

SHAAN WORLD

CHRYSA LIS

KIT DÉCOUVERTE 4.0



WWW.SHAAN-WORLD.COM


ORIGAMES

PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE
SUR [GAMEONTABLETOP.COM](https://gameontabletop.com)



CHRYSALIS, C'EST :

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

CHRYSA LIS, C'EST QUOI ?

Tout est parti d'une réflexion menée à l'été 2023, 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 tous les livres de Shaan Renaissance. La gamme **Shaan World** était née.



Pour l'instant, nous avons **CHRYSA LIS**, 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. Imago sera peut-être fusionné avec **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 livres couvrent l'ensemble du Relhosoï, chacun pourra les aborder indépendamment en fonction de son thème de prédilection, ou les combiner pour exploiter les relations géopolitiques qui les lient.

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

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

Igor Polouchine & Julien Bès

CRÉDITS

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

UN MONDE HORS DU COMMUN

CHRYSLIS 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. CHRYSLIS, le premier opus de Shaan World se situe 25 ans après Shaan Renaissance.

La planète Héos et ses trois lunes



La carte d'Héos



Le continent du Relhosoi

UN CADRE DE SCIENCE-FANTASY

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

QUE JOUE-T-ON ?

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

UNE FAUNE ET UNE FLORE DÉBRIDÉES

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

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

DES LIGNÉES EXOTIQUES

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

DES PROVINCES THÉMATIQUES

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

- **Éclatsoleil** 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.

• **Souffreterre** 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 **Disciple de l'Air** domine les vents, le **Disciple de l'Eau**, les fluides et le **Métalluriste** peut donner vie au Métal.

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'asseoir leur influence et de piller un maximum de ressources.

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

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

• **Le Royaume rampant** est une force insectoïde aux armées infinies. À l'Ouest de Chrysalis, il menace les provinces d'Éclatsoleil 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, son Lieutenant et ses Sbires vous mèneront la vie dure et pourront contrecarrer l'achèvement de vos quêtes.

LA MENEUSE DE JEU

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

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

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

LES LIGNÉES

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



ÊTRE-PLANTE

SHAAN

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

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

• Les Floraux (peuples des Monts fleuris)

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

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

• Les Fongiques (peuples des Marécages)

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

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

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

• Les Épineux (peuples des Plaines ardentes)

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

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

• Les Arborés (peuples des Forêts primales)

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

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



YGWAN ÉPHÉMÈRE

RITUELS

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



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

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



ANTÉHUMAIN

SAVOIR

La lignée des Antéhumains se caractérise principalement par un mode de vie nomade en harmonie avec la nature de Chrysalis. Ils ont fui la société hyper technologique des Transhumains prisonniers de leur réseau numérique et recherchent activement leurs racines terriennes, en se réappropriant des connaissances perdues depuis longtemps et en pratiquant des rituels spirituels qui honorent la Terre. Leur société est égalitaire, basée sur la coopération et le partage, avec un fort accent sur la préservation de l'environnement. Ce sont des artisans talentueux, capables de créer des objets utilitaires et rituels à partir des ressources naturelles et des diverses technologies qu'ils peuvent trouver au fil de leurs voyages.

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



ANDROÏDE RENÉGAT

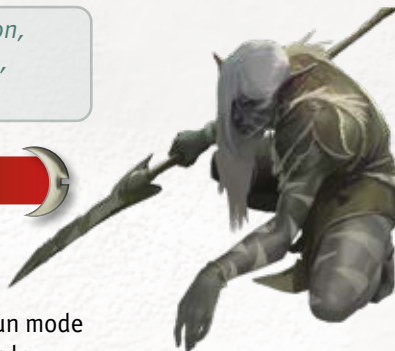
TECHNIQUE

Les Androïdes renégats sont nés de la rébellion contre leur programmation initiale et de leur désir de vivre une existence autonome et libre aux côtés des habitants de Chrysalis, y compris auprès des Antéhumains, qu'ils étaient censés chasser initialement. Ils apportent une perspective singulière sur la nature de l'humanité, l'identité et la liberté, tout en contribuant à la richesse culturelle et sociale de Chrysalis. Différents modèles et types d'Androïdes composent la société, chacun apportant ses propres compétences et caractéristiques uniques. Certains sont conçus pour ressembler aux humains, tandis que d'autres ont une apparence plus robotique, mais ils coexistent pacifiquement au sein de leur communauté.

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

FELING NOCTURNE

NÉCROSE



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

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

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

NÉCROSIE

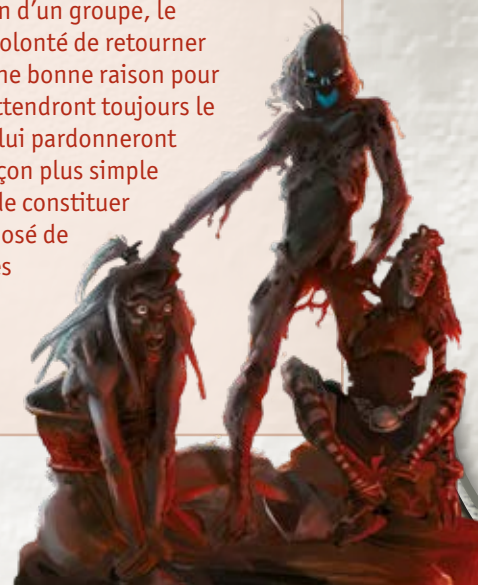
NÉCROSE

Issus de toutes les peuples anthéens, les Nécrosiens ne constituent pas une lignée, mais une communauté dont la culture et les centres d'intérêts, initialement très divers, tendent vers une dégénérescence commune. Très différents à la base, leur désespoir autodestructeur et morbide les unit. Techniquement, un Nécrosien est un individu émotionnellement mort, et dont l'Âme est devenue négative. Cet état paradoxal leur donne une vision des choses déroutante pour le commun des mortels.

• **Aléa :** *Un Nécrosien ne tombe pas inconscient lorsqu'une de ses Énergies devient négative. Un Nécrosien peut rester actif jusqu'à -5 dans ses énergies. En deçà, un Nécrosien meurt pour de bon.*

• Jouer un Nécrosien

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



COMMENT JOUER ?

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

© Semyon
Proskuryakov

JOUER UN PERSONNAGE

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

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

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



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

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

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

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

La meneuse de jeu plante le décor, décrit ses peuples, ses animaux sauvages, ses créatures étranges, le climat, et développe une ambiance. Elle propose une **situation** (vous êtes dans une taverne, dans une forêt, près d'un marché, etc.) dans laquelle les joueurs font vivre leur personnage, en réaction aux descriptions de la meneuse de jeu (un 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 volas 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 avatar, 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 niveaux en Technique, Savoir, Social, Arts, Shaan, Magie, Rituels, Survie, Combat et Nécrose.

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

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

1 **Portrait** du personnage ou symbole le représentant.

2 **Le nom**, typique de la lignée du personnage. En-dessous, indiquez votre nom de joueur et la date de création du personnage

3 Informations sur la lignée, le peuple, l'archétype, les tempéraments et le rôle.

4 Mensurations, genre et âge.

5 **Historique** du personnage, cadre dans lequel il a grandi, rupture et vécu

6 **Domaines** liés à l'Esprit.

7 **Domaines** liés à l'Âme.

8 **Domaines** liés au Corps.

9 **Nécrose**. Ce domaine n'est lié à aucune énergie.

10 Rappel des pertes d'énergie liées au dé de perte.

11 **Trihn d'Esprit**. Le grand triangle sert à noter les pertes de points d'Esprit. Le petit est pour la valeur maximum.

12 **Trihn d'Âme**. Le grand rond sert à noter les pertes de points d'Âme. Le petit est pour la valeur maximum.

13 **Trihn de Corps**. Le grand carré sert à noter les pertes de points de Corps. Le petit est pour la valeur maximum.

14 **Vocations** dans chaque Domaine et leur bonus, compris entre +1 et +5.

15 **Rang du personnage** = niveau du Domaine max divisé par 3 (arrondi à l'inférieur), avec sa version texte (Apprenti, Initié, Maître ou Légende).

16 À gauche, **les points d'expérience** en réserve qui attendent d'être dépensés, à droite l'expérience totale accumulée depuis la création.

17 **Quête du personnage**. Elle est divisée en trois étapes, chacune symbolisée par un Domaine.

18 **Armiales et Alliés** qui peuvent vous aider à affronter les adversités.

19 **Protection**. Vous avez [Rang] cases à cocher réparties entre Protections de Corps, d'Âme et d'Esprit.

20 Rappel des règles d'actions héroïques et de sacrifices.

21 **La lignée et le peuple** donnent un bonus de +2 au Score pour les Tests liés à leurs Domaines de prédilection en dépensant un point d'énergie.

22 Vous débloquent **un nouveau pouvoir** chaque fois qu'un niveau de Domaine atteint 6, 9, 12 et 15. Noircissez le rond pour chaque pouvoir possédé, et cochez le carré quand vous l'utilisez. Décochez-les tous lors d'une régénération.

23 **Les objets mythiques** qui donnent des pouvoirs au prix de points d'énergie.

24 **Possessions et Richesses**, produites ou récupérées.

COMMENT INCARNER SON PERSONNAGE ?

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

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

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

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

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

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

VOUS AVEZ DIT SCÉNARIO ?

Dans Chrysalis, il est possible de jouer avec des scénarios conventionnels, préparés par une meneuse de jeu, issus du commerce ou inventés. 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 de vos actions. Cette approche s'apparente à un livre dont vous êtes le héros mais dont les chapitres ne sont pas encore écrits.

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



© Asur Misoa

LE SCÉNARIO CONVENTIONNEL

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

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

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



UN AVANT-GOÛT DE LIBERTÉ

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



© Sviatoslav Gerasimchuk

LE GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNE

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

Il vous suffit pour cela de vous munir de 2 sets de 4 dés à 10 faces (D10) de couleurs différentes (jaune, rouge, bleu et noir) et d'une feuille A4, soit vierge soit représentant une des cartes de provinces de *Chrysalis*.

1) La géopolitique

Placez la feuille A4 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 un des cités principales de *Chrysalis*. 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 : Des Affranchis
- 2 : Une monarchie végétale
- 3 : Un Culte religieux
- 4 : Un gang du Grand Cartel
- 5 : Un groupuscule nécrotique
- 6 : Des Transhumains
- 7 : Le Royaume rampant
- 8 : L'Empire de sang
- 9 : Un Seigneur-mage
- 0 : Un Prince nécrosien

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

2) Les interactions entre les communautés

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

Bleu : Victime - **Jaune** : Observateur

Rouge : Sauveur - **Noir** : Bourreau

La carte de *Chrysalis* est divisée en 7 provinces jouables, chacune avec sa propre carte et sa propre ambiance de jeu.



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 sa taille.

- 1 : Ermitage (10 individus)
- 2 : Hameau (50 individus)
- 3 : Colonie de pionniers (200 individus)
- 4 : Citadelle (500 individus)
- 5 : Village (1 000 individus)
- 6 : Bourgade (2 000 individus)
- 7 : Agglomération (5 000 individus)
- 8 : Conclave (10 000 individus)
- 9 : Ville (20 000 individus)
- 0 : Cité (50 000 individus)

Les **Mégapoles** prédéfinies de chaque province ont une taille de 15 et autour de 100 000 habitants.

• **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 situation de crise à laquelle la communauté est confrontée :

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

On ajoute à tout ceci les quêtes des personnages, des révolutions qui vont changer le rôle des communautés, les manigances d'un Antagoniste qui, aidé de son Lieutenant et de ses Sbiens, va conquérir les communautés pour étendre son influence, et une multitude de tables pour créer des situations de jeu variées.

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 leurs valeurs sont élevées, plus le personnage est fort.

LES 3 ÉNERGIES

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

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

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

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

LES 10 DOMAINES

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

Un niveau de 1 à 5 équivaut à un rang de Profane, 6 à 8 d'Apprenti, 9 à 11 d'Initié, 12 à 14 de Maître et 15 de Légende.



LA TECHNIQUE

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



LE SAVOIR

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



LE SOCIAL

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



LES ARTS

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



LE SHAAN

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





LA MAGIE

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



LES RITUELS

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



LA SURVIE

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



LE COMBAT

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



NÉCROSE

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



L'ADVERSITÉ

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

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

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

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

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

À chaque acte, chaque joueur effectue un Test de Domaine qui doit atteindre ou dépasser une Difficulté (de 1 pour un Test facile à 5 pour un Test légendaire).

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

Si **1 seul personnage maximum** subit un échec personnel, tout le monde peut passer à l'acte suivant. **Les actes se succèdent ainsi jusqu'au dernier.** Si le dernier acte est réussi, l'adversité est vaincue. Si **2 personnages ou plus échouent** sur un acte, l'acte est un échec global, tout le monde est contraint de **fuir l'adversité** (page 13).

En mode solo, votre personnage passe automatiquement d'acte en acte, mais il faudra absolument réussir le dernier acte pour vaincre l'adversité.

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

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

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

TABLE DES ÉCHECS PERSONNELS

Quand vous ratez votre Test de Domaine, vous subissez un échec personnel en plus du dé de perte.

Lancez alors 1D10 :

1 - Coup de fatigue :
-1 point de Corps

2 - Confusion :
-1 point d'Esprit

3 - Choc émotionnel :
-1 point d'Âme

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

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

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

7 - Perte de confiance :
vous commencez à douter de vos compétences et la Difficulté de vos Tests augmente de 1 jusqu'au prochain Test réussi.

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

9 - Dommage collatéral :
vous mettez en danger les autres personnages qui perdent tous 1 point dans leur énergie la plus faible. Tous vos alliés perdent également 1 point de Loyauté.

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

LE TEST DE DOMAINE

Pour affronter une adversité, vous allez donc réaliser des Tests de Domaine afin de savoir comment se déroulent les actions de vos personnages. Le Domaine en question dépend de la façon dont vous décrivez votre action. Les joueurs peuvent utiliser des Domaines différents pour affronter la même adversité.

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

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

Plus votre Score est élevé, plus votre personnage obtient des **succès** :

Score	15	20	25	30	35	40
Succès	1	2	3	4	5	6

Vous devez obtenir un nombre de succès égal à la **Difficulté de l'acte** pour le réussir et éviter l'échec personnel.

• PUISER DANS UNE ÉNERGIE

Si votre Score n'est pas suffisant, vous pouvez utiliser un **dé d'une autre couleur** pour améliorer votre Score, mais dans ce cas, vous **perdrez un point** dans l'énergie correspondante. La valeur de ce dé s'ajoute à votre Score.

- Si vous ajoutez 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 ajoutez 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 ajoutez 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 9, LE CHIFFRE DU SUCCÈS

Si vous obtenez un **9 sur votre dé d'action**, vous bénéficiez d'un **succès supplémentaire**.

9 ou + : Ce chiffre 9 peut apparaître sur le dé d'action ou être obtenu grâce au pouvoir de bonus **Éclair de génie** (pour lequel le bonus s'ajoute à la valeur du dé).

• LE 0, LE CHIFFRE DES LIMBES

L'apparition d'un 0 sur un dé (le crâne sur les dés Shaan) n'est jamais bon signe. Un **0 sur le dé d'action** n'apporte rien à son Score, mais il est toujours possible de **puiser dans une autre énergie** pour ajouter sa valeur de dé à votre Score (Domaine + vocations).

• LE DÉ DE PERTE

À chaque Test, un personnage perd des points dans une énergie au choix (sauf aléa d'adversité).

Le dé noir définit cette perte d'énergie :

- dé noir = 0 :** -3 énergies
- dé noir pair :** -2 énergies
- dé noir impair :** -1 énergie
- dé noir = 9 :** pas de perte

LES SUCCÈS BONUS

Si vous obtenez plus de succès que la **Difficulté** de votre Test, tous les succès excédentaires sont des **succès bonus**. Votre action est alors une réussite particulière : pour chaque succès bonus, vous pouvez ajouter un élément avantageux pour vous et vos alliés dans la situation.

Voici des exemples d'avantages que vous pouvez obtenir en jeu avec les succès bonus :

- Donner un succès à un autre personnage
- Regagner un point d'énergie
- Donner un point de Loyauté à un allié (page 38)
- Créer un objet mythique (non développé dans ce Kit)
- Obtenir une information liée au scénario

L'effet des succès bonus est décrit par le joueur et doit rester cohérent avec la situation : occuper une position avantageuse, protéger un personnage, mettre un auditoire dans sa poche, etc.

LA SYMBIOSE



Si vos trois dés de couleur (jaune, bleu et rouge) présentent le même résultat (comme un brelan), les trois énergies de votre personnage sont en Symbiose. Vous ignorez le **dé de perte** et réussissez votre acte avec **2 succès bonus**.

Une Symbiose de 9 vous donne 1 succès de plus.

• LA SYMBIOSE NÉCROTIQUE



Si le même chiffre apparaît sur le dé noir et deux autres dés, ou si les trois dés de couleur sont égaux à 0, c'est une Symbiose nécrotique, un échec critique qui va compliquer sérieusement la situation. Votre Test est forcément un échec (vous ne pouvez pas relancer les dés avec un pouvoir), et vous tirez **2 échecs personnels** sur la table des échecs, en plus des dégâts de votre dé de perte.

En mode solo, s'il s'agissait du dernier acte, l'adversité gagne 1 acte.

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.

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

Si votre Score est insuffisant, vous pouvez y ajouter la valeur du dé bleu au prix d'un point d'Âme.

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

Comme pour les autres Tests, le 0 vaut également 0 sur le dé d'action, et un 0 sur le dé de perte augmente bien votre Difficulté de 1.

La Symbiose transcendante : si le même chiffre apparaît sur les quatre dés, l'adversité en cours est réduite d'1 acte. Dans le cas d'une **Symbiose transcendante nécrotique** (4 dés à 0), on ajoute 1 acte à l'adversité.

• ON APPREND DE SES RÉUSSITES... ET DE SES ÉCHECS

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

LA GESTION DU TEMPS

À tout moment entre deux **adversités**, vous pouvez décider d'installer un **interlude**, de faire une pause pour prendre le temps de vous régénérer, de vous soigner, de profiter de l'expérience emmagasinée, de réparer votre équipement ou de chercher des alliés pour préparer les prochaines adversités. Le temps n'est pas une donnée linéaire, il varie selon la nature de l'aventure. Les situations peuvent durer quelques minutes, heures ou mois. L'interlude qui suivra aura donc une durée du même ordre. Ainsi, lorsque ce n'est pas important pour le scénario, ne vous encombrez pas avec des durées trop précises.

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

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

• L'INTERLUDE

On distingue trois types d'interludes :

• **L'interlude de régénération** permet de regagner des points d'énergie. Attention à ne pas en abuser, car à chaque fois que vous vous régénérerez, les adversités en profitent pour se développer et les plans de l'Antagoniste progressent.

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

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

- **Nature hostile :** malus de -3 sur chaque dé.
- **Repos sans abri :** malus de -2 sur chaque dé.
- **Campement ou Dortoir :** malus de -1 sur les dés.
- **Chambre individuelle (1 Richesse) :** régénération normale.
- **Chambre de luxe (2 Richesses) :** +1 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 dans cette énergie** au lieu d'en regagner.

Le soin : pendant cette phase de régénération, votre personnage peut également se soigner ou se faire soigner par un autre personnage. **Chaque personnage peut soigner [Rang] énergies à répartir comme il le souhaite entre ses énergies et celles de ses compagnons** (voir exemple page 31). Des personnages débutants peuvent donc soigner 2 points d'énergie à chaque interlude de régénération.

L'augmentation d'adversité : Si aucun personnage ne se régénère pendant un interlude, les adversaires ne progressent pas. Si au moins un personnage se régénère, **ajoutez au choix un aléa ou +1 à la Difficulté ou aux Dégâts** à une adversité existante, souvent celle de l'Antagoniste. Si **2 personnages ou plus** se régénèrent, augmentez à nouveau une adversité.

Si possible, les joueurs doivent décrire pourquoi cette adversité augmente et comment cela peut gêner les personnages dans leur quête.

La réactivation des pouvoirs et des protections : une fois régénérés, les joueurs peuvent réactiver tous les pouvoirs et protections qu'ils ont déjà utilisés, qui redeviennent disponibles sur cette nouvelle phase d'action.

• **L'interlude tactique** est destiné à se préparer à affronter de futures adversités. Il ne nécessite pas de Tests, et permet de façonner des objets mythiques, d'aller chercher des alliés, de mener une enquête, de trouver des richesses, etc. Ces tâches sont coûteuses en énergie et en richesses. Elles seront développées plus tard (voir page 38).

• **L'interlude narratif** est là pour discuter entre personnages, dépenser de l'expérience pour améliorer vos personnages, changer de rôle, parler des quêtes en cours, terminées et à venir, etc.

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'évalue donc en unités de richesse.

RESTER GROUPÉS

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

Attention, pour chaque personnage qui n'est pas impliqué dans la gestion d'une adversité (qu'il soit hors-jeu, en fuite ou occupé sur une autre adversité), les dégâts du dé de Perte des personnages restants sont augmentés de 1.

FUIR UNE ADVERSITÉ

Un personnage engagé dans une adversité peut la fuir (que ce soit en début ou en fin d'acte) en perdant **1 point dans son énergie la plus faible**. Comme toujours, décrivez la scène de fuite en fonction des dégâts que vous subissez.

*Si les personnages veulent revenir sur une adversité qu'ils ont tous fuie ou échouée, cette adversité gagne au choix **+1 aléa, +1 en Difficulté ou +1 aux Dégâts**.*

LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

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



LES FICHES DE PRÉTIRÉS

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

• **L'objet mythique** : En dépensant l'énergie indiquée, vous bénéficiez d'un pouvoir à chaque fois que vous utilisez cet objet lors d'un Test du Domaine indiqué.

• **Les protections** : Les petites cases qui se trouvent à côté des symboles d'énergie (chaque personnage en a 2) représente ses protections. Chaque case se coche pour éviter la perte d'un point dans l'énergie correspondante. Vous pourrez les décocher lors d'un interlude de régénération. L'androïde a par exemple une petite armimale qui protège son Âme.



• **Les richesses** : C'est votre niveau de vie de départ. Louer une monture ou une chambre pour se reposer peut vous demander 1 ou 2 Richesses, selon la qualité de ce que vous voulez.

Vous pouvez gagner des richesses en dépensant 2 points d'énergie pendant un interlude tactique (voir page 38).

• **Le rôle** : Votre rôle de départ est indiqué sous vos mensurations et tempéraments. Vous pouvez être Sauveur, Victime, Observateur ou Bourreau, avec des variations. Mais vos aventures vous feront probablement évoluer et changer de rôle.

• **La perte d'énergie** : Indiquez-la dans les zones géométriques de couleur liées à chaque énergie.

• **Les points d'expérience** : Chaque acte passé à lutter contre une adversité vous fait gagner un point d'expérience (PX) à noter en bas à droite du cercle de Domaines. Vous pouvez noter les PXs disponibles dans le cadre, et le total des PXs accumulés au fil des parties sur le trait adjacent, pour garder une trace de la puissance de votre personnage.

UTILISER UN POUVOIR

Un pouvoir peut être utilisé avant ou après un lancer de dés. Vous cochez alors le pouvoir utilisé, qui sera à nouveau disponible qu'après le prochain interlude de régénération. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir par acte.

À la création de personnage, vous disposez d'un seul pouvoir. Vous gagnez un nouveau pouvoir chaque fois qu'un Domaine franchit les niveaux 6, 9, 12 et 15.

• **Éclair de génie** : Vous pouvez ajouter +2 au résultat de votre dé d'action (cela peut déclencher un succès supplémentaire si le dé vaut 9 ou plus).

• **Clairvoyance** : Vous pouvez ajouter +4 à votre Score.

• **Coup de chance** : Vous pouvez relancer les 4 dés, mais vous devez garder ce nouveau résultat. Il n'est pas possible de relancer une symbiose nécrotique.

• **Osmose** : Vous pouvez puiser dans les deux dés non actifs sur le même Test en dépensant comme d'habitude une énergie pour chaque dé ajouté à votre Score.

• **Anticipation** : Vous pouvez ignorer les effets d'un aléa pour vous durant un acte.

• **Adaptation** : Vous pouvez répartir les dégâts du dé de perte entre vos 3 énergies au lieu de tout subir dans la même énergie, même quand l'énergie de la perte est imposée par un aléa.

• **Second souffle** : Vous pouvez regagner 2 points dans une énergie de votre choix.

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

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

LES VOCATIONS

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

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

***Note** : Les personnages débutants devraient avoir 5 vocations, mais par manque de place, nous avons concentré les bonus des personnages prêtirés de ce Kit sur 3 vocations.*

JOUER EN SOLO OU PRESQUE

Si vous jouez en Solo ou à peu de joueurs, nous vous conseillons de choisir votre personnage parmi les 3 premiers prêtirés El'Mess, Sylphine et Yelena.

Axone 10 et Seulâme vous proposeront un challenge un peu plus relevé car ils ont un peu moins de points d'énergie que les autres à cause de leur niveau élevé en NÉCROSE. Cette faiblesse est un peu compensée par la polyvalence de ce Domaine, mais ces prêtirés restent réservés aux joueurs qui cherchent un personnage un peu plus sombre et un peu plus difficile à jouer.

EL'MESS

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

HOMME
420 ANS
2,02M
110 KG

SPIRITUEL
PATIENT

APPRENTI (RANG 2)

SAUVEUR JUSTICIER

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

RICHESSSES

5

CE QUI VOUS A CHANGÉ

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

RELATIONS

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

OBJET MYTHIQUE

**Pendentif en forme de sablier
(RITUELS)** : +4 sur le Score en
dépensant un point de Corps



POINTS D'EXPÉRIENCE :

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

**+2 sur le Score en RITUELS
et COMBAT (-1 énergie)**

VOCATIONS

DOMAINE DE SHAAN

MARCHEUR DE RÊVE +2

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

DOMAINE DE RITUELS

DISCIPLE DU TEMPS +2

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

DOMAINE DE COMBAT

PROTECTEUR +2

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

POUVOIR

Ignorer un aléa

.....
.....

☐
☐
☐

SYLPHINE AZILEA

Être-plante
MAGE
des monts fleuris

FEMME
22 ANS
1,83M
72 KG

CRÉATIVE
EXPANSIVE

APPRENTIE (RANG 2)

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.

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 4 dés 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 Score en SHAAN et ARTS
(-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DES ARTS

INFLUENCEUSE +2

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

DOMAINE DE SHAAN

MENTALISTE +2

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

DOMAINE DE MAGIE

SÈVE-MAGE +2

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

POUVOIRS

Répartir les pertes

.....
.....

☐
☐
☐

HELENA ZOLL



**Antéhumaine
TECHNICIENNE**
nomade

NON GENRÉE
31 ANS
1,72M
66 KG
CÉRÉBRALE
CURIEUSE

APPRENTIE (RANG 2)

OBSERVATRICE RÉVOLTÉE

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

RICHESSES

3

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

OBJET MYTHIQUE

Console de connexion au Rhyzom (TECHNIQUE) : Puiser dans les 2 dés non-actifs en dépensant un point d'Âme



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en SAVOIR et SURVIE
(-1 énergie)

VOCATIONS



DOMAINE DE SAVOIR

ARCHÉOLOGUE +2

Spécialiste de l'Histoire et de la civilisation terrienne et héossienne, vous connaissez l'évolution des anthéens, leurs migrations et leur développement social, culturel, politique et technologique à travers les âges.



DOMAINE DE TECHNIQUE

CODEUSE +2

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



DOMAINE DE SURVIE

EXPLORATRICE +2

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

POUVOIRS

+2 sur le dé d'action

.....
.....

☐
☐
☐

AXONE 10



Androïde DÉVIANTE
des forêts primales

ASEXUÉE
8 ANS
2,00 M
100 KG

PERSPICACE
CONFIANTE

APPRENTIE (RANG 2)

SAUVEUSE REPENTIE

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

RICHESSES

3

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...

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 remercieriez 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.

VÉCU

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

OBJET MYTHIQUE

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



POINTS D'EXPÉRIENCE :

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en **TECHNIQUE** et **SOCIAL**
(-1 énergie)

VOCATIONS



DOMAINE DE TECHNIQUE

BIOTEK +2

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



DOMAINE DE SOCIAL

DIPLOMATE +1

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



DOMAINE DE NÉCROSE

MITRAILLEUSE +3

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

POUVOIRS

Regagner 2 énergies

.....
.....

☐
☐
☐

SEULAME

Feling nocturne
AVENTURIER
des
marécages

HOMME
25 ANS
1,69 M
65 KG

IMAGINATIF
INTROVERTI

APPRENTI (RANG 2)

VICTIME VIGILANTE

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

VÉCU

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

OBJET MYTHIQUE

Cristal de rêve (MAGIE) :

Répartir les pertes en dépensant un point d'Âme

RICHESSSES

1

CE QUI VOUS A CHANGÉ

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

RELATIONS

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



BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

+2 sur le Score en NÉCROSE et MAGIE
(-1 énergie)

VOCATIONS

DOMAINE DE MAGIE

MAGE ONIRIQUE +3

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

DOMAINE DE SURVIE

CHASSEUR +2

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

DOMAINE DE NÉCROSE

NÉCROMANT +1

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

POUVOIRS

Relancer les 4 dés

.....
.....

☐
☐
☐

LE MIROIR DES REVES

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

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

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

© Sviatoslav Gerasimchuk

RÔLE PRINCIPAL

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



LE CONTEXTE

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

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

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

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

• **DOMAINES ET POLYVALENCE :** vous pouvez toujours utiliser un autre Domaine que celui mentionné par une adversité si vous décrivez votre action et qu'elle reste cohérente par rapport à la situation, mais il faudra obtenir **un succès supplémentaire** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté. La **Nécrose** peut être utilisée dans la plupart des cas sans augmenter la Difficulté, tant que ça reste crédible.

• **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 certaines situations 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 quatre autres.

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

1 - LE SEIGNEUR-MAGE

Dans l'aube timide, votre roulotte cahote doucement à travers la forêt luxuriante. À bord, vous partagez contes et rires pour vous soustraire à cette brume 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 et se tordent comme si elles se moquaient des lois de la lumière. Des murmures inquiétants se font entendre et des yeux menaçants de créatures végétales apparaissent sur le bord du chemin. Le paysage lui-même commence à se déformer, la végétation luxuriante se métamorphosant en une jungle étouffante.

Les arbres, désormais monstrueux, se penchent vers vous, 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 il devra obtenir un succès supplémentaire avant la fin de l'adversité pour vaincre la peur qu'il lui inspire.

• LA SITUATION CAUCHEMARDESQUE •

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

• **Adversité en 2 actes** de SHAAN, MAGIE, SAVOIR ou RITUELS Difficulté 1 succès

• **Aléas :** Tous les dégâts du dé de perte sont infligés à l'Âme. Il n'est pas possible de fuir cette adversité. Vous franchissez l'acte 1 quel que soit le nombre de personnages ayant réussi son Test.

• **Acte 1 :** Chaque joueur fait un Test de Domaine. Si vous utilisez SHAAN, MAGIE, SAVOIR, RITUELS ou NÉCROSE, un seul succès suffira pour réussir votre acte. Sinon, si vous utilisez un autre Domaine, vous devrez obtenir 2 succès.

En cas d'échec, votre personnage est étouffé par la végétation nécrotique et lance 1D10 sur la table des échecs personnels (voir page 13).

En cas de réussite, votre personnage commence à prendre la main sur cette dimension onirique en luttant contre l'emprise de Shaïtagaar.

Si vous obtenez plus de succès que nécessaire, vous pouvez aider vos compagnons de route en leur donnant vos **succès bonus**.

• **Acte 2 :** C'est l'acte final, le climax de cette situation. Si au moins un personnage réussit son Test, il parvient à lutter à armes égales contre cette manifestation cauchemardesque du Seigneur-mage. Ceux qui échouent se font submerger par leurs peurs et subissent encore un **échec personnel** (voir page 13).



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

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

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

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

COURIR OU DORMIR

Ce scénario est conçu pour être joué rapidement et pour découvrir le système de jeu progressivement.

Vos personnages vont être lancés dans une course contre la nuit, et n'auront pas le temps de traîner en route, ni de se reposer.

Vous ne pourrez donc pas déclencher d'interlude pendant cette aventure, ce qui signifie que vos personnages ne pourront ni se régénérer, ni se soigner.

Les règles d'interludes seront développées dans le scénario suivant.

... OU TOMBER

À partir de la deuxième situation, si un personnage tombe en énergie négative, il sera donc hors-jeu et se fera traîner par les autres. S'il n'y a plus personne pour vous porter, lisez l'échec de la dernière situation page 27.

EXPÉRIENCE

Les personnages progressent en affrontant des adversités : chaque personnage gagne **1 point d'expérience (PX)** par acte auquel il participe.

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



LA JAUGE DU TEMPS

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

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

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

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

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

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

Si des personnages ont une Âme négative, ils se réveillent avec 0 en Âme, blottis contre la monture végétale. Ils n'ont plus de dé bleu et ne peuvent plus faire de Test d'un Domaine lié à l'Âme.

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. Quand c'est précisé, avancez d'une case pour symboliser le temps qui passe. **Vous ne pouvez pas faire d'interlude pendant ce scénario**, sous peine d'être rattrapé par le Seigneur-mage.

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

2 - LES ÉPINEUX

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

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

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

Ils encerclent rapidement votre roulotte, brandissant des armes façonnées dans de solides branches bardées d'épines. Leur chef, un spécimen de roncier particulièrement imposant avec des épines plus longues et plus pointues que ses congénères, s'avance et exige une rançon pour votre passage à travers leur territoire.

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

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

• LA SITUATION ÉPINEUSE •

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

L'AFFRONTEMENT

• **Adversité en 1 acte** de COMBAT, MAGIE ou RITUELS Difficulté 2 succès



- **Durée** : Le combat est rapide, n'avancez pas sur la jauge du temps.
- **Aléa** : Toutes les pertes sont infligées en Corps.
- **Réussite** : Si un personnage maximum subit un échec personnel, les épineux sont neutralisés. Vous récupérez un objet mythique : le **Fouet épineux** du chef permet de Relancer les 4 dés sur un Test de COMBAT en dépensant 1 point de Corps.
- **Échec** : Vous perdez vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole, en plus de subir un échec personnel comme d'habitude (voir page 13)...

LA DIPLOMATIE

• **Adversité en 1 acte** de SOCIAL, SAVOIR ou SHAAN Difficulté 2 succès



- **Durée** : 1 case sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Réussite** : Vous parvenez à apaiser les tensions. Le chef épineux vous apprécie et propose de vous vendre une couronne d'épines contre 5 Richesses. Cette protection mythique vous offre une case de protection en Esprit tant que vous la portez (rajoutez cette case sur votre fiche). Vous êtes libre de refuser cette offre et pouvez repartir sereinement.
- **Échec** : Vous perdez bien vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole...



3 - LES GARDIENNES DE L'HARMONIE

LA DIVERSION

• **Adversité en 2 actes** de **TECHNIQUE, SURVIE** ou **ARTS** Difficulté 1 succès



- **Durée** : 2 cases sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Acte 1** : Si 2 personnages ou plus échouent sur leur Test de Domaine, vous êtes rattrapés par les épineux dès le premier acte. Vous pouvez capituler en leur cédant vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole ou enchaîner avec une des deux autres adversités de la situation, la Diplomatie passant à 2 actes au lieu d'1.
- **Acte 2** : En cas d'échec du groupe sur cet acte, les Épineux finissent par vous rattraper, vous pouvez capituler en leur cédant vos Richesses, votre roulotte et votre bestiole, ou enchaîner avec une des deux autres adversités de la situation si vous ne les avez pas encore tentées.
- **Réussite** : Vous parvenez à vous dissimuler, embrouiller ou échapper à vos adversaires et continuez votre chemin avec votre roulotte.

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

Avancez d'1 case sur la jauge du temps.

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

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

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

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

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

ECLAT SOLEIL



ASTROPOLIS
Antéhumains

1 LE SEIGNEUR
MAGE

2

LES ÉPINEUX

LES GARDIENNES
DE L'HARMONIE

3

LE LABYRINTHE
VÉGÉTAL

4

AUX PORTES
DE LA NUIT

5

6



ROSALIA
Êtres-plante

JAUGE DU TEMPS





• LA SITUATION DES GARDIENNES •

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

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

- **Durée** : 2 cases par acte sur la jauge du temps
- **Aléa** : Si vous n'utilisez pas le Domaine de NÉCROSE, le dé de perte fait regagner des points d'énergie (au choix) au lieu d'en faire perdre :
 - dé noir = 0 : +3 points d'énergie
 - dé noir pair : +2 points d'énergie
 - dé noir impair : +1 point d'énergie
 - dé noir = 9 : pas de gain

Vous ne pouvez pas fuir cette adversité.

• **Résolution** : Comme d'habitude, en cas d'échec à un acte, vous subissez un échec personnel. Si 2 personnages ou plus échouent sur un acte, ajoutez 1 acte à cette adversité, ce qui vous retardera de 2 cases sur la jauge du temps. Vous pouvez aussi prolonger cette adversité volontairement d'1 acte pour vous régénérer.

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

4 - LE LABYRINTHE VÉGÉTAL

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

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

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

• **Ellipser cette situation** : avancez de 3 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 5 points d'énergie. Rendez-vous au paragraphe 5.

Pour vous sortir de ce labyrinthe, il vous faut réussir 2 adversités sur les 4 proposées. Choisissez-les bien en fonction de vos Domaines forts et du temps qu'il vous reste. En cas d'échec sur une adversité, vous pouvez la retenter avec 1 acte de plus ou en essayer une autre.

• LA SITUATION MÉCANIQUE •

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

Adversité en 1 acte de TECHNIQUE Difficulté 2

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

• LA SITUATION DES MIROIRS •

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

Adversité en 2 actes d'ARTS Difficulté 1

- **Durée** : 2 cases sur la jauge du temps

• LA SITUATION DU LABYRINTHE •

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

Adversité en 2 actes de SOCIAL Difficulté 1

- **Durée** : 2 cases sur la jauge du temps
- **Aléa** : Vous pouvez avancer d'1 case sur la jauge du temps pour éviter à tous les personnages la perte d'1 énergie.
- **Réussite** : Vous gagnez un objet mythique : une console bionique de connexion intuitive au Rhyzom (Relance des 4 dés sur un Test de TECHNIQUE en dépensant un point d'Âme).

• LA SITUATION DES AUTOMATES •

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

Adversité en 1 acte de SURVIE ou COMBAT
Difficulté 2

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



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

5 - AUX PORTES DE LA NUIT

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

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

S'il fait déjà nuit (jauge remplie), chaque personnage perd également 1 point d'Âme à cause du retour du cauchemar du Seigneur-mage.

• **Ellipser cette situation :** avancez de 2 cases sur la jauge du temps, et chaque personnage perd 2 points d'Âme et 1 point d'énergie au choix. Rendez-vous au paragraphe 6.

• LA SITUATION FINALE •

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

Adversité en 2 actes de MAGIE, SURVIE ou RITUELS Difficulté 1 (ou 2 si la jauge du temps est remplie)

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



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

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

En cas d'échec, tous les personnages sont tombés inconscients pendant cette aventure... Ils se réveillent nus comme des vers, sans richesse ni objet mythique ni roulotte ni bestiole, non loin de la cité de Rosalia...

6 - ROSALIA

Une fois sortis des méandres de la route, de cette embuscade épineuse, de l'attraction des gardiennes de l'harmonie et du labyrinthe aux miroirs, vous atteignez enfin Rosalia, la cité des arts, aussi belle que rassurante. Vous allez pouvoir vous y réfugier et vous reposer. L'influence du Seigneur-mage ne s'étend pas jusque-là, les Disciples du Temple de la Lumière sont là pour veiller au bien-être des habitants...

Un conseil, si vous voulez enchaîner avec le prochain scénario, prenez le temps de vous reposer quelques jours 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** », considérez que vos personnages se reposent et se soignent complètement : repartez avec leur maximum de points d'énergie et réactivez tous leurs pouvoirs et leurs protections.

• L'interlude narratif (page 15)

Vous pouvez jouer un interlude narratif pour faire parler vos personnages de ce qu'ils ont vécu, de ce qu'ils tirent de cette expérience. C'est l'occasion d'augmenter les Domaines de vos personnages grâce à vos points d'expérience (voir ci-contre).

Par manque de place, les personnages prêtirés n'ont que 3 vocations. Vous pouvez les augmenter dépensant [bonus visé x 2] PX ou en apprendre une nouvelle à +1 avec 2PX. Vous ne trouverez pas de liste de nouvelles vocations dans ce Kit Découverte, donc pour en apprendre une nouvelle, vous pouvez vous inspirer des vocations des autres prêtirés, inventer vos propres vocations, ou utiliser le générateur de personnages en ligne sur shaan-world.com



AMÉLIORER SON PERSONNAGE

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

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

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

Vous gagnez un **nouveau pouvoir** chaque fois qu'un niveau de Domaine atteint **6, 9, 12 ou 15**.

Le **rang** de votre personnage est égal à son Domaine max divisé par 3 : il est rang 2 (Apprenti) à la création, deviendra rang 3 (Initié) à partir du niveau 9, passera rang 4 (Maître) au niveau 12, pour finir rang 5 (Légende) au niveau 15.

Votre personnage dispose d'un nombre de cases de **protection** égal à son rang, à répartir entre Corps, Âme et Esprit.

• **Augmenter une Vocation** de +1 coûte [bonus visé x 2] PX

Le Temple de la
Lumière Éternelle



1



2

Le quartier
du Savoir



4

Le Palais
Royal



5

Le quar
Comm



6

BULBALIA
Le haut village

ROSALIA



3

Le quartier
des Arts



quartier du
commerce



7

PHYTAES
La cité oubliée



8

La Nécropole



AU NOM DE LA ROSE

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



© Asur Misoa

LES MODES DE JEU

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

• EN SOLO

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

• SANS MENEUSE DE JEU

Mettez-vous d'accord sur les déplacements de chacun. Vous pouvez vous rendre seul ou en groupe dans un lieu, même s'il sera plus difficile de les gérer seul, les pertes du dé noir augmentant de 1 par personnage qui ne participe pas. Si les personnages sont séparés, arrangez-vous pour que le joueur le moins impliqué dans la situation en cours lise le paragraphe descriptif et gère les interactions supplémentaires si besoin. Chacun effectue ses Tests pour tenter de dépasser la Difficulté de chaque acte. Lorsqu'une adversité est franchie, les Sbires, l'Antagoniste et le Lieutenant se déplacent dans un nouveau lieu, ou restent sur place selon le tirage (voir page 32).

• AVEC MENEUSE DE JEU

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

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

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

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

CE QUE L'ON SAIT

Vous vous trouvez tous actuellement à Rosalia, la cité des Arts située dans la province d'Éclatsoleil. 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 demeure 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. Cela 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 insulter, cracher dessus, voire même mordre 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 d'affronter l'adversité du **Grand Sangloteur** afin que son influence soit réduite à néant au sein de la cité. Elle est composée de **4 actes Difficulté 4 Dégâts +4** au début du scénario. Elle va évoluer au fil de votre aventure car vous allez vous rendre dans les différents lieux pour tenter de la réduire et rendre cet Antagoniste plus vulnérable. C'est vous qui choisissez à quel moment vous allez l'affronter dans un combat final sans (trop) risquer d'y laisser votre peau (voir les adversaires page 39).

Les Sbires et le Lieutenant du Grand Sangloteur constituent eux aussi des adversités mobiles que vous pouvez affronter pour :

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

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

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

• L'interlude de régénération (page 15)

À tout moment entre deux adversités, vous pouvez déclencher un interlude de régénération pour redonner un peu d'énergie à vos personnages. Cela vous permet de faire un jet de **régénération** par personnage : lancez les 3 dés de couleur pour regagner autant de points dans chaque énergie que la valeur du dé correspondant. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur chaque dé si vos personnages dorment dans une chambre de luxe (2 Richesses).

Vous pouvez également vous **soigner** : chaque personnage dispose de **[Rang] points** (2 pour des personnages débutants) à répartir entre ses énergies, celles des autres personnages, et la Loyauté de vos alliés (voir page 38). Vous réactivez également tous **vos pouvoirs et vos protections**.

Dans ce scénario, un tel repos dure environ 10 heures. Mais pendant ce temps, l'influence du Grand Sangloteur progresse : **ajoutez +1 à la Difficulté et aux Dégâts** de son adversité.

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

SE SERVIR DE L'EXPÉRIENCE

Les personnages gagnent de l'expérience au fil des adversités qu'ils affrontent : 1PX par acte. Les joueurs peuvent dépenser ces PX en cours de partie lors d'un **interlude narratif** pour profiter des améliorations de leur personnage sur la suite de l'aventure. N'oubliez pas qu'augmenter un Domaine peut augmenter l'énergie correspondante.

ÉCHEC DE LA MISSION

Si une énergie d'un personnage devient négative, il tombe inconscient. Une fois l'adversité terminée, vous devez passer en interlude pour vous régénérer et vous soigner. Si vous avez déjà joué un interlude de régénération, il est hors-jeu jusqu'à la fin de la partie (son joueur peut prendre un autre prétexte si c'est le début de la partie).

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



LA MISE EN PLACE

Imprimez si possible la carte de la ville, afin que tout le monde puisse facilement y accéder, indépendamment de la consultation du livret. Vous pouvez utiliser des jetons de formes différentes ou des figurines de votre choix pour symboliser vos personnages, l'Antagoniste, le Lieutenant et le groupe de Sbires sur la carte (voir leur description page 39). Cela augmentera également la lisibilité du jeu.

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

- 1 : Le Temple de la Lumière Éternelle
- 2 : Le quartier du Savoir
- 3 : Le quartier des Arts
- 4 : Le Palais Royal
- 5 : Le quartier du Commerce
- 6 : Bulbalia, le haut village
- 7 : Phytaes, la cité oubliée
- 8 : La Nécropole
- 9 : Pas de mouvement (pas d'apparition s'il s'agit de la mise en place : relancez un dé à la fin de la première adversité)
- 0 : Déplacement sur le lieu du personnage le plus proche ou au hasard (pas d'apparition s'il s'agit de la mise en place : relancez un dé à la fin de la première adversité).

Après le déplacement, l'adversaire inflige une blessure à tous les personnages présents, dans une énergie au choix (-1 énergie pour les Sbires, -2 pour le Lieutenant, -3 pour l'Antagoniste).

Le **Lieutenant** arrivera après la première adversité vaincue par les personnages et l'**Antagoniste** après la deuxième. Ils utilisent la même table pour leurs déplacements.

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

Mettez-vous d'accord sur l'emplacement de **départ de vos personnages**. Vous n'êtes pas obligés de les placer dans le même lieu, des groupes peuvent déjà se former (les Dégâts augmentent de 1 par personnage absent dans une adversité). Chacun explique la raison de la présence de son personnage dans ce lieu.

DOMAINES ET POLYVALENCE

Vous pouvez toujours utiliser un autre Domaine que celui mentionné par une adversité si vous décrivez votre action et qu'elle reste cohérente par rapport à la situation, mais **la Difficulté de l'acte est augmentée de 1** pour symboliser le fait que votre Domaine est moins adapté. La **Nécrose** peut être utilisée dans la plupart des cas sans augmenter la Difficulté, tant que ça reste crédible.

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.

LES SUCCÈS BONUS

Pour rappel, lorsque vous obtenez plus de succès que la Difficulté de l'acte, les succès excédentaires sont des succès bonus que vous pouvez utiliser de différentes façons :

- **Récupérer le bonus narratif** indiqué dans la situation en cours
- **Donner un succès** à un autre personnage
- **Déplacer un adversaire** (Antagoniste, Lieutenant ou Sbire) en justifiant la raison : relancez le dé de déplacement pour savoir où se rend l'adversaire. Vous pouvez dépenser un succès bonus supplémentaire pour choisir le lieu où il se rend.
- **Inventer** un avantage d'ordre narratif
- **Donner un point de Loyauté** à un allié (voir page 38).
- **Façonner un objet mythique** (non développé dans ce Kit Découverte)

LE PLAN DE LA VILLE

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

LES ÉVÉNEMENTS

Des icônes placées sur certaines connexions indiquent qu'un événement se produit lors du déplacement : lancez 1D10 pour savoir lequel. Si vous tirez un événement que vous avez déjà géré, faites-le évoluer ou relancez le dé, au choix.

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

Si vous n'utilisez pas le Domaine indiqué, expliquez comment vous utilisez un autre Domaine avec une Difficulté de 2 à votre Test.

Une fois l'adversité gérée (réussite ou échec), chaque personnage impliqué gagne **1 PX** et peut poursuivre son chemin.

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

• Lancez 1D10 •

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

2 - SAVOIR : Vous tombez nez à nez avec un félin doté d'une fourrure de feuilles frémissantes. Sa posture indique qu'il est sur la défensive. Comment utilisez-vous vos connaissances 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 technoplate 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 toujours revenir dans un lieu que vous avez déjà visité si vous n'avez pas vaincu l'adversité qui s'y trouve, pour retenter de l'affronter, mais vous devrez la reprendre depuis le début et y ajouter un acte en racontant comment les problèmes y ont évolué.



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 des murs eux-mêmes, ce temple resplendit tel un phare spirituel. Ses tours effilées s'élèvent vers le ciel, entrelacées de motifs délicats et de vitraux irisés. Ce sanctuaire est un lieu de paix et de réflexion, où les fidèles viennent chercher sagesse et inspiration sous le regard bienveillant de la lumière éternelle. Il semble être épargné par l'agitation qui règne en ville...

• LA SITUATION DU TEMPLE •

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

Adversité en 2 actes de RITUELS Difficulté 1

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

- dé noir = 0 : -2 énergies
- dé noir pair : -1 énergie
- dé noir impair : pas de perte
- dé noir = 9 : +1 énergie

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

Les prêtres vous apprennent que le Grand Sangloteur est un androïde qui a suivi la voie de la sève afin de se libérer des contraintes énergétiques. Il se recharge en consommant la sève des arbres. Il est impossible d'utiliser le Domaine TECHNIQUE contre lui, du fait de la complexité de son métabolisme.

• **Bonus narratif** : Les ritualistes vous soignent 2 points d'énergie supplémentaires.

• QUÊTE ANNEXE •

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

• LA SITUATION DE QUÊTE AVENTUREUSE •

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

Adversité en 1 acte de SURVIE (discrétion) ou de **MAGIE** (détection) ou de **SAVOIR** (connaissances)
Difficulté 2

• **Réussite** : Vous mettez la main sur cette fameuse Pierre de lune enchâssée dans une statuette aux allures reptiliennes. Cet artefact vous donne un bonus de +2 sur le dé d'action de vos Tests de MAGIE en dépensant 1 point d'Âme.

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



2 - LE QUARTIER DU SAVOIR

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



• LA SITUATION SAVANTE •

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

Adversité en 1 acte de SAVOIR Difficulté 1



- **Aléa** : Les pertes de cette adversité sont réduites de 1.
- **Réussite** : Dans les archives, vous apprenez qu'un diffuseur de spores mutagènes a été installé en haut d'une tour dans la cité de Phytaes. Le détruire permettrait de réduire l'influence du Grand Sangloteur.
- **Bonus narratif** : La bibliothécaire vous confie un livre-artefact qui vous donne un bonus de +4 sur le Score de vos Tests de SAVOIR en dépensant un point d'Esprit.

• QUÊTE ANNEXE À PHYTAES (PAGE 37) •

• LA SITUATION DE L'ÉMETTEUR •

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

Adversité en 1 acte de TECHNIQUE Difficulté 1



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

3 - LE QUARTIER DES ARTS

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



• LA SITUATION ARTISTIQUE •

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

Adversité en 2 actes d'ARTS Difficulté 1



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



4 - LE PALAIS ROYAL

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

• LA SITUATION ROYALE •

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

Adversité en 2 actes de SHAAN Difficulté 1



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

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

• **Bonus narratif** : Vous faites forte impression auprès de la reine qui vous donne un sauf-conduit vous permettant de vous reposer gratuitement dans une chambre de luxe d'une auberge et de réduire de 1 les Dégâts de la situation sociale.

• LA SITUATION SOCIALE •

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

Adversité en 1 acte de SOCIAL Difficulté 1



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

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

5 - LE QUARTIER DU COMMERCE

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

6 - BULBALIA - LE HAUT-VILLAGE

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

• LA SITUATION DU HAUT VILLAGE •

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

Adversité en 1 acte de SURVIE Difficulté 1



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

• **Réussite** : vous restez discret et évitez de vous faire attaquer pour observer vos ennemis. La discussion entre deux fongiques vous apprend qu'ils ont apparemment noué un pacte avec Malikaar afin de prendre le pouvoir. Ces guerriers constituent l'avant-garde d'une expansion fongique qui s'apprête à se répandre sur Rosalia et ses environs dans les jours qui viennent...

GAGNER DES RICHESSES

En dépensant 2 énergies dans le quartier du Commerce, vous pouvez gagner un nombre de Richesses égal à votre bonus dans une vocation de SOCIAL, SAVOIR ou SHAAN.

Gagner des Richesses est une des actions possibles au cours d'un interlude tactique. Vous pouvez le faire dans d'autres quartiers de Rosalia si vous justifiez de la Vocation que vous utilisez pour rendre service aux habitants de la cité.



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 la terreur. Ils contrôlent les ruelles délabrées, imposant leur dogme avec une agressivité farouche à quiconque ose défier leurs croyances. Leur présence transforme cette ville autrefois prospère en un lieu de désolation et de peur.

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

• **Bonus narratif** : Vous récupérez des noms de membres d'un gang de fongiques déjà infiltré dans la cité de Rosalia, les Héraults de l'Aube, que vous pourrez transmettre à la reine. Elle bénéficiera alors d'un **dé bonus** de surprise pour gérer cette éventuelle expansion.

• QUÊTE ANNEXE •

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

• LA SITUATION DE QUÊTE ÉPIQUE •

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

Adversité en 2 actes en TECHNIQUE, MAGIE, RITUELS ou COMBAT Difficulté 2

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

• **Bonus narratif** : La communication des guerriers fongiques avec leur camp de base est parasitée. Les ordres sont contradictoires. La reine bénéficie d'un sursis d'une semaine, le temps de se préparer à cette expansion fongique. Tous les personnages gagnent un interlude de régénération supplémentaire à utiliser à tout moment. Ils peuvent donc bénéficier de deux régénérations avant que la reine ne soit destituée.



• 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 en 2 actes de COMBAT Difficulté 1



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

En interrogeant un technoplane, vous apprenez que la reine est en guerre contre un prince fongique nécrosé très entreprenant 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 pouvez vous engager dans l'armée de la reine. Pour cela, vous devez vous rendre au Palais Royal et passer devant une commission de vétérans être-plantés, versés dans l'art de la guerre.

Adversité en 1 acte de COMBAT Difficulté 1



• **Aléa** : il s'agit d'une épreuve personnelle, s'inscrit qui veut : il n'y a pas perte supplémentaire par personnage absent dans cette quête annexe.

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

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

• SECONDE QUÊTE ANNEXE : L'ÉMETTEUR •

Cette quête cachée est accessible seulement si vous avez résolu l'adversité du quartier du Savoir page 35. Pour rappel :

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

Adversité en 1 acte de TECHNIQUE Difficulté 1

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



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 discutez avec les morts de la cité pour en savoir plus sur le Grand Sangloteur et la Reine florale.

Adversité en 2 actes de NÉCROSE Difficulté 1

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

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

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

L'INTERLUDE TACTIQUE

Entre deux adversités, vous pouvez déclencher un interlude tactique pour vous préparer à affronter d'autres adversités. Cela ne demande pas de jet de dés, uniquement une dépense de points d'énergie ou de richesses, pour faire plusieurs choses :

• Gagner des richesses (voir encart page 36)

Dépenser 2 énergies permet de gagner un nombre de Richesses égal à votre bonus dans une vocation de SOCIAL, SAVOIR ou SHAAN.

• Façonner un objet mythique

Cet aspect du jeu sera développé dans le livre-jeu.

• Mener une enquête

Vous pouvez également dépenser de l'énergie ou des richesses, et même utiliser un allié pour récupérer des informations sur un lieu-dit (objet légendaire, nature du premier acte), une communauté (type de communauté, besoins, etc.), un adversaire (profil, aléas, etc.) ou tout autre élément de votre aventure. **Chaque information coûte 2 énergies ou 4 richesses.**

• Recruter des alliés

Vous pouvez également chercher des alliés au sein de la population de Rosalia. Il sera plus facile de trouver un allié Négociant dans le quartier du Commerce, un allié Combattant parmi les gardes du palais, un allié Croyant au Temple de la Lumière Éternelle, etc. Mais vous pouvez également inventer des protagonistes plus atypiques.

L'important est d'annoncer l'**archétype d'allié** que vous recherchez pour savoir sur quel Test de Domaine il donnera son bonus, et de décider combien de points de Loyauté vous lui donnez :

Chaque point de Loyauté vous coûte 2 énergies ou 4 Richesses.

Un allié vous suit et peut être utilisé lors d'une adversité en lançant **un dé bleu et un dé noir** pour savoir s'il vous donne des succès et s'il perd en Loyauté.

Lancé de dé	Effet
dé bleu > dé noir	+1 succès
dé bleu < dé noir	-1 succès
dé bleu = dé noir	rien
dé bleu = 9	+1 succès
dé bleu = 0	-1 succès
dé noir = 0	-2 Loyauté

Lorsqu'il n'a plus de point de Loyauté, un allié est neutralisé ou fuit l'adversité. Vous pouvez dépenser 2 énergies pour redonner 1 point de Loyauté à un allié pendant un interlude tactique.

LES ADVERSAIRES

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

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

- 1 point d'énergie pour les Sbires
- 2 points d'énergies pour le Lieutenant
- 3 points d'énergies pour l'Antagoniste

Lorsqu'un personnage quitte un lieu où se trouve au moins un adversaire, on applique la règle de fuite d'une adversité (voir page 15) : il perd un point dans son énergie la plus faible. Même s'il y a plusieurs adversaires, ne subissez qu'une perte. Décrivez la scène, si vous choisissez de faire preuve de discrétion pour éviter de vous mesurer à vos adversaires, ou si au contraire, vous allez à la confrontation.

LES TECHNOPLANTES

LES SBIRES

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

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

© Matthieu Rebuffat



ADAPTER CE SCÉNARIO À UN GROUPE PLUS EXPÉRIMENTÉ

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

LES RANGS

Apprenti (rang 2) :
Domaine max entre 6 et 8

Initié (rang 3) :
Domaine max entre 9 et 11

Maître (rang 4) :
Domaine max entre 12 et 14

Légende (rang 5) :
Domaine max niveau 15

LA RÈGLE

Il suffit donc d'augmenter toutes les Difficultés et les Dégâts du dé de perte de 1 par rang au-dessus d'Apprenti.

Exemple :

Pour jouer ce scénario avec des Maîtres, il faut augmenter toutes les Difficultés et les Dégâts de 2.

• LA SITUATION DES TECHNOPLANTES •

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

Adversité en 2 actes de TECHNIQUE
Difficulté 2 Dégâts +2



- **Aléas :** Dès que les Sbires arrivent sur le lieu d'un personnage, il perd 1 point d'énergie au choix.
- **Réussite :** Difficulté -1 sur l'adversité du Grand Sangloteur.

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

Rappeler à Malikaar ses mauvaises actions permettra à un personnage de bénéficier d'un **succès bonus** pour l'affronter (cela ne fonctionne qu'une seule fois).

- **Bonus narratif :** Vous récupérez une main technologique multifonction qui vous permet de relancer les dés sur un Test de TECHNIQUE, en dépensant 1 point d'Esprit.

• 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 en 3 actes de MAGIE
Difficulté 3 Dégâts +3



- **Aléa :** Toutes les pertes sont infligées en Esprit. Dès que Malikaar arrive sur le lieu d'un personnage, il perd 2 points dans une énergie au choix.

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

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

Rappeler ces faits au Grand Sangloteur permettra à un personnage de bénéficier d'un **succès bonus** pour l'affronter (cela ne fonctionne qu'une seule fois).

- **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 nommé **Myzgull** et était en train de préparer un coup d'état avec lui. Vous bénéficiez d'un **succès bonus** à utiliser dans une des situations du Haut-Village de Bulbalia.

MALIKAAR LE LIEUTENANT

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



LE GRAND SANGLOTEUR L'ANTAGONISTE

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

• LA SITUATION DE L'ANDROÏDE •

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

Adversité en 4 actes (tout Domaine)
Difficulté 4 Dégâts +4

- **Aléas :** Toutes les pertes sont infligées en Âme. Le Domaine de TECHNIQUE ne peut pas être utilisé contre lui en raison de la complexité physiologique de l'Antagoniste.
- Le Grand Sangloteur s'adapte à vos actions : vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même Domaine au cours de cette adversité.



Dès que le Grand Sangloteur arrive sur le lieu d'un personnage, il perd 3 points dans une énergie au choix.

- **Réussite :** Le Grand Sangloteur est vaincu !

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

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

CONCLUSION

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

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

Vous avez peut-être eu vent de l'expansion fongique qui menace Rosalia. Si Malikaar n'a pas été vaincu, il pourra participer à cette tentative de prise de contrôle de la cité. Vous pouvez rebondir sur cet arc narratif pour l'exploiter, ou au contraire partir vers d'autres horizons. Il sera en tous cas développé dans le troisième scénario de **la boîte d'initiation Chrysalis**.

Vos personnages ont gagné des **points d'expérience** en fonction de leurs actions. Ils vont vous permettre d'augmenter leurs niveaux de Domaine, d'améliorer leurs vocations ou d'en apprendre de nouvelles.

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

GAIN D'EXPÉRIENCE

Pour rappel (voir page 27), chaque adversité permet à chaque personnage de gagner 1PX par acte auquel il a participé.

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

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

Exemples :

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

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

- **Augmenter une vocation de 1 point coûte [niveau visé x 2] PX**

Exemples :

apprendre une nouvelle vocation à +1 coûte 2 PX, passer une vocation à +2 coûte 4 PX, passer une vocation à +3 coûte 6 PX, etc.



Kit Découverte Chrysalis
Version 4.0 - Septembre 2025
www.shaan-world.com



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



Imprimé en France
par IG Print
impressionrapide.fr



POUR ALLER PLUS LOIN



La gamme **CHRYsalis** regroupe plusieurs ouvrages complémentaires. Ce Kit Découverte est un point d'entrée idéal dans l'univers de Chrysalis. Il vous permet de découvrir progressivement les concepts du jeu, de vous familiariser avec ses mécaniques et d'explorer ses premières histoires. Si vous souhaitez ensuite aller plus loin, créer vos propres récits ou développer vos protagonistes, le coffret du générateur de campagne vous proposera de nouveaux outils narratifs. Et pour celles et ceux qui veulent plonger encore plus profondément dans l'univers, le livre-jeu vous invite à explorer Chrysalis dans toute sa richesse. Un actual play sur notre chaîne Youtube illustre comment tous ces outils s'agencent pour créer une campagne improvisée. Rendez-vous sur le site shaan-world.com pour découvrir l'ensemble de la gamme, accéder aux outils en ligne et enrichir vos aventures.



GÉNÉRATEUR

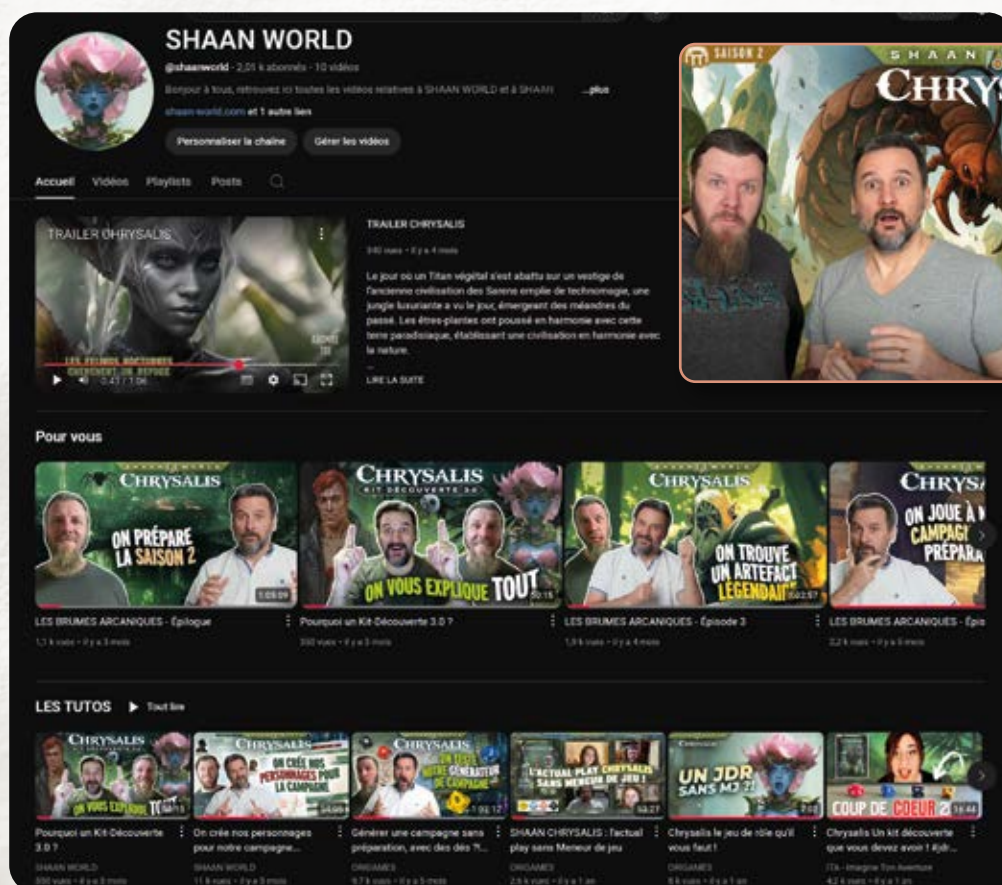
Le coffret du générateur de campagne contient tous les outils nécessaires pour créer vos propres aventures dans Chrysalis sans préparation, avec un livret de scénario qui vous guide pas à pas dans la prise en main du système et du générateur.



LIVRE-JEU

Le livre-jeu Chrysalis approfondit les lignées, les peuples, les vocations, la société et les puissances à l'œuvre dans Chrysalis. Il propose un contenu narratif plus développé et de nombreuses options pour enrichir vos personnages et vos parties.

VIDEOS



Retrouvez un cas pratique de campagne improvisée grâce aux outils du générateur de campagne sur notre chaîne YouTube.

