

MASQUES

- .NUIT
- .LAME
- .GOLEM
- .COLOSSE
- .TOXIQUE
- .SENTINELLE

SPECTRES

- REVENANTS.
- FANTÔMES.
- OMBRES.
- GOULES.

AUTRES

- .L'Acharné
- .Le Fléau
- .Le Maître
- .L'Apatride
- .Ténèbres
- .Le Sélénite
- .L'Immortel
- .Brute
- .L'Artificier
- .L'Exalté
- .Le Paria
- .Les 3 Frères de sang

FACTIONS

- .LES CONSTRUCTS
(Le Faiseur de Jouets)
- .LES MUTANTS
(L'Ingénieur)
- .LES MILITAIRES
(Implacable)
- .LES SCIENTIFIQUES
(L'Archiviste)
- .LES LYCAONS
(La Bête)
- .LA CONFRÉRIÉ DIVINE
(Le Cardinal)



RESSOURCES

- .Archives
- .Eau pure
- .Cartouches
- .Générateurs

SEC.01

PAR GAUTHIER «GO@T» LION - MISE EN PAGE : DAMIEN «RAHYLL» C.
INSPIRATIONS : GHOST/ECHO (JOHN HARPER) ET FINAL FANTASY - THE SPIRITS WITHIN

//UN HACK/RESKIN DE GHOST/ECHO



LIEUX

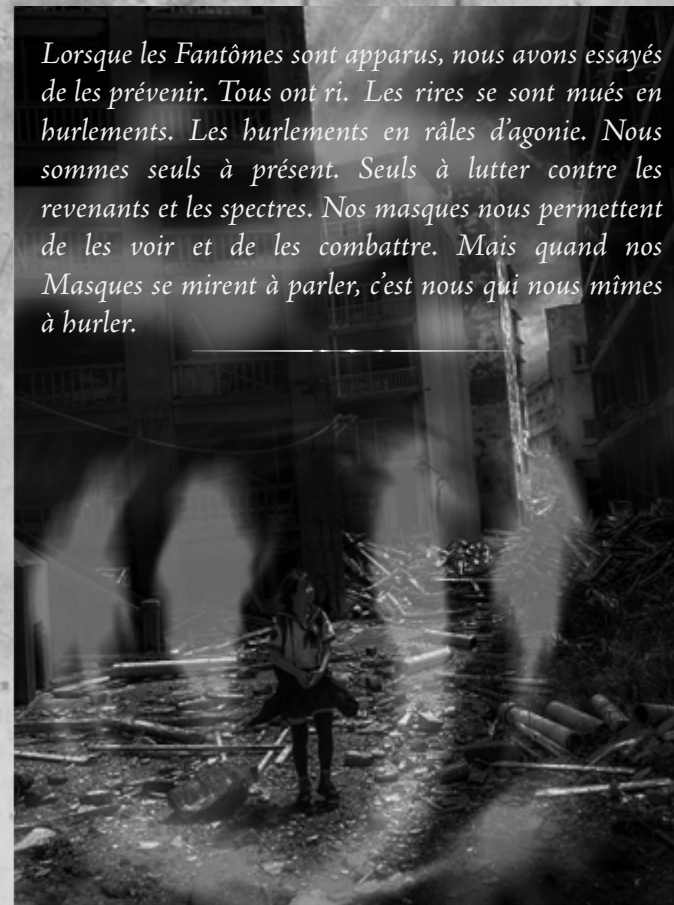
Dans Cinq Points

- .Le Dépôt
- .Le Souk
- .Le Cimetière
- .Le Générateur
- .Le Bouclier
- .Le Mur
- .La Digue
- .Le No Man's Land

Au delà du Désert

- .La Cathédrale des fous
- .Le Repaire des Lycaons
- .Le Laboratoire du Faiseur de Jouets
- .La Bibliothèque de l'Archiviste
- .L'Arène de l'Acharné
- .L'Abri 1334
- .La Nécropole
- .La Base militaire

Lorsque les Fantômes sont apparus, nous avons essayé de les prévenir. Tous ont ri. Les rires se sont mués en hurlements. Les hurlements en râles d'agonie. Nous sommes seuls à présent. Seuls à lutter contre les revenants et les spectres. Nos masques nous permettent de les voir et de les combattre. Mais quand nos Masques se mirent à parler, c'est nous qui nous mîmes à hurler.



/LANCEZ LES DÉS QUAND

- .Vous agissez sous pression
- .Vous vous infiltrerez ou volez
- .Vous encaissez les coups
- .Vous devenez violent
- .Vous embobinez ou tenez ferme
- .Vous laissez le champ libre à votre Masque
- .Vous prêtez l'oreille aux murmures de votre masque.

// **Quand vous lancez les dés**, lancez un dé par danger et un dé par objectif, puis distribuez le résultat entre chacun d'entre eux pour voir ce qui se passe.
+ Quand vous ou votre Masque êtes particulièrement préparé, entraîné, talentueux ou équipé pour ça, lancez un dé de plus.

/RÉSULTAT DES DÉS : OBJECTIF

- .1-2 : L'objectif échoue et vous avez laissé passer votre chance (sauf si les circonstances changent).
- .3-4 : L'objectif est en partie atteint et vous pouvez tenter votre chance à nouveau.
- .5-6 : L'objectif est atteint.

/RÉSULTAT DES DÉS : DANGER

- .1-2 : Le danger se réalise.
- .3-4 : Le danger se réalise partiellement mais pèse toujours.
- .5-6 : Le danger est évité.

// **Quand un danger pèse toujours**, notez-le sur une carte et posez-le devant vous. À l'avenir, chaque fois que vous lancez les dés, le MJ ou vous-même pouvez ajouter ce danger (ce qui remplace le danger que vous pourriez normalement ajouter).

/OBJECTIFS + DANGERS

Les objectifs et les dangers doivent toujours être directement liés à l'action en cours. Vous déterminez votre objectif. Vous trouverez une liste d'exemples en-dessous de chaque description d'action plus loin.
+ Chaque action comporte obligatoirement un danger. Si vous n'arrivez pas à imaginer un danger pour une action, alors vous n'avez pas besoin de jeter les dés pour qu'elle réussisse.
+ Le MJ peut ajouter un deuxième danger.
+ Vous pouvez ajouter un troisième danger et lancer un dé en plus.

// **Quand vous agissez sous pression**, vous pouvez accomplir une simple tâche alors que vous êtes blessé ou en danger, traverser une zone dangereuse, ou aider quelqu'un qui court un danger.
+ Danger : **vous subissez des dégâts.**

// **Quand vous vous infiltrerez ou volez**, vous pouvez vous déplacer sans vous faire repérer, dérober ou déposer un objet, préparer une embuscade ou déjouer des appareils de surveillance.
+ Danger : **vous êtes pris sur le fait.**

// **Quand vous encaissez les coups**, vous pouvez résister à de graves blessures, dépasser la douleur ou intimider par votre résistance.
+ Danger : **vous êtes hors-combat.**

// **Quand vous devenez violent**, vous pouvez faire des dégâts, terroriser par votre sauvagerie, commettre un meurtre ou démolir quelque chose.
+ Danger : **vous infligez des dégâts indésirables. Ou votre Masque prend le contrôle.**

// **Quand vous embobinez ou tenez ferme**, vous pouvez mentir avec succès, faire forte impression, rester sur vos positions, obtenir une promesse, découvrir une vérité cachée ou négocier un accord dans votre intérêt.
+ Danger : **vous vous mettez dans de sales draps.**

// **Quand vous laissez le champ libre à votre Masque**, vous pouvez exécuter un acte surnaturel, entrer ou sortir du monde spectral ou communiquer avec les Spectres.
+ Danger : **votre Masque s'éveille ; sa personnalité se révèle. Inscrivez un nouveau Trait de personnalité (sombre et inhumain) sur votre fiche.**

// **Quand vous prêtez l'oreille aux murmures de votre Masque**, vous pouvez observer des événements appartenant au passé, percevoir des événements se déroulant à un autre endroit, ou dialoguer avec d'autres Masques.
+ Danger : **les murmures résonnent et attirent l'attention d'un ou de plusieurs Spectres.**

/SITUATION DE DÉPART

Vous vous tenez devant un hangar en flammes. Vos masques murmurent une mélodie impie à vos oreilles. Des corps enflammés tentent désespérément de s'enfuir du bâtiment en battant des bras dans l'air brûlant mais vous les abattez impitoyablement dès qu'ils sortent à l'air libre. C'est à ce moment que les Spectres sortent de l'ombre. Bien trop pour que cela soit une simple coïncidence. Êtes-vous victime d'une embuscade, d'une trahison ? Ou bien êtes-vous sur le point de découvrir le secret des Masques ?

MJ : Remplissez les blancs en piochant dans /AUTRES, /FACTIONS et /LIEUX se trouvant dans la SEC.01.

Joueurs : Choisissez un Masque dans les /MASQUES, notez un Talent et un Equipement sur votre fiche.

/RÉPONDEZ À CES QUESTIONS PENDANT LA PARTIE

- .À quoi vous servent les Ressources ?
- .Quels sont les pouvoirs et les talents de vos Masques ?
- .À quoi ressemble le monde des Spectres ?
- .À quoi ressemble le monde ?
- .Que sont les Masques ?
- .Que murmurent-ils à vos oreilles ?
- .Que sont les Spectres ?



// IMPORTANT : CE JEU EST INCOMPLÉT. VOUS DEVEZ REMPLIR LES BLANCS

// NOVEMBRE 2015

SEC.02