



World of Lies  
The Laundry



## INTRODUCTION

C'est ce qu'on appelle dans le métier une Excursion Extra-réalité Non Planifiée. Généralement abrégée "Oh merde".

- Le Bureau des Atrocités

Ce document résume les modifications apportées à **World of Lies** pour vous permettre d'utiliser cette mécanique pour jouer dans l'univers de La Laverie, issu des romans de Charles Stross. Il ne contient aucun élément de contexte sur la Laverie et devra donc être utilisé conjointement avec les ouvrages de la gamme The Laundry parus en anglais chez **Cubicle 7**.

**World of Lies** est dérivé de **Dark World**, un système de jeu de **Fabulo**, avec son aimable autorisation (disponible sur <http://dark-world-jdr.weebly.com/>).



**Dark World**, comme **World of Lies**, sont tous deux basés sur le système **Apocalypse**, créé originellement par Vincent D. Baker pour le jeu de rôles **Apocalypse World**.

Si vous n'êtes pas familier avec ce type de mécanique, je vous encourage à aller jeter un coup d'œil du côté de jeux comme **Monsterhearts**, **Apocalypse World** ou **Urban Shadows**.



## CREDITS

Textes : Julien "Selpoivre" Rothwiller ([selpoivre@gmail.com](mailto:selpoivre@gmail.com))



**World of Lies** est une production du Studio Gobz'Ink  
(<http://gobzink.shamzam.net>).  
Version 1 - 19/02/2016

## LICENCE



Le texte de ce jeu est publié sous licence **Creative Commons BY-NC-SA**. Cette licence vous autorise à modifier et redistribuer ce fichier à condition d'en citer la paternité et de distribuer la version modifiée sous la même licence.

Pour plus d'informations, visitez la page suivante :  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

## DEMONOLOGIE\_INFORMATISEE

Pour user de magie, le personnage peut soit utiliser des rituels et incantations à l'ancienne, ce qui est long et inefficace, ou lancer un programme sur un ordinateur pour effectuer les calculs requis. La magie à l'ancienne demande d'avoir accès à un texte détaillant la marche à suivre pour réaliser le rituel (ou le connaître par cœur). Dans ce cas, les lois de la magie fonctionnent sur le principe d'échange réciproque : on n'obtient quelque chose de conséquent d'un sortilège qu'à partir du moment où on y investit quelque chose de conséquent.

### SORCELLERIE - 2D6 + BONUS VARIABLE

Pour lancer un sortilège, le personnage lance 2D6 + un bonus dépendant du sacrifice réalisé ou du matériel utilisé.

Pour la magie à l'ancienne:

- Aucun sacrifice matériel, le sorcier se contente de psalmodier : -2
- Un sacrifice symbolique (quelques gouttes de sang du sorcier, un symbole dessiné à la craie...) : -1
- Un sacrifice spécifique aux circonstances (une mèche de cheveux de la victime du sort, le sang d'un allié...) : +0
- Un sacrifice cruel (les viscères d'un animal, une main, une oreille ou un oeil humain...) : +1
- Un sacrifice mortel (meurtre rituel d'un être humain, mutilation de plusieurs personnes...) : +2

Pour la magie informatisée, le bonus dépend de la puissance de calcul déployée et de l'optimisation de l'algorithme de calcul utilisé (additionnez les deux):

- Vieil ordinateur dépassé tournant sur Windows Me : -2
- Ordinateur moderne : +0
- Ferme de serveurs ultramoderne : +1
- Smartphone ordinaire : -1
- Necronomiphone dernier cri : +0
- Programme buggé et/ou dépassé : -1
- Programme certifié pour la Laverie : +0
- Algorithme optimisé : +1





**Sur 10+**, le sortilège fonctionne comme prévu.

**Sur 7-9**, choisissez dans la liste:

- *Si le sort a été lancé à l'ancienne*: Le sortilège fonctionne comme prévu mais le personnage encaisse un point de Tension ou un point de Blessure (le Gardien choisit).
- *Si un ordinateur a été utilisé pour lancer le sort*: Le sortilège fonctionne comme prévu mais cause une surcharge de l'ordinateur utilisé pour le lancer, grillant définitivement les composants électroniques et le rendant hors service.
- Le sortilège est lancé mais quelque chose ne se passe pas comme prévu. Le Gardien choisit dans la liste:
  - La cible ou la durée du sort change
  - Des effets secondaires imprévus apparaissent
  - Les énergies occultes libérées ont attiré l'attention de quelqu'un ou quelque chose
- Le sortilège ne fonctionne pas.

**Sur 6-**, le Gardien choisit dans la liste ci-dessous:

- Le sortilège ne fonctionne pas.
- Une entité outre-dimensionnelle s'intéresse de près au cerveau du sorcier. Celui-ci encaisse immédiatement d6 points de Tension. Si ce gain l'amène à 4 points de Tension ou plus, l'entité réussit à élire domicile dans la matière grise du sorcier, le consommant définitivement.

Pour déterminer et décrire les effets des sortilèges, inspirez-vous de leur description dans les ouvrages de *The Laundry*. Lorsqu'un sort inflige des dégâts à sa victime, vous pouvez les comparer à une arme pour déterminer combien de points de Blessure sont infligés à la cible. Alternativement, vous pouvez également utiliser le score obtenu par le sorcier comme guide :

- Sur 10+ le sort inflige 4 points de Blessures
- Sur 7-9, il en inflige 3
- Sur 6-, il en inflige 2

## SERVICE\_Q

La plupart des gadgets fournis par la Laverie à ses agents peuvent être traduits simplement dans les règles de **World of Lies** par :

- Un bonus de +1 (représentant un avantage léger).
- La possibilité de bénéficier de l'avantage lors d'un jet de dés (pour représenter un grand avantage).
- Un nombre de points de Blessures infligées (pour les armes).
- La possibilité d'utiliser une spécialité.

Par exemple:

- Un SCORPION STARE inflige 4 points de Blessure à sa cible, ignorant son armure.
- Utiliser sa Warrant card lors d'une tentative de persuasion ou de manipulation permet de lancer les dés avec l'avantage.
- Une Main de Gloire permet à un personnage d'utiliser la spécialité Fantôme.

## NOUVELLES\_SPECIALITES

**Bureaucrate:** Les connaissances approfondies du personnage dans les procédures bureaucratiques non-euclidiennes de la Laverie permettent au personnage de lancer les dés avec l'avantage lorsqu'il tente d'obtenir une faveur ou du matériel supplémentaire.

**Informaticien démonologiste:** Le personnage commence chaque scénario avec 2 jetons Superutilisateur. Lorsqu'il devrait jeter les dés pour lancer un sortilège via un système informatique, il peut dépenser 1 jeton Superutilisateur à la place et considérer que son test est un 10+.

**Sorcier:** Lorsqu'il mène un rituel de sorcellerie ou qu'il lance un maléfice sans assistance informatique, le personnage lance les dés avec l'avantage. *(Cette spécialité remplace celle du même nom listée dans **World of Lies**)*

