



**MACADAM**  
**Fairies**

# Macadam Fairies

## Le kit de démo

**M**acadam Fairies est un jeu de rôle de *pop fantasy*. C'est comme de la fantasy, mais dans notre monde contemporain, avec une bonne dose de pop culture.

Les personnages sont des Fugueurs qui dans leur enfance se sont perdus dans l'un des Royaumes magiques qui bordent notre univers, le Centremonde. Ils y ont malgré eux renoué avec leurs propres origines surnaturelles et ont ramené des traces de la magie qui fait tant défaut au Centremonde. Devenus adultes, ils ont oublié les détails de cet épisode de leur vie. Pourtant, petit à petit, la réalité magique se rappelle à eux. Un compte à rebours est en marche, au terme duquel la créature surnaturelle va se réveiller. C'est pourquoi, poussés les uns vers les autres par une curiosité commune ou un besoin impérieux, les personnages de vos joueurs se sont organisés en « cercle de fées ». Cela peut prendre diverses formes, ils peuvent être des Youtubeurs spécialisés dans l'urbex et les lieux mystérieux, voire des détectives privés du surnaturel, des chasseurs de monstres, des membres de l'essai des Miroplasticiens ou encore s'affilier à l'une des grandes Communautés ou à un Village féérique. Quel que soit leur choix, ils auront toujours de bonnes raisons de partir à l'aventure.

## ⊗ LE POLLEN, LES FÉES, LES DIEUX

Des créatures surnaturelles existent, « cachées » parmi les humains, et mènent pour la plupart une vie presque normale. En réalité, si l'on y regarde de plus près, il est possible de constater que le mécano bougon qui vient de nous vidanger la Safrane n'est autre qu'un gnome, que la grosse dame de la halte-garderie est une ogresse mangeuse d'enfants, que le gardien psychorigide du parking de l'immeuble est un minotaure qui s'ignore.

Notre Terre n'a jamais été le seul monde habité. D'aussi loin qu'on puisse remonter dans l'histoire, les mondes magiques ont toujours existé. La tradition veut qu'on les appelle Royaumes, car leurs régimes politiques étaient pour la plupart monarchiques. Ils correspondent pour ainsi dire aux divers mythes et légendes connus des humains. Notre Terre est en quelque sorte au croisement de ces mondes, et il se trouve qu'on y a toujours naturellement produit bien plus d'énergie magique, tout simplement parce que l'univers compte beaucoup plus d'humains que d'autres créatures intelligentes. Or, les fées, les habitants des Royaumes, ont besoin de cette énergie, le Pollen, pour rester en vie et pratiquer les traditions magiques qui les caractérisent. C'est pourquoi les habi-

tants des Royaumes ont, de tout temps, visité le Centremonde en quête de Pollen. La majorité d'entre eux ne venaient que pour butiner et rapporter dans leur Royaume le Pollen nécessaire à leur survie. Pourtant certains y sont restés suffisamment longtemps pour marquer l'esprit des hommes et donner lieu à des mythes, des légendes et des religions. Il se trouve qu'en réalité ce n'est pas le Centremonde lui-même qui produit le Pollen, mais les émotions, les croyances, les aspirations des créatures intelligentes. Ainsi, lorsque les hommes n'avaient pas la science pour cristalliser leurs imaginaires, et que les croyances et superstitions leur permettaient d'expliquer tout ce qu'ils ignoraient, le Pollen foisonnait dans le Centremonde. Ce fut un temps de mythes et de légendes, avec des centaures peuplant nos forêts, des korrigans chapardant, des ogres bouffant des gosses et des elfes faisant des trucs d'elfes. Certains, gavés

de Pollen et galvanisés par les croyances des hommes, sont devenus des dieux, ici et dans leurs propres mondes.

## 🌀 QUAND TOUT S'ARRÊTE

Malheureusement, au fil des siècles, le rationalisme et le modernisme ainsi que certains des plus beaux aspects des religions (entre autres choses) ont provoqué la raréfaction du Pollen. L'homme a tué ses dieux, brûlé les sorcières, effrayé les fées, étouffé la magie. En quelques siècles, les licornes sont devenues de simples chevaux bons à tracter les charrues des marchands, les minotaures ont filé vers les étals des bouchers, les fées se sont improvisées diseuses de bonne aventure dans les recoins les plus boueux des marchés de nos cités. Les Fairies se sont fondues dans la masse du Centremonde, se reproduisant avec



des membres des espèces les plus proches des leurs, ou s'unissant dans des rituels pour se transformer en humains, et léguant de génération en génération un patrimoine magique héréditaire.

De l'autre côté des frontières magiques, les Royaumes se sont repliés sur eux-mêmes ; coupés de leur principale source de magie, ils se sont sclérosés, ont dé péri ou ont sombré dans des guerres intestines.

## ⊗ MERCI, GARY !

Jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle, le monde est demeuré tristement normal, mais une série d'événements a fait entrer dans l'inconscient collectif des archétypes propres à la culture magique : le roman fantastique au XIX<sup>e</sup> siècle, les prémices de la *fantasy*... puis sont venus Tolkien et les autres, suivis par l'invention de *Donjons & Dragons*. Peu à peu, ce fut une défer-

lante d'imaginaires fantastiques et féériques dans la culture de masse. Une grande majorité des habitants des pays industrialisés savent ce que sont un elfe, un orc, ou un griffon... Cette omniprésence du surnaturel dans l'imaginaire du quotidien et la pop culture ont rendu le Centremonde à nouveau propice à la génération de Pollen. Avec le temps, des humains ont pris conscience de la magie, des races disparues sont réapparues et des jeux de pouvoir se sont installés. Dans les sous-sols de notre monde, les Machines Invisibles ont alors commencé à tomber en panne de plus en plus souvent, et les Anges de Plomb sont devenus quelque peu irritables.



## GLOSSAIRE POP FANTASY ALLÉGÉ

Avant d'aller plus loin, voici un petit glossaire des termes que vous rencontrerez au cours de votre lecture.

- **ANGE DE PLOMB** : créature mi-ange mi-machine, incarnant la mécanisation du monde et œuvrant pour maintenir celui-ci dans un état rationnel. Ils sont les ennemis des Fairies dont ils volent le Pollen pour alimenter leurs Machines Invisibles.
- **CENTREMONDE** : notre monde, la Terre des hommes, situé au croisement des mondes magiques.
- **DYSCOSMIE** : les Fugueurs sont des dyslexiques cosmiques... Il leur arrive d'oublier dans quel monde ils vivent.
- **EFFET BOURDON** : capacité qu'a le Pollen à se cristalliser sur un lieu ou une personne et à produire naturellement des effets magiques. Il est l'une des principales causes du développement magique des Fugueurs.
- **ÉCHELLE DE GYGAX** : utilisée par les Miroplasticiens pour mesurer la quantité de Pollen d'un lieu ou d'un individu.
- **FAIRIES (SING. « FAIRY »)** : nom générique donné aux créatures magiques, qu'elles soient du Peuple féerique, du Petit Peuple, du Peuple mythique ou autre.
- **FAIRY TRICKS** : les Fugueurs et autres Fairies ont une chance insolente et une fâcheuse tendance à ne pas respecter les règles. Cela se manifeste en jeu par la capacité à modifier leurs jets de dés en dépensant des points de Pollen. Il existe aussi des rituels simples appelés « Fairy Tricks avancés » qui permettent de lancer des sorts sans connaître grand-chose à la magie.
- **FUGUEUR** : être humain doué de Pouvoirs et/ou de mémoire magique. Ce sont les personnages joueurs de Macadam Fairies et leurs congénères.
- **MACHINES INVISIBLES** : machines mythiques protégées et entretenues par les Anges de Plomb. Elles bloquent la propagation du Pollen et maintiennent le monde dans son état rationnel.
- **MIROPLASTICIEN** : sorcier humain, et donc incapable d'aspirer le Pollen des émotions comme le font les Fairies. Il doit par conséquent avoir recours à des artifices (tatouages, boissons, grimoires, etc.) ou utiliser le sang de Fairies pour avoir recours à la magie. Malgré cela, les Miroplasticiens ne sont pas nécessairement les ennemis des Fugueurs, la plupart sont même leurs alliés.
- **POLLEN (OU MIROPLASME)** : substance même de la magie produite par les Fairies, ainsi que par les émotions de tous les êtres vivants. Les théoriciens de la magie jugent ce terme vulgaire et lui préfèrent « Miroplasma ». Le Centremonde étant bien plus peuplé que les Royaumes magiques, il a toujours été une source de Pollen très importante pour ceux-ci.
- **RASOIR D'OCKHAM** : phénomène empêchant les humains de croire au surnaturel, par effet miroir, il peut parfois empêcher la magie de se manifester en public.
- **VERSEMONDE** : terme argotique désignant la réalité magique ignorée des simples humains. Ce n'est ni un lieu, ni un Royaume, mais tout simplement la société magique et féerique qui arpente le Centremonde au nez et à la barbe des humains.

Important !  
A retenir !



# Résumé des règles

**L**e système de *Macadam Fairies* se veut simple et rapide, mais il est ponctué de petites spécificités qui font tout son sel et donnent aux joueurs les moyens d'être réellement actifs dans le déroulement de l'action.

Il ne vous est, bien entendu, pas demandé de vous substituer au meneur pour la gestion des règles en cours d'aventure, mais savoir ce que votre personnage peut réellement faire, et quelles sont les petites subtilités qui vous permettent de rendre le jeu plus fun, est toujours un plus.

Vous trouverez donc dans les pages suivantes un résumé des principales règles de *Macadam Fairies*.

## SIMULER UNE ACTION

$1D12 + \text{rang d'Aptitude} + \text{rang d'un Atout ou de Pouvoir}$ .

Réussir : obtenir un total supérieur ou égal à 8.

## EFFETS SPÉCIAUX

- **Si le dé donne 12**, il est relancé (1 seule fois) et les résultats sont ajoutés.
- **Si le dé donne 1**, c'est un échec critique et le meneur doit inventer une consé-

quence catastrophique (le plus souvent une Déglingue pour toutes les actions de la scène en cours).

- **Une réussite avec une marge de 10 points** au moins est une réussite critique (les dégâts sont doublés en combat, le meneur peut accorder des Barakas s'il le souhaite pour les actions suivantes).
- **CAGAD (Circonstances aggravantes ou décevantes)**: le meneur ajoute 1 ou plusieurs D6 à la DIFF (max. 5D6). Ce sont des augmentations de difficultés dues à des problèmes extérieurs (verrou balèze, pluie verglaçante...).
- **Déglingue** : pas en forme, maudit, etc. Lancer alors 2 ou 3D12 au lieu de 1 et garder le moins bon de tous.
- **Baraka** : en super forme, super matos, coup de pouce du destin. Lancer alors 2 ou 3D12 au lieu de 1 et garder le meilleur de tous.

## LES APTITUDES

Les Aptitudes couvrent toutes les actions possibles :

- **Aventure** : simule toutes les actions liées au mouvement, au déplacement, ainsi qu'au pilotage de véhicules.
- **Combat** : simule toutes les actions d'attaque, qu'elles soient au corps à corps ou à distance.
- **Magie** : simule la compréhension et la connaissance de la magie et du Verse-

monde, ainsi que la capacité à manipuler le Pollen et à lancer des sorts.

- **Savoir** : simule la culture générale du personnage.
- **Société** : simule les capacités relationnelles du personnage, son savoir-vivre, ses qualités de séduction.
- **Technique** : simule les capacités de travail manuel et artisanal du personnage, ainsi que, au besoin, ses compétences en mécanique et en informatique.

## LES ATOUTS

Les Atouts permettent de détailler le personnage, de le décrire de façon plus fine et de lui donner des capacités plus abouties dans certaines situations.

- **Historiques** : moments de vie, métiers, loisirs qui offrent une expérience.
- **Avantages** : spécificités physiques, morales ou intellectuelles (est-il fort ? minutieux ? séduisant?).
- **Domaine** : milieu ou contexte dans lequel le personnage excelle. Permet d'improviser des sorts.
- **Élément** : avec lequel le personnage se sent en phase. Permet d'improviser des sorts.

## LES RANGS

Les rangs sont la façon dont nous quantifions ce que peut faire un personnage. Il en existe trois pour les humains, et deux de plus pour les créatures surnaturelles.

Ces rangs sont les scores que l'on ajoute au D12 lors d'une action.

- Un humain non Fugueur ne peut en aucun cas dépasser le rang +3.
- Un personnage Fugueur sous forme humaine ne peut en aucun cas dépasser le rang +4, même si son expérience lui a fait atteindre le rang +5. Il doit prendre sa forme de créature s'il souhaite bénéficier du +5.

## LE COMBAT

Au début du combat, chaque protagoniste effectue un test d'Aventure (+ Atout d'Historique lié au combat ou au mouvement + Vif ou Instinctif ou Feu ou Air). C'est le test d'Initiative.

- Les résultats sont classés par ordre décroissant. Les plus élevés agissant en premier.
- En cas d'égalité, les personnages agissent en même temps.

### LES RANGS

RANG	APTITUDE	ATOUT	POUVOIR	ÉQUIPEMENT
0	--	Aucun	Aucun	Aucun
+1	Commun	Commun	Commun	Commun
+2	Bon	Bon	Bon	Bon
+3	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent
+4	Surhumain	Surhumain	Surhumain	Surhumain
+5	Monstrueux	Monstrueux	Monstrueux	Monstrueux



## \* Combattre

Par ordre décroissant d'Initiative, chaque joueur annonce alors ce que fait son personnage.

Les attaques se font avec un test de Combat contre une DIFF fixe égale à la défense de la cible ou en opposition contre un test de Défense active de la cible.

### Déroulement

Lorsque que c'est à lui d'agir, chaque personnage a le droit d'accomplir **une action primaire (une attaque ou une défense active\* ou lancer un sort)**, et **une action secondaire** (se déplacer, aspirer du Pollen, activer un Pouvoir, dégainer, ramasser ou recharger une arme). Il les effectue dans l'ordre de son choix. Il peut aussi choisir de faire **deux actions secondaires et donc aucune action primaire**.

*\* Il est possible de se défendre activement à n'importe quel moment du tour tant que l'on n'a pas utilisé d'action primaire.*

### Les dégâts

#### CALCUL DES DÉGÂTS :

*MR + dégâts de l'arme  
+ bonus aux dégâts.*

#### ► **Catégorie : armes naturelles**

*Note : pour les armes naturelles des créature magiques, le rang du Pouvoir est ajouté aux dégâts.*

- Mains nues : —
- Cornes courtes (satyre) : D8

*Ca finit souvent  
comme ça !*

- Cornes longues (minotaure) : D10
- Crocs : D6
- Griffes courtes : D8
- Griffes longues : D10
- Mâchoire monstrueuse : D10
- Queue : spécial

► **Fouet** : D6, puis test d'opposition Combat/Aventure. Si la cible échoue, la queue s'est enroulée et la cible subit une Déglingue à toutes ses actions. Le test peut être retenté à chaque nouveau tour.

► **Matraque** : D8, puis test d'Aventure (Solide) pour la cible. En cas d'échec, la cible est assommée pour 1D4 tours.

► **Constriction** : D4, puis test d'opposition Combat/Aventure. Si la cible échoue, la queue s'est enroulée et elle subit 1 Déglingue à toutes ses actions, ainsi que 1D6 PV par tour après le premier (étouffement). Le test peut être retenté à chaque nouveau tour.

- Serres : D10

#### ► **Catégorie : armes tranchantes et armes de jet**

- Courte (poignard, dague, shuriken, fléchettes) : D6
- Moyenne (sabre, fleuret, hachette) : D8
- Longue (épée, hache, javelot) : D10
- Très longue (épée à deux mains, arme d'hast) : D12
- Catégorie : armes contondantes\*
- Courte (pas plus longue que l'avant-bras) : D4
- Moyenne (longueur max. : bras entier) : D6
- Longue (plus longue qu'un bras) : D8

*\* Ces armes font peu de dégâts mais peuvent assommer. La cible touchée effectue un test d'Aventure (Solide). En cas d'échec, elle est assommée pendant 1D4 tours.*



## ► Catégorie : armes de tir

- Arme de poing, arbalète : D12
- Arme d'épaule, fusil de chasse : D20
- Arme de guerre\* : 2D20\*

\* Pour des raisons de simplicité et d'efficacité, on estimera ici que toute arme à feu tirant à répétition est considérée comme une arme de guerre.

► **Spécial** : un personnage peut augmenter ses dégâts en s'imposant un malus au jet d'attaque. Pour cela, il suffit de renoncer au rang de Combat ou d'un Atout lors du jet de dés, puis d'ajouter deux fois ce rang aux dégâts si l'attaque a touché.

## 🌀 LA SANTÉ

À 0 PV, un personnage perd connaissance. S'il a perdu plus de PV sur des coups à mains nues, il est seulement hors de combat. S'il a perdu plus de PV sur des coups d'armes blanches ou d'armes à feu, le personnage meurt dans les

minutes qui suivent à moins de recevoir des soins d'urgence. Un meneur peut imposer une Déglingue à toutes les actions d'un personnage ayant perdu plus de la moitié de ses PV.

## ✿ Les soins

Un personnage blessé par des dégâts non létaux guérit de 1 PV + rangs des Atouts Fortiche et Solide (× 2 si repos). Un personnage ayant reçu des dégâts létaux et recevant des soins adaptés regagne 1 PV par jour + rangs des Atouts Fortiche et Solide (× 2 si les soins sont maintenus).

## 🌀 LE POLLEN

Le Pollen est l'énergie magique du monde. Au début de chaque aventure, un Fugueur doit lancer des dés pour connaître le nombre de PP dont il dispose :



- Niveau 1 à 3 : 1D6, niveaux 4 et 5 : 2D6, niveau 6 à 9 : 3D6, niveau 10 : 4D6 + 6.
- Usage « de base » du Pollen :
- Dépenser 1 PP permet d'ajouter le rang d'un Atout supplémentaire (et d'un seul !) lors d'un jet de dés.
- Dépenser 2 PP permet de bénéficier d'une Baraka ou d'annuler une Déglingue sur un jet de dés.

## ✿ Regain de Pollen

- **Automatique** : à chaque lever de soleil (ou coucher si son Domaine est Nuit ou Au-delà), le Fugueur regagne 1D6 PP.
- **Automatique** : chaque fois qu'un Fugueur dit ou fait quelque chose qui déclenche l'hilarité générale (ou une autre émotion, mais ne nous leurrions pas...), le meneur est invité à donner 1 PP à tous ceux qui ont ri.
- **Au choix du meneur** : chaque fois qu'un personnage agit en accord avec le caractère de sa Fairy : +1 PP.
- **Au choix du joueur, « Régénération »** : dépenser 1 PP permet de regagner automatiquement 1 PV. **Astuce** : « Régénération inversée » permet à un personnage de sacrifier 1 PV (non létaux) pour regagner 1 PP.

## ✿ La magie dite « basique »

La magie basique est celle que tout Fugueur sait théoriquement pratiquer d'instinct.

**Aspirer/Prendre un shoot de Pollen** : un PNJ montre une vive émotion ? Le joueur effectue ensuite un test de Magie. S'il réussit, il aspire autant de PP que la MR.

**Donner le Pollen** : test de Magie (Instinctif). Par simple contact de la peau, ou exhalation dans la bouche de la « cible ».

## ATTENTION AU TROP-PLEIN DE POLLEN

Quand un Fugueur dépasse son maximum naturel (2 fois le maximum du jet de dés du début de la partie, par exemple 12 jusqu'au niveau 4), un test de Magie avec une Déglingue est demandé. En cas d'échec, le Pollen surnuméraire est libéré dans la nature et le personnage doit tirer sur la table de « Quand le Pollen joue contre nous ! ». De plus, le personnage fait immédiatement une overdose pollinique, il vomit **TOUT** son Pollen puis perd connaissance pendant 1D6 minutes.

## Pollen et émotions

Tous les mages (personnes ayant au moins Magie au rang 1) savent comment aspirer le Pollen produit par les émotions. Cela leur permet de disposer de PP supplémentaires pour utiliser leurs Pouvoirs, lancer des sorts ou des Fairy Tricks.

En argot féerique, on parle plus volontiers de « prendre un shoot de Pollen », voire de se « poudrer le nez ».

Pour ce faire, le Fugueur doit repérer une personne subissant une émotion forte. Il peut aussi provoquer lui-même cette émotion :

1. Le PJ détermine quelle émotion ou sentiment il compte provoquer et comment il s'y prend. En accord avec le meneur, il peut faire un test d'Aptitude en fonction de l'action entreprise.
2. Le joueur effectue ensuite un test de Magie. S'il réussit, il aspire autant de PP que la MR. D'autres mages présents peuvent donc, une fois le premier servi, effectuer ce même test de Magie mais avec une Déglingue. En cas de conflit entre des mages souhaitant aspirer le même Pollen, demandez un simple test d'Initiative.
3. Si le meneur estime que l'émotion produite a créé plus de Pollen qu'un simple rire pour une simple blague, il peut décider d'octroyer à chacun 1 à 3D6 PP en plus.

Ne pas abuser du pollen

**Le décharger :** Magie (Fortiche). Un personnage peut décharger brutalement tout ou partie de son Pollen dans l'air. Provoque : « Quand le Pollen joue contre nous ! ».

**Improviser un sort de magie opportuniste :** copier/coller une capacité d'autrui vers soi, quelqu'un d'autre ou un objet. Test de Magie DIFF +1 par rang de la capacité copiée (en cas de résistance : opposition Magie/Magie ou Magie/Aventure.) Coût de 1 PP/rang copié, 2 PP/rang si c'est un Pouvoir. Si collé vers un objet : déterminer une ou plusieurs conditions d'activation. Chacune coûte 1 PP et une CAGAD au moment du test de Magie.

**Improviser un sort de magie environnementale :** invention d'effets magiques en lien avec un Domaine ou Élément. Coût : 2 PP par D6 acheté (pour Aide, Gêne ou Dégâts). DIFF +1 par D6 acheté. Durée : une scène entière (un combat par exemple). Zone : rang de Magie × 10 mètres autour du Fugueur ou de sa cible. La zone se déplace donc avec l'un ou l'autre, au choix.

## ☉ QUAND LE POLLEN JOUE CONTRE NOUS !

### Lancer 1D20

- 1 : Dyscosmie !** D'une façon ou d'une autre, les ancêtres féériques du personnage ont marqué sa mémoire génétique, et celle-ci remonte pour quelques heures (1D6 heures exactement). Durant ce temps, le personnage est étonné de ne pas être dans un monde archaïque (il croit que les gendarmes sont des miliciens, que les patrons sont des seigneurs, ne reconnaît plus les objets technologiques). 1 Déglingue en Technique et en Société.
- 2 : Effet Bourdon !** 1D6 humains présents sont pollinisés pour 1D6 heures. Ils

disposent d'un pouvoir tiré au hasard (voir table dans le chapitre *Fairies*) et de 3 points de Pollen chacun. Ils sont définitivement immunisés contre le rasoir d'Ockham. Le meneur peut choisir d'affecter aussi les PJ en leur faisant tirer un pouvoir temporaire au sort.

**3 : Gisement de fées !** Le personnage a ouvert une brèche temporaire vers le Royaume de Faërie. Des centaines de petites fées ailées et sans intelligence (des pillywiggins) s'y engouffrent et envahissent les lieux. Elles se dispersent ou meurent toutes en 3D6 minutes. Tant qu'elles sont là, elles sont irrémédiablement attirées par tous les Fugueurs qui sont si gênés que toutes leurs capacités sont baissées de 1 rang.

**4 : Le personnage cède à la colère** et se met à casser tout ce qui est à sa portée (vaisselle, rétroviseurs, objets de valeur).

**5 : Éruption cutanée !** Le personnage se retrouve couvert de pustules... La démangeaison est insupportable.

**6 : Le personnage s'en prend à des inconnus** pour des choses peu rationnelles (ne supporte pas le tain de leurs lunettes de soleil, leur accent, la marque de leur smartphone, etc.).

**7 : Le personnage est pris d'une insurmontable fringale.**

**8 : Gisement de fées 2 !** Le personnage est devenu une porte temporaire vers le Royaume de Faërie. Il a très mal au ventre pendant quelques minutes, puis, passé ce temps, une fée pillywigin lui sort de la bouche chaque fois qu'il l'ouvre pendant 1D6 heures. Malus de -1 rang en Société durant ce temps.

**9 : Le personnage ne supporte plus le moindre bruit** et réclame un silence absolu.

**10 : Le personnage entend un mec qui lui dit sans arrêt dans l'oreille :** « Mais c'est quoi l'effet du 10, bordel ? ». La question peut être différente, par exemple : « Chéri, qu'est-ce que t'as foutu de la télécommande ? », ou encore « Bonjour, je voudrais vous parler de votre compte CPF »...

**11 : Le personnage est pris d'une crise de larmes.**

**12 : Le personnage se met à remplacer des mots par d'autres.**

**13 : Le personnage ne supporte plus ses vêtements** et entreprend de se déshabiller.

**14 : Le personnage est pris d'une violente crise de paranoïa**, il croit que l'un de ses compagnons est en fait dans le camp adverse.

**15 : Grumeau !** Un Grumeau (au choix du meneur, mais un emmerdeur c'est bien) apparaît et se prend pour le meilleur ami du personnage. Il ne disparaît qu'au bout de 1D6 heures.

**16 : Talent de la Loose en plus !** Tirer au hasard un Talent de la Loose (cf. encart), le personnage devra s'en accommoder jusqu'à la fin de l'effet de cette catastrophe.

**17 : Rhume des groins !** Le personnage se trouve affublé d'un groin de troll pour les prochaines 1D6 heures. De plus, il ne cesse d'éternuer un mucus vert, gluant et malodorant. Subit une Déglingue en Société durant ce temps.

**18 : Switch !** Le personnage subit une inversion de personnalité avec le Fugueur ayant le plus bas rang de Solide. Il se retrouve dans le corps de l'autre, et vice-versa.

**19 : Trou de mémoire**, le personnage ne sait plus qui il est ni ce qu'il fait là.

**20 : Ange de Plomb !** Un ange mécanique situé non loin de là a perçu la déflagration, le personnage devient sa cible, il va

le traquer jusqu'à pouvoir le piéger et l'emprisonner... Le combat est inévitable.

### Talents de la Loose

1. Allergique aux matières plastiques, ça gratte, ça brûle.
2. Se prend toujours des poteaux quand il marche.
3. Incapable de se souvenir de ses codes et mots de passe.
4. Rate toujours ses correspondances.
5. Fait planter tous les sites internet qu'il tente d'utiliser.
6. N'arrive jamais à remplir correctement les documents officiels.
7. Incapable de prendre sa voiture sans la rayer ou péter un rétro.
8. Prend sans arrêt des coups de jus.
9. Ne tient pas l'alcool, mais adore en boire.
10. Est persuadé d'être le sosie d'une célébrité, mais jamais la même.

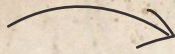
## POUVOIRS UTILES POUR JOUER CE KIT DE DÉMO

### ✿ Pouvoirs de Mojo

Certains Pouvoirs de Mojo sont présents chez les personnages pré-tirés, et tous peuvent être lancés/acquis avec le grimoire vulgaire de Nolan.

- **Avantage magique** : augmente de façon permanente le bonus d'un Atout d'Avantage de +RP.
- **Historique magique** : augmente de façon permanente un Atout d'Historique au choix de +RP.

A fuir  
absolument!



• **Transformation partielle** : peut transformer temporairement, au prix de 1 PP et pour 1 heure. Lorsqu'un jet de dés implique l'un des membres transformé par magie, ce jet bénéficie toujours d'une Baraka.

Au choix :

- › **Cornes courtes (satyre)** : dégâts D8 + RP
- › **Cornes longues (minotaure)** : dégâts D10 + RP
- › **Crocs** : dégâts D6 + RP
- › **Griffes courtes** : dégâts D8 + RP
- › **Griffes longues** : dégâts D10 + RP
- › **Mâchoire monstrueuse** : dégâts D10 + RP
- › **Ailes** : peut voler à (rang de Vif + RP) + 100 km/h pendant (rang de Solide + RP) × 20 minutes. Le rang du Pouvoir sert pour les tests de déplacements.
- › **Queue** :

**Fouet** : dégâts D6 + RP, puis test d'opposition Combat/Aventure. Le cible subit une Déglingue à toutes ses actions.

**Matraque** : dégâts D8 + RP, puis test d'Aventure (Solide) pour la cible (si échec : assommée pour 1D4 tours).

**Constriction** : dégâts D4 + RP, puis test d'opposition Combat/Aventure. La cible subit une Déglingue et perd 1D6 PV par tour après le premier (étouffement).

- › **Pattes** : peut courir à (rang de Fortiche + RP) + 20 km/h pendant (rang de Solide + RP) × 20 minutes ou (rang de Vif + RP) + 80 km/h pendant (rang de Solide + RP) × 1 minute.
- › **Bras** : rang de Fortiche augmenté de RP.
- › **Armure corporelle** : + RP à la défense passive, Baraka + RP pour la défense active.
- › **Serres** : dégâts D10 + RP.

• **Invisibilité** : pour 1 PP pendant RP minutes.

• **Tricherie** : peut utiliser son Aptitude Magie à la place d'une autre Aptitude, RP fois par jour. Coût : 1 PP.



- **Escamotage** : pour 1 PP, fait disparaître et/ou réapparaître un objet (moins de 20 kg). RP fois par jour.
- **Trompe-matière** : pour 1 PP, change la nature d'un objet (moins de 20 kg). RP fois par jour.
- **Ensorceleur (Séduction)** : test d'opposition Magie (Séduction)/Magie (le personnage soumet la volonté d'une personne qui devient son serviteur pour RP minutes). Pour 5 PP, le personnage peut s'assurer la fidélité sans faille de cette personne. Coût : 1 PP par heure. Permanent en cas de critique.
- **Ensorceleur (Télépathie)** : pour 1 PP, écoute les pensées d'une personne pendant RP minutes. Peut communiquer de cette façon avec toute personne de son choix et que le Fugueur a déjà rencontrée, où qu'elle soit dans le monde. La cible peut résister par un test d'opposition Magie/Magie.

## ✿ Artefacts

### ► La cape d'invisibilité de Pénutia

Rend le personnage invisible par les humains normaux. En revanche, il devient luminescent aux yeux de tous les acteurs du

Versemonde. RA utilisation de 1D6 minutes par jour. +RA en défense passive et Baraka en défense active.

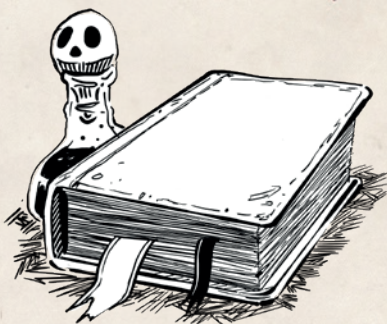
### ► Le grimoire vulgaire de Nolan

Ce grimoire contient les formules permettant d'obtenir temporairement les Pouvoirs de Mojo au rang de l'Artefact.

- Les Pouvoirs permanents coûtent 2 points de Pollen et durent 1 heure.
- Les transformations coûtent 3 points de Pollen et durent 1 heure.
- La tricherie coûte 2 points de Pollen.
- Tous les autres bénéficient de la durée normale du Pouvoir mais doublent son coût en points de Pollen.

### ► Le sou magique de Malaurie

- **1 PP** : jouer à pile ou face pour transformer un échec en réussite (et vice-versa), pour soi ou pour autrui.
- **2 PP** : jouer à pile ou face pour prendre la place du meneur le temps de la description d'un lieu.
- **3 PP** : jouer à pile ou face et contraindre le PNJ perdant à dire la vérité (à condition qu'il ait accepté de jouer).



# Premiers pas dans le Versemonde

## 🌀 L'HISTOIRE

Les Fugueurs sont des Youtubeurs spécialisés dans l'urbex, spécialisation « lieux étranges et maisons hantées ». Ils n'ont en réalité que quelques mois d'existence et, comme tout personnage de niveau 0, ne savent pas encore grand-chose de la magie.

Un de leurs contacts, Isaac Chaplin, sympathique mage de l'essaim des Miroplasticiens, leur a proposé un deal : il leur offre un petit stage de « prise en main du Pollen », en échange de quoi les Fugueurs vont ensuite l'escorter dans l'exploration d'un lieu où il n'ose pas se rendre seul.

Il n'y a pas anguille sous roche, Isaac est un chic type et ce scénario dispose d'une intrigue des plus simple... Pourtant, l'exploration pourrait bien être plus compliquée que ce qu'elle semble être de prime abord.

## 🌀 L'INTRIGUE

Frédéric Mûrier, ami d'Isaac Chaplin et Miroplasticien lui aussi, est parti en exploration il y a trois semaines alors qu'il préparait une expédition dans une zone industrielle maritime à l'abandon, à la sortie de la ville où résident les personnages. Mûrier pensait en effet qu'une porte vers les Royaumes magiques pouvait s'y trouver, mais qu'elle

n'apparaîtrait que de nuit (pour des raisons que nous aborderons plus tard).

**En réalité, Chaplin a fait une mauvaise blague à son ami** : c'est lui qui a falsifié les documents qui lui ont fait penser qu'une porte oubliée pouvait se trouver là. Il ne pensait pas faire mal, les Miroplasticiens se tendent parfois ce genre de piège dans le but de tester le discernement de leurs pairs. Sauf que cela fait trois semaines, et que Frédéric Mûrier ne donne aucun signe de vie.

Chaplin s'en mord les doigts évidemment, et il demande aux Fugueurs de lui venir en aide. Les dernières informations dont il dispose sont que Mûrier se rendait dans le quartier touristique pour louer un peu de matos aux kobolds, lesquels en ont fait leur fonds de commerce.

## 🌀 LES LIEUX

Nous situons l'action dans la ville imaginaire de Blancmoutiers-sur-Mer, ville de bord de mer comme son nom l'indique. Or, vous pouvez la situer où vous le souhaitez (Bretagne, Landes, Vendée...).

Ville de 20 000 habitants l'hiver et de 150 000 l'été, Blancmoutiers-sur-Mer possède un petit centre historique, une ancienne place forte napoléonienne dont il reste quelques

pans de muraille, plusieurs écoles de voile, un lycée de la marine marchande, un musée de la moule, des chantiers navals en faillite, de petites plages enclavées, et une agglomération entourée de terres agricoles et de bois épais.

## ❖ Partie 1 : stage de magie dans un pub !

Dans un pub rétro-branché, à l'ambiance quasi new-yorkaise, Isaac Chaplin et les Fugueurs sont assis autour d'une table, suffisamment à l'écart pour ne pas être entendus, mais suffisamment proches pour profiter de l'ambiance.

### D'abord, prendre un shoot de Pollen

Chaplin explique aux personnages qu'ils vont commencer par devoir se gaver un peu de Pollen, car vu qu'ils sont de jeunes Fugueurs, il doute que leur « masse miropas-mique excède les 5 sur l'échelle de Gygax ».

Chaplin propose que le plus doué d'entre eux pour le spectacle aille prendre le micro du karaoké pour chanter ou raconter deux ou trois blagues. Si cela fonctionne, le public produira un peu de Pollen et ils n'auront plus qu'à se servir.

**Pierre Leflan (PJ)** pourrait donc effectuer un test de **Société + Séduisant** par exemple. Mais n'importe qui d'autre peut se dévouer et essayer de provoquer une émotion.

Si le test est réussi, il y a suffisamment de personnes dans le pub pour que **1D20 PP** soient produits.

**Chacun peut alors effectuer un test de Magie** (DIFF 8 comme pour toute action non compliquée) et aspirer autant de PP que la MR.

Il est tout à fait possible de s'amuser à provoquer d'autres émotions, le bar étant

plein de gens, et les Fugueurs pleins de talent... Selon leurs idées, vous pouvez très bien décider que bien plus de PP sont produits et leur permettre d'en absorber 1 à 3D6 supplémentaires.

**Pendant, si les Fugueurs abusent trop**, Isaac leur expliquera ce qu'est la **limite individuelle** et le risque d'overdose pollinique. Et si l'un d'entre eux la dépasse : le personnage vomira TOUT son Pollen, provoquera un « Quand le Pollen joue contre nous ! », puis perdra connaissance pendant 1D6 minutes.

### Ensuite, lancer des sorts...

Une fois que tous les Fugueurs ont réussi à aspirer un peu de Pollen, Isaac propose à chacun de tester soit la magie opportuniste, soit la magie environnementale.

**Découvrir la magie opportuniste** : Isaac demande aux Fugueurs de repérer un talent chez une personne présente dans le pub et de le copier/coller, soit sur eux, soit sur un autre PNJ. Laissez-les s'amuser un peu avec ça : une personne qui ne sait pas danser le peut soudain, un moche devient beau, on apprend à faire des cocktails, à polliniser un objet, etc.

DIFF : 8 + 1 par rang visé. Coût : 1 PP par rang visé.

**Découvrir la magie environnementale** : Lorenzo, avec son Domaine Nature, pourrait par exemple redonner de la vigueur à toutes les plantes présentes dans sa zone d'effet (10 mètres) pour leur faire produire des spores qui rendraient tout le monde plus en forme (Aide 1D6 pour 2 PP, ou malade s'il se sent taquin -1D6 PV pour 2 PP).

Pétunia Valentin, pour tester son Domaine Guerre, pourrait s'amuser à provoquer une petite bagarre de bar (Chaplin ne serait pas



trop chaud, mais les joueurs font bien ce qu'ils veulent...) et s'octroyer un bonus de +1D6 pour 2 PP (ou plus, hein, cela dépend du nombre de PP que le PJ veut investir) à tous ses tests durant la bagarre. Vous, meneur, aurez soin de lui dire à quel point tout le monde lui semble bouger au ralenti, trop baisser sa garde, téléphoner ses attaques, etc.

Malaurie Girardin, avec son Élément Feu, pourrait par exemple faire chauffer une bière (beurk), allumer une cigarette en claquant des doigts ou balancer une boule de feu façon le jeu dont on ne peut pas dire le nom mais qui en est à sa cinquième édition... 2 PP pour 1D6 de dégâts, etc.

- **En combat** : « lancer un sort » de magie environnementale coûte 1 action primaire.
- **Coût** : (selon l'effet attendu Aide, Gêne ou Dégâts) 2 PP par circonstance aggravante, ou par D6 de dégâts souhaités.
- **Difficulté** du test de magie du joueur : 8 + 1 par rang visé.
- **Durée** : une scène entière (un combat par exemple).
- **Zone** : rang de Magie × 10 mètres autour du Fugueur ou de sa cible. La zone se déplace donc avec l'un ou l'autre, au choix.

La soirée touche à sa fin, les Fugueurs se sont en théorie un peu amusés et comprennent mieux comment utiliser le Pollen... Mais la nuit, elle, ne fait que commencer.

## ❖ Partie 2 : urbex therapy

**Avant toute chose, ce qu'il s'est passé** : pour préparer son expédition, **Frédéric Mûrier** s'est rendu dans l'enclave « koboldienne » située dans le quartier historique

du centre-ville. Les kobolds y ont en effet la mainmise sur le commerce des marrons grillés et autres commerces à destination des touristes. Pour les humains, ils ne sont que des malfrats ou des petits mafieux qui rackettent les boutiques et font du commerce de rue, mais il s'agit en réalité d'un regroupement de petits êtres magouilleurs à forte tendance pollinique. L'enclave a son propre chef, un kobold répondant au nom de **Régis Medidgian**, propriétaire d'un magasin de souvenirs pour touristes (églises miniatures, boules à neige et autres porte-clés à l'effigie de la ville...). Régis est réputé pour ses nombreux contacts dans le Versemonde et pour sa capacité à vous fournir toutes sortes d'artefacts.

Frédéric Mûrier s'est adressé à lui pour se procurer une lame faë et une cape d'invincibilité (en location, car il n'a vraiment pas les moyens de se les payer, et Régis n'est pas du genre à se contenter d'un paiement pour service rendu). Le problème étant que Régis Medidgian n'est pas le type le plus honnête qui soit et qu'il a engagé un mangeur de chair (Martial Chappenard) pour qu'il attaque Frédéric et lui reprenne les artefacts... Comme ça, Régis pourra récupérer son matos ET demander au Miroplasticien de payer le prix fort pour cause d'articles non restitués.

Sauf que là aussi, cela ne s'est pas passé comme prévu : **Martial Chappenard** est un véritable junkie du Pollen, et comme Frédéric Mûrier en possédait beaucoup sur lui au moment de l'agression, il n'a pas réussi à mener sa mission à bien. Complètement accro, Chappenard s'est installé dans un des bâtiments désaffectés et garde le mage prisonnier, se nourrissant de sa terreur et de sa frustration. De plus, il en profite pour terroriser les squatteurs qui habitent la zone,



pour aspirer leur Pollen. Il n'hésite pas non plus à se servir d'eux comme « gardiens des lieux ».

**Pour information, Martial Chappenard est un H'awouahoua**, une créature du désert proche des ogres et autres croque-mitaines. Les H'awouahouas sont faits de morceaux d'animaux divers (chien, coq, mouton, chacal, dromadaire, etc.) et aiment se fabriquer des vêtements avec la peau des enfants qu'ils ont dévorés. Depuis peu, Chappenard a atteint le niveau 5 et peut donc se transformer en cette chose immonde haute d'environ deux mètres.

Il a de surcroît un tatouage du Pouvoir Commandement néfaste R4. Il s'en sert pour attirer ici toutes sortes d'animaux errants afin de se nourrir et de nourrir « ses squatteurs ».

### Péripétie 1 : avant la disparition ?

Isaac Chaplin sait que Frédéric est un type organisé et qu'il n'est pas parti à l'aventure sans s'équiper un peu... Peut-être qu'aller poser quelques questions aux kobolds du quartier touristique pourrait s'avérer intéressant. Chaplin dit donc aux Fugueurs qu'il aimerait bien commencer par là.

Inutile de trop insister si les PJ souhaitent foncer directement dans la gueule du loup, mais un petit détour chez les receleurs kobolds leur permettrait de se mettre un peu plus dans l'ambiance de *Macadam Fairies*...

**Et puisqu'on parle d'ambiance** : rues piétonnes, magasins de souvenirs, murs en vieilles pierres, retraités ayant du mal à lire la carte des bistros, quinquas avec le pull autour du cou et enfants sur un manège beaucoup trop bruyant. Restos en terrasses, musiciens de rue, etc.

**Les kobolds\*** que l'on peut rencontrer ressemblent à des gens ordinaires, et ils ont pignon sur rue.

- Nadia et Pierre sont des mimes, ils sont déguisés en Statue de la Liberté et en pharaon.
- Bogdan, Mathys et Sophie sont des musiciens du rue, ils reprennent des titres de Zebda, Moustaki, Sinsemilia et la Rue Kétanou.
- Roger, le plus vieux de la bande, tient un stand mobile de hot-dogs et de barbe à papa.
- Steven est le patron du manège.

Tous sont d'honnêtes commerçants en réalité, mais ils ont la mainmise sur tout ce qui touche de près ou de loin à la magie et au Pollen dans leur quartier. Il est particulièrement difficile pour toute créature féérique de s'y installer car les kobolds mettent tout en place pour les faire partir rapidement (intimidation, casse de rétroviseur, harcèlement, etc.). Si vous ne faites que passer et consommer, vous ne devriez pas avoir de problème. Imaginez une sorte de mafia féérique, qui tient à sa couverture mais garde jalousement ses coins à champignons.

Et donc, tout ce petit monde vend du plaisir et de la joie, et se gave de Pollen en conséquence, puis file environ trois fois par jour décharger son Pollen dans des artefacts ou des Mules planquées dans la cave de leur parrain Régis Medidgian.

\* Il suffit de passer quelques minutes à les observer et de réussir un test de Magie pour savoir qu'il s'agit de Fugueurs. Mais pas que ce sont des kobolds. Seul Nolan Van Eyck peut savoir la nature exacte d'un Fugueur et ce en passant quelques heures en sa compagnie. En revanche, lui a un rang de magie assez élevé pour savoir si une personne ou un lieu est magique dès le premier contact.

C'est le bon moment pour les suivre et rencontrer leur parrain, ou tout simplement coincer l'un d'entre eux dans une rue isolée et loin de sa bande.

Attention cependant, les kobolds sont tous de niveau 5, ils sont assez dangereux, peuvent se transformer et se faufiler là où les PJ n'iront sans doute pas (bouche d'égout, petite fenêtre, etc.).

### Péripétie 1 bis :

**Si les Fugueurs ne se rendent pas dans le quartier touristique**, et qu'ils ne font pas la connaissance des kobolds, ce sont les kobolds qui viendront à eux !

En effet, Régis a mené sa petite enquête, et il sait désormais que Chaplin est à l'origine de l'expédition de Frédéric Mûrier. Il en a déduit que Mûrier et Chaplin se sont joués de lui,



qu'ils ont buté Martial Chappenard et ont gardé les objets magiques.

Le parrain de la mafia kobold entend bien récupérer ses artefacts et a demandé à ses sbires de suivre Chaplin. Par conséquent, si vos Fugueurs ne décident pas de se rendre dans le quartier touristique, provoquez la rencontre avec les kobolds de cette façon : ils remarquent les mimes en plusieurs endroits, puis le groupe de musique, puis à nouveau les mimes. Où que les Fugueurs aillent, ils tombent sur eux...

Si les personnages se rendent directement dans la friche industrielle, ils remarqueront qu'ils sont suivis par un van un peu dégingué aux vitres teintées. Son chauffeur n'est autre que Steven, le patron du manège, et Roger le vendeur de hot-dogs est avec lui.

Dans tous les cas, ils ne sont pas agressifs mais font en sorte que les Fugueurs ne puissent ignorer qu'ils sont suivis. C'est la méthode de Régis Medidgian : une pression psychologique continue. D'ailleurs, si les choses tournent mal, les kobolds s'en iront immédiatement chez Régis faire un « rapport ».

### Rencontres koboldiennes donc...

Qu'il y ait bagarre ou non, évitons d'aller jusqu'à la mort de qui que ce soit. Ces kobolds ne sont pas des tueurs et leur chef est plus un homme d'affaires véreux qu'un assassin. D'une façon ou d'une autre, par la force, la ruse ou une simple conversation, **les Fugueurs apprennent que le chef des kobolds est Régis, qu'il a des soupçons à leur égard, et surtout envers Chaplin...**

Quand les personnages le rencontrent, Régis a l'air louche, un peu pétri de regrets (mais pas de remords, hein, ce qu'il l'embête c'est qu'il a prêté deux objets magiques d'une valeur de plusieurs milliers d'euros chacun

et qu'il craint de ne jamais les retrouver...).

**Il avoue donc facilement avoir engagé un mangeur de chair** pour jouer un mauvais tour au Miroplasticien il y a de cela trois semaines, et qu'aucun des deux n'est revenu.

**Aussi, a-t-il appris récemment d'un de ses sbires** que la friche industrielle où devait se rendre Frédéric Mûrier a quelque peu changé ces trois dernières semaines. Elle semble hantée par des dizaines de chiens et de chats errants, et les clodos qui la squattent d'habitude ont l'air de s'être structurés, organisés comme des survivalistes, et de vivre dans la peur.

### Péripétie 2 : les anciens squatteurs et la friche maudite

Quand les Fugueurs se rendent enfin vers la friche, zone industrielle de bord de mer abandonnée, ils trouvent d'abord un cimetière d'épaves. Une dizaine de bateaux à cale sèche, petits chalutiers ou de plaisance, couverts de rouille et tenus debout par des étais.

Là, vivent quatre squatteurs. Ferrailleurs et zonards de l'extrême, ils sont paniqués dès qu'ils voient de nouvelles têtes passer devant leur camp. Si les PJ les ignorent tout simplement, ils n'auront pas affaire à eux, mais il sera aisé de voir qu'ils sont terrifiés par la simple présence d'étrangers.

**Interrogés, les squatteurs racontent :** avant ils vivaient en bonne intelligence avec d'autres squatteurs vivant dans la friche, mais il y a environ trois semaines, un type est arrivé, un vrai démon qui sort la nuit avec un masque à tête de hyène. Un type qui se fait appeler le « Seigneur de la friche » et qui commande aux chiens et aux chats errants...  
*« Nous, on s'est pas trop éloignés, parce qu'on fait des affaires par ici, mais j'vous jure qu'on a*

Kit de demo

les jetons... Le gars, on raconte qu'il a un esclave dans un des bâtiments, et qu'il le torture pendant des heures pour satisfaire des plaisirs occultes... »

Les Fugueurs n'obtiendront pas grand-chose d'autre des habitants des épaves, mais voilà, l'ambiance est posée...

### Péripétie 3 : le bâtiment, à l'aventure !

En s'approchant de la friche, les Fugueurs découvrent un lieu à l'abandon, cerné de murs lézardés, de grillages défoncés et envahi par les ronces. La friche se trouve au cœur d'une ancienne zone de fret qui n'a pas survécu aux diverses crises économiques et sanitaires.

C'est une véritable ambiance de fin du monde, le ciel est sombre et bas, les murs d'usines tagués, les grilles défoncées, des clodos font des barbecues de ragondins dans des tonneaux et les chiens et chats errants mangent les restes d'autres animaux...

**Une dizaine de squatteurs vivent ici.** Ils sont partagés entre la peur de leur nouveau « Seigneur de la friche » (comme il exige d'être appelé) et la gratitude d'avoir du gibier grâce à lui.

De fait, **ils sont d'abord prévenants** : « Ne venez pas ici, vous n'êtes pas les bienvenus, et c'est un endroit dangereux... » Mais si les Fugueurs ne s'en vont pas à la première sommation, les squatteurs attaqueront pour tenter de les rabattre vers l'entrepôt. Ils penseront en effet que le Seigneur de la friche (qui n'est autre que Martial Chappenard) leur sera reconnaissant de cette offrande.

**La friche possède trois bâtiments :**

**1-Une manufacture de pièces métalliques** dont un mur écroulé donne sur la cour commune. Ici vivent huit squatteurs armés de barres de fer, de tuyaux de plomb et autres petits couteaux.

**2-Un préfabriqué** comprenant deux bureaux.

L'un sert visiblement de toilettes à toute la bande. L'autre est abandonné.

**3-Un entrepôt** qui devait servir à stocker les pièces (longues étagères de quatre mètres de haut, vieux transpalettes, vestiges de cartons).

Là, dans une cabine en haut d'une passerelle métallique, est emprisonné **Frédéric Mûrier**. En bas, errant tel un clodo aviné, mais n'oublant pas d'aller torturer le mage de temps en temps pour se nourrir de Pollen, **Martial Chappenard** « veille au grain ».

**Ce que Chappenard ignore**, c'est que son esclave pollinique est parvenu, lors de sa dernière visite en haut de la passerelle, à lui jeter un sort basé sur son Domaine de prédilection (Au-Delà). Il a tracé un glyphe à l'encre pollinique au creux de sa main et appuyé celle-ci sur le visage de son tortionnaire... Celui-ci s'est retrouvé « tatoué » temporairement sans s'en apercevoir. Le mage a déjà dépensé le point de Pollen d'activation et a ajouté la condition « Si quelqu'un vient me sauver ». De fait, dès que les Fugueurs entreront en jeu pour le sauver, le puissant H'awouahoua sera harcelé par des spectres agressifs invoqués par le sort de Frédéric Mûrier. **À chaque tour, il subira 1D6 de Gêne (distribuez-les aux joueurs et laissez-les décider de ce qu'ils en font : soit pour augmenter les DIFF de Chappenard, soit pour augmenter leurs défenses).**

**Note :** (Soyons sympa, il s'agit de faire comprendre les possibilités du jeu) un simple test de Magie réussi en voyant Chappenard, sa trace de main safranée au milieu du visage et son attitude effrayée permettent de comprendre le sort dont il est victime.



## CONCLUSION

Le scénario prend fin quand les Fugueurs sont parvenus à sauver Frédéric Mûrier, ou qu'ils décident de s'enfuir face à cette adversité.

Quoi qu'il en soit, ils viennent de vivre leur première aventure digne de ce nom dans le Versemonde. Ils atteignent tous le niveau 2

(tous les rangs des marques [Éveillé, Mojo ou Artefact] augmentent d'un cran), et gagnent 20 XP à se partager. Cinq de plus s'ils ont été particulièrement investis dans l'interprétation de leurs personnages. Par exemple, si en tant que Youtubers « urbex et lieux hantés » ils ont choisi d'aborder cette aventure de façon à en faire une émission, vous pouvez être généreux sur les XP.

### *PNJ'S MAFIEUX KOBOLDS*

**PEUPLE :** du Dessous      **FAIRY :** kobold      **NIVEAU :** 5      **POLLEN :** 10

**MARQUE(S) :** Mojo Griffes R2, Escamotage R2

**APTITUDES :** Combat : R2, Magie : R2, Société : R2

**ATOUTS :**

- Historiques : Petite frappe R2, Piège à touriste R1
- Fortiche R4, Instinctif R2, Solide R4 (R5)
- Domaines : Cité R3, Élément : Terre R2

Pouvoirs	Aptitude	Coût	Rang
<b>Avantage magique : Fortiche</b>	Permanent	—	R2
<b>Avantage magique : Solide</b>	Permanent	—	R3
<b>Vision nocturne</b>	Permanent	—	R3
<b>Gueule à fioul</b>	Permanent	0/+1 PP	R2
<b>Puissance tellurique</b>	Automatique	1 PP	R1

**CONSTANTES ET PARAMÈTRES DE COMBAT**

- Initiative : 1D12 + 5
- Défense passive : 9
- Défense active : 1D12 + 5
- Points de vie (PV) : 31

**BONUS AUX DÉGÂTS :**

- Corps à corps et mêlée (BD CC) : +3
- Distance (BD Distance) : +1

Attaques	Lancer	Dégâts
<b>Griffes courtes</b>	1D12 + 6	D8 + 5
<b>Couteau</b>	1D12 + 6	D6 + 3

## PNJS SQUATTEURS

**DESCRIPTION, CARACTÈRE ET MOTIVATION :** *des types perdus, sans horizon, soumis à une fairy cinglée.*

**APTITUDES :** Aventure : R2, Combat : R1, Magie : na

**ATOUTS :**

- Historiques : Loubard, Survivaliste
- Instinctif R2, Solide R2

**CONSTANTES ET PARAMÈTRES DE COMBAT**

- **Initiative :** 1D12 + 4
- **Défense passive :** 6
- **Défense active :** 1D12 + 3
- **Points de vie (PV) :** 12

Attaques	Lancer	Dégâts
<b>Arme improvisée</b>	1D12 + 3	D8

**BONUS AUX DÉGÂTS :**

- **Corps à corps et mêlée (BD CC) :** 0
- **Distance (BD Distance) :** +1

## MARTIAL CHAPPEÑARD, H'AWOUAHOUA SHOOTÉ AU POLLEN

**PEUPLE :** mangeurs de chair    **FAIRY :** H'awouahoua    **NIVEAU :** 6    **POLLEN :** 16

**MARQUE(S) :** Mojo Griffes R2, Mâchoire monstrueuse R2

**APTITUDES :** Aventure : R4, Combat : R4, Magie : R3, le reste : R1

**ATOUTS :**

- Historiques : Détective privé R2, Collectionneur de trucs polliniques R2
- Fortiche R4 (R5), Instinctif R2, Solide R4 (R5), Vif R3
- Domaines : Pollen R3, Élément : Terre R2

Pouvoirs	Aptitude	Coût	Rang
<b>Avantage magique : Fortiche</b>	Permanent	—	R3
<b>Avantage magique : Solide</b>	Permanent	—	R2
<b>Pantagruélisme</b>	Automatique	1 PP	R4
<b>Rogne</b>	Automatique	1 PP	R3

Attaques	Lancer	Dégâts
<b>Griffes courtes</b>	1D12 + 8 (1D12 + 9)	D8 + 5 (D8 + 6)
<b>Mâchoire</b>	1D12 + 8 (1D12 + 9)	D10 + 5 (D10 + 6)

**CONSTANTES ET PARAMÈTRES DE COMBAT**

- **Initiative :** 1D12 + 9
- **Défense passive :** 13
- **Défense active :** 1D12 + 7
- **Points de vie (PV) :** 40

**BONUS AUX DÉGÂTS :**

- **Corps à corps et mêlée (BD CC) :** +3 (+4)
- **Distance (BD Distance) :** +1

## POUR MÉMO, LES POUVOIRS DE CHAPPENARD :

- **PANTAGRUÉLISME (AUTOMATIQUE)** : en mangeant au moins cinq kilos de viande crue, et en dépensant 1 PP, le personnage peut temporairement augmenter son Atout Fortiche de +RP pendant une heure. Quel que soit son niveau, son corps se déforme atrocement de façon à pouvoir dépasser la limite du rang 3 normalement imposée au corps humain. Tous les points excédant le rang 5 sont ajoutés à la MR de ses tests. Par exemple, un Fugueur ayant rang 3 en Fortiche, et rang 4 en Pantagruélisme devrait théoriquement atteindre le rang 7 en Fortiche, mais c'est impossible. Il agira alors avec Fortiche à 5 et ajoutera les deux points en trop à toutes ses MR de Fortiche.

Le retour à la forme humaine est généralement accompagné de nausées, de vomissements et de diarrhées.

Coût : 1 PP.

- **ROGNE (AUTOMATIQUE)** : en dépensant 1 PP, le personnage peut ajouter ses rangs de Combat et de Rogne en même temps que n'importe quelle autre Aptitude. S'il s'agit déjà d'un test de Combat, le rang est compté deux fois. Le RP est ajouté aux dégâts.

Coût : 1 PP.

## LORS DU COMBAT FINAL, VOICI LA « STRATÉGIE » DE CHAPPENARD.

### ROUND 1 :

- Une action primaire pour lancer un sort de « Terre ». Chappenard lance 1D12 + 5 et dépense 4 PP, obtenant ainsi 2 CAGAD en cas de réussite. Dès lors, toutes les DIFF des actions des PJ seront augmentées du résultat de ces CAGAD jusqu'à la fin du combat. Visuellement, c'est la dalle de béton autour de lui qui se fissure et se transforme en une nuée de fragments tournoyants et aveuglants.
- Puis une action secondaire pour se transformer instantanément en H awouahoua (sorte d'homme-hyène de plus de deux mètres dont le crâne forme un panier d'où dégoulinent des morceaux de charogne). Dès lors ses capacités sont celles entre parenthèses.

### ROUND 2 :


- Une action primaire pour attaquer.
- Une action secondaire pour activer Pantagruélisme (dévore sous leurs yeux, en un clin d'œil, un chien errant et galeux, puis grossit à vue d'œil...). Tous les tests de Chappenard impliquant Fortiche sont dès lors augmentés de +4 (ses attaques au corps à corps par exemple), ainsi que ses dégâts.

### ROUND 3 :

- Une action secondaire pour activer Rogne (1 PP) et la capacité d'ajouter Rogne et Combat à un test d'Aventure.
- Une action primaire pour tenter de s'enfuir avec 1D12 + 16 grâce au Pouvoir Rogne.

Si Chappenard est rattrapé dans sa fuite, il passe un round à attaquer, puis le suivant à répéter les actions du round 3.





# Prétirés

## ☉ TEXTE COMMUN À LIRE AUX JOUEURS

**Vous êtes des Fugueurs**, des humains qui, à un moment de leur enfance, ont disparu pendant plusieurs heures sans qu'on ne sache jamais où ils sont allés. **Devenus adultes**, vous avez oublié ce qu'il s'est passé durant ces heures de Fugue, mais vous savez que cela a **changé votre vie**.

**Vous en avez ramené une part de magie**, vous pouvez voir le Pollen produit par les émotions humaines et le manipuler pour accomplir des « **Fairy Tricks** » qui rendent possible l'impossible. Aussi, êtes-vous désormais convaincus que **vous n'appartenez pas vraiment à ce monde-là**, le « Centremonde », celui des hommes. Désireux de comprendre ce qu'il se passe, et qui vous êtes réellement, vous avez formé un cercle avec quelques amis. Ensemble, **vous explorez les lieux abandonnés réputés hantés en quête de réponses aux mystères de vos vies**. Ces explorations urbaines, vous les diffusez ensuite sur une chaîne *Youtube*, dans l'espoir d'attirer vers vous des gens qui sauront la vérité.

### Malaurie Girardin / Gérald Malauray

**Concept** : personnage centré sur l'Aptitude « Technique ». Étudiante en cinéma qui met ses compétences techniques au service des autres pour la vidéo, la mise en ligne et l'in-

formatique, ainsi que l'invention de toutes sortes de gadgets utiles en aventure.

### Pierre/Pierrette Leflan

**Concept** : personnage centré sur l'Aptitude « Société ». Présentateur raté d'émission musicale sur la TNT, la nuit, que personne ne regarde plus. Il n'en est pas moins un redoutable « embobineur » et un incroyable jouisseur !

### Rebecca/David Zulinger

**Concept** : personnage centré sur l'Aptitude « Savoir ». Rédactrice de questions pour l'émission Questions pour un Champion et adore occuper son temps libre à courir dans la boue et franchir des obstacles, ce qui en fait une aventurière plutôt polyvalente.

### Nolan/Nola Van Eyck

**Concept** : personnage centré sur l'Aptitude « Magie ». Auteur de fanfics et booktuber un peu seul au monde.

### Pétunia Valentin / Valentin Pétunia

**Concept** : personnage centré sur l'Aptitude « Combat ». Championne de MMA, caissière de supérette et fan de littérature russe.

### Lorenzo/Lorenza Fuentes

**Concept** : personnage centré sur l'Aptitude « Aventure ». Dompteur-acrobate à la retraite (son cirque a fait faillite, il est au RSA).



## Lorenzo/Lorenza Fuentes

**Concept :** personnage centré sur l'Aptitude « Aventure ». Dompteur-acrobate à la retraite (son cirque a fait faillite, il est au RSA).

**Histoire :** Lorenzo Fuentes a passé le plus clair de sa vie dans le cirque des Frères Scarlett, qui a fait faillite en 2016. Depuis, vivant du RSA, il s'est décidé à essayer de comprendre ce qu'il lui était arrivé dans son enfance au moment de sa Fugue. Il a bien compris comment sortir ses griffes et ses crocs et il est bien conscient de sa proximité avec la nature et le feu. Aussi, Lorenzo sait-il parfaitement comment se gaver de Pollen... Il l'a compris en remarquant les nuages couleur safran qui envahissaient la foule des spectateurs au moment de ses acrobaties les plus spectaculaires. Ses fauves lui manquent, et c'est d'ailleurs à leur contact qu'il avait compris que les chats n'étaient pas ce que nous croyons et que bon nombre d'entre eux sont des tueurs à gages organisés en véritable société secrète.

Ces derniers temps, Lorenzo a rejoint un groupe de Youtubeurs qui explorent des lieux soi-disant hantés. En leur servant d'éclaircir, il espère trouver des réponses à ses propres questions.

## Pétunia Valentin / Valentin Pétunia

**Concept :** personnage centré sur l'Aptitude « Combat ». Championne de MMA, caissière de supérette et fan de littérature russe.

**Histoire :** depuis sa Fugue, Pétunia Valentin a la capacité de transformer le mou en dur, le solide en liquide... et cela l'a toujours fortement énervée, c'est comme ça, elle est vénère,

Pétunia. Elle a raté ses études de lettres aussi, mais pas à cause de ça. Plutôt à cause de son goût trop prononcé pour la fête et l'alcool... qu'elle ne tient d'ailleurs pas du tout. Et puis, de toute façon, qui s'intéresse à Dostoïevski de nos jours ?

Gagnant péniblement sa vie dans une supérette de son quartier, Pétunia cuve derrière sa caisse entre une fin de beuverie et un combat illégal de MMA. C'est lors de l'un de ceux-ci, dans la banlieue de Londres, qu'elle a eu l'occasion de rencontrer la fée Clochette et de comprendre qu'elle n'était pas la seule. C'est d'ailleurs Tinkerbelle elle-même qui lui a offert sa cape d'invisibilité en guise de peignoir à la fin d'un combat mémorable. Depuis quelques mois, elle traîne avec une bande de Youtubeurs, des arpenteurs de maisons hantées à qui elle sert plus ou moins de garde du corps, et ça lui plaît bien. D'autant que l'intello de la bande, Rebecca, n'arrête pas de dire que leurs vidéos risquent d'attirer l'attention des Anges de Plomb, des types plutôt balèzes qui n'aiment pas les Fugueurs comme eux... Pétunia est plutôt pressée d'en rencontrer un, juste pour voir quel bruit ils font en tombant.

## Nolan/Nola Van Eyck

**Concept :** personnage centré sur l'Aptitude « Magie ». Auteur de fanfics et booktueur un peu seul au monde.

**Histoire :** d'aussi loin qu'il s'en souviennent, Nolan Van Eyck a toujours vu le Pollen. Toujours vu les créatures cachées sous le visage des hommes aussi. Lorsqu'elles sont suffisamment développées cela dit. Il observe d'ailleurs de très près ses amis du cercle de fées... Enfin, s'ils savent que c'est comme cela que s'appellent les gens comme

Kit de demo

eux, ils préfèrent tous utiliser « exploreurs urbains ». Un jour, il sera fier de pouvoir leur annoncer ce qu'ils sont. Pixie ? Garou ? Ogresse ? Fanfrelon ? Tellement de possibilités...

Nolan lit beaucoup de textes sur les créatures légendaires, et sait énormément de choses sur le Versemonde, même s'il ne sait pas toujours d'où lui vient ce savoir inné. C'est comme ça, il est un puits de science magique. C'est d'ailleurs au cours de ses recherches chez les bouquinistes et dans les livres mis au pilons par les bibliothèques qu'il a un jour trouvé ce vieux grimoire contenant tous les sorts de Mojo. S'il passe le plus clair de son temps à écrire des fanfics ou à tenir timidement son bookstagram, Nolan n'en est pas moins le « mago » de son cercle de fées. Lorsque le besoin s'en fait sentir, il n'hésite pas à voler le Pollen des humains pour le distribuer à ses amis afin qu'ils usent de Fairy Tricks et deviennent plus forts, plus rapides, plus chanceux... Provoquer quelques bourrasques magiques pour se tirer d'un mauvais pas lui est aussi parfois très utile. Obsédé par l'idée que les rats seraient les ennemis jurés des Anges de Plomb, Nolan s'est rapproché de l'essaim des Miroplasticiens dans l'espoir d'obtenir de l'aide pour entrer en contact avec Nabuchodonosor, le légendaire empereur des catacombes. Avec l'aide du Seigneur des Rats, il espère vaincre un jour les Anges de Plomb. Être rêveur et timide n'interdit pas d'avoir de grands projets.

Ainsi, Nolan est devenu proche d'un Miroplasticien nommé Isaac Chaplin. C'est pour lui une sorte de mentor et d'ami à la fois. C'est d'ailleurs Isaac lui-même qui lui a proposé cette petite « formation in situ à la magie pour les nuls » à laquelle ils sont tous conviés ce soir.

## Rebecca/David Zulinger

**Concept :** personnage centré sur l'aptitude « Savoir ». Rédactrice de questions pour l'émission Questions pour un Champion et adore occuper son temps libre à courir dans la boue et franchir des obstacles, ce qui en fait une aventurière plutôt polyvalente.

**Histoire :** Rebecca Zulinger s'est souvent grimée en Michael Jackson, convaincue de lui ressembler et de savoir danser comme lui. Si tous ceux qui la connaissent se sont depuis longtemps rendus à l'évidence (elle danse comme un pneu), Rebecca n'a jamais vraiment renoncé. Dès qu'elle le peut, elle danse... et puis, son travail de rédactrice de questions ne lui prend pas beaucoup de temps. Par chance, elle a aussi une passion pour les courses d'obstacles : ramper dans la boue, sauter dans des pneus, s'arracher la plèvre dans des sprints en côte... tout cela lui rappelle d'une certaine façon sa Fugue, et une phrase qui la hante depuis ce jour et qu'elle se répète comme un mantra face à l'adversité : « le grand dieu Pan prépare son retour sur Terre, et ce sera bon pour nous... » Particulièrement à son aise en ville malgré tout, Rebecca a comme un sixième sens pour se repérer dans les constructions humaines (grâce à son Domaine Cité), c'est ainsi qu'elle s'est mise à l'urbex et qu'elle a fait la connaissance de Nolan un soir où celui-ci s'était perdu alors qu'il traquait un rat en lui parlant un latin de cuisine... Quoi qu'il en soit, Rebecca est aujourd'hui une experte du déplacement en milieu urbain, à en faire pâlir les cascadeurs d'un film de Luc Besson !



## Pierre/Pierrette Leflan

**Concept :** personnage centré sur l'Aptitude « Société ». Présentateur raté d'émission musicale sur la TNT, la nuit, que personne ne regarde plus. Il n'en est pas moins un redoutable « embobineur » et un incroyable jouisseur !

**Histoire :** Pierre Leflan est ce que certains aiment appeler un « vieux beau », un raté de la télévision... Mais lui sait bien que son échec professionnel n'est dû qu'à son « Talent de la Loose », ce truc qui fait que sa tête menace d'exploser dès qu'il entend son nom prononcé dans un appareil technologique. « Et maintenant, mesdames et messieurs, Pierre Leflan va vous présenter un nouveau numéro de Graines de Musique ! » Argh ! Impossible d'animer une émission dans ces conditions... D'années en années, de concept vaguement innovant en catastrophe télévisuelle, Pierre s'est retrouvé à animer une émission sur les hits des années 1990 diffusée à deux heures du matin sur CW89, une chaîne du fin fond de la TNT. Ça paie les factures, c'est déjà ça. Heureusement qu'il y a la guitare électrique et ce petit rituel du cairn des korrigans (appris semble-t-il lors de sa Fugue il y a près de 45 ans), qui l'aident bien à se faire des amis et d'agréables conquêtes. Même s'il s'interdit d'user de ses Pouvoirs de Séduction et de Télépathie à ces fins, Pierre a parfois l'impression que sa vie est un roman de Bukowski ou un épisode de Californication. C'est d'ailleurs comme cela qu'il a fait la connaissance de Pétunia il y a deux ans (elle aime beaucoup le chouchou à volonté...), et c'est même elle qui lui a donné envie d'apprendre le ju-jitsu brésilien pour lequel il s'est désormais pris de passion. Dans leur petit groupe d'urbex, il est devenu le présentateur/narrateur, et c'est

même lui qui compose les bandes-son rock à la guitare électrique... Il kiffe la life, Pierre Leflan !

## Malaurie Girardin / Gérald Malaury

**Concept :** personnage centré sur l'Aptitude « Technique ». Étudiante en cinéma qui met ses compétences techniques au service des autres pour la vidéo, la mise en ligne et l'informatique, ainsi que l'invention de toutes sortes de gadgets utiles en aventure.

**Histoire :** si Malaurie Girardin et ses caméras n'étaient pas là, le groupe d'urbex serait bien embêté. Elle filme, elle bricole, elle bidouille... « Besoin d'une caméra dans ton dos ? OK ! Besoin d'un harnais avec GPS intégré pour descendre en rappel ? Bouge pas, je te fais ça en cinq minutes ! »

Malaurie conçoit, filme, monte, met en ligne. Tout irait très bien si elle n'était pas à ce point obsédée par la bouffe et si bruyante à table. Et aussi si elle ne s'amusa pas en permanence à filer des coups de jus à tout le monde (sauf à Lorenzo, qui en prend déjà bien assez tout seul). Malaurie ne se souvient vraiment pas de grand-chose de sa Fugue... seulement qu'elle s'est perdue dans une friche industrielle et qu'on ne l'a retrouvée que deux jours plus tard, dans les sous-sols d'une fabrique de cartes à puces. La magie s'est en fait rappelée à elle il y a trois ans, tout au début de ses études de cinéma, quand un lapin avec un chronomètre est venu engueuler sous ses yeux un contrôleur de la RATP à cause d'un retard de métro. C'est d'ailleurs ce même lapin qui lui a donné son sou magique après qu'elle lui eut réparé son chrono déginglé.

# Feuille de personnage



## BACKGROUND

- Nom : *Lorenzo Fuentes*
- Âge : *34 ans*
- Description : *Petit, large de torse, velu, anneau d'oreille et rouflaquettes*
- Niveau : *1*
- Talent de la Loose : *Prend sans arrêt des coups de jus*



## APTITUDES

- AVENTURE : 3
- COMBAT : 2
- MAGIE : 1
- SAVOIR : 1
- SOCIÉTÉ : 2
- TECHNIQUE : 1

★ POLLEN

MAX	RESTANT
1d6	

LIMITE INDIVIDUELLE	12
---------------------	----

## FAIRY

- Peuple : \_\_\_\_\_ Fairy : \_\_\_\_\_
- Marque : *Mojo Transformation partielle Griffes courtes/ Crocs*
- Point faible : \_\_\_\_\_
- Mémoire de Fugue : \_\_\_\_\_
- Fairy tricks avancés : \_\_\_\_\_

## POUVOIRS

NOMS	RANG
Transformation partielle Griffes courtes	1
Transformation partielle Crocs	1

## HISTORIQUES

	Base	Augmenté	Transformé
Dompteur de fauves	1		
Acrobate	3		

## AVANTAGES

ACROBATE	3
ASTUCIEUX	1
FORTICHE	2
INSTINCTIF	2
MINUTIEUX	1
SEDUISANT	1
SOLIDE	1
VIF	1
DOMAINE : Nature	2
ÉLÉMENT : Feu	3

## EQUIPEMENT / ARTEFACTS / ARMES NATURELLES

	Description	Dégâts
Griffes courtes		D6+1
Crocs félins		D8+1

## COMBAT

POINTS DE VIE 25

	BASE	TRANSFORMÉ
INITIATIVE	D12+6	
ARMURE & PROTECTION		
DÉFENSE PASSIVE	11	
BONUS DÉGÂTS CC	1	
BONUS DÉGÂTS DIST.	0	

# Feuille de personnage



## BACKGROUND

- Nom : *Malaurie Girardin*
- Âge : *21 ans*
- Description : *Cheveux bruns très courts, yeux pers, porte des "costards" Technicienne punchie, très speed, ne pense qu'à la bouffe.*
- Niveau : .....
- Talent de la Loose : *Gloutonne, ne sait pas se retenir devant une assiette, mange très bruyamment*



## APTITUDES

- AVENTURE : 1
- COMBAT : 1
- MAGIE : 4
- SAVOIR : 2
- SOCIÉTÉ : 2
- TECHNIQUE : 3

★ POLLEN

MAX	RESTANT
1d6	

LIMITE INDIVIDUELLE

12
----

## FAIRY

- Peuple : ..... Fairy : .....
- Marque : *Mojo : Atout d'Avantage Magique - Astucieux - Artefact : Sou magique*
- Point faible : .....
- Mémoire de Fugue : .....
- Fairy tricks avancés : .....

## POUVOIRS

NOMS	RANG
<i>Atout d'Avantage Magique - Astucieux</i>	1

## HISTORIQUES

	Base	Augmenté	Transformé
<i>Etudiante en cinéma</i>	1		
<i>Techno-bidouilleuse</i>	2		
<i>Faire des blagues avec un taser</i>	1		

## AVANTAGES

<i>ACROBATE</i>	1		
<i>ASTUCIEUX</i>	3	4	
<i>FORTICHE</i>	1		
<i>INSTICTIF</i>	2		
<i>MINUTIEUX</i>	2		
<i>SEDUISANT</i>	1		
<i>SOLIDE</i>	1		
<i>VIF</i>	1		
<i>DOMAINE : Technologie</i>	3		
<i>ÉLÉMENT : Feu</i>	2		

## EQUIPEMENT / ARTEFACTS / ARMES NATURELLES

Description	Dégâts
<i>Sou magique - Voir détails dans Kit MJ</i>	
<i>Taser fait maison de puissance modulable (elle aime le baisser à 1D4 juste pour blaguer)</i>	1d10*

## COMBAT

### POINTS DE VIE

	BASE	TRANSFORMÉ
INITIATIVE	D12+3	
ARMURE & PROTECTION		
DÉFENSE PASSIVE	5	
BONUS DÉGÂTS CC	0	
BONUS DÉGÂTS DIST.	+1	

# Feuille de personnage



## BACKGROUND

- Nom : *Nolan Van Eyck*
- Âge : *24 ans*
- Description : *Jeune homme élancé, cheveux au carré blonds avec un tie & dye mauve. Timide, rêveur.*
- Niveau : *1*
- Talent de la Loose : *Gros toc : doit monter trois fois la première marche d'un escalier avant de pouvoir attaquer la seconde*



☆ POLLEN

MAX	RESTANT
1d6	

LIMITE INDIVIDUELLE 12

## FAIRY

- Peuple : \_\_\_\_\_ Fairy : \_\_\_\_\_
- Marque : *Eveillé, Artefact : grimoire vulgaire*
- Point faible : \_\_\_\_\_
- Mémoire de Fugue : \_\_\_\_\_
- Fairy tricks avancés : \_\_\_\_\_

### APTITUDES

- AVENTURE 1
- COMBAT 1
- MAGIE 4
- SAVOIR 2
- SOCIÉTÉ 1
- TECHNIQUE 2

## POUVOIRS

NOMS \_\_\_\_\_ RANG \_\_\_\_\_

## EQUIPEMENT / ARTEFACTS / ARMES NATURELLES

	Description	Dégâts
<i>Grimoire vulgaire</i>	<i>Permettant de lancer tous les sorts "Pouvoirs de Mojo" pour 1PP chacun</i>	
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## HISTORIQUES

	Base	Augmenté	Transformé
<i>Auteur de fanfics romance fantasy</i>	1		
<i>Booktubeur</i>	1		
<i>Passionné d'ésotérisme</i>	2		

## AVANTAGES

<i>ACROBATE</i>	1
<i>ASTUCIEUX</i>	2
<i>FORTICHE</i>	1
<i>INSTINCTIF</i>	3
<i>MINUTIEUX</i>	2
<i>SEDUISANT</i>	1
<i>SOLIDE</i>	1
<i>VIF</i>	1
<i>DOMAINE : Pollen</i>	4
<i>ÉLÉMENT : Air</i>	1

## COMBAT

POINTS DE VIE

	BASE	TRANSFORMÉ
	24	
INITIATIVE	D12+2	
ARMURE & PROTECTION		
DÉFENSE PASSIVE	5	
BONUS DÉGÂTS CC	0	
BONUS DÉGÂTS DIST.	+2	

# Feuille de personnage



## BACKGROUND

- Nom : Pétunia Valentin
- Âge : 29 ans
- Description : Métisse, nez cassé, dreadlocks, bagarreuse
- Niveau : 1
- Talent de la Loose : Ne tient pas l'alcool mais adore en boire.



## APTITUDES

- AVENTURE : 2
- COMBAT : 3
- MAGIE : 1
- SAVOIR : 1
- SOCIÉTÉ : 2
- TECHNIQUE : 1

★ POLLEN

MAX	RESTANT	LIMITE INDIVIDUELLE
1d6		12

## FAIRY

- Peuple : \_\_\_\_\_ Fairy : \_\_\_\_\_
- Marque : Mojo Trompe Matière / Artefact Cape d'invisibilité
- Point faible : \_\_\_\_\_
- Mémoire de Fugue : \_\_\_\_\_
- Fairy tricks avancés : \_\_\_\_\_

## POUVOIRS

NOMS	RANG
Trompe-matière (Voir règles du Kit)	1

## HISTORIQUES

	Base	Augmenté	Transformé
Championne de MMA	2		
Caissière chez Franprix	1		
Passionnée de Littérature russe	1		

## AVANTAGES

ACROBATE	1
ASTUCIEUX	1
FORTICHE	2
INSTICTIF	3
MINUTIEUX	1
SEDUISANT	1
SOLIDE	1
VIF	2
DOMAINE : Guerre	3
ÉLÉMENT : Terre	2

## EQUIPEMENT / ARTEFACTS / ARMES NATURELLES

	Description	Dégâts
Cape d'invisibilité	Défense passive +1	
	Baraka en Défense active	

## COMBAT

POINTS DE VIE 27

	BASE	TRANSFORMÉ
INITIATIVE	D12+4	
ARMURE & PROTECTION	+1	
DÉFENSE PASSIVE	13 (14)	
BONUS DÉGÂTS CC	+1	
BONUS DÉGÂTS DIST.	+2	



# Feuille de personnage



## BACKGROUND

- Nom : Pierre Leflan
- Âge : 49 ans
- Description : Vieux beau gominé et botoxé, charmeur, beau-parleur, positif
- Niveau : 1
- Talent de la Loose : Violents maux de tête dès qu'il entend son nom dans un appareil (téléphone, haut-parleur, etc.)



## APTITUDES

- AVENTURE : 2
- COMBAT : 2
- MAGIE : 1
- SAVOIR : 1
- SOCIÉTÉ : 3
- TECHNIQUE : 1

★ POLLEN

MAX	RESTANT
1d6	

LIMITE INDIVIDUELLE	12
---------------------	----

## FAIRY

- Peuple : ..... Fairy : .....
- Marque : Mojo : Ensorceleur-Séduction / Mojo : Ensorceleur-Télépathie
- Point faible : .....
- Mémoire de Fugue : .....
- Fairy tricks avancés : .....

## POUVOIRS

NOMS	RANG
Ensorceleur-Séduction (Voir règles du Kit)	1
Ensorceleur-Télépathie (Voir règles du Kit)	1

## HISTORIQUES

	Base	Augmenté	Transformé
Animateur de Graines de Musique	2		
Guitare rock	1		
Ju-jitsu brésilien	1		

## AVANTAGES

ACROBATE	1
ASTUCIEUX	1
FORTICHE	1
INSTICTIF	2
MINUTIEUX	1
SEDUISANT	3
SOLIDE	1
VIF	2
DOMAINE : Groupe	3
ÉLÉMENT : Métal	2

## EQUIPEMENT / ARTEFACTS / ARMES NATURELLES

Description	Dégâts
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

## COMBAT

POINTS DE VIE 24

	BASE	TRANSFORMÉ
INITIATIVE	D12+4	
ARMURE & PROTECTION		
DÉFENSE PASSIVE	9	
BONUS DÉGÂTS CC	0	
BONUS DÉGÂTS DIST.	+1	

# Feuille de personnage



## BACKGROUND

- Nom : *Rebecca Zulinger*
- Âge : *32 ans*
- Description : *Grande, léger surpoids, lunettes fantaisie. Enjouée, enthousiaste, curieuse de tout.*
- Niveau : *1*
- Talent de la Loose : *Croit qu'elle sait danser comme Michael Jackson*



## APTITUDES

- AVENTURE : 2
- COMBAT : 1
- MAGIE : 1
- SAVOIR : 3
- SOCIÉTÉ : 2
- TECHNIQUE : 1

★ POLLEN

MAX	RESTANT
1d6	

LIMITE INDIVIDUELLE	12
---------------------	----

## FAIRY

- Peuple : ..... Fairy : .....
- Marque : *Mojo : Atout d'Avantage Magique - Solide* *Mojo : Atout d'Avantage Magique - Vif*
- Point faible : .....
- Mémoire de Fugue : .....
- Fairy tricks avancés : .....

## POUVOIRS

NOMS	RANG
<i>Atout d'Avantage Magique - Solide</i>	1
<i>Atout d'Avantage Magique - Vif</i>	1

## HISTORIQUES

	Base	Augmenté	Transformé
<i>Autrice à Question pour un Champion</i>	2		
<i>Mud race et courses d'obstacles</i>	2		

## AVANTAGES

<i>ACROBATE</i>	1
<i>ASTUCIEUX</i>	2
<i>FORTICHE</i>	1
<i>INSTICTIF</i>	1
<i>MINUTIEUX</i>	1
<i>SEDUISANT</i>	2
<i>SOLIDE</i>	3
<i>VIF</i>	3
<i>DOMAINE : Cité</i>	2
<i>ÉLÉMENT : Bois</i>	3

## EQUIPEMENT / ARTEFACTS / ARMES NATURELLES

Description	Dégâts
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

## COMBAT

### POINTS DE VIE

	BASE	TRANSFORMÉ
INITIATIVE	26	
ARMURE & PROTECTION	D12+5	
DÉFENSE PASSIVE	8	
BONUS DÉGÂTS CC	0	
BONUS DÉGÂTS DIST.	0	