SHAAN WORLD

CHRYSALIS

KIT DÉCOUVERTE

2H

1-6

10+

WWW.SHAAN-WORLD.COM

ORIGAMES

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 amenent 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 **TRIHNGAHË** (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

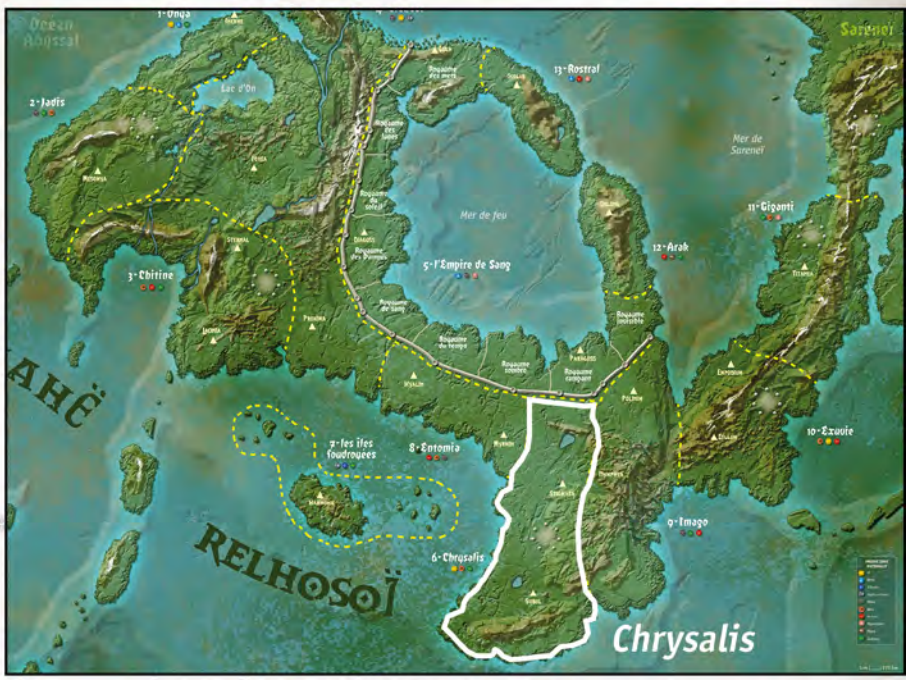
• **Auteurs :** Igor Polouchine & Julien Bès
• **Illustrations :** Semyon Proskuryakov, Sviatoslav Gerasymchuk, Matthieu Rebuffat, Asur Misoa, Wootha, Ysha, Igor Polouchine, Frédéric Falaise, Yann Valeani, André Parrot
• **Brainstormer :** Théodore Polouchine • **Testeurs :** Fabrice Tilan, Christophe Ollivier, Marie-Ange Sierra, Tifany 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 Relhosoï

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 suivi 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 **Rhyzom**, 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'Élémancien**, 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 Rhyzom, 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'assoir leur influence et de piller un maximum de ressources.

• **Les Princes nécrosiens**, gangrenant toutes les régions du Relhosoï, 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.

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 prétirés 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 malandrin 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.

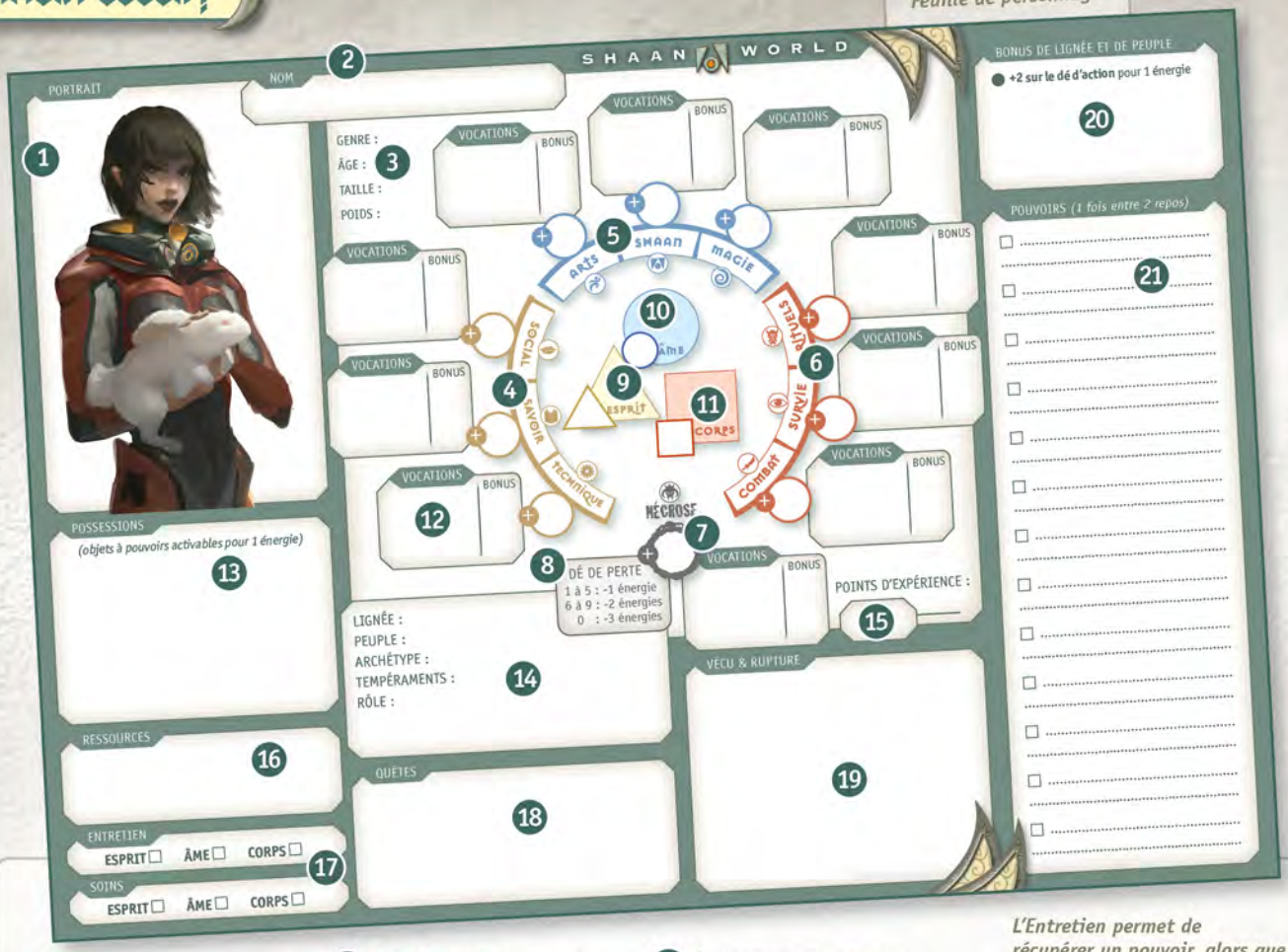
LA CRÉATION DE PERSONNAGE

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.
- **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.
- **Ses vocations** (comment il agit sur le monde) : vous choisissez trois vocations de départ.
- **Les pouvoirs** (pour modifier le hasard) : vous en choisissez jusqu'à trois au départ.
- **L'équipement** (pour éviter des malus) : il est fournit par les vocations. Vous possédez également un objet mythique qui vous donne un pouvoir.
- **Les tempéraments** (comment il se comporte) : choisissez-en deux (ou tirez-les au hasard), ils vont donner une coloration au personnage.
- **Le 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.
- **Une quête** (son objectif) : elle constitue une motivation du personnage pour s'accomplir.
- **Une rupture** (pourquoi partir) : c'est ce qui va pousser le personnage à quitter sa communauté de départ et se lancer dans l'aventure.
- **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.*

Feuille de personnage



1. *Portrait du personnage ou symbole le représentant le mieux.*
2. *Le nom doit être typique de la lignée du personnage.*
3. *Mensurations, genre et âge du personnage, au choix du joueur.*
4. *Domaines liés à l'Esprit.*
5. *Domaines liés à l'Âme.*
6. *Domaines liés au Corps.*
7. ***Nécrose.*** *Le domaine de Nécrose n'est lié à aucune énergie.*
8. *Rappel des pertes d'énergie liées au dé de perte.*
9. ***Trihn d'Esprit.*** *Le grand triangle sert à noter les pertes de points d'Esprit. Le petit est pour la valeur maximum.*
10. ***Trihn d'Âme.*** *Le grand rond sert à noter les pertes de points d'Âme. Le petit est pour la valeur maximum.*
11. ***Trihn de Corps.*** *Le grand carré sert à noter les pertes de points de Corps. Le petit est pour la valeur maximum.*
12. *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
13. *Équipement qui permet d'appliquer ses champs d'action. Les objets mythiques peuvent donner des pouvoirs.*
14. *Informations sur la lignée, le peuple, l'archétype, les tempéraments et le rôle.*
15. *À gauche, les points d'expérience en réserve qui attendent d'être dépensés, à droite l'expérience totale accumulée depuis la création.*
16. *Ressources produites ou récupérées par le personnage.*
17. *Entretien et Soins du personnages 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.
18. *Objectifs du personnage. Une quête réalisée fait gagner des points d'expérience.*
19. *Le vécu et la rupture peuvent se définir au dé ou être choisis. Ils développent le passé de votre personnage.*
20. *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.*
21. *Choisissez jusqu'à trois pouvoirs d'apprenti au départ, utilisables 1 fois entre deux repos.*

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 découvert, 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 ? Bâtissez 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'intégre 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 va inventer le joueur 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 affinera 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 voisines :
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 1000 individus) - Influence 5
8 : Bourg (1000 à 5000 individus) - Influence 6
9 : Cité (5000 à 10 000 individus) - Influence 7
0 : Ville (10000 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

• **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 inexpliqués 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.

© Wootha

Exemple de carte de province

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 diminuer tout au long de l'aventure selon les actions entreprises. Si une jauge d'un personnage tombe à 0, il ne peut plus faire d'action lié à cette énergie. S'il tombe en négatif, il 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'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 transes 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**.

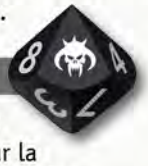
LA SURVIE

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, chaque joueur exprime 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. Si la meneuse de jeu 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**.

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, la détection d'un passage secret dans une pièce, etc.

Toutes les situations se gèrent avec cette mécanique : elle peut être prédéfinie dans un scénario ou s'improviser dans le feu de l'action. Il existe plusieurs façons de résoudre une adversité : la fuir, l'ignorer, la vaincre, y succomber, se rendre, etc.

Dans Shaan World, la meneuse de jeu ne lance pas les dés. L'adversité est représentée par une **Difficulté** chiffrée :

15 (apprenti), 30 (initié), 50 (maître), 100 et + (légende) x le nombre de joueurs.

Les personnages doivent atteindre ou dépasser cette Difficulté grâce à des Tests de Domaine. Seuls les joueurs vont donc lancer les dés pour évaluer la lutte de leurs personnages contre cette adversité, s'ils parviennent à la vaincre, en combien de temps, et combien de pertes ils vont essuyer.

Car l'adversité se manifeste par une **Perte**, symbolisée par le **dé noir**, que les personnages subiront à chaque Test, tant qu'ils n'auront pas franchi cette Difficulté : 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 sur un planning, la perte de troupes engagées dans une guerre, la génération d'un problème pour un allié, la perte d'équipement, l'augmentation d'une autre adversité, un désavantage pour la suite des aventures, etc.

Enfin une adversité peut être dotée de **Secrets**, qui vont caractériser son fonctionnement, casser des règles pré-établies et apporter de la variété et de la surprise aux joueurs.

LE TEST DE DOMAINE

Pour affronter une adversité, les joueurs vont donc réaliser des Tests de Domaine afin de savoir comment se déroule l'action de leurs personnages. Le Domaine en question dépend de la façon dont un joueur décrit l'action de son personnage. Des joueurs peuvent utiliser des Domaines différents pour affronter la même adversité. Ces Tests vont donner des Scores qui, additionnés, doivent dépasser la Difficulté de l'adversité.

Vaincre une adversité demandera donc souvent plusieurs Tests de Domaines : les Scores vont s'additionner et se cumuler progressivement jusqu'à atteindre ou dépasser la Difficulté.

RESTER GROUPÉS

Les adversités sont souvent fonction du nombre de joueurs autour de la table. De ce fait, il sera plus facile aux joueurs de résoudre les situations en s'y mettant à plusieurs personnages. Cela encourage à évoluer en groupe.

CHOIX DU DOMAINE

*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 vous subissez un **malus de -2** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté. Si vous n'expliquez pas pourquoi vous utilisez un autre Domaine, ou que votre explication est incohérente ou vraiment tirée par les cheveux, le Score de votre Test est **divisé par 2**.*

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 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.

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 :

Score = dé d'action + niveau du Domaine + bonus de vocation (2 max)

Les Scores s'additionnent à chaque scène jusqu'à atteindre ou dépasser la Difficulté de l'adversité.

À chaque Test, un personnage perd des points d'énergie à répartir comme il le souhaite (sauf Secret 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 toujours par un échec du Test, auquel s'ajoute la perte d'1 point dans l'énergie liée au Domaine utilisé. 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.

Sur un Test de NÉCROSE, le 0 n'est pas un échec et a une valeur de 10 sur le dé noir pour calculer le Score. Un petit coup de pouce des Limbes…

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. Le bonus narratif doit être décrit par le joueur dans le cadre de la scène : occuper une position avantageuse, optimiser une construction, mettre un auditoire dans sa poche, etc.

Il peut également fournir des bonus en terme de gameplay, au choix du joueur :

- Obtenir une information liée au scénario
- Ajouter un bonus de +5 sur son Score
- Enlever 5 à la difficulté de l'adversité
- Réduire la perte d'énergie de 1
- Gagner 1 énergie ou soigner 1 énergie à un allié
- Déplacer un adversaire

LA SYMBIOSE

Si les trois dés (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 procure **un bonus de +30 sur son Score.**

Une Symbiose permet d'augmenter immédiatement de **+1 le niveau du Domaine ou le bonus d'une vocation** que le personnage utilisait pour réaliser cette action, même s'il s'agit d'une Symbiose des Limbes. Cette amélioration permanente est limitée à une seule fois par joueur par séance de jeu (de 3 heures environ), et est autorisée si la Symbiose est réussie sans avoir relancé les dés grâce des pouvoirs.

La Symbiose transcendantale : *si le même chiffre apparaît sur les quatre dés, le personnage et un de ses alliés bénéficient tous les deux d'un bonus de +30 à appliquer à leur Score, et de l'amélioration permanente de Domaine ou de vocation.*

LA SYMBIOSE DES LIMBES

Si le même chiffre apparait sur le dé des Limbes et deux autres dés, ou si les trois dés de couleur sont égaux à 0, c'est une Symbiose des Limbes, l'action est un échec critique, **l'adversité augmente de 30.**

S'il s'agit d'une symbiose de 0, **le personnage perd 1 point dans chaque énergie**, en plus des pertes liées à l'adversité.

C'est le joueur qui décrit son malus narratif. Cela peut être une chute, la perte ou le vol d'un objet mythique qui vous est cher, la mise en danger d'un allié, une perte de temps significative, une évolution négative de l'adversité, etc.

Il n'est pas possible de relancer les dés d'une Symbiose grâce à des pouvoirs ou des objets !

LA GESTION DU TEMPS

On définit deux phases de jeu. **La phase d'actions**, 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, quelques mois, tout est possible... 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. Cela permet d'harmoniser des situations avec des tempos différents.

• **LA PHASE D'ACTIONS :** 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 adversité à gérer grâce à des successions de Tests et à des pertes d'énergie. Certaines situations très longues à gérer peuvent être entrecoupées de phases de repos. Une situation se décompose en scènes qui correspondent aux actions des personnages.

• **LA SCÈNE :** C'est la plus petite unité de temps de la phase d'action. Durant une scène, chaque joueur peut réaliser un Test pour symboliser l'action de son personnage pour gérer une situation. La description de ces actions illustrera la scène en cours. Un personnage peut faire un Test en lien avec une adversité, ou utiliser sa scène pour autre chose, comme soigner un allié ou fuir une adversité. La durée de chaque scène se compte en minutes, en heures, en jours, en semaines, selon la situation au sein de laquelle elle est rattachée.

• **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 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 les richesses dont vous disposez, vous n'aurez pas accès au même repos :

• ***Dortoir (gratuit) :*** *malus de -1 sur chaque dé.*

• ***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 :** Chaque joueur additionne ses 3 dés de Régénération : cette somme est la valeur à ajouter à l'adversité de l'antagoniste. Dans la mesure du possible, chaque joueur doit 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

Au cœur d'une adversité, un personnage qui dispose d'une **vocation adaptée** peut passer son action à se soigner ou tenter de soigner un allié : il ne participera pas à la lutte contre l'adversité durant cette scène et subira peut-être sa Perte en fonction du type d'adversité, mais pourra se soigner ou soigner un allié de **Score/5 points d'énergie (arrondi au supérieur).**

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 peut cocher 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. Après une phase de repos, ces cases sont décochées et il pourra être soigné à nouveau.*

L'ENTRETIEN

Pratiquer une activité durant au moins 1 heure liée au Corps (musculation, course, gymnastique), à l'Esprit (lecture, bricolage, palabres) et à l'Ame (câlins, méditation, création) permet de décocher un pouvoir utilisé. Durant une phase d'actions, il est possible d'entretenir chaque énergie, en cochant la case correspondante pour se souvenir de quels entretiens ont été effectués. On peut ainsi réactiver jusqu'à 3 pouvoirs par phase d'action. On décoche ces cases pendant la phase de repos.

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.

FUIR UNE ADVERSITÉ

Vous pouvez fuir une ou plusieurs adversités que vous êtes en train de gérer, mais vous subirez une perte d'énergie. Lancez le dé noir pour en connaître la valeur, sans appliquer les secrets des adversités. Comme toujours, décrivez la scène de fuite et les dégâts que vous subissez en fonction du dé de Perte.

RETOURNER DANS UN LIEU DÉJÀ VISITÉ

*Généralement, et c'est le cas dans le scénario **Au nom de la Rose**, vous pouvez revenir dans un lieu que vous avez déjà visité, soit pour retenter de gérer une adversité que vous avez fuie, soit pour la traverser et vous rendre ailleurs. Vous devrez dépenser du temps pour pour vous y rendre.*

LES PERSONNAGES PRETIRES

Nous vous proposons des personnages prétirés 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.

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 prétirés 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 prétirés restent réservés aux joueurs qui cherchent un personnage un peu plus sombre et un peu plus difficle à jouer.

JOUER EN MODE FACILE

*Vous cherchez un moyen de vous faciliter le voyage ? Il vous suffit de dire que le chiffre **0** n'a pas l'influence des Limbes qu'on lui prête : pas de perte d'énergie sur le dé d'action ni sur le dé noir et le tour est joué :)*

LES FICHES DE PRÉTIRÉS

N'hésitez pas à photocopier des 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 de SOCIAL ou ARTS Difficulté 30, 30 min par scène.*

• **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 vont vous faire 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. Vous pouvez également utiliser cette case pour signifier qu'un Entretien a été réalisé, en entourant la case par exemple.

• **Les points d'expérience :** Réussir certaines adversités vous fera gagner des points 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 ou un entretien qui l'a réactivé. 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).

• **Relancer le dé de perte** : vous pouvez relancer le dé de perte, mais vous devez conserver ce nouveau résultat.

• **Relancer le dé d'action :** vous pouvez relancer le dé d'action, mais vous devez conserver 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 devez conserver 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. En justifiant cette utilisation, vous bénéficiez alors d'un bonus de +2 sur 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 +2) à ajouter à vos Scores. Il vous faudra justifier, expliquer et décrire comment votre personnage utilise ses vocations et quel domaine il utilise. On ajoutera alors le bonus de vocation au Score du personnage.

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

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, des domaines privilégiés, une durée et un gain.

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.

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 1

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

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

VÉCU

Originaire d'une communauté d'ygwans 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 ?...

OBJET MYTHIQUE

Pendentif en forme de sablier (RITUELS) : Relancer le dé noir en dépensant un point de Corps

CE QUI VOUS A CHANGÉ

Pendant des années, vous avez voyagé de village en village, offrant vos services de guérisseur bénévole 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 ygwans.
- 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.

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 +1

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 +1

Vous usez 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 ☐

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.

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 2

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 !

OBJET MYTHIQUE

Robe aux motifs changeants (ARTS) : Relancer les 2 dés non actifs en dépensant un point d'Âme

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.

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

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

VOCATIONS

DOMAINE DES ARTS

INFLUENCEUSE +1

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 +1

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

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

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...

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 1

VÉCU

Refusant la vie virtuelle imposée par les Transhumains des Îles foudroyées, vous avez découvert que le mal dépassait votre entendement et que le pouvoir humain était gangréné par la Nécrose. Vous avez donc fui vers Chrysalis avec votre compagne **Zloé**, animée d'une soif de vous intégrer dans cet environnement où la nature règne en maîtresse. Vous êtes parvenue à faire vriller le logiciel d'**Axone 10**, l'androïde qui vous traquait, et êtes depuis devenues... amies ?... Par contre, vous vous êtes séparée de votre compagne Zloé qui vous a trahie lors d'un trafic de matériel technologique. Vos explorations vous ont amenée à **Rosalia**, car vous détenez un secret qui pourrait faire vaciller le pouvoir en place...

OBJET MYTHIQUE

Console de connexion au Rhyzom (TECHNIQUE) : Échanger 5 énergies en dépensant un point d'Âme

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.

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 +1

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 7D

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.

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 1

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

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

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...

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 remercierez 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 enviez.
- 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.

OBJET MYTHIQUE

Malette escamotable dissimulant un fusil d'assaut (NÉCROSE) :
+2 sur le dé d'action en dépensant un point d'Esprit

VOCATIONS

DOMAINE DE TECHNIQUE

TECHNO +1

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 +2

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.

POINTS D'EXPÉRIENCE :

RICHESSES 1

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 traîné 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) :
Relancer le dé d'action en dépensant un point d'Âme

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 +1

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 défuntes.

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 prétiré 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

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.

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.*

• **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 vous subissez un **malus de -2** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté. Si vous n'expliquez pas pourquoi vous utilisez un autre Domaine, ou que votre explication est incohérente ou vraiment tirée par les cheveux, le Score de votre Test est **divisé par 2**.

• **Augmenter la difficulté :** Si vous jouez en mode solo, sachez que le challenge sera un peu plus relevé si vous incarnez Axone 10 ou Seulâme, qui disposent d'un peu moins d'énergie que les autres personnages à cause de leur niveau élevé en Nécrose.

• **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.

• **RAPPEL DES RÈGLES :** Pour effectuer un Test, vous lancez les 4 dés. La couleur du dé (rouge, bleu, jaune) détermine votre dé actif qui s'ajoute au Domaine utilisé et à **1 ou 2 bonus de vocations**. À vous de trouver une bonne argumentation pour utiliser une de vos vocations, voir deux.

Vous pouvez remplacer le dé d'action par un autre dé (sauf le noir) en puisant un point dans l'énergie correspondant à la couleur du dé.
Si vous utilisez un **9** (ou + grâce à un bonus de pouvoir) sur votre dé actif, vous bénéficiez d'un bonus narratif.

• **La valeur du dé noir détermine vos pertes :**
1-5 = -1 ; 6-9 = -2 ; 0 = -3

Lorsqu'un Secret d'adversité ne stipule pas le contraire, vous pouvez répartir ces pertes comme vous le souhaitez dans vos 3 énergies.

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.

© YSHA

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.

• ***Note :*** *S'il est présent,* ***Seulâme*** *reconnaît* ***Shaïtagaar****, le Seigneur-mage qu'il a fui, et subit un malus de -2 à tous ses Tests pendant la situation, à cause de la peur qu'il lui inspire.*

• LA SITUATION CAUCHEMARDESQUE •

Prisonniers de ce cauchemar, vous devez en sortir coûte que coûte. Quelle peur devez-vous affronter et comment vous y prenez-vous pour la combattre ?

• ***Adversité*** *de SHAAN, MAGIE, SAVOIR, NÉCROSE ou RITUELS : 25 x nb de joueurs*

• **Secret :** Toutes les pertes sont infligées en Âme.

• **Résolution :** Vous réussissez à vous extirper de ce cauchemar toxique.

• **Gain :** 2 PX

Alors que vous venez à bout de ce cauchemar, la voix profonde de **Shaïtagaar**, aussi ancienne que les racines qui tissent cette forêt, s'élève à travers la canopée : ***« Vous pensiez pouvoir échapper à votre destin, errants égarés, mais vous avez éveillé une vengeance séculaire. À la nuit tombée, je reviendrai pour vous cueillir pour 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 scènes, vous pouvez prendre une scène pour vous soigner ou soigner un allié.

Pendant ce scénario, chaque personnage ne peut recevoir qu'un seul soin par énergie.

Le Domaine utilisé dépend de l'énergie soignée. Vous ne lancez pas de dé noir sur un Test de Soin.

Soin de l'Esprit : *SOCIAL ou SHAAN*
Soin de l'Âme : *ARTS ou SHAAN*
Soin 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.

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.

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.

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 rattappe. 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

2 - LES ÉPINEUX

• ***Ellipser cette situation :*** *avancez de 4 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 2 points d'énergie. Rendez-vous au paragraphe 3.*

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 de 2 cases 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'anthéen et la plante, sont redoutées pour leur agilité et 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 surprenante et efficace.

Ils encerclent rapidement votre roulotte, brandissant des armes façonnées à partir de bois durci et de pierres tranchantes, 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 !

Vous vous rendez compte que vous devez agir avec prudence. Un affrontement direct serait périlleux face à ces adversaires aussi enracinés dans leur élément. Comment allez-vous gérer la situation ?

• 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, la diplomatie ou la diversion (dans l'ordre de la solution la plus rapide à la plus chronophage).

L'AFFRONTEMENT

• ***Adversité*** *de COMBAT, MAGIE, NÉCROSE ou RITUELS : 30 x nb de joueurs*

• **Durée :** Le combat est rapide, n'avancez pas sur la jauge du temps.

• **Secret :** Toutes les pertes sont infligées en Corps.

• **Résolution :** Les épineux sont neutralisés. Vous récupérez un Objet mythique : le fouet épineux du chef (COMBAT) permet de relancer le dé d'action en dépensant 1 point de Corps.

LA DIPLOMATIE

• ***Adversité*** *de SOCIAL, SAVOIR ou SHAAN : 30 x nb de joueurs*

• **Durée :** 1 case toutes les 2 scènes sur la jauge du temps

• **Secret :** Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

• **Résolution :** 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.

LA DIVERSION

• ***Adversité*** *de TECHNIQUE, SURVIE ou ARTS : 15 x nb de joueurs*

• **Durée :** 2 cases par scène sur la jauge du temps

• **Secret :** Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

• **Résolution :** Vous réussissez à vous dissimuler, embrouiller ou fuir vos adversaires.

• **Gain :** 1 PX

© Asur Misoa

3 - Les Gardiennes de l'Harmonie

• ***Ellipser cette situation :*** *avancez de 5 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 2 points d'énergie. Rendez-vous au paragraphe 4.*

Une fois cette bande d'épineux éclipsée, 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 perdus et des émotions enfouies.

Les créatures végétales, 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 ?

• 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*** *(tout Domaine) : 30 x nb de joueurs (+ 15 x nb de joueurs si vous voulez repartir avec votre roulotte et votre bestiole). Sinon, vous allez devoir continuer à pied...*

• **Durée :** 2 cases par scène sur la jauge du temps

• **Secret :** 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

Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

• **Résolution :** 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.

• **Gain :** 1 PX

4 - LE LABYRINTHE VÉGÉTAL

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

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.

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 de TECHNIQUE : *15 x nb de joueurs*

• **Durée :** 2 cases par scène sur la jauge du temps

• **Secret :** Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

• **Gain :** Objet mythique : un miroir éblouissant (bonus de +2 en 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 d'ARTS : *30 x nb de joueurs*

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

• **Secret :** Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

• **Gain :** 1 PX

• 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 de SOCIAL : *15 x nb de joueurs*

• **Durée :** 2 cases par scène sur la jauge du temps

• **Secret :** Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

• **Gain :** Objet mythique : une console biotechnologique de connexion intuitive au Rhyzom (relance du dé d'action en Biotek 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 de SURVIE ou COMBAT ou NÉCROSE : *30 x nb de joueurs*

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

• **Secret :** Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.

Gain : 1 PX

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

• ***Ellipser cette situation :*** *avancez de 4 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.*

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 enchanteresse 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.

• 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 de SURVIE : *30 x nb de joueurs*

• **Durée :** 2 cases par scène sur la jauge du temps

• **Secret :** Si vous commencez une scène 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 :** En cas d'échec, reportez-vous à la conclusion ci-dessous. Sinon, vous atteignez enfin la cité aussi belle que rassurante de Rosalia, dans laquelle vous allez pouvoir vous réfugier et vous reposer. L'influence du Seigneur-mage ne s'étend pas jusque là...

Gain : 1 PX

6 - ROSALIA

Une fois sortis des méandres de la route, de cette embuscade épineuse, de l'attirance de les gardiennes de l'harmonie et du labyrinthe aux miroirs, vous arrivez enfin à Rosalia, la cité des arts. 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.

Si 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. De la même façon, 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**.

Il suffit qu'un seul personnage ait réussi à rallier Rosalia sans tomber inconscient pour sauver tout le monde et que le scénario soit réussi. On considère qu'il a traîné ses coéquipiers ou qu'il est allé chercher de l'aide pour les ramener.

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Les points d'expérience (PX) gagnés au fil de vos aventures 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 prétirés ou inventer vos propres vocations.

Le Temple de la Lumière Éternelle
1
Le quartier du Savoir
2
Le qua
Comm
5
4
Le Palais Royal
6
BULBALIA
Le haut village

ROSALIA
3
Le quartier des Arts
tier du
nerce
PHYTAES
La cité oubliée
7
8
La Nécropole
N
O
E
S

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 la Difficulté 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 à 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. 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 les adversités de sa situation. 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 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. Mais une meneuse débutante peut très bien se contenter de suivre ce qui est écrit et se laisser porter par le scénario et les actions des joueurs.

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 égale à **100 x le nombre de joueurs** au début du scénario. Notez bien cette Difficulté quelque part, 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 :

- Gagner des points d'expérience,
- **Réduire l'adversité du Grand Sangloteur**
- Apprendre des Secrets grâce aux bonus narratifs

• 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 et toute la population, ivre de rage, se rendra au palais pour trucider la reine. La cité sera mise à feu et à sang, sous le regard fou et ivre de vengeance du Grand Sangloteur qui se fendra d'un rire démoniaque.

Lors d'une phase de repos, les joueurs ajoutent la somme de leurs dés de régénération à l'adversité du Grand Sangloteur. **Un repos dure 10 heures.**

Si l'adversité de l'antagoniste est réduite à néant, 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 MISE EN PLACE

Photocopiez 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.

© Matthieu Rebuffat

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 en début de scène suivante)

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 en début de scène suivante). **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).**

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 prétiré 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

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 affrontée par les personnages, tous les adversaires présents 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.

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.

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.

LE DÉPLACEMENT

- Les personnages peuvent se déplacer à pied **d'un lieu connecté à un autre.**
- Chaque déplacement d'un lieu à l'autre au sein de Rosalia nécessite **15 minutes.**
- Se rendre à Phytaes nécessite **30 minutes.** (+30 pour en revenir)
- Se rendre à Bulbalia nécessite **60 minutes** (+60 pour en revenir).
- Utiliser une monture **réduit les temps** de déplacement par 3. (5 min, 10 min et 20 min).
- C'est dans le **quartier du Commerce (5)** que l'on peut se procurer des montures pour se déplacer plus vite entre les lieux. Chaque personnage peut avoir une monture (2 places) contre 2 ressources ou en résolvant une adversité de 15 en utilisant n'importe quel Domaine (en décrivant la situation).

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 vous subissez un **malus de -2** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté. Si vous n'expliquez pas pourquoi vous utilisez un autre Domaine, ou que votre explication est incohérente ou vraiment tirée par les cheveux, le Score de votre Test est **divisé par 2.**

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 ou diminuer l'adversité de 5 en décrivant l'événement favorable qui se produit

• **Réduire la perte du dé noir** d'1 point d'énergie

• **Déplacer un adversaire** sur un autre lieu en justifiant la raison

• **Inventer** un avantage d'ordre narratif

LES ÉVÉNEMENTS

Des icônes placées sur certaines connexions indiquent qu'un événement peut se produire lors du déplacement. Si vous n'utilisez pas le Domaine indiqué, expliquez comment vous utilisez un autre domaine avec un **malus de -2** à votre Test (ou **Score/2** si l'explication est absente ou incohérente).

Chacun de ces événements se gère comme une adversité de 15 x nb de personnages présents, avec une durée de 15 minutes par scène. Résoudre un événement ne fait pas bouger les adversaires.

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 dépensant **2 points** dans une seule énergie au choix. 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 avec 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 technoplante 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 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 de RITUELS : 15 x nb de joueurs

- **Secret :** Les pertes de cette adversité sont réduites de 1.
- **Durée :** 1 heure par scène
- **Gain :** -10 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur.
- **Ce que vous apprenez :** L'Antagoniste est un androïde qui a suivi la voie de la sève afin de se libérer des contraintes énergétiques. Il se recharge grâce au soleil et à la sève des arbres. Il est compliqué d'utiliser le Domaine TECHNIQUE contre lui, ceux qui le feront subiront un malus de -5 à leurs Tests.
- **Bonus narratif :** Les ritualistes peuvent vous soigner 3 points dans une énergie au choix. 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.

Test unique de SURVIE** (discrétion) **ou de MAGIE** (détection) **ou de SAVOIR** (connaissances) **: 15

- **Gain :** 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 de la Lumière qui ne l'entendent pas de cette oreille. Ils vous lancent une agression élémentaire, faite de lumière intense. Vous perdez immédiatement 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 des bibliothèques vastes et anciennes. Ce quartier est imprégné d'une atmosphère studieuse et paisible, accentuée par la présence harmonieuse de la végétation. Des jardins soigneusement entretenus entourent les édifices, offrant des espaces de réflexion et d'étude en plein air. Ici, 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 savante, se propose de vous servir de guide.

• LA SITUATION SAVANTE •

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

Adversité de SAVOIR : 15 x nb de joueurs

- **Secret :** Les pertes de cette adversité sont réduites de 1.
- **Durée :** 1 heure par scène
- **Gain :** -10 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur.
- **Ce que vous apprenez :** Un diffuseur de spores mutagènes a été installé en haut d'une tour dans la cité de Phytaes. Si on le détruit, on réduit l'influence du Grand Sangloteur.
- **Bonus narratif :** La bibliothécaire vous confie un livre artefact qui vous donne un bonus de +2 sur vos Tests de SAVOIR en dépensant un point d'Esprit à chaque utilisation.

• QUÊTE ANNEXE À PHYTAES •

• LA SITUATION DE L'ÉMETTEUR •

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

Adversité de TECHNIQUE : 30 x nb de joueurs

- **Durée :** 15 min par scène
- **Gain :** -15 x nb de joueurs 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 d'ARTS : 15 x nb de joueurs

- **Durée :** 30 min par scène
- **Gain :** -10 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur.
- **Ce que vous apprenez :** 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'amassent 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.

Adversité de SHAAN : 30 x nb de joueurs

- **Durée :** 30 min par scène
- **Gain :** -15 x nb de joueurs sur l'adversité de Malikaar.
- **Ce que vous apprenez :** Vous apprenez 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 tous vos déplacements de 5 min.

• LA SITUATION COMMERCIALE •

Vous tentez de faire un recensement de ceux qui sont contaminés et comprendre comment s'étend l'influence de l'Androïde. Comment procédez-vous ?

Adversité de SOCIAL : 15 x nb de joueurs

- **Durée :** 1 heure par scène
- **Gain :** -10 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur.
- **Ce que vous apprenez :** Les sbires ont des gènes communs à ceux de la reine Azilée. Était-elle consentante ou pas, là est la question...
- **Bonus narratif :** En regroupant d'autres informations, vous récupérez une sorte de vaporisateur chimique susceptible de neutraliser les sbires. Vous réduisez l'adversité des sbires de 5 x nb de joueurs.

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. C'est ici que vous pouvez vous procurer des montures. Vous repérez, parmi les négociants, des sbires moitié plantes moitié androïdes, qui sèment la discorde dans les transactions, qui dégénèrent souvent en bagarres violentes.

ACHETER UNE MONTURE

C'est dans le quartier du Commerce que l'on peut se procurer des montures en dépensant 2 Richesses, pour se déplacer plus vite entre les lieux (voir page 30).

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.

Test unique de SURVIE : Difficulté 15

- **Gain :** vous restez discret et évitez de vous faire attaquer pour observer vos ennemis.
- **Ce que vous apprenez :** Les fongiques ont 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 deux jours de marche d'ici et qui a pour projet d'attaquer la cité dans quelques jours.
- **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. L'adversité de Malikaar augmente de 10.

• **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 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 (tout Domaine) : 40 x nb de joueurs

• **Durée :** 15 min par scène

• **Gain :** -15 x nb de joueurs sur les adversités du Grand Sangloteur et de Malikaar.

+3 PX

• **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.

7 - PHYTAES • LA CITÉ OUBLIÉE

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 une terreur implacable. Ils patrouillent 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 le corps, qui veulent étendre l'influence du Grand Sangloteur.

Adversité de COMBAT : 30 x nb de joueurs

• **Durée :** 15 min par scène

• **Gain :** -15 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur .

• **Ce que vous apprenez :** 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-plantes, versés dans l'art de la guerre.

Adversité de COMBAT : 15 x nb de joueurs

• **Durée :** 1 heure par scène

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

• **Bonus narratif :** Vous récupérez une hache mystique qui vous donne un bonus de +2 sur vos Tests de COMBAT, en dépensant 1 point de Corps à chaque utilisation.

• SECONDE QUÊTE ANNEXE (L'ÉMETTEUR) •

Accessible seulement si vous avez résolu l'adversité du quartier du Savoir page 33

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 de NÉCROSE : 15 x nb de joueurs

- **Durée :** 1 heure par scène

Gain : -10 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur.

- **Ce que vous apprenez :** 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 :** Des villageois bienveillants, cachés dans la Nécropole pour éviter les technoplantes, donnent des montures à tous les personnages présents, pour se déplacer plus rapidement.

LES ADVERSAIRES

Ils se déplacent à chaque fois que les personnages résolvent une adversité. On détermine leur lieu d'arrivée avec 1D10 en se référant à la table des déplacements de la mise en place (voir page 29).

Lorsqu'un adversaire arrive sur le lieu d'un personnage, il 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 13) : il subit une perte d'un dé noir, sans appliquer les Secrets des adversités et adversaires présents. 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.

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. Ses yeux électroniques, autrefois éclatants, dégoulinent 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 (tout Domaine) : 100 x nb de joueurs

- **Durée :** 15 min par scène
- **Secrets :**

Toutes les pertes sont infligées en Âme.

Les personnages qui utilisent le Domaine TECHNIQUE contre lui ont un malus de -5 à chaque Test 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.

- **Gain :** Le Grand Sangloteur est vaincu ! + 5 PX

• **Ce que vous apprenez :** Le Grand Sangloteur et la reine Azilée se sont aimés d'un amour fou. Et c'est Azilée qui a demandé au Sangloteur 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 l'Androïde, 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.

© SVIATOSLAV GERASIMCHUK

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...

• 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 de TECHNIQUE : 30 x nb de joueurs

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

• **Durée :** 15 min par scène

• **Gain :** - 15 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur. +2 PX

• **Ce que vous apprenez :** Malikaar était un grand conseiller auprès de la reine, mais le pouvoir lui a brûlé les doigts. 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. En rappelant à Malikaar ses mauvaises actions, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à chacun de vos tests contre lui.

• **Bonus narratif :** Vous récupérez une main technologique multifonction qui vous donne un bonus de +2 sur vos Tests Techniques, en dépensant 1 point d'Esprit à chaque utilisation.

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.

• LA SITUATION DE MALIKAAR •

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

Adversité de MAGIE : 50 x nb de joueurs

- **Durée :** 15 min par scène
- **Secret :** Toutes les pertes sont infligées en Esprit.

Dès que Malikaar arrive sur le lieu d'un personnage, il perd 2 points d'énergie à répartir.

- **Gain :** - 20 x nb de joueurs sur l'adversité du Grand Sangloteur. +2 PX
- **Ce que vous apprenez :** 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 révulsé Azilée qui a rompu toute relation avec lui. Et oui, ses sbires sont en fait ses enfants qui ont quelque peu dégénéré... En rappelant ces faits au Grand Sangloteur, vous bénéficiez d'un **bonus de +5** à tous vos Tests contre lui.
- **Bonus narratif :** Vous apprenez que le Grand Sangloteur s'en prend exclusivement à l'Âme. De plus, Malikaar 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.

© YSHA

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'aventurier 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 **shaan-world.com**

GAIN D'EXPÉRIENCE

- **Sbires neutralisés :** +2 PX
- **Lieutenant neutralisé :** +3 PX
- **Antagoniste neutralisé :** +5 PX
- **Situation réglée en moins de 20 heures :** +3 PX
- **Empêcher le village de se faire raser :** +3 PX
- **Pour chaque événement géré :** +1 PX

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*

- 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

IG PRINT IMPRIMERIE NUMERIQUE
Imprimé en France par IG Print
impressionrapide.fr

ORIGAMES
52, avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine
contact@origames.fr
www.origames.fr
Version 1.3 - Mars 2024