manœuvrabilité** : Le Code-Dé exprimé dans cette rubrique s'ajoute ou se retranche à la compétence utilisée par la personne qui manœuvre la monture ou le véhicule.
- **Modificateur de taille** : Règle optionnelle, permettant de comparer les bonus/malus pour toucher et infliger des dommages. Le modificateur de taille s'entend par rapport à un uomo comune (valeur de base = 0) (cf. *Bestiaire*).

Parfois, vous trouverez la mention d'armes embarquées à bord du véhicule.

Exemple : *Un canon embarqué à bord d'un trois-mâts inflige 4D de dégâts à des cibles de même taille. Contre un humain, le ND pour toucher est augmentée de 15 (le modificateur de taille du trois-mâts est de 15), mais si l'homme est touché, il encaisse 4D + 15 de dommages.*



BALLON DIRIGEABLE

Mouvement : 49 m/r ; 35 km/h

Passagers : 15

Résistance : 2D

Manœuvrabilité : + 2D

Prix : ND 30

Disponibilité : R

Modificateur de taille : + 9

BATEAU À VAPEUR

Mouvement : 20 m/r ; 14 km/h

Passagers : 50 (dont équipage : 20)

Résistance : 7D + 2

Manœuvrabilité : -2D

Prix : ND 30

Disponibilité : R

Modificateur de taille : + 15



BARQUE

Mouvement : test en Vigueur ou en Puissance

Passagers : 4

Résistance : 2D

Manœuvrabilité : + 1D

Prix : ND 15

Disponibilité : T

Modificateur de taille : + 3

BIPÈDE À VAPEUR DE LA MILICE VENZIENNE

Mouvement : 12 m/r ; 9 km/h

Passagers : 2

Résistance : 4D

Manœuvrabilité : + 2D

Prix : ND 30

Disponibilité : X

Modificateur de taille : + 5





CHARIOT

Mouvement : 5 m/r ; 4 km/h

Passagers : 2 à 4

Résistance : 4D

Manœuvrabilité : + 1D

Prix : ND 10

Disponibilité : T

Modificateur de taille : + 5

CHAISE À PORTEUR

Mouvement : test en Vigueur ou en Puissance

Passagers : 1

Résistance : 2D

Manœuvrabilité : + 2D

Prix : ND 10

Disponibilité : T

Modificateur de taille : + 3

CHENILLARD

Tracteur à vapeur et à chenilles travaillant sur les plates-formes agricoles.

Mouvement : 10 m/r ; 7 km/h

Passagers : 2

Résistance : 4D

Manœuvrabilité : + 2D

Prix : ND 30

Disponibilité : R

Modificateur de taille : + 5

GONDOLE

Mouvement : test en Vigueur ou en Puissance

Passagers : 6

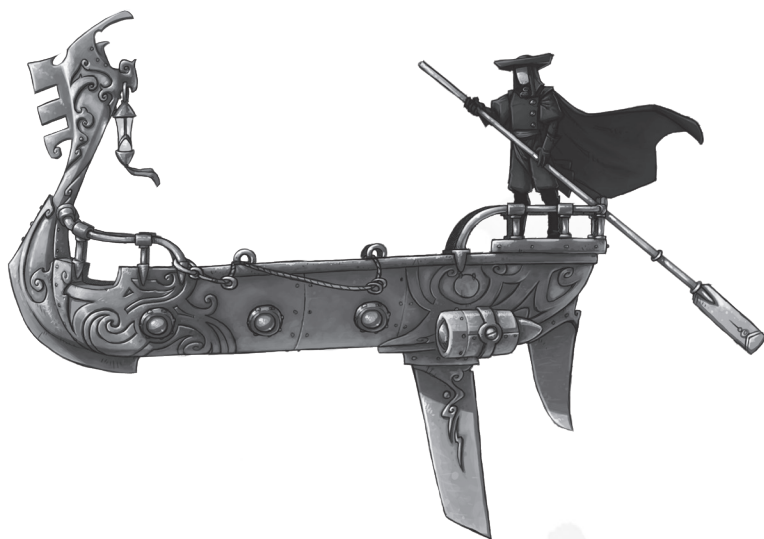
Résistance : 3D + 2

Manœuvrabilité : 0

Prix : ND 10

Disponibilité : T

Modificateur de taille : + 3

GONDOLE À VAPEUR**Mouvement** : 36 m/r ; 24 km/h,**Passagers** : 5**Résistance** : 4D**Manœuvrabilité** : + 2D**Prix** : ND 20**Disponibilité** : V**Modificateur de taille** : + 5**TROIS-MÂTS MILITAIRE****Mouvement** : 12 m/r ; 9 km/h**Passagers** : 540 (dont équipage : 420)**Résistance** : 7D + 1**Manœuvrabilité** : -2D**Prix** : ND 30**Disponibilité** : X**Modificateur de Taille** : + 15**Armement** : 72 canons (dégâts : 4D)**VÉLOCIPÈDE****Mouvement** : 12 m/r ; 9 km/h**Passagers** : 1**Résistance** : 2D + 2**Manœuvrabilité** : + 2D**Prix** : ND 10**Disponibilité** : T**Modificateur de taille** : + 2



VOILIER (PETIT)

Mouvement : vent + 25 % du test en Navigation

Passagers : 3

Résistance : 4D

Manœuvrabilité : + 2D

Prix : ND 20

Disponibilité : V

Modificateur de taille : + 6

VOILIER (MOYEN)

Mouvement : vent + 50 % du test en Navigation

Passagers : 6 à 18 (dont équipage : 3-4)

Résistance : 6D

Manœuvrabilité : + 1D

Prix : ND 30

Disponibilité : V

Modificateur de taille : + 9

S'AVENTURER EN MER

Les expéditions nécessitent, bien évidemment, un navire ou un dirigeable et une certaine expérience. Le temps étant capricieux et les dangers fréquents, les équipages emportent provisions, et ce afin de parer à toute éventualité. En effet, le risque de rencontrer une nappe d'*acqua malefacente* est aléatoire, mais une connaissance des courants et des vents peut permettre de se sortir d'affaire, au moins pour un temps.

Les courants de surface sont généralement provoqués par le vent. La localisation des courants change notablement avec les saisons. Les courants profonds sont basés sur des différences de température et de salinité entre les différentes couches de l'océan. Les courants de surface et les courants profonds peuvent être interconnectés.

NOURRITURE

Les poissons ne sont pas la seule nourriture que l'on puisse trouver en mer. Des mammifères marins, des oiseaux, des calmars, des squales, des méduses et même des algues peuvent être des moyens de subsistance. Une nappe d'*acqua malefacente* ne contient aucun élément vivant. Si par malchance un être vivant (poisson, oiseau et même plancton ou algue) venait à

rencontrer une nappe corrompue, il ne survivrait que quelques minutes, ce qui fait qu'il ne peut disséminer la maladie. Il est donc très rare, mais pas impossible, que les marins en soient réduits à ingérer de la nourriture contaminée. Identifier de la nourriture contaminée est relativement facile pour toute personne avertie.

La consommation de nourriture contaminée entraîne une dépendance à ce type de nourriture et transforme peu à peu les victimes en « pervers ». »

CONDITIONS CLIMATIQUES

Les navires, en particulier de pêche, ne s'éloignent guère des Mégas Cités, les eaux étant poissonneuses. Il en est bien sûr autrement pour les navires marchands qui doivent rejoindre les autres cités ou pour les navires de guerre qui pourchassent les pirates.

GÉNÉRATEUR DE CLIMAT

Choisissez une saison et lancez 1D6.

Printemps :

•	•	•	Temps clair
••	••		Pluie
•••			Orage

Été :

•	•		Temps clair
••	••	••	Pluie
•••			Orage

Automne :

•	•	•	Pluie
••			Brouillard
•••			Orage
••••			Tempête

Hiver :

•			Pluie
••	••		Brouillard
•••	••		Orage
••••			Tempête



RENCONTRES

Les océans sont immenses et le sentiment général est celui de l'immensité de l'espace vide. Pourtant, il n'est pas rare de faire des rencontres en croisant sur les mers de Reggio.

De nombreuses variétés d'algues flottent dans la mer ; dans certaines conditions celles-ci peuvent se regrouper en un amas parfois très important qui peuvent créer des risques pour la navigation.

De nombreuses variétés d'oiseaux, de poissons, de mammifères et autres mollusques habitent les mers de la planète. Vous trouverez de nombreux exemples chiffrés dans le supplément Bestiaire à paraître.

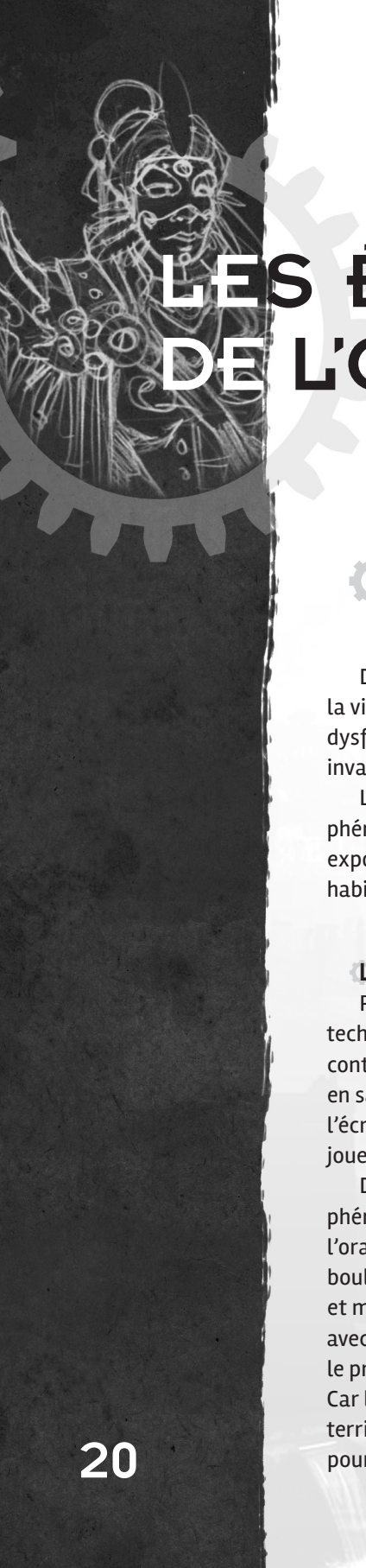
En outre, en suivant les routes commerciales connues, il n'est pas rare de rencontrer d'autres marins, ce qui est en général l'occasion de faire une petite escale en pleine mer et de faire du troc. Enfin, la piraterie est malheureusement courante. C'est pour cela que chaque marin doit savoir se battre et défendre les biens du navire.

LES ABYSSES

Les abysses sont des plaines sous-marines de très grande profondeur, à partir de 4 000 mètres en dessous de la surface. Les abysses sont totalement inconnus des Réggiens qui ne disposent pas des moyens techniques leur permettant d'y accéder. En revanche, les marins racontent des histoires folles de plaines de coraux conscients vivant en harmonie avec le peuple des hommes-poissons dans leurs cités sous-marines...







LES ÉGARÉS DE L'OUTREVENT

L'OUTREVENT, L'ORAGE TEMPOREL

Depuis quelques jours un phénomène étrange bouleverse la vie des Venziens : un orage temporel provoque des dysfonctionnements du quotidien et va aboutir à une véritable invasion de personnages du passé.

Les Hippogriffes sont particulièrement sensibles à ce phénomène, car ils y sont fortement liés. Ils sont bien plus exposés aux manifestations de l'orage temporel que les autres habitants de la Méga Cité.

L'EXPLICATION

Peu avant le *Diluvio*, les Pèlerins eurent recours à des technologies quantiques venues d'un autre monde afin de lutter contre des phénomènes qu'ils ne parvenaient à maîtriser. Vous en saurez plus sur ces événements en lisant le livret fourni avec l'écran du meneur, **mais cela n'est en aucun cas nécessaire** pour jouer ce scénario.

De l'usage violent et excessif de ces armes naquit un phénomène incontrôlable : un orage temporel. Imprévisible, l'orage dérègle le temps sur les zones où il se manifeste, bouleversant le déroulement des journées, des mois, des années, et même des siècles lorsqu'il est à son apogée. Transportant avec lui les vestiges des temps oubliés, il finit par déverser sur le présent ceux qu'il a emportés avec lui à travers les âges. Car l'orage temporel n'est pas seulement gênant, il est aussi terriblement cruel, arrachant à leurs vies des gens du commun pour les recracher à son gré lorsqu'il se manifeste.

LES ÉGARÉS

Au fil des siècles, l'Outrevent a créé des failles dans l'espace-temps. Ainsi sa venue dans un lieu à un moment donné, en plus de dérégler le temps, déverse-t-elle des individus issus du passé et parfois du futur proche. Les deux catégories citées ci-dessous portent des noms donnés par les savants du service des phénomènes inhumains. Entre eux, ils ne se donnent pas de nom, les chronoconscients ignorent les chronodéficients. Ces derniers n'ont pour leur part pas conscience d'être promenés à travers les siècles et pensent, à chaque fois qu'ils apparaissent quelque part, qu'ils sont en train de vivre leur vie réelle.

Certains sont âgés de plusieurs siècles, d'autres sont des enfants. Ils vivent hors du temps à proprement parler et ne vieillissent plus.

LES CHRONOCONSCIENTS

Au nombre de deux, les chronoconscients ont définitivement compris qu'ils étaient prisonniers d'un orage qui vagabondait au fil des siècles. Ils tentent de maintenir l'orage loin des lieux habités. Leur but est de détruire l'orage, et de mettre un terme à tout cela. Connaissant la science qui créa l'orage, ils savent aussi quelle technologie et quelle puissance énergétique permettraient d'y mettre un terme. Mais de là où ils sont, ils n'en ont pas les moyens.

Vivant tous deux dans la nacelle (qui ressemble en fait à une sorte de bathyscaphe volant, plein de manettes aux fonctions incompréhensibles, de câbles emmêlés et de boutons de nacre et de bois), ils ont depuis longtemps oublié leurs noms et s'appellent mutuellement par leurs fonctions : Pilote et Ingénieur.





LES CHRONODÉFICIENTS

Ceux-là représentent l'immense majorité. Ils n'ont pas conscience d'être en permanente migration temporelle, et continuent d'agir comme s'ils étaient dans leur temporalité d'origine. Les guerriers font la guerre, les ouvriers cherchent un chantier, les prostituées font l'amour, etc. Lorsqu'on parvient à leur faire prendre conscience de leur chronodéficiency, ils sont automatiquement rappelés par l'orage, disparaissant tout simplement sous les yeux des éventuels témoins. Ils ne deviennent pas chronoconscients pour autant, oubliant tout à l'instant même de leur réintégration dans l'orage.

JE RENIFLE, TU RENIFLES, NOUS RENIFLONS...

Dans cette première partie, les PJ sont confrontés à des événements étranges, petits troubles temporels sans conséquence (sauf le dernier qui est un meurtre). En enquêtant sur ces phénomènes, ils constatent trois choses :

- Des troubles temporels ont lieu.
- Si toute la ville en souffre, eux sont les plus exposés.
- Un *moccioso* a été vu sur de nombreux lieux où se sont produits des dérèglements temporels. Eux-mêmes ont pu le remarquer.

LES TROIS PREMIERS JOURS : PETITS TROUBLES

Vous trouverez ici quelques idées à placer dans le quotidien de vos PJ. Chaque PJ (et chaque PNJ) porteur d'Hippogriffe qu'ils pourraient connaître, doit au moins vivre une de ces mésaventures.

Improvisez des scènes autour de ces idées, laissez les PJ se poser des questions, gérer ces étranges situations, voire commencer à enquêter, se rendre compte que d'autres aussi ont eu ce genre de troubles.

Au bout de quelque temps (pas plus de deux journées), chaque phénomène se dissipe soudainement.

- Un journal paru le jour même est daté d'il y a six mois.
- Un objet réparé la veille est retrouvé démonté au matin, dans l'état qui était le sien avant sa réparation.
- La vieille voisine du dessous, morte il y a deux ans, fait sa lessive en chantant en pleine nuit.

- Un ami ou collègue que l'on a vu il y a peu demande une entrevue sur un sujet déjà traité, et résolu, selon lui la précédente entrevue n'a pas eu lieu.
- Un PJ reçoit la visite de son père, mort quelques années ou mois plus tôt. L'homme se comporte comme si de rien n'était, il veut aller sur son lieu de travail, rejoindre ses amis dans une taverne, etc.
- Un PJ reçoit un avis de décès concernant un oncle dont il est l'héritier direct. L'avis est daté de vingt ans plus tard et l'oncle est bien vivant.
- Un matin au réveil le PJ vit à la minute près la même chose que la veille (ce trouble-ci se dissipe dès que le PJ décide d'entrer en contact avec le personnage d'un autre joueur, lequel n'est pas pris dans ce trouble).
- Le PJ se réveille dans le lit d'une personne du sexe opposé (ou de son sexe selon ses préférences), mais ne se souvient pas d'avoir passé la nuit avec elle. La personne lui dit qu'ils se sont rencontrés à la soirée d'anniversaire de Lucciano (un cousin du personnage). Or l'anniversaire en question est prévu dans trois jours.

CARLO MALAGENO

Au fil des jours, et de leur enquête, les PJ peuvent s'apercevoir (Perception ND 15 chaque fois qu'un trouble a eu lieu) de la présence d'un étrange bonhomme : Carlo Malageno. Des PNJs victimes de ces troubles peuvent aussi donner son signalement (malingre, bossu, vêtu de noir, avec un énorme nez tordu), dire qu'ils l'ont vu avant, après, ou pendant l'événement.

Moccioso et *saponisto* à l'occasion, Carlo Malageno est l'archétype du renifleur de *sporofori*. Hypersensible à la présence et aux émotions de ces champignons, il est plus que troublé par ce qui se passe en ce moment. En effet, l'Outrevent affecte aussi les *sporofori* (d'ailleurs leurs existences sont liées, mais c'est une autre histoire...) qui se retrouvent imprégnés d'émotions et de souvenirs venus de toutes les périodes de l'histoire de Reggio.

Carlo a clairement perdu la tête. Il est comme drogué à longueur de journée. Les troubles temporels chargent violemment les *sporofori*, ce qui a pour effet d'affoler les plus sensibles des renifleurs. Et Carlo est l'un de ceux-là. Dans les heures qui entourent un événement (parfois avant, parfois après ou pendant), Carlo se retrouve attiré et il fouine malgré lui avec son gros nez déformé, furetant comme un rat dans des poubelles.



Sur place, il se débrouille pour prélever quelques champignons avant de regagner sa boutique d'un pas maladroit.

Il n'a pas conscience de ce qui se passe, mais si on arrive à lui faire reprendre ses esprits (soit par la violence, soit en lui faisant respirer une décoction adéquate [test de Médecine ND 10]), il prétendra être irrémédiablement attiré par ces lieux et ces événements, mais ne rien comprendre de ce qui lui arrive.

Si on le suit jusque chez lui (il vit dans l'arrière-boutique de la maison bourgeoise où il vend ses produits sporoforiques), on découvrira qu'il a entrepris d'écrire un opéra. Comme bien des artistes avant lui, Carlo est en quelque sorte possédé par les dérèglements dus à l'orage. Dans son cas, les *sporofori* sont les catalyseurs de l'inspiration, et l'œuvre en cours de création est particulièrement intelligible pour qui connaît quelque peu les clés sémantiques de l'orage temporel (cf. L'Université libre de l'Outrevent).

Carlo, pour sa part, n'a pas la moindre conscience ni la moindre interprétation possible de ce qu'il est en train de produire.

L'OPÉRA DE CARLO

En quelques jours, Carlo a déjà rédigé plus de dix pages. Sur ces feuillets sales et cornés se bousculent des morceaux de partitions et l'ébauche d'une trame narrative torturée et inquiétante.

Il est bien difficile de comprendre tout ce qui se dit dans ces pages, car des phrases entières sont écrites dans un alphabet inconnu des PJ. Il en va de même pour la partition. Un PJ connaissant le solfège et sachant lire ne pourra décrypter ici qu'un quart de ce qui est écrit. Au prix d'un test en Pratiques artistiques ND 15, il est possible de comprendre ceci :

- Il y est question d'une montagne encombrée de bâtiments qui poussent d'eux-mêmes à des vitesses différentes. Carlo évoque une bouche où des dents pousseraient aléatoirement, puis se renfonceraient dans la mâchoire avant d'en ressortir à nouveau et où certaines seraient jeunes, d'autres usées et où d'autres encore pousseraient déjà à l'état de chicots.
- Dans l'histoire, la montagne et ses habitations sont prises dans une tempête figurée dans la partition par des accords qui n'en sont pas, des dissonances volontaires. « Violons écorchés », « cuivres hurlants » sont des expressions qui reviennent à maintes reprises.

- Le héros de cet opéra semble se nommer Bellérophon. Il porte une armure faite de lumière. Il cherche à rencontrer un certain « cocher céleste » pour lui intimer de calmer sa monture.
- Il y a quelques croquis scénographiques : une nacelle évoquant un bathyscaphe volant surplomberait la scène et des éclairs sanglants partiraient de sa coque vers les décors et les acteurs au sol.
- La dernière page évoque le cœur de la montagne, que l'auteur veut représenter par un chœur de héros aux habits de lumière, disposés en une forme géométrique parfaite, leurs voix s'élançant vers le cœur de la cité, puis vers le ciel enténébré.

En l'état, il est impossible d'en tirer quoi que ce soit, mais au contact de personnes habituées à étudier les phénomènes liés à l'Outrevent dans les arts, les PJ pourront avancer dans leur enquête (il faudra pour cela interroger l'Université libre de l'Outrevent).

EXPLICATIONS

L'orage temporel est un phénomène peu connu, car il ne se produit que très rarement, et qu'il n'atteint presque jamais son apogée, ne produisant la plupart du temps que de petits tracass non répertoriés. Il existe pourtant des rumeurs et des légendes urbaines à son sujet, et comme toujours, des originaux pour y croire et s'y intéresser.

Les deux groupes ci-dessous pourront venir en aide aux PJ lorsqu'ils tenteront de comprendre ce qu'il se passe.

À tout moment lors du scénario, les PJ enquêtant sur l'orage et se tournant vers les milieux artistiques, universitaires ou scientifiques peuvent entendre parler de ces groupes et les rencontrer :

UNIVERSITÉ LIBRE DE L'OUTREVENT

À travers les siècles, des artistes (peintres, poètes et musiciens pour l'essentiel) ont évoqué les orages temporels dans leurs œuvres. Ainsi trouve-t-on aussi un salon littéraire dont les membres se passionnent pour les orages temporels tels que représentés dans des œuvres en tout genre. Ils se font appeler l'**Université libre de l'Outrevent**.



C'est à leur contact que l'on pourra décrypter l'opéra du *moccioso* Carlo Malageno et trouver le chemin jusqu'au poste de pilotage de la tempête.

- Comment les trouver : en faisant des recherches sur l'orage ou les dérèglements temporels dans les bibliothèques, ou dans les milieux universitaires ou littéraires (Recherche ND 15), on trouvera des livres publiés par certains d'entre eux.
- Des noms : Vincenzo Lara, écrivain sous influence. Ettore Cilipraso, critique d'art pédant. Émilía Filipi, collectionneuse fortunée, etc.
- Ce qu'on apprend à leur contact : on constate dans de nombreuses œuvres à travers le temps des signes communs évoquant l'orage (voyage incontrôlé dans le temps à cause d'une tempête, véhicule dans l'œil du cyclone, lumière bleue venue de sous la ville, alphabet inconnu, mais récurrent, etc.).
- L'opéra de Carlo Malageno : il contient nombre d'éléments déjà observés par le passé. L'observateur averti y voit un chemin semé d'embûches et visant à rejoindre le véhicule qui surplombe la tempête, le véhicule au cœur de l'orage. En recoupant les informations contenues dans le texte et celles de la partition, on comprend qu'un message est proposé à celui qui saura lire entre lignes. Il s'agit d'une sorte de carte à suivre pour naviguer dans l'orage, un vade-mecum de survie qui pourrait être bien utile aux pilotes prêts à se lancer dans la tempête.

Bénéfice : en réussissant un test de Navigation ND 20 au moment du décryptage des feuillets de l'opéra, chaque PJ peut obtenir un modificateur de -5 au ND de tous les tests de Conduite d'engins effectués une fois dans la tempête. Cela permet ainsi de comprendre et de mémoriser le chemin à suivre pour remonter les vents météoasynchroniques jusqu'au poste de pilotage de l'orage.

LE CABINET D'OBSERVATION DES PHÉNOMÈNES MÉTÉOASYNCHRONIQUES

Un petit groupe de savants du service des phénomènes inhumains s'est penché sur la question, et si la communauté scientifique les prend pour de doux rêveurs, il existe bel et bien un **cabinet d'observation des phénomènes météoasynchroniques**.

C'est à leur contact que l'on pourra comprendre comment **détourner l'orage, après avoir rencontré le Pilote.**

- Comment les trouver : en lisant la presse (certains s'expriment sur le sujet dès le second jour), ou en interrogeant des scientifiques « sérieux » qui leur riront au nez avant de les orienter vers le cabinet. Lors de l'Invasion du passé (deuxième partie de ce scénario), certains essaieront de se faire entendre par les autorités pour être utilisés comme conseillers sur le front. On peut les trouver dans le quartier du Rialto.
- Des noms : Michaela Roggia, professeure d'université. Amedeo Scarlene, protogéniste. Arnolfo Clementino, compagnon de la guilde des maîtres horlogers (cf. *Venzia*), etc.
- Ce qu'on apprend à leur contact : l'orage temporel est réel, il existe des témoignages de son existence depuis les origines de l'humanité. Historiquement, il n'a atteint son apogée que deux fois (la première remonte au *Diluvio*, et la seconde lors d'une bataille navale qui opposa Venzia à Keergard durant de la guerre du bois en 58). Chaque année, on recense à Venzia plusieurs dizaines d'événements météoasynchroniques mineurs dus à de probables microperturbations. Les membres du cabinet s'accordent à penser que l'orage temporel est une conséquence de l'usage par les Pèlerins d'une technologie aujourd'hui oubliée.
- Après avoir rencontré le Pilote de l'orage et son Ingénieur : les membres du cabinet comprennent bien les consignes technologiques données par le Pilote et l'Ingénieur, mais ils ne peuvent se rendre eux-mêmes auprès de la pile qui sert de générateur à Venzia. Aucun scaphandre même ne permettrait de se rendre sur place et de résister à la déflagration que produira la manipulation à effectuer. Seuls des Hippogriffes pourraient encaisser une telle décharge d'énergie pure. Les membres du cabinet expliquent ensuite les consignes techniques. Au prix d'un test de Protogénèse ND 20, un PJ obtient un modificateur de + 1D au test de Protogénèse qui leur sera demandé si un éclair les frappe dans la tempête (cf. Deuxième partie : L'invasion du passé)
- Si les PJ avouent posséder des Hippogriffes : les membres du cabinet se montrent très curieux et demandent à les examiner. Si les PJ acceptent, l'un des savants leur apprendra que certaines des ornements de leurs armures sont très proches de l'alphabet inconnu qui apparaît dans les œuvres des artistes influencés par les orages temporels.



L'INVASION DU PASSÉ

Dans cette deuxième partie, des événements plus marquants, prenant plus d'ampleur, commencent à se produire. L'aboutissement de cela est une bataille, navale et aérienne, au cours de laquelle les PJ comprendront que leurs assaillants aussi sont victimes de la tempête.

LA GUERRE AUX PORTES DE VENZIA

Le quatrième jour, des rumeurs se répandent en ville : des bateaux Venziens (de pêche ou de commerce) ont vu au loin une flotte militaire s'approcher. Certains disent même avoir essuyé des tirs de canon.

En se rapprochant du port et en posant quelques questions, les PJ peuvent apprendre que la flotte comportait plusieurs dizaines de bateaux ainsi que des aéronefs.

Un vieux marin prétend avoir reconnu les couleurs de la cité d'Espada.



RÉUNION D'ÉTAT-MAJOR

En tant qu'Hippogriffes, les PJ sont convoqués dès le cinquième jour pour une réunion d'état-major. Selon leur niveau d'implication dans la confrérie et leur relation avec le Doge, vous pouvez attendre qu'ils suggèrent eux-mêmes un état de crise auprès de ceux-ci et que la réunion en découle. Cela renforcera leur responsabilité de héros de la cité.

Ils y siégeront au côté du Doge, mais leurs identités resteront secrètes. Le Doge n'officialise pas la présence des Hippogriffes, se contentant d'imposer leur présence. Lorsqu'on l'interroge à ce sujet, il écarte la question en disant que les Hippogriffes feront office de troupes d'élite autonomes, présentes sur le terrain pour soutenir la flotte de Venzia.

La réunion a lieu au Palais du Doge, dans la grande salle de gala, sous la magnifique voûte cristalline du dôme principal. De nombreux nobles sont sur place, dont une poignée de généraux. Certains sont très excités, car Venzia n'a pas connu la guerre depuis longtemps et qu'il leur tarde de tester leurs armes et leurs stratégies. D'autres sont plus inquiets, pour les mêmes raisons d'ailleurs.





Deux grands courants de pensée s'affrontent :

- Certains pensent que les troubles temporels sont une arme utilisée par l'envahisseur pour dérouter les Venziens avant l'attaque. Nombreux sont ceux qui parmi eux pensent que l'arrogance militaire des espadans a pu les conduire à l'invention d'armes capables de tels prodiges.
- D'autres pensent qu'il s'agit d'un orage temporel et que l'armée espadane n'en est qu'une manifestation. Arnolfo Clementino du cabinet d'observation des phénomènes météoasynchroniques, compagnon de la guilde des maîtres horlogers, est aussi ingénieur de guerre réserviste ; il est parvenu à se faufiler ici en tant que conseiller militaire, et défend bec et ongles la théorie de l'orage temporel.

Quoi qu'il en soit, tous s'accordent *in fine* à prendre l'armée assaillante d'assaut pour la repousser.

ARCIBALDO PALSENTI, L'ORFÈVRE

Suite à la réunion d'état-major, les PJ sont reçus par Arcibaldo. L'Orfèvre est exténué. Alerté depuis quelques jours, au sujet de l'orage temporel, il a passé plusieurs nuits à travailler sur un projet d'annihilateur météoasynchrone portatif. Il leur explique avec une certaine excitation qu'il a utilisé des matériaux récupérés sur d'antiques appareils protogéniques, et a appliqué certaines théories émises par le cabinet d'observation des phénomènes météoasynchroniques (parce que lui aime les prendre au sérieux). Ces annihilateurs ressemblent à s'y méprendre à des montres à gousset, mais Arcibaldo peut, pour ceux qui le préfèrent, les intégrer à leur armure par une brève customisation. Ces *asynchronomètres*, comme il les a nommés, doivent être remontés dès l'entrée des PJ dans l'orage. Ils devront être remontés toutes les demi-heures et préserveront leurs porteurs des effets majeurs de l'orage.

En réalité, les asynchronomètres ne fonctionneront pas, mais auront une autre utilité (voir tableau des cascades).

DANS LA BATAILLE

Bataille durant laquelle on prend conscience de la présence d'un véhicule apparemment stable dans l'œil du cyclone. Plutôt que de gérer cette bataille de façon stratégique et militarisée, vous allez devoir la mettre en scène de façon cinématique et aléatoire.

LA CONFRÉRIE DES HIPPOGRIFFES

Venzia se croit en guerre, le Doge a donc réuni toutes les forces qui pouvaient lui sembler nécessaires. La plupart des autres membres de la Confrérie des Hippogriffes sont donc ici. L'intendant et l'Orfèvre sont là, mais aussi certains des frères Hippogriffes qui vous sont présentés dans *Venzia*.

Si les PJ ne les ont jamais rencontrés, ce sera une occasion de faire connaissance. Bien sûr, la discrétion reste de mise. Seuls les surnoms sont utilisés et un minimum d'informations personnelles échangées. S'ils en connaissaient déjà certains, n'hésitez pas à les faire intervenir plus tôt dans cette histoire, comme témoins/victimes de dérèglements temporels.

Voici quelques indications concernant leur mise en scène dans ce scénario :

- Salomé Di Scala / Nuit d'ivresse. Durant les premiers jours, Salomé sera particulièrement insouciante et se moquera clairement de ceux qui prétendront avoir vécu des résurgences du passé... c'est pour elle tout à fait invraisemblable. Mais passé le troisième jour, tout va changer. Elle reçoit en effet la visite nocturne de Mateo, le seul homme qu'elle ait jamais aimé (parmi ses quelque cent soixante-huit amants) et qui est mort dans un accident de dirigeable le jour de son vingtième anniversaire. Dès lors elle n'aura de cesse de comprendre ce qui se passe et de détruire l'orage pour que Mateo cesse de la hanter.
- Aldano Silva / Fortuna aborde cette aventure le sourire aux lèvres. Il ne reculera devant rien pour partir chercher les sensations fortes en voltigeant dans l'orage. Tout au long de cette aventure, il se montrera curieux et très excité.
- Gordo Gadaccini / Soluzione sera très investi dans la bataille, mais plus occupé à sauver les innocents et autres victimes qu'à se battre et tenter d'atteindre le bathyscaphe.
- Stefano Rizzi / Silencio, lui, ne trouve rien d'amusant dans cette histoire. Les perturbations temporelles ont annulé les effets de l'Hippogriffe sur lui, comme s'il ne l'avait jamais trouvé. Ainsi, à nouveau paralysé, il restera cloué au lit jusqu'à ce qu'on rétablisse le déroulement normal du temps et que l'armure fasse à nouveau effet sur lui.

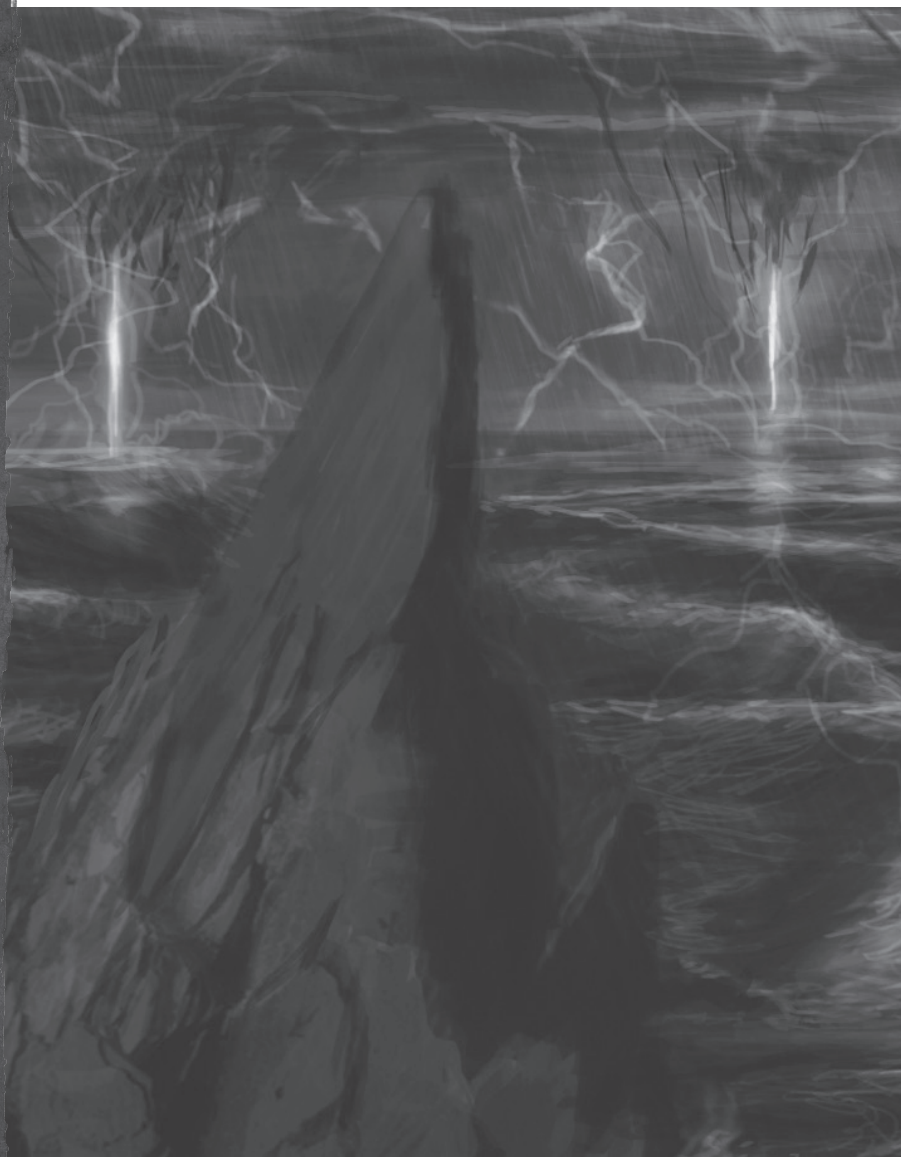


LA TEMPÊTE ET LA BATAILLE

L'orage temporel est une véritable apocalypse ambulante. En plus d'être une tempête temporelle, il s'agit aussi d'une véritable tempête, qui n'est pas loin de donner une idée de ce qu'a pu être le *Diluvio*. Sous des nuages noirs comme l'enfer, zébrés d'éclairs gargantuesques, des pluies de fin du monde semblent vouloir noyer les navires qui par centaines sont balancés par des vagues démesurées. Dans les cieux, les dirigeables sont tout aussi malmenés.

Dans la bataille, les espadans se croient en l'an 123, en train d'affronter Tichuàn.

Tous les tests, quels qu'ils soient, sont amputés de -1D tant il est impossible d'agir normalement ou de se concentrer pour réfléchir.

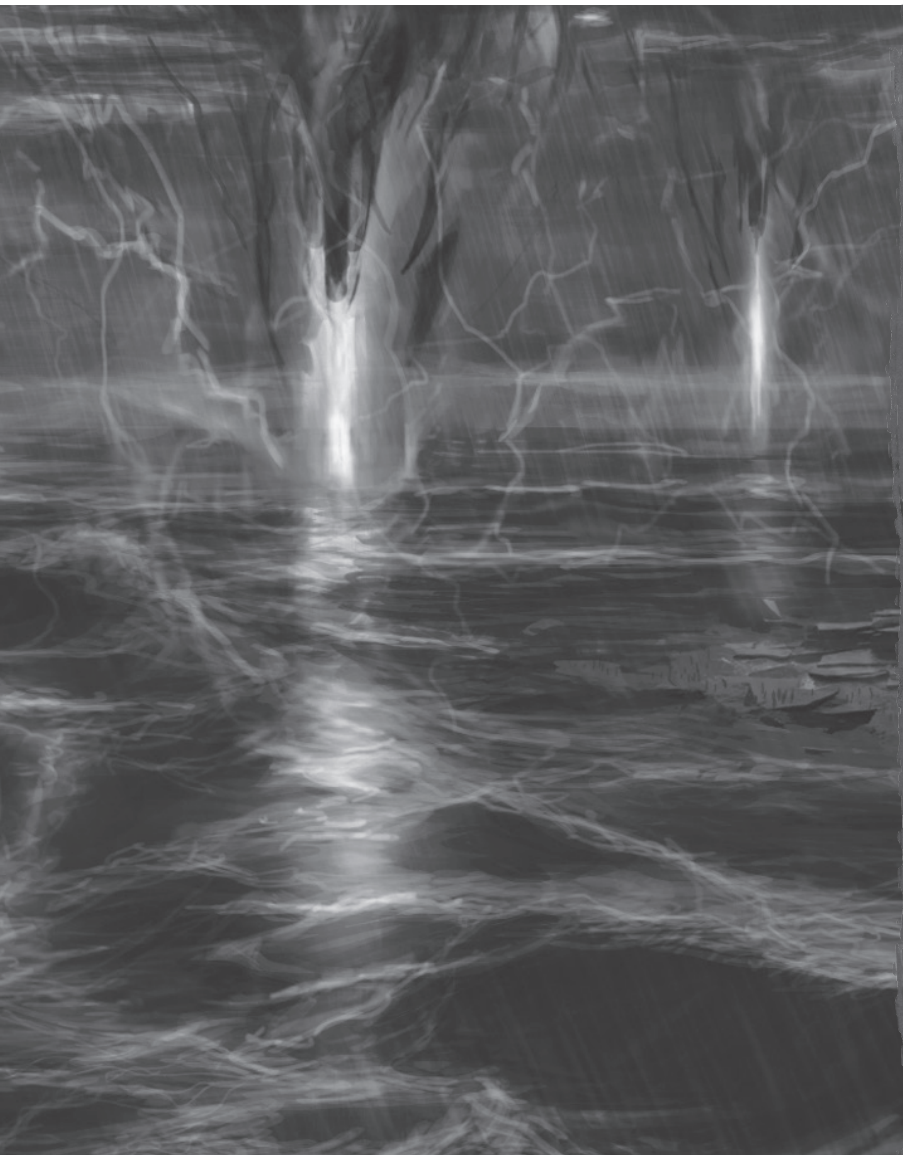


ARRIVÉ AU POSTE DE PILOTAGE

À chaque fois que son tour de jeu arrive, le joueur doit lancer 1D6 sur la table des situations, puis 1D6 sur la table spécifique. Il se retrouve ainsi confronté à un sauvetage, une cascade, un assaut ou un coup de chance. Au terme de son tour, le PJ gagne ou perd des points :

- Triompher d'une situation (réussir une cascade, gagner un assaut, etc.) rapporte 2 points d'avancement.
- Échouer fait perdre 1 point d'avancement.

À chaque fois qu'il gagne des points, un PJ se rapproche du bathyscaphe du Pilote de l'orage temporel. Il vous revient de décrire cette ascension en fonction des moyens dont disposent les PJ (s'ils sont venus en dirigeable, ou qu'ils en volent un, ou que leurs Hippogriffes peuvent voler, etc.)





LE BATHYSCAPHE

Vous avez deux cas de figure à prendre en compte :

- Cas 1 : Les PJ ont déjà compris qu'ils devaient voler vers l'œil du cyclone et rejoindre le bathyscaphe ? Dans ce cas, demandez à chacun un test en Recherche ND 10. S'il réussit, il lui suffira de 4 points d'avancement pour arriver au poste de pilotage. Idem pour tous les PJ qui le suivent. Si nul ne réussit le test de Recherche, dès le premier « Coup de chance » obtenu sur la table des situations, un PJ repère dans la tempête un passage entre les courants.
- Cas 2 : Les PJ n'ont toujours pas compris qu'il fallait trouver le bathyscaphe ? Demandez à chacun un test de Recherche ND 18. Le premier qui obtient une réussite remarque la présence du bathyscaphe et comprend sa fonction. Si aucun PJ ne réussit ce test, confrontez-les simplement à la bataille (table des situations, puis tables spécifiques) et permettez à chacun d'en faire un nouveau à chaque fois qu'il triomphe d'une des situations. Aucun point n'est marqué tant qu'ils n'ont pas compris où ils devaient se rendre. Dès qu'un des PJ aura compris et formulé l'idée de rejoindre le bathyscaphe, il sortira de cette boucle fâcheuse et pourra entamer son ascension. Il faudra cumuler 6 points pour arriver au poste de pilotage.

TABLE DES SITUATIONS

- 1d6 sur la table des Sauvetages
- , 1d6 sur la table des Cascades
- , 1d6 sur la table Assauts
- Coup de chance, relancer les dés jusqu'à tomber sur 1,2,3,4 ou 5. Si le PJ triomphe de cette nouvelle situation il gagne 3 points d'avancement au lieu de 2.

SAUVETAGES

L'orage temporel ne transporte pas que des guerriers, tant s'en faut, et les PJ peuvent faire des rencontres insolites ou émouvantes, au cœur de la tempête. Il s'agit toujours ici de gens en détresse. Les PJ sont libres de passer leur chemin, ou de sauver ces gens. Les sauver permet de gagner 1 jeton de destin supplémentaire à la fin de la partie. Passer son chemin a pour effet d'empêcher le gain de tout jeton de destin en fin de partie, quels que soient leurs exploits par ailleurs.

TABLES DES SAUVETAGES

• À bord d'une barque, un père tente de repêcher ses enfants. Trois partent à la dérive, emportés par les vagues. Tous les tests de Nage, Puissance, Recherche, Acrobatie ND 15.

•• Un esquif de pêcheurs s'est retrouvé pris dans la tempête. Pris entre les feux, les membres d'équipage ont besoin d'être mis à l'abri. Tous les tests de Navigation, Nage, Puissance ND 20.

••• À la dérive sur un radeau, un vieil homme est malmené par les vagues et chavire sous les yeux du PJ. L'homme coule à pic. Nage ND 20.

••• 1D6 personnes (soldats, pêcheurs, familles de réfugiés temporels victimes malgré elles...) sont éparpillées dans les flots agités et risquent de se noyer. Tests de Nage, Conduite d'Engin ou Navigation ND 25 pour le premier, puis + 1 à chaque personne après la première.

••• Un dirigeable de combat (cinq hommes à bord), vient d'être frappé par la foudre... il prend feu en plein ciel et s'écrasera sans laisser le moindre survivant... Tous les tests de Puissance, Conduite d'engins, Acrobatie ND 25.

TABLE DES CASCADES

• Pluie de débris. Test d'Esquive, Acrobatie ou Conduite d'engins ND 15. Dégâts 2D.

•• Pluie de débris enflammés. Test d'Esquive, Acrobatie ou Conduite d'engins ND 20. Dégâts 4D.

••• Le PJ est pris dans une mini-tornade où tournoient de nombreux objets contondants ou tranchants. Test d'Esquive, Acrobatie ou Conduite d'engins ND 25. Dégâts 3D.

••• Le PJ est emporté par une énorme vague (même s'il est en train de voler, celle-ci est suffisamment haute). Test de Navigation ou Conduite d'engins ND 20, puis Nage ND 25 en cas d'échec.

••• Frappé par un éclair. Dégâts 8D. Le PJ subit un violent dérèglement temporel et est projeté trois minutes dans le passé. Un test de Protogénèse ND 15 est nécessaire pour comprendre la solution à ce problème : remonter son asynchronomètre à l'heure « normale », et s'exposer à un autre éclair (Dégâts 8D). En cas de réussite au test de Protogénèse, et de survie au choc de l'éclair, le PJ regagne son espace-temps normal.

TABLE DES ASSAULTS

Selon que les PJ sont sur l'eau ou dans les airs, adaptez votre description.

☐, ☐ Une embarcation de petite taille prend le PJ pour cible (trois hommes à bord).

☐, ☐ Une embarcation de moyenne taille prend le PJ pour cible (cinq hommes à bord). Ce bateau/dirigeable est équipé d'un harpon de baleinier (7D, 10/100/250).

☐, ☐ Une embarcation de grande taille prend le PJ pour cible (dix hommes à bord). Ce bateau/dirigeable est équipé de trois petits canons par flanc (6D, 10/100/250). Six hommes sur dix sont occupés à les recharger et à tirer. Il faut un tour entier pour recharger.

LES SOLDATS DE LA FLOTTE ESPADANE

Agilité 3D, **Acrobatie** 3D + 2, **Arme blanche** 3D + 2

Coordination 3D

Vigueur 3D, **Nage** 4D, **Résistance** 3D + 2

Savoir 2D, **Commerce et finances** 2D + 2, **Navigation** 3D + 1

Perception 2D, **Armes à feu** 2D + 1

Charisme 2D, **Mystification** 3D + 1

Mouvement : 10

Dégâts naturels : 1D

Équipement : Tenue de soldat

Armes : Sabre + 3D + 1. Pistolet à silex 3D + 2 ou Tromblon 6D

Protections : Cuir + 2

LE BATHYSCAPHE DANS L'ŒIL DU CYCLONE

Une fois arrivé dans l'œil du cyclone, il faut réussir un test de Conduite d'engins ND 25 pour stabiliser le véhicule volant ou l'Hippogriffe des PJ. Un sas situé sur le côté de cette étrange nacelle permet d'y accéder, mais la manœuvre est particulièrement ardue (Conduite d'engins ou Acrobatie ND 20).

C'est l'Ingénieur lui-même qui leur ouvre le sas et les aide à entrer dans le bathyscaphe volant. À l'intérieur, tout est sens dessus dessous, tant la tempête est violente et permanente. L'Ingénieur, comme le Pilote, sont deux hommes d'une soixantaine d'années, à la longue barbe blanche et aux cheveux décoiffés. L'endroit pue l'urine, la sueur et la vieille mécanique. Portant des tenues qui ne sont pas sans évoquer celles des scaphandriers en charge du nettoyage des fonds de

canaux venziens, les deux hommes ont une bien drôle d'allure... Mi-clochard, mi-cosmonaute. Éminemment sympathiques, ils avouent ne pas avoir la moindre idée de qui ils sont ni depuis combien de temps ils sont là. Ils croient avoir fabriqué cette nacelle dans le but de prendre le contrôle de l'orage et de le conduire loin des zones habitables, mais ils ne sont plus certains que ce soit la vérité, ni de quand cela peut avoir eu lieu. Durant la rencontre, seul l'Ingénieur prend vraiment le temps de discuter avec les PJ. Le Pilote lui, ne lâche pas son manche, ses manettes et ses boutons nacrés, ne quitte pas ses écrans de contrôle verdâtres des yeux. On ne comprend pas bien ce qu'il fait, mais il semble chercher à éloigner l'orage de Venezia, dont il s'approche à pas de géant. Il râle, pousse des cris de terreur, pleure les morts... et de temps en temps intervient dans la discussion.

L'Ingénieur lui, tentant de rester debout malgré les secousses, discute avec les PJ et dit qu'il est ravi de voir ces Hippogriffes. Il pense que ces armures pourraient permettre de canaliser suffisamment d'énergie pour repousser définitivement l'orage, voire pour le détruire et renvoyer chaque égaré dans son espace-temps.

Fort heureusement, l'Ingénieur et le Pilote n'ont pas perdu leurs connaissances scientifiques et expliquent aux PJ la solution suivante : ils doivent trouver le centre énergétique de Venezia, là où les champs magnétiques sont les plus forts... après quelques calculs étranges griffonnés sur du papier, l'Ingénieur dit qu'ils doivent avec leur Hippogriffe former les angles d'une figure géométrique régulière dont le générateur de la cité serait le centre (un triangle s'ils sont trois, un pentagone s'ils sont cinq, etc.). Plus ils seront nombreux, plus cela aura de chance de fonctionner. Selon les relations qu'ont les PJ avec les autres membres de la confrérie, ceux-ci peuvent se joindre à eux, mais rien ne les y obligera si leurs relations ne sont pas bonnes, car cette théorie peut sembler fumeuse et que les risques sont démesurés.

Une fois cette figure parfaitement réalisée, les PJ devront effectuer un tir en surpuissance (cf. Venezia) sans limites de dépenses (c'est une exception due à cette situation précise, n'en abusez pas) en direction du générateur central, et vider ainsi « l'intégralité des gemmes asynchronotopiques » (pour le moment les PJ n'ont pas la moindre idée de ce dont il s'agit). En toute logique, « la multitude des Pulsations ainsi émises vers la pile devrait provoquer une contre-vague d'énergie chronopotentielle d'une puissance au moins égale à celle de la tempête ». Les PJ ont clairement l'impression qu'il invente ses



mots au fur et à mesure, mais un test de Protogénèse ND 15 permet de penser que tout cela a malgré tout l'air de tenir debout.

LES GEMMES ASYNCHRONOTOPIQUES

D'après l'Ingénieur, ces gemmes se forment parfois sur la coque du bathyscaphe, comme des moules s'accrochant à celle d'un bateau. Elles sont différentes des gemmes connues par les PJ, car elles résultent d'un bouleversement spatio-temporel et sont chargées de ce qu'il appelle de l'énergie chronopotentielle. Il en a récupéré des dizaines au gré des voyages, mais n'en donnera qu'une par PJ, sachant qu'elles deviendront inutilisables après leur utilisation. Pas la peine d'insister, ces choses ne doivent pas intégrer la « temporalité réelle ».

Ces gemmes ont la même forme que celles utilisées par les Hippogriffes, et il n'y aura aucun problème pour les utiliser.

Une fois utilisées, elles se déchargent de leur énergie chronopotentielle et deviennent des gemmes normales. Le PJ devra décider de la couleur qui lui convient le mieux, c'est cadeau !

Lorsqu'ils tirent, les PJ assistent à un étrange spectacle et subissent eux-mêmes d'inquiétantes transformations. Le large rayon que tire leur arme semble projeter des fresques sur les murs, illuminer les couloirs inondés en y dessinant des scènes du passé. Ces gemmes tirent des fragments d'espace-temps. Eux se voient vieillir, puis rajeunir, puis vieillir encore. Un instant ils se voient vieillards, celui d'après ils sont des enfants, puis vieux à nouveau, pour enfin retrouver leur âge actuel.

Une fois les gemmes vidées de leurs pulsations, le silence revient, un silence pesant, comme si rien n'avait eu lieu.

Puis l'air commence à crépiter d'une énergie étrange, et un bruit de choc monstrueux fait résonner la pierre et l'acier à mesure qu'une onde d'énergie fond sur les PJ. Le cœur de la ville répond. Sa propre onde de choc entend rétablir le temps. Le souffle revient sur les tireurs avec une puissance apocalyptique... à nouveau ils vieillissent, rajeunissent, vieillissent encore. Cela dure plusieurs secondes et s'avère très douloureux. Chacun doit réussir un test de Résistance contre un ND égal à la somme des marges de leurs tirs en surpuissance (prenez en compte la protection des Hippogriffes). À mesure qu'elle se répand, l'onde de choc perd en violence, mais pas en efficacité. Ainsi, toute personne ne portant pas d'armure Hippogriffe et présente à moins de deux cents mètres du cœur de la cité est tuée sur le

coup, vieillissant jusqu'à l'état de squelette, ou rajeunissant jusqu'à celui de fœtus. De l'extérieur, on assiste à une sorte d'aurore boréale émanant des pavés et des canaux de Venezia. Le ciel sombre et menaçant se dilate dans des lueurs irisées, à mesure que la flotte espadane disparaît comme elle était apparue.

CONCLUSION

Au final, malheureusement, il faudra compter le nombre de morts. Estimez qu'il sera de 100 par jour entier écoulé après le premier jour de bataille. Si ce chiffre dépasse les 500, on pourra estimer que malgré la fin de l'orage, il s'agit d'un échec cuisant pour les Hippogriffes, dont la réputation commencera à se ternir. On les a vus dans la bataille, certains commenceront à les voir comme un caprice du Doge, mais aussi comme une manigance au détriment du peuple. Si ce chiffre symbolique n'est pas atteint, les Hippogriffes, même si on ne les porte pas aux nues (ils demeurent une société secrète), seront de plus en plus considérés comme des héros de légende.

PP

De base, 6 pour chacun.

- + 1 pour avoir eu l'idée d'aller voir l'Université libre de l'Outrevent.
 - + 1 pour avoir eu l'idée d'aller voir le cabinet d'observation des phénomènes météoasynchroniques.
 - + 1 pour avoir suggéré l'idée de la réunion d'état-major.
 - + 1 pour avoir pris part activement lors de la réunion d'état-major.
 - + 1 pour tous ceux qui seront arrivés jusqu'au bathyscaphe
- Ne pas oublier les éventuels jetons de Destins gagnés lors de la bataille et la gemme.