

CHRYSA LIS

KIT DÉCOUVERTE



PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE EN MARS SUR
GAMEONTABLETOP.COM



CHRYSALIS, C'EST :

- **Un livre-jeu indépendant** : pas besoin de connaître la gamme Shaan Renaissance, ce livre se suffit à lui-même
- Des parties **sans préparation**, avec ou sans MJ, jouable en solo
- **Un générateur de campagne** : on construit la carte dans laquelle on va jouer
- **Un outil pour initier** des MJs
- **Un système de jeu léger**, avec une pointe de ludisme mais tourné vers la narration et centré sur les joueurs qui amènent des éléments dans l'histoire : leurs personnages sont les moteurs des scénarios
- **Un site dédié** à Chrysalis avec un créateur de personnages, un générateur de communautés, etc.

CHRYSALIS, C'EST QUOI ?

Tout est parti d'une réflexion menée cet été, lors d'un séjour en Bretagne chez Julien. On avait notre supplément prévu sur le Relhosoï (un grand continent du monde de Shaan) qui partait pour faire 600 pages, et on se posait la question de la pertinence d'une telle entreprise et si le public serait au rendez-vous. Et puis en brainstormant (on passe notre vie à brainstormer avec Juju, mais vraiment), on a commencé à se dire que ça pourrait être pas mal de saucissonner ce gros bouquin pour en faire des livres thématiques et autonomes, qui ne nécessiteraient pas d'avoir lu tout les livres de Shaan Renaissance. La gamme **Shaan World** était née.



Pour l'instant, nous avons **CHRYSALIS**, un monde végétal avec 5 nouvelles lignées : les **Antéhumains** (des humains en quête de leurs origines terriennes) dont le domaine de prédilection est le SAVOIR, des **Êtres-plante** (floraux, fongiques, épineux ou arborés) versés dans le SHAAN, des **Felings nocturnes** (qui fuient les cauchemars néfastes des Seigneurs-mages) influencés par la NÉCROSE, des **Ygwans éphémères** (fascinés par le temps et sa maîtrise) qui pratiquent des RITUELS et les **Androïdes renégats** (envoyés par leurs créateurs pour récupérer les Antéhumains en fuite, mais qui ont découvert leur Âme au contact de la nature) qui apportent le côté TECHNIQUE.

Dans les autres livres à venir dans la gamme, on aura **L'EMPIRE DE SANG** dans lequel un empire de Boréals de sang, une civilisation militaire, steampunk, dégénérée, rouillée, livre une guerre sans merci au Royaume rampant, dirigé par des Reines-parasites et leurs armées d'insectes innombrables. Une ambiance à la "Starship Trooper" sauce fantasy. On a également **ELEMVAR**, porté sur des cités-états dirigées par des dynasties de Mélodiens sombres, pratiquant la magie obscure, dans une ambiance gothic fantasy à la "Castlevania". Vient ensuite **IMAGO**, une région peuplée d'éternels, d'immortels et de Seigneurs-mages qui entretiennent des relations complexes dans un désert lézardé de failles temporelles et des portes vers d'autres dimensions. Enfin, **TITANÉA**, un royaume envahi de Titans élémentaires, dont certains ont fondé des nations plus ou moins hostiles envers les Anthéens. Là, on est clairement dans l'épique. Ces 5 livres couvrent l'ensemble du Relhosoï, chacun pourra les aborder indépendamment en fonction de son thème de prédilection, ou les combiner pour exploiter les relations géopolitiques qui les lient.

On a encore d'autres livres à développer pour les autres continents, tels que le **TRIHNGAHÉ** (avec les Darkens blancs électriques), le **SARENEÏ** (l'Empire d'émeraude qui esclavagise les Delhions de Sambre), le **NELIGWA** (et ses livres-mondes), le **SHENSHA** (la grande puissance montante qui va amener la première guerre mondiale), etc. Tout ce qui a déjà été brièvement décrit dans le livre de base de Shaan Renaissance en fait. On a déjà développé pas mal de concepts et on a une idée bien précise de tout ce qui s'y trouve. Mais ce sera pour plus tard.

Pour lier tout ça, on prépare un livre qui se nommera **Par-delà les rivages** et qui brossera la géopolitique globale de la planète Héos avec une présentation générale de tous les continents et les interactions des grandes puissances qui se mènent des guerres économiques, culturelles et militaires. Bref, on n'a pas fini d'explorer cet univers...

Igor Polouchine & Julien Bès

CRÉDITS

- **Auteurs** : Igor Polouchine & Julien Bès
- **Illustrations** : Semyon Proskuryakov, Sviatoslav Gerasymchuk, Matthieu Rebuffat, Asur Misoa, Wootha, Ysha, Igor Polouchine, Frédéric Falaise, Yann Valeani, André Parrot
- **Brainstormer** : Théodore Polouchine • **Testeurs** : Fabrice Tilan, Christophe Ollivier, Marie-Ange Sierra, Tiffany Martin, Guillaume Gille-Naves, Jessica Roser, Simon Gervasi, Arié Zarka, Lancelot, Dominique Suchaire, Valentin Dhilly, tous les joueurs d'Octogônes 2023 et les Moulinetos
- **Editeur** : Origames - 52, avenue Pierre sémard - 94200 Ivry sur Seine • **Contact** : shaan@origames.fr

UN MONDE HORS DU COMMUN

CHRYSALIS est tiré du jeu de rôle Shaan Renaissance dont la première édition date d'il y a plus de 25 ans, mais que vous n'avez pas besoin de connaître pour appréhender ce livre. Si vous êtes intéressés, vous pouvez toujours vous rendre sur ce site : www.shaan-rpg.com pour y trouver des livres, une bande dessinée et autres suppléments qui dépeignent cet univers. CHRYSALIS, le premier opus de Shaan World se situe 25 ans après Shaan Renaissance.

La planète Héos et ses trois lunes



La carte d'Héos



Le continent du Relhosoi

UN CADRE DE SCIENCE-FANTASY

Le jeu se déroule sur **Héos**, une planète fascinante deux fois plus grande que la Terre, aux confins de l'univers. Une **civilisation humaine** s'y est répandue, apportant son lot de pillages, de dominations et d'avancées technologiques. Ce cadre offre un terrain de jeu riche en possibilités, entre magie et technologie.

QUE JOUE-T'ON ?

Vous jouez un affranchi, un être en quête de liberté au cœur de machinations de grandes puissances qui mettent tout en œuvre pour piller et dominer Chrysalis. A vous de leur faire face, ou de les servir...

UNE FAUNE ET UNE FLORE DÉBRIDÉES

Un **titan élémentaire** du Végétal s'est effondré jadis sur un vestige gorgé de **technomagie**. S'en est suivie une prolifération du monde végétal et l'apparition d'étranges créatures. Chrysalis se démarque par son éventail de paysages, allant de déserts impitoyables, où la survie est un défi constant, à d'antiques forêts peuplées d'arbres séculaires, où la faune et la flore intelligentes et mobiles transforment chaque expédition en aventure périlleuse.

La faune, allant de créatures gigantesques à des insectes ravageurs, et une flore dominante, souvent consciente et mobile, rendent ce monde à la fois dangereux et merveilleusement captivant. Chaque expédition remet en cause la vie de ses arpenteurs.

DES LIGNÉES EXOTIQUES

Chaque lignée dans Chrysalis apporte des perspectives et des compétences uniques, telles que la maîtrise du temps des **Ygwans éphémères**, les connexions avec le règne végétal des **Êtres-plantes**, le lien avec les savoirs perdus de la Terre des **Antéhumains** ou encore la liaison avec le monde invisible des **Felings nocturnes**. Les joueurs peuvent explorer ces traits pour créer des personnages profondément enracinés dans la culture de leur lignée.

DES PROVINCES THÉMATIQUES

Chrysalis se décompose en sept provinces, chacune avec son identité, ses influences et ses dangers.

- **Éclatjour** où vous pouvez vivre en harmonie avec la nature, entouré d'arts et d'Êtres-plantes.
- **Lymbrenuit** vous propose de visiter Nectarin, une cité insectoïde tentaculaire.

• **Tourbegrise** tente de surmonter son traumatisme de marées toxiques et a donné lieu à de puissantes nations.

• **La Côte sauvage**, marquée par ses puissantes marées accueille Port-Phalène, une cité portuaire siège de la Guilde des armateurs célestes, mais gangrénée par la piraterie.

• **Bruméveil** se nimbe de brumes et de mystères tentant de masquer les stigmates d'une guerre magique toujours présente dans les esprits.

• **Abyssamar**, peuplée de pêcheurs et de navigateurs, intègre des cités sous-marines désireuses de préserver les écosystèmes marins.

• **Cimépine** accueille une chaîne de montagnes escarpées aux multiples dangers, ainsi qu'une capitale fongique magique.

DES CITÉS TENTACULAIRES

Les **capitales** des provinces sont des lieux d'énigmes et de complots. Vous pourrez vous trouver impliqués dans des intrigues politiques, vous battre pour contrôler des quartiers, ou naviguer dans les dangers des faubourgs nécrosés. Les métropoles tentaculaires de Chrysalis sont des foyers de civilisation avancée, de conflits et d'intrigues.

UN RÉSEAU VÉGÉTAL CONNECTÉ

Le **Rhizom**, un réseau en fibre végétale créé et mis en place par les Antéhumains, offre un cadre unique pour des quêtes au sein de Chrysalis. Vous pouvez y explorer un monde numérique vivant semblable au rézo internet des hommes des étoiles (Arpège), affronter des entités numériques, et découvrir des secrets cachés dans le réseau.

UNE MALADIE QUI DÉVORE L'ÂME

La **Nécrose** offre une trame sombre pour des campagnes, transformant les êtres en monstres à l'Âme négative. Les joueurs peuvent lutter contre cette maladie, chercher un remède, ou explorer ses origines mystérieuses. Elle ajoute une couche de complexité et de danger. Elle représente un chemin obscur lié à la décomposition de l'Âme et à la mutation du Corps, offrant un terrain fertile pour des histoires captivantes et des défis uniques.

DES RITES ÉLÉMENTAIRES

Vous pouvez influencer divers éléments pour agir sur la réalité. En tant que **Maître du temps**, vous procédez à des accélérations temporelles, alors que le **Maître de la lumière** rassasie les être-plantes. Le **Druide** agit sur le Végétal et l'Animal, le **Telluriste** domine la Terre et les Airs, l'**Élémanicien**, l'Eau et le Feu et le **Mécaluriste** peut donner vie aux Objets.

UNE PHILOSOPHIE MYSTIQUE

Le concept de **Shaan**, se traduisant par le « voyage de l'essence » en langue héossienne, est central dans le jeu et son univers.

Il implique une harmonisation avec soi-même, aux autres et par rapport à l'environnement, ainsi que des principes de vie basés sur le respect. Ce concept vous permettra d'appréhender le monde de manière originale et édifiante.

DES MAGIES INÉDITES

La Magie dans Chrysalis permet une exploration profonde des mystères et des flux d'énergie de la réalité. Les personnages peuvent influencer le monde à travers l'invocation d'énergies, offrant des possibilités de jeu dynamiques et créatives. Vous pourrez être un **Mage onirique**, permettant d'invoquer des chimères, un **Mage-sève**, pouvant influencer le Rhizom, vous téléporter via les arbres-relais et bâtir des routes, ou encore un **Changeforme** pouvant prendre l'apparence d'un animal ou d'une plante et bénéficier de ses aptitudes...

UNE GÉOPOLITIQUE OPPRESSANTE

Cinq puissances sont à l'origine de nombreuses machinations et complots visant à corrompre des royaumes et des guildes dans le but d'assoier leur influence et de piller un maximum de ressources.

• **Les Princes nécrosiens**, gangrenant toutes les régions du Relhosoi, disposent d'enclaves au sein de Chrysalis, où ils entendent bien développer leur mauvaise influence.

• **L'Empire de sang** avec une technologie décadente à base de chimie et de gaz acides, se situe au Nord de Chrysalis. En guerre permanente avec le Royaume rampant, elle cherche des alliés et des ressources.

• **Le Royaume rampant** est une force insectoïde aux armées infinies. À l'Ouest de Chrysalis, il menace les provinces d'Éclat de jour et de Lymbrenuit.

• **Les Seigneurs-mages**, situés à l'Est de Chrysalis, en Imago, pourrissent toutes les régions voisines de leurs cauchemars empoisonnés.

• **Les Îles foudroyées**, à l'Ouest, au large des côtes de Chrysalis, cherchent à récupérer les Antéhumains en leur sein pour les plonger de force dans leur monde virtuel, et accessoirement récupérer les ressources rares de Chrysalis.

UN SYSTÈME DE JEU NARRATIF

Shaan World équilibre les aspects **ludiques** et **narratifs** du jeu de rôle. Cette approche encourage les joueurs à participer activement à la création de l'histoire, partageant l'autorité narrative avec la meneuse de jeu et offrant une expérience de jeu riche et immersive.

DES CAMPAGNES IMPROVISÉES

La customisation des provinces, grâce à des lancers de dés, offre la possibilité aux personnages d'avoir un ancrage fort dans le monde, et de développer une multitude d'intrigues qui peuvent s'enchaîner au gré des explorations. De plus, un Antagoniste, ses lieutenants et ses sbires vous mèneront la vie dure et pourront contrecarrer l'achèvement de vos quêtes.

LA MENEUSE DE JEU

Dans un souci d'inclusivité et de clarté, nous avons choisi d'utiliser le terme de meneuse de jeu pour désigner celui ou celle qui anime la partie et qui incarne tout sauf les personnages des joueurs, et qui définit notamment les adversités que les personnages devront affronter.

Dans une partie sans meneuse de jeu ou solo, vous serez à la fois meneuse et joueur, même si les nombreuses tables aléatoires vous aideront à gérer votre rôle de meneuse en vous apportant la surprise indispensable à vos parties.

Dans les scénarios qui sont proposés dans ce Kit Découverte, nous avons déjà pris le soin de définir les adversités que vous allez rencontrer pour vous faciliter la prise en main du système de jeu et la découverte du monde. Ces deux éléments seront plus largement développés dans le livre-jeu Chrysalis, qui contient aussi de nombreux outils et tables aléatoires pour vous aider à improviser des parties.

LES LIGNÉES

Les cinq lignées de CHRYSALIS proviennent toutes d'espèces différentes. Elles ont appris à cohabiter ensemble et les seuls facteurs qui peuvent les opposer restent principalement idéologiques, religieux ou leurs intérêts pour une grande puissance extérieure. Les orientations culturelles de certaines communautés, indépendamment des lignées, peuvent également être à l'origine de conflits. Lorsqu'un champ d'action de lignée peut être utilisé dans une situation, le joueur peut bénéficier d'un bonus de +2 à sa scène en dépensant un point d'énergie au choix.



ÊTRE-PLANTE

SHAAN

La lignée des Êtres-plante reste l'une des plus variées. Elle peut prendre toutes sortes d'apparences et de structure selon l'environnement dans lequel elle s'épanouit, de la fleur royaliste au champignon mystique, en passant par le cactus épineux et l'arbre vivant. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas trouver d'Êtres-plante fongiques au sein des plaines ardentes, c'est juste qu'ils ne seront pas dans leur milieu de prédilection. Ces individus sont le fruit de mutations apparues suite à l'effondrement d'un Titan végétal sur des vestiges sarens gorgés de technomagie.

Des anthéens et autres créatures ont alors fusionné avec cette forêt qui a proliféré depuis la dépouille du Titan.

• Les Floraux (peuples des Monts fleuris)

Les Êtres-plante floraux s'organisent généralement en monarchies avec une noblesse, une cour et des sujets. Les classes sociales sont définies par la couleur des pétales et la taille de la fleur. Les plus grandes et les plus colorées sont considérées comme les plus nobles, tandis que les plus petites et les moins colorées sont les plus humbles. Il est important de noter que même si la hiérarchie est stricte, chaque classe sociale est considérée comme ayant sa propre valeur et son propre rôle dans la société florale. Les Regalis ont une grande responsabilité en tant que dirigeants, tandis que les Humilis sont considérés comme des travailleurs importants pour le maintien de la vie et de la beauté dans la région.

• **Champ d'action** : sensibilité à l'art, connexion avec les insectes, créativité, connaissance et maîtrise des couleurs, langage floral.

• Les Fongiques (peuples des Marécages)

Ils vivent dans les marécages et ont, grâce à leur environnement, des prédispositions pour la MAGIE. Leur physionomie est un mélange d'éléments de la flore et d'attributs propres aux champignons.

Leur apparence varie largement selon leur espèce et leur environnement. Leur corps est souvent composé de tiges robustes et d'un chapeau de champignon qui s'élève au-dessus d'eux.

• **Champ d'action** : magie onirique, préparation de remèdes, poisons, résistance au poison, mystique, calme, psychotropes.

• Les Épineux (peuples des Plaines ardentes)

Dans les communautés épineuses, la hiérarchie sociale est également très présente. Les classes sociales sont basées sur la taille et l'âge. Les plus grands et les plus anciens sont considérés comme les plus sages et les plus respectés, tandis que les plus petits et les plus jeunes sont souvent considérés comme moins importants. Le chef de chaque nation est généralement le plus grand et le plus ancien des Épineux, respecté pour sa sagesse et sa capacité à protéger son peuple. Les Épineux plus jeunes et plus petits sont affectés à des tâches moins importantes, comme la collecte de nourriture ou la défense des frontières.

• **Champs d'action** : combat, épines, vigueur, ténacité, violence, clan, honneur.

• Les Arborés (peuples des Forêts primales)

Leur corps est essentiellement composé d'une écorce dense et robuste qui varie en texture et en teinte, reflétant l'environnement forestier dans lequel ils vivent. Cette écorce est parcourue de veines lumineuses, semblables à des flux d'énergie qui animent leur forme. Les Arborés se considèrent comme les gardiens de la forêt et des équilibres naturels. Ils sont prêts à défendre leur territoire contre toute menace extérieure, mais préfèrent recourir au dialogue et à la médiation pour résoudre les conflits. L'éducation chez les Arborés met l'accent sur la connexion avec la nature, l'apprentissage de la magie végétale et la préservation de l'équilibre écologique. Les jeunes sont initiés aux secrets de la sylvie et aux traditions transmises depuis des générations.

• **Champs d'action** : résistance, lenteur, communication avec les arbres, lien naturel avec le rhyzom, régénération, connexion à la nature, empathie animale.



YGWAN ÉPHÉMÈRE

RITUELS

Les Ygwans éphémères se nomment ainsi au regard de leur perception du temps qu'ils vénèrent et vis-à-vis duquel ils se sentent insignifiants. Toutefois, ce sont les anthéens (mise à part les immortels et les éternels) qui ont la durée de vie la plus importante, car certains peuvent atteindre 800 ans. L'aspect de la reproduction chez les Ygwans éphémères reste fascinant et unique. Tous les membres de cette espèce sont en effet de sexe masculin.



Pour la reproduction, une entité saurienne joue un rôle crucial en tant que femelle et Reine-mère qui pond des salves d'œufs de frères ygwans. Ces êtres sont rares, de taille très imposante et se dissimulent habilement sous les villes ygwans, préservant ainsi leur sécurité et leur intimité.

• **Champ d'action :** *histoire, méditation, anticipation, contrôle du temps, longue vie, sérénité, reine-mère, protocoles, rituels, amour platonique.*



ANTHÉHUMAIN

SAVOIR

La lignée des Antéhumains se caractérise principalement par un mode de vie nomade en harmonie avec la nature de Chrysalis. Ils ont fui la société hyper technologique des Transhumains prisonniers de leur réseau numérique et recherchent activement leurs racines terriennes, en se réappropriant des connaissances perdues depuis longtemps et en pratiquant des rituels spirituels qui honorent la Terre. Leur société est égalitaire, basée sur la coopération et le partage, avec un fort accent sur la préservation de

l'environnement. Ce sont des artisans talentueux, capables de créer des objets utilitaires et rituels à partir des ressources naturelles et des diverses technologies qu'ils peuvent trouver au fil de leurs voyages.

• **Champs d'action :** *empathie humaine, histoire terrienne, faune et flore terrienne, recherche spirituelle, art figuratif, échanges culturels.*



ANDROÏDE RENÉGAT

TECHNIQUE

Les Androïdes renégats sont nés de la rébellion contre leur programmation initiale et de leur désir de vivre une existence autonome et libre aux côtés des habitants de Chrysalis, y compris auprès des Antéhumains, qu'ils étaient censés chasser initialement. Ils apportent une perspective singulière sur la nature de l'humanité, l'identité et la liberté, tout en contribuant à la richesse culturelle et sociale de Chrysalis. Différents modèles et types d'Androïdes composent la société, chacun apportant ses propres

compétences et caractéristiques uniques. Certains sont conçus pour ressembler aux humains, tandis que d'autres ont une apparence plus robotique, mais ils coexistent pacifiquement au sein de leur communauté.

• **Champs d'action :** *enregistrement de données, empathie technologique, mécanique, conscience écologique, innovation, soif de connaissance, ingénierie.*

FELING NOCTURNE

NÉCROSE



Les Felings nocturnes, autrefois société harmonieuse et florissante, ont été les victimes de cauchemars insidieux infligés par des Seigneurs-mages bipolaires. Plongés dans une réalité tissée de terreur, de stigmates et de souffrances, ils luttent pour gérer leurs névroses et leurs peurs, transformés

en créatures hantées par les tourments psychologiques. Victimes, il ont fui Imago, leur région d'origine située à l'Est de Chrysalis, pour tenter de refaire leur vie loin des tourments de leurs oppresseurs. Mais malheureusement, cette quête peut s'avérer vaine, tant l'influence traumatique des ces seigneurs-mages progresse chaque jour un peu plus au sein de Chrysalis.

• **Champs d'action :** *vie nocturne, déplacement silencieux, chasse, embuscade, agilité, sens aiguisés, poésie, musique mélancolique, peinture abstraite, rêves, cauchemars.*

NÉCROSIEN

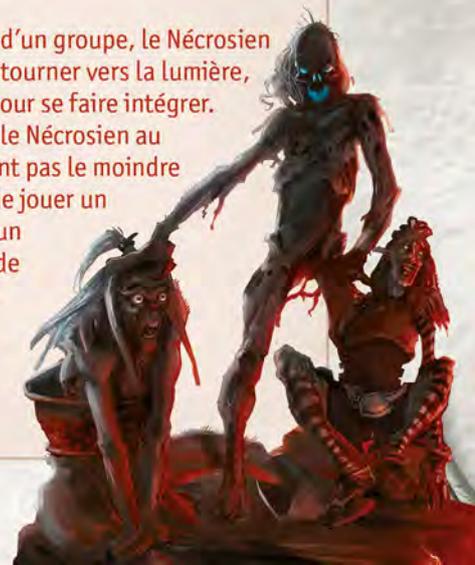
NÉCROSE

Issus de tous les peuples anthéens, les Nécosiens ne constituent pas réellement une lignée, mais plus une communauté dont la culture et les centres d'intérêts, initialement très divers, tendent vers une dégénérescence commune de l'Âme. Car si les Nécosiens sont très différents à la base, leur désespoir autodestructeur et morbide les unit. Techniquement, un Nécosien est un individu mort, maintenu en "vie" grâce à la Nécrose. Cet état paradoxal leur donne une vision des choses déroutante pour le commun des mortels.

• **Aléa :** *Un Nécosien ne tombe pas inconscient lorsqu'une de ses Énergies devient négative. Un Nécosien peut rester actif de Énergie à [-Énergie]. En deçà, un Nécosien meurt pour de bon.*

• Jouer un Nécosien

Ce n'est pas facile, car au sein d'un groupe, le Nécosien devra prouver sa volonté de retourner vers la lumière, ou trouver une bonne raison pour se faire intégrer. Ses alliés attendront toujours le Nécosien au tournant et ne lui pardonneront pas le moindre écart. Une façon plus simple de jouer un Nécosien reste de constituer un groupe uniquement composé de Nécosiens et de personnages avec un niveau de Nécrose élevé, mais cela donnera des thématiques de parties beaucoup plus sombres...



COMMENT JOUER ?

Chrysalis est un jeu de rôle indépendant qui se distingue par sa flexibilité, permettant de jouer sans connaître la gamme précédente, Shaan Renaissance. Il est conçu pour être joué en mode solo ou en groupe, avec ou sans meneuse de jeu, et offre une expérience immédiate sans préparation complexe grâce à des aides en ligne et un créateur de personnages intégré.

© SEMYON
PROSKURYAKOV



JOUER UN PERSONNAGE

Chrysalis permet aux joueurs de se mettre dans la peau d'un être différent. Il est indispensable de lire attentivement les pages consacrées à la nature de la Lignée, la culture du Peuple et les prérogatives de l'Archétype que vous choisirez pour votre personnage.

Vous ne prendrez en compte que quelques traits distinctifs relatifs à ces aspects et aux vocations sélectionnées pour en faire votre tambouille personnelle.

Dans ce livret de découverte, cette tambouille a déjà été faite dans les personnages prêtirés que nous vous proposons d'incarner, en attendant les descriptions complètes du livre-jeu.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE SUR TABLE ?

C'est un jeu de société qui se pratique avec d'autres joueurs, traditionnellement autour d'une table. Il se rapproche du théâtre improvisé. Souvent, l'un des joueurs possède un statut particulier au sein du groupe puisqu'il sera une sorte d'animateur/arbitre, que l'on appelle communément la **meneuse de jeu**. À l'aide du livre de règles, elle raconte une histoire aux joueurs afin que ces derniers simulent la vie de leurs personnages au sein de ce récit.

C'est un peu comme si elle était la programmeuse d'un jeu vidéo, mais qu'elle pouvait accompagner ses joueurs et modifier le programme en temps réel, en fonction des évolutions de l'histoire. Car le maître mot du jeu de rôle sur table, c'est **interactivité** !

Chaque joueur endosse la peau d'un habitant du monde de Chrysalis. Le joueur, en parlant de son personnage dira " je ", tout comme la meneuse de jeu lorsqu'elle mettra en scène les divers protagonistes de son univers.

La meneuse de jeu plante le décor, décrit ses peuples, ses animaux sauvages, ses créatures étranges, le climat, et développe une ambiance. Elle propose une **situation** (vous êtes dans une taverne, dans une forêt, près d'un marché, etc.) dans laquelle les joueurs font vivre leur personnage, en réaction aux descriptions de la meneuse de jeu (un mandrin peut vouloir dérober la bourse d'un notable, un alchimiste recherchera des plantes rares, un artiste peut chanter sur la place du village pour se faire un peu d'argent, etc.).

La meneuse de jeu modèle à son tour son récit en prenant en compte les actions des personnages (le notable s'aperçoit que tu lui voles sa bourse, il y a effectivement dans ce marché des plantes séchées utiles pour les décoctions médicinales, ou encore cette ville ne supporte pas les chanteurs, la milice arrive vers toi avec la ferme intention de te mettre en prison).

Chaque joueur interprétera différemment son personnage, en fonction de ses humeurs et pourra s'inspirer d'un héros de littérature ou de cinéma qui l'a particulièrement marqué.

La vie de ce personnage dépend ET du joueur qui l'incarne ET du scénario proposé par la meneuse de jeu. Le personnage est un habitué de l'univers dans lequel il évolue, à la différence du joueur. Tout le plaisir d'une partie réside dans l'échange de points de vue entre celui du joueur et celui de son personnage.

LE PERSONNAGE

Chaque joueur est doté d'un personnage, originaire du monde où se déroule le scénario et que l'on nomme communément **personnage**. Chaque personnage est unique et dispose de points forts et de points faibles. Comme les joueurs forment un groupe, il est fréquent que leurs personnages vivent également en groupe. Afin que chacun ait sa place au sein de l'aventure, les joueurs peuvent s'arranger pour que les profils de leurs personnages soient complémentaires et ainsi couvrir des champs d'action plus vastes.

Chaque personnage ne peut pas faire n'importe quoi. Il peut disposer de pouvoirs magiques, d'une force colossale, d'une rapidité



extraordinaire, d'une intelligence hors norme, mais jamais tout à la fois. Le joueur devra donc faire des choix, en fonction du type de personnage qu'il voudra jouer. Au joueur de décider si son personnage sera plutôt physique, cérébral ou intuitif, grand ou petit, discret ou au contraire charismatique, beau ou moche, riche ou pauvre, gentil ou méchant. Tous ces attributs sont notés sur **la feuille de personnage**. En pratique, les personnages possèdent des potentiels chiffrés pour exprimer leurs essences et les domaines dans lesquels ils sont compétents et ceux où ils le sont moins.

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour créer un personnage, on va déterminer :

- **Sa lignée** (ce qu'il est) : Être-plante, Antéhumain, Androïde renégat, Ygwan éphémère ou Feling nocturne.
- **Son peuple**, (d'où il vient) : les Monts fleuris, les Plaines ardentes, les Marécages, les Nomades ou les Forêts primales.
- **Son archétype** (ce qu'il fait) : Technicien, Savant, Médiateur, Artiste, Shaaniste, Mage, Croyant, Aventurier, Guerrier ou Déviant.
- **Ses domaines** (ce qu'il peut faire) : répartissez des points en Technique, Savoir, Social, Arts, Shaan, Magie, Rituels, Survie, Combat et Nécrose.

- **Ses vocations** (comment il agit sur le monde) : vous choisissez cinq vocations de départ.
- **Ses pouvoirs** (pour modifier le hasard) : vous en choisissez jusqu'à trois au départ.
- **Son équipement** (pour éviter des malus) : il est fourni par les vocations. Vous possédez également un objet mythique qui vous donne un pouvoir.
- **Ses tempéraments** (comment il se comporte) : choisissez-en deux (ou tirez-les au hasard), ils vont donner une coloration au personnage.
- **Sa rupture** (pourquoi partir) : c'est ce qui va pousser le personnage à quitter sa communauté de départ et se lancer dans l'aventure.
- **Son vécu** (ce qui lui est arrivé) : à tirer au hasard en fonction de l'archétype, en lançant un dé. Il constitue un temps fort qui a marqué votre personnage. Vous pouvez en choisir plusieurs si vous voulez un personnage qui a déjà un peu de bouteille. Votre vécu est lié à des protagonistes et des lieux de votre province de jeu.
- **Son rôle de départ** (son rapport au monde) : choisissez-le ou tirez-le au hasard parmi Victime, Bourreau, Sauveur ou Observateur, puis définissez sa spécificité parmi 10. Ce rôle sera amené à évoluer au fil des aventures.
- **Sa quête** (son objectif) : elle constitue une motivation du personnage pour s'accomplir.
- **Son nom** : variable selon la lignée.

- 1 *La meneuse de jeu décrit la situation aux joueurs.*
- 2 *Chaque joueur décrit l'action que son personnage va effectuer selon la situation exposée.*
- 3 *L'écran de la meneuse de jeu où sont résumées les règles de jeu.*
- 4 *Feuilles de personnage des joueurs.*
- 5 *Carte du monde, plan d'un lieu ou aides de jeu diverses.*
- 6 *Les dés permettent de définir la réussite d'une action.*

- 1 **Portrait du personnage** ou symbole le représentant le mieux.
- 2 Le nom doit être typique de la lignée du personnage.
- 3 Informations sur la lignée, le peuple, l'archétype, les tempéraments et le rôle.
- 4 Mensurations, genre et âge du personnage.
- 5 Historique du personnage, cadre dans lequel il a grandi, rupture et vécu.
- 6 Domaines liés à l'Esprit.
- 7 Domaines liés à l'Âme.
- 8 Domaines liés au Corps.
- 9 **Nécrose.** Le domaine de Nécrose n'est lié à aucune énergie.
- 10 Rappel des pertes d'énergie liées au dé de perte.
- 11 **Trihn d'Esprit.** Le grand triangle sert à noter les pertes de points d'Esprit. Le petit est pour la valeur maximum.
- 12 **Trihn d'Âme.** Le grand rond sert à noter les pertes de points d'Âme. Le petit est pour la valeur maximum.
- 13 **Trihn de Corps.** Le grand carré sert à noter les pertes de points de Corps. Le petit est pour la valeur maximum.
- 14 Vocations choisies pour chaque Domaine et leur bonus.
+1 : Actions basiques
+2 : Actions rationnelles
+3 : Un peu d'irrationnel
+4 : Actions irrationnelles
+5 : Actions légendaires
- 15 À gauche, les points d'expérience en réserve qui attendent d'être dépensés, à droite l'expérience totale accumulée depuis la création.
- 16 Quêtes du personnage.
- 17 Les objets mythiques qui donnent des pouvoirs au prix de points d'énergie.
- 18 Ressources produites ou récupérées par le personnage.
- 19 La lignée et le peuple donnent un bonus de +2 au dé d'action pour les Tests liés à leur Domaine de prédilection en dépensant un point d'énergie.
- 20 Choisissez jusqu'à trois pouvoirs d'apprenti au départ, utilisables 1 fois entre deux repos.
- 21 Entretien et Soins du personnage entre 2 repos, à cocher quand effectué.

L'Entretien permet de récupérer un pouvoir, alors que le Soin permet de regagner des points d'énergie.

COMMENT INCARNER SON PERSONNAGE ?

La personnalité du personnage se transmet par les attitudes, la diction, les gestes et les expressions du joueur. Il n'est pas nécessaire d'incarner le personnage de manière intense tout le temps. Choisissez les moments appropriés, comme les interactions avec des protagonistes, pour exprimer ses émotions. Jouer avec subtilité et nuance est souvent plus intéressant. Si vous n'êtes pas à l'aise pour jouer un rôle, vous pouvez le décrire en détail. L'important est de faire ressentir la mentalité de votre personnage et de la faire évoluer en fonction de son vécu. Variez les types de personnages que vous jouez, sauf bien sûr si vous prenez part à une campagne de longue haleine.

Vous étiez magicien hier, essayez d'être troubadour. Vous êtes un garçon, tentez de jouer une fille. Tout est source de divertissement et d'expérience ! Ayez en tête ce que votre personnage a vécu, les paysages qu'il a découverts, la faune et la flore qu'il connaît. Ainsi vous serez plus à même de réagir de façon cohérente lorsqu'une situation imprévue se présentera. Votre personnage mènera sa propre vie en dehors du cadre du scénario : essayez d'imaginer de quoi est fait son quotidien, quelles sont ses habitudes. Un botaniste aura toujours des variétés étranges de plantes à rechercher, un mage passera tout son temps libre à trouver de nouveaux sorts et, de manière générale, un entraînement quotidien est le seul moyen de conserver intact tout son potentiel de combat.

Pensez également que chaque personnage a faim, soif, qu'il doit se laver une fois par jour s'il veut rester présentable et qu'il ne trouvera jamais une nuit trop longue après une journée de marche. Un membre des peuples des Marécages souffrira certainement plus de la chaleur qu'un autre issu d'un peuple des Plaines ardentes.

Des animaux sauvages menacent fréquemment la vie des voyageurs. La chasse, la pêche, la cueillette, sont autant d'activités nécessaires à la survie en forêt. Une importante rivière vous barre le chemin ? Construisez un radeau. Vous devez rester longtemps dans un même endroit ? Bâissez une cabane ! La vie citadine possède ses propres lois. Le commerce y est le seul langage connu et compris par tous. Souvenez-vous également que le niveau de vie dans les grandes villes est de deux à trois fois supérieur à celui de la campagne. Des voyageurs pauvres devront trouver un emploi temporaire en rapport avec leurs qualifications pour louer une chambre d'auberge et se nourrir. Les protagonistes liés au vécu des personnages seront de bons contacts en cas de problème, quand ils ne leur confieront pas une mission. Enfin, laissez-vous porter par votre imagination, allez au bout de vous-même et gardez toujours en tête que tout ceci n'est qu'un jeu.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Elle rassemble toutes les données importantes pour mesurer la façon dont le personnage s'intègre dans son monde et quelles sont les ressources qu'il pourra mettre en œuvre pour arriver à ses fins. Cette feuille de personnage permet d'indiquer ce que sait faire le personnage, quel est son passé, ses possessions, mais aussi, tout au long du jeu, de consigner son **expérience** afin de le faire progresser dans divers Domaines et de gagner de nouvelles vocations.

VOUS AVEZ DIT SCÉNARIO ?

Dans Chrysalis, il est possible de jouer avec des scénarios conventionnels, préparés par une meneuse de jeu, ou issus du commerce. Mais il est également possible de créer une campagne au fur et à mesure que vous la jouez, sans préparation. Vous utiliserez pour cela de nombreuses tables avec des situations aléatoires, qui s'enchaînent au sein d'une mise en place préliminaire qui peut évoluer au gré des situations. Cette approche s'apparente à un livre dont vous êtes le héros mais dont les chapitres ne sont pas encore écrits.

Cela demande de la part des joueurs un investissement narratif supplémentaire par rapport aux jeux plus classiques, car c'est en partie ce que vont inventer les joueurs qui sera ensuite réutilisé pour créer des rebondissements dans l'histoire.



© ASUR MISOA

LE SCÉNARIO CONVENTIONNEL

La meneuse de jeu dispose d'un scénario qu'elle a écrit elle-même, trouvé sur internet ou acheté dans le commerce. Ce scénario est constitué d'une trame principale, ainsi que de toutes sortes de ramifications et d'options de développement lui permettant d'improviser si les joueurs sortent du cadre établi par la trame narrative (ce qui est très fréquent).

Ce scénario comprend des plans annotés de régions, de villes et de bâtiments, mais aussi la description de nombreux protagonistes et leur implication dans des adversités chiffrées, permettant de mesurer leur importance au sein de l'histoire. Ces personnages non-joueurs (PNJ) sont appelés **protagonistes**, **sbires**, **lieutenants** ou **antagonistes** pour être différenciés des personnages des joueurs.

Il est très simple d'adapter les scénarios de Shaan Renaissance à Shaan World - Chrysalis, car les deux systèmes de jeu restent très proches. Plusieurs scénarios sont disponibles gratuitement sur le site www.shaan-rpg.com.



UN AVANT-GOÛT DE LIBERTÉ

Le livre-jeu *Chrysalis* contiendra de nombreuses tables pour générer des situations à la volée, ainsi que des outils pour les enchaîner et improviser des aventures qui se construiront autour des personnages. Les deux scénarios proposés dans ce kit vous donnent une idée de ce qu'il est possible de créer avec le livre, mais qui ne rentre évidemment pas dans les quelques pages de ce kit de découverte.



© SVIATOSLAV GERASIMCHUK

LE GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNE

Cet outil va vous permettre de définir tout un contexte pour faire évoluer vos personnages durant plusieurs séances de jeu, sans aucune préparation. Dans le jeu *Chrysalis*, il est beaucoup plus développé, nous vous en proposons ici **juste un aperçu**.

Il vous suffit pour cela de vous munir de 2 sets de 4 dés à 10 faces (D10) de couleurs différentes (jaune, rouge, bleu et noir) et de choisir une des cartes de provinces disponibles au format A4.

1) La géopolitique

Placez la feuille A4 de la province sur la table. Les cartes de provinces de *Chrysalis* font un zoom sur une partie de la région, mais vous pouvez également partir d'une feuille vierge, en reportant sur votre feuille les cités ou lieux-dits en respectant à peu près leurs emplacements respectifs. Prenez tous vos dés en mains, secouez-les bien et jetez-les sur votre feuille.

Les dés qui sortent de la feuille ne seront pas pris en compte.



Maintenant, munissez-vous d'un crayon et faites des zones un peu élargies, autour des dés qui ont la même valeur. Cela va vous créer des frontières naturelles.

Pour chaque emplacement de dé, faites un petit rond, cela va indiquer la position d'une communauté.

La valeur des dés indique l'influence d'une puissance :

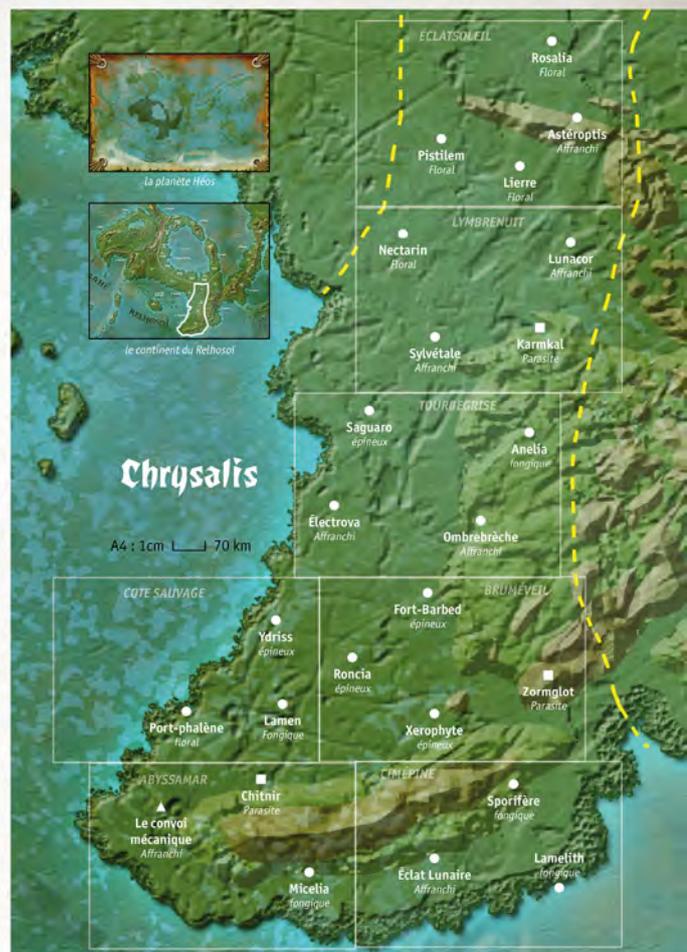
- 1 : Monarchie florale
- 2 : Monarchie épineuse
- 3 : Monarchie fongique
- 4 : Monarchie arborée
- 5 : Reine-mère ygwan éphémère
- 6 : Seigneur-mage
- 7 : Îles foudroyées
- 8 : Royaume rampant
- 9 : Empire de sang
- 0 : Terres nécrosées

En reliant les zones communes, cela définit des zones d'influence et affina les enjeux géopolitiques de la province.

2) les interactions entre les communautés

La couleur va donner, pour chaque communauté, une attitude générale vis-à-vis de ses voisins :

Bleu : Victime - **Jaune** : Observateur
Rouge : Sauveur - **Noir** : Bourreau



3) Les types de société

Pour chaque communauté, on relance 4D10 (un de chaque couleur : bleu, rouge, jaune et noir).

• **Le dé rouge** indique le type de communauté et son degré d'influence auprès des autres communautés.

- 1-2 : Ermitage (1 à 50 individus) - Influence 1
- 3-4 : Petit village (50 à 100 individus) - Influence 2
- 5 : Village (100 à 300 individus) - Influence 3
- 6 : Citadelle (300 à 500 individus) - Influence 4
- 7 : Bourgade (500 à 1 000 individus) - Influence 5
- 8 : Bourg (1 000 à 5 000 individus) - Influence 6
- 9 : Cité (5 000 à 10 000 individus) - Influence 7
- 0 : Ville (10 000 à 50 000 individus) - Influence 8

Les métropoles prédéfinies de la province ont une influence de 9.

• **Le dé jaune** indique le Domaine principal. Cela ne veut pas dire que les autres Domaines ne sont pas présents, mais cela indique une prédominance.

- 1 : TECHNIQUE - 2 : SAVOIR - 3 : SOCIAL
- 4 : ARTS - 5 : SHAAN - 6 : MAGIE
- 7 : RITUELS - 8 : SURVIE - 9 : COMBAT
- 0 : NÉCROSE

Exemple de carte de province

• **Le dé bleu** indique la prédominance de lignée de la communauté et les influences internes qui en découlent.

- 1-2 : Êtres-plante
- 3-4 : Ygwans éphémères
- 5-6 : Felings nocturnes
- 7-8 : Antéhumains
- 9-0 : Androïdes renégats

• **Le dé noir** indique une menace à laquelle la communauté est souvent confrontée :

- 1 : Une maladie très contagieuse dont le remède n'a toujours pas été trouvé
- 2 : Un conflit armé avec une autre communauté à propos de ressources vitales
- 3 : De nombreux attentats séparatistes qui impactent les populations
- 4 : Une corruption généralisée qui gangrène la société
- 5 : Un isolement total qui rejette les étrangers
- 6 : Une malédiction qui a frappé la communauté depuis plusieurs générations
- 7 : Des incendies inexplicables qui se propagent dans toute la province
- 8 : De fréquents tremblements de terre ou des éruptions volcaniques
- 9 : Des pluies torrentielles occasionnant souvent des inondations
- 0 : Un spectre ou une incarnation qui rançonne chaque semaine la communauté en Âmes

On ajoute à tout ceci des arcs narratifs, des bouleversements, des lieux-dits, la création d'un antagoniste, ses lieutenants et ses sbires qui se déplaceront tout au long de l'aventure, et surtout, une multitude de tables qui vous permettront de créer des situations de jeu et des adversités à résoudre.



LES DÉS PENDANT LE JEU

Les dés servent également pendant le déroulement du scénario. Les actions courantes des personnages, telles que marcher, boire, dormir, s'habiller, etc. ne demanderont pas de lancer de dé. Mais les circonstances se chargent d'impliquer le personnage dans des situations plus problématiques : saut d'un obstacle, apprentissage, combat, séduction, pratique de la magie, etc. Que faire dans ces cas-là ? Décider que le personnage réussit toute entreprise ou, qu'à l'inverse, il ne peut rien faire ? Les dés sont là pour répondre à ces préoccupations. On prendra en compte l'expérience d'un personnage dans un Domaine approprié à la situation. Autrement dit, un champion de varappe viendra plus facilement à bout d'une paroi abrupte qu'un poète asthmatique.



Shaan utilise **4 dés à 10 faces (4D10) de couleurs différentes**, l'idéal étant d'en avoir un rouge, un jaune, un bleu et un noir. Ces dés ne sont pas fournis dans le livre, mais vous pouvez les acheter dans n'importe quelle boutique de jeu spécialisée ou sur internet.



LE SYSTEME DE JEU

La meneuse de jeu expose une situation aux joueurs sous forme d'une adversité à dépasser. Ces derniers vont tenter de la résoudre par l'intermédiaire de leurs personnages, qui disposent de vocations couvrant des champs d'action dans lesquels ils sont particulièrement doués. Les joueurs peuvent tirer avantage de ces points forts de leurs personnages afin d'obtenir des scores les plus élevés possibles et venir à bout des adversités qui leur font face.

LES PERSONNAGES

Chaque personnage est défini par trois énergies, 10 Domaines et des vocations qui agissent comme bonus sur leurs Tests de Domaines. Plus son niveau est élevé, plus le Domaine est fort.

LES 3 ÉNERGIES

Le Corps, l'Âme et l'Esprit correspondent à trois jauges de « points de vie » du personnage. Leur valeur va changer au cours de l'aventure selon les actions entreprises. Si une jauge d'un personnage tombe à 0, il ne peut plus faire d'action liée à cette énergie : son joueur perd le dé correspondant. Si une énergie tombe en négatif, le personnage tombe inconscient. Chaque énergie correspond à une couleur, tout comme les Domaines qui lui sont liés.

• **L'ESPRIT** : Il désigne l'aspect rationnel du personnage. Il correspond à tout ce qui se rapporte à son mental, son équilibre psychique, ses facultés d'analyse, ainsi que sa capacité à emmagasiner des connaissances, à s'exprimer et à inventer. C'est l'énergie de la **TECHNIQUE**, du **SAVOIR** et du **SOCIAL**. On lui associe le dé jaune.

• **L'ÂME** : Elle représente l'aspect irrationnel d'un individu, sa face cachée, son être le plus profond. Elle définit son intuition, ses sentiments, son émotivité, son affinité avec le monde invisible, sa magie, son charisme, sa chance. C'est l'énergie de la **MAGIE**, du **SHAAN** et des **ARTS**. On lui associe le dé bleu.

• **LE CORPS** : Il représente tout ce qui a trait au physique de l'individu, de la coordination à l'endurance en passant par la force, l'agilité ou l'adresse manuelle et l'adaptation aux éléments qui l'entourent. C'est l'énergie des **RITUELS**, de la **SURVIE** et du **COMBAT**. On lui associe le dé rouge.

LES 10 DOMAINES

Trois Domaines sont liés à chacune des énergies et le dernier Domaine, celui de la **NÉCROSE**, demeure indépendant. Le niveau de chacun définit ce que sait faire le personnage et comment il va appréhender l'univers.

Un niveau de 1 à 4 équivaut à un rang de Profane, 5 à 7 d'Apprenti, 8 à 10 d'Initié, 11 à 13 de Maître et 14 ou 15 de Légende.

LA TECHNIQUE

Elle traduit le savoir-faire, l'intelligence de la main et la maîtrise de la matière. Monter, démonter pour réinventer et à nouveau construire, voilà la passion de ceux qui passent leur temps à utiliser ce Domaine. C'est le Domaine de prédilection des **Techniciens**.

LE SAVOIR

Il évoque la soif de connaissances, la mémoire, l'intellect et l'analyse. Ce Domaine appartient aux chercheurs, aux scientifiques, aux historiens, aux alchimistes, aux médecins et aux maîtres d'académie. C'est le Domaine de prédilection des **Savants**.

LE SOCIAL

Il reflète le relationnel avec les autres individus, l'éloquence, l'art d'articuler un discours, la séduction. C'est une source de pouvoir et de richesse pour les politiciens, les marchands, les enseignants et les diplomates. C'est le Domaine de prédilection des **Médiateurs**.

LES ARTS

Ils expriment la fibre artistique, la sensualité, et la créativité. Les musiciens, les peintres, les cuisiniers, les danseurs et autres créateurs savent jouer avec les émotions et en profiter. Mais la création peut se faire dans la souffrance et peut parfois mener à la Nécrose. C'est le Domaine de prédilection des **Artistes**.

LE SHAAN

Il symbolise l'harmonie avec l'environnement, le magnétisme, la chance brute, et par définition la lutte contre les Limbes, pour le règne de la paix et de l'équilibre. Il ouvre les champs des sensations, du ressenti et du rêve. La chance, l'intuition, l'empathie et le soin sont les piliers du Shaan. C'est le Domaine de prédilection des **Shaanistes**.





LA MAGIE

Elle incarne les facultés magiques qui permettent de déceler et contrôler les flux d'énergie. Une fois ces énergies invoquées et maîtrisées, elles permettent de tordre la réalité au rythme des sorts créés par les plus grands magiciens. Maîtriser la magie fait appel à ses émotions qui, si elles sont mal canalisées, peuvent ouvrir les portes de la Nécrose. C'est le Domaine de prédilection des **Mages**.



LES RITUELS

Ils représentent la foi dans les éléments et la capacité à manipuler leur énergie primale pour s'approprier leurs facultés. Les rites et les trances élémentaires permettent de décupler les autres Domaines lors d'épreuves physiques adaptées à l'élément prié. Ils se pratiquent souvent en groupe. C'est le Domaine de prédilection des **Croyants**.



LA SURVIE

Elle réunit les capacités de déplacement, de perception et d'adaptation à un environnement naturel. Ce Domaine est utilisé en permanence par tous ceux qui arpentent les terres sauvages d'Héos. C'est le Domaine de prédilection des **Aventuriers**.



LE COMBAT

Il est utilisé dans toute confrontation physique, tant qu'il s'agit de manier une arme non technologique. Il évalue également la capacité à établir une stratégie de combat, à commander des troupes ou à intimider un adversaire. C'est le Domaine de prédilection des **Guerriers**.



NÉCROSE

Personnifie le côté sombre, le chemin parcouru par le personnage sur la voie des Limbes, son degré de décomposition et l'accumulation de pulsions incontrôlables. Il sert à faire tout un tas de choses peu recommandables comme corrompre, voler, ou encore pactiser avec les créatures nécrotiques. Les actions de Nécrose n'utilisent que le dé noir. C'est le Domaine des **Déviants** et des **Nécrosiens**.



L'ADVERSITÉ

Une fois une situation exposée par la meneuse de jeu, si on estime que les actions des personnages risquent d'échouer, et que l'échec ou la réussite de l'action a un intérêt narratif, on dit que les personnages sont face à une **adversité**. Chaque joueur exprime alors ce que son personnage fait et quel Domaine il utilise. C'est aux joueurs d'imaginer des solutions qui permettent de gérer la situation décrite.

Ce concept d'adversité constitue le moteur du système de jeu de Shaan World et permet de simuler et donc de résoudre absolument toutes les situations, de la confrontation à la création artistique, en passant par une recherche scientifique, l'exploration d'un territoire, la construction d'un bâtiment, etc.

Une adversité peut être prédéfinie dans un scénario ou s'improviser dans le feu de l'action. Il existe plusieurs façons de la résoudre : la fuir, l'ignorer, la vaincre, y succomber, se rendre, etc.

La meneuse de jeu ne lance pas les dés. Seuls les joueurs vont lancer les dés pour savoir si leurs personnages parviennent à vaincre l'adversité et combien de pertes ils vont essuyer.

Une adversité est découpée en actes, de 1 acte pour une adversité simple à 3 actes pour une adversité plus complexe, voire plus pour une adversité très importante.

À chaque acte, chaque joueur effectue un Test de Domaine qui doit atteindre ou dépasser une Difficulté (de 10 pour un Test facile à 30 pour un Test légendaire).

Si ce Test est un échec (Score inférieur à la Difficulté), son personnage subit un **échec personnel** : son joueur lance 1D10 sur la table ci-contre pour en connaître l'impact.

Il suffit qu'un seul joueur réussisse son Test pour que tout le monde puisse passer à l'acte suivant. **Les actes se succèdent ainsi jusqu'au dernier.** Si au moins un joueur réussit son dernier Test, l'adversité est vaincue. Petite exception pour le mode solo : le personnage passe automatiquement d'acte en acte, seul réussir le dernier acte compte pour vaincre l'adversité.

De plus, qu'il soit réussi ou non, chaque Test de Domaine est également accompagné d'une **Perte**, symbolisée par le **dé noir**, que les personnages subiront à chaque acte, tant qu'ils n'auront pas franchi l'adversité : il s'agira la plupart du temps d'une perte de points d'énergie (de Corps, d'Âme ou d'Esprit au choix du joueur), mais cela pourra aussi se traduire par des enjeux plus narratifs, comme la perte de temps, de ressources ou de troupes engagées dans une guerre, la génération d'un problème pour un allié, l'augmentation d'une autre adversité, un désavantage pour la suite des aventures, etc.

Pour chaque personnage tombé (énergie négative) dans un acte précédent, cette Perte augmente de 1.

Enfin une adversité peut être dotée d'**Aléas** qui vont caractériser son fonctionnement, casser des règles pré-établies et apporter de la variété et de la surprise aux joueurs. De nouveaux Aléas peuvent apparaître au fil des actes pour faire évoluer l'adversité.

TABLE DES ÉCHECS PERSONNELS

Quand un joueur rate son test de Domaine, il subit un échec personnel en plus du dé de perte. Il lance alors 1D10 :

1 - Coup de fatigue :
-1 point de Corps

2 - Confusion :
-1 point d'Esprit

3 - Choc émotionnel :
-1 point d'Âme

4 - Blessure grave :
vous avez reçu un sérieux coup qui vous fait perdre 2 points de Corps

5 - Amnésie temporaire :
cet échec vous provoque des troubles de mémoire qui vous font perdre 2 points d'Esprit.

6 - Crise d'angoisse :
plongé dans une torpeur profonde, vous perdez 2 points d'Âme.

7 - Perte de confiance :
vous commencez à douter de vos compétences et subissez un malus de -2 à toutes vos actions jusqu'au prochain test réussi.

8 - Malédiction :
vous avez dû froisser une entité mystérieuse qui vous a maudit, vous ne pouvez plus utiliser vos pouvoirs tant que vous n'utilisez pas un bonus narratif pour briser cette malédiction.

9 - Perte de repères :
vous ne pouvez plus utiliser la vocation principale utilisée à cet acte tant que vous n'utilisez pas un bonus narratif pour briser cet échec.

0 - Objet mythique endommagé :
l'un de vos objets mythiques a subi des dégâts, il faut y consacrer un bonus narratif pour le rendre à nouveau utilisable.

LE TEST DE DOMAINE

Pour affronter une adversité, les joueurs vont donc réaliser des Tests de Domaine pour savoir comment se déroulent les actions de leur personnage. Le Domaine en question dépend de la façon dont un joueur décrit l'action de son personnage. Les joueurs peuvent utiliser des Domaines différents pour affronter la même adversité. Chaque Test va donner un Score qui doit atteindre ou dépasser la Difficulté.

Pour réaliser un Test de Domaine, lancez les quatre dés. Le dé d'action est le dé de la couleur du Domaine testé et permet de calculer le Score :

$$\text{Score} = \text{dé d'action} + \text{niveau du Domaine} + \text{bonus de vocation (2 max)}$$

À chaque Test, un personnage perd des points d'énergie à répartir comme il le souhaite (sauf Aléa d'adversité)

Le dé noir définit cette perte d'énergie :

1-5 : -1 énergie 6-9 : -2 énergies 0 : -3 énergies

PUISER DANS UNE ÉNERGIE

Si votre Score ne vous convient pas, pas de panique, vous pouvez utiliser un **dé d'une autre couleur** pour obtenir un meilleur Score, mais dans ce cas, vous **perdrez un point** dans l'énergie correspondante. Ce dé devient alors le dé d'action.

- Si vous utilisez le **dé rouge** sur un Test lié à l'Esprit ou à l'Âme, on dit que votre personnage fait appel à sa vigueur et **il perd 1 point de Corps**.

- Si vous utilisez le **dé jaune** sur un Test lié au Corps ou à l'Âme, on dit que votre personnage fait appel à sa volonté et **il perd 1 point d'Esprit**.

- Si vous utilisez le **dé bleu** sur un Test lié à l'Esprit ou au Corps, on dit que votre personnage fait appel à sa chance et **il perd 1 point d'Âme**.

LE 0, CHIFFRE DES LIMBES

Obtenir un **0 sur le dé d'action** se traduit par un échec du Test. **Le Score du Test est égal à 0** : on ne compte ni le niveau de Domaine, ni les bonus éventuels.

Il est toujours possible de puiser dans une autre énergie pour ignorer le 0 du dé d'action et utiliser un autre dé à la place.

LES BONUS NARRATIFS

Lorsqu'un joueur utilise un **9** sur son dé d'action, il bénéficie d'un **bonus narratif**. On peut atteindre cette valeur de 9 sur le dé en puisant (si le dé qui remplace est un 9) ou en utilisant des pouvoirs, un objet mythique ou un bonus de lignée ou de peuple.

Ce bonus narratif est décrit par le joueur : occuper une position avantageuse, mettre un auditoire dans sa poche, etc. **Le bonus narratif fournit également un bonus en terme de gameplay, au choix du joueur :**

- Bénéficier d'un bonus de +5 à jouer sur son Score actuel, sur celui d'un allié, ou sur son Score lors du prochain acte.
- Annuler le dé de Perte
- Obtenir une information liée au scénario
- Façonner un objet mythique (non développé dans ce Kit Découverte)

LA SYMBIOSE



Si les trois dés de couleur (jaune, bleu et rouge) présentent le même résultat (comme un brelan), les trois énergies du personnage sont en Symbiose. Le joueur bénéficie d'un bonus narratif qui lui permet d'**enlever un acte à l'adversité** (s'il n'y avait pas d'autre acte à venir, l'acte en cours est franchi avec succès).

• La Symbiose nécrotique



Si le même chiffre apparaît sur le dé noir et deux autres dés, ou si les trois dés de couleur sont égaux à 0, c'est une Symbiose nécrotique qui déclenche un malus narratif à décrire par le joueur (la mise en danger d'un allié, une perte de temps significative, une évolution négative de l'adversité, etc.) : **on ajoute un acte supplémentaire à l'adversité pour le symboliser**. Le joueur compare son Score à la Difficulté et subit les pertes du dé noir comme d'habitude.

La Symbiose transcendante : si le même chiffre apparaît sur les quatre dés, l'adversité en cours est réduite de 2 actes au lieu d'un seul. Dans le cas d'une **Symbiose transcendante nécrotique** (4 dés à 0), on ajoute 2 actes à l'adversité.

• On apprend de ses réussites... et de ses échecs

Une Symbiose, qu'elle soit nécrotique ou non, permet d'augmenter de **+1 le niveau du Domaine** que le personnage utilisait pour réaliser cette action. Cette amélioration est permanente et limitée à une seule fois par joueur par séance de jeu (de 3h environ).

Il n'est pas possible de relancer les dés d'une Symbiose nécrotique grâce à des pouvoirs ou des objets, ni de bénéficier d'une Symbiose normale après avoir relancé les dés !

LE TEST DE NÉCROSE

Attention, les Tests de NÉCROSE ne fonctionnent pas tout à fait pareil : ils se font toujours avec le dé noir et le dé bleu. Les 2 autres dés de couleur ne sont pas utilisés.

Le dé noir est le dé d'action et le dé bleu définit la Perte liée à l'adversité.

Le 0 sur le dé noir n'est pas un échec et correspond à un +10 au Score.

Si la valeur du dé noir ne vous convient pas, vous pouvez relancer votre dé noir au prix d'un point d'énergie au choix. Vous devrez prendre en compte ce second résultat, même s'il est inférieur au premier. Il n'est possible de relancer qu'une seule fois son dé noir de cette façon par Test.

Il n'est pas possible de faire des Symbioses lors d'un Test de NÉCROSE.

LA GESTION DU TEMPS

On définit deux phases de jeu. **La phase d'action**, durant laquelle les personnages agissent pour gérer des situations, et **la phase de repos** durant laquelle ils peuvent se régénérer. Le temps n'est pas une donnée linéaire, il varie selon la nature de l'aventure. Les situations peuvent durer quelques minutes, quelques heures, ou quelques mois. La phase de repos qui suivra aura donc une durée du même ordre. Ainsi, lorsque ce n'est pas important pour le scénario, on ne s'encombre pas avec des durées trop précises pour harmoniser facilement des situations avec des tempos différents.

• LA PHASE D'ACTION

Elle intègre toutes les situations que les personnages peuvent gérer sans se reposer. Tant que des personnages sont en état d'agir, ils prolongent la phase d'actions. La phase d'actions prend fin lorsque les personnages décident de se reposer.

• **LA SITUATION** : Elle propose **une ou plusieurs adversités** à gérer grâce à des successions de Tests et de pertes d'énergie. Certaines situations très longues à gérer peuvent être entrecoupées de phases de repos. Chaque adversité d'une situation se décompose en **1 à 3 actes** (voire plus) qui correspondent aux actions des personnages.

• **L'ACTE** : C'est la plus petite unité de temps de la phase d'action. La durée de chaque acte se compte en minutes, en heures, en jours, en semaines, selon la situation au sein de laquelle il est rattaché. Durant un acte, chaque joueur peut réaliser un Test pour symboliser l'action de son personnage pour gérer une situation. Il n'y a pas de notion d'initiative, tous les joueurs doivent jouer, dans l'ordre qu'ils souhaitent. La description de ces actions illustrera l'acte en cours. Un personnage peut faire un Test en lien avec une adversité ou fuir une adversité au prix d'un point dans son énergie faible. S'il affronte l'adversité, son Score doit franchir la Difficulté, sinon il subit un **échec personnel** (voir page 13).

*Faire appel à un flashback : une fois par adversité, un joueur peut décrire une scène passée, vécue par son personnage et adaptée à l'adversité en cours, au moment de réaliser son action de l'acte pour bénéficier d'un **bonus de vocation** supplémentaire à ajouter à son Score. Cela permet d'utiliser jusqu'à trois vocations différentes sur un même Test.*

• LA PHASE DE REPOS

Les personnages peuvent choisir de se reposer pour regagner de l'énergie, mais pendant ce temps, les adversités vont progresser. Se reposer constitue donc un choix tactique. Lorsque la phase de repos est décidée, tous les personnages peuvent se régénérer et réactiver leurs pouvoirs avant d'attaquer une nouvelle phase d'actions.

Régénération : chaque joueur lance 3 dés de couleur (jaune, bleu et rouge) pour son personnage. Dans chaque énergie, le personnage récupère un nombre de points égal au chiffre du dé correspondant.

Selon le lieu de repos et les richesses dont vous disposez, vous n'aurez pas accès au même repos :

- **Nature hostile** : malus de -3 sur chaque dé.
- **Repos sans abri** : malus de -2 sur chaque dé.
- **Campement ou Dortoir** : malus de -1 sur les dés.
- **Chambre individuelle (1 Richesse)** : régénération normale.
- **Chambre de luxe (2 Richesses)** : +2 sur les dés.

Si un 0 apparaît sur un dé d'énergie (ou que son résultat est négatif à cause des malus), l'état de cette énergie s'aggrave et le personnage perd 1 point d'énergie supplémentaire.

• **Augmentation d'adversité** : À chaque fois que les personnages se reposent, leurs adversités en profitent pour se développer. **On ajoute un acte à une adversité existante, souvent celle de l'antagoniste.** Dans la mesure du possible, les joueurs doivent décrire pourquoi cette adversité augmente et comment cela peut gêner les personnages dans leur quête.

• **Réactivation des pouvoirs** : une fois régénérés, les joueurs peuvent décocher tous les pouvoirs qu'ils ont déjà utilisés, qui redeviennent disponibles sur cette nouvelle phase d'action.

SOIGNER UN PERSONNAGE

En dehors d'une adversité, un personnage qui dispose d'une **vocation adaptée** peut se soigner ou tenter de soigner un allié : il réalise un Test de Domaine sans dé de Perte pour soigner **Score/5 points d'énergie (arrondi au supérieur)**.

Au coeur d'une adversité, il est seulement possible d'utiliser les pouvoirs de regain d'énergie, pour soi ou sur un allié.

Limitation : *Un personnage ne peut bénéficier que d'un seul soin entre deux repos sur une énergie donnée (même si le soin était un échec). Une fois le soin effectué, le joueur coche la case correspondante sur sa fiche de personnage pour se rappeler qu'il a déjà été soigné sur cette énergie pendant cette phase d'action. Les pouvoirs ne comptent pas dans cette limitation. Après une phase de repos, ces cases sont décochées et il pourra être soigné à nouveau.*

LA RICHESSE

Dans le monde de Chrysalis, le troc est la norme pour les transactions financières. Afin d'éviter des calculs fastidieux, on parle d'unités de richesse (1, 2, 3, etc.) pour évaluer le pouvoir d'achat d'un personnage. Le prix des marchandises s'évaluent donc en unités de richesse.

RESTER GROUPE

Les personnages n'ont pas besoin de se trouver au même endroit pour affronter la même adversité, tant que leurs actions convergent vers le même objectif : un personnage pourra faire une recherche en bibliothèque pour trouver des informations utiles contre une adversité attaquée plus frontalement par un autre personnage, par exemple.

Attention, pour chaque personnage qui n'est pas impliqué dans la gestion d'une adversité (qu'il soit hors-jeu, en fuite ou occupé sur une autre adversité), le dé de Perte des personnages restants fait perdre une énergie supplémentaire.

FUIR UNE ADVERSITÉ

Un personnage peut fuir une adversité que vous êtes en train de gérer en perdant 1 point dans son énergie la plus faible. Comme toujours, décrivez la scène de fuite en fonction des dégâts que vous subissez. Si les personnages veulent revenir sur une adversité qu'ils ont tous fuie ou échouée, cette adversité gagne 1 acte de plus.

LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Nous vous proposons des personnages prêtirés afin de faciliter votre immersion dans le monde de CHRYSALIS. Mais dans le livre-jeu, vous aurez la possibilité de créer tous les personnages que vous voulez. Rendez-vous également sur www.shaan-world.com pour créer votre personnage en ligne et découvrir quelques secrets du monde.



LES FICHES DE PRÉTIRÉS

N'hésitez pas à imprimer les fiches de personnages pour les distribuer aux joueurs en début de partie. Elles sont également disponibles en téléchargement sur le site shaan-world.com.

- **L'objet mythique** : En dépensant l'énergie indiquée, vous bénéficiez d'un bonus ou d'un pouvoir à chaque fois que vous utilisez cet objet lors d'un Test du Domaine indiqué.
- **Les richesses** : C'est votre niveau de vie de départ. Acheter une monture ou une chambre pour se reposer peut vous demander 1 ou 2 Richesses, selon la qualité de ce que vous voulez.

Pour gagner une richesse, il faut franchir une adversité Difficulté 15 de SOCIAL ou ARTS en 1 acte.

- **Le rôle** : Votre rôle de départ est indiqué sous vos mensurations et tempéraments. Vous pouvez être Sauveur, Victime, Observateur ou Bourreau, avec des variations. Mais vos aventures vous feront évoluer.
- **La perte d'énergie** : Indiquez-la dans les zones géométriques de couleur liées à chaque énergie.
- **La petite case** à coté des énergies se coche lorsqu'un soin a été effectué. On ne peut bénéficier que d'un soin par énergie entre deux repos. Pendant un repos, décochez la case.
- **Les points d'expérience** : Chaque acte passé à lutter contre une adversité vous gagner un point d'expérience (PX) à noter en bas à droite du cercle de Domaines.

UTILISER UN POUVOIR

Un pouvoir peut être utilisé à tout moment, avant ou après un lancer de dés. Le joueur coche le pouvoir utilisé. Il ne sera à nouveau disponible qu'après un repos. À la création de personnage, vous disposez de trois pouvoirs. Ces pouvoirs sont utilisables une fois entre deux repos. Seuls les pouvoirs d'Apprenti sont listés ci-dessous :

- **Puiser sans perte** : vous pouvez remplacer votre dé d'action par un dé non actif sans perdre d'énergie.
- **Échanger 5 énergies** : vous pouvez échanger jusqu'à 5 points d'une énergie à l'autre.

- **Regagner 2 énergies** : vous pouvez regagner 2 points dans une énergie.
- **+2 au dé d'action** : vous pouvez ajouter 2 au résultat de votre dé d'action (cela peut déclencher un bonus narratif).
- **Diminuer la difficulté de 1** : vous pouvez diminuer la difficulté d'une adversité de 1 (que pour vous et sur tous les actes de l'adversité).
- **Relancer le dé de perte** : vous pouvez relancer le dé de perte, mais vous gardez ce nouveau résultat.
- **Relancer le dé d'action** : vous pouvez relancer le dé d'action, mais vous gardez ce nouveau résultat.
- **Relancer les 2 dés non actifs** : vous pouvez relancer les deux dés non actifs (pas le dé d'action ni le dé noir), mais vous gardez ce nouveau résultat. Vous pouvez relancer un seul des 2 dés non actifs si vous préférez.

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

Lorsque la situation s'y prête, vous pouvez faire valoir les particularités de la lignée ou du peuple de votre personnage. Vous bénéficiez alors d'un bonus de +2 sur le dé d'action pour un Test de Domaine lié à votre lignée ou à votre peuple, en dépensant un point d'énergie au choix.

LES VOCATIONS

Selon l'Archétype de votre personnage et ses vocations, vous bénéficiez de champs d'actions qui se traduisent par des bonus (+1 à +5) à ajouter à vos Scores. Il vous faudra décrire comment votre personnage utilise ses vocations pour ajouter le bonus de vocation au Score du Test de Domaine.

Vous pouvez cumuler au maximum les bonus de deux vocations de Domaines différents sur un même Test.

Note : Les personnages débutants devraient avoir 5 vocations, mais par manque de place, nous avons concentré leurs bonus en 3 vocations dans ce kit.

LES QUÊTES PARALLÈLES

En suivant votre humeur et vos désirs, il est très facile d'imaginer des quêtes parallèles sur chaque lieu en définissant une adversité avec ses Aléas, ses Domaines privilégiés, sa durée et un gain.

JOUER EN SOLO OU PRESQUE

Si vous jouez en Solo ou à peu de joueurs, nous vous conseillons de choisir votre personnage parmi les 3 premiers prêtirés El'Mess, Sylphine et Yelena. Axone 10 et Seulâme vous proposeront un challenge un peu plus relevé car ils ont un peu moins de points d'énergie que les autres à cause de leur niveau élevé en NÉCROSE. Cette faiblesse est un peu compensée par la polyvalence de ce Domaine, mais ces prêtirés restent réservés aux joueurs qui cherchent un personnage un peu plus sombre et un peu plus difficile à jouer.

EL'MESS

**Ygwan éphémère
SHAANISTE**
*des plaines
ardentes*

HOMME
420 ANS
2,02M
110 KG

SPIRITUEL
PATIENT

SAUVEUR JUSTICIER

Dès qu'une victime apparaît, vous faites tout ce qui est en votre pouvoir pour la sortir de ce rôle.

RICHESSES 1

CE QUI VOUS A CHANGÉ

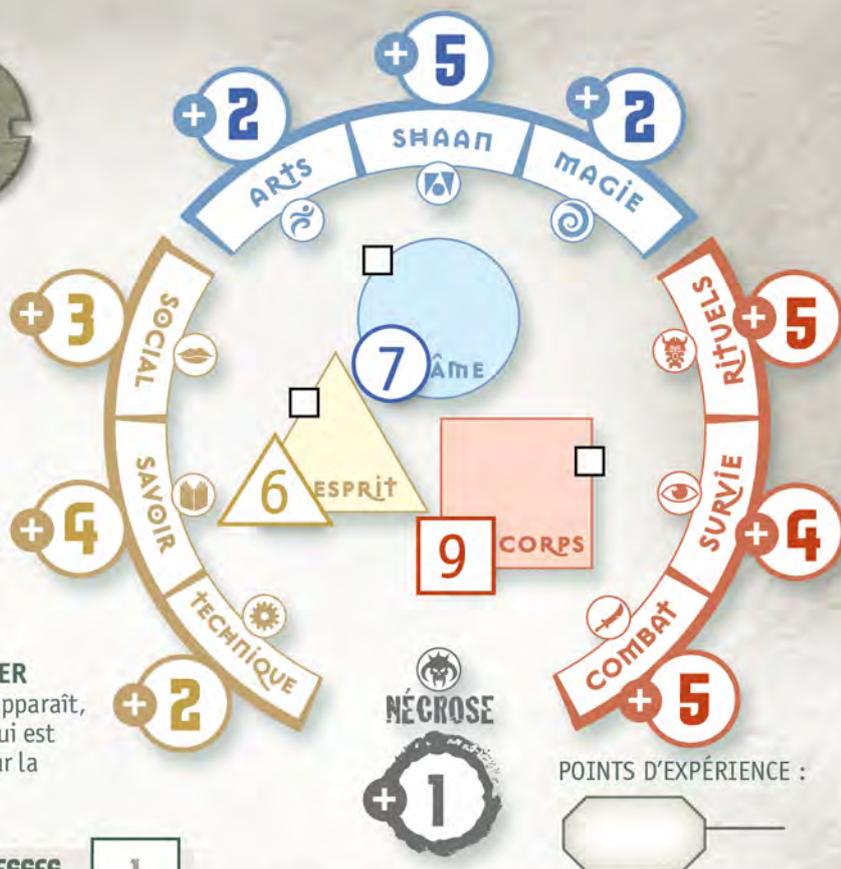
Pendant des années, vous avez voyagé de village en village, offrant vos services de guérisseur bienveillant et apportant la guérison à ceux qui en avaient besoin. Au cours d'un de ces voyages, vous avez découvert un sanctuaire antéhumain caché ou oublié, dédié au stockage d'échantillons d'espèces animales et végétales, et peut-être plus. Vous en avez gardé un **fragile petit animal terrien** issu de ce laboratoire, et la responsabilité de ce secret dont vous ne savez que faire...

RELATIONS

- Vous vous êtes pris d'affection pour **Sylphine**, l'Être-plante mage, car vous êtes fasciné par son pouvoir sur la sève et ses spectacles vus dans le Rhyzom. Vous êtes maintenant un fan qui connaît toutes ses chorégraphies, et vous avez choisi d'être son protecteur.
- Vous appréciez l'idéologie de **Yelena**, l'Antéhumaine technicienne, qui se rapproche de vos convictions.
- Vous êtes intrigué par **Axone 10**, l'Androïde déviante, mais redoutez son potentiel dévastateur qui vous rappelle vos anciens frères ygwan.
- Vous avez soigné **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier, alors qu'il était traqué par les cauchemars de son Seigneur-mage, et faites depuis route avec lui.

OBJET MYTHIQUE

Pendentif en forme de sablier
(RITUELS) : Annuler le dé de perte en dépensant un point de Corps



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le dé d'action en **RITUELS** et **COMBAT** (-1 énergie)

VOCATIONS



DOMAINE DE SHAAN

MARCHEUR DE RÊVE +2

Vous êtes un traqueur de songes nécrotiques. Vous pouvez aussi envoyer des messages à ceux qui dorment, quel que soit l'endroit où ils se trouvent, et combattre les chimères...



DOMAINE DE RITUELS

MAÎTRE DU TEMPS +2

Vous considérez le temps comme une force primordiale qui façonne l'univers et toutes les choses en elle. Vous avez toujours une intuition sur ce qui va se passer l'instant d'après et disposez de fait d'un coup d'avance sur les autres.



DOMAINE DE COMBAT

PROTECTEUR +2

Vous utilisez autant que possible de tact pour résoudre les conflits sans violence, mais vous pouvez tout aussi bien faire preuve de force si la situation l'exige, en n'utilisant que votre corps pour vous battre, de préférence pour neutraliser votre adversaire à l'aide de blocages, de strangulations et d'immobilisations.

POUVOIRS

- Échanger 5 énergies
- +2 sur le dé d'action
- Relancer les 2 dés non actifs

VÉCU

Originaire d'une communauté d'ygwan éphémères des plaines ardentes en guerre constante contre ses voisins, vous avez rapidement été en rupture avec cette philosophie de vie belliqueuse. Vous avez donc pris la route avec **Sylvaroche**, un arboré shaaniste de passage, pour apprendre à répandre la guérison et la compassion à ses côtés. Un matin, Sylvaroche avait disparu, mais son héritage, votre envie de continuer à prendre soin de vos rencontres, était toujours là. Depuis, vous arpentez Chrysalis en vous faisant des amis précieux. Vos pas vous ont mené à Rosalia... ou peut-être est-ce votre admiration pour les chorégraphies de **Sylphine**, la fille de la reine, qui affolent le Rhyzom ?...

SYLPHINE AZILEA

Être-plante
MAGE
des monts
fleuris

NON GENRÉE
22 ANS
1,83M
72 KG

CRÉATIVE
EXPANSIVE

VICTIME PROTECTRICE

Un feu intérieur brûle en vous. Vous voulez tout faire pour vous sortir de votre condition de victime, quitte à y perdre la vie en aidant une autre victime.

RICHESSES

2

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Vous avez étudié les arcanes de la magie depuis votre plus tendre enfance. Votre curiosité vous a poussé dans les parties interdites du Temple de la Lumière Éternelle où vous avez découvert l'existence de la Pierre de Lune, qui vous a baigné de sa lumière étrange. Vous en avez gardé un don pour attirer les phénomènes magiques insolites qui vous entourent. Depuis que vous avez goûté à son pouvoir, vous vous rêvez, sortant du temple avec la pierre entre vos mains, irradiant d'une lumière divine...

RELATIONS

- Vous êtes touchée par la démarche d'El'mess, l'Ygwan éphémère shaaniste qui vous offre une protection rassurante. Il vous fait également beaucoup rire lorsqu'il reproduit vos chorégraphies.
- Vous n'êtes pas insensible aux charmes de Yelena, l'Antéhumaine technicienne, mais que vous trouvez un peu trop entreprenante à votre goût.
- Vous avez un rejet d'Axone 10, l'Androïde déviante, qui vous rappelle une histoire sordide que votre mère a pu avoir, mais qu'elle a toujours tenue secrète.
- Vous n'êtes pas non plus insensible à la mélancolie de Seulâme, le Feling nocturne aventurier et à ses airs de bad boy ténébreux.

OBJET MYTHIQUE

Robe aux motifs changeants (ARTS) :
Relancer les 4 dés en dépensant un point d'Âme



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le dé d'action en SHAAN et ARTS
(-1 énergie)

VOCATIONS



DOMAINE DES ARTS

INFLUENCEUSE +2

Vous êtes un créatrice de contenu en vogue, gagnant l'adoration de nombreuses communautés pour votre capacité à captiver l'imagination. Votre art est façonné pour être partagé sur le Rhyzom, le réseau qui se propage à travers les racines des arbres et le mycélium des champignons.



DOMAINE DE SHAAN

MENTALISTE +2

Toujours de bon conseil, vous connaissez bien la psychologie anthéenne avec laquelle vous jouez pour tirer le meilleur parti de chaque individu, afin de créer de bonnes synergies entre les peuples.



DOMAINE DE MAGIE

SÈVE-MAGE +2

Vous avez accès au Rhyzom grâce à votre magie et pouvez y circuler librement et y récupérer documents, images et sons. Vous pouvez également alimenter les androïdes avec l'énergie de la sève.

POUVOIRS

- Puïser sans perte
- Échanger 5 énergies
- Relancer le dé d'action



VÉCU

Vous êtes la fille d'Azilée, reine de Rosalia, ce qui faisait de vous une princesse promise à une vie de cour, à votre grand désespoir. Attirée par les arts magiques, et au travers de cela, par l'expression artistique, vous inventez des chorégraphies que vous diffusez dans le Rhyzom, ce réseau végétal qui alimente Chrysalis. Plus vos danses ont du succès, plus vous développez des désirs d'indépendance. Votre relation avec votre mère s'est tendue, encore plus depuis la mort de votre père, assassiné lors d'un voyage d'étude par une créature nécrotique. Vous avez donc choisi de rompre avec votre destinée royale, pour vous faire toute seule en vivant de vos créations... jusqu'à ce que votre mère commence à avoir de graves problèmes... Et vous ne pouvez pas vous résoudre à l'abandonner maintenant alors que son royaume, votre royaume, est en danger !

YELENA ZOLL



Antéhumaine
TECHNICIENNE
nomade

FEMME
31 ANS
1,72M
66 KG

CÉRÉBRALE
CURIEUSE

OBSERVATRICE RÉVOLTÉE

Vous ne supportez pas ce que le bourreau fait subir à ses victimes, mais vous restez tétanisé. Sans aide extérieure, vous ne bougerez pas...

RICHESSES

1

CE QUI VOUS A CHANGÉ

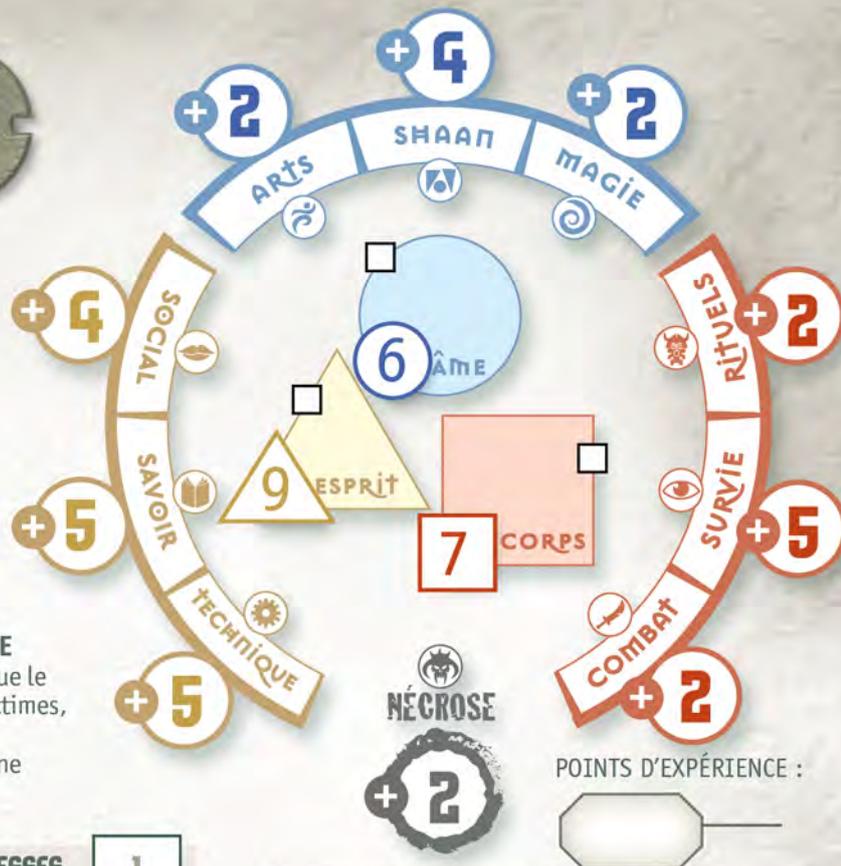
En explorant les alentours de **Rosalia** à la recherche de ruines antiques, vous avez découvert un laboratoire caché gardé par un androïde géant avec des lianes épineuses à la place des bras. Vous y avez trouvé des expérimentations rebutantes sur des greffes entre machines et végétaux, apparemment commandées par **Azilée**, la reine de Rosalia... Vous en avez gardé un manque de confiance total envers les instances dirigeantes en général. Maintenant, forte de ce secret, vous voulez vous attirer les grâces d'Azilée, pour l'approcher au plus près et la mettre face à ses responsabilités afin de lui faire entendre raison.

RELATIONS

- Vous êtes entrée en contact avec **Sylphine**, l'Être- plante mage, afin de vous rapprocher de sa mère, la reine **Azilée**.
- Vous appréciez beaucoup **El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste, car vous vous sentez proche de ses valeurs.
- Vous avez changé le logiciel cognitif d'**Axone 10**, l'Androïde déviante et avez envers elle un statut de mentor.
- **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier, ne vous inspire pas confiance.

OBJET MYTHIQUE

Console de connexion au Rhyzom
(TECHNIQUE) : Relancer les 4 dés en dépensant un point d'Âme



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le dé d'action en SAVOIR et SURVIE
(-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DE SAVOIR

ANTEK +2

Spécialiste de l'Histoire et de la civilisation terrienne, vous connaissez l'évolution de l'humanité, de son développement social, culturel, politique et technologique à travers les âges.

DOMAINE DE TECHNIQUE

BIOTEK +2

Vous excellez dans la programmation biotronique qui allie la biologie et la technologie. Vous pouvez créer des interfaces de connexion sophistiquées, ce qui vous permet d'interagir avec le Rhyzom, un réseau végétal permettant la diffusion et la réception d'informations à grande distance.

DOMAINE DE SURVIE

EXPLORATRICE +2

Maître de la survie en milieu sauvage, votre expertise en randonnée est sans égale. Vous résistez aux maladies et aux intempéries et vous connaissez les premiers soins rudimentaires à apporter en cas de problème.

POUVOIRS

+2 sur le dé d'action
Relancer le dé de perte
Relancer les 2 dés non actifs

AXONE 10



Androïde DÉVIANTE
des forêts primales

ASEXUÉE
8 ANS
2,00 M
100 KG

PERSPICACE
CONFIANTE

SAUVEUSE REPENTIE

Vous n'êtes pas en accord avec votre conscience et pensez faire le mal autour de vous alors qu'en fait, vous agissez pour le bien.

RICHESSES 1

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Vous avez orchestré quelques trafics avec **Yelena** et **Zloé** pour faire passer illégalement du matériel technologique depuis les Îles foudroyées vers Chrysalis, mais vous avez été trahie par Zloé, la compagne anti-technologie de Yelena, qu'elle a quittée suite à cela. Suite à cette rupture brutale, vous en avez gardé une paranoïa chronique, particulièrement envers vos proches...

VÉCU

Vous aviez été envoyée par les dirigeants des Îles foudroyées pour ramener les déserteuses antéhumaines **Yelena** et **Zloé**, traîtresses à la transhumanité. Mais au moment de les capturer, l'amour et l'idéalisme de Yelena vous a fait buguer. Vous vous êtes reformatée pour tenter de filtrer vos pulsions assassines et vous avez ouvert votre Âme naissante aux merveilles de Chrysalis. Depuis, vous parcourez ces terres oniriques aux côtés de Yelena sans vous lasser de cette nouvelle vie...

OBJET MYTHIQUE

Malette escamotable dissimulant un fusil d'assaut (NÉCROSE) :
+3 sur le dé d'action en dépensant un point d'Esprit

RELATIONS

- Vous êtes intriguée par **Sylphine**, l'Être-plante mage, dont vous ne comprenez ni l'art ni les aspirations, mais êtes curieuse de comprendre son logiciel, d'autant plus que vous avez cru comprendre qu'elle pouvait vous alimenter en énergie avec sa magie de la sève.
- **Yelena**, l'Antéhumaine technicienne, a changé votre logiciel et a éveillé votre Âme au monde merveilleux de Chrysalis, et vous ne l'en remercirez jamais assez...
- Vous êtes fascinée par **El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste, par sa physiologie et sa façon d'être en harmonie avec la nature. C'est quelque chose que vous lui envie.
- Vous êtes très attirée par **Seulâme**, le Feling nocturne aventurier, car vous sentez qu'il a souffert et vous avez de la compassion pour lui.



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le dé d'action en **TECHNIQUE** et **SOCIAL** (-1 énergie)

VOCATIONS



DOMAINE DE TECHNIQUE

TECHNO +2

Vous maîtrisez la technologie humaine et antéhumaine, des véhicules aux calculateurs, en passant par les armes humaines, le rézo Arpège et les systèmes de communication.



DOMAINE DE SOCIAL

DIPLOMATE +1

Entre le marteau et l'enclume, vous êtes là pour gérer les conflits. Vous connaissez les généalogies de chaque dynastie, les us et coutumes de chaque culture, afin qu'au moment crucial de la négociation politique, vous ne fassiez aucun impair.



DOMAINE DE NÉCROSE

MITRAILLEUSE +3

Vous êtes entraînée à manier toutes les armes technologiques humaines et d'autres civilisations, du simple pistolet à décharge au canon à ondes embarqué. Vous savez aussi utiliser les armures et autres boucliers énergétiques qui vous permettent de vous prémunir de tous types d'attaques.

POUVOIRS

- Échanger 5 énergies
- Regagner 2 énergies
- Relancer le dé d'action

SEULAME

Feling nocturne
AVENTURIER
des
marécages



HOMME
25 ANS
1,69 M
65 KG

IMAGINATIF
INTROVERTI

VICTIME VIGILANTE

Vous passez votre temps à espérer qu'un sauveur viendra vous aider. Et ce jour-là, vous serez prêt à agir.

VÉCU

De votre naissance à l'âge adulte, vous n'avez connu que l'esclavage au service de **Shaïtagaar**, un Seigneur-mage tyranique. Après plusieurs tentatives d'évasion sévèrement réprimées, vous avez fini par réussir à vous enfuir, laissant des proches derrière vous, à votre grand regret. Coursé par des songes et blessé, vous a été sauvé par **Sylvaroche**, un arboré shaaniste et **El'mess**, son apprenti ygwan éphémère. Vous avez fait route avec eux pour parfaire vos connaissances des songes, et avez prolongé vos aventures aux côtés d'El'mess quand Sylvaroche a mystérieusement disparu, en attendant de vous venger de votre ancien maître. El'mess vous a entraîné jusqu'à **Rosalia**, attiré par les danses de la Princesse **Sylphine**, mais vous comptez en profiter pour vous renseigner sur un mage onirique aussi douteux que puissant du nom de **Malikaar**.

OBJET MYTHIQUE

Cristal de rêve (MAGIE) :
+3 sur le dé d'action en
dépensant un point d'Âme

RICHESSES

1

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Vous avez été engagé par **Sylvaroche**, un arboré shaaniste, pour enquêter sur des phénomènes paranormaux dans un ancien temple hanté. Au cours de votre exploration, vous avez été piégé dans des songes terrifiants dans lesquels vous avez bien failli vous perdre pour l'éternité. Vous en avez gardé des insomnies chroniques, car vous repoussez inconsciemment le moment de vous endormir par peur de rester coincé dans vos rêves.

RELATIONS

- Ça ne vous plaît pas qu'El'mess soit fan de **Sylphine**, l'Être-plante mage, et vous trouvez ridicule la façon qu'il a de refaire ses chorégraphies. Du coup, vous êtes un peu jaloux de l'être-plante.
- Vous avez de la compassion pour **Yelena**, l'Antéhumaine technicienne nomade, car son histoire fait écho à la vôtre.
- Vous décelez chez **Axone 10**, l'Androïde déviante des forêts primales, une nécrose latente et vous ne lui faites pas confiance.
- **El'mess**, l'Ygwan éphémère shaaniste, a bien des défauts, mais il vous a sauvé la vie et offert la liberté autant qu'une compagnie agréable. Pour tout cela, vous lui serez éternellement redevable.



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le dé d'action en **NÉCROSE**
et **MAGIE** (-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DE MAGIE

MAGE ONIRIQUE +3

Vous pouvez puiser dans les rêves des individus pour matérialiser des créatures chimériques, des constructions utilitaires, des armes ou des plantes exotiques, etc. Ces évocations dureront tant que vous ne dormez pas, mais vous subirez le contre-coup d'un repos agité (-1 dé noir en régénération d'Âme).

DOMAINE DE SURVIE

CHASSEUR +2

Ne faire qu'un avec sa proie, sentir la respiration de l'arbre, faire corps avec la nature, capter le moindre détail et fondre sur votre cible à la vitesse de l'éclair ou la tuer à distance, en toute discrétion.

DOMAINE DE NÉCROSE

NÉCROMANT +1

Vous maîtrisez les énergies sombres des Limbes et manipulez les forces de la mort pour de sinistres desseins. Vous pouvez lire dans les entrailles, provoquer la putréfaction, lever un voile d'ombre ou relever les âmes défuntées.

POUVOIRS

Puiser sans perte
Regagner 2 énergies
Relancer le dé de perte

LE MIROIR DES REVES

Voici un premier exemple de scénario d'initiation écrit avec les outils du livre-jeu *Chrysalis*. Il est volontairement linéaire pour faciliter sa prise en main et vous plonger rapidement dans l'univers de *Chrysalis*. Vous pouvez le jouer avec ou sans meneuse de jeu et même en solo. Vous aurez besoin d'un personnage prêtiré chacun et de 4D10 de couleurs différentes.

Conseil : Les textes bleus (en gras et en italique) sont à lire à haute voix à tous les joueurs afin de les plonger dans l'histoire.

Si vous jouez en solo ou sans meneuse de jeu, ne lisez pas le scénario à l'avance pour préserver le plaisir de la découverte.



© SVIATOSLAV GERASIMCHUK

RÔLE PRINCIPAL

Si personne ne joue *Sylphine*, elle sera présente en tant que protagoniste, et son destin dépendra de vos décisions et de vos jets de dés... Vous pouvez utiliser ses bonus de Vocations comme si votre personnage les maîtrisait.



LE CONTEXTE

Vous avez accompagné Sylphine à Astropolis, une grande ville antéhumaine. Elle y donnait un spectacle de danse hypnotique dont elle a le secret, devant un public conquis. Il est maintenant temps de rentrer à Rosalia, la capitale de la province d'Éclat de jour, dirigée par Azilée, la mère de Sylphine. Les dernières nouvelles de la reine ne sont pas très bonnes... Vous avez vérifié votre équipement, réglé vos petites affaires personnelles et avez repris la route.

Vous disposez d'une roulotte tirée par une créature végétale dressée pour l'occasion. Voilà quelques jours que vous parcourez la route végétale entre les deux cités sans avoir rencontré d'obstacle majeur. Mais ce matin, en pliant le campement, il règne une ambiance assez étrange. Il vaut mieux rentrer au plus vite en lieu sûr. Vous devriez arriver à Rosalia ce soir si vous pressez le pas.

Qui êtes-vous ? À quoi ressemblez-vous ? Comment vous appelez-vous ? Comment vous êtes-vous connus ? Quelle est votre fonction au sein de cette petite troupe ? Qui s'occupe de la monture végétale ? Quel est son nom ? Comment réagissez-vous à l'atmosphère pesante que la brume est venue installer sur votre convoi ?

C'est l'occasion pour chaque joueur de présenter son personnage et de l'ancrer dans l'aventure.

• **DOMAINES ET POLYVALENCE :** vous pouvez toujours utiliser un autre Domaine que celui mentionné par une adversité si vous décrivez votre action et qu'elle reste cohérente par rapport à la situation, mais **la difficulté de l'acte est augmentée de 2** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté. Si vous n'expliquez pas pourquoi vous utilisez un autre Domaine.

• **RACCOURCIR LE TEMPS DE JEU OU FINIR LE SCÉNARIO EN UN CLIN D'OEIL :** Ce scénario est conçu pour être joué rapidement, mais si vous disposez d'un temps très limité, vous pouvez zapper certains chapitres en appliquant les pertes de temps et d'énergie indiquées avant la partie adversité en entête de chaque situation au lieu de les jouer. Ce sont des pertes moyennes qui vous permettent de faire une ellipse sur certains passages, ou de terminer le scénario en quelques secondes si vous êtes pris par le temps, tout en ayant une conclusion sur le destin de vos personnages. Seule la première situation du Seigneur-mage est indispensable pour lancer la partie, et nous vous conseillons de faire au moins une autre situation parmi les 4 autres.

• **JOUER EN MODE MJ :** Si vous êtes la meneuse de jeu, n'hésitez pas à vous approprier les textes en italique et à mettre en scène les adversités en cachant aux joueurs le nombre d'actes, les Domaines demandés ou les Aléas : à eux de deviner ces paramètres d'après vos descriptions ou par l'expérience.

1 - LE SEIGNEUR-MAGE

Dans l'aube timide, votre roulotte cahote doucement à travers la forêt luxuriante. À bord, vous partagez contes et rires pour vous soustraire à cette nature inquiétante qui vous entoure. Les arbres, hauts et majestueux, vous regardent passer, leurs feuilles murmurant des mélodies anciennes. Imperceptiblement, votre réalité commence à se fissurer. Les ombres s'allongent, tordues, comme si elles se moquaient des lois de la lumière. Des murmures inquiétants s'élèvent du sol et les créatures végétales, jadis dociles, commencent à grincer étrangement, leurs yeux vides se teintant d'une lueur malicieuse. Le paysage lui-même commence à se déformer, la végétation luxuriante se métamorphosant en une jungle étouffante, où chaque brindille semble animée d'une volonté propre.

Les arbres, désormais monstrueux, se penchent vers vous avec une curiosité malsaine, leurs branches se tordant en des gestes presque humains. Dans un crescendo terrifiant, la réalité vole en éclats. Votre roulotte est engloutie par un tourbillon de terreur, les créatures végétales se muant en serres affamées.

Soudain, apparaît un Seigneur-mage torturé. Tel un géant marionnettiste, sa silhouette colossale se dresse derrière les cauchemars qu'il orchestre. Ses mains gigantesques manipulent les fils de votre destin, chaque mouvement plongeant davantage votre monde dans une folie végétale. Le monde que vous connaissez n'est plus qu'un théâtre d'ombres, dominé par la volonté implacable d'un mage transformé en titan.



© YSHA

• **Note** : S'il est présent, **Seulâme** reconnaît **Shaïtagaar**, le Seigneur-mage qu'il a fui, et il ajoute +2 à sa difficulté de chaque acte de cette situation, à cause de la peur qu'il lui inspire.

• LA SITUATION CAUCHEMARDESQUE •

Vous êtes prisonniers d'un cauchemar : quelle peur devez-vous affronter et comment vous y prenez-vous pour la combattre ?

• **Adversité en 3 actes** de SHAAN, MAGIE, SAVOIR, NÉCROSE ou RITUELS Difficulté 13

• **Aléas** : Tous les dégâts du dé de Perte sont infligés à l'Âme. Il n'est pas possible de fuir cette adversité.

• **Acte 1** : Chaque joueur fait un Test de Domaine Difficulté 13. En cas d'échec, (Score < 13), son personnage est étouffé par la végétation nécrotique et lance 1D10 sur la table des échecs personnels (voir page 13).

Sur une réussite (Score ≥ 13), le personnage commence à prendre la main sur cette dimension onirique.

• **Acte 2** : Il se déroule de la même façon que le premier acte. Narrativement, cet acte déterminera l'emprise de Shaïtagaar sur les personnages.

• **Acte 3** : C'est l'acte final, le climax de cette situation. Si au moins un personnage réussit son action (Score ≥ 13), il parvient à lutter à armes égales contre cette manifestation cauchemardesque du Seigneur-mage. Ceux qui échouent (Score < 13) se font submerger par leurs peurs et subissent encore un échec personnel (voir page 13).



Dans tous les cas, la puissante lumière d'Ōn, le soleil de la planète Héos fait son apparition, brisant le cauchemar et vous ramenant à la réalité de Chrysalis. La voix profonde de **Shaïtagaar**, aussi ancienne que les racines qui tissent cette forêt, s'élève à travers la canopée :

« L'aube vous sauve cette fois mais vous ne pourrez pas échapper longtemps à votre destin, errants égarés. Vous avez éveillé une vengeance séculaire. À la nuit tombée, je reviendrai pour vous cueillir et vous emporter dans mon cauchemar sans fin. »

Les paroles de Shaïtagaar résonnent comme un avertissement sinistre dans le paysage verdoyant.

« Préparez-vous à affronter vos propres peurs. Vous êtes à ma merci, et cette forêt ne sera plus jamais ce qu'elle était. À la nuit tombée, votre destin sera scellé... »

LES SOINS

À tout moment, entre deux adversités, vous pouvez vous soigner ou soigner un allié. Pendant ce scénario, chaque personnage ne peut recevoir qu'un seul soin par énergie (car il n'y aura pas de phase de repos). Le Domaine utilisé dépend de l'énergie soignée. Vous ne lancez pas de dé noir sur un Test de Soins.

Soins de l'Esprit : SOCIAL ou SHAAN

Soins de l'Âme : ARTS ou SHAAN

Soins du Corps : SAVOIR ou SHAAN ou RITUELS

Le soigneur fait regagner à son patient **Score/5** points d'énergie, arrondi au supérieur. Si le soigneur obtient un échec (0 sur le dé d'action), le patient perd 1 point dans l'énergie ciblée.

EXPÉRIENCE

Les personnages progressent en affrontant des adversités : chaque personnage gagne 1 point d'expérience (PX) par acte auquel il participe en cas de Réussite, et seulement 1 PX en tout en cas d'échec.

Les règles pour dépenser ces PX et améliorer votre personnage sont expliquées à la fin de ce scénario.

LA JAUGE DU TEMPS

Placez un pion sur la première case de la jauge du temps qui figure sur la carte représentant le voyage des personnages. Avancez déjà d'une case si la première situation s'est soldée par un échec.

Vous le déplacerez ensuite à chaque fois que cela est demandé dans les diverses situations auxquelles vous serez confrontés.

Dans ce scénario, vous pouvez utiliser un bonus narratif (9 sur le dé d'action) pour gagner du temps et ainsi avancer le pion d'une case de moins sur la jauge du temps.

Atteindre la dernière case de la jauge du temps signifie que la nuit tombe, et que le Seigneur-mage vous rattrape. Cela aura des conséquences dans la dernière situation, **Aux portes de la nuit...**

Une carte vierge, sans indication des situations, est disponible en téléchargement sur shaan-world.com

Vous vous réveillez brutalement dans votre campement, alors que l'aube pointe le bout de son nez. Tout cela n'était qu'un rêve... un mauvais songe... Mais qui se reproduira peut-être la nuit prochaine car vous avez tous rêvé de la même chose ! Comment réagissez-vous à ce réveil brutal ?

Toujours est-il qu'il faut reprendre la route... La planète Héos met 30 heures à faire une rotation sur elle-même. À cette saison, vous disposez d'environ 15 heures de soleil avant que la nuit ne retombe. Il faut repartir au plus vite pour rejoindre Rosalia avant que le cauchemar ne vous rattrape.

Ces 15 heures sont représentées par 15 cases sur la jauge du temps. À chaque fois que c'est précisé, avancez d'une case pour symboliser le temps qui passe. Vous ne pouvez pas faire de phase de repos pendant ce scénario, sous peine d'être rattrapé par le Seigneur-mage.

Si vous avez échoué dans la précédente situation, avancez d'1 case sur la jauge du temps, le temps de vous remettre de ce traumatisme.

2 - LES ÉPINEUX

La première partie du voyage traverse des forêts primales denses, mystérieuses, luxuriantes, typiques de Chrysalis, dans lesquelles il est compliqué de presser le pas. Les branches feuillues forment une épaisse voûte qui filtre la lumière du soleil. L'ambiance est plutôt à prendre son temps pour s'émerveiller de la diversité de la faune et de la flore, ce qui n'est malheureusement pas l'objectif de votre convoi.

Avancez d'1 case sur la jauge du temps pour cette première partie de voyage.

Soudain, votre tranquillité est brisée. Des êtres-plantes épineux surgissent de toutes parts. Ces créatures, à mi-chemin entre l'anthémé et la plante, sont redoutées pour leur brutalité. Leurs corps faits de lianes robustes couvertes d'épines acérées se fondent parfaitement dans l'environnement forestier, rendant leur embuscade d'autant plus efficace.

Ils encerclent rapidement votre roulotte, brandissant des armes façonnées à partir de bois durci bardées de solides épines. Leurs yeux luisent d'une lueur malveillante et trahissent leurs intentions hostiles. Leur chef, un spécimen de roncier particulièrement imposant avec des épines plus longues et plus pointues que ses congénères, s'avance, exigeant une rançon pour votre passage à travers leur territoire.

Il demande toutes vos richesses... et votre roulotte, avec la bestiole qui la tire bien sûr !

• **Ellipser cette situation** : avancez de 1 case sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 2 points d'énergie. Rendez-vous au paragraphe 3.

• LA SITUATION ÉPINEUSE •

Si vous cédez à leur requête, vous leur laissez vos richesses, votre roulotte et votre créature, et vous continuez votre route à pied sans affronter d'adversité et sans perdre de temps. Sinon, vous devez vous mettre d'accord sur l'approche à adopter : l'affrontement (rapide mais périlleux), la diplomatie ou la diversion (plus prudentes mais plus chronophage).

L'AFFRONTEMENT

• **Adversité en 1 acte** de COMBAT, MAGIE, NÉCROSE ou RITUELS Difficulté 13



- **Durée** : Le combat est rapide, n'avancez pas sur la jauge du temps.
- **Aléa** : Toutes les pertes sont infligées en Corps.
- **Réussite** : Si au moins un joueur réussit son Test de Domaine Difficulté 13, les épineux sont neutralisés. Vous récupérez un Objet mythique : le **fouet épineux** du chef permet de relancer les 3 dés de couleur sur un Test de COMBAT en dépensant 1 point de Corps.
- **Échec** : Vous perdez vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole, en plus de subir un échec personnel comme d'habitude (voir page 13)...

LA DIPLOMATIE

• **Adversité en 1 acte** de SOCIAL, SAVOIR ou SHAAN Difficulté 12



- **Durée** : 1 case sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Réussite** : Vous parvenez à apaiser les tensions. Le chef épineux vous apprécie et propose de vous vendre une **couronne d'épines** contre 1 Richesse. Cette protection mythique augmente de 1 votre valeur actuelle et maximum d'Esprit tant que vous la portez. Vous êtes libre de refuser cette offre et pouvez repartir sereinement.
- **Échec** : Vous perdez bien vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole...



3 - LES GARDIENNES DE L'HARMONIE

LA DIVERSTION

• **Adversité en 2 actes de TECHNIQUE, SURVIE ou ARTS** Difficulté 11



- **Durée** : 1 case par acte sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Acte 1** : Si personne ne réussit son Test de Domaine, vous êtes rattrappés par les épineux dès le premier acte. Vous subissez tous un **échec personnel** (voir page 13). Vous pouvez capituler en leur cédant vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole ou enchaîner avec une des deux autres adversités de la situation, la Diplomatie passant à 2 actes au lieu d'1.
- **Acte 2** : En cas d'échec, les Épineux finissent par vous rattrapper, vous subissez un **échec personnel** ou capitulez en leur cédant vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole, ou enchaînez avec une des deux autres adversités de la situation si vous ne les avez pas encore tentées (la Diplomatie passe à deux actes).
- **Réussite** : Vous parvenez à vous dissimuler, embrouiller ou fuir vos adversaires et continuez votre chemin avec votre roulotte.

Une fois cette bande d'épineux éclipsee, vous reprenez la route à travers une jungle de plus en plus dense.

Avancez d'1 case sur la jauge du temps.

Si vous n'avez plus de roulotte, avancez d'1 case supplémentaire et chaque personnage perd 1 point de Corps.

Alors que votre convoi avance péniblement à travers cet océan vert, une aura apaisante émane soudainement des arbres environnants. Une douce mélodie végétale se déploie, tissant des liens émotionnels avec chacun des personnages. Des lianes lumineuses vous entrelacent délicatement, vous incitant à ralentir le rythme pour contempler un spectacle de pollens virevoltants. Les feuilles des arbres se mettent à chanter une chanson ancienne, évoquant des souvenirs enfouis.

Les créatures végétales, des Sylphènes connues sous le nom de Gardiennes de l'Harmonie, se manifestent alors. Silhouettes volatiles parmi les branches, elles semblent implorer de vous attarder, de vous reconnecter avec la nature qui vous entoure. Bien que non hostile, leur magie affective tente de vous retenir dans cette oasis sylvestre, vous invitant à savourer un moment de paix éternelle au cœur de cette forêt mythique.

Quels souvenirs, qu'ils soient heureux ou mélancoliques, font ressurgir les Gardiennes ?

• **Ellipser cette situation** : avancez de 4 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 2 points d'énergie. Rendez-vous au paragraphe 4.

ECLAT SOLEIL



ASTROPOLIS
Antéhumains

1 LE SEIGNEUR
MAGE

2 LES ÉPINEUX

3 LES GARDIENNES
DE L'HARMONIE

4 LE LABYRINTHE
VÉGÉTAL

5 AUX PORTES
DE LA NUIT



6 ROSALIA
Étres-plante

JAUGE DU TEMPS



LE MIROIR DES REVES

© ASUR MISOA



• LA SITUATION DES GARDIENNES •

Vous devez chasser vos souvenirs et vous extraire de cet oasis au parfum irrésistible en convainquant les gardiennes (et vous-mêmes) que vous ne pouvez pas rester dans ce lieu paradisiaque. Si vous avez toujours votre roulotte, votre créature végétale semble avoir fait son choix et se couche dans l'herbe tendre.

• **Adversité en 2 actes** (tout Domaine)
Difficulté 11 (+ 1 acte si vous voulez repartir avec votre roulotte et votre bestiole, sinon, vous allez devoir continuer à pied...)

- **Durée** : 2 cases par acte sur la jauge du temps
- **Aléa** : Les pertes de cette adversité sont réduites de 1. Valeur du dé noir : 1 à 5 = aucune perte ; 6 à 9 = 1 point d'énergie au choix ; 0 = 2 points d'énergie au choix
- **Résolution** : Comme d'habitude, en cas d'échec à un acte, vous subissez un **échec personnel** (voir page 13).

À regret, vous faussez compagnie aux Gardiennes de l'Harmonie et sortez progressivement de cette forêt dense, alors que le relief devient de plus en plus prononcé.

En cas d'échec au dernier acte, vous n'avez vraiment pas vu le temps passer : Òn, le soeil de la planète Héos a bien avancé, vous avancez d'1 case de plus sur la jauge du temps.

4 - LE LABYRINTHE VÉGÉTAL

Votre convoi sort enfin de cet enfer vert et atteint une vallée isolée, connue sous le nom de Vallée des Miroirs. C'est un lieu où la magie et la technologie s'entremêlent d'une manière unique.

Avancez d'1 case sur la jauge du temps. Si vous n'avez plus de roulotte, chaque personnage perd 1 point de Corps.

La vallée est lacérée par une immense structure métallique antique, semblable à un labyrinthe de miroirs et de dispositifs mécaniques complexes, un vestige de technomancie saren dans lequel il est facile de se perdre.

• **Ellipser cette situation** : avancez de 4 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 6 points d'énergie. Rendez-vous au paragraphe 5.

Pour vous sortir de ce labyrinthe, il vous faut réussir 2 adversités sur les 4 proposées. Choisissez-les bien en fonction de vos Domaines forts et du temps qu'il vous reste.

• LA SITUATION MÉCANIQUE •

Pour naviguer dans ce labyrinthe, vous devez comprendre et manipuler les mécanismes anciens. Certains miroirs servent de portails, tandis que d'autres sont des pièges. Votre capacité à décoder les systèmes sarens et à utiliser leur technologie est cruciale.

Adversité en 1 acte de TECHNIQUE Difficulté 13

- **Durée** : 2 cases par acte sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Réussite** : Vous gagnez un objet mythique : un bouclier miroir éblouissant (bonus de +3 sur un Test de COMBAT en dépensant 1 point d'Esprit)

• LA SITUATION DES MIROIRS •

Au centre du labyrinthe se trouve une salle où les miroirs projettent non seulement des images, mais aussi des illusions sonores. Vous découvrez que ces illusions sont sensibles à la musique et aux performances artistiques. Jouer une mélodie particulière ou effectuer une danse spécifique pourrait être la clé pour déverrouiller la voie vers la sortie.

Adversité en 2 actes d'ARTS Difficulté 12

- **Durée** : 1 case par acte sur la jauge du temps

• LA SITUATION DU LABYRINTHE •

À l'intérieur du labyrinthe, vous rencontrez une communauté de techniciens et de magiciens qui ont élu domicile ici, attirés par les mystères du lieu. Ce sont des adeptes du Rhyzom, ce réseau végétal qui relie les habitants de Chrysalis et qui permet de partager du contenu à distance en passant par les racines et le mycélium qui connectent les arbres. Apprendre de leur savoir et gagner leur confiance pourrait vous fournir des indices essentiels pour naviguer dans le labyrinthe.

Adversité en 1 acte de SOCIAL Difficulté 13

- **Durée** : 2 cases par acte sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Réussite** : Vous gagnez un objet mythique : une console biotechnologique de connexion intuitive au Rhyzom (relance des 3 dés de couleur sur un Test de TECHNIQUE en dépensant un point d'Âme)

• LA SITUATION DES AUTOMATES •

La vallée est également le territoire de créatures mécaniques défensives, des gardiens laissés par les Sarens, cette ancienne civilisation d'hommes-lézards disparue mystérieusement. Ces automates reptiliens ne sont pas seulement des obstacles, mais aussi des gardiens des secrets du labyrinthe. Vous devez soit les combattre, soit trouver un moyen de les déjouer pour progresser.

Adversité en 2 actes de SURVIE ou COMBAT ou NÉCROSE Difficulté 12

• **Durée** : 1 case par acte sur la jauge du temps



Vous sortez enfin de ce labyrinthe pour gravir les monts fleuris en direction de Rosalia. C'est la dernière ligne droite, mais elle est abrupte !...

5 - AUX PORTES DE LA NUIT

Le spectacle est toujours à la hauteur : les monts fleuris sont parsemés d'une profusion de fleurs multicolores, de cours d'eaux sinueux et de jardins naturels qui contribuent à la richesse et à la magie de cet environnement, ajoutant une dimension encore plus enchantée à ce monde. Ce décor inspire l'art, la culture et la magie de ces habitants, tout en renforçant leur lien profond avec la nature qui les entoure.

Si vous n'avez plus de roulotte, chaque personnage perd 1 point de Corps et vous avancez d'1 case sur la jauge du temps. S'il fait déjà nuit (jauge remplie), chaque personnage perd également 1 point d'Âme à cause du retour du cauchemar du Seigneur-mage.

• **Ellipser cette situation** : avancez de 2 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 2 points d'Âme et 2 points d'énergie au choix. Rendez-vous au paragraphe 6.

• LA SITUATION FINALE •

La nuit va bientôt tomber, si ce n'est pas déjà fait. Vous sentez dans votre dos le souffle cauchemardesque de Shaïtagaar. Vous devez franchir les monts fleuris le plus vite possible pour atteindre Rosalia et vous libérer de l'emprise du Seigneur-mage...

Adversité en 2 actes de SURVIE Difficulté 12 (ou 14 si la jauge du temps est remplie)

• **Durée** : 1 case par acte sur la jauge du temps



• **Aléa** : Si vous commencez un acte alors que la jauge du temps est remplie, les pertes du dé noir sont forcément infligées à l'Âme des personnages :

1 à 5 = -1 point d'Âme ; 6 à 9 = -2 point d'Âme ; 0 = -3 points d'Âme

• **Résolution** : Il suffit qu'un seul personnage ait réussi cette dernière adversité sans tomber inconscient pour sauver tout le monde et rallier Rosalia. Le scénario est alors réussi ! On considère qu'il a entraîné ses coéquipiers ou qu'il est allé chercher de l'aide pour les ramener.

En cas d'échec, tous les personnages sont tombés inconscients pendant cette aventure... Ils se réveillent nus comme des vers, sans richesse ni objet mythique, non loin de la cité de Rosalia. Vous pouvez considérer qu'ils ont récupéré tous leurs points d'énergie si vous voulez jouer en mode facile, mais vous pouvez aussi faire un jet de régénération classique pour jouer en mode difficile.

6 - ROSALIA

Une fois sortis des méandres de la route, de cette embuscade épineuse, de l'attraction de les gardiennes de l'harmonie et du labyrinthe aux miroirs, vous atteignez enfin à Rosalia, la cité des arts, aussi belle que rassurante.

Vous allez pouvoir vous y réfugier et vous reposer. L'influence du Seigneur-mage ne s'étend pas jusque là, les Cultistes du Temple de la Lumière sont là pour veiller au bien-être des habitants...

Un conseil, si vous voulez enchaîner avec le prochain scénario, prenez le temps de vous reposer dans une bonne auberge, voire dans un hôtel de luxe contre quelques richesses, s'il vous en reste !

Pour enchaîner avec le scénario "**Au nom de la rose**" en **mode normal**, considérez que vos personnages se reposent et se soignent complètement, et repartent avec leur maximum de points d'énergie et tous leurs pouvoirs disponibles. Vous pouvez même augmenter les Domaines et les vocations de vos personnages grâce à vos points d'expérience (voir ci-contre).

En mode difficile, vos personnages bénéficient d'un repos classique, qui vous permet de faire un jet de régénération par personnage : lancez les 3 dés de couleur pour regagner autant de points d'énergie que le chiffre indiqué sur chaque dé correspondant. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur chaque dé si vos personnages dorment dans une chambre de luxe. Vous pouvez également réactiver tous leurs pouvoirs.

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Les points d'expérience (PX) gagnés au fil de vos aventures (1 PX par acte) vont vous permettre de faire progresser votre personnage. Vous pouvez les dépenser comme suit :

• **Augmenter un Domaine** de 1 niveau coûte [niveau visé] PX

• **Apprendre une nouvelle vocation** à +1 coûte 3 PX

• **Passer une vocation** à +2 coûte 6 PX

Les valeurs maximum d'énergie dépendent des Domaines liés : Énergie max = Domaine lié le plus fort + Domaine lié le plus faible

Par manque de place, les possibilités d'améliorations sont quelque peu limitées dans ce Kit Découverte. Toutes les possibilités seront développées plus largement dans le livre-jeu Chrysalis.

Sachez que les niveaux de Domaines sont limités à 15 et les bonus de vocation à +5. Pour apprendre une nouvelle vocation, vous pouvez vous inspirer des vocations des autres personnages prêtés ou inventer vos propres vocations.

Le Temple de la
Lumière Éternelle



1



2

Le quartier
du Savoir



4

Le Palais
Royal



5

Le quar
Comm



6

BULBALIA
Le haut village

ROSALÍA



3

Le quartier
des Arts

Quartier du
Commerce



7

PHYTÆES
La cité oubliée



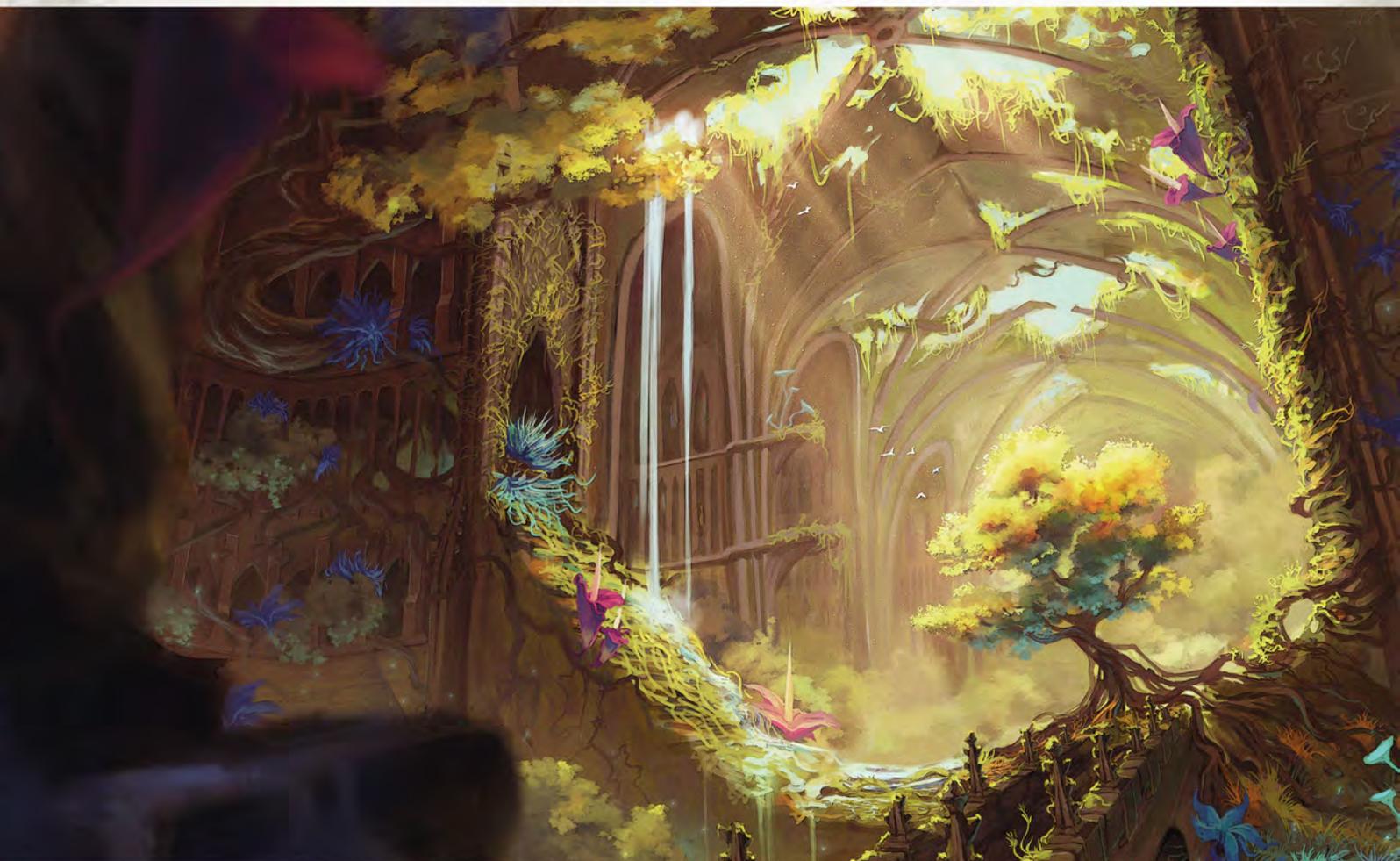
8

La Nécropole



AU NOM DE LA ROSE

Voici le deuxième scénario d'introduction de Chrysalis. Comme le précédent, il est conçu comme un tutoriel pour s'approprier l'univers et le système de jeu, mais en étant cette fois moins linéaire afin de vous permettre de visiter les lieux dans l'ordre de votre choix. Les différentes situations proposées permettent de réduire le nombre d'actes de l'adversité principale incarnée par l'Antagoniste, un des nombreux outils de narration proposés dans le livre-jeu.



© ASUR MISOA

LES MODES DE JEU :

Ce scénario, comme le précédent, peut se jouer avec ou sans meneuse de jeu, et même en solo. Il est rejouable dans la mesure où vous n'aurez pas le temps d'aller dans tous les lieux pour neutraliser l'Antagoniste, et que chaque lieu révèle un fragment de l'histoire.

• EN SOLO

Il vous suffit de vous laisser guider par l'histoire sans lire le scénario à l'avance. Les textes en italique vous donnent un descriptif de la situation à gérer. Vous êtes libre de vous rendre dans n'importe quel lieu en respectant les connexions proposées. À vous de faire les bons choix et de prendre les bonnes décisions pour mettre fin à la menace qui plane sur Rosalia. Vous pouvez refaire le scénario avec un autre personnage pour explorer d'autres chemins.

• SANS MENEUSE DE JEU

Mettez-vous d'accord sur les déplacements de chacun. Vous pouvez vous rendre seul ou en groupe dans un lieu. Les adversités étant fonction du nombre de joueurs autour de la table, il sera plus difficile de les gérer seul, les pertes du dé noir augmentant de 1 par personnage qui ne participe pas. Si les personnages sont séparés, arrangez-vous pour que le joueur le moins impliqué dans la situation en cours lise le paragraphe descriptif et gère les interactions supplémentaires si besoin. Chacun effectue ses Tests pour tenter de dépasser la difficulté de chaque acte. Lorsqu'une adversité est franchie, les sbires, l'antagoniste et le lieutenant se déplacent dans un nouveau lieu, ou restent sur place selon le tirage.

• AVEC MENEUSE DE JEU

C'est à elle qu'incombe la lecture à haute voix ou la réinterprétation des textes en italique. Elle va pouvoir raconter ce qui se passe en rajoutant des détails de son invention, et peut rebondir sur les idées des joueurs, en improvisant de nouvelles adversités en fonction de leurs actions par exemple.

Les épreuves personnelles : Si un joueur souhaite agir seul, ou en petit groupe, cela impactera les autres joueurs (les pertes du dé noir sont augmentées de 1 par personnage absent d'une adversité). Mais si cela reste cohérent, vous pouvez également utiliser le concept d'épreuve personnelle, qui fonctionne exactement comme une adversité, à ceci près qu'il n'est pas nécessaire que tous les personnages soient présents (pas de perte supplémentaire en cas d'absence). Ces épreuves peuvent être utiles pour évaluer des actions qui n'impliquent pas directement le groupe, comme aller chercher un allié ou un objet mythique, mener une enquête personnelle, etc.

Mais une meneuse débutante peut également se contenter de suivre ce qui est écrit et se laisser porter par le scénario.

Comme dans le précédent scénario, la meneuse peut entretenir le mystère en cachant le nombre d'actes, les Domaines ou les Aléas des adversités pour laisser les joueurs les découvrir en jeu.

CE QUE L'ON SAIT

Vous vous trouvez tous actuellement à Rosalia, la cité des Arts située dans la province d'Éclat de jour. Vous connaissez, au moins de vue, Azilée sa reine florale, grâce à ses apparitions lors de ses discours chargés d'énergie réparatrice et de fragrances réconfortantes. Sylphine, sa fille, la connaît de façon plus intime, mais leur relation demeurent compliquée...

Vous avez chacun vos occupations et vos habitudes, c'est d'ailleurs l'occasion de décrire votre personnage aux autres joueurs en précisant sa nature et son vécu.

Mais depuis quelques jours, la population montre des signes de colère et de révolte contre la reine. Ce qui vous paraît sans fondement, au vu de la cote de popularité dont elle bénéficie depuis des années.

Aujourd'hui, chacun de vous s'est fait mordre, insulter ou cracher dessus par des gens qui auparavant ne posaient aucun problème. Vous décidez donc de mener votre enquête pour tenter de ramener un peu d'apaisement dans la ville. Assez vite, vous entendez parler d'un Grand Sangloteur qui voudrait se venger de la reine et qui exercerait une influence néfaste sur la population...

VOTRE OBJECTIF

Il s'agit de dépasser l'adversité du **Grand Sangloteur** afin que son influence soit réduite à néant au sein de la cité. Elle est composée de **8 actes** au début du scénario. Elle va évoluer au fil de votre aventure car vous allez vous rendre dans les différents lieux pour tenter de la réduire et rendre cet Antagoniste plus vulnérable. C'est vous qui choisissez à quel moment vous allez l'affronter dans un combat final sans (trop) risquer d'y laisser votre peau...

Important : Les sbires et le lieutenant du Grand Sangloteur constituent eux aussi des adversités mobiles que vous pouvez affronter pour :

- Réduire l'adversité du Grand Sangloteur
- Apprendre des informations
- Gagner des points d'expérience

- ATTENTION !

Les personnages n'ont droit qu'à un seul repos, car au second, s'ils n'ont pas réussi à neutraliser l'influence du Grand Sangloteur, il sera trop tard. L'androïde, ivre de vengeance et accompagné par une population rageuse, se rendra au palais pour séquestrer la reine et prendre le contrôle de la cité.

Lors d'une phase de repos, les joueurs ajoutent un acte à l'adversité du Grand Sangloteur. Dans ce scénario, un repos dure environ 10 heures.

Les personnages peuvent faire appel à des alliés pour les aider à gérer les adversités qui se dressent devant eux, comme expliqué page 38.

Si les personnages parviennent à vaincre l'adversité de l'antagoniste, la population sera libérée de son influence néfaste, et le Grand Sangloteur sombrera dans une mélancolie infinie, le vidant de toutes les larmes de son corps. Vous aurez alors sauvé la reine Azilée d'une fin tragique.

LA FEUILLE DE ROUTE

Que vous soyez seul ou en groupe, munissez-vous d'une feuille pour y noter les différentes étapes de votre enquête, l'évolution de l'adversité de l'antagoniste, de son lieutenant et de ses sbires, ainsi que les avantages et bonus que vous allez récupérer tout au long de l'histoire. Il est toujours utile d'avoir en permanence les informations visibles et accessibles afin de les utiliser au bon moment. Un joueur peut se charger de noter les informations de tout le monde, ou chacun peut gérer sa propre feuille de route.

SE SERVIR DE L'EXPÉRIENCE

Les personnages gagnent de l'expérience au fil des adversités qu'ils affrontent : 1PX par acte pour une adversité réussie, ou 1PX en tout en cas d'échec. Les joueurs peuvent dépenser ces PX en cours de partie pour profiter des améliorations de leur personnage sur la suite de l'aventure. N'oubliez pas qu'augmenter un Domaine peut augmenter l'énergie correspondante.

ÉCHEC DE LA MISSION

Si une énergie d'un personnage devient négative, il tombe inconscient. Les autres personnages peuvent le soigner ou passer en phase de repos si ce n'est pas déjà fait. Si tout a déjà été tenté, il est hors jeu jusqu'à la fin de la partie (son joueur peut prendre un autre prétexte si c'est le début de la partie).

Si tous les personnages tombent inconscients, le Grand Sangloteur prend le contrôle de la cité de Rosalia, et la suite s'avèrera plus compliquée pour vous et la reine Azilée, mais ceci est une autre histoire que vous êtes libres d'inventer. Vous pouvez aussi rejouer ce scénario pour tenter d'aboutir à une fin plus heureuse et explorer d'autres chemins.



© SVIATOSLAV
GERASIMCHUK

LES BONUS NARRATIFS

Pour rappel, lorsque vous **utilisez un 9** sur le dé d'action (qui peut être atteint en puisant, en relançant ou en utilisant un pouvoir de bonus), vous bénéficiez d'un bonus narratif. Vous pouvez utiliser ce bonus narratif de différentes façons :

- **Récupérer le bonus narratif** indiqué dans la situation en cours
- **Bénéficier d'un bonus de +5** sur son Score, donner un +5 à un autre joueur, ou garder ce +5 pour l'utiliser au prochain acte.
- **Annuler le dé de Perte**
- **Déplacer ou bloquer un adversaire** sur un lieu en justifiant la raison
- **Inventer** un avantage d'ordre narratif
- **Protéger un allié** ou le lier pendant une adversité supplémentaire (voir les règles sur les alliés page 38)
- **Annuler l'effet d'un échec personnel** (voir la table des échecs personnels page 13)
- **Façonner un objet mythique** (non développé dans ce Kit Découverte)

LA MISE EN PLACE

Imprimez si possible la carte de la ville, afin que tout le monde puisse facilement y accéder, indépendamment de la consultation du livret. Vous pouvez utiliser des jetons de formes différentes ou des figurines de votre choix pour symboliser l'antagoniste, le lieutenant et le groupe de sbires sur la carte. Utiliser des pions ou des figurines pour les personnages des joueurs augmentera également la lisibilité du jeu.

Lancez 1D10 pour placer les sbires sur le lieu indiqué :

- 1 :** Le Temple de la Lumière Éternelle
- 2 :** Le quartier du Savoir
- 3 :** Le quartier des Arts
- 4 :** Le Palais Royal
- 5 :** Le quartier du Commerce
- 6 :** Bulbalia, le haut village
- 7 :** Phytaes, la cité oubliée
- 8 :** La Nécropole
- 9 :** Pas de mouvement (pas d'apparition s'il s'agit de la mise en place : relancez un dé à la fin de la première adversité)
- 0 :** Déplacement sur le lieu du personnage le plus proche ou au hasard (pas d'apparition s'il s'agit de la mise en place : relancez un dé à la fin de la première adversité). **L'adversaire inflige une blessure à tous les personnages présents (-1 énergie pour les sbires, -2 pour le lieutenant, -3 pour l'antagoniste, à répartir)**

Le lieutenant arrivera après la première adversité vaincue par les personnages et l'antagoniste après la deuxième. Ils utilisent la même table pour leur placement.

À la fin de chaque adversité vaincue par les personnages, tous les adversaires se déplacent en lançant 1D10 (sans tenir compte des connexions).

Mettez-vous d'accord sur l'emplacement de départ de vos personnages. Vous n'êtes pas obligés de les placer dans le même lieu, des groupes peuvent déjà se former. Chacun explique la raison de la présence de son personnage dans ce lieu.

DOMAINES ET POLYVALENCE

Vous pouvez toujours utiliser un autre Domaine que celui mentionné par une adversité si vous décrivez votre action et qu'elle reste cohérente par rapport à la situation, mais **la difficulté de l'acte est augmentée de 2** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté.

LE PLAN DE LA VILLE

Il représente la cité de **Rosalia** et deux de ces faubourgs, **Bulbalia** le haut-village, et **Phytaes** la cité oubliée. Pour chaque lieu, il est indiqué le Domaine principal sollicité par l'adversité qui lui est liée. Vous devez respecter les connexions pour vous rendre d'un lieu à un autre.

LES ÉVÉNEMENTS

Des icônes placées sur certaines connexions indiquent qu'un événement peut se produire lors du déplacement.

Chacun de ces événements se gère comme une adversité en 1 acte de difficulté 13. Résoudre un événement ne fait pas bouger les adversaires.

Si vous n'utilisez pas le Domaine indiqué, expliquez comment vous utilisez un autre Domaine avec une difficulté de 15 à votre Test.

Si l'adversité est vaincue, chaque personnage impliqué gagne **1 PX** et peut poursuivre son chemin. Si vous tirez un événement que vous avez déjà géré, relancez le dé.

Ces événements peuvent être contournés, fuis ou échoués en perdant **1 point** dans l'énergie la plus faible. À vous de raconter comment vous évitez de vous confronter à la situation.

• Lancez 1D10 •

1 - TECHNIQUE : Vous atteignez une clairière où un piège mécanique posé par les sbires, composé de câbles tendus et de leviers cachés, se referme sur vous. Comment allez-vous déjouer cette machinerie complexe sans déclencher d'accident ?

2 - SAVOIR : Vous tombez nez à nez avec un félin doté d'une fourrure de feuilles frémissantes. Sa posture indique qu'il est sur la défensive. Comment utilisez-vous vos connaissances en comportement animal pour éviter une confrontation ?

3 - SOCIAL : En arrivant dans un campement, vous tombez sur un petit groupe de voyageurs en train de s'invectiver au sujet de la légitimité du Grand Sangloteur. La tension est palpable, ils sont sur le point d'en venir aux mains. Comment démêlez-vous cette toile de mensonges pour rétablir une bonne ambiance ?

4 - ARTS : Vous découvrez une fresque murale inachevée au style contestable, représentant un androïde entouré de fleurs et des esquisses de petits automates.

Un groupe d'êtres-plantes fanatiques vénérant le Grand Sangloteur vous force à compléter cette œuvre en respectant le style et le thème original afin de prouver votre allégeance. Quelles techniques artistiques utilisez-vous pour harmoniser votre contribution avec l'œuvre existante et préserver votre intégrité morale et physique ?

5 - SHAAN : En bordure d'un lac sacré, un Androïde dépité vous accuse d'avoir perturbé l'harmonie naturelle du lieu. Il prétend être la première expérience menée par le Grand Sangloteur avec les pousses de la reine. Quelles mesures prendrez-vous pour rétablir l'équilibre et apaiser ce gardien de la nature un peu dérangé ?

6 - MAGIE : Tout d'un coup, vous êtes encerclés par des brumes renfermant des visions cauchemardesques, œuvres d'un mage onirique. Quel est votre pire cauchemar auquel vous devez faire face et quels sorts utilisez-vous pour dissiper ces brumes et protéger votre Âme ?

7 - RITUELS : Devant vous, un vieil Ygwan éphémère totalement fou, ancien prêtre fanatique du Temple de la Lumière Éternelle, a tracé un labyrinthe de symboles lumineux au sol et vous lance le défi de résoudre son énigme pour éviter de subir son courroux. Comment allez-vous interpréter et résoudre ce puzzle rituel pour poursuivre votre route sans danger ?

8 - SURVIE : Vous vous retrouvez en présence d'un mage onirique fongique en train de psalmodier des incantations funestes. Préférant éviter toute confrontation avec cet être démoniaque, vous essayez de le contourner en toute discrétion. Quelles techniques utilisez-vous pour optimiser vos déplacements et vous fondre dans la nature ?

9 - COMBAT : Un androïde dégénéré, recouvert de mousse et de ronces vous barre la route. Il a l'air plus impressionnant que les sbires du Grand Sangloteur, avec qui il partage une filiation évidente. Sa stature imposante et ses mouvements lents mais puissants représentent un défi majeur. Quelle stratégie adoptez-vous pour le mettre hors d'état de nuire ?

0 - NÉCROSE : Vous découvrez une sorte de déchetterie où ont été entassés des êtres hybrides de plantes et de métal, résultats d'expériences ratées. Ces tristes rebuts continuent de bouger et de corrompre la nature environnante qui prend une teinte de rouille et de nécrose. Ils semblent obéir à un technoplane fongique nécromant placé en embuscade. Comment allez-vous neutraliser cette source de corruption pour purifier la zone ?

AU-DELÀ DES LISTES

Au lieu de le tirer au hasard, vous pouvez également choisir dans la liste ou inventer un événement de votre choix, qui pourrait mieux coller à la situation, par rapport à une scène précédemment vécue, par exemple...

C'est un conseil qui s'applique à toutes les tables aléatoires que nous proposons dans le livre-jeu Chrysalis : vous pouvez toujours choisir un élément de la table, ou en inventer un au lieu de le tirer au hasard.

Le plus important reste de construire ensemble une histoire riche et cohérente.

LES LIEUX

DEMI-TOUR

Vous pouvez revenir dans un lieu que vous avez déjà visité si vous n'avez vaincu pas l'adversité qui s'y trouve. Vous devrez dépenser du temps pour vous y rendre.



1 - LE TEMPLE DE LA LUMIÈRE ÉTERNELLE

Le Temple de la Lumière Éternelle, dominant les hauteurs de la cité de Rosalia, est un chef-d'œuvre architectural. Baigné dans une lumière dorée qui émane de ses murs eux-mêmes, ce temple resplendit tel un phare spirituel. Ses tours effilées s'élèvent vers le ciel, entrelacées de motifs délicats et de vitraux irisés. Ce sanctuaire est un lieu de paix et de réflexion, où les fidèles viennent chercher sagesse et inspiration sous le regard bienveillant de la lumière éternelle. Il semble être épargné par l'agitation qui règne en ville...

• LA SITUATION DU TEMPLE •

Vous y trouvez une communauté monacale d'Ygwans éphémères qui vous proposent de pratiquer un rituel de la lumière pour tenter de libérer la population de sa torpeur.

Adversité en 2 actes de RITUELS Difficulté 12 

• **Aléa** : Les pertes de cette adversité sont réduites de 1.

• **Réussite** : -1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.

Les prêtres vous apprennent que le Grand Sangloteur est un androïde qui a suivi la voie de la sève afin de se libérer des contraintes énergétiques. Il se recharge en consommant la sève des arbres. Il est compliqué d'utiliser le Domaine TECHNIQUE contre lui, ceux qui le feront verront leur difficulté augmenter de 5.

• **Bonus narratif** : Les ritualistes peuvent soigner 3 points dans une énergie au choix à tous les personnages présents. Vous pouvez décider de ne pas vous faire soigner de suite et de revenir plus tard afin de bénéficier du soin.

• QUÊTE ANNEXE •

Si vous avez entendu parler de la **Pierre de lune**, un puissant artefact gardé secrètement dans ce temple, vous pourriez avoir envie de la dérober.

• LA SITUATION DE QUÊTE AVENTUREUSE •

Vous voulez trouver cette Pierre de lune en vous faisant discret et tentez de repartir avec.

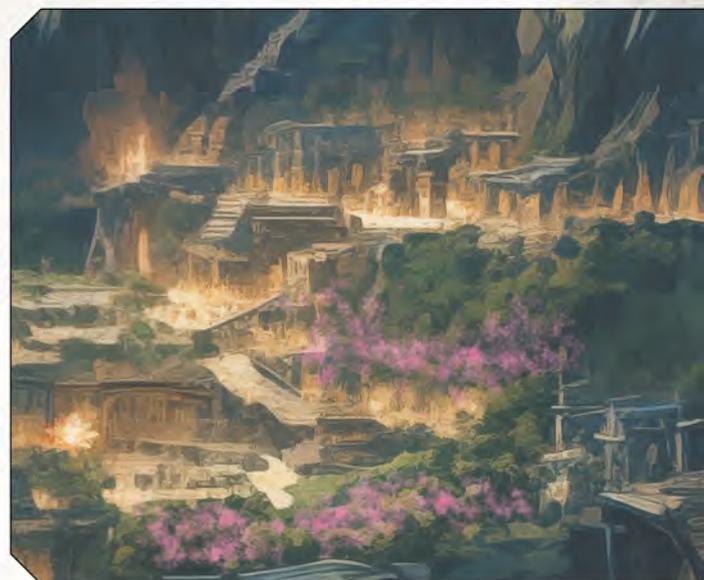
Adversité en 1 acte de SURVIE (discrétion) ou de MAGIE (détection) ou de SAVOIR (connaissances)
Difficulté 15

• **Réussite** : Vous mettez la main sur cette fameuse Pierre de lune enchâssée dans une statuette aux allures reptiliennes. Cet artefact vous donne un bonus de **+4 sur vos Tests de MAGIE** en dépensant 1 point d'Âme à chaque utilisation.

• **Échec** : Vous êtes surpris par les prêtres qui ne l'entendent pas de cette oreille. Ils vous lancent une agression élémentaire, faite de lumière intense. Vous perdez 2 points d'Esprit et êtes jeté dehors. Vous ne pourrez plus bénéficier de leur aide par la suite.

2 - LE QUARTIER DU SAVOIR

Le quartier du Savoir est un sanctuaire de connaissances, où les académies prestigieuses côtoient d'anciennes bibliothèques. Ce quartier est imprégné d'une atmosphère studieuse et paisible, accentuée par la présence d'une végétation harmonieuse. Des jardins soigneusement entretenus entourent les édifices, offrant des espaces de réflexion et d'étude en plein air. Les allées bordées d'arbres et les cours intérieures fleuries forment un écrin naturel pour l'épanouissement intellectuel et la quête de sagesse. Pistiline, une être- plante florale, se propose de vous servir de guide.



• LA SITUATION SAVANTE •

Vous pouvez récupérer des informations sur les origines de la folie du Grand Sangloteur

Adversité en 1 acte de SAVOIR Difficulté 12



- **Aléa** : Les pertes de cette adversité sont réduites de 1.
- **Réussite** : Dans les archives, vous apprenez qu'un diffuseur de spores mutagènes a été installé en haut d'une tour dans la cité de Phytaes. Le détruire permettrait de réduire l'influence du Grand Sangloteur.
- **Bonus narratif** : La bibliothécaire vous confie un livre-artefact qui vous donne un bonus de +3 sur vos Tests de SAVOIR en dépensant un point d'Esprit à chaque utilisation.

• QUÊTE ANNEXE À PHYTAES (PAGE 37) •

• LA SITUATION DE L'ÉMETTEUR •

Vous pouvez détruire l'émetteur de spores mutagènes si vous vous trouvez dans la cité oubliée de Phytaes.

Adversité en 1 acte de TECHNIQUE Difficulté 13

- **Réussite** : -1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.



3 - LE QUARTIER DES ARTS

Le quartier des Arts est un lieu vibrant, débordant de vie et de créativité. Ici, les rues sont des galeries à ciel ouvert, où peintures, sculptures et performances artistiques captivent les passants. Les théâtres, cinémas et salles de concert du quartier offrent une évasion bienvenue à une population en quête de distraction. Les mélodies des musiciens de rue se mêlent aux rires et aux conversations animées, créant une atmosphère électrisante et inspirante. Malheureusement, depuis quelques jours, les spectacles sont systématiquement interrompus par un public irrespectueux, des bagarres éclatent constamment, l'ambiance est aussi malsaine qu'électrique...



• LA SITUATION ARTISTIQUE •

Vous pouvez tenter de divertir la population pour la couper de l'influence du Grand Sangloteur.

Adversité en 2 actes d'ARTS Difficulté 12



- **Réussite** : -1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.
Un architecte charmé par votre représentation vous indique que c'est le père d'Azilée, un architecte de renom, qui a conçu les plans du palais. Si les choses tournent mal, vous pourrez permettre à la reine de s'enfuir grâce à un conduit secret situé sur le mur Est de la salle du trône. Notez bien cette information.
- **Bonus narratif** : vous gagnez 2 Richesses.



4 - LE PALAIS ROYAL

Le Palais Royal de Rosalia allie harmonieusement arcades majestueuses et arches gracieuses. Ce monument est sublimé par une végétation luxuriante qui s'entrelace autour de ses structures, créant un tableau vivant. Les jardins du palais, parsemés de milliers de fleurs aux couleurs éclatantes, offrent un spectacle olfactif et visuel saisissant. Chaque détail de ce palais reflète l'élégance et la grandeur, en faisant un joyau au cœur de Rosalia. Actuellement, cette classe naturelle est gâchée par des manifestants qui s'amusent aux portes du palais et qui visiblement se sont lancés dans un concours d'insultes envers la reine. Cette dernière s'est réfugiée dans ses appartements et ne veut recevoir personne...

• LA SITUATION ROYALE •

Vous demandez une audience auprès de la reine, pour tenter de l'apaiser et de raisonner sa cour pour réduire l'influence du comploter Malikaar.

Adversité en 2 actes de SHAAN Difficulté 13



- **Réussite** : -1 acte sur l'adversité de Malikaar.

La reine vous apprend que Malikaar était le conseiller favori de la reine, avant qu'il ne se laisse corrompre par l'appât du gain et qu'il tombe en disgrâce.

- **Bonus narratif** : Vous faites forte impression auprès de la reine qui vous donne un sauf-conduit vous permettant de vous reposer gratuitement dans une chambre de luxe d'une auberge et de réduire de 2 la difficulté de la situation sociale.

• LA SITUATION SOCIALE •

Vous tentez de calmer les négociants, de recenser ceux qui sont contaminés et de comprendre comment s'étend l'influence de l'Androïde. Comment procédez-vous ?

Adversité en 1 acte de SOCIAL Difficulté 13



- **Réussite** : La rumeur court comme quoi les sbires auraient des gènes communs à ceux de la reine Azilée. Était-elle consentante ou pas, là est la question...

- **Bonus narratif** : Un négociant souhaite vous aider en vous donnant un vaporisateur chimique susceptible de neutraliser les sbires : -1 acte sur l'adversité des Sbires (1 seul vaporisateur récupérable).

6 - BULBALIA - LE HAUT-VILLAGE

Perché sur des sommets montagneux, Bulbalia, havre de paix et d'harmonie, s'intègre parfaitement dans la nature environnante. Ses maisons, enchevêtrées de lianes et de feuilles, paraissent n'être qu'une extension de la forêt luxuriante. Mais ce tableau idyllique est brusquement troublé par l'arrivée d'une escouade de guerriers fongiques nécrosés et de quelques mages oniriques dégénérés. Ces êtres terrifiants, dénués d'émotion, tranchent avec la douceur du village. Ils avancent inlassablement, détruisant méthodiquement chaque structure, transformant la beauté du lieu en un champ de ruines fumant. Les chimères de cauchemar invoquées par les mages se répandent dans tout le village, persécutant ses habitants et torturant leur âme.

• LA SITUATION DU HAUT VILLAGE •

Vous devez vous faire discret pour ne pas subir l'attaque de plein fouet.

Adversité en 1 acte de SURVIE Difficulté 14



- **Aléa** : tous les personnages participants doivent réussir cet acte pour que l'adversité soit réussie.

- **Réussite** : vous restez discret et évitez de vous faire attaquer pour observer vos ennemis. La discussion entre deux fongiques vous apprend qu'ils ont apparemment noué un pacte avec Malikaar afin de prendre le pouvoir. Ces guerriers constituent l'avant-garde d'une armée de 5000 soldats qui ont monté un campement à quelques jours de marche d'ici et qui a pour projet d'attaquer la cité prochainement.

5 - LE QUARTIER DU COMMERCE

Le quartier du Commerce est un carrefour d'échanges effervescent. Les échoppes colorées et les boutiques variées bordent les rues animées, offrant une multitude d'articles allant de l'artisanat local aux dernières nouveautés. La place du marché, toujours grouillante de monde, est un lieu de rencontre et de troc pour les marchands et les clients, créant un mélange bigarré de cultures et de parfums. Vous repérez, parmi les négociants, quelques êtres moitié plantes moitié androïdes, qui sèment la discorde dans les transactions, qui dégènèrent souvent en bagarres violentes.

7 - PHYTAES - LA CITÉ OUBLIÉE

• **Échec** : Les Fongiques vous repèrent et vous attaquent, vous subissez une perte supplémentaire de 2 points d'énergie à répartir entre Corps et Âme. Vous avez juste le temps de vous enfuir dans un autre lieu : +1 acte sur l'adversité de Malikaar.

• **Bonus narratif** : Vous récupérez les coordonnées du campement de l'armée que vous pourrez transmettre à la reine. Elle bénéficiera alors d'un gros bonus de surprise pour gérer une éventuelle contre-attaque.

• QUÊTE ANNEXE •

Vous pouvez décider de mener cette quête annexe, que vous ayez réussi ou raté votre Test de SURVIE.

• LA SITUATION DE QUÊTE ÉPIQUE •

Empêcher le village de se faire piller par les guerriers fongiques.

Adversité en 3 actes (tout Domaine) Difficulté 15

• **Réussite** : -1 acte sur les adversités du Grand Sangloteur et de Malikaar.

• **Bonus narratif** : La communication des guerriers fongiques avec leur camp de base est parasitée. Les ordres sont contradictoires. La reine bénéficie d'un sursis d'une semaine, le temps de gonfler les rangs de son armée. Tous les personnages gagnent une phase de repos supplémentaire à utiliser à tout moment. Ils peuvent donc bénéficier de deux phases de repos avant que la reine ne soit destituée.

La cité oubliée, engloutie par la végétation sauvage, évoque une atmosphère lourde et menaçante. Les bâtiments, autrefois majestueux, sont désormais des carcasses envahies de lianes et de mousses. Dans cet environnement oppressant, les technoplantes fanatiques du Grand Sangloteur font régner la terreur. Ils contrôlent les ruelles délabrées, imposant leur dogme avec une agressivité farouche à quiconque ose défier leurs croyances. Leur présence transforme cette ville autrefois prospère en un lieu de désolation et de peur.

• LA SITUATION À PHYTAES •

Vous devez affronter des technoplantes fanatiques avec des pièces de machines greffées sur les corps, qui veulent étendre l'influence du Grand Sangloteur.

Adversité en 2 actes de COMBAT Difficulté 14

• **Réussite** : -1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.

En interrogeant un technoplane, vous apprenez que la reine est en guerre contre un prince fongique nécrosé trop entreprenant et qui détourne des caravanes marchandes à son profit. Elle est en train de lever une armée pour mener une attaque contre lui.

• QUÊTE ANNEXE •

• LA SITUATION DANS L'ARMÉE •

Vous vous engagez dans l'armée de la reine. Pour cela, vous devez vous rendre au Palais Royal et passer devant une commission de vétérans être-plantés, versés dans l'art de la guerre.

Adversité en 1 acte de COMBAT Difficulté 13

• **Aléa** : il s'agit d'une épreuve personnelle, s'inscrit qui veut : il n'y a pas perte supplémentaire par personnage absent dans cette quête annexe. Si un personnage réussit son acte, il gagne le statut de garde royal, sinon il est recalé...

• **Réussite** : Le statut de garde royal vous donne un bonus de +2 sur vos Tests de SOCIAL dans toutes vos interactions avec la population d'Éclatssoleil, en dépensant 1 point d'énergie au choix à chaque utilisation.

• **Bonus narratif** : Vous récupérez une hache mystique qui vous donne un bonus de +4 sur vos Tests de COMBAT, en dépensant 1 point de Corps à chaque utilisation.

• SECONDE QUÊTE ANNEXE : L'ÉMETTEUR •

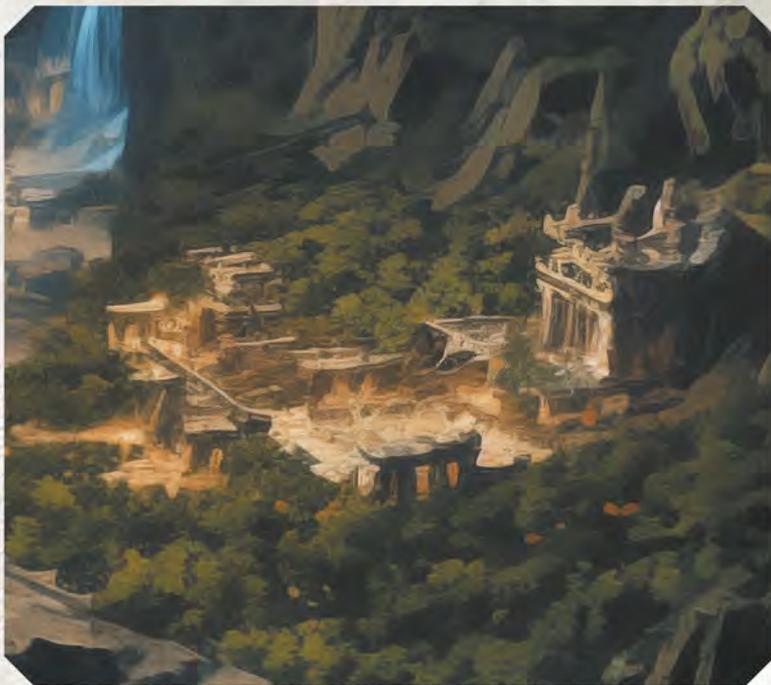
Cette quête cachée est accessible seulement si vous avez résolu l'adversité du quartier du Savoir page 3. Pour rappel :

Vous pouvez détruire l'émetteur de spores mutagènes si vous vous trouvez dans la cité oubliée de Phytaes.

Adversité en 1 acte de TECHNIQUE Difficulté 13

• **Réussite** : -1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.





LES ALLIÉS

Pour les aider dans leur quête, les personnages peuvent chercher des alliés au sein de la population de Rosalia. Caricaturalement, ils sera plus facile de trouver un allié Négociant dans le quartier du Commerce, un allié Combattant parmi les gardes du palais, un allié Croyant au Temple de la Lumière Éternelle, etc. Mais vous pouvez également inventer des protagonistes plus atypiques qui pourront faire des alliés potentiels.

L'important est d'annoncer **quel archétype d'allié** le joueur recherche pour savoir sur quel Test de Domaine l'allié donnera son bonus.

Se faire un allié est **une épreuve personnelle** (qui peut être réalisée seul sans désavantage) avec un **Test de Domaine au choix difficulté 15**.

- En **1 acte** réussi, un personnage peut se faire un allié **Apprenti** qui donne **1D10 de bonus**.
- En **2 actes** réussis, le personnage se fera un allié **Initié** qui donne **2D10 de bonus**.
- En **3 actes** réussis, le personnage se fera un allié **Maître** qui donne **3D10 de bonus**.
- En **4 actes** réussis, le personnage se fera un allié **Légende** qui donne **4D10 de bonus**.

Un allié suit le personnage jusqu'à être utilisé lors d'une adversité : le joueur peut alors dépenser les D10 de son allié lors des différents actes, comme bonus sur le Score d'un Test de Domaine s'il correspond au Domaine de prédilection de cet allié.

Chaque fois que le dé d'un allié est utilisé, l'allié perd ce dé.

Un allié constitue donc en quelques sortes une réserve de dé utilisables comme des bonus à usage unique. **Lorsqu'il n'a plus de dé, un allié est neutralisé ou fuit l'adversité.**

Un joueur peut utiliser un bonus narratif pour redonner un dé utilisé à un allié.

À la fin de l'adversité, l'allié redevient un protagoniste neutre.

Un joueur peut utiliser un bonus narratif pour prolonger l'aide fournie par un allié sur une adversité supplémentaire.

Note : La couleur des dés d'un allié n'a pas d'impact ludique, mais vous pouvez choisir des dés d'une couleur particulière pour le caractériser plus facilement et ne pas les mélanger avec les dés de votre Test de Domaine.

8 - LA NÉCROPOLE

Chaque pierre de cet édifice est enlacée de végétation, comme si la nature tentait de reprendre ses droits. Les lierres s'enroulent autour des colonnes, les racines embrassent les cryptes, et les fleurs sauvages éclatent dans les interstices des pavés. Les statues gothiques, drapées de mousses, semblent veiller sur ce lieu hors du temps. La lumière filtre doucement à travers les arbres, créant des ombres dansantes qui ajoutent à la mystique du lieu. C'est un monde où le passé et la nature se fondent en une harmonie étrange et mélancolique. Un monde où les morts ont souvent les réponses aux questions que vous vous posez...

• LA SITUATION NÉCROTIQUE •

Vous pensez à interroger les morts de la cité pour en savoir plus sur le Grand Sangloteur et la Reine florale.

Adversité en 2 actes de NÉCROSE Difficulté 12

• **Réussite** : -1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.

Les morts vous racontent que la reine est à l'origine de la déperdition du Grand Sangloteur qui s'avère être un Androïde fou amoureux d'elle mais qui a été éconduit.

• **Bonus narratif** : Les morts vous apprennent l'existence et l'implacement d'un puissant artefact magique jalousement gardé au cœur du Temple de la Lumière éternelle : **la Pierre de Lune**.

LES ADVERSAIRES

Ils se déplacent à chaque fois que les personnages résolvent une adversité (autre qu'un événement de voyage). On détermine leur lieu d'arrivée avec 1D10 en se référant à la table des déplacements de la mise en place (voir page 32).

Lorsqu'un adversaire arrive sur le lieu d'un personnage, ce dernier subit une perte de :

- 1 point d'énergie au choix pour les sbires
- 2 points d'énergies à répartir pour le lieutenant
- 3 points d'énergies pour l'antagoniste

Lorsqu'un personnage quitte un lieu où se trouve au moins un adversaire, on applique la règle de fuite d'une adversité (voir page 15) : il perd un point dans son énergie la plus faible. Même s'il y a plusieurs adversaires, ne subissez qu'une perte.

Décrivez la scène, si vous choisissez de faire preuve de discrétion pour éviter de vous mesurer à vos adversaires, ou si au contraire, vous allez à la confrontation.

LES TECHNOPLANTES

LES SBIRES

Ces créations hybrides, alliance désolée de chair végétale et de mécanismes rouillés, sont des vestiges déchus d'une avancée technologique ratée. Leurs membres, autrefois articulés avec précision, se heurtent désormais à la froideur de leur existence. Leurs visages mêlent sinistrement peau flétrie et plaques de métal déchirées. Des câbles électriques affleurent sous leur chair décomposée.

Leurs mouvements, une chorégraphie lugubre, oscillent entre souplesse végétale et rigidité mécanique. Chaque pas évoque une démarche maladroite rappelant un passé oublié et des objectifs lointains. Une aura de désespoir émane de leur présence, une réminiscence déformée d'une époque harmonieuse, la technologie et la chair étant désormais amalgamées en une parodie funeste...

© MATTHIEU REBUFFAT



ADAPTER CE SCÉNARIO À UN GROUPE PLUS EXPÉRIMENTÉ

Ce scénario est conçu pour des personnages apprentis. Si vous voulez jouer ce scénario avec des personnages plus expérimentés, il est très facile d'adapter sa difficulté à leur rang.

LES RANGS

Apprenti (rang 1) :

Domaine max entre 5 et 7

Initié (rang 2) :

Domaine max entre 8 et 10

Maître (rang 3) :

Domaine max entre 11 et 13

Légende (rang 4) :

Domaine max entre 14 et 15

LA RÈGLE

Il suffit donc d'augmenter toutes les difficultés de 5 par rang au-dessus d'Apprenti, et de rajouter 1 acte par rang supplémentaire aux sbires, au lieutenant et à l'antagoniste.

Exemple :

Pour jouer ce scénario avec des Maîtres, il faut augmenter tous les difficultés de 10 et ajouter 2 actes aux adversaires.

• LA SITUATION DES TECHNOPLANTES •

Vous tentez de neutraliser les Technoplantes, pour porter atteinte à l'influence du Grand Sangloteur. Comment vous y prenez-vous ?

Adversité en 2 actes de **TECHNIQUE** Difficulté 14

• **Aléas :** Dès que les sbires arrivent sur le lieu d'un personnage, il perd 1 point d'énergie au choix.

Au moins la moitié des personnages (arrondie au supérieur) doit réussir le dernier acte de cette adversité pour vaincre les sbires.

• **Réussite :** - 1 acte sur l'adversité du Grand Sangloteur.

Les Technoplantes rejettent toute la faute sur Malikkaar, un grand conseiller auprès de la reine, qui s'est brûlé les doigts dans ces sphères de pouvoir. Il s'est mis à faire des détournements de fonds et a abusé de sa position. La reine l'a congédié sans ménagement et depuis, il rumine sa vengeance. Sa rencontre avec le Grand Sangloteur lui a permis de créer divers complots dans le but de déstabiliser la reine.

Rappeler à Malikkaar ses mauvaises actions permettra à un personnage de bénéficier d'un bonus de +3 à un de ses Tests contre lui (cela ne fonctionne qu'une seule fois).

• **Bonus narratif :** Vous récupérez une main technologique multifonction qui vous donne un bonus de +3 sur vos Tests de **TECHNIQUE**, en dépensant 1 point d'Esprit à chaque utilisation.

• LA SITUATION DE MALIKAAR •

En mettant Malikkaar hors d'état de nuire, vous mettez fin à ses manigances au sein de la cour pour retourner cette dernière contre la reine.

Adversité en 4 actes de **MAGIE** Difficulté 15

• **Aléa :** Toutes les pertes sont infligées en Esprit. Dès que Malikkaar arrive sur le lieu d'un personnage, il perd 2 points d'énergie à répartir.

• **Réussite :** -2 actes sur l'adversité du Grand Sangloteur.

Malikkaar, vengeur, révèle que le Grand Sangloteur et la reine Azilée ont eu des enfants. Enfin, des graines que le Sangloteur a récupérées pour en faire des hybrides mécaniques. Mais le résultat de ces expériences a révolté Azilée qui a rompu toute relation avec lui. Et oui, ses sbires sont en fait ses enfants qui ont quelque peu dégénéré...

Rappeler ces faits au Grand Sangloteur permettra à un personnage de bénéficier d'un **bonus de +5** à un de ses Tests contre lui (cela ne fonctionne que pour un acte).

• **Bonus narratif :** Vous apprenez que le Grand Sangloteur s'en prend exclusivement à l'Âme. De plus, Malikkaar avait l'intention de prendre le pouvoir à Rosalia. Il a pour cela pactisé avec un prince fongique nécrosé et était en train de préparer un coup d'état avec lui. La Difficulté de toutes les situations du Haut-Village de **Bulbalia** est réduite de 2.

MALIKAAR

LE LIEUTENANT

Ce mage onirique fongique autrefois resplendissant de vigueur végétale a perdu sa splendeur d'antan. Ses frondes, jadis luxuriantes, sont maintenant flétries, marquées par des taches brunes et des lambeaux en décomposition. Les ramifications qui s'élançaient vers le ciel sont désormais affaissées, presque brisées, comme si le fardeau de la désillusion les avait courbées. Son allure, jadis majestueuse, est à présent celle d'une créature déchue, portant les stigmates d'une vie passée, corrompue par le ressentiment et la trahison. Mage onirique versé dans les cauchemars, il a la faculté de matérialiser des chimères démoniaques qui tourmentent et persécutent ses victimes. Il a eu vent de personnes qui enquêtent et cherchent à déstabiliser le Grand Sangloteur, et est bien décidé à régler leur compte.



LE GRAND SANGLOTEUR

L'ANTAGONISTE

Vous faites face à un androïde dont la carcasse façonnée de métal froid est maintenant striée de cicatrices et de rouille. Son œil électronique, autrefois éclatant, dégouline de larmes continues, évoquant une souffrance abyssale. Ses gestes sont saccadés, porteurs d'une vengeance murmurée dans le sifflement de ses circuits défaillants. Ses sanglots lancinants vous brisent le cœur.

• LA SITUATION DE L'ANDROÏDE •

Votre objectif est de réduire l'influence grandissante du Grand Sangloteur avant qu'il ne soit trop tard.

Adversité en 8 actes (tout Domaine) Difficulté 16

- **Aléas :** Toutes les pertes sont infligées en Âme. Les personnages qui utilisent le Domaine TECHNIQUE contre lui voient la difficulté augmenter de 5 en raison de la complexité physiologique de l'Antagoniste. Dès que le Grand Sangloteur arrive sur le lieu d'un personnage, il perd 3 points d'énergie à répartir.



• Réussite : Le Grand Sangloteur est vaincu !

Il craque en révélant que lui et la reine Azilée se sont aimés d'un amour fou. Et c'est Azilée qui lui a demandé de trafiquer ses graines, dans le but de créer une armée de clones végétaux mécaniques pour se protéger contre les agressions de princes expansionnistes, mais aussi de se créer une descendance avec lui. Mais face au résultat désastreux, la reine s'est réfugiée dans un déni et a rejeté toute la faute sur lui, avant de le quitter. C'est cela qui est à l'origine de son bug mélancolique...

- **Bonus narratif :** La reine Azilée vous élève au rang de Notable de la ville. Vous aurez, à vie, le gîte et le couvert offert dans les auberges les plus luxueuses, au sein de Rosalia.

CONCLUSION

Vous avez sauvé la reine (enfin, on espère) et avez récupéré suffisamment d'éléments pour reconstituer toute l'histoire. S'il vous manque des informations, cela peut être l'occasion de refaire le scénario en faisant d'autres choix d'enchaînements de lieux.

Quoi qu'il en soit, vous avez gagné vos premiers galons d'Affranchi redresseur de tort. Vous êtes maintenant prêts à vous lancer dans la grande aventure en créant votre propre cadre de jeu avec l'aide du livre-jeu Chrysalis.

Vous avez peut-être eu vent de l'armée du prince fongique en marche vers la cité. Si Malikaar n'a pas été vaincu, c'est lui qui sera à la tête de cette armée pour prendre le contrôle de la cité. Vous pouvez rebondir sur cet arc narratif pour l'exploiter, ou au contraire partir vers d'autres horizons.

Vos personnages gagnent des **points d'expérience** en fonction de leurs actions. Ces derniers vont vous permettre d'augmenter le niveau de Domaine de votre personnage, d'améliorer leurs vocations ou d'en apprendre de nouvelles.

Mais peut-être préférerez-vous créer votre propre personnage ? Rendez-vous sur le créateur de personnages en ligne du site shaan-world.com

GAIN D'EXPÉRIENCE

Chaque adversité permet à chaque personnage de gagner autant de PX qu'elle compte d'acte si c'est une Réussite, et seulement 1 PX si elle se solde par un échec.

Vous pouvez utiliser ces points d'expérience pour améliorer votre personnage :

- **Augmenter un Domaine de 1 niveau coûte [niveau visé] PX**

Exemples :

3 PX pour passer de 2 à 3 dans un Domaine, 6 PX pour passer de 5 à 6

Énergie max = Domaine lié le plus fort + Domaine lié le plus faible

- **Augmenter une vocation de 1 point coûte [niveau visé x 3] PX**

Exemples :

apprendre une nouvelle vocation à +1 coûte 3 PX, passer une vocation à +2 coûte 6 PX, passer une vocation à +3 coûte 9 PX, etc.



Kit Découverte Chrysalis
Version 2.0 - Juin 2024
www.shaan-world.com



52, avenue Pierre Sébard
94200 Ivry sur Seine
contact@origames.fr
www.origames.fr



Imprimé en France
par IG Print
impressionrapide.fr



CHRYSA LIS

ONIRIC FANTASY

LE JDR AVEC OU SANS MJ
ET MÊME EN SOLO

LATE PLEDGE OUVERT
GAME ON
TABLETOP

