

STEAM SHADOWS

L'héritage de Sir Stockwell

FREDERIC DORNE



KIT DÉCOUVERTE RÈGLES, SCÉNARIO ET PERSONNAGES POUR JOUER IMMÉDIATEMENT

INTRODUCTION

SteamShadows, L'héritage de Sir Stockwell, est un jeu de rôle où les joueurs tentent de protéger l'humanité en combattant revenants et monstres innombrables tirés du néant par la vapotecnologie. Si la vie des aventuriers commence souvent à Londres, leurs péripéties les emmèneront rapidement sur toute la planète.

L'inventeur Sir Stockwell, et, après lui, sa famille et ses héritiers spirituels, la sillonnent depuis des années pour lutter contre les Horreurs de tous les pays et ceux qui leur obéissent ou pire, les utilisent. Le génial savant, qui a conçu la chaudière compacte qui porte son nom, a été le premier combattant de l'invasion surnaturelle et a ouvert la voie, 26 ans plus tôt. Il a d'ailleurs été banni d'Angleterre pour avoir tué le fantôme de l'amiral Nelson, protégé de la reine. Il a finalement disparu après avoir parcouru le monde, au grand dam de ses enfants et de ses initiés, les SteamShadows.

PRISE DE CONSCIENCE

Dans ce jeu, vous prenez le rôle de citoyens du grand empire britannique ayant réalisé que les revenants, loup-garous et autres monstres plus étranges encore sont curieusement liés à la Chaudière Stockwell, une source de vapeur compacte et endurante qui a révolutionné le monde du XIXème siècle. Les esprits, émanations prétendant être les revenants des disparus, trompent la population et ne cherchent qu'à l'exploiter, alors que les autres créatures se nourrissent de son sang et la massacrent à tour de bras.

Les fantômes sont naturellement protégés par leur proches ou par les puissants qui y voient un intérêt, mais cela n'arrête pas les SteamShadows : recherchés, traqués par la loi et obligés de cacher leur appartenance aux cercles de Sir Stockwell, ils savent qu'ils doivent détruire ces Horreurs avant qu'elles ne se transforment. Car, avec le temps, les monstres vieillissent et changent, devenant de plus en plus parasites et de plus en plus dangereux.



Le jeu SteamShadows, L'héritage de Sir Stockwell, est édité à l'aide d'une souscription.

Pour en savoir plus et découvrir l'édition collector, rendez-vous sur la page Ulule :

<http://fr.ulule.com/steamshadows/>



LE MONDE EN 1889

Si la vapeur fait tourner des machines et avancer des voitures depuis la fin du XVIII^{ème} siècle en France, en Angleterre et en Chine, l'ère Steampunk n'arriva qu'avec l'apparition de la première chaudière compacte. Inventée par Henri Giffard en 1849, elle commença à équiper certains fantassins appelés les Acquéraux, ressemblant à de petites locomotives, ce qui leur permettait d'emporter une arme lourde loin dans les lignes ennemies et les mettait à l'abri des tirs.

L'invention de Sir Stockwell, deux années plus tard, remplaça quasiment toutes les autres vapotechnologies et transforma immédiatement la société.

LA GUERRE MONDIALE

En quarante ans, le monde a plié devant l'Empire Britannique aux vellétés conquérantes affichées. Leurs machines blindées mobiles, leurs armes aux effets étonnants et la grande quantité de chaudières qui équipaient le moindre soldat permirent une expansion formidable de l'influence de la reine. A la tête d'une grande partie de l'Afrique, du sud de l'Asie ainsi que la Nouvelle Angleterre Unie, la reine Victoria décide du sort de millions d'âmes.

Une grande partie de l'Europe ne pouvant que plier devant sa puissance militaire, la reine gère de fait une grande partie du monde. Seul l'empire russe a osé l'affronter ouvertement, entraînant une guerre mondiale par le jeu des alliances ; le conflit fait rage sur les fronts finlandais et égyptien depuis bientôt 10 ans.

Il va sans dire que la Pax Britannica a de nombreux ennemis avoués et encore plus d'adversaires internes discrets. Agitateurs politiques, brigands et pirates parviennent à maintenir leur place dans la société, au sein même de la mère patrie, grâce aux mêmes chaudières que celles qui font sa force.

A l'étranger aussi, ces merveilleuses machines sont connues.

Récupérées sur les champs de bataille ou données dans le cadre d'alliances, les chaudières Stockwell ont rapidement envahi toute l'Europe, traversé les mers et sont même arrivées en Russie.

LE QUOTIDIEN

Très vite, les applications civiles ont familiarisé les populations à l'usage courant de machines légères, discrètes et surtout d'une endurance et d'une versatilité sans pareille : de l'ombrelle mécanisée aux trains auto-chargeants, en passant par les appareils volants individuels, toute la vie a été transformée. Et si les plus riches ont accès aux meilleures machines, tout le monde peut s'acheter une prothèse volumineuse ou un outil mécanisé pour l'aider dans son travail quotidien.

Tout le monde est ainsi devenu un peu mécanicien, de la Lady au plus théorique des savants. Certaines chaudières crachant beaucoup de suie, la mode a tout de suite subi les premières transformations et les lunettes de protection sont devenues courantes, même avec une robe de soirée.

La population est devenue beaucoup plus mobile et utilise bateaux, trains et dirigeables plusieurs fois par mois, pour visiter la famille ou les amis. Le ciel s'est ainsi empli d'appareils de ligne réguliers connectant inlassablement les mêmes points, la campagne est sillonnée de lignes de chemin de fer, les mers sont parcourues par des Léviathans de métal, souvent armés et pourvus d'avions monoplaces pour se défendre des attaques ennemies ou des pirates.

Les villes se sont toutes équipées de tours d'appontage pour les dirigeables, en convertissant les phares, les clochers ou les cheminées d'usine en aéroports.





Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

La passion du grand public pour les nouvelles machines est telle que les savants s'exhibent chaque semaine sur les places publiques pour montrer leurs dernières applications de la chaudière Stockwell. Le spectacle attire autant le beau monde que le roturier curieux. L'explosion d'une chaudière, le crash d'un appareil volant ou la perte de contrôle d'une de ces automobiles toujours plus rapides enchante petits et grands.

La densité des machines est telle que les grandes cités sont en général couvertes d'un brouillard huileux baptisé Black Smoke. Londres est connue pour ne pas voir la lumière du soleil pendant plusieurs jours tant son brouillard est épais, ce qui fait la joie et la fortune des allumeurs de réverbères.

Il était apprécié de toute la nation et a eu droit à de secondes funérailles nationales à sa disparition.

Aucune religion ne s'est réellement encore attaquée au problème des fantômes, mais une armée de médiums, de psychomètres et autres spirites se chargent de communiquer avec les morts afin qu'ils restent le plus longtemps possible conciliants, contre monnaie sonnante et trébuchante. Car, dans l'inconscient collectif, le changement des Horreurs est acquis mais personne ne veut reconnaître que la gentille tante puisse devenir un jour un abominable vampire meurtrier et sans âme.

LES REVENANTS

Habitué aux fantômes depuis des siècles, les britanniques ne se sont pas inquiétés de leur lente prolifération. Alors que dans d'autres pays la situation a été tout de suite perçue comme alarmante, surtout avec l'apparition des loups-garous, l'Angleterre semblait nier totalement le bouleversement en cours. Confortés par l'absence de réaction de leur gouvernement, les citoyens anglais continuent de penser que les fantômes sont d'ordre naturel et acceptent les revenant paisibles avec joie, voire les protègent dans certains cas.

Il faut dire que la plupart d'entre eux prennent l'apparence et les souvenirs de leurs proches décédés, amicaux et disposés à continuer leur vie tant bien que mal près des leurs.

Le fantôme le plus emblématique était celui de l'amiral Nelson, conseiller de la reine d'Angleterre et de toute la cour pendant des années, qui a hanté le pont du même nom à Londres.



Les monstres dangereux sont bien entendu chassés au titre du danger qu'ils représentent pour la population. La police, les inspecteurs privés, les journalistes ou romanciers en mal d'idées ou les aventuriers en mal de sensations enquêtent avec application sur les plus difficiles à attraper. Des sommes intéressantes motivent également les chasseurs de primes de tous les pays. Les chasseurs de monstres, mi-médiums, mi-guerriers, hantent à nouveau villes et campagnes et sont tolérés par les autorités, bien qu'ils n'aient aucune morale.

Une nouvelle religion, centrée sur les machines, a vu le jour. Le Grand Horloger est un saint patron, dérivé de St Eloi, le saint des porteurs du marteau. Le bienheureux était prié par les premiers savants vapotechnologiques pour que leur machine fonctionne, souvent comme une boutade. Puis, repris par la population, l'habitude d'implorer le saint gagna tout le monde dès qu'une machine tombait en panne ou qu'une chaudière crachotait et menaçait de caler.

En priant le bon St Eloi, les chaudières ne s'arrêtaient pas et le mécanicien restait chez lui. Des décennies plus tard, il est toujours prié avant un test ou quand les choses ne marchent pas comme elles le devraient. Le nom du saint est souvent remplacé par son surnom de Grand Horloger et on peut souvent voir ce nom, associé à une prière, martelé dans le bronze ou l'acier de la machine, à côté du nom de l'artisan.

LONDRES, 1889

La ville de Londres est la plus grande cité du monde et mélange les dernières inventions à la pointe de la vapotech et les comportements les plus primitifs. Dans les rues, coupe-gorge, brigands et ennemis de l'état profitent du Black Smoke pour voler ou kidnapper les honnêtes gens.



Dans les maisons tassées les unes contre les autres, des revenants hantent les riches comme les pauvres et les plus agressifs malmènent leurs proches.

Les toits sont le domaine des vigilants et des Horreurs. Les premiers sont des génies ayant réussi à créer des machines leur permettant de voler sans un lourd appareillage et de combattre le crime ou les monstres. Les Horreurs, quant à elles, sautent de toit en toit pour traquer leurs proies, qui, riches ou indigentes, finiront massacrées.

Le ciel, enfin, est envahi de dirigeables et d'appareils à ailes mécaniques, chassés par les projecteurs qui traquent les engins ennemis chargés de bombes et parfois d'Horreurs.

La musique est omniprésente et la population s'amuse malgré tout et profite des joies de la vie : radio à vapeur, théâtres, cinématographe et spectacles de chansonniers ou de comiques occupent les soirées par trop sinistres sans cela.

Les rues de Londres sont noires de monde, de carrioles, de vapomobiles et de piétons à toute heure du jour, allant des offices et usines aux myriades de pub ou aux quartiers résidentiels. La nuit venue, seuls les policiers et les prostituées battent le trottoir, et les rares passants sont questionnés immédiatement par les Bobby en faction.

Les boulevards surveillés par la police omniprésente sont sûrs de jour et relativement paisibles de nuit, mais il est bon de ne pas s'aventurer dans les quartiers les plus pauvres après le coucher du soleil.



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

Les habitants, abandonnés par les forces de l'ordre dès la nuit tombée, sont bien obligés de s'occuper des brigands, des meurtriers, des monstres et des fous qui apparaissent et disparaissent tout aussi vite après quelques massacres. Résignés, ils se sont armés et réagissent parfois violemment face aux inconnus. Devant le risque bien réel de se faire attaquer, même la noblesse s'est équipée des plus beaux pistolets, mousquets ou revolvers finement gravés et améliorés par la vapotech, faisant la fortune des fabricants d'armes.

LES STEAMSHADOWS

Les SteamShadows sont des agents de l'ombre. De jour, ce sont de charmantes dames de la bonne société ou des gentlemen distingués qui mènent une vie normale dans la capitale de l'immense empire britannique en 1889.

De nuit, quand les Horreurs se manifestent et que les forces de l'ordre relâchent leur attention, ce sont d'habiles investigateurs et chasseurs, qui utilisent toutes leurs ressources pour trouver les Horreurs, leurs ancres naturelles et les machines défaillantes qui leur ont permis d'apparaître afin de les détruire pour le bien de l'humanité. Ils risquent leur liberté s'ils se font prendre par les autorités de la Pax Britannica et même leur vie face à des monstres épouvantables.

Le cercle des SteamShadows est extrêmement fermé et ses membres ignorent la plupart du temps l'identité des autres participants. Depuis la fondation des premiers SteamShadows, 24 ans plus tôt, chaque ville d'importance possède son assemblée.

C'est à Londres que tout a commencé et le club londonien est le plus ancien et le plus respectable.



Ses premiers membres ont été initiés aux Mystères par Sir Stockwell en personne et, comme il était déjà recherché, cela avait eu lieu dans les bas-fonds.

Depuis, une nouvelle génération de SteamShadows a pris le relais et certains membres ont apporté assez de richesses pour que le cercle s'installe dans une maison discrète au cœur même de la ville.

Sous prétexte d'aller voir des amis pour jouer au bridge, au rami et autres jeux de société qui font fureur, ils quittent leurs familles le soir pour rejoindre les autres initiés et lutter contre une Horreur, combattre les humains qui utilisent les monstres pour leur intérêt personnel ou aider dans leurs recherches Elisabeth et Christopher Stockwell, les leaders du mouvement.

LA PRISE DE CONSCIENCE

Les esprits et les fantômes hantent le pays depuis la nuit des temps, et les rumeurs à propos de loups-garous ou de vampires remontent à des siècles. Toutefois, depuis peu, ces Horreurs sont légion et il n'y a pas un endroit abandonné qui n'ait son revenant. Rares sont les personnes ayant entendu parler du lien entre les Horreurs et la vapotechnologie tant cette science est complexe mais vous, vous avez vécu une expérience personnelle qui vous a amené à vous poser des questions.

Car vous avez un lien avec une de ces Horreurs. Un aïeul revenu vous hanter ? Une rencontre dans la lande ? Les fiches de personnages en fin de kit vous donnent un aperçu de ce qui vous a amené à vous intéresser à ces monstres. Il vous a fallu réagir, car vous êtes de cette trempe et vous vous êtes mis à chercher des réponses, parfois même auprès des SteamShadows réputés être des criminels. Mais cela n'est pas de tout repos, car les membres sont habiles à se cacher, il en va de leur survie.

Dans ce kit, nous prenons comme hypothèse que vous ne faites pas partie des SteamShadows mais que vous en avez entendu parler. Le jeu complet ne vous impose d'ailleurs pas de vous enrôler, un médium à la table est suffisant pour assurer l'indépendance du groupe vis-à-vis de ces criminels recherchés.

L'HÉRITAGE DE SIR STOCKWELL

Londres, 1847 - De retour d'un long voyage autour du monde qui a duré seize ans, le jeune Rupert Stockwell s'est attaqué à la vapotechnologie. Depuis près de dix ans, l'Angleterre, la Suède, la Chine, la France et l'Espagne ont développé des chaudières et les mécanismes permettant à un fantassin de soulever près d'un quintal ou aux canons de changer la trajectoire de vol de leurs obus pour des effets dévastateurs. Les véhicules aériens ont pris leur envol à l'aide d'ailes et les premières autovapomobiles civiles ont même envahi les rues.

*Vous êtes ici pour plusieurs raisons,
Vous êtes ici car vous savez que les Horreurs existent.
Vous êtes ici car vous appréciez la beauté des machines,
Vous êtes ici car vous voulez rejoindre les
SteamShadows
Bienvenue.*

*Vous êtes ici pour plusieurs raisons,
Vous avez en vous le courage et la curiosité,
Vous avez choisi de sauver l'humanité malgré elle-même,
Vous avez besoin de savoir ce qui se cache au cœur de la machine.
Vous avez fait le bon choix.*

Il n'y a pas de retour en arrière, une fois initié aux mystères des Horreurs, il n'y aura plus d'autre choix que de les combattre, que de les vaincre.



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

Mais, malgré toutes ces merveilles, les chaudières restaient lourdes, encombrantes et limitées au gros œuvre. Le jeune savant rêvait alors de mécanismes d'horlogerie, de machines tenant dans la main et de se dispenser d'alimenter en permanence les chaudières en eau, charbon ou bois...

Loin de tout l'attirail que l'on rencontrait alors, qui transformait tout bonnement un homme en petite locomotive à vapeur !

Enfermé durant huit mois dans son laboratoire de Clapham, un petit quartier bourgeois de Londres, il mit au point une chaudière révolutionnaire qu'il baptisa de son nom. Cette machine de seulement deux kilos et à l'encombrement minimum (elle tenait sur un harnais au dos de la personne ayant besoin de puissance pour ses applications de vapotechnologie) permettait toutes les prouesses : bras mécanique, armes personnelles aux effets étonnants mais aussi appareils volants légers et maniables, véhicules terrestres de plus en plus rapides et compacts...

Rupert Stockwell, conseillé et financé par des dons intéressés octroyés par Henry Bessemer, le magnat de l'acier, fit don de son invention à la reine sous réserve que les chaudières soient fabriquées par la firme. Il ne fallut que quelques mois pour que la chaudière Stockwell envahisse les champs de bataille et montre la puissance, l'endurance et la versatilité de la solution du jeune savant face à celles de ses confrères de tous les pays.

Le conflit russo-britannique changea totalement sous l'influence de la vapotechnologie moderne. Les premières applications civiles furent accueillies avec autant d'enthousiasme et le savant de seulement trente-cinq ans fut nommé chevalier de sa majesté par la reine Victoria peu de temps après.

Les chaudières furent fabriquées en série et certaines données aux alliés britanniques, mais le secret de fabrication est toujours bien gardé, personne ne parvenant à ouvrir ces étranges petites machines sans les détruire.

Pas vraiment satisfait de son invention, le savant planchât alors encore pendant quatre années pour enfin donner au monde la gamme de chaudières Stockwell que l'on connaît aujourd'hui : la plus compacte est une machine de quelques centaines de gramme, petite comme un oeuf de pigeon et développant assez de force mécanique et de chaleur pour alimenter toute une gamme d'appareils, via des mécanismes miniaturisés, relevant souvent de l'horlogerie.

L'INITIATION AUX MYSTÈRES

Les Horreurs ne sont pas les esprits des morts revenus sur Terre. D'après Sir Stockwell, il s'agit de créatures vivant ailleurs, dans des « Cercles » et qui parasitent les humains pour s'en nourrir. Hélas, au fur et à mesure qu'elles se nourrissent, elles attirent de plus dangereuses créatures, d'un Cercle supérieur, qui dévorent les premières et prennent leurs places. Chaque Cercle héberge des monstres de plus en plus parasites, de moins en moins proches de l'humanité et surtout de plus en plus dangereux et libres de sillonner la Terre.

Les revenants du premier Cercle apparaissent souvent en dévorant l'âme d'un mort, absorbant son savoir et ses souvenirs et c'est ainsi que les Horreurs trompent les vivants et les attirent près d'eux pour se repaître de leur présence.



QUAND UNE HORREUR CHANGE

Une Horreur de Cercle Un qui se fait dévorer est un spectacle épouvantable de mouvements vifs, de hurlements de douleur et un combat violent perdu d'avance. Il faut ainsi entre 1 et 6 tours de jeu à une Horreur de Cercle Deux pour remplacer sa victime. Cela ressemblera à une fusion et une matérialisation : le revenant intangible et difficilement visible se solidifiera et prendra lentement l'apparence de la nouvelle Horreur avant de pouvoir attaquer.

Il faut plusieurs facteurs simultanés pour qu'une Horreur puisse apparaître : une ancre naturelle (ou ancre psychique) et une chaudière Stockwell défaillante.

L'ancre est un objet pas forcément organique cher au défunt ou ayant une forte empreinte émotionnelle : dent de lait conservée précieusement par une mère, cendres dans leur urne, os dans un reliquaire ou autre. Des animaux vivants, adorés par leur propriétaire décédé, sont également connus pour avoir servi d'ancre.

Seuls les SteamShadows les plus expérimentés connaissent toutes les variations subtiles de ce concept qui relève de la psychométrie, la capacité à lire la charge émotionnelle des objets.

La chaudière Stockwell équipe à présent la quasi totalité des machines ayant besoin d'une source d'énergie. Hélas, ces chaudières peuvent tomber en panne. Il ne s'agit pas d'un mauvais fonctionnement au sens classique du terme, elles produiront toujours de la vapeur, de l'énergie ou de la force mécanique. Mais, avec les cahots d'un fonctionnement légèrement différent, sans que l'on sache exactement pourquoi, pourrait apparaître un effet insoupçonné : attirer et maintenir une Horreur sur Terre.

S'il semble que les créatures du premier cercle ont toujours besoin d'une chaudière défaillante pour apparaître, certains revenants existaient bien avant leur invention. Un autre paramètre doit donc entrer en jeu, une fois encore, seuls les plus sages en savent davantage.

Enfin, les Horreurs des Cercles deux ou supérieur ne sont en général pas liées à une machine ou même à une ancre et peuvent se répandre à leur gré pour tenter d'annihiler l'humanité.

TUER UNE HORREUR

Il existe plusieurs moyens de se débarrasser d'un de ces monstres.

- L'ancre naturelle est facile à trouver en général, car il s'agit d'un objet qui a été chéri et est donc souvent protégé avec soin. Pour détruire l'ancre, il existe plusieurs méthodes : la brûler, la mélanger à la poussière s'il s'agit de particules ou de liquide.

- La chaudière Stockwell défaillante doit être détruite à tout prix quant à elle car, même éteinte, elle continue à maintenir l'Horreur ici-bas. La destruction de la machine est donc indispensable, l'Horreur disparaîtra alors instantanément. Hélas, le monde moderne est empli de chaudières, chaque personnage en transporte souvent plusieurs.

- L'antiphonaire est la dernière solution, il s'agit d'une grosse chaudière qui peut dégager assez de puissance pour rompre le lien entre l'Horreur et son Cercle, faisant disparaître le monstre. Mais l'utilisation d'un Antiphonaire est délicate et dangereuse : en plus de dégager une violente explosion de vapeur qui blesse son porteur, elle connecte le malheureux avec le Cercle de l'Horreur et seuls les plus solides résistent à cette vision et à son effet délétère.

LES HORREURS DU SCÉNARIO

L'Anaon et le Manducateur seront les seules Horreurs couvertes dans ce kit, parmi beaucoup d'autres, car elles peuvent apparaître dans le scénario «Le gardien du phare».

Lié à un esprit humain : Oui, l'Anaon copie l'apparence et la mémoire d'un défunt pour exister. Il réagit donc bien souvent comme réagirait la personne décédée.

Tangible : Non, l'Anaon n'est jamais matériel.

Apparence : L'Anaon prend souvent l'aspect du mort, au moins partiellement, blessures incluses. L'Anaon apparaît donc comme un corps émacié, parfois transparent et presque invisible, parfois lumineux, seuls quelques détails apparaissent : chevelure, regard, vêtement flottant.

Interaction et discussion censée avec les humains : Non, l'Anaon n'agit la plupart du temps que sur ses motivations personnelles : prier, chasser les importuns et éventuellement se nourrir s'il devient frénétique.

Connaît son état de mort : Oui, l'Anaon est bien conscient de son état de revenant et use donc de son intangibilité et de ses autres pouvoirs efficacement. Inutile de lui présenter un miroir pour le faire reculer, il sait tout de sa mort.

Motivation : Mener à terme sa pénitence sans être dérangé. L'Anaon s'empare presque exclusivement de défunts religieux et poursuit leurs croyances par-delà la mort. Il passe donc tout son temps en prière, toujours au même endroit et attend d'avoir purgé son âme de ses péchés pour pouvoir atteindre les sphères supérieures. Cette pénitence est réputée pouvoir durer des siècles.

Caractéristiques : Celles du mort. L'Anaon n'est ni plus fort, ni plus agile, ni plus intelligent que l'humain qu'il a parasité. On peut donc le leurrer ou l'esquiver parfois assez facilement. Les Horreurs du premier Cercle réalisent tous leurs jets de dés au D6.

Pouvoirs

Audiokinésie : L'Horreur pousse des cris épouvantables, mais ne peut discuter avec les vivants. Elle est également capable de provoquer des vacarmes infernaux, mélange de bruits domestiques tellement forts qu'ils sont réputés dégonder les portes.

Intangibilité : L'Horreur aime voler et cacher des objets de petite taille dans des endroits inaccessibles. L'Anaon s'empare ainsi de tous les symboles religieux, pour s'aider dans sa pénitence.

Invisibilité : L'Horreur disparaît à la vue mais reste présente et consciente de ce qui se passe dans la pièce. Il est donc souvent bien difficile de savoir si l'on peut agir sans que la créature ne surveille, prête à agir.

Aura terrifiante : L'Horreur est si impressionnante que chaque personnage doit réussir un jet de Mobilité pour pouvoir l'affronter. En cas d'échec, le personnage ne peut simplement pas la regarder, ses seuils pour toute attaque, esquive et autres actions directement liées à la créature grimpent de 4 points à portée courte et de 8 points à portée longue.

Vampirisme psychique : L'Horreur peut entrer en frénésie et s'attaquer à tous ceux qui l'entourent. D'un simple toucher, elle peut voler un point d'Equilibre mental et jeter la victime dans l'inconscience. Attention, un Anaon qui vole 10 points d'Equilibre mental attire une Horreur de Cercle Deux qui la dévore et la remplace (voir encadré pour la description de la transition).

Limitations

Territorial : L'Horreur ne peut quitter un lieu donné (cela peut être une simple pierre dans un champ, un âtre ou tout un bâtiment) même si elle est dérangée par un vivant.

Violence post-mortem : Interrompue dans ses prières ou actes de pénitence, l'Horreur devient alors furieuse et se vengera de tous ceux qui se trouvent alentour, quitte à poursuivre les fauteurs de trouble plusieurs minutes durant. Le vol d'un point d'Equilibre mental par intrus à proximité suffit souvent à la calmer, si une foule est présente, elle tentera de voler un point à chacun dans une frénésie d'attaques désordonnées.

Faïlle : La présence d'une chaudière défaillante est nécessaire à l'Horreur pour se maintenir sur Terre.

Ancre naturelle : Un élément organique du défunt maintient l'Horreur sur Terre, il suffit de le détruire ou de le mélanger à la poussière pour la renvoyer dans son Cercle. Le corps du mort n'est en général pas suffisant, il faut que l'élément possède une charge émotionnelle forte.

MANGEUR DE SUAIRE OU MANDUCATEUR Second Cercle

Lié à un esprit humain : Non, le Manducateur est un monstre qui n'agit que selon ses besoins.

Tangible : Oui, le Manducateur peut tout à fait être tué par la force.

Apparence : Un cadavre momifié emballé dans un suaire couvert de taches. L'Horreur n'a pas de trait commun avec le défunt dont elle est issue.

Interaction et discussion censée avec les humains : Non, le Manducateur ne cherche qu'à se repaître de cadavres et donc cherche à tuer le plus possible, par la force ou par ses pouvoirs.

Connait son état de mort : NA

Motivation : L'Horreur cherche exclusivement à se nourrir des morts. Si elle n'apparaît pas dans un cimetière ou un champ de bataille, tuer les vivants est sa seule solution pour survivre.

Caractéristiques : L'Horreur possède une force phénoménale qui lui permet de tuer et d'ouvrir les tombes : 12. Les Horreurs du second Cercle réalisent tous leurs jets de dés au D8.

Pouvoirs

Indestructible : Il faut impérativement brûler le corps de L'Horreur pour s'en débarrasser. Même amputée de la tête et ses points de vie réduits à zéro, l'Horreur continue à se battre sans séquelle. Elle ne sombre dans une sorte de léthargie pendant quelques heures que si tous ses points de vie sont amenés à zéro dans un seul tour de jeu.

Apparence terrifiante : Un Manducateur est tellement horrible qu'il faut réussir un jet de Mobilité pour pouvoir l'affronter. En cas d'échec, le personnage ne peut pas regarder l'Horreur, ses seuils d'attaque, d'esquive et autres actions liées à la créature grimpent de 4 points à portée courte et de 8 points à portée longue.

Porteur de maladie : L'Horreur véhicule une maladie terrible (peste, grippe espagnole, choléra, lèpre ou variole) qui se répand à partir des habitants les plus proches du lieu de repos du cadavre. La maladie est entretenue par l'Horreur, la détruire guérit tous les malades en quelques jours. Pour chaque année passée sur Terre, le diamètre d'influence de la maladie est doublé, il commence à 1 km.


Force prodigieuse : Possède une Force égale à 12.

Limitations :

Refuge : L'Horreur doit se réfugier dans son tombeau ou un endroit similaire (grenier, cave, tour solitaire, souterrain) où elle continue à se nourrir de corps qu'elle vole à proximité, comme dans les tombeaux par exemple.

Ancre naturelle : L'Horreur a besoin de se nourrir des corps morts, à raison d'un par mois. Si elle n'en trouve plus, elle retournera dans son cercle dans le mois qui suit.

Territorial : L'Horreur ne peut quitter le lieu où elle est apparue (bâtiment, véhicule, propriété, domaine), mais peut errer la nuit jusqu'aux limites de celui-ci.



L'Anaon du scénario de ce kit découverte se jette parfois sur les passagers du Lanssatt.



Le Manducateur qui chasse l'Anaon est une créature abominable et difficile à tuer.

JOUER À STEAMSHADOWS

SteamShadows est un jeu de rôle qui se prête aisément à la découverte du jeu de rôle, son système de règle est simple et facile à appréhender et la gestion de la vapeur du groupe est très ludique.

Pour les débutants et pour les premières parties, nous préconisons des aventures courtes, de 2 ou 3 heures, comme celle de ce kit. Mis tout de suite dans l'action, les joueurs devront franchir un nombre d'obstacles limités, que ce soit grâce à un combat, des négociations ou leur inventivité.

Evidemment, SteamShadows peut aussi se jouer sur des parties plus longues, d'une après-midi ou d'une soirée, cela ne dépend que de l'endurance et de la motivation des joueurs ! Le jeu déploie alors toute sa richesse avec des pans entiers de relations sociales, des combats violents, des poursuites effrénées et beaucoup de dépaysement.

Enfin, le jeu est particulièrement adapté aux campagnes, c'est à dire à de nombreuses parties pour tenter de résoudre un unique mais vaste problème. C'est la base même du jeu ! Les enfants de Sir Stockwell ne sont-ils pas à la recherche de leur père depuis des années ? Les personnages des joueurs pourront participer à cette recherche tout autour du monde, affronter de terribles adversaires à la recherche de toujours plus de pouvoir, tenter ensemble de construire des machines complexes ou encore interagir à terme avec la politique du monde, directement ou indirectement par leurs actes sur le terrain.

RÈGLES

LES CARACTÉRISTIQUES ET LE JET DE DÉ

Chaque personnage est décrit par trois types de valeurs : ses caractéristiques, ses compétences et ses valeurs secondaires.

Les caractéristiques sont au nombre de 15 et sont classées en 3 catégories : physiques, mentales et ésotériques.

Les caractéristiques physiques représentent les capacités du corps du personnage, sa force, son adresse, etc. : Force, Dextérité, Endurance, Vitesse, Perception.

Les caractéristiques mentales représentent les capacités de l'esprit analytique du personnage, sa logique, sa mémoire, etc. : Savoir, Logique, Volonté, Empathie, Intuition.

Les caractéristiques ésotériques représentent les capacités surnaturelles du personnage, sa sensibilité au paranormal, sa connaissance des arcanes magiques, etc. : Sagesse, Fusion, Résistance, Impulsion, Conscience.

Les caractéristiques vont de 0 (handicapé dans cette valeur) à 6 (un être humain doué) à la création des personnages, on peut atteindre 8 avec de l'entraînement et de l'expérience.

Un jet normal demande de jeter un dé à 6 faces, d'y additionner une caractéristique et d'atteindre ou dépasser un seuil donné par le Maître de Jeu (MJ). Le seuil moyen est de 6.

Exemple : Randall essaye de briser une fenêtre avec un gros caillou. Le MJ estime la difficulté d'après la distance (un peu plus de 20m, soit difficulté de 8). Comme la fenêtre est vraiment petite, il ajoute 2 pour atteindre un seuil équivalent à 10 ou Difficile sur la table. Le joueur de Randall doit donc atteindre ce seuil. Le MJ propose un jet de Perception + Conditions Physique, soit 1D6



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

+ 4 (PER) +2 (compétence). Le joueur propose d'utiliser une autre compétence, Corps à Corps, car il possède +3, mais le MJ refuse : la compétence n'est pas adaptée.

Le joueur obtient un 10 à son jet pour toucher, réussissant tout juste. Le MJ réalise alors un jet de résistance pour la fenêtre, au D6 et obtient 3. Le gros caillou infligeant 3 points de dommage, il brise la fenêtre.

La maîtrise d'une compétence permet de rajouter son niveau au jet de dé, avec l'accord du MJ, qui vérifiera que la dite compétence s'applique bien au jet. **Une seule compétence peut être utilisée à la fois**, même dans les cas où plusieurs domaines différents maîtrisés par le personnage s'appliqueraient. Le MJ et le joueur devront s'accorder sur la plus adaptée. C'est le MJ qui tranchera en cas d'hésitation.

En opposition avec un autre personnage, le seuil est déterminé par le personnage défenseur.

Exemple : Randall, le jeune aventurier, essaye de pousser un cambrioleur (personnage non joueur) du haut du toit où ils se trouvent tous les deux. Randall devra réussir un jet de combat au corps à corps avec sa force, le seuil sera déterminé par le jet du cambrioleur. Le MJ estime que le personnage non joueur bande tous ses muscles pour ne pas être projeté et lui fait jeter un dé de Force plus la compétence Condition physique.

Les valeurs secondaires, comme la Fortune, l'Influence, l'Equilibre et les points de vie ont tous leur importance. La Fortune représente la richesse du personnage. Ainsi, **à partir de 3 points un personnage vit de son travail et à partir de 7 points, il commence à être riche**. L'influence sociale détermine la réputation et le pouvoir du personnage dans la société. **A partir de 3 points, la parole du personnage n'est remise en question qu'en cas de crime avéré et à partir de 7 points, il est hors d'atteinte des forces de l'ordre**.

COMPRENDRE LES CARACTÉRISTIQUES

Force : force brute (soulever un objet, dommages au corps à corps)

Dextérité : agilité (se déplacer discrètement, esquiver une attaque, dessiner une carte, jouer d'un instrument)

Endurance : solidité (résister aux maladies, maintenir un effort)

Vitesse : rapidité (vitesse de course, vivacité de réaction dans un combat)

Perception : tous les sens (fouiller, ajuster un tir)

Savoir : somme des connaissances (se souvenir d'un détail, avoir appris quelque chose)

Logique : tous les raisonnements (comprendre quelque chose, préparer la construction d'une machine)

Volonté : fermeté de caractère (cacher ses émotions, mentir de manière crédible)

Empathie : sensibilité envers les autres (détecter le mal-être, sentir les mensonges)

Intuition : tous les instincts (prévoir un danger, bricoler rapidement)

Sagesse : somme des connaissances surnaturelles (reconnaître une Horreur, connaître ses défauts et ses atouts)

Fusion : capacité à s'adapter et fusionner avec le surnaturel (prévoir le mouvement d'une Horreur, résister aux pouvoirs spéciaux des Horreurs)

Résistance : puissance de la personnalité (hypnotiser quelqu'un, résister à la folie ou à la possession)

Impulsion : capacité à se déplacer dans les autres plans (vitesse dans les autres plans, combat dans les autres plans)

Conscience : perception du surnaturel (voir les Horreurs, trouver une ancre naturelle)

Seul un personnage de plus forte influence peut le faire arrêter, même pris en flagrant délit. L'Equilibre mental du personnage représente sa capacité à conserver une santé psychique saine malgré ses confrontations aux Horreurs, elle est largement abordée dans le livre. Les points de vie sont couverts dans la section Combat.

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

Tenter un jet n'est pas sans péril et il existe toujours une chance de toucher dans le mille ou un risque de se blesser. Cela est représenté par les réussites et échecs critiques. Lorsqu'un joueur obtient 1 ou 6* lors d'un jet de dé accordé par le MJ, il a obtenu un résultat spectaculaire. Nous insistons sur le terme spectaculaire car il s'agit ici de donner l'occasion au MJ de décrire l'effet en détails pour augmenter l'intensité dramatique.

L'échec critique est obtenu sur un 1 au jet de dé. Ce n'est pas forcément bien grave : la mécanique de la vapomobile se bloque, le sauteur se prend les pieds dans un tapis et tombe au sol, l'arme à feu s'enraye ou le personnage percute un réverbère car il n'a pas fait attention à ce qui l'entourait.

Les échecs critiques ne sont que rarement accompagnés de dommages au personnage ou à l'appareil, il s'agit plus d'une perte de temps et de dignité. Un simple jet suffit d'ailleurs en général à le remettre en état en un tour de jeu. L'inconvénient de devoir réparer la mécanique, se relever ou simplement le ridicule de la situation est suffisant pour marquer l'échec.

Dans de rares cas, le personnage pourrait réussir tout de même son action malgré un jet aussi faible (grâce à des bonus de compétence, de situation ou un seuil de réussite faible), mais obtenir un 1 au jet de dé est toujours un échec.

La réussite critique est obtenue avec un 6* au jet de dé. Cette fois par contre, l'effet peut être impressionnant, puisque le joueur est autorisé à relancer le même dé et à en ajouter les résultats, pouvant ainsi monter à 12 avec un simple dé à 6 faces !

La chaudière de la vapomobile monte en pression subitement et accélère quelques secondes le véhicule jusqu'à 120 km/h au lieu de 70, le sauteur at-

teint l'autre côté du précipice et peut enchaîner une action gratuitement comme dégainer ou donner un coup de poing, la balle touche une zone sensible et les dommages sont augmentés du résultat du second jet de dé ou le personnage aperçoit l'indice plus une information supplémentaire que les autres personnages n'ont pas décelée.

La table de seuil général traduit la majorité des situations rencontrées en comparant le jet réussi et la colonne concernée. **En cas de doute, on considère que les effets d'une réussite critique sont doublés (arrondis à l'inférieur).** Dans le cadre d'un combat, le joueur qui a réussi le coup critique peut **choisir entre jeter deux fois son dé de dommages ou annuler l'esquive de la cible.**

LES SEUILS SELON LA DIFFICULTÉ

Le tableau suivant donne un aperçu des valeurs que le MJ pourrait avoir à jauger dans le scénario du kit. Sa version complète apparaîtra dans le livre de base. **Si un jet n'est pas couvert par cette table, le MJ augmentera la difficulté de 3 points pour chaque niveau de complexité.**

Exemple : Randall, le jeune aventurier, veut réparer en urgence son bras mécanique abîmé dans un combat, mais il n'a aucun outil sous la main et improvise avec le contenu du sac à main de Lady Astrid. Comme il est pressé et n'y consacre qu'un instant, le MJ lui demande un jet d'Intuition + Bricoler. Pour estimer le seuil, le MJ part de 14 (difficulté digne d'un professionnel expérimenté, puis ajoute 3 car Randall n'a pas d'outil sous la main, pour un seuil de 17, il a intérêt à avoir de la chance et tirer un 6 pour pouvoir relancer !).

Le MJ est invité à donner un petit bonus (action simple gratuite) après un jet réussi d'une marge de 5 ou plus au-dessus du seuil.

CRITIQUE SUR DÉ VARIABLE

**La valeur à obtenir dépend du dé lancé, les machines à vapeur utilisant des dés possédant plus que six faces, comme les dés à 8 ou 10 faces.*

Dans ce cas, la réussite est la valeur maximale que le dé peut atteindre (12 pour un dé à 12 faces). Les chances d'atteindre une réussite critique baissent d'autant plus que le nombre de faces augmente, mais sont équilibrées par les risques d'obtenir un échec critique.

SEUIL OU VALEUR	DIFFICULTÉ	ARMURE OU RÉSISTANCE	DURÉE ENDURANCE	POIDS SOULEVER	POIDS POUSSER	DOMMAGES	PORTÉE DE JET	SAUT LONGUEUR	VITESSE DÉPLACEMENT
1	Très simple		10 secondes	1	20	Gifle appuyée	Toucher		0,5
2			20	3	30		Toucher		1
3	Simple		30 secondes	5	40	Gros caillou	Toucher	0,5	2
4			40	10	50		2		5
5	Facile	Cuir	50	15	60	Dague	7	1	7
6	Moyen	D6 - armure légère	1 minute	20	70kg		12		10
7		Brique	3 mn	30	120	Mousquet	17	1,5	12
8	Complexe	D8 - métal mince	5 mn	40	170	Pistolet	22		15
9		Pierre	10 minutes	55	230	Epée	27	2	17
10	Difficile	D10 - armure lourde	25 mn	70 kg	290	Revolver*	32		20
11		Acier		115	350		37	2,5	25
12	Très difficile	D12 - scaphandre	1 heure	160	400kg	Fusil	42		30
13				205			47	3	35
14	Pro expérimenté	Blindage	1 h 30	250			50 mètres	4	40km/h
15				300kg			60		
16	Incroyable	Blindage de 5 cm					70		60
17				400			80	5	
18	Sans voix		2 heures		650	Arme lourde	100		80
19				500			120	6	
20	Impossible	Blindage de 10 cm					140		100
21		D20	2 h 30	600	770	Canon	170	7	
22	Miraculeux						200		120
23			3 heures	700	900		240	8	
24	Effrayant						280		140
25				800			330	9	
26							380		160

1 tour = 5 secondes

* A partir de tels dommages, la cible doit réussir un jet d'endurance contre les dommages reçus ou perdre connaissance.

LES MACHINES

RÉSERVE DE DÉ

Au début de la partie, Célia, Audrey, Blaise et Gabriel possèdent chacun un set de dé de vapeur, soit 1D8, 1D10, 1D12 et 1D20. Cela fait un total de 16 dés de vapeur sur toute la table !

Chacun décide des dés qu'il veut partager au début de la séance et les place sur la feuille de réserve après les avoir cochés sur sa fiche. La réserve contient rapidement 2D20, 1D12 et 3D8, qui pourront être utilisés par tous les participants à la réserve.

L'action aidant, la réserve ne contient plus rapidement que 1D20, 1D12 et 1D8.

En bon savant, le personnage de Gabriel tente d'optimiser la réserve à ce moment. Il s'essaye à dégrader le D20 restant en 2D12. Il tente son jet de Intuition + Vapotechnologie +1D6 contre le seuil de 15 et y parvient. La réserve contient donc à présent 3D12 et 1D8, de quoi finir la partie sans trop de risques.

Evidemment, mieux vaudrait ne pas avoir besoin d'infliger 1D20 de dommages supplémentaires d'ici la fin...

La vapotechnologie permet de dépasser les limites humaines. Un bras mécanique peut soulever 500 kg, une paire de lunettes améliorées permet d'examiner des petits détails à une centaine de mètres de là. Mais les chaudières miniaturisées ne délivrent pas une force constante et perdent de leur puissance quand on leur en demande trop. Chaque personnage sait en tirer le meilleur quand tous les réglages le permettent.

En terme de jeu, une machine apporte toujours 1D6 supplémentaire à un jet où la machine est utilisée et une chaudière dont on augmente le régime permet de remplacer ce dé 6 par un autre dé, avec plus de faces, baptisé Dé de vapeur. **Ce dé de vapeur est tiré d'une réserve composée des dés suivants : 1D8, 1D10, 1D12 et 1D20 pour chaque personnage, quel que soit le nombre de chaudières qu'il porte.**

A chaque utilisation, on coche le dé utilisé sur la fiche de personnage. Une machine pouvant toujours apporter 1D6, il s'agit de son régime minimum, les D6 ne sont pas inclus dans la réserve.

Lorsque le joueur doit tenter un jet et qu'il décide d'utiliser un de ses appareils, il peut puiser un dé de son choix dans sa réserve et le lancer à la place du D6 de régime normal de la machine. Il augmente ainsi son régime de fonctionnement et peut atteindre des seuils bien plus élevés. Le dé utilisé est coché sur la fiche de personnage et ne pourra plus être utilisé durant la partie, on ne peut donc accroître la puissance de ses machines que quatre fois par séance de jeu. Si le scénario demande plusieurs séances de jeu pour être résolu, à chaque nouvelle séance, le MJ peut accorder de remplir la réserve de dés.

Chaque joueur possède sa propre réserve de dés et peut accepter de partager sa réserve de vapeur avec les autres joueurs, ce qui représente les conseils de réglages que peuvent s'échanger les personnages.

Ainsi, au début de la séance (et au début uniquement, pas juste avant un jet important), chaque joueur place autant de ses dés de réserve de vapeur personnelle qu'il le désire au milieu de la table, sur la feuille de réserve de vapeur partagée (que vous trouverez à la fin de ce kit). Il coche les dés utilisés sur sa fiche bien entendu. Tous les joueurs qui ont placé des dés dans la réserve de vapeur de groupe peuvent piocher un de ces dés, à n'importe quel moment du jeu, sans demander l'avis des autres joueurs.

Exemple 1 : Randall attaque un Draugr, une horreur ayant énormément en force. Il frappe en premier et réussit son jet d'attaque au corps à corps. L'horreur échoue à son jet d'esquive donc Randall peut causer des dommages. Comme il est équipé d'un bras mécanique, il décide de pousser la chaudière à fond et s'empare de son D20 de réserve de vapeur. Il le lance, ainsi que son D6, et obtient un total de 12. Ajouté à sa Force, cela fait 16 points de dommages, plus qu'une rafale de mitraillette ! Le Draugr n'a qu'à bien se tenir...

Exemple 2 : Léontine, la jeune super-héroïne, saute d'une haute fenêtre d'un immeuble pour essayer d'atterrir sur le toit d'une maison en contrebas et surprendre les gardes. La distance est énorme, 5 mètres ! Mais Léontine, qui ne peut voler, s'est fait construire une aile, pour planer et allonger ses sauts, qui se déploie par un ingénieux mécanisme à vapeur.



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

Le MJ lui demande d'atteindre ou de dépasser un seuil de 17, bien au-delà de toute capacité humaine. Mais avec sa machine, que Léontine déploie à fond, c'est possible. Elle s'empare du D20 et de son D6 et obtient 16 ! Avec sa Dextérité, cela fait 22 ! Devant tant de maestria, le MJ autorise Léontine à se jeter derrière un petit muret à l'issue d'une magnifique roulade quand elle touche le sol.

DÉGRADER UN DÉ

A n'importe quel moment du jeu, un joueur peut choisir de dégrader un dé de vapeur en deux plus petits sur sa réserve personnelle ou la réserve mutuelle. Ces dés s'utiliseront un par un ensuite, comme tout autre dé de vapeur. Afin de réussir ce réglage, le joueur devra réussir un jet de Science Vapoteknologique avec un seuil variable selon la modification envisagée. Les jets échoués peuvent être retentés, mais le MJ imposera impérativement que cela se fasse lors d'un moment calme, une condition indispensable pour réaliser des ajustements minutieux. Dans une ambiance chaotique, le MJ augmentera les seuils de 1 à 3 points.



DÉ À DÉGRADER	DÉ REMPLACÉ PAR	SEUIL DE DIFFICULTÉ
D20	2 D10	15
D20	2 D12	16
D12	2 D8	17
D10	2 D8	18

LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent des domaines qui demandent un apprentissage livresque, une longue habitude, un don inné ou un savoir-faire. Elles s'ajoutent aux jets concernés et vont de 0 à +4. Les personnages préfabriqués du kit, ainsi que les PNJ du scénario, ont une liste de compétences limitée. Voici leurs descriptions.

Armes à feu

Permet de savoir utiliser une arme à feu pour tirer ou pour les menus entretien et dépannages. Permet aussi de choisir de ne pas relancer le dé de dommages lors d'une réussite critique.

Armes blanches

Permet de savoir utiliser une arme blanche pour frapper et de l'entretenir. Permet aussi de choisir de ne pas relancer le dé de dommages lors d'une réussite critique.

Arts

Savoir livresque sur tous les arts de sa propre culture.

Armes étranges

Permet de savoir utiliser une de ces armes tarabiscotées que seul un savant un peu fou peut inventer ou d'en effectuer les menus entretien et dépannages. L'antiphonaire entre dans cette catégorie. Permet aussi de choisir de ne pas relancer le dé de dommages lors d'une réussite critique ou de ne pas utiliser l'effet spécial de l'arme.

Armurerie

Permet de réparer et construire tout type d'arme. Permet aussi de choisir de ne pas relancer le dé de dommages lors d'une réussite critique en utilisant une arme.

Bricolage

Permet d'assembler ou de réparer rapidement une machine qui ne servira qu'une fois à l'aide d'éléments pris aux alentours et qui ne pourra utiliser un Dé de vapeur supérieur à 10. Il faudra prendre le temps d'améliorer la machine pour qu'elle puisse fonctionner en permanence, avec un jet de compétence adapté.

Camouflage

Permet de cacher une personne ou un objet dans le milieu environnant. Il n'y a pas de limite de taille, mais la difficulté changera en conséquence. Permet aussi de se cacher soi-même.

Condition physique

Représente l'entraînement sportif du personnage, son endurance, sa souplesse et sa force. Permet aussi de déterminer les connaissances sur la pratique des sports personnels (gymnastique française, boxe française ou anglaise, etc.).

Convaincre

Permet de persuader un ou plusieurs interlocuteurs de la validité des arguments. Plus le nombre de personnes à convaincre sera élevé et plus la difficulté sera augmentée. De même, la difficulté augmentera proportionnellement à l'agressivité de l'interlocuteur : il sera plus difficile de convaincre un adversaire politique farouche ou un guerrier en colère.

Corps à corps

Représente l'ensemble des compétences de combat à main nue du personnage. Cette compétence permet d'assommer un adversaire en augmentant la difficulté de +5. Permet aussi de choisir de ne pas relancer le dé de dommages lors d'une réussite critique en combat à main nue.



Crochetage

Permet de verrouiller ou de déverrouiller une serrure. Plus la serrure est complexe, plus la difficulté sera élevée. Permet aussi de copier l'empreinte d'une clé.

Discrétion

Permet de se déplacer sans un bruit ou de profiter des bruits du milieu environnant pour ne pas être repéré. Permet aussi de manipuler un objet sans bruit.

Education

Représente l'ensemble des connaissances scolaires du personnage. Permet aussi de tenter de se souvenir d'un fait isolé ayant pu être couvert par sa scolarité.

Esquive

Représente la capacité du personnage à éviter les coups. Cette compétence s'applique contre toute attaque que le personnage peut voir venir : un agresseur au corps à corps de face, un tireur qui le menace puis fait feu, etc. Un jet d'esquive peut être interdit par une réussite critique de l'adversaire.

Escalade

Représente la capacité de grimper du personnage. Cette compétence s'applique pour toute surface et pour toute hauteur : même grimper un tas de gravats pourra demander un jet d'escalade. Permet aussi de représenter les connaissances d'escalade du personnage (mécanismes, savoir-faire, équipement).

Etiquette

Représente l'ensemble des connaissances du personnage quant aux règles d'usage en société. Permet aussi de convaincre un interlocuteur que l'on appartient à son milieu social.

Ferronnerie

Représente la capacité du personnage à travailler l'acier et ses alliages. Cette compétence permet de concevoir des objets ou de les réparer, pour peu que le personnage dispose des outils, des matériaux, de l'environnement et du temps pour le faire. Permet aussi de représenter les connaissances des matériaux ferreux et leur résistance.

Hypnotisme

Représente la capacité du personnage à imposer sa volonté à autrui. Cette compétence permet de faire agir selon sa volonté une cible consentant à être hypnotisée (et consentante uniquement). Permet aussi de placer des réactions programmées dans l'inconscient d'une cible consentante pour une durée limitée.

Interrogation

Permet de forcer un prisonnier à parler sous la contrainte. La difficulté augmentera proportionnellement à l'agressivité de l'interlocuteur et baissera selon les moyens employés (blessure, manipulation psychologique, etc.).

Jeu

Représente la capacité du personnage à gagner sans tricher aux jeux de cartes. Permet aussi de tricher, mais demande alors également un jet de Discrétion.

Mécanique de force

Représente la capacité du personnage à construire des mécanismes de force : vérins, presses, rouages massifs, etc. Permet aussi de réparer ces mécanismes éventuellement avec l'aide de la compétence Ferronnerie.

Mécanique de précision

Représente la capacité du personnage à construire des mécanismes précis : petits engrenages, ailes, pignons, etc. Permet aussi de réparer ces mécanismes.

Mensonge

Représente la capacité du personnage à mentir. Permet aussi de détecter les mensonges, mais l'échange verbal doit alors durer au moins une minute.

Pilotage

Représente la capacité du personnage à piloter un appareil volant. Cette compétence s'applique pour tout engin (dirigeable, ballon) sauf les appareils à ailes mécaniques : triplan, aile mécanique.

Sciences humaines - Soins d'urgence

Permet de soigner les blessures vitales d'une victime pour lui rendre un certain nombre de points de vie. Le jet se fait contre le total de points de vie perdus par la victime et la marge de réussite représente les points rendus par les soins. Exemple : Randall a perdu 8 points à la suite de différentes blessures. Léontine tente un jet de Soins d'urgence. Elle jette 1D6+Savoir et doit atteindre au moins 8. Elle fait 11 et rend donc 3 points de vie à Randall (11-8).

Sciences occultes

Représente l'ensemble des connaissances occultes du personnage. Cela recouvre la médiumnie, la divination et tous les autres savoirs secrets. Cette connaissance ne donne toutefois aucun don particulier, il ne s'agit là que de culture livresque. Représente également la connaissance des Horreurs, des Cercles, des SteamShadows et de leurs pratiques. Un personnage qui possède cette compétence devrait avoir librement accès au contenu des sur les Horreurs de ce kit.

Science Vapotechnologique

Permet de concevoir, d'assembler ou de réparer une machine à vapeur. Cette compétence permet également de comprendre le fonctionnement ou le mauvais fonctionnement de machines à vapeur inconnue. Les difficultés relatives à la complexité et à la taille de la machine s'additionnent.

Séduction

Représente la capacité du personnage à attirer autrui sentimentalement et sexuellement, par un ensemble d'attitudes, de gestes, de regards et de mots. La cible garde son libre arbitre et un jet de Séduction réussi n'augmente sa bonne volonté que d'un cran. Séduire une personne disposée sera facile et ne demandera qu'un jet. Séduire un ennemi sera extrêmement compliqué et demandera beaucoup de jets sur un temps assez long, de plusieurs jours au minimum.

Vigilance

Représente la capacité du personnage à rester sur ses gardes et à percevoir son environnement. Permet aussi de ne dormir que d'un œil et d'être réveillé au moindre bruit suspect.

RÈGLES DE COMBAT

Un combat commence toujours par la détermination de l'ordre d'action, c'est à dire l'initiative. **Elle est calculée par la Vitesse + 1D6** (la règle du 1 et du 6 s'applique). Le personnage ayant le résultat le plus haut, et donc l'initiative agit en premier. En cas d'égalité, les deux actions sont simultanées.

Si l'attaquant a l'avantage de la surprise, son initiative est augmentée de 3 points.

Un personnage en pleine possession de ses moyens peut, à chaque tour, attaquer une fois et esquiver.



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

Déterminer l'esquive de chaque personnage pour ce tour de jeu est la seconde étape. Si on peut esquiver toutes les attaques, **le seuil à atteindre est fixé par le jet d'attaque au corps à corps de l'adversaire ou à 14 pour esquiver les balles.**

Un seul jet d'esquive est fait par tour de combat et **compte contre toutes les attaques de tous les adversaires.** Un personnage qui préfère fuir en courant peut échanger son jet de Dextérité + Esquive contre Vitesse + Esquive, mais il se sera déplacé en ligne à peu près droite d'au moins 10 mètres durant ce tour de jeu. Il ne pourra donc pas attaquer les mêmes adversaires au corps à corps au tour suivant.

Notez qu'en cas de **réussite critique, l'attaquant peut choisir d'annuler l'esquive de son adversaire** pour son attaque, le forçant à en subir les dommages. L'esquive n'est pas annulée pour les autres attaques, seulement pour celles qui comptent une réussite critique.

Pour frapper **au corps à corps, un jet de Dextérité + Corps à corps** est nécessaire, opposé à l'esquive de l'adversaire. Tout comme une attaque, on considère que chaque action prend un tour de combat plein : tirer, sauter, prononcer une phrase, etc.

POINTS DE VIE ET DOMMAGES

Les points de vie de chaque personnage sont calculés en additionnant 10 à la valeur d'Endurance, soit entre 11 et 16 à la création.

Les dommages de SteamShadows sont fixes, hors utilisation de la vapeur. Sur la table générale, chaque type d'arme standard possède une valeur de dommages fixe qui se soustrait des points de vie de la cible. Pour un coup au corps à corps, les dommages causés sont directement ceux de la caractéristique de Force.

EXEMPLE

Léontine gifle Randall par surprise. On entre donc en tour de combat : Léontine et Randall déterminent l'initiative. Avec la surprise, Léontine obtient 10, alors que Randall ne fait que 6. Ils déterminent alors l'esquive pour le tour. Léontine est moins agile que Randall et ne fait que 7, alors que lui obtient 8. Comme elle a l'initiative, Léontine doit atteindre ou dépasser 8 avec son attaque. Une gifle est un jet de Corps à corps + Dextérité. Elle obtient un 9 et gifle Randall qui n'a pu esquiver le coup.

Il décide de lui rendre sa gifle et doit dépasser 7 avec son propre jet d'attaque. Il a de la chance et fait un 6, relance et obtient 13 au total. Le mufle rend la gifle de la malheureuse super Héroïne.

A ces dommages se soustrait **une valeur d'armure. Cette valeur variable est déterminée par un jet de dé.** Chaque matériau et chaque tenue possède un dé associé. Vous repérerez, dans le tableau, un trait qui sépare chaque catégorie de dés.

Ainsi une armure en métal mince, comme une armure du moyen-âge, protège autant qu'une simple épaisseur de brique, soit 1D8.

EXPÉRIENCE ET COMPENSATION D'UN JET DE DÉ RATÉ

Chaque personnage commence, à la création, avec autant de points d'expérience qu'il a de Savoir. **Ces points peuvent être dépensés après un jet raté pour en augmenter le résultat.** Ces points se récupèrent avec l'expérience attribuée en récompense par le maître de jeu à la fin de chaque partie, en général entre 2 et 20 points. Le livre de jeu détaille les autres manières de dépenser ces points pour faire évoluer les personnages.

LE GARDIEN DE LA TOUR

SCÉNARIO DE DÉCOUVERTE POUR 3 À 6 JOUEURS

SYNOPSIS

Alors que les PJ voyagent tranquillement au-dessus de Londres, leur dirigeable est détourné par l'équipage qui s'avère en fait être une bande de pirates des airs. Ils demandent une rançon pour libérer Lady Mortonn et le reste de l'équipage. Une panne forcera tout le monde à tenter tout de même d'apponter et de débarquer, ce qui énervera l'Anaon de la tour d'appontage, qui chassera tout le monde. Si les PJ ne s'en occupent pas vite, il deviendra autre chose. Heureusement pour eux, le SteamShadow qui est resté dans la tour a laissé son carnet de notes, avec tous les indices et la méthode pour user de l'Antiphonaire. Il faudra trouver l'ancre naturelle ou détruire la machine qui maintient péniblement l'appareil en l'air pour s'en débarrasser...

MOTIVATION

Embarqués dans un dirigeable, le Lansatt, les personnages font connaissance dans leur cabine. Ils devraient normalement débarquer au terminus au bout de 2 heures, à la tour Pallagy de Douvres, un phare reconverti en tour d'appontage. La tour est connue pour son revenant peu présent et rarement vu, le fameux «gardien de la tour», un Anaon qui apparaît de temps à autre quand des gens empruntent sa tour pour embarquer ou débarquer du dirigeable.

Par curiosité, les personnages liront tout ou partie du carnet de notes étrange et, afin de survivre, ils pourraient même faire le travail du jeune SteamShadow. Thyse qui a échoué.

CE QUI S'EST PASSÉ

Thyrse, un peu apeuré par sa confrontation à venir et par une panne du Lansatt, a tout simplement oublié son sac dans la cabine à bord du dirigeable lors du dernier voyage Londres-Douvres.

Malgré ses recherches exhaustives mais vaines dans la tour, il n'a pas envisagé que la machine défaillante pouvait se trouver à bord du Lansatt, il a donc fouillé largement le bâtiment pendant les dernières heures, la retournant de fond en comble au grand dam de l'actuel gardien.

Très énervé d'avoir oublié son sac, Thyse n'a toujours pas trouvé ni l'ancre, ni la chaudière défectueuse. D'après le vieux gardien, le revenant serait l'âme pénitente de l'ancien gardien du phare, avant que le bâtiment ne soit transformé en tour aérienne, et son ancienne salle des feux en jolie salle d'attente, toute de bois et de bronze, ornée du verre de l'optique impressionnante encore en place.

L'ancre pourrait être n'importe quoi, il s'agit en fait d'une mèche de cheveux de sa femme, qui est en fait l'Anaon. Une peinture qui décore la salle d'attente représentant le gardien et sa femme pourrait mettre sur la voie : on ne voit qu'une forme pâle et blonde aux cheveux longs, alors que le gardien avait les cheveux courts et roux. La mèche de cheveux blonds est conservée dans l'un des bancs-coffres scellés de la salle d'attente.

A l'approche du Lansatt, dans lequel sont installés les personnages joueurs, l'Anaon est revenu pour trouver son domaine chamboulé et a surpris Thyse et l'actuel gardien.



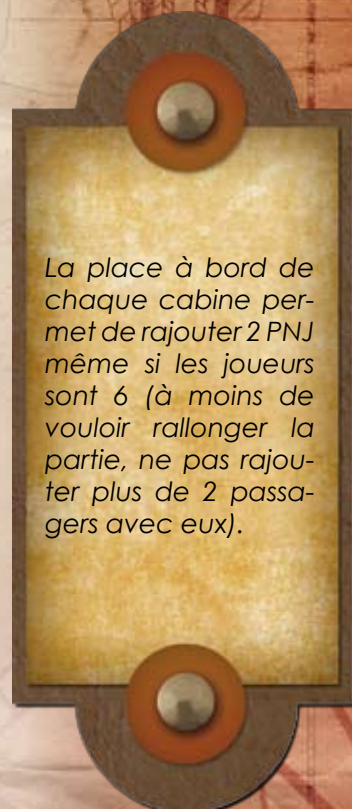
Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

L'Anaon s'est déchaîné et empêche quiconque de passer par sa tour, après s'être acharné sur Thyrese.

L'actuel gardien et Thyrese ont été rattrapés et touchés par l'Anaon alors qu'ils tentaient de fuir, et ont perdu connaissance sur l'une des passerelles de la salle d'embarquement, au sommet de la tour ; on pourra les voir si on surveille l'approche du dirigeable. Ils sont inconscients car l'Anaon leur a volé un point d'équilibre mental.

L'aventure commence alors que le Lansatt commence son voyage depuis Londres.

siège, comme le fera remarquer Lady Mortonn. Il contient un gros carnet de notes, un trousseau de clés et une chaudière Stockwell étrangement modifiée. Alors que le capitaine vient saluer les passagers cabine par cabine, stewards et aéromarins ne viendront même pas vérifier les billets, ce que fera remarquer Lady Mortonn à haute voix, indignée du manque de professionnalisme et de la dégradation de ce qui était un appareil irréprochable il y a encore quelques semaines.



La place à bord de chaque cabine permet de rajouter 2 PNJ même si les joueurs sont 6 (à moins de vouloir rallonger la partie, ne pas rajouter plus de 2 passagers avec eux).

UN VOYAGE AGREABLE

Nous sommes le 4 octobre 1889. Commencé à Londres, le voyage se passe à merveille. Les personnages sont à bord de la même cabine pour différentes raisons personnelles et ne se connaissent pas, ce qui donne l'occasion de présentations. Ils ont le loisir de profiter de la vue de la campagne tout au long des 70 km du trajet et des deux heures de vol. Ils ont le temps de visiter un peu le navire et ses passerelles, de découvrir son triplan de secours à 5 places et de rencontrer quelques uns de ses 70 passagers. Ils sont installés dans une cabine de 8 places où ils peuvent tranquillement discuter avec les autres passagers. Leur cabine possède un hublot qui pourrait permettre de rallier l'échelle latérale qui longe la nacelle des passagers par un petit saut acrobatique.

Alors que les cabines sont normalement nettoyées entre deux voyages (le Lansatt fait 3 allers et retours par jour), l'état de propreté est douteux : traces de boue laissées par les précédents voyageurs, rideaux à moitié fermés, quelques papiers qui traînent dans le couloir et même un petit sac en cuir noir anonyme a été oublié dans la cabine, sous un

LISTE DES PASSAGERS OCCUPANT LA MÊME CABINE

Obligatoire : Lady Mortonn (fille du Commandeur Mortonn, le gouverneur de Moroni, une île au Nord de Madagascar), est une jeune romancière de 21 ans qui se veut dame du monde mais n'est qu'un voyeur en jupons, cherchant la moindre anecdote sentimentale (ou sexuelle) pour la transcrire en phrases mielleuses dans son carnet puis plus tard dans ses livres à l'eau de rose.

Elle n'a pas non plus abandonné l'idée de trouver un beau gentleman comme mari et pourrait jeter son dévolu sur un PJ noble ou bien éduqué.

En dehors de sa toilette riche et recherchée, elle n'emporte avec elle qu'une ombrelle vapotech pouvant lui faire réaliser un petit saut en l'air pour éviter les flaques et pourrait aussi ralentir une chute d'une certaine hauteur ou prolonger un saut en longueur d'1D8 maximum. En femme du monde, elle refuse de regarder dans le sac trouvé sous le siège et laisse cela à d'autres.

Arnold McKinley est un jeune aventurier en mal de travail et d'excitation. Il est paré d'un long manteau en cuir, chapeau usé, lunettes vapotech pour zoomer, armure d'épaule et arme modifiée pour tirer soit très loin soit 10 balles à la fois pour saturer la cible.

Le petit passage d'action, à courir derrière un singe sauveur, permettra de dérouiller les joueurs et de leur faire découvrir le système de jeu.

Un peu brutal, c'est un enfant grandi trop vite, avec ses tâches de rousseur et son air candide. C'est surtout un égoïste et un malappris. Il lancera immédiatement la conversation en changeant d'interlocuteur pour demander à tous s'ils auraient un boulot un peu excitant à lui proposer. Il repoussera les offres de poste normal en critiquant la proposition et en se moquant de la personne qui l'a faite.

Au combat, c'est un lâche qui n'osera pas se mettre en danger. Il est accompagné d'un petit singe dressé qui répond au nom de Viking et qui volera un objet brillant à un joueur et passera de tête en tête pour esquiver les attaques. Réussir à l'attraper ou le bloquer demandera un jet réussi de Corps à corps contre le seuil de la créature qui possède 1D6+6 en Vitesse. Le singe ira jusqu'à griffer les passagers, ce qui fera beaucoup rire l'aventurier, sauf si on lui blesse son animal bien sûr. Arnold ne s'intéressera pas au carnet de Thyse, il n'aime que les cartes au trésor !

Le colonel Satch est un homme sec de 60 ans à la moustache blanche sculptée, en uniforme de parade rouge et casque colonial blanc. Il est furieux contre tout.

Remercié ce jour même par l'armée à cause de son âge, il rentre au domaine familial contraint et forcé. Il se croit encore le meilleur soldat du monde, se vante en permanence à qui veut l'entendre de ses hauts faits d'armes, comme sa résistance lors de la prise du bastion de Maseru en Afrique du Sud sous ses ordres (une forteresse en terre crue, qui s'est effondrée au premier tir de canon à boulet perforant) ou encore la campagne de Maharastra en Inde où il a poursuivi et décimé une armée de rebelles ayant volé deux vapotank marcheurs britanniques (un seul en fait et l'armée rebelle était surtout composée de fermiers et de leurs familles qui se sont rendus d'eux-mêmes).

Malgré toutes ses vantardises, il est profondément honnête et finira par rectifier ses propos si on l'interroge et à se rapprocher peu à peu de la vérité, ce qui le rendra encore plus furieux.

Il ne porte comme matériel qu'une broche-machine servant à communiquer avec toutes les autres dans un rayon limité. Dès que l'action commencera, le vieil homme prendra les choses en main, donnera des ordres stratégiques puis ira frapper en personne les truands avec sa canne. Il ne devrait pas faire long feu sans l'aide des PJ.

A BORD DU DIRIGEABLE

Le Lansatt offre tout le confort : restaurant, café à la française et même une promenade vivifiante sous le ventre du ballon, sur une passerelle solide, qui mène au triplan modifié, une merveille de technologie en avance sur son temps.

Si les personnages restent dans leur cabine, ils ne remarqueront rien de particulier mais, s'ils errent de-ci de-là, ils pourraient voir que les hommes d'équipage sont assez mauvais dans leur travail. De plus, ils se concertent de plus en plus fréquemment à l'approche de Douvres et montent, à deux ou trois, de petits conciliabules en grand secret, en général avec une broche-communicateur qui transmet des ordres, dans les cabines vides, au détour d'un couloir, ou sur la passerelle extérieure.

Le gentil commandant Galand, barbe, sourire et pipe à la bouche, est confiant et ne se rend compte de rien. L'homme de 60 ans est un ancien capitaine de baleinier et n'a plus vraiment toute sa tête. Il reste poli envers les voyageurs et ses hommes, mais sa folie douce l'amène parfois à aller à la cale (il n'y en a évidemment pas), à envoyer ses hommes dans les voiles (pas plus de voiles ici), à consulter ses cartes en faisant de savants calculs à l'aide de son sextant avant de répondre à qui que ce soit (alors que le trajet en ligne droite suit la

LE CARNET DE THYRSE

Entièrement manuscrit, ce carnet de 50 pages a été commencé depuis peu, seulement 10 pages sont noircies. La première page précise une sorte de code : $A = 17 = Q$ (toutes les lettres sont ainsi décalées de 17 rangs et le mot «merci» se dit «cuhsy»), que l'on retrouve sur les premières pages et notamment dans l'explication de l'utilisation d'un «Antiphonaire» (qdjyfxedqyhu), manifestement la machine dans le sac. Les pages suivantes évoquent la théorie des ancrs naturelles et des pannes des chaudières Stockwell. Enfin, le reste du texte crypté expose la notion étrange selon laquelle une Horreur serait présente lors de ces deux événements simultanés, une panne d'une chaudière Stockwell et la présence du résidu organique ou émotionnel d'un défunt (sang, cendres, cadavre, dent de lait).

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
q r s t u v w x y z a b c d e f g h i j k l m n o p

Ensuite, il s'agit de notes prises rapidement et non codées, comme si l'auteur en avait assez d'user de ce code qui ralentit l'écriture. L'encre est encore fraîche par endroit d'ailleurs, et pour cause, la dernière note date de seulement 3 heures plus tôt.



3 octobre 1889 - Monsieur Richardson accepte de me laisser l'aider à se débarrasser du gardien de la tour qui importune de plus en plus souvent les passagers. Je tiens là ma première mission et de quoi faire mes preuves auprès de Sir C !

3 octobre - une première visite de la tour Pallagy m'a permis d'apercevoir l'Horreur, je pense à un Anaon, une âme qui cherche à trouver la paix dans la prière et qui n'aime pas être dérangée. Cela expliquerait ses excès de violence quand les passagers passent dans sa tour. J'ai été témoin d'une attaque, la malheureuse victime était une dame charmante qui s'est attardée dans la salle des feux : le contact lui a fait perdre connaissance ! L'Anaon est donc prêt à voler des âmes et va probablement attirer une Horreur du second Cercle bientôt, Sir C m'a parlé d'une dizaine d'âmes, j'ignore où cette Horreur en est. Je dois agir vite. Richardson est persuadé qu'il s'agit de l'ancien gardien, Oswald Millworth, décédé des années plus tôt. Aurai-ils enterrés le pauvre couple au pied du phare, comme cela s'est déjà fait ?

4- octobre 1889 - Après un bref retour à Londres pour exposer mes conclusions à Sir C, je reviens enfin à Douvres pour m'attaquer à cette première créature. Je suis excité et terrifié à la fois ! Je vais devoir trouver la machine ou l'ancre naturelle. Aucune des deux n'était visible lors de mes visites, les seules chaudières que j'ai trouvées équipent les escaliers mécaniques et ronronnent comme si elles étaient neuves.

4 octobre - L'équipage de ce navire est plus mauvais et incompétent à chaque traversée, c'est probablement le pire qu'il m'ait été donné de voir à bord d'un dirigeable de cette classe.

4 octobre - Une frayeur imprévue m'a affecté plus que de raison, mes nerfs sont ébranlés, sans aucun doute, je crois que j'ai peur. Nous avons eu une petite panne et le Lansatt a piqué du nez un instant. Le capitaine se veut rassurant, mais les passagers se pressent pour débarquer le plus vite possible, mes compagnons de cabine se préparent frénétiquement alors que la tour est à peine en vue. Tout le monde a peur, je pense que le débarquement va se faire dans la bousculade.

route au sol) ou encore à vouloir détourner le «navire» pour éviter une tempête alors que le ciel est parfaitement clair. Bref, il ne répond jamais aux bonnes questions et parle de choses qui ne sont pas là. Essayer de lui parler de mutinerie ne changera pas grand chose. Et, sans preuve flagrante, comme l'aveu d'un des marins, le capitaine ne croira pas les PJ, il a une confiance absolue dans son équipage, même si cela ne fait que 3 jours qu'il les a à bord et qu'ils sont un peu brouillons.

LUTTER CONTRE LA «MUTINERIE»

La rébellion est inévitable, puisque tout l'équipage, soit 14 aéromarins, y participent. Toutefois, les personnages pourraient amoindrir leurs forces en faisant en sorte que l'un ou l'autre groupe ne revienne jamais d'une discussion sur la passerelle, soit en les jetant par-dessus bord, soit en verrouillant la porte d'accès d'une manière ou d'une autre. Les hommes sont déterminés mais rarement équipés d'armes en permanence, ils comptent sur les fusils cachés à bord dans différents endroits discrets.

UNE SIMPLE PANNE

Alors que le dirigeable est en vue de la tour, vers 18 heures, quelques 50 minutes avant le coucher du soleil, le dirigeable perd de l'altitude d'un coup et pique à nouveau du nez, terrorisant tout le monde.

Dans le poste de pilotage, c'est la panique, le capitaine a localisé la panne, c'est la machine qui maintient la valve d'échappement avant qui ne fonctionne plus à nouveau, ce n'est malheureusement pas la première fois.

Il envoie ses hommes la décoincer, mais les aéromarins sont mauvais : l'un d'eux tombera des échelles qui mènent au sommet du ballon, un autre refusera d'y aller ou restera tétanisé sur l'échelle à mi-chemin, bloquant toute intervention ultérieure par cet accès. Après quelques minutes de frayeur, si les personnages ne font rien, l'un des membres d'équipage parviendra enfin à refermer la vanne d'un grand coup de pied.

Si le MJ le souhaite, il peut faire appel aux joueurs par l'intermédiaire du capitaine. Ce dernier, embarrassé mais stressé, demandera via le système de sonorisation si des passagers acrobates et expérimentés pourraient monter sur le ballon et fermer la vanne avant qui cause tous les problèmes. Il est désolé d'en arriver là, mais le Lansatt a déjà perdu plus de 50 brasses d'altitude et va s'écraser dans quelques minutes si on ne fait rien. Il faut agir et lui n'est plus tout jeune. Il suffira aux joueurs de s'ouvrir un passage au travers des aéromarins tétanisés et de grimper jusqu'au sommet pour simplement forcer la fermeture de l'énorme vanne de 2 pieds de diamètre. Il est conseillé de ne pas respirer le puissant jet d'hydrogène qui s'en échappe, qui asphyxierait

sur un jet raté d'Endurance avec un seuil de 9 ; toute inconscience au sommet du dirigeable se solderait par une chute et une mort certaine. La chaudière qui l'active est une Stockwell (comme 3 chaudières sur 4 en Angleterre) et un examen attentif permettra de se rendre compte qu'elle fonctionne mal et est la cause du problème : petits à-coups dans son ronronnement, fumées plus noires que la normale. Ce n'est pas flagrant et le MJ imposera un jet de Perception de seuil 14 et uniquement si le joueur précise qu'il jette un oeil à la machine. Pour la remettre en marche, un simple coup de pied appuyé dans la vanne ou la chaudière suffira à la débloquer. Tout reviendra dans l'ordre après la «réparation» et le Lansatt reprendra de l'altitude rapidement.



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

LA RÉBELLION PLANIFIÉE

Après ces péripéties, tout le monde souffle et la ville et la tour de Douvres s'approchent enfin. Le capitaine demande aux passagers de rassembler leurs affaires et de rester dans leurs cabines pendant les manœuvres d'amarrage.

Si les PJ ne le font pas, malgré les invectives de moins en moins polies du personnel, ils pourront apercevoir la tour en détail et, sur un jet de Perception + Vigilance réussi, pourront voir la salle d'embarquement, avec sa passerelle.

Un jeune homme habillé avec beaucoup de goût, Thyse le Steam-Shadow, et un homme qui ressemble beaucoup au capitaine par sa tenue plus que par son âge, le gardien, sont pourchassés. Ils rejoignent avec difficulté la passerelle la plus proche et espèrent un instant pouvoir s'échapper à bord du dirigeable quand il sera assez proche. Hélas, sous les yeux des PJ, ils sont rattrapés et assommés par le toucher d'un revenant intangible et presque invisible à part ses longs cheveux blancs. Avec l'animation de l'appontage imminent, personne ne semble s'être rendu compte de rien.

Les aéromarins courent partout pour préparer la manœuvre, mais la plupart pas vraiment où ils le devraient: ils vont en fait chercher leurs armes, des fusils et des pistolets modifiés pour tirer en automatique. N d'entre eux se dirigent vers la cabine de Lady Mortonn pour s'emparer de la jeune femme et la tenir enfermée dans sa cabine en restant devant la porte.

Si les PJ sont présents, ils sont fait prisonniers aussi. Heureusement, comme les mutins ne surveillent pas spécialement l'intérieur mais plutôt les couloirs, les personnages pourront tenter de sortir par le hublot.

Dehors, ils entendent les bruits de déploiement de la passerelle ventrale et de l'amarrage du dirigeable au sommet de la tour par un puissant aimant.

UNE ANNONCE POUR APAISER LES PASSAGERS

Le capitaine est enfermé dans une cabine (avec les joueurs, pourquoi pas ?) et, alors que la manœuvre d'appontage continue, le chef des kidnappeurs prend la parole, toujours via une broche et au travers du système de sonorisation de l'appareil.

Avec un fort accent texan, il se présentera sous le nom de Sir Commensal et indiquera que bien que le dirigeable soit en train d'apponter, seul l'un de ses hommes pourra descendre pour transmettre leur demande de rançon au père de Lady Mortonn. Les passagers devront tous rester quelques heures bien tranquilles dans leurs cabines respectives en attendant son retour avec l'argent. Ensuite, l'appareil sera à nouveau détaché et abandonnera les passagers en pleine campagne, loin des autorités.

Ces prises d'otages ne sont hélas pas si rares et sont en général le fait d'opposants au régime de la reine, des règlements de compte entre nobles sans scrupules ou d'ennemis du royaume infiltrés sur le territoire britannique.

Il est facile d'adapter la puissance de ce scénario en fonction du nombre de joueurs autour de la table, suivez simplement la formule suivante :

$N = \text{nombre de joueurs}$

L'appât de l'argent ! Un personnage riche pourrait convaincre un ou deux marins, des mercenaires pour la plupart, à lui obéir un instant (le laisser passer, ne pas lui tirer dessus, lui expliquer la situation ou lui parler de Sir Commensal).

Il est possible que l'Horreur aborde le dirigeable avant qu'il n'apponte si le MJ veut accélérer le stress de la partie. Si le pilote est rendu inconscient par la créature, le vaste appareil va continuer son mouvement et percuter la tour avec sa passerelle. Cette dernière va se plier dans un bruit de tôle froissée et l'appareil, toujours en marche avant, va commencer à piquer du nez. Sans un pilote à la barre, la catastrophe pourrait être plus rapide que prévue.

Une fois la passerelle endommagée, il ne sera plus possible de débarquer à moins de réussir un jet pour sauter les 2 mètres de la passerelle froissée du navire à celle de la tour, soit un seuil de 9. Si le MJ veut augmenter encore un peu la panique, la vanne avant pourrait à nouveau faire des siennes après cet impact et précipiter le dirigeable au sol !

d'un pilote alcoolique comme équipage sans aucune difficulté, personne ne sait comment. Il faudra enquêter... dans une autre aventure !

Négocier avec lui est possible pour peu que les personnages parviennent à s'emparer d'une broche-communication, il faudra l'interpeller avec quelque chose d'intelligent.

Commensal considère tout le monde sauf Lady Morton comme sacrificiable, mais respectera le courage ou le bagout. Le MJ laissera le joueur mener la discussion en roleplay, le but est d'inspirer le respect mutuel. Si le joueur y parvient, Commensal donnera l'ordre aux marins de les laisser partir. Les PJ ne pourront rien négocier de plus.

Toutefois, transmettre et faire respecter l'ordre de les laisser partir dans le chaos qui suit l'appontage pourrait être plus compliqué que prévu. Certains aéromarins pourraient tout de même leur tirer dessus, par erreur ou simplement car ils tirent sur tout ce qui bouge s'ils ont été attaqués par le revenant.

L'APPONTAGE AVORTE

SIR COMMENSAL

Sir Commensal est un méchant récurrent. Le peu que les marins savent de lui concerne sa puissance de persuasion (ses yeux sont «magnétiques» diront les hommes), son loup qui cache son visage et son costume élégant. Il est manifestement riche et aucun des hommes ne comprend pourquoi il a besoin de la rançon du kidnapping, qui s'élève à «seulement» 500£. Enfin, c'est manifestement un ancien militaire, d'après son costume et sa façon de parler, et il est obsédé par les fantômes et les revenants.

Le boulot a été conclu dans le vieux pub d'Oxford, le Bear Inn, 5 jours plus tôt. Commensal a pu faire embaucher la bande de mercenaires accompagnée

Le marin choisi pour aller réclamer et ramener la rançon ne va hélas pas avancer bien loin et tourner les talons devant l'Horreur. L'Anaon va naturellement le poursuivre à bord du dirigeable et commencer à se déchaîner sur les passagers et les kidnappeurs, créant une panique générale. La situation sera accentuée par le mercenaire armé placé au sommet du ballon et à qui on a donné l'ordre d'empêcher quiconque de débarquer à part les autres aéromarins : il ouvre le feu au fusil sur le premier qui passe et le bougre sait très bien tirer (Perception 5 + compétence Arme à feu à 3).



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

Dès l'attaque du revenant et la fuite de leurs gardes, les personnages seront libres de sortir de leur cabine. Ils devront probablement se défaire des aéromarins qu'ils croiseront au hasard de leur périple vers la sortie du dirigeable. Nous invitons le MJ à faire surgir de nulle part et de partout des passagers terrorisés et des kidnappeurs armés ouvrant le feu sur tout ce qui bouge.

La pression et l'urgence doivent être palpables au regard du nombre de personnes touchées par l'Horreur et rendues inconscientes : le médium ou les lecteurs du carnet de Thyrsé devraient réaliser le peu de temps restant avant que le revenant ne se transforme en une créature pire encore avec autant de victimes à portée de main.

L'Horreur doit rester une menace permanente : les joueurs doivent craindre de la croiser et l'ambiance de terreur à bord doit y aider. Le MJ abusera des hurlements des gens qui la voient ou perdent connaissance à son contact, des passagers terrorisés de l'avoir croisée qui restent inconscients ou prostrés partout et de tout le monde, sans distinction, qui court sans autre but que d'échapper à ses griffes car il n'y a plus d'issue.

La transformation de l'Horreur du premier cercler en celle du second se fera quand bon semblera au Maître de Jeu, mais pas avant au moins une dizaine de victimes.

Si ni l'Anaon ni le Manducateur ne parlent avec les humains, le premier poursuivra tout vivant qu'il n'a pas encore touché et le second combattra au corps à corps tout ce qui se trouvera sur son chemin pour le tuer et réserver son cadavre pour le dévorer plus tard.

LES OPTIONS

REPRENDRE LE DIRIGEABLE

S'ils ont compris le lien entre le Lansatt et l'Horreur ou s'ils veulent de l'action, les PJ pourront tenter d'éloigner l'appareil de la tour. Il faudra descendre sur la tour pour décrocher le puissant aimant si les amarres y ont été attachées, ce qui expose à une attaque de l'Horreur ou à un tir du garde au sommet du dirigeable.

Il faudra aussi reprendre le contrôle de la salle de commandement, ce qui demandera pas mal de combats car les aéromarins sont motivés et guidés par leur chef au travers de leurs broches-machines. L'un d'eux porte par ailleurs un appareil qui retransmet à leur leader tout ce qui se passe. Une fois cette machine détruite, le chef sera aveugle et les marins perdront un atout de poids.

Sir Commensal, en bon stratège militaire, pourrait ainsi conseiller de viser la tête des PJ, les membres qui dépassent de leurs abris (comme les pieds), d'aller à l'assaut par vague de deux pendant que les autres les couvrent, etc. Au regard de ses consignes, il est évident que l'on a affaire à un militaire (que le colonel Satch admirera et dont il lui semblera même reconnaître la voix). Cette option expose malheureusement aussi beaucoup à l'attaque de l'Horreur : rester trop longtemps au même endroit est le meilleur moyen de l'attirer et les PJ devront assiéger la passerelle durant plusieurs tours de jeu pour pouvoir la reprendre.

La partie du scénario où les personnages tentent de traverser un dirigeable en perdition est très proche d'un jeu de société : utilisez le plan fourni et quelques marqueurs ou des figurines pour laisser les joueurs choisir leur déplacement.

DÉTRUIRE LA FAILLE

Notez que, comme précisé dans les pages précédentes du kit, une Horreur de premier Cercle peut être repoussée si on détruit son ancre naturelle ou la chaudière en panne à proximité.

Détruire la chaudière Stockwell qui maintient l'Horreur sur Terre demande de retourner sur le dos du ballon, ce qui ne sera pas de tout repos : il faudra probablement traverser une partie de la zone passagers et esquiver les marins et surtout l'Horreur qui chasse particulièrement à cet endroit (c'est là qu'il y a le plus de monde).

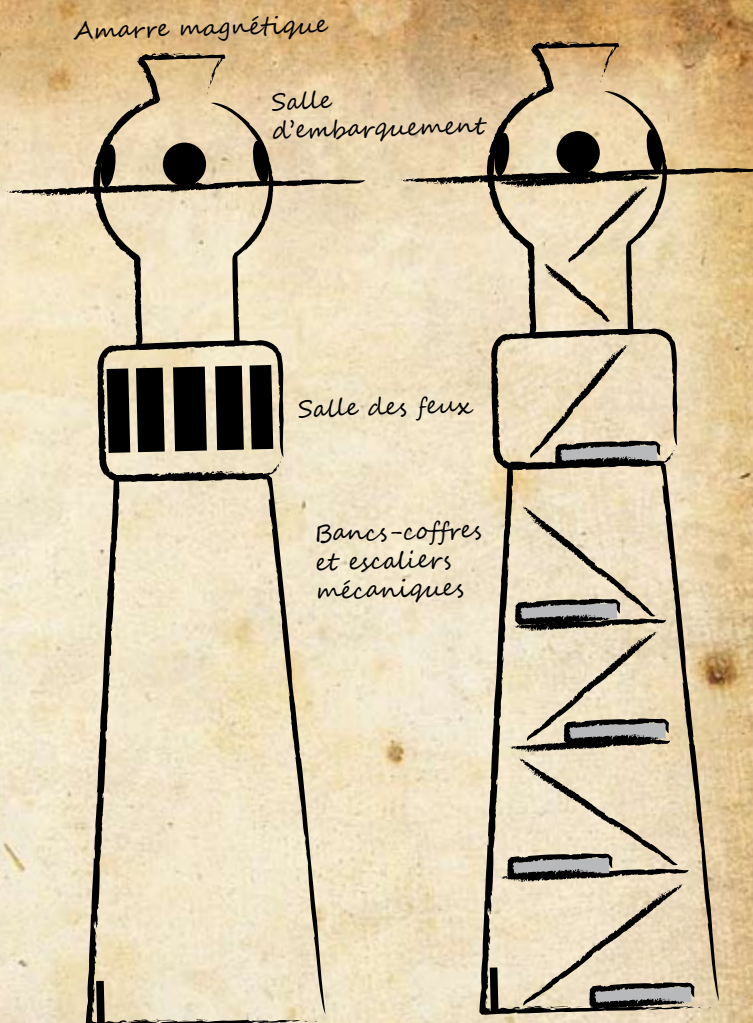
Si l'on veut passer par la passerelle ventrale, il faudra déjouer la surveillance des N/2 gardes qui protègent le triplan (selon les ordres de leur chef). Si détruire la chaudière est facile (elle ne possède que 2D6 points d'armure à égaler ou dépasser), le souffle de l'explosion quand elle libérera toute sa vapeur pourrait déséquilibrer quiconque ne se tient pas fermement à un barreau. Dans un rayon de 3 mètres, un jet de Force avec un seuil de 10 devra être réussi pour ne pas passer par-dessus bord.

Une fois la chaudière de la vanne avant annihilée, l'Horreur de Cercle 1 disparaîtra avec un cri plaintif. Si elle est devenue entre temps une Horreur de Cercle 2, un Manducateur (voir le chapitre sur les horreurs), elle ne sera pas affectée par cette destruction. Par contre, une fois la chaudière détruite, le dirigeable perdra à nouveau de l'altitude : la vanne sera ouverte en grand et rien ne la maintiendra plus fermée.

Sans réparation d'urgence, en seulement 8 tours de jeu, l'appareil touchera le sol pour se briser et s'enflammer, tuant tous ceux qui seraient encore à bord.

Ces réparations pourraient être de souder la vanne en place ou de tout simplement la maintenir avec un jet de Force réussi, d'un seuil de 12 par tour de jeu.

Evacuer tous les gens terrifiés et hystériques prendra beaucoup trop de temps, il faudra faire un choix. De toute façon, au bout de 4 tours de chute, la passerelle d'embarquement lâchera et l'amarre se rompra. Seuls ceux qui sauraient voler ou prendraient le triplan pourraient éventuellement s'en sortir.



La tour Palagy, vue de l'extérieur et en coupe



Fig. 64. Standard Stephenson Valve Gear.

TROUVER L'ANCRE ET LA DÉTRUIRE

L'ancre naturelle est en rapport avec le premier gardien du phare, c'est en tous les cas ce qu'affirme le vieux gardien actuel, Rogan Richardson. On peut le réveiller simplement en le secouant ou en lui faisant respirer des sels. Il pourra alors ajouter que le revenant, de plus en plus agressif, serait l'âme pénitente de l'ancien gardien du phare, Oswald Millworth.

Richardson est une personne facilement paralysée quand les événements lui échappent et s'enchaînent plus vite qu'il ne peut les gérer. En gentil gardien, il préfère maintenir et entretenir, il passera donc son temps à demander aux personnages de ne pas abîmer les lieux et à tout remettre en ordre, même au beau milieu d'une bataille. L'ancien gardien est malheureusement une fausse piste que Thyrsé a suivi sans succès, comme il pourra le confirmer s'il est réveillé à son tour. Le SteamShadows est assez jeune et, s'il connaît la théorie de l'Antiphonaire, ne l'a jamais utilisé en personne. En jeune homme de bonne famille, il est sûr de lui jusqu'à ce que la situation lui échappe, il essaiera alors d'utiliser la force et son bras mécanique.

La mèche de cheveux de la femme du gardien est conservée dans l'un des bancs-coffres scellés de l'ancienne salle des feux, la pièce juste sous la salle d'embarquement. C'est devenu une jolie salle d'attente qui mélange le bois des sièges, le bronze des armatures et le verre de l'optique impressionnante de 2m de diamètre qui occupe encore son centre.

Une peinture du gardien et de sa femme décore cette salle et montre clairement que l'Anaon est cette femme blonde aux cheveux longs (le peu que l'on aperçoit de l'Horreur), tout simplement car l'ancien gardien avait, lui, les cheveux courts et roux.

Les quatre coffres transformés en sièges confortables sont difficiles à déceler au premier coup d'œil (Perception + Vigilance avec un seuil de 10) et sont cloués : personne ne les a ouverts depuis la réfection du phare. Il faudra les forcer pour pouvoir les fouiller (Force + Condition physique, seuil de 12. Un outil ajoute un bonus de 2 à 4 au jet).

DÉTRUIRE L'ANAON OU LE MANDUCATEUR

L'Anaon ne peut être détruit que via la faille et l'ancre (cf. les Mystères) ou par l'utilisation d'un Antiphonaire. La manipulation de cette étrange machine est très simple mais dangereuse et demande une certaine précision : un jet de Perception + Arme étrange est nécessaire pour viser l'Horreur et, une fois ouverte, chaque tour durant lequel on la touche force à réussir un jet de Résistance au risque de perdre conscience et un point d'Équilibre.

Le souffle de vapeur est violent et cause 1D6 dommages à tout personnage qui ne porte pas d'armure. L'Antiphonaire dégage pendant 5 tours exactement un halo bleu qui peut détruire l'Horreur, à moins d'investir de la vapeur de la réserve et de jeter sur la table de durée avec la vapeur investie, la durée de l'effet sera alors considérablement augmentée (1D8 peut ainsi permettre à l'effet de durer de 10 secondes (ou 2 tours) à 5 minutes !).

L'Horreur devra, pour sa part, réussir un jet d'Impulsion supérieur ou égal au résultat du jet de dé de l'Antiphonaire : durant le premier tour le jet se fait au D20, durant le second au D12, etc. jusqu'au D6. Il arrive, hélas, que cela ne fonctionne pas et que l'Horreur reste alors que l'Antiphonaire est totalement déchargée et s'éteint définitivement. La seule solution restant est alors la fuite.

ACTE DE BONTÉ

Si le MJ est gentil, il pourra autoriser un jet d'Intuition d'un seuil de 12 pour trouver du premier coup le bon coffre.

Parmi tout un fatras de peintures marines, de cartes poussiéreuses et de vêtements usés, on trouvera la superbe mèche de cheveux encore tenue par une broche en or.

Il suffit de brûler la mèche de cheveux pour la détruire mais, dès que l'ancre est trouvée, l'Anaon ou le Manducateur reviennent le plus vite possible pour protéger leur lien avec la réalité.

Il serait bon que les autres personnages fassent diversion pendant tout le temps de la fouille si l'Horreur est dans les parages, pour permettre de trouver rapidement l'ancre.

Que se passe-t-il quand on perd connaissance en touchant l'Antipho-naire ?

Pendant une frac-tion de seconde, on aperçoit les cercles, tout comme certains médiums très doués.

La vision se super-pose à la réalité de la terre et l'impos-sibilité, la saturation d'information et cer-taines visions épou-vantables plongent l'utilisateur dans l'in-conscience.

Le Manducateur peut être détruit par la force, mais il possède la règle Indestruc-tible (voir celle-ci dans la description des Horreurs). De plus, à chaque tour d'exis-tence, son aura de maladie s'étend jusqu'à atteindre 1km de diamètre : toute personne dans la zone doit réussir un jet d'Endurance ou contracter une lèpre foudroyante (décoloration de la peau par plaque, saignement de nez hémorragique, lésions de la peau, perte de la vue partielle ou totale, problème de coordination, de plus, les malades sont contagieux).

La perte immédiate de 12 pts de ca-ractéristiques est à répartir au choix du joueur, ils ne peuvent être regagnés qu'à hauteur de la moitié par les traite-ments qui sont encore insuffisants. Seule l'expérience pourra compenser les sé-quelles.

PRENDRE LA FUITE

Certes peu honorable, la fuite reste une solution efficace. Emprunter la tour implique de réussir à traverser les ruines de la passerelle puis à descendre de nombreux escaliers mécaniques à l'arrêt jusqu'à la sortie (le gardien peut les mettre en marche, il en possède la clé, mais ils sont lents). Cela prendra presque 20 tours de jeu et à chaque tour l'Anaon peut surgir pour les attaquer, furieux qu'on envahisse son territoire. Il ne peut heureusement pas s'éloigner de plus de quelques dizaines de mètres du bâtiment et interrompra sa poursuite rapidement une fois dehors. Le Mandu-cateur ne sortira que de nuit pour chasser dans les environs du phare.

Une autre issue serait de s'emparer du triplan armé qui accepte 2 pilotes et 3 passagers. L'appareil demande de bonnes compétences de pilotage pour ne pas percuter le dirigeable au décro-chage, mais est facile à manœuvrer une fois en plein air.

Il est armé d'une mitrailleuse lourde équipée d'un camembert de 100 balles. Enfin, éloigner le dirigeable permet-trait de forcer l'Anaon à retourner dans son plan temporairement, jusqu'à ce qu'une autre chaudière Stockwell tombe en panne à proximité de son ancre.

L'Anaon peut chan-ger, après avoir ab-sorbé 10 points d'Equi-libre, l'esprit devient si visible par les Horreurs du deuxième Cercle qu'une de ces créatu-res le dévore et prend sa place.

Ce sera un Manduca-teur, un cadavre mo-mifié emballé dans un suaire. Il est indestruc-tible, terrifiant, porteur de maladie et d'une force incroyable. Heu-reusement, tant qu'il fait jour, l'Horreur cher-chera seulement à rejoindre l'ancre psy-chique pour se glisser dans le banc-coffre en tuant tout ce qui vit sur son passage, sans jamais poursuivre ses attaquants. Rappelez-vous que les Horreurs de Cercle 2 ne font pas leurs jets au D6 mais au D8.

AEROMARIN - MERCENAIRE Jets au D6

Caractéristiques

Physiques

Force	4
Dextérité	4
Endurance	4
Vitesse	3
Perception	2

Compétences

Armes à feu	1
Armes blanches	3
Armes étranges	1
Armurerie	1
Bricolage	1
Condition physique	2
Corps à corps	2

Armes

Pistolet modifié

Niveau

Armes à feu	1
Armes blanches	3
Armes étranges	1
Armurerie	1
Bricolage	1
Condition physique	2
Corps à corps	2

Dommages

8

Caractéristiques

Mentales

Savoir	2
Logique	2
Volonté	3
Empathie	1
Intuition	3

Caractéristiques Secondaires

Fortune	2
Points de vie	14
Influence	1
Equilibre	2

Portée Notes

30m Balles à effets, tournent à 90° au bout de 3m

Caractéristiques

Esotériques

Sagesse	2
Fusion	2
Résistance	3
Impulsion	2
Conscience	2



ANAON Jets au D6

Caractéristiques Physiques

Force	NA
Dextérité	3
Endurance	NA
Vitesse	3
Perception	2

Caractéristiques Mentales

Savoir	2
Logique	2
Volonté	6
Empathie	1
Intuition	3

Caractéristiques Esotériques

Sagesse	2
Fusion	2
Résistance	3
Impulsion	2
Conscience	2

MANDUCATEUR Jets au D8

Caractéristiques Physiques

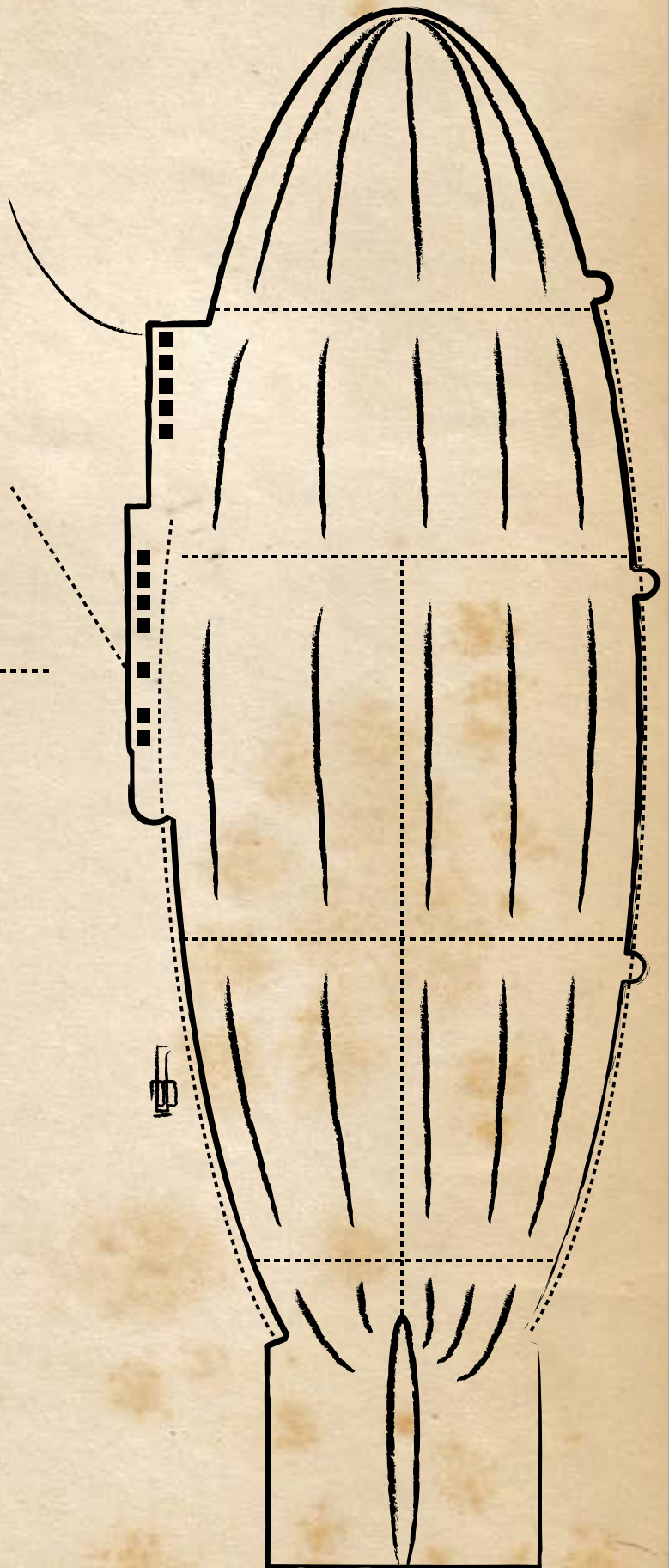
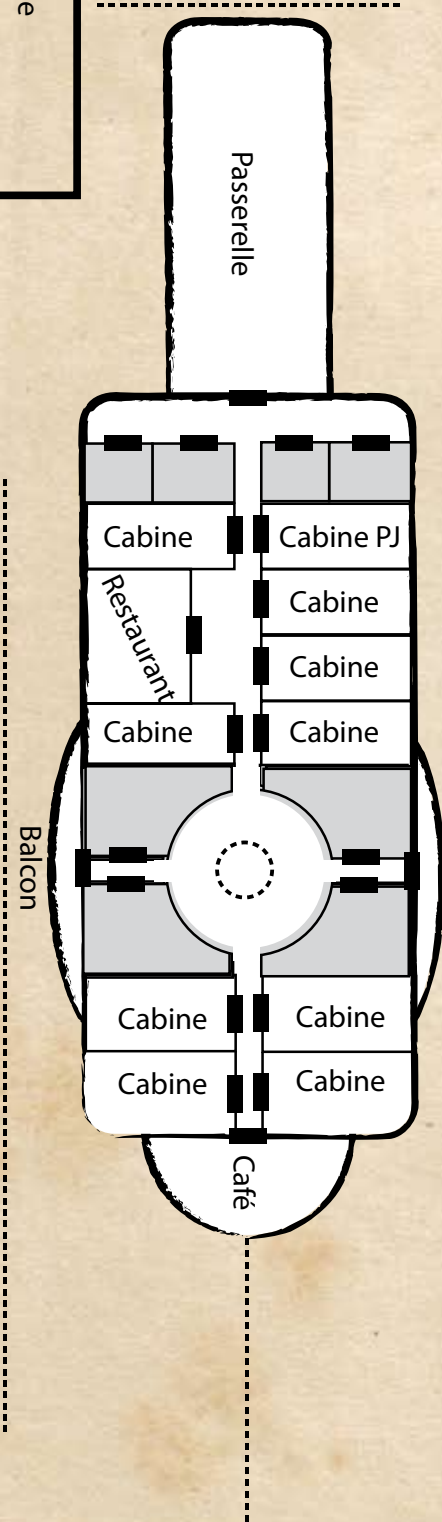
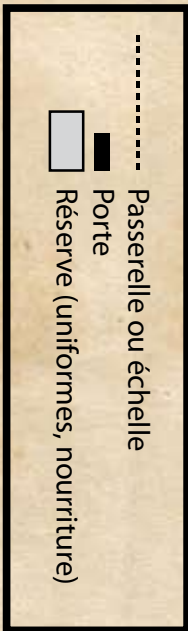
Force	12
Dextérité	1
Endurance	6
Vitesse	1
Perception	2

Caractéristiques Mentales

Savoir	1
Logique	1
Volonté	6
Empathie	1
Intuition	1

Caractéristiques Esotériques

Sagesse	3
Fusion	4
Résistance	4
Impulsion	2
Conscience	3



Le Lanssatt, un dirigeable de classe Zéphyr

33
 PRESSURE
 MONTAGE

Arthur est un mécanicien bricoleur un peu inventeur sur les bords, toujours curieux de découvrir de nouvelles machines, de nouvelles idées. C'est un gentil jeune homme de 28 ans, toujours souriant, passionné par les dirigeables.

Son père est mort depuis peu. C'était un homme violent, qui le frappait en privé. Personne ne le sait, mais il a eu peur de lui toute sa vie. Il a d'autant plus peur qu'il revienne le hanter qu'il a cru voir des objets bouger autour de lui, des ombres le suivre... Il doit trouver un moyen de l'empêcher de revenir avant qu'il ne soit trop tard !

FORTUNE 7	Perception 4	Savoir 4	Sagesse 4	Influence 2
PIS DE VIE 13	Vitesse 4	Logique 4	Vision 4	Équilibre 2
COMPÉTENCES	Endurance 3	Volonté 3	Résistance 3	Expérience 3
Bricolage 3	Dextérité 2	Empathie 2	Impulsion 2	
Conduite 1	Force 3	Intuition 3	Conscience 3	

Détecteur de chaleur (Perception+1D6) : Permet de localiser une ou plusieurs cibles par détection des anomalies de chaleur.
Lunettes liées au détecteur (Perception+1D6) : Permettent de voir l'invisible s'il y a des traces de chaleur.
Bague ouvre-porte (Dextérité +1D6) : Permet d'ouvrir une serrure mécanique.

ARMES	DOMAINES	COUTS	PORTÉE	NOTES
Révolver modifié	10+vapeur	6	30m	Balles rotatives
ARMURES	LOCALISATION			PROTECTION

MATÉRIEL TRANSPORTÉ
Une chaudière Stockwell brute, menu matériel pour bricoler

Sir Angus est un gentleman séduisant et riche de 31 ans. Chevalier de la Pax Britannica, il se cherche une activité passionnante dans la vie, il se rend à Douvres pour visiter la France et découvrir ses pittoresques habitants.

Cela fait des années que la grand-mère de Sir Angus hante la maison familiale. Toujours aussi gentille, elle aide et conseille ses enfants et petits-enfants sur les décisions difficiles à prendre, elle console les chagrins... Angus a appris que les fantômes changeaient parfois pour devenir méchants, il ne peut pas laisser cela arriver et doit tout faire pour l'empêcher.

FORTUNE 8	Perception 3	Savoir 3	Sagesse 1	Influence 7
PIS DE VIE 12	Vitesse 4	Logique 1	Vision 2	Équilibre 3
COMPÉTENCES	Endurance 2	Volonté 3	Résistance 3	Expérience 3
Armes blanches 1	Dextérité 3	Empathie 1	Impulsion 1	
Arts 2	Force 4	Intuition 3	Conscience 3	

Lunettes VPT (Perception+1D6) : Permet de protéger des éclats lumineux, des radiations et des dommages à hauteur de la valeur du dé de vapeur.

ARMES	DOMAINES	COUTS	PORTÉE	NOTES
Canne épée Pistolet Bentley	8 8	8 8	30m	Lame cachée
ARMURES	LOCALISATION			PROTECTION

MATÉRIEL TRANSPORTÉ
Tenue distinguée



ASTERN GUARD VALVE SUPPLIED BY CUSTOMER
TO ASTERN HANDWHEEL

EMERGENCY LEVER MANUALLY OPEN AHEAD VALVE

OIL DRAIN

MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER



BEARING LUBRICATION OIL

EXHAUST TO CONDENSER



OIL TO MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

OIL FROM BEARING CLEARANCE LINE

ENGINE - FORWARD END
Scale 1:1 m.m

3075 02 26 15

04 0-13 20

Waste - arrangement



STEAM PRESSURE OIL



PRESSURE WATER

Lady Brewer est une femme d'âge mûr très sociale, influente et pleine d'expérience. Aventurière et exploratrice en son temps, elle profite de son statut durement acquis pour voyager et visiter sa famille trop longtemps négligée. Une nuit, un fantôme s'est jeté sur elle dans la rue pour lui glacer le sang ou lui voler son âme, elle ne sait pas trop. Heureusement, des hommes et des femmes le poursuivaient et sont intervenus à temps. Ils ont utilisé une sorte de chaudière Stockwell et cela a tué le fantôme. Ils ont disparu sans demander leur reste, mais Miranda a reconnu l'un d'eux, un gentilhomme tout ce qu'il y a de plus honnête. Elle ne sait pas si elle devrait le dénoncer, le remercier ou le rejoindre.

FORTUNE 7	Perception 2	Savoir 4	Sagesse 2	Influence 9
PIS DE VIE 13	Vitesse 2	Logique 3	Insion 1	Équilibre 2
COMPÉTENCES	Endurance 3	Volonté 3	Résistance 2	Expérience 4
Armes à feu 1	Dextérité 2	Empathie 3	Impulsion 1	
Bureaucratie 1	Force 3	Intuition 2	Conscience 2	
Convaincre 1				LA POTÉCHNOLOGIE

Broche VPT (Portée selon jet de vapeur) : Permet de communiquer avec une ou plusieurs autres broches dans une portée limitée.

ARMES	DOMINANCE	COUPS	PORTÉE	VOIES
Pistolet Remington	8	2	2	30m
ARTIFICES	LOCALISATION	PROTECTION		
Sciences humaines / Soins d'urgence 1				
MATÉRIEL	TRANSPORTE			
Vigilance 1	Tenue distinguée			

Marcus est un médium et occultiste de plus en plus célèbre, versé Depuis l'adolescence, il les voit. Des morts, des morts qui pendent au bout de gibets, des morts au bas des escaliers, des morts autour de leur propre tombe, il y en partout. La plupart restent là, hébétés, mais certains le voient et le suivent ou l'attaquent même parfois ! Cela ne peut plus durer, il doit trouver un moyen de se débarrasser de ces visions, ou de ces fantômes, dans les mystères entourant les Horreurs et mêmes certaines méthodes des SteamShadows. En homme sûr de lui, il voyage dans tout le pays pour aider les gens en difficulté dans la mesure de ses connaissances.

FORTUNE 4	Perception 2	Savoir 5	Sagesse 5	Influence 4
PIS DE VIE 14	Vitesse 3	Logique 3	Insion 2	Équilibre 4
COMPÉTENCES	Endurance 4	Volonté 4	Résistance 4	Expérience 5
Armes étranges 1	Dextérité 2	Empathie 3	Impulsion 2	
Camouflage 1	Force 5	Intuition 4	Conscience 4	
Convaincre 3				LA POTÉCHNOLOGIE

Gant VPT (Conscience+1D6) : Permet de protéger des dommages de 8+ vapeur et de résister à l'Antiphonaire.

ARMES	DOMINANCE	COUPS	PORTÉE	VOIES
Pistolet Remington	8	2	2	30m
ARTIFICES	LOCALISATION	PROTECTION		
Sciences occultes 2				
MATÉRIEL	TRANSPORTE			
Séduction 1	Gant VPT	main au choix		8+vapeur
	Jeux de cartes, tarot divinatoire, runes			



ASTERN GUARD VALVE SUPPLIED BY CUSTOMER

EMERGENCY LEVER MANUALLY OPEN AHEAD VALVE

OIL DRAIN

MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

BEARING LUBRICATION OIL

EXHAUST TO CONDENSER

OIL TO MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

OIL FROM BEARING CLEARANCE LINE

ENGINE - FORWARD END
Scale 1:1 m.m

APR 02 26 15

Waste - arrangement

STEAM LINE

PRESSURE OIL

35
PRESSURE OIL

Graham est un combattant solide d'un certain âge, mercenaire, toujours à la recherche d'action et d'un employeur capable de payer ses talents. Il aime autant le combat que l'argent et accepte parfois certains bouts gratuits pour peu que l'action soit au rendez-vous. Cela fait 30 ans maintenant que toute la famille cache son noir secret, un monstre est enfermé dans le caveau familial au fond du jardin de la grande demeure de ses parents. Mais Graham sait qu'un jour le monstre finira par s'enfuir, ou quelqu'un l'entendra ou pire le libérera, même par mégarde. Il cherche un moyen de s'en débarrasser, les SteamShadows sont peut-être la solution ?

FORTUNE 4
PIS DE VIE 15
COMPLÉMENTS
 Perception 5
 Vitesse 4
 Endurance 5
 Dextérité 3
 Force 4
 Savoir 2
 Logique 3
 Volonté 4
 Empathie 1
 Intuition 3
 Sagesse 2
 Vision 1
 Résistance 3
 Impulsion 1
 Conscience 2
INFLUENCE 4
EQUILIBRE 2
EXPÉRIENCE 2

Bras mécanique (Force+1D6) : Permet d'absorber tout dommage d'un montant du dé de vapeur ou d'augmenter la force de l'utilisateur sur ce bras. Un au choix par tour de jeu.
Armure ventrale (protection de 8) : En matériel adaptatif, permet d'absorber tout dommage localisé d'un montant de 8+ dé de vapeur.

ARMES	DOMMAGES	COUPS	PORTÉE	NOTES
Revolver modifié	10+vapeur	5	30m	Balles rotatives
Revolver modifié	10	6	30m	Balles à effet, tournent à 90° au bout de 3m
Fusil Winchester	12	12	150m	Peut tirer toutes ses munitions à la fois

ARMURES	LOCALISATION	PROTECTION
Armure ventrale	Torse	8+vapeur

MATÉRIEL TRANSPORTÉ

Katty est une jeune pilote et surtout une aventurière toujours à la recherche d'excitation et de mystères à élucider. Hélas, si elle a eu sa dose d'adrénaline à l'étranger, elle doit d'abord rassembler assez d'argent pour retourner en Afrique et le travail de coursier entre Londres et Douvres n'est pas le plus excitant qui soit. Cela fait des années que son grand-père hante le caveau familial. Toujours aussi gentil, il aide et conseille ses enfants et petits-enfants sur les décisions difficiles à prendre, il console les chagrins... Mais, il y a peu, il a dit à Katty avoir vu "au-delà", ce qui l'attend "après" et il ne veut pas que cela lui arrive. Le patriarche lui a demandé, à elle seulement, sa préférence, de trouver un moyen de le tuer. Il attend avec impatience, malheureux.

FORTUNE 5
PIS DE VIE 14
COMPLÉMENTS
 Perception 3
 Vitesse 5
 Endurance 4
 Dextérité 5
 Force 5
 Savoir 3
 Logique 2
 Volonté 4
 Empathie 3
 Intuition 4
 Sagesse 1
 Vision 1
 Résistance 2
 Impulsion 1
 Conscience 2
INFLUENCE 3
EQUILIBRE 2
EXPÉRIENCE 3

Lunettes (Perception+1D6) : Permettent de zoomer, portée selon le résultat du dé de vapeur.
Epaulettes renforcées (protection de 8) : En matériel adaptatif, permet d'absorber tout dommage localisé d'un montant de 8+ dé de vapeur.

ARMES	DOMMAGES	COUPS	PORTÉE	NOTES
Pistolet modifié	8+vapeur	6	30m+vap	Balles autopropulsées
Épée ciseau	9			Si l'arme est laissée un tour complet dans la cible : dommages x2

ARMURES	LOCALISATION	PROTECTION
Epaulettes renforcées	Epaules	8+vapeur

MATÉRIEL TRANSPORTÉ



ASTERN GUARD VALVE SUPPLIED BY CUSTOMER
TO ASTERN HANDWHEEL

EMERGENCY LEVER MANUALLY OPEN AHEAD VALVE

VALVE DRAIN

MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

BEARING LUBRICATION OIL

EXHAUST TO CONDENSER

OIL TO MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

OIL FROM BEARING CLEARANCE LINE

ENGINE - FORWARD END
Scale 1:1 m.m

3075 02 26 15

04 0-13 20

Waste - arrangement



PRESSURE OIL



PRESSURE SENSOR

Lady Abby est issue de noble lignée et a choisie d'inventer ses propres machines à vapeur. Jeune, fouguese et passionnée, elle cherche de nouvelles idées à chaque sortie de son atelier/ laboratoire enfumé. Il y a peu, Abby bricolait une chaudière Stockwell, sous le regard vacant du revenant qui hante sa maison familiale. Et l'accident est arrivé, toutes les vanes de la chaudière se sont ouvertes en même temps. L'explosion ne l'a pas tuée, mais elle l'a assommée et a soufflé la pièce et semble avoir fait disparaître le fantôme. Mi désolée pour le gentil esprit, mi fascinée, Abby cherche à savoir ce qui s'est réellement passé.

FORTUNE 8	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
VITESSE 3	Intelligence 3	Empathie 3	Intuition 4	Force 4	Conscience 2	
RES DE VIE 14	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
COMPÉTENCES	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
Armes étranges 1	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
Bricolage 2	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
Ferronnerie 2	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
Mécanique de force 3	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
Mécanique de précision 1	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4
Science Vaporo-technologique 2	Perception 2	Savoir 4	Logique 5	Volonté 3	Dextérité 3	Force 4

Plastron d'armure (protection de 8) : En matériau adaptatif, permet d'absorber tout dommage localisé d'un montant de 8+ de vapeur.

Lunettes (Perception+1D6) : Permet de localiser une ou plusieurs cibles par détection des anomalies de chaleur.

Appareil de ventilation (Endurance +1D6) : Permet de respirer les pires atmosphères et gaz

ARMES	DOMAINES	CORPS	PORTÉE	VOIES
Révolver modifié	10	10	30m	Balles rotatives à ailettes
Révolver modifié	10	10	30m	Criblage : touche 3m de diamètre
ARMURES	LOCALISATION	PROTECTION		
Plastron d'armure	Torse	8+vapeur		

MATÉRIEL TRANSPORT
Une chaudière Stockwell brute, Trousse à outil et matériel pour bricoler

Ce gentleman cambrioleur d'âge mûr se fait passer pour un chevalier de sa majestée pour approcher ses cibles favorites, les nobles. S'il est souvent obligé de fuir la police, il exerce son métier autant par amusement que par envie. Le père de Dustin, si parfait toutes ses années et réprochant son choix de vie, a été reconnu coupable de faire partie des SteamShadows. Pour ses crimes envers des esprits et revenants aimés de tous, il a été pendu. Dustin ignorait tout de sa seconde vie et sent le besoin de le venger, en prouvant qu'il avait raison de tuer les fantômes.

FORTUNE 3	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
VITESSE 5	Intelligence 4	Empathie 5	Intuition 5	Force 5	Conscience 2	
RES DE VIE 14	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
COMPÉTENCES	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Armes blanches 2	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Arts 1	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Convaincre 3	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Crochetage 3	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Déduction 1	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Education 2	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Etiquette 3	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Mensonge 3	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5
Séduction 2	Perception 3	Savoir 3	Logique 2	Volonté 3	Dextérité 5	Force 5

Lunettes VPT (Perception+1D6) : Permet de protéger des éclats lumineux, des radiations et des dommages de la valeur du dé de vapeur.

Bague ouvre-porte (Dextérité +1D6) : Permet d'ouvrir une serrure mécanique.

ARMES	DOMAINES	CORPS	PORTÉE	VOIES
Pistolet Bentley	8	8	30m	
ARMURES	LOCALISATION	PROTECTION		
Epaulières renforcées	Epaules	8+vapeur		

MATÉRIEL TRANSPORT
Tenue distinguée



ASTERN GUARD VALVE SUPPLIED BY CUSTOMER
TO ASTERN HANDWHEEL

EMERGENCY LEVER MANUALLY OPEN AHEAD VALVE

OIL DRAIN

MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

BEARING LUBRICATION OIL

EXHAUST TO CONDENSER

OIL TO MANEUVERING VALVE OPERATING CYLINDER

OIL FROM BEARING CLEARANCE LINE

ENGINE - FORWARD END
Scale 1:1 m.m

3075 02 26 15

04 0-13 20

Waste - arrangement

STEAM LINE

PRESSURE OIL

35
PRESSURE OIL



DÉGRADATION DES DÉS

DE A DÉGRADER DE REMPLACÉ PAR SEUIL DE DIFFICULTÉ

D20	2 D10	15
D20	2 D12	16
D12	2 D8	17
D10	2 D8	18

STEAMSHADOWS

l'héritage de Sir Stockwell

FREDERIC DORNE



<http://fr.ulule.com/steamshadows>



www.jdreditions.com