

# LE PETIT GUIDE (PRESQUE) ILLUSTRÉ DES ROYAUMES DE LA RÉDEMPTION

Livret de jeu pour T.R.A.S.H.\* le JDR

\*Troupes Rédemptrices d'Assaut contre le Sacré et les Héros

JDR créé par Mickael HENRY--SZATKOWSKI sous la direction du Seigneur des Ténèbres  
Illustrations par Gwendal BONNERUE (@barde\_master sur Twitter)

# INTRODUCTION

Bienvenue dans ce guide qui vous permettra, pour les moins limités d'entre vous, de prendre en mains (ou griffes/serres/moignons/...) T.R.A.S.H. le JDR. Tout d'abord, si vous avez pris ce livret au hasard vous vous posez peut-être une question qui risque d'avoir son importance: qu'est-ce qu'un JiDéhaiR????

Un JDR est un acronyme (regarde dans le dictionnaire si tu as du mal avec les mots de plus de 2 syllabes!) signifiant Jeu De Rôle. C'est donc un jeu pendant lequel plusieurs personnes (humaines ou non, on est pas regardant ici) vont se retrouver autour d'une table pour passer le temps ensemble. L'une de ces personnes prendra le rôle de Maître du Jeu (ou MJ) et aura la lourde tâche de raconter une histoire aux autres personnes (qui seront donc des Personnages Joueurs ou PJ). Les PJ évoluent dans l'histoire racontée par le MJ, en incarnant des personnages qu'ils auront inventés pour les besoins du scénario, et pourront choisir comment ils veulent interagir dans le monde ainsi décrit. Le but des PJ est de réussir à résoudre l'énigme posée par le MJ ou mener à bien une mission ou juste ne pas être totalement nul. Le but du MJ est de tuer les PJ à l'aide de piège ou en utilisant des Personnages Non Joueurs (PNJ) qu'il gère lui même, car tous les MJ sont des êtres sadiques qui prennent un plaisir malsain à faire souffrir les gens autour d'eux (et qui se demandent ensuite pourquoi personne ne les aime). Pour savoir comment se déroule l'histoire du JDR, la convention veut que le destin des PJ soit entièrement confié à des dés (vous savez les objets inanimés avec un nombre variable de faces et des numéros inscrits dessus). Dans ce JDR, en prenant en compte que vous ne savez probablement pas compter très haut, les seuls dés utilisés sont des dés à 6 faces (ou D6).

Donc si on récapitule, le JDR c'est un jeu qui permet à des PJ d'incarner un personnage fictif qui vont évoluer dans un monde créé et décrit par le MJ, et la survie des PJ est décidée par les résultats de D6.

Maintenant que vous savez ce qu'est un JDR, vous pouvez soit reposer ce livret en vous rendant compte que depuis le début vous ne savez pas ce que vous voulez et que vous cherchez juste à combler le vide de votre existence, ou vous pouvez plonger dans l'univers de T.R.A.S.H. et vous préparer à jurer allégeance au Seigneur des Ténèbres!

# RÈGLES

## MATÉRIEL

Avant de commencer à jouer, il vous faudra réussir une 1er quête: réunir tous les éléments nécessaires à débiter une partie (car oui, si vous pensiez pouvoir jouer tout seul dans votre coin, alors vous n'avez vraiment rien compris au principe de JDR, et ce malgré le chapitre d'introduction).

Dans un premier temps il vous faudra réunir suffisamment d'êtres vivants pour avoir 1 MJ et au moins 3 PJ (il n'y a pas de limites au nombre de PJ, si ce n'est le nombre de chaises à votre disposition).

Ensuite il vous faudra des D6, beaucoup de D6. En tout, il vous faudra 4D6 pour chaque PJ (donc si vous avez 4 PJ, il faut 16D6. Mais ne vous inquiétez pas, pour ceux qui ne savent pas compter un tableau donnera plus loin le nombre de D6 nécessaire), et assez de D6 pour que le MJ puisse gérer ses propres PNJ.

Enfin, particularité de T.R.A.S.H., il vous faudra deux conteneurs qui serviront de Pot Commun et de Cimetière respectivement (plus d'information plus loin).

Une fois tout cela réunis (volontairement ou non), vous pouvez vous lancer corps et âme dans votre aventure.

## POT COMMUN ET CIMETIÈRE

Dans T.R.A.S.H., vous jouez vraiment en équipe, car tout le monde sait qu'on ne peut pas vous faire confiance, et que seul vous allez dans le meilleur des cas mourir, dans le pire disgracier le nom des Royaumes de la Rédemption et notre Seigneur des Ténèbres. Pour cela, tous les dés de la table sont regroupés dans le Pot Commun (PC) au début de la partie, et à chaque fois que les joueurs doivent réaliser une action, l'ensemble des PJ peuvent prendre des dés dans ce PC pour participer à l'action. Une fois les dés lancés et l'action réalisée (ou pas), la plupart des dés pourront retourner dans le PC.

Pourquoi "la plupart", et bien parce que comme dit précédemment, nous savons que vous êtes nuls, et donc il convient de vous châtiez. Ainsi, quand vos lancers ridiculiseront notre Seigneur (donc quand vous ferez des 1 ou des 2), les dés seront perdus et devront aller dans le Cimetière et ne pourront plus être utilisés. Si par miracle vous parvenez à vous démarquer (en réalisant un 6), vous aurez le droit de reprendre un dés du Cimetière pour le remettre dans le PC.

Je vous entend déjà râler "Ouin, c'est injuste, il y a deux résultats qui font perdre un dés et seulement 1 qui en fait gagner, ouin". Et vous avez raison, c'est injuste, mais c'est comme ça! Et puisque vous avez l'audace de vous plaindre en plus, on ajoute que l'effet des 6 (permettant de récupérer les dés du Cimetière) s'applique toujours AVANT l'effet des 1 et des 2. Donc si avant votre lancer il n'y a pas des dés dans le Cimetière, et que vous faites trois 6, deux 2 et deux 1, et bien vous ne récupérez aucun D6 depuis le Cimetière (car il est vide!) et vous perdez quatre D6. Bien fait, ça vous apprendra à râler!

## CRÉER UN PERSONNAGE

Pour pouvoir parcourir librement les Royaumes de la Rédemption et semer la panique sur Terre, il faut dans un premier temps créer votre avatar.

Premièrement, il faut renseigner les informations classiques telles que votre nom (que personne ne retiendra de toute façon), votre race (comme si on ne pouvez pas le voir en vous regardant), votre sexe (en restant décent quand même), et une description de votre personnage (qui n'intéresse que vous). Selon votre race, vous aurez un Trait Racial qui correspond à votre unique pouvoir.

Deuxièmement, vous devrez remplir vos caractéristiques. Il y a 9 sous-caractéristiques (pour que ça reste pas trop dur pour vous, on est resté avec un seul chiffre), et vous possédez 20 points à répartir. Les caractéristiques (avec une description pour que même les plus limités puissent comprendre) sont les suivantes:

- Dans la catégorie Physique: Force (Vos muscles, pour pousser ou soulever des trucs lourds), Discrétion (Capacité à ne pas faire de bruit), Agilité (Souplesse ou équilibre).
- Dans la catégorie Esprit: Perception (Repérer des choses cachées), Intelligence (Compréhension du monde), Maîtrise de soi (Résister à la tentation, à la peur, à la luxure).
- Dans la catégorie Social: Charme (Se rendre mignon pour éviter les gnons), Intimidation (Faire peur aux autres), Étiquette (Connaissance des règles sociales pour ne pas insulter son interlocuteur)

Quand vous avez fini de compter jusqu'à 20 (n'hésitez pas à commencer 2 ou 3 jours avant la partie de JDR car on sait tous que c'est complexe pour vous), la véritable torture commence. Il faut commencer par faire trois moyennes, une pour chacune des trois catégories. Le Physique est la moyenne du score de Force, Discrétion et Agilité; l'Esprit la moyenne de Perception, Intelligence et Maîtrise de soi; le Social la moyenne de Charme, Intimidation et Étiquette. Donc si vous avez mis 3 en Force, 1 en Discrétion et 3 en Agilité alors vous aurez un score de? Non, même ça c'est trop dur pour vous? Je n'attendais rien et je suis quand même déçu... Bon du coup dans ce cas vous aurez un score de Physique de  $(3+1+3)/3=2.33$ , donc de 2 (car quand on est pas capable de faire une moyenne on accepte d'arrondir à l'inférieur).

Finalement il ne reste qu'une seule étape: le calcul des deux barres de vie. Pour la Santé Physique, il s'agit de la moyenne (arrondis à l'inférieur) du score de Physique et du Score d'Esprit, auquel on ajoute 2. Pour la Santé Sociale, c'est juste votre score de Social (on a fait simple pour pas que vous explosiez).

Une fois ces étapes effectuées, votre personnage est enfin fini, et vous pouvez commencer votre partie.

Comment ça il y a un verso? Oui c'est vrai et alors, vous pensez vraiment que vous allez avoir de l'équipement et de l'argent? Ça va les chevilles? On ne va pas gaspiller des ressources pour des moins que rien comme vous. Non mais quelle outrecuidance. Si vous voulez quelque chose, voyez avec votre MJ, et si vous faites suffisamment pitié, peut-être qu'il vous donnera un truc ou deux... Bon d'accord quelques explications quand même. L'équipement correspond aux armes et armures magiques que vous pourrez peut-être (mais probablement pas) trouver ou acheter lors de vos pérégrinations. Et vu que vous êtes incapable de faire de la magie par vous même (à part votre Trait racial ridicule), ce sont les équipements qui vous donneront une chance de survie dans le monde (Pour plus de

précision il faut se rendre au paragraphe qui parle des équipements plus loin dans le guide). Et pour savoir quel type d'équipement vous pouvez porter, il faut regarder votre Charge (en commençant votre Charge sera de 4), et chaque pièce d'équipement que vous prendrez occupera, en fonction de sa puissance, plus ou moins de Charge (et la Charge total de tous vos équipements ne pourra pas dépasser votre niveau de Charge). Ensuite votre argent, représenté par les Griffes, monnaie officielle des Royaumes, symbole de notre glorieux passé. Enfin, une section vous permet de stocker tout équipement non magique que vous emmenez en aventure (corde, stylo, doudou pour dormir, compote, ...).

## **RÉSOUTRE UNE ACTION**

Maintenant que votre avatar est finalisé (on ne se moque pas, vous avez fait de votre mieux on va dire), vous pouvez vous élancez dans le monde pour faire régner l'ordre et la justice du Seigneur des Ténèbres. Cependant, ne nous leurrions pas, vous allez galérer et rencontrer de nombreux obstacles que vous essayerez de surmonter, et si toutes les situations ne se régleront pas avec des D6, d'autres nécessiteront un lancer. Quand cela arrivera, voilà comment cela se déroulera:

- Vous rencontrerez un obstacle (sûrement insignifiant mais déjà trop pour vous) et votre MJ vous annoncera qu'un lancer de dé est nécessaire pour le surmonter.
- Le MJ définit quelle(s) caractéristique(s) peut être utilisée(s) pour surmonter l'obstacle (par exemple si un rocher vous bloque le chemin, la force et l'intelligence peut servir, mais le charme beaucoup moins).
- Le MJ définit également un niveau de difficulté (soulever un petit caillou est plus facile que creuser une montagne). Le niveau de difficulté donnera un seuil à franchir avec les dés, seuil qui dépend également du nombre de PJ autour de la table (oui c'est trop compliqué pour vous, c'est pour ça qu'il y a un tableau plus loin).
- Tous les PJ qui veulent participer à l'action (qui ne sont pas de gros lâches en somme) se déclarent et prennent dans le PC le nombre de D6 qui correspond à sa valeur dans la caractéristique choisie (donc si vous avez 3 en Force vous prenez... 3 D6). S'il n'y a pas suffisamment de dés dans le PC, c'est dommage pour vous, le dernier PJ a prendre ses dés n'aura tout simplement pas le nombre maximal possible. Vous vous imaginez sûrement déjà, plus malin que tout le monde, ne prendre qu'une partie de vos dés pour en laisser aux autres. NON! S'il reste 4D6 dans le PC et que vous êtes 2 PJ a devoir en prendre 3, vous ne pouvez pas avoir 2D6 chacun, l'un d'entre vous aura 3 dés, et l'autre 1 seul.
- Tous les PJ avec des dés peuvent les lancer, et ils annoncent leur score (pour ceux qui ne savent pas compter, demandez à votre voisin), et on additionne le tout, si le score final est supérieur au seuil alors vous passez l'obstacle, sinon vous échouez (encore). Enfin tout n'est pas perdu, si votre score est aussi faible que vous, vous avez toujours la possibilité d'utiliser vos pouvoirs (trait racial ou équipement), pour augmenter votre total. Attention toutefois, seuls les PJ qui ont lancé au moins 1D6 peuvent utiliser leurs pouvoirs pendant l'action.
- Une fois l'action réalisée (réussite ou échec) on applique la règle des 6 et des 2/1 pour savoir combien de dés finissent au Cimetière et vous pouvez (ou non) reprendre la route.

Voici un tableau détaillant les différents niveau de difficultés avec les seuils correspondant en fonction du nombre de PJ:

	Nombre de dés pour la partie	Facile (nombre de PJ*2)	Moyen (nombre de PJ*5)	Difficile (nombre de PJ*8)	Très difficile (nombre de PJ*10)	Improbable (nombre de PJ*12)	Impossible (nombre de PJ*15)
3 PJ	12	6	15	24	30	36	45
4 PJ	16	8	20	32	40	48	60
5 PJ	20	10	25	40	50	60	75
6 PJ	24	12	30	48	60	72	90
7 PJ	28	14	35	56	70	84	105
8 PJ	32	16	40	64	80	96	120

## LES COMBATS

Durant votre aventure, vous rencontrerez moult créatures qui s'opposent à notre Seigneur (ce qui en fait des créatures encore moins intelligentes que vous), et il vous appartiendra de leur faire comprendre leur erreur. Les combats se déroulent de manière similaire à la résolution des actions expliquées précédemment (et si vous avez déjà oublié, c'est votre problème). Les principales différences sont les suivantes:

- Les combats n'utilisent pas les caractéristiques mineures mais uniquement l'une des trois caractéristiques majeures (Physique, Esprit et Social), les dégâts infligés seront soit dans la Santé Physique (combat en Physique et Esprit), soit dans la Santé Sociale (combat en Social).
- Il n'y a pas de niveau de difficulté, lors d'un combat il faut simplement faire un meilleur score que le score du groupe antagoniste contrôlé par le MJ. Attention, dans un combat le MJ peut également utiliser des pouvoirs pour modifier les résultats!
- Une fois le combat fini on calcule les dégâts (et par on je veux dire le seul qui autour de la table est capable de faire une addition, ou qui a une calculatrice), comme la différence entre le score total des PJ et le score total du groupe antagoniste. Si les PJ ont un meilleur total, ils gagnent le round et infligent des dégâts, sinon ils perdent le round et subissent les dégâts. La répartition des dégâts se fait à la discrétion du groupe perdant, parmi tous les participants au combat (donc si les PJ perdent et doivent subir 5 dégâts, ils décident entre eux qui prend combien, par exemple 1 PJ peut prendre 2 dégâts, 3 autres 1 dégât chacun et le dernier ne subit pas de dégâts).
- On applique les règles des 6 et des 2/1 en remettant les dés dans le PC ou le Cimetière.
- On recommence toutes les étapes précédentes autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'un des 2 groupes soit entièrement mort ou fuient lâchement.

## LA MORT ET LA SANTÉ PHYSIQUE

On ne le répétera jamais assez, vous êtes faibles, ridicules et surtout très très mortels. Que ce soit lors d'un combat, d'une chute pathétique ou d'une tentative de cuisine raté vous allez perdre de la vie, symbolisée par la Santé Physique. Quand elle tombe à 0, votre personnage est mort, aussi simple que cela, pas de "oui mais peut être", tu es poussière et tu restes de la poussière.

Quand cela arrive, il est possible de recréer un nouveau personnage qui recommence au 1er cercle (sauf si votre MJ est particulièrement faible ou que vous l'avez corrompu avec des vivres) (et avec de la chance vous serez moins mauvais avec celui la), et vos anciens camarades peuvent vous réintégrer dans l'équipe. Pour cela il faut qu'ils trouvent un endroit calme duquel ils peuvent appeler les Royaumes et ouvrir un passage vers eux pour accueillir le nouveau membre. Il est important de noter que tant que le nouveau personnage n'a pas rejoint le groupe, le niveau de difficulté des actions est toujours calculé comme si le groupe était au complet (donc avec le mort), rendant chaque obstacle plus compliqué à passer.

La Santé Physique peut être régénérée à l'aide de potions, d'actions spéciales (dormir dans une belle auberge avec un lit moelleux), ou quand vous restez dans les Royaumes entre 2 missions.

## **L'ISOLATION ET LA SANTÉ SOCIALE**

L'union fait la force, et pour survivre vous devez compter sur vos compagnons, mais encore faut-il être accepté par votre groupe. Votre Santé Sociale représente votre capacité à agir en groupe. Quand elle tombe à 0 vous êtes isolé, et vous vous retrouvez dans l'incapacité d'agir avec les autres joueurs, que ce soit pour surmonter des obstacles ou lors des combats. Quand vous êtes isolés, les seuils de difficultés sont tout de même calculés comme si le groupe était au complet, donc votre survie s'en retrouve encore plus limitée.

La Santé Sociale peut se perdre de différente façon, lors de joutes verbales (combats qui se font sous une caractéristique sociale), ou lors d'événements particuliers (échec d'une action qui vous ridiculise en publique).

La Santé Sociale peut être récupérer soit en participant à des activités avec votre groupe (comme un banquet ou une grande fête ou luxure et débauche sont de mises), soit par le biais d'un rituel qui, en sacrifiant une pièce d'équipement magique, permet d'impressionner votre groupe et de regagner 1 point de Santé Sociale. Si vous étiez à 0, il vous faudra cependant faire un acte encore plus fou en sacrifiant l'intégralité de votre équipement (en ayant au moins 2 pièces d'équipements sur vous), pour regagner la moitié de votre Santé Sociale (et oui, arrondi à l'inférieur évidemment).

La Santé Sociale à une dernière utilité, en sacrifiant 1 point de Santé Sociale, vous pouvez, à tout moment, reprendre 2D6 depuis le Cimetière et les remettre dans le PC. Si en plus vous sacrifiez votre dernier point de Santé Sociale, vous pouvez reprendre 5D6 du Cimetière (bon vous êtes isolés et vous allez probablement mourir et personne ne retiendra votre nom mais bon).

## **LES MISSIONS: MONTÉE DE NIVEAU ET ABANDON**

D'une manière ou d'une autre, votre mission prendra fin. Avec un peu de chance vous aurez réussi à ne pas nous décevoir, et l'influence du Seigneur des Ténèbres grandira.

En tant que T.R.A.S.H. vous commencez tout en bas de l'échelle sociale, membre du 1er cercle et avec chaque mission que vous réussirez, vous pourrez progressivement prétendre à monter en grade, pour peut-être un jour parcourir les allées du 7e cercle, consécration ultime pour tous les serviteurs des Royaumes. En plus de pouvoir frimer devant vos camarades, progresser dans les cercles vous renforcera (on ne peut pas décevement laisser n'importe qui se ballader dans les cercles supérieurs). Chaque cercle que vous passerez vous donnera 4 points à mettre dans vos caractéristiques et augmentera votre Charge maximale de 3 points (pour ceux qui ont du mal à suivre, le tableau en dessous récapitule tout).

Mais ne nous faisons pas d'illusions, vous allez échouer, et probablement souvent, tout le monde le sait. Vous pouvez bien sûr choisir de vous sacrifier héroïquement pour la mission, mais encore une fois, tout le monde sait que vous êtes du genre à fuir aux premiers signes de dangers. Quand la mission semble perdue, vous avez toujours la possibilité de tenter d'utiliser le lien naturel que toutes les créatures des Royaumes ont avec notre capitale pour abandonner la mission et vous téléporter en sécurité (attention, cela peut demander un peu de temps donc ce n'est pas toujours possible d'utiliser cette capacité, particulièrement en plein combat - négocier avec votre MJ). La mission sera alors comptée comme un échec, vous serez humiliés publiquement (et vous commencerez donc votre prochaine mission avec seulement la moitié de votre Santé Sociale arrondie à l'inférieur, mais minimum 1), mais vous serez en vie.

Si l'échec de votre part est attendu, et dans une certaine mesure toléré, il n'en reste pas moins mauvais pour notre image et à ce titre il est possible d'être rétrogradé dans le cercle précédent si vous accumulez trop de missions ratées. Ainsi, au bout de 3 échecs dans un cercle donné, vous serez immédiatement relégué au cercle précédent, perdant par la même occasion tous les bonus en termes de points de compétences, Charge et autres avantages liés au cercle où vous vous trouviez.

Cercle	Mission à réussir pour passer au cercle supérieur	Points de compétences	Charge maximale
1	2 (total=2)	20	4
2	4 (total=6)	24 (+4)	7 (+3)
3	6 (total=12)	28 (+4)	10 (+3)
4	8 (total=20)	32 (+4)	13 (+3)
5	10 (total=30)	36 (+4)	16 (+3)
6	12 (total=42)	40 (+4)	19 (+3)
7	/	44 (+4)	22 (+3)



# RÈGLES DE COMBAT SIMPLIFIÉES

Le système de combat est un peu calculatoire et au vu de vos capacités limitées, il est aisé de vous imaginer le regard vide, la bave au coin de la bouche, et de la fumée s'échappant de vos oreilles quand vous avez essayé de comprendre le fonctionnement des dits combats.

Heureusement le Seigneur des Ténèbres est grand et généreux, gloire à Lui, et dans sa mansuétude (cherchez dans le dictionnaire!) il a accepté d'user de son incommensurable (pareil, cherchez dans le dictionnaire!) pouvoir pour créer de nouvelles règles qui devraient être plus facile à intégrer pour votre cerveau.

Le principe de base reste le même, votre groupe va affronter un groupe de PNJ contrôlé par le MJ, soit en utilisant votre Force ou Esprit (et donc les dégâts sont infligés à votre Santé Physique), soit en utilisant votre Social (et donc vous perdrez des points de... Santé Sociale, c'était pas difficile pourtant...). A nouveau les belligérants (oui j'avoue je fait exprès de mettre des mots de plus de 3 syllabes juste pour vous) se déclarent et prennent les dés dans le pot commun, et les lancent.

Les différences commencent ici, au lieu de faire la somme de tous les D6, vous allez simplement compter combien de fois vous avez obtenu chaque valeur possible (donc de 1 à 6). Le MJ fait la même chose de son côté et vous comparez ensuite les résultats. Le groupe avec une majorité de 6 inflige 6 dégâts à l'autre groupe, celui avec une majorité de 5 inflige 5 dégâts, et ainsi de suite jusqu'au groupe avec une majorité de 1 qui inflige 1 dégâts. Un cas pratique pour les mous du bulbes : votre groupe lance les dés et obtient 4D6, 2D5, 3D4, 1D3, 2D2, et 3D1; le groupe du MJ obtient 3D6, 4D5, 3D4, 2D3, 1D2, et 2D1. Votre groupe a une majorité de 6, de 2 et de 1, et doit donc infliger donc  $6+2+1=9$  dégâts mais le groupe du MJ a une majorité de 5 et de 3 et devrait donc infliger  $5+3=8$  dégâts. Finalement, votre groupe l'emporte et inflige  $9-8=1$  dégât au groupe du MJ. Comme il y a une égalité sur les 4, ils ne sont compter pour aucun des deux groupes!

Il est évidemment possible pour tous les participants d'utiliser leurs pouvoirs tant qu'ils en ont. Et une fois les dégâts répartis dans le groupe perdant, il faut naturellement appliquer la règle des 6, suivi par la règle des 1 et des 2.

Vous connaissez maintenant une alternative plus simple aux règles de combat, libre à vous de choisir laquelle vous voulez utiliser lors de vos parties!

# UN PEU D'HISTOIRE

## LE CHAOS ORIGINEL ET L'APPARITION DE LA MAGIE

A l'origine, tout était Chaos, tout était un. Il n'y avait ni Bien, ni Mal, tout était égal. Les différentes créatures qui existaient à cette époque n'avaient pas de forme tangible et tout se mélangeait comme dans l'immense chaudron d'une sorcière. Une lumière étrange baignait constamment le Chaos Originel sans qu'on puisse en définir une source précise. Passant d'un blanc pur éclatant (douloureux pour les yeux, et plus encore quand on en possède plusieurs paire) à un vert des plus malsain, ou à un bleu crepusculaire, elle aurait permis à un observateur extérieur de voir arriver le vent du changement. Car venant d'un lieu lointain du Chaos Originel la magie est apparue. D'abord faible, à peine un courant qui serpentait entre les créatures éparses, sans être remarquée si ce n'est par certaines formes de vie plus sensible que les autres. Avec le temps, la magie gagna en puissance, suffisamment pour faire réagir des créatures qui étaient attirées par cette énergie inconnue, mais au combien désirable. Afin de s'en emparer, les plus puissantes des créatures peuplant le Chaos Originel commencèrent à se former un corps physique dans lequel elles emprisonnaient autant de magie qu'elles le pouvaient. Pour la première fois, ce qui était autrefois uni devint multiple.

A partir de cet instant, il n'y avait toujours pas de Bien et de Mal, mais il n'y avait plus d'égalité. Les créatures les plus puissantes, qui avaient réussi à prendre plus de magie que leur voisin, vivaient relativement bien, et les plus faibles vivaient et c'était déjà pas mal. Avec le temps, certaines créatures ont rassemblé autour d'elles une armée de créatures inférieure dont elles se servent pour s'accaparer les richesses et la magie de leurs voisins. Bien qu'aujourd'hui ce type d'alliance soit contre nature, il n'était pas rare de croiser des Krakens combattre au côté des Pégases ou les Anges avec les Loup-Garous.

## LA NAISSANCE DES DEUX PUISSANTS

Après plusieurs millénaires, ou quelques minutes (le temps est encore un concept très abstrait à ce moment de la création) une nouvelle vague de magie se déchaîna, d'une sauvagerie et d'une puissance sans commune mesure avec tout ce qui a précédé. Mais cette fois, au lieu d'être partagée même inégalement entre les créatures du Chaos Originel, deux entités se partagèrent l'entièreté de ce pouvoir. Elles deviennent alors les êtres les plus puissants jamais vus.

La première pris en elle la noirceur du Chaos Originel, qui la drapa d'une immense cape de ténèbre. D'après les rares individus à avoir pu regarder sous cette cape, le véritable corps de cette entité est en constante mutation, avec tantôt des bras musculeux, couvert de poil et terminé par des griffes mortelles, tantôt des membres insectoïdes longilignes et dont les bras se terminent par des lames, tantôt une multitudes d'excroissances osseuses capable de broyer n'importe quoi. Son visage est constamment caché derrière un masque dont l'expression et la couleur changent selon l'humeur de son propriétaire. La seule partie du visage que l'on voit est les yeux, entièrement rouge, capable de transpercer l'âme de qui croise son regard (et ce n'est pas une expression, c'est à prendre au premier degré). Cette première entité prit le nom de Seigneur des Ténèbres.

La seconde absorba toute l'éblouissante clarté de la lumière et s'entoura d'une immense toge qui flotta sur son corps vaporeux. Intangible, en partie transparent, elle est capable de changer sa taille et sa corpulence pour apparaître menaçant ou rassurant selon ses besoins. Nombreux sont ceux qui ont vu dans cet aspect nuageux un symbole de faiblesse et ont tenté leur chance pour s'emparer de sa magie, mais aucun n'est là pour en parler aujourd'hui, réduit à l'état d'essence primaire, immédiatement ingurgité par l'entité. La blancheur immaculée et la longueur de sa barbe ne sont égalées que par son immense chevelure. A chaque fois que cette créature s'exprime, sa voix tonne comme le tonnerre, et peut fissurer des montagnes (donc ne parlons pas des autres créatures qui se baladent dans le coin). Cette seconde entité prit le nom de Maître de la Lumière.

## **LA GRANDE GUERRE DU NÉANT**

Dans un premier temps, les deux supers entités vivaient dans une harmonie toute relative, dans le genre de paix maintenue par la conscience qu'un conflit entre deux puissances de ce type détruirait absolument tout. Mais lors d'une soirée particulièrement arrosée, une question a été posée: qui est le plus fort?

A partir de ce jour, et afin d'avoir la réponse finale à cette interrogation, un conflit prit racine, grandit, et dégénéra en une guerre entre le Seigneur des Ténèbres et le Maître de la Lumière. Les créatures commencèrent à devoir choisir un camp, et c'est ainsi que les Vampires, Loup-Garous, Kraken, Ogres et autres Acromentules jurèrent allégeance au Seigneur des Ténèbres, attirés par ses promesses de massacres et de tueries. De son côté, le Maître de la Lumière rallia les Elfes, les Pégases, les Anges, ou encore les Sirènes.

Pendant une période, les deux entités ne s'affrontèrent que par l'intermédiaire de leurs armées, mais aucun n'arrivait à prendre le pas sur l'autre. Ils ont donc décidé de prendre part directement au combat. Bien qu'ils n'aient utilisé qu'une infime partie de leur pouvoir, cela suffit à complètement explosé la fabrique même de l'espace temps au sein du Chaos Originel et les deux armées en furent expulsées.

La puissance résiduelle de ce déferlement de magie a scellé le passage et il est devenu impossible pour le Seigneur des Ténèbres ou le Maître de la Lumière de retourner chez eux. Chacun d'eux tient l'autre pour responsable et ils souhaitent maintenant tuer l'autre afin de l'assimiler avec l'espoir que la puissance cumulée de leur pouvoir permette d'ouvrir un nouveau passage vers le Chaos Originel (certains ont tenté de leur dire qu'ils pourraient travailler ensemble pour obtenir ce résultat, mais ils ne vivent généralement pas longtemps après avoir exposé leur idée).

## **FONDATION DES PAYS DE PLÉNITUDE**

Après avoir été expulsés du Chaos Originel, les partisans du Maître de la Lumière se sont retrouvés dans une immense plaine verdoyante s'étendant à perte de vue, chauffée par un soleil ardent qui ne faiblit jamais, mais sans jamais brûler ceux qui se tenait sous lui. Fertile, cette terre abrite de nombreuses ressources et une grande diversité de faune et de flore. La seule particularité est l'unique pommier qui se dresse en plein centre, portant une unique pomme rouge vive, et dont les racines se dressent tout autour, ressemblant à s'y méprendre à des serpents qui surveilleraient l'arbre. La pomme sur l'arbre dégage une énergie magique très puissante qui ressemble à s'y méprendre à la magie qui soufflait dans le Chaos Originel. A cause de cette particularité, le Maître de la Lumière a interdit à quiconque de s'approcher de ce fruit.

Le Maître de la Lumière s'accapara cette région qu'il baptisa les Pays de la Plénitude et ses troupes entreprirent de bâtir des villages disséminés un peu partout dans les forêts, lacs et montagnes avoisinantes. Les frontières du Pays sont extrêmement bien gardées et très peu sont ceux à avoir pu y pénétrer sans invitation, et encore moins nombreux ont pu en ressortir pour en parler.

La demeure du Maître de la Lumière, se trouve dans la capitale des Pays de la Plénitude Kyur'Heaven. C'est une immense cité bâtie entièrement en marbre blanc veinée d'or et dont le centre est le pommier au racine de serpent. Seuls les plus proches conseillers du Maître ont le droit de franchir les portes magiques.

## **CRÉATION DES ROYAUMES DE LA RÉDEMPTION**

L'explosion du Chaos Originel à projeter le Seigneur des Ténèbres et ceux qui le suivent dans les Terres Sauvages, un désert aride balayé par des vents brûlant. Des geysers de soufre explosent de manière périodique et le peu de faune et de flore qui parvient à survivre dans ce climat extrême a muté pour s'adapter aux conditions extrêmes et est aussi mortel que ces Terres. Cela s'explique par la proximité des Terres Sauvages avec le Chaos Originel, dont la magie filtre périodiquement et affecte toute les formes de vie aux alentours. Lorsque le Seigneur des Ténèbres décida de s'installer dans cette région, il lui donna le nom des Royaumes de la Rédemption. Il chercha ensuite la zone la plus concentrée en puissance magique émanant du Chaos Originel pour y bâtir son palais. Ses partisans, plutôt que de se disséminer au hasard dans les Terres Sauvages, ce qui équivaldrait à une condamnation à mort, se regroupèrent autour du palais du Seigneur des Ténèbres, et au fur et à mesure la capitale des Royaumes de la Rédemption, Jyr'Hell, se dressa dans toute sa splendeur. Afin de protéger les frontières des Royaumes, il y a dans toute les Terres Sauvages des bastions tantôt souterrain, tantôt au dessus du sol dans lesquelles ont trouve des garnisons de soldats mais également certaines tribus qui ont fait le choix de ne pas s'installer dans Jyr'Hell pour quelques raisons obscures (ou bien peut être sur ordre direct du Seigneur des Ténèbres pour réaliser des missions secrètes, personne ne le sait).

# LES SEPT CERCLES DE JYR'HELL

## PREMIER CERCLE : CERCLE DE LA PARESSE

Cercle extérieur de Jyr'Hell, il s'agit du lieu de vie de la très grande majorité des habitants de la ville, avec autour de 70% de la population globale.

Tous les T.R.A.S.H. commencent dans le 1er cercle, en attendant de faire leur preuve et de mériter de s'extraire de la fange immonde omniprésente. Les habitants du 1er cercle n'ont aucun droit et ne reçoivent aucune aide des cercles supérieurs, après tout, pourquoi dépenser de précieuses ressources pour des moins que rien qui ternissent l'image des Royaumes.

La surpopulation et l'extrême pauvreté du 1er cercle se retranscrit dans les bâtiments en ruine, et dans les habitations construites avec des matériaux glanés au hasard d'une sortie dans les Terres Sauvages qui entourent la cité. Les seuls bâtiments à peu près entretenus appartiennent aux représentants de l'armée qui recrutent les T.R.A.S.H. du 1er cercle pour les missions les plus dangereuses ou les plus ennuyeuses, que personne d'autre ne voudrait réalisées.

Les murailles extérieures de chaque cercle est le symbole du cercle, et il est donc normal que pour le 1er cercle les murailles qui séparent les habitants de la Paresse des Terres Sauvages ne soient qu'une sorte de monticule de terre et de pierre arrangée de manière aléatoire, ne stoppant les agressions extérieures qu'une fois sur deux. De temps en temps, on peut voir des habitants désœuvrés faire des rondes et surveiller les alentours.

## DEUXIÈME CERCLE : CERCLE DE LA GOURMANDISE

Les T.R.A.S.H. qui se sont illustrés au cours de 2 missions dans le 1er cercle ont la possibilité d'accéder au cercle supérieur. Le 2e cercle regroupe 10% de la population de Jyr'Hell.

Dans le 2e cercle, les T.R.A.S.H. ne sont toujours pas véritablement considérés comme des membres importants de la société des Royaumes, mais ce ne sont plus des déchets inutiles. A ce titre, il est désormais possible aux habitants du 2e cercle de trouver des magasins vendant des pièces d'équipements qui peuvent augmenter un peu la probabilité de survie en mission. Mais n'espérez pas obtenir plus que des équipements de mauvaise qualité, et le plus souvent à des prix excessifs.

Bien que le 2e cercle ne soit pas aussi peuplé que le 1er, les créatures sont entassés à 4 ou 5 dans des appartements insalubres et mal entretenus, mais qui présentent l'énorme avantage de ne pas avoir de trous béants dans les murs. Les missions proposées dans ce cercle ont toujours un rapport récompense/chance de survie très mauvais, mais il n'est en général plus question de servir littéralement de chair à canon.

Les murailles du 2e cercle sont de véritables murailles en pierre taillée grossièrement et sont tout juste suffisantes pour empêcher les T.R.A.S.H. du 1er cercle d'envahir les zones supérieures. Les lourdes portes de fer sont gardées jour et nuit par des gardes amorphes, hautement corruptibles, généralement mis sur ces postes en guise de punitions après s'être illustrés de la mauvaise manière.

## **TROISIÈME CERCLE : CERCLE DE LA LUXURE**

Après avoir accompli avec succès 4 missions du 2e cercle, il est possible de continuer son ascension sociale et d'intégrer le 3e cercle. 8% de la population de Jyr'Hell est concentré dans le cercle de la Luxure.

Avec le peu de moyen mis à disposition des T.R.A.S.H. des paliers inférieurs, parvenir à se hisser jusque là n'est pas un mince exploit. Cependant les habitants du 3e cercle ne sont pas encore considérés comme étant des éléments importants de l'immense machine de guerre du Seigneur des Ténèbres. Plus débrouillards, et capable de récupérer des matières premières lors de mission (ou de se faire livrer), on commence à trouver, en plus des marchands d'équipement, des apothicaires qui vendent diverses potions pour restaurer Santé Physique (onguent et décoctions à base de plantes et de magie pure) et Santé Sociale (généralement appelées alcool sur Terre).

Le 3e cercle marque enfin pour ces habitants la possibilité de posséder un logement individuel. Ce n'est qu'un appartement minable, à peine plus grand qu'un débarras, mais quel bonheur de ne plus devoir partager son lit avec 2 autres créatures à l'hygiène plus que questionnable. Au niveau des missions, on ne fait toujours pas confiance aux membres du 3e cercle pour leur confier des quêtes de réelle importance, mais les missions suicides ne sont plus d'actualité non plus (le taux de mortalité des missions proposées reste cependant relativement élevé).

Les murailles en pierre de sang extraites des carrières des Terres Sauvages sont suffisamment solides pour stopper les incursions du Pays de la Plénitude de plus petite envergure. Les miliciens qui gardent les murailles sont des écuyers du 4e cercle en formations, et ils sont chargés à la fois de bloquer les agressions extérieures, mais aussi de maintenir une paix relative au sein même du 3e cercle.

## **QUATRIÈME CERCLE : CERCLE DE LA COLÈRE**

Une fois 6 missions du 3e cercle menées à bien, les T.R.A.S.H. sont autorisés à rejoindre les rangs du 4e cercle, où 6% de la population est regroupée.

Entrer dans le 4e cercle marque un tournant majeur dans la considération donnée au membre des T.R.A.S.H., car ils sont enfin jugés dignes de faire partie officiellement des forces armées des Royaumes. A partir du 4e cercle, des formations militaires plus intensives sont mises en place, et on peut enfin trouver des magasins qui vendent des équipements de bonne qualité, à des prix un peu moins frauduleux. Les plus chanceux pourraient même mettre la main sur des artefacts de qualité supérieure. La rigueur de l'entraînement (et la plus grande proximité avec le centre de Jyr'Hell) offre en plus la possibilité d'utiliser son trait racial une fois supplémentaire en mission (soit un total de 4 utilisations). Attention, descendre dans les cercles inférieurs suite à des échecs répétés fait perdre ce bonus.

Le 4e cercle est un immense camp militaire, et tout est organisé pour être efficace et fonctionnel. Les habitants sont logés dans des baraquements, sauf les officiers plus gradés qui bénéficient de maisonnette à l'écart. Afin de parfaire la formation des troupes, toutes les missions du 4e cercle sont des missions d'ordre militaire, que ce soit prendre d'assaut une place forte des Pays de la Plénitude, défendre des points stratégiques ou encore des missions d'escortes.

Le 4e cercle est le point de défense principal de Jyr'Hell, avec ses immenses murailles en pierres polies pour ne donner aucune possibilité d'escalade à de potentiels envahisseurs et renforcées de magie. Des meurtrières, mâchicoulis, et de multiples mécanismes de

défenses sont installés pour que chaque pas de l'ennemi soit une torture. Les rondes sont assurées par des contingents de soldats du 4e cercle.

### **CINQUIÈME CERCLE : CERCLE DE L'AVARICE**

Les T.R.A.S.H. qui ont survécu à l'entraînement drastique du 4e cercle et qui ont en plus réussi 8 missions peuvent prétendre à s'installer dans le 5e cercle, comme 3% de la population.

Après les épreuves du 4e cercle, les membres du 5e cercle sont considérés comme des soldats accomplis, et on commence enfin à reconnaître que, peut-être, ils ont une utilité. Comme peu de T.R.A.S.H. parviennent jusqu'ici, il devient important de mettre en place des dispositifs pour assurer leur survie, pour le bien des Royaumes. C'est pourquoi on trouve dans le 5e cercle un bâtiment de la plus haute importance : le Hall des Âmes. Lorsqu'un T.R.A.S.H. meurt, il ne disparaît pas complètement mais laisse derrière lui une empreinte magique que les humains assimileraient à l'âme. Si cette âme est collectée, alors il est possible de ramener à la vie son propriétaire dans le Hall des Âmes. Le T.R.A.S.H. est alors ressuscité et peut réintégrer son cercle d'origine, mais il perd l'intégralité de ses possessions (équipements et griffes en particulier), et la violence du processus lui fera commencer sa prochaine mission avec la moitié de ses points de Santé Physique et de Santé Sociale (arrondis à l'inférieur, minimum 1).

Après les baraquements spartiates du 4e cercle, les habitants du 5e cercle se voient remettre les clefs d'une petite maison individuelle, qui leur offre un confort rare dans les Royaumes de la Rédemption. A partir du 5e cercle, les T.R.A.S.H. ont accès à tout type de missions, que ce soit militaire, diplomatique ou autre.

Les murailles en or massive du 5e cercle ne sont pas faites pour repousser une quelconque attaque, mais font office de symbole pour montrer l'importance accordée à tous ceux qui sont jugés dignes de les franchir. Être sélectionné comme garde du 5e cercle est un honneur mais également un bon moyen de se faire des Griffes pour peu de travail.

### **SIXIÈME CERCLE : CERCLE DE L'ENVIE**

Si un T.R.A.S.H. parvient à s'illustrer lors de 10 missions, il gagne encore en renommé et en prestige et peut franchir les murailles du 6e cercle. Seulement 2% de la population de Jyr'Hell a pu poser les yeux sur ce qui se cache ici.

Le 6e cercle est l'une des plus prestigieuses distinctions à laquelle peut prétendre un T.R.A.S.H. dans sa carrière. Ses habitants ont gagné le respect de la plupart des créatures des Royaumes et peuvent même donner des ordres aux habitants des cercles inférieurs et être obéis dans la majorité des cas. Cela est dû au fait qu'en plus de leurs incroyables exploits, on trouve dans les magasins du 6e cercle des équipements de qualité exceptionnelle qui offrent à leur porteur prestance et puissance.

A peine arrivé, vous êtes accueillis par un majordome personnel qui vous conduira dans votre résidence privée, prêt à répondre au moindre de vos désirs et s'occupant de gérer pour vous tous les tracas de la vie quotidienne. Cela vous donne le temps de vous focaliser sur les missions d'élites qui ne sont confiés qu'au membre du 6e cercle : commander une armée dans une bataille contre le Pays de la Plénitude, gérer les usines d'extraction et de transformations des matériaux utilisés pour la création des plus puissants artefacts, ou encore représenter le Seigneur des Ténèbres en personne lors de grandes réceptions diplomatiques.

Les murailles sont en granit rouge veinée de noir, capable de supporter la grande majorité des sorts et des engins de sièges. Les gardes sont toujours sur le qui vive et n'hésitent pas à faire des tirs de sommation sur n'importe quelle créature qui s'approche un tant soi peu des murailles, ce qui leur donne une réputation assez désastreuse.

### **SEPTIÈME CERCLE : CERCLE DE L'ORGUEIL**

Pour avoir l'honneur ultime d'être accepté au sein du 7e et dernier cercle (sans compter le cercle central, résidence du Seigneur des Ténèbres) il faut avoir triompher de non moins de 12 missions dans le 6e cercle. Seulement 1% des partisans du Seigneur des Ténèbres parcourt librement ce dernier cercle.

Il n'y a pas de plus grande reconnaissance possible, et tout le monde connaît le nom des habitants du 7e cercle. Et pour qui ignoreraient qui vous êtes, votre aura renforcée par la proximité avec la source même de la puissance des Royaumes aura tôt fait de lui faire comprendre son erreur. Évoluer dans le 7e cercle octroie en effet une puissance démesurée qui permet d'utiliser son trait racial jusqu'à 5 fois lors d'une mission. De plus, votre statut vous permet de bénéficier d'une réduction de 50% dans toutes les boutiques de Jyr'Hell. Enfin, on trouve dans le 7e cercle une créature étrange, même pour les critères des Royaumes, qui, en échange de 1 000 000 de Griffes (non négociable), vous permet de redistribuer complètement tous vos points de compétences.

Dans le 7e cercle, vous disposez d'un manoir invoqué par les plus grands mages des Royaumes. Ce manoir agit de lui-même pour répondre à tous vos besoins et peut même se défendre contre les intrus. Une fois au 7e cercle, il n'est plus question pour vous de faire des quêtes inutiles, tous vos ordres viennent désormais directement du Seigneur des Ténèbres en personne et vous prenez part aux missions les plus capitales, celles qui décident véritablement de l'issue de la guerre ancestrale entre les Royaumes et le Pays.

Les murailles du 7e cercle n'ont pas d'existence physique, et leur aspect éthéré et changeant les rend impossible à fixer pendant plus de 10 secondes. Elles possèdent en plus la propriété de renvoyer tout type d'agression vers son émetteur, rendant la prise du 7e cercle quasiment impossible. Afin de s'assurer qu'aucune entité ne puisse franchir ces murailles, elles sont protégées par une troupe d'élite de créatures monstrueuses invoquées et formées par le Seigneur des Ténèbres lui-même.

### **HUITIÈME CERCLE : L'AU-DELÀ**

Le 8e cercle est le centre de Jyr'Hell. Nul T.R.A.S.H. ne peut prétendre poser les pieds dans ce lieu, sauf cas extrêmement rare lorsqu'un exploit majeur a été réalisé. C'est le lieu de vie du Seigneur des Ténèbres lui-même et de ses plus proches généraux et conseillers.

Les rumeurs racontent que des portails connectés directement au Néant Primordial offrent des capacités magiques exceptionnelles à ceux qui résident dans ce cercle, et que des équipements mythiques sont directement extraits de ces portails et possèdent des pouvoirs incroyablement puissants.

Les rumeurs parlent également des imposants manoirs qui servent d'habitations aux proches du Seigneur des Ténèbres, et que malgré leur grandeur et leur majesté, rien ne peut égaler la majesté du Cœur des Ténèbres, le palais de notre Seigneur. Les rares individus à avoir pu l'apercevoir et qui essayent de le décrire ne sont jamais d'accord sur son aspect, et même parfois se contredisent eux même au fil de leurs explications, si bien qu'il est impossible de vraiment savoir à quoi le Cœur ressemble.



Ultime rempart de la cité, les murailles du 8e cercle sont en cristal violet qui pulse d'énergie magique contenu. S'approcher trop près des murailles peut s'avérer fatal, et même les habitants du 7e cercle gardent toujours une distance respectable entre eux et le rempart. Il n'y a pas de porte, les élus appelés à franchir les murailles peuvent tout simplement les traverser, sans que personne ne sache comment.

# LES FAMILLES DE T.R.A.S.H.

Au sein des Royaumes de la Rédemption, il existe de nombreuses espèces qui cohabitent dans une paix relative. Des Dragons observent les Centaures et les Géants se préparer au combat. Des acromentules tissent des armures pour des Chimères. Les rivières et lacs sont peuplés de Kraken et d'esprit de l'eau. Sorcières, loup-garous, vampires et autres créatures de cauchemars ont juré allégeance au Seigneur des Ténèbres.

Parmi cette foule de puissants monstres, on trouve également des créatures faibles, ridicules, sans talents ou forces particuliers. Connus dans les Royaumes sous le nom de T.R.A.S.H., ils représentent l'écrasante majorité des troupes du Seigneur des Ténèbres et servent le plus souvent en première ligne ou pour réaliser les missions les plus dangereuses et ingrates.

Ce sont ces créatures que vous allez incarner. Bien que très nombreuses, on peut les répartir dans 6 grandes familles de créatures, chacune avec ses spécificités, aussi bien physique que magique.

Dans les prochaines pages, vous pourrez découvrir chaque famille plus en détail, avec en particulier leur Trait Racial, pouvoir innée que chaque créature possède.

## LES DIABLOTINS

Les Diablotins représentent la famille la plus ancienne, grouillant autour du Seigneur des Ténèbres depuis aussi longtemps que l'on se souvienne. Bien que cela ne leur ait jamais accordé le moindre avantage, les Diablotins se considèrent comme les seuls véritables T.R.A.S.H. et ont la sale habitude de prendre de haut toutes les autres familles qui n'ont rejoint les rangs des Royaumes de la Rédemption que plus tard (en particulier les Yokai, dernières recrues des armées de T.R.A.S.H.). Les Diablotins sont également la famille la plus représentée dans les Royaumes, et grâce à leur ruse et des combines plus ou moins tordues on peut en trouver absolument partout (marchands, militaires, financiers, ...) bien qu'ils n'excellent véritablement nul part. Cependant, le plus grand obstacle à leur potentielle ascension au sein des troupes des Royaumes vient d'un défaut majeur : il n'y a pas plus lâche qu'un Diablotin. Dès qu'un Diablotin se retrouve devant un quelconque danger (réel ou imaginaire), il fuira plus rapidement qu'un ogre se jetant sur un burger juteux. Cette petite particularité à même donné naissance à un proverbe utilisé pour qualifier quelqu'un de très rapide, et très en vogue chez les autres familles qui aime beaucoup se moquer des pédants Diablotins : "Il court plus vite qu'un Diablotin devant un danger".

Il est extrêmement difficile, pour ne pas dire impossible, de donner une description physique des Diablotins, tellement ils peuvent prendre de formes, couleurs, et attributs divers. Les Diablotins aiment être le centre de l'attention, c'est pourquoi ils arborent des teintes le plus souvent vives (rose, bleu, vert) voire même des combinaisons de couleurs à faire regretter d'avoir des yeux. Les Diablotins ont également divers attributs physiques tels que des ailes (pas toujours fonctionnelles) en nombre et forme variables, des cornes (plus ou moins tordues et nombreuses), et une queue se finissant par une pointe ou une masse ou juste atrophiée.

La capacité raciale de la famille des Diablotins et de toutes leurs sous-familles est : "Fuir le combat".



## *LES UTUKKU*

Seule sous-famille des Diablotins, les Utukku ont laissé tomber les ailes et les cornes ainsi que les couleurs criardes pour se rapprocher en apparence des êtres humains. De fait, on les prendrait presque pour des petits enfants, ce qui leur permet de s'infiltrer facilement sur Terre pour servir d'espions et récupérer des informations sur les activités du Pays sur Terre. Cependant un œil avisé pourra remarquer leurs doigts allongés aux ongles effilés, et leur bouche trop grande garnie de multiples petites dents pointues.

Beaucoup moins pédants que les Diablotins, ils sont en revanche plus agressifs et il n'est pas rare que leurs missions d'espionnage prennent fin de manière abrupte après qu'un Utukku trop susceptible n'attaque un humain qui l'a bousculé dans une rue.

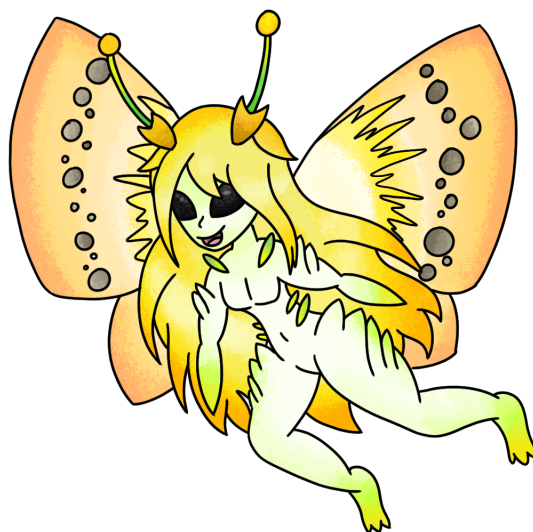


## LES FÉES

Les Fées sont une famille originaire de la Terre, de laquelle elles ont été chassées (au propre comme au figuré) il y a de nombreux siècles, ce qui explique leur grande présence dans les textes humains. En effet, les ailes de Fées sont réputées pour leur propriétés magiques incroyables qui permettent de léviter, de rester jeune éternellement, et qui aideraient certains soucis de libido. Bien évidemment tout cela est complètement faux mais ce n'est pas comme si la vérité avait un quelconque intérêt pour qui cherche à s'enrichir. Les Fées furent donc contraintes de fuir la Terre, et elles commencèrent à chercher comment se venger de ces créatures cupides. Car il faut savoir qu'il y a 3 mots qui décrivent parfaitement une Fée : Coquette, Vicieuse, Rancunière (on leur doit d'ailleurs l'expression "Etre rancunier comme une Fée"). Dans un premier temps, elles essayèrent d'accomplir leurs plans de revanche seules, avec des résultats mitigés. Mais tout bascula le jour où, de voyage sur Terre pour semer le chaos, elles se rendirent compte certains humains remettaient en cause non seulement leur existence, mais aussi et surtout leur beauté (après tout "des petites créatures ailées, est-ce-que ca peut vraiment se comparer à la véritable beauté des humaines?"). A partir de ce moment, leur colère vira à la rage, et elles jurèrent de tout faire pour faire disparaître cette race maudite. C'est donc tout naturellement qu'elles prirent place au sein des T.R.A.S.H., et on leur confie la plupart des missions relatives à la destruction de la Terre.

Physiquement, la famille des Fée est la seule famille composée uniquement de femme, quand à savoir comment apparaissent les nouvelles Fées, c'est un secret bien gardé que seules elles (et le Seigneur des Ténèbres évidemment) connaissent. Elles ressemblent à s'y méprendre à des humains de petites tailles à qui on aurait attaché des ailes. Ces ailes sont d'ailleurs la fierté des Fées, et si la plupart en possède 1 ou 2 paires, de rares individus ont une 3 paire d'ailes beaucoup plus petite. Lorsqu'une Fée se met en colère (si vous osez critiquer leur coiffure par exemple), elle prendra une teinte rouge vive et leur visage se déformera pour laisser apparaître des yeux démoniaques et des dents acérées.

La capacité raciale de la famille des Fées et de toutes leurs sous-familles est : "Échanger 2D6 entre deux personnages autres que le lanceur".



### *LES SLUAGHS*

Bien qu'elles fassent elles aussi partie de la famille des Fées, les Sluaghs ne partagent avec leurs sœurs ni leur beauté, ni leur grâce, ni leur finesse. Ce sont des cadavres de Fées (mais nul ne sait avec certitude pourquoi certaines Fées deviennent des Sluaghs et pourquoi les autres restent juste mortes), dans des états de décomposition plus ou moins avancé, et dont les ailes déchiquetées sont les derniers témoins de leur appartenance à la famille des Fées. En revanche, elle conserve bien la susceptibilité et la rancune propre à leur espèce, et elles sont aussi animées par la volonté de mettre la Terre à feu et à sang.

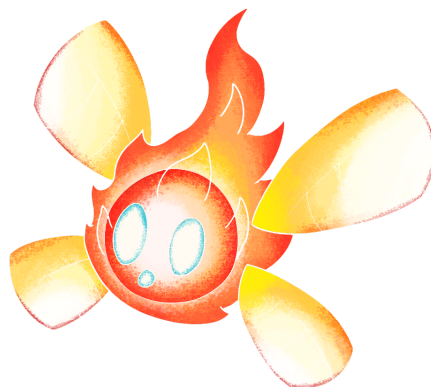
Elles vivent généralement dans les cimetières, les égouts ou les décharges, et plus généralement dans les lieux de mort, et elles se nourrissent des âmes de ceux qui sont morts récemment (quitte à forcer le destin de temps en temps si leur repas met trop de temps à vouloir mourir).



### *LES FEU-FOLLETS*

Les Feu-Follets sont de petites boules d'énergie magique qui se déplacent en flottant dans les airs. Les 4 ailes qu'ils possèdent ne servent plus et sont juste un reliquat de leur parenté avec la famille des Fées. Le visage d'un Feu-Follet est composé de deux grands yeux et d'une bouche uniquement, mais ils communiquent avant tout en utilisant les couleurs de leur corps qu'ils peuvent changer en réponse à leurs émotions.

Contrairement à leur sœur, les Feu-Follets n'ont pas de haine envers les humains, en particulier car elles les considèrent comme des compagnons de jeu (le Feu-Follet est très joueur). Parmi leurs jeux favoris, il y a celui qui consiste à apparaître devant des humains perdus dans des lieux obscurs comme des marais, et les guider jusqu'à des trous ou des points d'eau pour les y faire se noyer (leur sens de l'humour est assez particulier il est vrai).



## LES GNOMES

Les Gnomes sont des êtres troglodytes qui sont responsables de la quasi-totalité du réseau de tunnels existant dans les Terres Sauvages, et c'est également l'une des rares races que l'on retrouve en dehors des murailles de Jyr'Hell. Relativement peu enclins à se mélanger aux autres, ils ont observé un temps l'arrivée du Seigneur des Ténèbres sans vraiment comprendre grand-chose à ce qui était en train de se passer. Mais lorsqu'ils ont vu que rejoindre les Royaumes de la Rédemption et se placer sous les ordres du Seigneur des Ténèbres pouvait leur garantir des combats à n'en plus finir, ils décidèrent de devenir membres à part entière des T.R.A.S.H., pour le plus grand plaisir de ses derniers. Car les Gnomes ont tout pour plaire aux Royaumes: se sont des créatures à la fois extrêmement belliqueuse et très simple d'esprit, une combinaison qui les rend malléable à merci, et qui permet de les envoyer en première ligne dans toute les batailles, avec leur remerciement en prime! Depuis leur arrivée, les autres familles se retrouvent beaucoup moins souvent avec le rôle ingrat d'arrêter les flèches ennemis avec la tête, et pour cela, les Gnomes sont probablement la famille la plus appréciée. Mais l'un des principaux soucis que rencontrent ceux qui travaillent avec les Gnomes est leur absence totale de compréhension du second degré et des figures de styles. Un Gnome prend au pied de la lettre tous les ordres qui lui sont donnés, et leur motivation (ou obstination au choix) les fera poursuivre la mission (ou en tout cas ce qu'ils en ont compris) jusqu'au bout. "Faire son gnome" signifie d'ailleurs foncer dans le tas et s'obstiner dans une tâche sans réfléchir.

Physiquement, les Gnomes sont des êtres humanoïdes de la taille d'un petit enfant mais extrêmement trapus avec une peau de couleur noire, marron ou grise selon la région d'où ils sont originaire. Les années passées à creuser des tunnels à la force de leur bras leur ont donné des avant bras démesurés par rapport au reste de leur corps. Le visage des Gnomes est assez inexpressif, avec un crâne complètement lisse. Au contraire, la barbe des Gnomes est particulièrement fournie, que ce soit chez les hommes ou chez les femmes. Le seul moyen de les différencier vient du nombre de tresses dans la barbe, 1 pour les femmes, 3 pour les hommes. Une autre particularité est leur bouche, qui peut s'ouvrir à plus de 110 degrés avec deux rangées de dents.

La capacité raciale de la famille des Gnomes et de toutes leurs sous-familles est : "Relancer 1D6 d'un autre groupe de personnages 3 fois".



### *LES GREMLINS*

Les Gremlins sont des créatures qui ressemblent de loin à leurs cousins les Gnomes. Mais en regardant de plus près on peut noter plusieurs différences : leur corps est recouvert d'une épaisse fourrure, leurs bras ont une taille normale et il n'ont pas de barbe (mais ils n'ont toujours pas de cheveux non plus). La plus grande différence entre les Gnomes et les Gremlins est que l'appétit pour les batailles de la famille principale est remplacé par un appétit tout court pour tout ce qui se mange (de près ou de loin). Un Gremlins est prêt à faire presque n'importe quoi en échange de nourriture et il n'est pas rare d'en voir un effondré sur le bas-côté après avoir mangé plusieurs jours sans s'arrêter.



### *LES JIKHARS*

Les Jikhars ont l'apparence de vieillards petits et voûtés, avec un très longue barbe blanche qui traîne sur le sol, et, fait surprenant dans cette famille, des touffes éparées de cheveux blanc sur le crâne. Malgré cette apparence chétive et inoffensive, les Jikhars sont des créatures fourbes, malhonnêtes et voleuses. Ils vivent dans les maisons de leur victimes, le plus souvent sans que ces dernières ne soient au courant, et se servent allègrement dans les placards (tant pour la nourriture que pour les biens plus précieux). Des légendes humaines prétendent même que le Jikhars kidnappent les enfants dont les parents ne sont pas suffisamment attentifs.





## LES GOBELINS

L'origine des Gobelins est un mystère pour tout le monde (sauf pour le Seigneur des Ténèbres, omniscient), mais un beau jour (ou peut être une nuit), les Gobelins ont débarqué dans Jyr'Hell et ont prêté allégeance aux Royaumes. Rapidement, ils ont su se faire appréciés (ou tout du moins toléré) par les autres familles et par les créatures supérieures grâce notamment à un certain talent avec les mots (que les Gobelins appellent "Maîtrise de l'étiquette" et que les autres familles appelle "Lèche-cul"). Cette particularité leur a ouvert les portes du secteur commercial, et la majorité des marchands que l'on rencontre dans Jyr'Hell sont des Gobelins. Leur réussite dans ce milieu vient de leur manque total de scrupule, tous les moyens étant bons pour parvenir à ses fins, et du fait qu'ils mentent aussi naturellement qu'ils respirent (après tout les promesses n'engagent que ceux qui y croient, ou qui ont la capacité de les faire respecter). C'est d'ailleurs cette caractéristique qui fait que beaucoup d'autres créatures ne les apprécient que très peu et ne leur font absolument pas confiance, même s'il n'y a pas mieux pour se procurer les biens les plus convoités de Jyr'Hell. "Gobelin de bazar" est une insulte très répandue pour qualifier un individu qui essaye de rouler son interlocuteur.

Humanoïdes longilignes, les Gobelins ont une peau très épaisse de couleur grisâtre et terne. Ils sont entièrement glabres, avec une chevelure peu fournie mais qu'ils entretiennent avec le plus grand soin. Leurs oreilles sont immenses et encadrent un visage ovale avec des yeux trop grands et une bouche qui semble toujours moqueuse garnie de petites dents pointues. Pour pallier leur aspect très banal, les Gobelins adorent les vêtements bariolés, et ils teignent également leur cheveux selon leur humeur du jour. Leur apparence est complétée par de longs doigts griffus et vernis. Plus un Gobelin est exubérant et dispose d'atouts colorés, plus il est censé être riche, et donc manipulateur (à l'instar des animaux toxiques, il convient de se tenir loin des Gobelins les plus criards).

La capacité raciale de la famille des Gnomes et de toutes leurs sous-familles est : "+2 sur 2D6 de l'escouade".



### *LES KOBOLTS*

Les Kobolts sont une sorte de croisement entre les Gobelins et les Gnomes. Plus trapus et moins raffinés que les Gobelins, ils ont un certain attrait pour la violence et préfèrent utiliser leurs poings que leur cerveau. C'est donc naturellement qu'on les retrouve moins en tant que marchand, mais plutôt en temps que vigiles dans les magasins de leurs cousins. Ils ont cependant une capacité incroyable à repérer les armes de grandes valeurs (mais ne comptez pas sur eux pour l'art et les bibelots qui ne servent pas à taper). Les Kobolts ont la peau de couleur verte (avec divers nuances allant du vert pomme au vert kaki), et possèdent une imposante crinière, verte elle aussi.



### *LES CHICHIGAS*

Les Chichigas sont des créatures majoritairement féminines. Cela est dû au fait que lorsqu'un individu mâle naît, il est donné en offrande à la matriarche qui va soit le dévorer, soit le conserver à des fins de reproduction. Avec leur apparence de vieilles femmes à la très très longue chevelure noire qu'elles passent leur temps à coiffer au bord d'un cours d'eau. Leurs cheveux sont tellement longs qu'ils recouvrent entièrement leur visage, ce qui dissimule leur véritable nature et à mener plus d'un humain à sa perte. Voir une Chichiga est considéré comme un mauvais présage par les humains qui signifie que l'on va mourir noyer. Et ce n'est pas totalement faux car les Chichigas envoûtent les humains pour les entraîner sous l'eau et les manger.



## LES LUTINS

Les Lutins sont des créatures nomades qui ont rejoint les rangs du Seigneur des Ténèbres peu de temps après les Diablotins. Avant cela, ils erraient dans les Terres Sauvages, passant d'un endroit à un autre à la recherche de nourriture et d'eau pour survivre. Ce passé leur a donné une excellente connaissance de la géographie des Terres Sauvages, une très bonne endurance et une capacité à résister aux climats les plus ingrats. C'est donc de manière naturelle qu'ils sont devenus les messagers des Royaumes, transmettant les ordres du Seigneur des Ténèbres d'un poste avancé à l'autre, et aux troupes qui se trouvent un peu partout à travers les mondes. A force de voyager, les Lutins ont beaucoup appris sur les autres créatures et se sont révélés plutôt bons pour la diplomatie (car il en faut pour annoncer à un golem de lave qu'il a merdé et qu'il doit retourner à la capitale, et ne pas finir en cendre). Les Lutins auraient pu intégrer de plus hautes sphères dans la hiérarchie des Royaumes s'ils n'avaient un immense défaut: leur sens de l'humour plus que douteux. En effet, les Lutins adorent faire ce qu'ils appellent des "bonnes blagues" aux autres créatures, ce qui se finit généralement par des brûlures à des degrés divers, des explosions, et autres inconvénients de ce type. A cause de cela, personne ne fait confiance à un Lutin plus qu'il n'est obligé. Être une "cible à Lutin" est une expression qui sert à caractériser quelqu'un de très naïf et crédule.

Physiquement, les Lutins sont des humanoïdes de petite taille, très agiles, et avec des membres inférieurs longs et musclés, particulièrement adaptés pour des marches longues. Ils ont une peau à la teinte verdâtre, et recouverte par un mince duvet de poil qui leur sert de protection contre tout type d'agression climatique extérieure (vent violent, tempête de sable, forte chaleur, ...). Leur longues oreilles les aident à repérer les dangers avant de foncer dedans, et leurs yeux, protégés par une membrane transparente qui leur permet de les garder ouverts même en plein cœur d'une tempête, sont grands relativement à leur tête. Leurs bras en revanche sont plus minces, et se terminent par des doigts boudinés, ce qui rend les Lutins assez maladroits.

La capacité raciale de la famille des Gnomes et de toutes leurs sous-familles est : "+2 sur 2D6 de l'escouade".



### *LES LEPRECHAUNS*

Les Leprechauns sont des Lutins qui se sont sédentarisés. Leur peau a pâli et a perdu son duvet, ils sont plus grands (et plus gros) que leur cousin, et ils possèdent une très longue barbe qui fait leur fierté. Les Leprechauns sont des collectionneurs dans l'âme, et chaque individu peut collectionner n'importe quoi (des bouchons de stylo, des cailloux d'une certaine couleur, des canards vivants, mais les plus connus collectionnent des pièces d'or). Ils stockent leur collection dans un récipient quelconque mais ils aiment particulièrement les marmites. Les Leprechauns veillent aussi jalousement sur leur trésor que le ferait un dragon (avec cependant un peu moins de réussite au global) et le défendent avec véhémence, mais si quelqu'un parvient à s'emparer ne serait-ce que d'une partie de leur collection, ils sont prêt à exaucer le souhait le plus cher du voleur afin de le récupérer (attention cependant à la formulation du souhait, le Leprechaun est capable de l'interpréter à son avantage).



### *LES FARFADETS*

La légende raconte que les Farfadets sont nés de l'union des Lutins et des Fées. De ces dernières, ils ont hérités d'un physique gracile, d'une toute petite taille, et d'une unique paire d'ailes. Des Lutins, ils conservent leur peau verte tirant sur le jaune recouverte de poil, et les sens aiguisés. Les Farfadets, malgré leur aspect adorable (surtout pour des serviteurs du Seigneur des Ténèbres), sont en réalité de véritables parasites qui vont s'installer chez leur victime et vont piller toutes les ressources possibles tout en harcelant le légitime propriétaire jusqu'à le faire fuir. Une fois qu'il n'y a plus rien à prendre, les Farfadets repartent à la recherche d'une nouvelle cible. Si vous voyez un Farfadet chez vous, il y a deux choses à savoir: il n'est pas seul (loin de là), et il est déjà trop tard.



### *LES KORRIGANS*

Les Korrigans sont de véritables forces de la nature (en tout cas pour des T.R.A.S.H.). Tout en muscles et en colère, ils ont troqué leur endurance pour de la puissance et ils ont élu domicile dans des grottes, des montagnes, des collines, bref tout ce qui peut leur donner un accès facile à des pierres ou autres projectiles. Car les Korrigans sont extrêmement territoriaux et balancent tout ce qui leur tombe sous la main à ceux qui auraient le malheur de poser un pied dans leur domaine. Avec leur peau grise très épaisse, il est complexe de faire la différence entre un gros caillou et un Korrigan endormi, et de nombreux voyageurs ont passé un très mauvais moment après avoir trébuché ou voulu shooter dans ce qu'ils pensaient être un rocher, mais qui s'est révélé être une créature particulièrement peu commode.



### *LES PUKWUDGIES*

Les Pukwudgies sont des Lutins qui sont retournés à l'état sauvage. Solitaires, un Pukwudgi se creuse un terrier dans les Terres Sauvages et ne s'en éloigne pas trop, sauf quand la nourriture se fait rare. Les Pukwudgies sont recouverts d'une épaisse fourrure dont la couleur change selon leur environnement afin de les camoufler, et leur bras se sont développés leur permettant de se déplacer aussi bien sur deux pattes que sur quatre, à la manière d'un singe. Les Pukwudgies sont du genre docile et affectueux (trait rare dans les Royaumes de la Rédemption), mais ne se rendent pas toujours compte de leur force, et il est fréquent que leurs câlins laissent leur destinataire avec quelques côtes brisées.



## LES YOKAI

Les Yokais sont la dernière famille à avoir rejoint le Seigneur des Ténèbres, ce qui fait que les autres familles (et en particulier les Diablotins) les regardent avec la condescendance des anciens pour les petits nouveaux. D'un naturel très réservé et particulièrement sectaires, ils ne se mélangent que rarement aux autres familles qu'ils considèrent surtout avec dédain, ce qui ne facilite pas leur intégration. Méthodiques et efficaces, on leur confie volontiers les missions qui demandent à la fois de la rigueur et de l'organisation. Ils sont cependant très orgueilleux, le genre d'orgueil que l'on est plus habitué à retrouver chez des créatures de rang supérieur et non pas chez des T.R.A.S.H. (ce qui n'aide pas particulièrement à leur réputation). Les Yokai sont prêts à sauter sur toutes les opportunités pour se faire remarquer (et mousser) par les plus gradés, sans un regard ou une pensée pour les autres T.R.A.S.H. qui pourraient pâtir de cela (après tout, ne dit-on pas "Opportuniste comme un Yokai"). Les seuls pour qui les Yokais accepteraient de faire un quelconque compromis est leur propre famille, car rien n'est plus important au yeux d'un Yokai que les autres Yokais, en particulier si ces derniers sont de la même espèce.

Physiquement, si tous les Yokais possèdent des attributs humanoïdes, ils existent de très nombreuses formes possibles, toutes très différentes les unes des autres, car chaque Yokai est en réalité le croisement d'un être humanoïde avec un animal terrestre. Ainsi les Bakenoko sont des Yokais possédant les attributs des chats (oreilles, moustaches, coussinets et poils), les Tsuchigumo empruntent des caractéristiques arachnoïde (multiples membres, multiples yeux, capacité à s'accrocher à presque n'importe quel surface) ou encore les Kappa qui eux récupèrent les particularités des tortues (carapace solide sur le dos, bouche en forme de bec, une certaine lenteur).

La capacité raciale de la famille des Gnomes et de toutes leurs sous-familles est : "Retourner 1D6 d'un autre personnage".



### *LES TENGUS*

Les Tengus sont une sous-famille des Yokais qui tirent leurs attributs animaux non pas de créatures terrestres mais des oiseaux et des rapaces. Un Tengu présentera donc des ailes, des plumes, un bec et des serres. Si cela est possible, ils sont encore plus fiers que les Yokais et se considèrent comme le pinacle de l'évolution, et regardent avec mépris et condescendance leurs cousins cloîtrés au sol. Leur capacité à voler de manière discrète et rapide font d'eux d'excellents éclaireurs et ils sont souvent utilisés pour repérer et suivre les mouvements de troupes des Pays de la Plénitude.



### *LES ONIS*

Les Onis sont extrêmement différents des autres Yokais. Ce sont des êtres massifs, imposants (pour des T.R.A.S.H.) et agressifs qui pourraient être apparentés à des Ogres. Leur peau rocailleuse peut être de couleur rouge, grise ou noire. Leur visage est surmonté de 2 grandes cornes, et d'une épaisse chevelure très mal entretenue, mais la plus grande particularité est leur unique œil en plein milieu du front. D'un naturel bagarreur, les Onis sont capables d'entrer dans de terribles accès de rage qui peuvent durer plusieurs heures et durant lesquels ils frappent avec violence tout ce qui passe à leur portée, sans se soucier de savoir si leur cible est alliée ou ennemie.



# POUVOIRS : TYPE ET DESCRIPTION

Au cours de vos aventures, vous serez amené à rencontrer pléthore de pouvoirs, que ce soit par les équipements sur lesquels vous mettrez la main, ou par les suppôts du Maître de la Lumière qui chercheront à vous exterminer.

Ces pouvoirs vous permettent d'influer sur les résultats des dés, lors de phases de résolution d'action classique, ou lors de combats. Les pouvoirs s'obtiennent grâce à l'équipement ou grâce à votre trait racial. Si toutes les créatures d'une même famille possèdent le même trait racial, chaque pièce d'équipement à un pouvoir qui lui est propre.

De manière générale, un pouvoir peut s'utiliser 3 fois lors d'une mission, et il se recharge lors d'un passage dans un lieu chargé de magie comme le Néant Primordial, les Royaumes de la Rédemption, ou les Pays de la Plénitude. Si une charge de pouvoir d'un équipement est utilisée, même si un nouveau personnage récupère l'équipement il aura toujours 2 utilisations restantes.

Pour être capable d'utiliser un pouvoir, il faut obligatoirement être impliqué dans le lancer en cours.

Les pouvoirs peuvent être séparés en trois grandes catégories : ceux qui s'appliquent sur l'escouade du lanceur; ceux qui s'appliquent sur un groupe autre que celui du lanceur; ceux qui ont un effet global.

## POUVOIR AFFECTANT L'ESCOUADE

Certains pouvoirs s'appliqueront directement sur le lanceur lui-même ou sur un membre de son escouade, mais seront inefficaces sur les autres groupes de personnages. Les équipements qui possèdent ce type de pouvoir demandent à leur propriétaire de plus grands prérequis en Physique. Parmi les pouvoirs de cette catégorie, on retrouve par exemple :

- "+X sur YD6 de l'escouade" : Le lanceur choisi jusqu'à Y dés parmi les dés de son escouade. Il ajoute alors X au résultat de chaque dé sélectionné.
- "Relancer XD6 de l'escouade Y fois" : le lanceur choisit jusqu'à X dés parmi les dés de son escouade et les relance Y fois. Il choisit ensuite pour chaque dé le résultat qu'il souhaite conserver parmi les Y lancers.
- "Ajouter XD6 lors de son lancer" : avant de procéder au lancer, au moment de récupérer les dés dans le pool commun (et uniquement lors de cette phase), le lanceur peut prendre X dés supplémentaires.
- "Contre X pouvoirs qui ciblent l'escouade" : le lanceur peut activer ce pouvoir lorsqu'un pouvoir prend pour cible l'escouade. Une fois activé, les X prochains sorts ciblant l'escouade (en comptant le pouvoir contré à l'activation) seront automatiquement contrés.
- "Se retirer" : Le lanceur peut sortir du lancer/combat de dés dans lequel il est engagé. Ses dés ne sont plus pris en compte dans le total de son escouade, les dés qui devaient être récupérés de la défausse ne sont plus sauvés, mais il ne peut plus être pris pour cible par les autres personnages, il ne subit pas les dégâts s'il était en combat, et les dés qui devaient être perdus sont sauvegardés.



## **POUVOIR AFFECTANT LES AUTRES GROUPES**

Certains pouvoirs s'appliqueront sur les dés des autres groupes de personnages, mais ne pourront pas toucher ceux de l'escouade du lanceur. Les équipements qui possèdent ce type de pouvoir demandent à leur propriétaire de plus grands prérequis en Esprit. Parmi les pouvoirs de cette catégorie, on retrouve par exemple :

- "-X sur YD6 d'un autre groupe de personnages" : Le lanceur choisit jusqu'à Y dés d'un autre groupe de personnages et retire X au résultat des dés sélectionnés.
- "Relancer XD6 d'un autre groupe de personnages Y fois" : Le lanceur sélectionne jusqu'à X dés d'un autre groupe de personnages. Il relance chacun de ces dés Y fois et conserve le résultat de son choix pour chaque dé.
- "Retirer XD6 à un autre personnage" : Avant le lancer, le lanceur choisit une cible (participant à l'action). La cible perd XD6 qui sont retirés du jeu pour ce lancer uniquement. Les dés ainsi retirés ne sont pas envoyés au Cimetière.
- "Réduit au silence X personnages" : Le lanceur choisit jusqu'à X cibles autres que lui. Ces cibles ne peuvent plus utiliser leur pouvoir durant toute la durée de ce lancer.
- "Retourner XD6 d'un autre personnage" : Le lanceur cible un personnage autre que lui-même et sélectionne jusqu'à X dés. La cible doit alors retourner les dés sélectionnés (un 1 deviendra alors un 6, un 2 deviendra un 5, un 3 deviendra un 4 et inversement).

## **POUVOIR GLOBAUX**

Certains pouvoirs ont des effets globaux, impliquant tous les groupes en présence ou jouant sur la réserve de dés de l'escouade. Les équipements qui possèdent ce type de pouvoir demandent à leur propriétaire de plus grands prérequis en Social. Parmi les pouvoirs de cette catégorie, on retrouve par exemple :

- "Remettre XD6 du Cimetière au pool commun" : Le lanceur peut à tout moment de la partie utiliser son pouvoir pour prendre XD6 du Cimetière et les remettre dans le PC. Les dés ainsi sauvés seront utilisables lors du prochain lancer de dés.
- "Retirer XD6 du pool commun d'un groupe de personnages" : Le lanceur peut, avant qu'un groupe de personnages prenne ses dés lors d'une résolution d'action, retirer XD6 de leur PC. Ces dés seront inutilisables pour ce lancer uniquement et ne sont pas placés dans le Cimetière.
- "Échanger XD6 entre deux personnages autres que le lanceur" : Le lanceur cible deux personnages autres que lui et choisit XD6 dans les dés de chaque cible. Les cibles doivent alors échanger les dés choisis par le lanceur sans changer les valeurs des dés. Le nombre de dés échangés doit être le même pour les deux cibles.
- "Échanger XD6 entre le lanceur et un autre personnage" : Le lanceur cible un autre personnage et choisit XD6 dans ses propres dés et dans ceux de la cible. La cible et le lanceur doivent alors échanger les dés choisis par le lanceur sans changer les valeurs des dés. Le nombre de dés échangés doit être le même pour les deux partis.
- "Voler XD6 à un autre personnage avant/après le lancer" : Le lanceur peut cibler un autre personnage et lui prendre XD6. Si le pouvoir s'applique avant le lancer, le lanceur récupère les XD6, les ajoute à ses propres dés et les lance. Si le pouvoir s'applique après le lancer, le lanceur peut choisir les dés qu'il veut récupérer et les ajouter à son score sans changer la valeur des dés pris.

# EQUIPEMENT

Dans les Royaumes, quand on parle d'équipements, on ne parle pas de votre pyjama, du chapeau que vous avez hérité de votre grand-mère, ou de votre couteau à beurre préféré. On parle d'artéfacts imprégnés de magie, et qui confère à leur porteur des capacités spéciales (chaque équipement à un pouvoir propre qui ne peut pas être modifié). Si en trouver est complexe, il existe par chance des boutiques qui vendent des pièces d'équipements, ravitaillées en permanence par des groupes d'élite spécialisée dans la recherche et la sécurisation d'artéfacts pour notre cause. Plus votre rang est élevé, et plus vous pourrez prétendre à des équipements de bonne qualité et au pouvoir toujours plus grand. Les magasins du 6e cercle proposent le meilleur matériel, de qualité toujours exceptionnelle. Ceux du 4e cercle arment la grande majorité de notre armée avec des équipements de bonne qualité, et parfois, sur un coup de chance, un article de qualité exceptionnel se glisse dans l'inventaire. Dans le 2e cercle, les échoppes miteuses ne récupèrent que les pires artéfacts, les invendus, et la qualité y est mauvaise, sauf dans les rares cas où le vendeur a réussi à soudoyer un livreur pour obtenir un article de qualité supérieure.

A l'instar de votre trait racial, la magie contenue dans les équipements n'est pas infinie, et elle s'épuise après un certain nombre d'utilisations. Plus la qualité de l'artéfact est grande, plus le pouvoir pourra être utilisé souvent. Ainsi les équipements de mauvaise qualité s'épuisent après seulement 3 utilisations, ceux de bonne qualité peuvent être utilisés 4 fois, et les équipements exceptionnels offrent 5 utilisations de pouvoirs à leur détenteur. Une fois vide, l'artéfact n'est plus qu'un morceau de tissu inutile tant qu'il n'a pas été rechargé en énergie magique. Pour cela, il faut simplement passer du temps dans un endroit fortement imprégné de magie comme Jyr'Hell par exemple.

Les équipements sont des objets précieux et puissants, et donc naturellement tout le monde n'est pas apte à manier n'importe lesquels. Pour pouvoir s'équiper d'un artéfact il faut respecter les prérequis en matière de caractéristiques (on a jamais vu un gringalet sans force manier un puissant marteau de guerre à deux main). De plus, la magie contenue exerce une pression constante sur l'esprit de son porteur, et quiconque prend plus qu'il ne peut gérer fini dans un état végétatif et sert ensuite de cobaye dans les expériences des scientifiques au service de notre Seigneur. Afin d'éviter ce genre de malheureux accident, chaque équipement est associé à une valeur de charge, et chaque créature possède une valeur de charge qu'ils peuvent supporter.

Il n'y a pas de règles quant au prix auquel est vendu un équipement, chaque marchand choisissant les tarifs qu'il veut. Les prix indiqués dans les tableaux qui suivent sont purement indicatifs, et donnent seulement une idée de la valeur "réelle" d'un équipement.

## ARME À UNE MAIN

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Couteau	1 P	1	Relancer 1D6 de l'escouade 1 fois	40 / 200 / 500
Baguette	1 E	1	-1 sur 1D6 d'un autre groupe de personnages	40 / 200 / 500
Poing américain	1 S	1	Échanger 1D6 entre 2 autres personnages	40 / 200 / 500
Epée courte	2 P	2	+1 sur 2D6 de l'escouade	80 / 400 / 1 000
Gourdin	2 P	2	Ajouter 1D6 lors de son lancer	80 / 400 / 1 000
Eau maudite	2 E	2	Réduit au silence 1 personnage	80 / 400 / 1 000
Targe	2 E	2	Retirer 1D6 d'un autre personnage	80 / 400 / 1 000
Etoile ninja	2 S	2	Remettre 1D6 du Cimetière au PC	80 / 400 / 1 000
Nunchaku	2 S	2	Voler 1D6 à un autre personnage AVANT le lancer	80 / 400 / 1 000
Hache à une main	3 P	3	Contrer 2 pouvoirs qui ciblent l'escouade	120 / 600 / 1 500
Rapière	2 P et 2 E	3	Se retirer du combat	140 / 700 / 1 750
Parchemin magique	3 E	3	Relancer 2D6 d'un autre groupe de personnages 3 fois	120 / 600 / 1 500
Bouclier miroir	2 E et 2 S	3	Retourner 1D6 d'un autre personnage	140 / 700 / 1 750
Fouet	3 S	3	Retirer 2D6 du PC d'un groupe pour le lancer	120 / 600 / 1 500
Bolas	2 P et 2 S	3	Échanger 3D6 entre soi et un autre personnage	140 / 700 / 1 750
Katana	3 P et 2 S	4	Ajouter 3D6 lors de son lancer	180 / 900 / 2 250
Scutum	2 P et 3 E	4	-3 sur 2D6 d'un autre groupe de personnages	180 / 900 / 2 250
Javelot	2 E et 3 S	4	Voler 2D6 à un autre personnage AVANT le lancer	180 / 900 / 2 250

## ARMES À DEUX MAINS

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Massue	3 P	3	+1 sur 4D6 de l'escouade	120 / 600 / 1 500
Sceptre	3 E	3	Retirer 3D6 d'un autre personnage	120 / 600 / 1 500
Chaîne cloutée	3 S	3	Échanger 2D6 entre 2 autres personnages	120 / 600 / 1 500
Lance	3 P et 2 E	4	Relancer 2D6 de l'escouade 3 fois	180 / 900 / 2 250
Tome d'incantation	3 E et 2 S	4	Relancer 3D6 d'un autre groupe de personnages 2 fois	180 / 900 / 2 250
Griffes	2 P et 3 S	4	Remettre 3D6 du Cimetière au PC	180 / 900 / 2 250
Marteau de guerre	4 P	5	+3 sur 3D6 de l'escouade	180 / 900 / 2 250
Gant runique	4 E	5	Réduit au silence 3 personnages	180 / 900 / 2 250
Arc	4 S	5	Retirer 4D6 du PC d'un groupe de personnages	180 / 900 / 2 250
Hallebarde	4 P et 3 E	6	Contre 3 pouvoirs qui ciblent l'escouade	260 / 1 300 / 3 250
Bouclier géant	4 E et 3 S	6	Retourner 3D6 d'un autre personnage	260 / 1 300 / 3 250
Trident	3 P et 4 S	6	Échanger 4D6 entre soi et un autre personnage	260 / 1 300 / 3 250
Morgenstern	5 P et 4 S	7	Ajouter 5D6 lors de son lancer	320 / 1 600 / 4 000
Boîte de Pandore	4 P et 5 E	7	-3 sur 4D6 d'un autre groupe de personnages	320 / 1 600 / 4 000
Arbalète lourde	4 E et 5 S	7	Voler 3D6 à un autre personnage APRÈS le lancer	320 / 1 600 / 4 000
Espadon	6 P et 4E	8	Relancer 4D6 de l'escouade 4 fois	360 / 1 800 / 4 500
Éléments déchaînés	6 E et 4S	8	Réduit au silence 5 personnages	360 / 1 800 / 4 500
Double faux	6 S et 4P	8	Retirer 6D6 du PC d'un groupe pour le lancer	360 / 1 800 / 4 500

## CASQUES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Bol en terre cuite	1 P	1	+1 sur 1D6 de l'escouade	40 / 200 / 500
Chapeau de paille	1 E	1	Retirer 1D6 à un autre personnage	40 / 200 / 500
Bonnet d'âne	1 S	1	Retirer 1D6 du PC d'un autre groupe	40 / 200 / 500
Tricorne	2 P	2	Ajouter 2D6 lors de son lancer	80 / 400 / 1 000
Couronne de ronces	2 E	2	-2 sur 2D6 d'un autre groupe de personnages	80 / 400 / 1 000
Chapeau à plume	2 S	2	Voler 1D6 à un autre personnage APRÈS le lancer	80 / 400 / 1 000
Casque à corne	2 P et 2 S	3	Contrer 2 pouvoirs qui ciblent l'escouade	140 / 700 / 1 750
Longue barbe blanche	3 E	3	Réduit au silence 2 personnages	120 / 600 / 1 500
Chapeau de magicien	3 E et 2 P	4	Retirer 4D6 à un autre personnage	180 / 900 / 2 250
Cagoule	2 E et 3 S	4	Échanger 3D6 entre soi et un autre personnage	180 / 900 / 2 250
Heaume métallique	4 P	5	Se retirer du combat	180 / 900 / 2 250
Haut de forme	4 S	5	Remettre 4D6 du Cimetière dans le PC	180 / 900 / 2 250
Kabuto	5P	6	+3 sur 4D6 de l'escouade	220 / 1 100 / 2 750
Crâne de buffalo	4 E et 3 S	6	Relancer 4D6 d'un autre groupe 3 fois	260 / 1 300 / 3 250
Perruque de noble	5 S	6	Échanger 3D6 entre deux autres personnages	220 / 1 100 / 2 750
Casque Démoniaque	6 E	7	Retourner 4D6 d'un autre personnage	260 / 1 300 / 3 250

## ARMURES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Tunique de paysan	1 P	1	Ajouter 1D6 lors de son lancer	40 / 200 / 500
Guenille	1 E	1	Relancer 1D6 d'un autre groupe 1 fois	40 / 200 / 500
T-shirt	1 S	1	Voler 1D6 à un personnage AVANT le lancer	40 / 200 / 500
Veste de flibustier	2 P	2	Relancer 2D6 de l'escouade 2 fois	80 / 400 / 1 000
Toge blanche	2 E	2	Relancer 3D6 d'un autre groupe 1 fois	80 / 400 / 1 000
Tenue bariolée	2 S	2	Remettre 1D6 du Cimetière dans le PC	80 / 400 / 1 000
Cotte de mailles	3 P	3	+4 sur 2D6 de l'escouade	120 / 600 / 1 500
Robe de sorcier	2 S et 2 E	3	Échanger 2D6 entre soi et un autre personnage	150 / 700 / 1 750
Tunique noire	3 P et 2 S	4	Ajouter 4D6 lors de son lancer	180 / 900 / 2 250
Tenue en cuir	2 S et 3 E	4	-3 sur 3D6 d'un autre groupe de personnages	180 / 900 / 2 250
Armure de plaque	4 E	5	Retourner 3D6 d'un autre personnage	180 / 900 / 2 250
Smoking	3 P et 3 S	5	Voler 2D6 à un personnage APRÈS le lancer	220 / 1 100 / 2 750
Yoroi	4 P et 3 E	6	Contrer 3 pouvoirs qui ciblent l'escouade	260 / 1 300 / 3 250
Cuirasse d'os	5 E	6	Retirer 5D6 à un autre personnage	220 / 1 100 / 2 750
Vêtement de soie	5 S	6	Retirer 4D6 du PC d'un groupe pour le lancer	220 / 1 100 / 2 750
Armure du Dragon	6 P	7	+4 sur 5D6 de l'escouade	260 / 1 300 / 3 250

## BOTTES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Botte rapiécée	1 P	1	+1 sur 1D6 de l'escouade	40 / 200 / 500
Tong	1 E	1	-1 sur 1D6 d'un autre groupe de personnages	40 / 200 / 500
Basquette	1 S	1	Remettre 1D6 du Cimetière au PC	40 / 200 / 500
Chaussure en peau	2 P	2	Contre 1 pouvoir qui cible l'escouade	80 / 400 / 1 000
Sandale	2 E	2	Retourner 1D6 d'un autre personnage	80 / 400 / 1 000
Chausse en tissu	2 S	2	Échanger 1D6 entre 2 autres personnages	80 / 400 / 1 000
Botte en fourrure	2 P et 2 E	3	Relancer 2D6 d'un autre groupe 3 fois	140 / 700 / 1 750
Chaussure à bout pointu	3 S	3	Retirer 3D6 du PC d'un groupe pour le lancer	120 / 600 / 1 500
Bottines en feuille cuivrée	2 P et 2 S et 2 E	4	Se retirer du combat	200 / 1 000 / 2 500
Botte de cuir	2 P et 3 S	4	Remettre 3D6 du Cimetière au PC	180 / 900 / 2 250
Jambière métallique	3 P et 3 S	5	Relancer 3D6 de l'escouade 3 fois	220 / 1 100 / 2 750
Soulier	4 E	5	Retirer 4D6 à un autre personnage	180 / 900 / 2 250
Okobo	5 P	6	+4 sur 3D6 de l'escouade	220 / 1 100 / 2 750
Serre de Vautour	5 E	6	-2 sur 5D6 d'un autre groupe de personnages	220 / 1 100 / 2 750
Mule	3 P et 4 S	6	Voler 3D6 à un autre personnage AVANT le lancer	260 / 1 300 / 3 250
Botte de la Destruction	6 S	7	Remettre 5D6 du Cimetière dans le PC	260 / 1 300 / 3 250

# FICHE DE PERSONNAGE

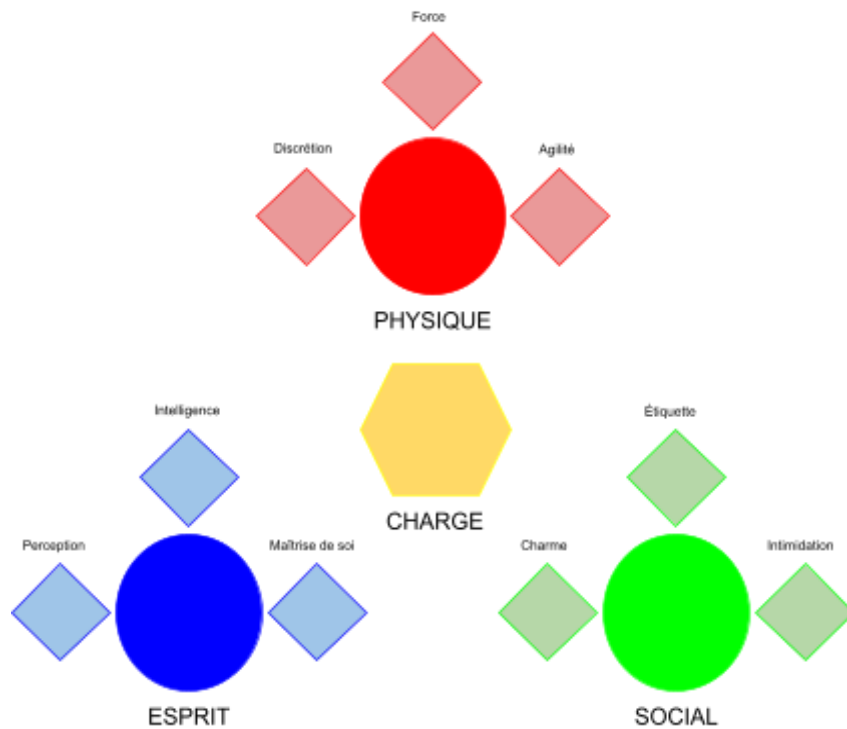
**NOM :**

**RACE :**

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**

**TRAIT RACIAL :**



**SANTÉ PHYSIQUE**

**SANTÉ SOCIALE**



## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**

# SCÉNARIO D'INITIATION : UNE LIVRAISON QUI A DU MORDANT

## POUR JOUER

Type de partie : one-shot / initiation

Temps : entre 20 et 30 minutes d'explication des règles / 1h30 à 2h de jeu

nombre de joueurs idéal : entre 3 et 6 joueurs

Nombre de dés (joueurs) : 4 fois le nombre de joueurs

Nombre de dés (MJ) : de 8D6 (si 3 joueurs) à 20D6 (si 6 joueurs)

## EXPLICATION DES RÈGLES (POUR LE MJ)

- Les T.R.A.S.H sont la chair à canon des Royaumes, individuellement ils sont faibles mais en escouade ils peuvent espérer survivre
- Le Pot Commun regroupe tous les dés de l'escouade et pour les lancer (épreuves ou combats) il faut prendre les dés dans ce PC. Si le PC est vide ou ne contient pas suffisamment de dés, alors le lancer s'effectue avec ce qui reste
- Le Cimetière regroupe tous les dés perdus par les joueurs lors de l'aventure. Ils sont inutilisables tant qu'ils sont dans le cimetière.
- Une épreuve est une action des joueurs contre l'environnement en général (chercher un objet / déplacer un poids / ...). Le MJ annonce avant le lancer le type de caractéristique utilisée et le niveau de difficulté. Les joueurs qui veulent participer se déclarent, puis prennent les dés nécessaires dans le PC (1 dés pour chaque point dans la caractéristique de l'épreuve) et on additionne les résultats. Si le score dépasse le niveau de difficulté, l'action est réussie.
- Un combat est identique sauf qu'il utilise l'une des 3 caractéristiques principales (Physique, Esprit, Social) et le score des joueurs est comparé non pas à une difficulté mais au score du lancer du MJ pour les PNJ. La différence entre le score des joueurs et du MJ donne les dégâts subis par le groupe perdant l'affrontement.
- Un joueur qui tombe à 0 de Santé Physique (lors d'un combat sous les caractéristiques Physique ou Esprit) est mort. Pour remplacer un personnage mort, il faut que les joueurs survivants se trouvent dans un endroit calme, prennent contact avec les Royaumes (il existe une connexion entre chaque créature des Ténèbres et les Royaumes) et un nouveau personnage peut les rejoindre (au bout de 3 demandes dans la même mission, les Royaumes peuvent refuser)
- Un joueur qui tombe à 0 en Santé Sociale (lors d'un combat sous la caractéristique Social) est isolé. Il ne peut plus aider ou être aidé par les autres joueurs. Les seuils de difficultés par contre restent inchangés.
- La Santé Sociale peut être utilisée pour récupérer des D6 depuis le Cimetière. Sacrifier 1 point de Santé Sociale permet de récupérer 2D6 du Cimetière vers le Pot

Commun. Si c'est le dernier point de Santé Sociale du joueur, il peut déplacer 5D6 au lieu de 2.

- Les pouvoirs peuvent être utilisés à trois reprises pendant une aventure, ne peuvent être utilisés que pendant les combats ou épreuves (sauf pouvoirs spécifiques) et uniquement par les joueurs participant (c'est-à-dire lançant au moins 1D6).
- Une mission est considérée comme réussie si les joueurs effectuent la tâche qu'on leur a donnée (et les éventuelles autres tâches qui viennent à la suite). Dans ce cas, un membre des Royaumes devrait être présent pour leur ouvrir un portail de retour vers les Royaumes.
- une mission est échouée si tous les joueurs meurent ou s'ils abandonnent. Chaque T.R.A.S.H peut se téléporter vers les Royaumes. Il est alors envoyé dans le Hall of Shame et tout le monde sait qu'il a échoué à sa mission. Pour se téléporter, il faut un temps de canalisation ce qui rend la manœuvre difficile en combat.

## INTRODUCTION

Note pour le MJ : commencer si nécessaire par une explication des règles de T.R.A.S.H car ce scénario est pensé pour faire découvrir l'univers et ce JDR. Une fois les explications faites, ne pas hésitez à commencer l'aventure par une description du 1er cercle où les joueurs habitent. Ce sont des bidonvilles qui se situent dans le cercle extérieur de Jyr'Hell. Environ 75% de la population de la ville est entassée dans le 1er cercle et il regroupe les T.R.A.S.H les plus inutiles et paresseux des Royaumes.

Les joueurs sont des T.R.A.S.H du 1er cercle, sans aucune réussite à leur actif. Ils déambulent dans une des grandes places (reconnaissable grâce au panneau en bois au centre qui regroupe les missions disponibles pour les T.R.A.S.H du 1er cercle - majoritairement des missions chiantes ou dangereuses). Arrive un centaure, bien équipé, venant du 5e cercle. Le centaure regarde la foule et pointe du doigt les joueurs.

- Vous, suivez moi !

Note pour le MJ : Si les joueurs refusent de le suivre, n'hésitez pas à leur forcer la main, ils ne peuvent pas vraiment désobéir à un ordre direct d'une créature à ce point supérieur à eux.

Le centaure les conduit dans un bâtiment officiel du 1er cercle (sorte d'immeubles moins miteux que les autres constructions).

- Bien félicitations, vous êtes sélectionnés pour une mission pour le compte des Royaumes. Vous devez livrer un colis à l'un de nos plus fervents partisans basé sur Terre.

Le centaure sort d'une besace une boîte en bois de la taille d'une boîte à chaussure. Aucun système de fermeture extérieur apparent. Vu la taille et le poids de la boîte et la taille moyenne d'un T.R.A.S.H, ils auront besoin de se mettre à deux pour transporter la boîte.

Note pour le MJ : Le centaure n'a pas à donner d'entrée de jeu des informations sur la mission. Il peut cependant répondre à des questions des joueurs s'ils en posent. La mission les conduira par portail en Transylvanie, près de la demeure de Comte D. Sur Terre la nuit vient de tomber et ils ont jusqu'au lever du soleil pour livrer la boîte.

Une fois la boîte récupérée, le centaure leur fait signe de le suivre et les guides à travers des couloirs jusqu'à une pièce circulaire au centre de laquelle se tient une créature longue et fine entièrement couverte d'une robe à capuche, ne laissant absolument rien paraître de ce qu'il y a dessous. Le centaure s'adresse à la créature avec déférence.

- Maître des portails, il nous faut un portail vers la Transylvanie pour ces... serviteurs. La créature répond dans une langue sifflante et suraiguë qui semble directement résonner dans l'esprit des joueurs. Elle fait des gestes et un portail s'ouvre. De l'autre côté du portail on voit une clairière.

## LE VOYAGE

Une fois le portail franchi, il se referme derrière eux. Les joueurs sont au centre d'une clairière au milieu d'une forêt. La pleine lune éclaire la clairière et un vent froid souffle. Lorsque le portail se ferme, la boîte remue. Les joueurs peuvent :

- Ne rien faire de particulier (soit ignorer, soit secouer/taper la boîte, autre fantaisie de joueurs)
- Chercher de quoi maintenir la boîte fermée. Test de perception niveau Facile pour trouver des plantes pour faire une sorte de fermoir/harnais.
- Ouvrir la boîte. Dès qu'ils entrouvrent la boîte forte secousse (jet de Force difficulté Moyen pour réussir à maintenir la boîte fermée). Si la boîte s'ouvre, une chauve-souris s'échappe et vole bas. Pour l'attraper épreuve d'agilité niveau Difficile. En cas de réussite les joueurs peuvent remettre la chauve souris dans la boîte. En cas d'échec 2e chance avec épreuve d'agilité niveau Très Difficile (la chauve souris semble plus alerte). En cas de 2e échec la chauve souris s'envole.

**Note pour le MJ : Si la chauve souris s'échappe elle prend la direction du manoir du Comte D. et la mission est échouée, même si les joueurs ne le savent pas encore.**

**Note pour le MJ : si des joueurs ont des ailes (genre fées ou diabolins), il est important de noter que même si en théorie ils peuvent voler, s'ils essaient de voler trop haut ils risquent de se faire 1) repérer par un ou plusieurs oiseaux (les T.R.A.S.H sont très petits) et 2) être emportés par les vents plus puissants qui soufflent.**

Pour se repérer ils peuvent :

- chercher à escalader un arbre : épreuve d'agilité niveau Difficile pour celui qui escalade. Pour ceux qui aident, le type de l'épreuve dépend de la façon dont ils aident (par exemple s'ils lui indiquent les meilleures prises : épreuve de Perception, s'ils lui donnent une impulsion pour le propulser : épreuve de force...)
- explorer les environs : épreuve de Perception niveau Difficile.

Les joueurs arrivent à repérer sur une sorte de petite colline plus loin dans la forêt un Manoir relativement lugubre qui se détache. C'est la destination des joueurs.

**Note pour le MJ : pour mettre un peu de pression sur les joueurs, il est possible de leur faire voir les signes d'un village humain dans une autre direction que le manoir.**

Les joueurs peuvent s'engager dans la forêt en direction du Manoir. A mesure qu'ils s'enfoncent dans la forêt, il fait de plus en plus sombre, la lumière de la lune ne perce plus à travers le feuillage. Au bout d'un moment les joueurs se rendent compte qu'ils sont complètement entourés par un mur de ronce épais et pointu. Les joueurs sont entrés dans un labyrinthe (voir plan à la fin du scénario).

Pour ouvrir les coffres ils y a 3 possibilités :

- Utiliser la force pour casser la serrure. Pour le 1er coffre c'est une épreuve de Force de niveau Moyen, puis pour les suivant c'est une épreuve de Force de niveau Facile (car les joueurs connaissent mieux les points faibles des coffres)

- Utiliser la logique pour forcer le mécanisme. Pour le 1er coffre c'est une épreuve d'Intelligence de niveau Moyen, puis pour les suivants c'est une épreuve d'Intelligence de niveau Facile (car les joueurs connaissent mieux le mécanisme des coffres)
- Chercher un outil/une clé. C'est une épreuve de Perception Difficile. En cas de réussite, les joueurs trouvent une sorte de pierre taillée qui peut forcer facilement la serrure du coffre. En l'utilisant, les joueurs peuvent ouvrir sans épreuve un coffre. La première utilisation de l'outil est gratuite, puis après chaque utilisation lancer un D6, sur 1/2/3 l'outil se brise. La Perception ne peut être utilisée qu'une seule fois pour trouver un outil.

Les coffres renferment soit de l'équipement soit un piège (boule de feu). Les dégâts de la boule de feu sont égaux à 1D6 à répartir entre tous les joueurs qui ont ouvert le coffre.

**Note pour le MJ : Pour les équipements, ne pas hésiter à donner de l'équipement à tous les joueurs (par exemple avec 6 joueurs mettre 2 équipements par coffre, à la fin s'ils ont ouvert tous les coffres ils doivent tous avoir un équipement). De même prendre des équipements avec une charge de 3 ou 4. Il faut aussi adapter l'équipement à vos joueurs (ne pas mettre d'objet nécessitant 3 en Physique si aucun de vos joueurs n'atteint ce seuil).**

## LE MANOIR

Quand les joueurs quittent le labyrinthe les ronces disparaissent et la forêt redevient normale. La lune transparaît à nouveau à travers les feuilles. Il est environ 1h30. Les joueurs arrivent rapidement devant un portail en fer forgé, légèrement entrouvert. Devant le portail il y a une boîte aux lettres avec un nom "Vladimir T." et quelques cadavres empalés dans des états de décomposition plus ou moins avancés. Une chemin en pierre mène jusqu'au manoir dont la porte principale, en bois massif décoré de dorure, est agrémenté d'un lourd heurtoir en forme de chauve souris. Lorsque les joueurs frappent, après quelques secondes la porte s'ouvre sur un homme très grand et imposant, vêtu d'une longue cape noir, les cheveux noirs plaqués sur la tête et deux canines pointant hors de sa bouche.

- Vous êtes les envoyés des Royaumes, vous avez le colis ? Alors suivez moi.

Le Comte les amène dans une pièce du manoir et récupère la boîte.

### SI LES JOUEURS ONT PERDU LA CHAUVE SOURIS

Le Comte prend la boîte et appelle "Junior". Un jeune homme ressemblant fortement au Comte arrive. Le Comte se tourne vers les joueurs :

- Faisons un pari, je suis sûr que la boîte est vide.

Il l'ouvre et elle est vide. Le Comte à l'air très en colère.

- Votre incompetence et votre incapacité à rester à votre place de ridicules livreurs à mis mon fils en danger qui aurait pu se faire repérer, capturer et tuer par les Humains. En particulier ce trou du cul de Van Helsing qui rôde dans les parage en ce moment.

Pour ne pas se faire foudroyer, les joueurs doivent réussir une épreuve de Charme/Étiquette (chaque joueur pouvant choisir ce qu'il préfère) de niveau Improbable. En cas de réussite les joueurs parviennent à apaiser suffisamment le Comte. En cas d'échec lancer un nombre de D6 égale au nombre de joueurs-1. Il s'agit des dégâts subis par l'escouade (le pouvoir du diabolin ne permet pas d'échapper à ces dégâts). Pour les joueurs qui survivent, ils peuvent rentrer dans les Royaumes par le Hall of Shame. FIN DE LA MISSION.

## SI LES JOUEURS N'ONT PAS PERDU LA CHAUVE SOURIS

Le Comte ouvre la boîte et la chauve souris en sort, vole un peu partout dans la pièce avant de se placer à côté du Comte et se transforme en jeune homme qui lui ressemble beaucoup.

- Junior ! Alors comment se sont passées ces 2 semaines de vacances dans les Royaumes.

Junior commence à raconter brièvement ses vacances dans les 6e et 7e cercles. Quand il arrive au voyage du retour, il raconte ce qui lui est arrivé dans la boîte.

**Note au MJ : ne pas hésiter à reprendre les gestes que les joueurs ont eu vis à vis du coli (est ce qu'ils l'ont secoué / frappé / traîné ? Est ce que la boîte était proche des coffres piégés et donc est ce qu'elle a eu chaud ? Est ce qu'ils ont ouvert la boîte ? ...)**

Le Comte les regarde plus ou moins méchamment. En fonction de ce qu'ils ont fait subir à la boîte, les joueurs doivent réussir une épreuve de Charme/Étiquette de niveau Facile à Difficile pour s'excuser. Une fois les excuses acceptées, les joueurs entendent un bruit provenant de l'entrée et quelques secondes plus tard un groupe de PNJ entre dans la pièce où ils sont.

- un nombre de villageois égale au nombre de joueurs -2
- un homme imposant vêtu d'une cape grise, d'un veston en cuir, un chapeau, et des bottes en cuir. Il semble être le leader

Le Comte regarde les nouveaux venus sans trop s'émouvoir. Le leader ne vous regarde même pas, et s'adresse directement au Comte.

- Dracula, tu vas enfin payer pour tous tes crimes !
- Ha, Van Helsing, ça faisait longtemps. Dans ton état je ne vois pas l'intérêt de t'affronter, tu ne pourrais même pas vaincre ces créatures. D'ailleurs vous - en pointant les joueurs du doigt-, si vous pouviez me débarrasser de ces importuns, je vous attendrais dans mes quartiers, j'ai du temps à rattraper avec Junior.

Sur ces paroles le Comte Dracula et Junior disparaissent. Le combat final commence. Les joueurs ont l'initiative sur le 1er lancer (ils peuvent choisir l'action qu'ils veulent effectuer).

**Note au MJ : lors d'un combat ne pas hésiter à pousser les joueurs à expliquer leur stratégie, les actions qu'ils veulent faire. Cela peut aider à choisir pour chaque joueur quelle caractéristique doit être utilisée.**

- Attaquer les PNJ. Combat utilisant le Physique pour les joueurs qui mordent/frappent/agressent les PNJ, ou l'Esprit pour les joueurs qui coordonnent l'attaque (par exemple).
- Essayer d'intimider et d'effrayer les PNJ. C'est un combat social.
- Essayer de fuir (la seule sortie est gardée par les PNJ). Épreuve de Discrétion ou d'Agilité niveau Très Difficile.

Les dégâts subis par le groupe de PNJ sont d'abord pris par les villageois. Quand ils tombent à 0 de Santé Physique ils sont morts, quand ils tombent à 0 de Santé Sociale ils s'enfuient.

Après la 1er phase d'attaque, s'il reste au moins 1 villageois, Van Helsing attaque les joueurs. C'est une phase de Combat Physique (pour tous les joueurs).

Après cette phase d'attaque, c'est à nouveau aux joueurs de décider comment se passe la nouvelle phase d'attaque.

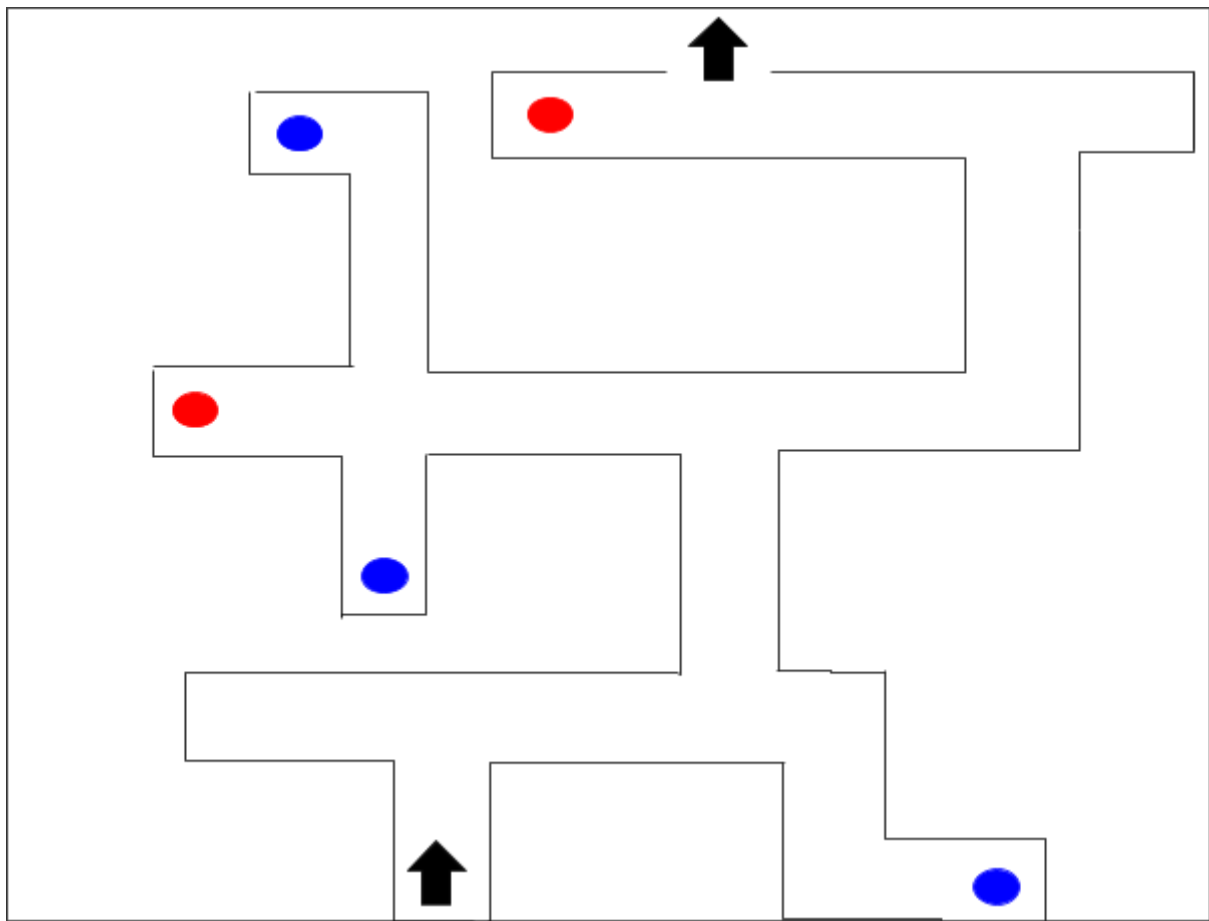
Le combat continu jusqu'à la mort de tous les joueurs ou de tous les villageois. Si tous les villageois sont morts ou enfuis, Van Helsing tente de prendre la fuite aussi. Si les joueurs veulent le poursuivre c'est une épreuve d'Agilité niveau Difficile. S'ils réussissent une nouvelle phase de combat (selon la préférence des joueurs) s'engage. Si les joueurs échouent ou le laissent partir, c'est la fin de la mission.

Une fois Van Helsing vaincu, et avant de pouvoir lui asséner le coup de grâce, il disparaît.

## **FIN DE LA MISSION**

Quand les joueurs ont réussi à faire partir ou à tuer les envahisseurs ils peuvent rejoindre le Comte qui les félicite (rapidement) et les renvoie dans les Royaumes par un portail. Les joueurs rentrent chez eux avec une mission accomplie à leur actif ! Plus que 3 missions pour pouvoir passer au cercle suivant !

RESSOURCES POUR LE SCÉNARIO (PLAN DU LABYRINTHE / FICHE DE PERSONNAGE)



En rouge : coffre piégé

En bleu : coffre contenant de l'équipement



# FICHE DE PNJ

**NOM** : Philippe

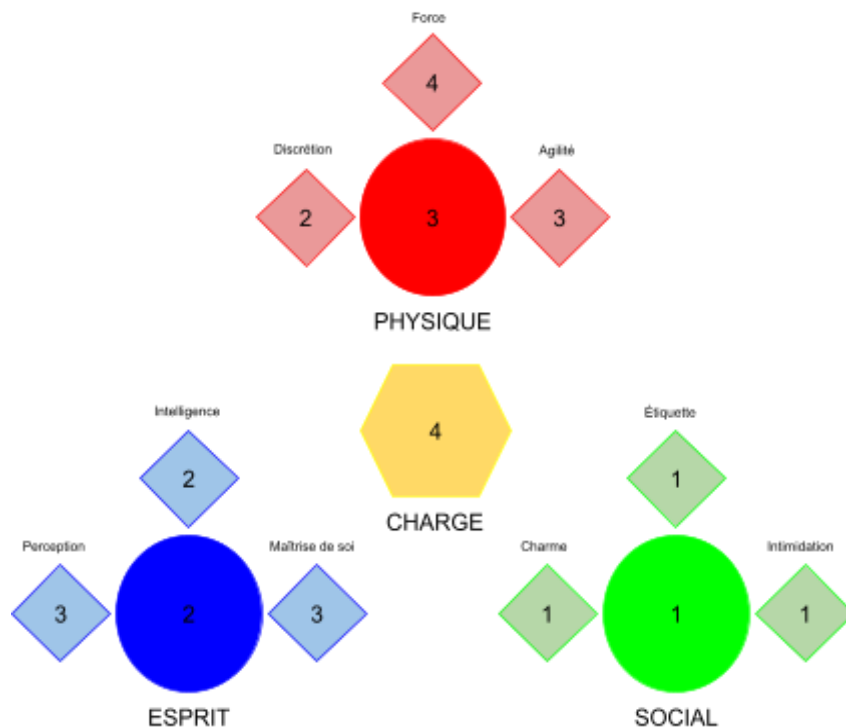
**RACE** : Villageois (Humain)

**SEXE** : H

## DESCRIPTION :

Un villageois musclé armé de sa fidèle fourche

**TRAIT RACIAL** : Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



**SANTÉ PHYSIQUE** : 4

**SANTÉ SOCIALE** : 1

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>	Hache à une main	3 P	Contre 2 pouvoirs qui ciblent l'escouade	3
<b>2eme main</b>				
<b>Casque</b>				
<b>Tenue</b>				
<b>Botte</b>				

## **ARGENT**

**30 GRIFFES**

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE PNJ

**NOM** : Edouard

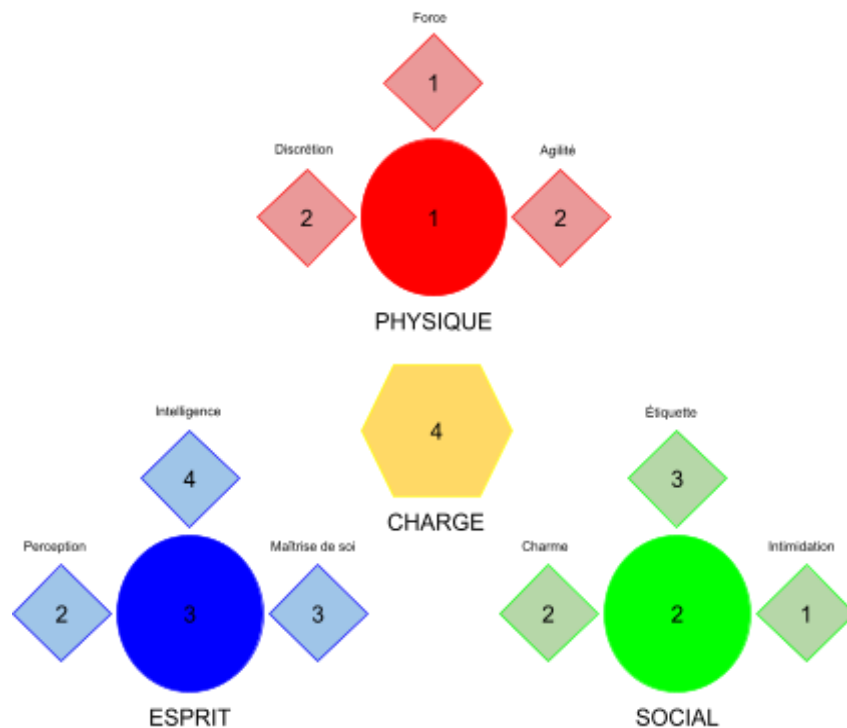
**RACE** : Villageois (Humain)

**SEXE** : H

## DESCRIPTION :

Un villageois malin armé d'une torche

**TRAIT RACIAL** : Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



**SANTÉ PHYSIQUE** : 4

**SANTÉ SOCIALE** : 2

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>	Tome d'incantation (arme à 2 mains)	3E et 2S	Relancer 3D6 d'un autre groupe de personnage 2 fois	4
<b>2eme main</b>	/	/	/	/
<b>Casque</b>				
<b>Tenue</b>				
<b>Botte</b>				

## **ARGENT**

**30 GRIFFES**

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE PNJ

**NOM** : Sébastien

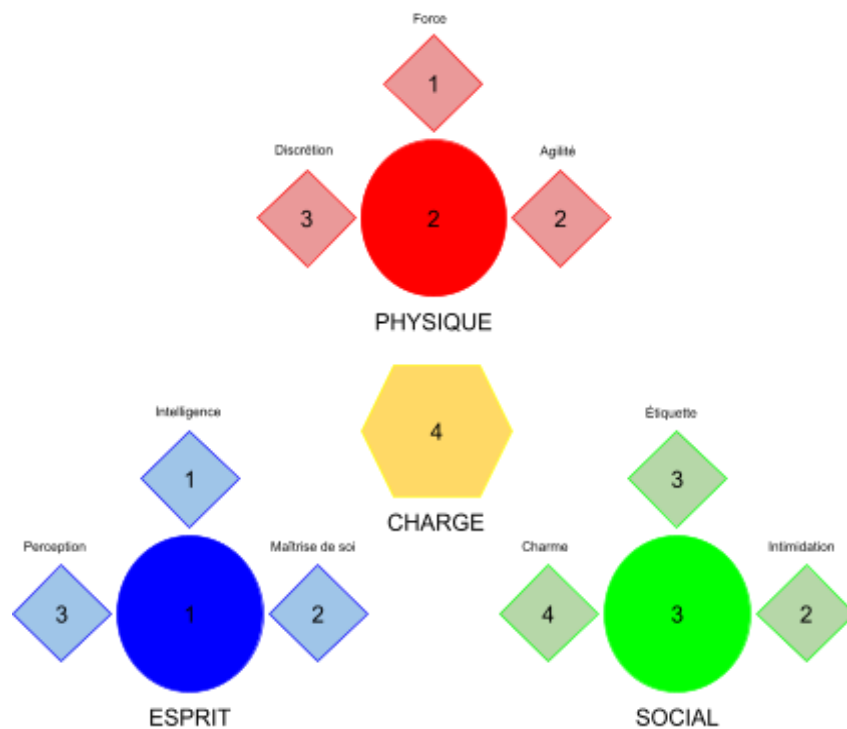
**RACE** : Villageois (Humain)

**SEXE** : H

## DESCRIPTION :

Un villageois baratineur armé de son bâton

**TRAIT RACIAL** : Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



**SANTÉ PHYSIQUE : 3**

**SANTÉ SOCIALE : 3**

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequi</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>				
<b>2eme main</b>				
<b>Casque</b>				
<b>Tenue</b>				
<b>Botte</b>	Chaussures à bouts pointus	3 S	Retirer 3D6 du PC d'un groupe pour le lancer	3

## **ARGENT**

**30 GRIFFES**

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE PNJ

**NOM** : Van Helsing

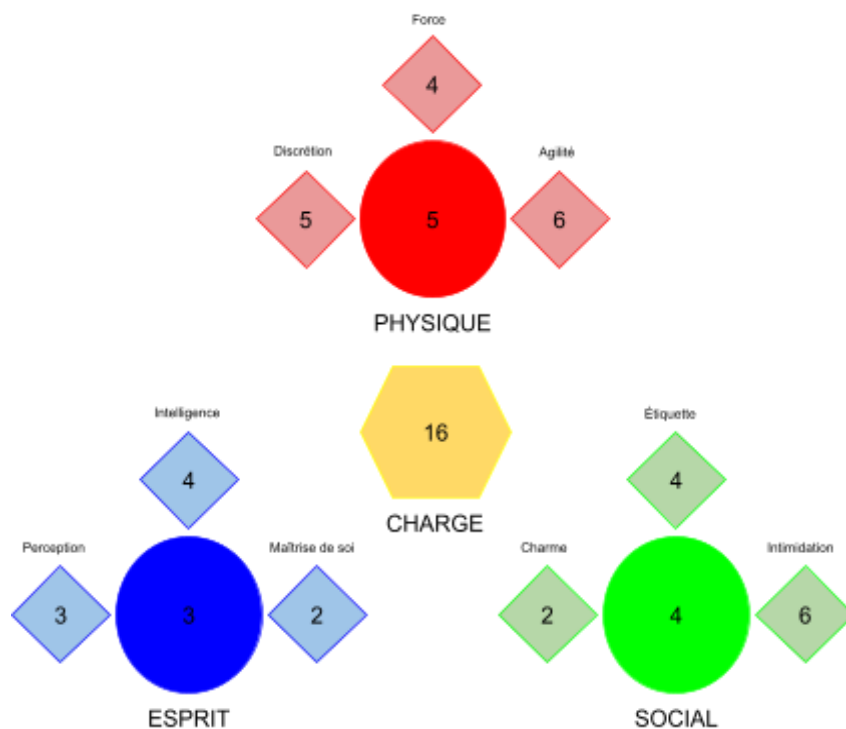
**RACE** : Héros

**SEXE** : H

## DESCRIPTION :

Chasseur de Vampire et de créatures des Ténèbres légendaire. Il est imposant, bien bâti. Il ne se sépare jamais ni de sa longue cape (qui semble usée) ni de son arbalète. Il semble être fatigué et se déplace avec plus de difficulté que normalement.

**TRAIT RACIAL** : Ajouter 2D6 lors du lancer



**SANTÉ PHYSIQUE** : 12 (bonus BOSS \*2)

**SANTÉ SOCIALE** : 8 (bonus BOSS \*2)

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>	Scutum	2P et 3E	-3 sur 2D6 d'un autre groupe de personnage	4
<b>2eme main</b>				
<b>Casque</b>	Cagoule	2E et 3S	Échanger 3D6 entre soi et 1 autre personnage	4
<b>Tenue</b>	Cotte de maille	3P	+4 sur 2D6 de l'escouade	3
<b>Botte</b>	Jambière métallique	3P et 3S	Relancer 3D6 de l'escouade 3 fois	5

## **ARGENT**

*175 GRIFFES*

## **POSSESSIONS**



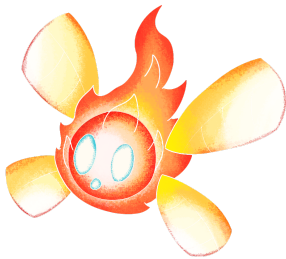
# FICHE DE JOUEUR

**NOM :**

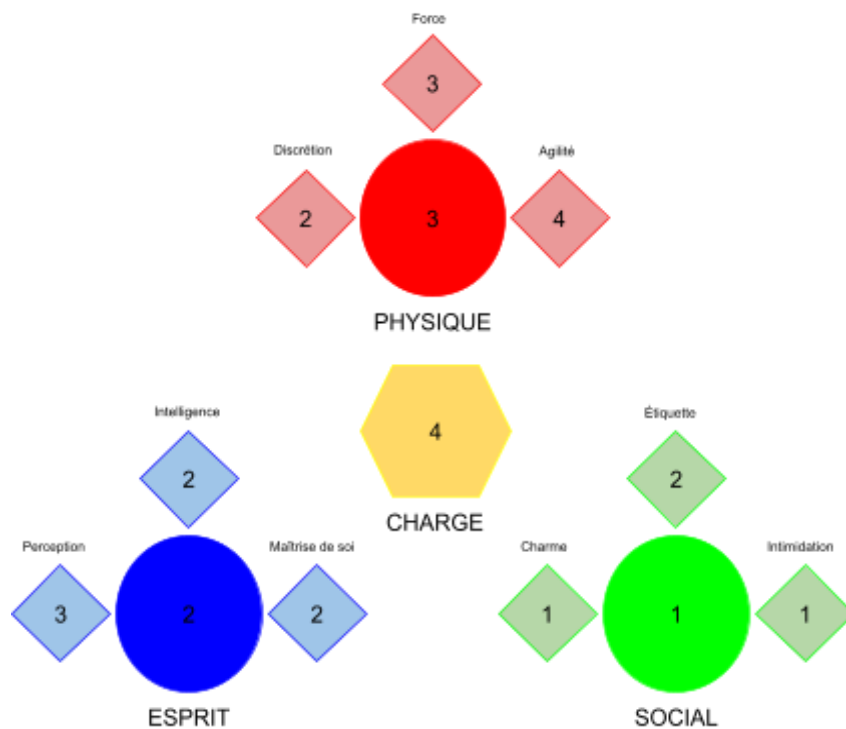
**RACE :** Feu-follet (Fée)

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**



**TRAIT RACIAL :** Échanger 2D6 entre deux personnages autres que le lanceur



**SANTÉ PHYSIQUE : 4**

**SANTÉ SOCIALE : 1**

## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE JOUEUR

**NOM :**

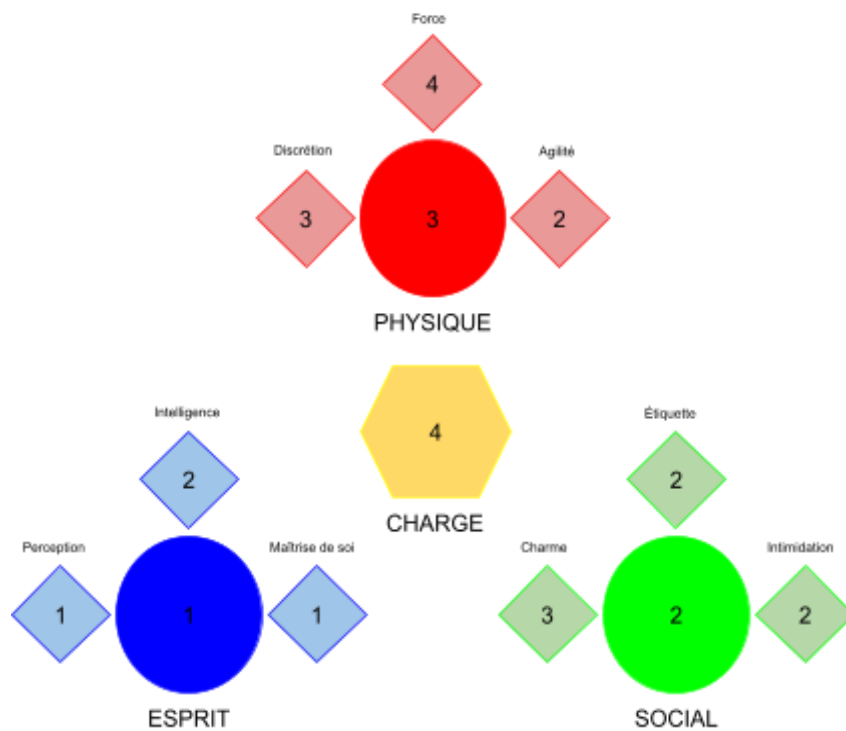
**RACE :** Utukku (Diablotin)

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**



**TRAIT RACIAL :** Fuir le combat



**SANTÉ PHYSIQUE : 4**

**SANTÉ SOCIALE : 2**

## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE JOUEUR

**NOM :**

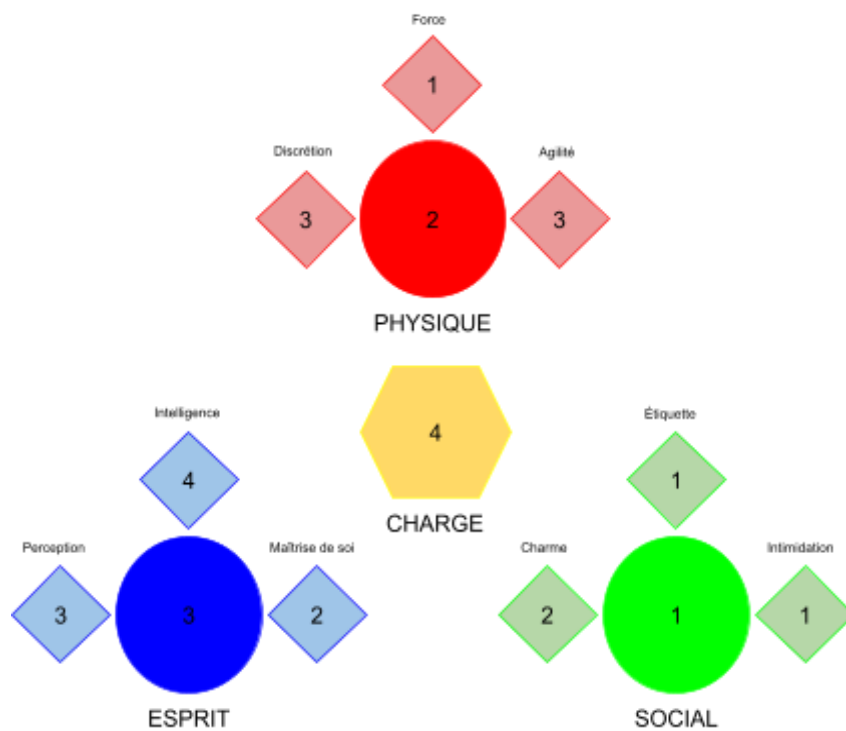
**RACE :** Gnome

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**



**TRAIT RACIAL :** Relancer 1D6 d'un autre groupe de personnages 3 fois



**SANTÉ PHYSIQUE : 4**

**SANTÉ SOCIALE : 1**

## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE JOUEUR

**NOM :**

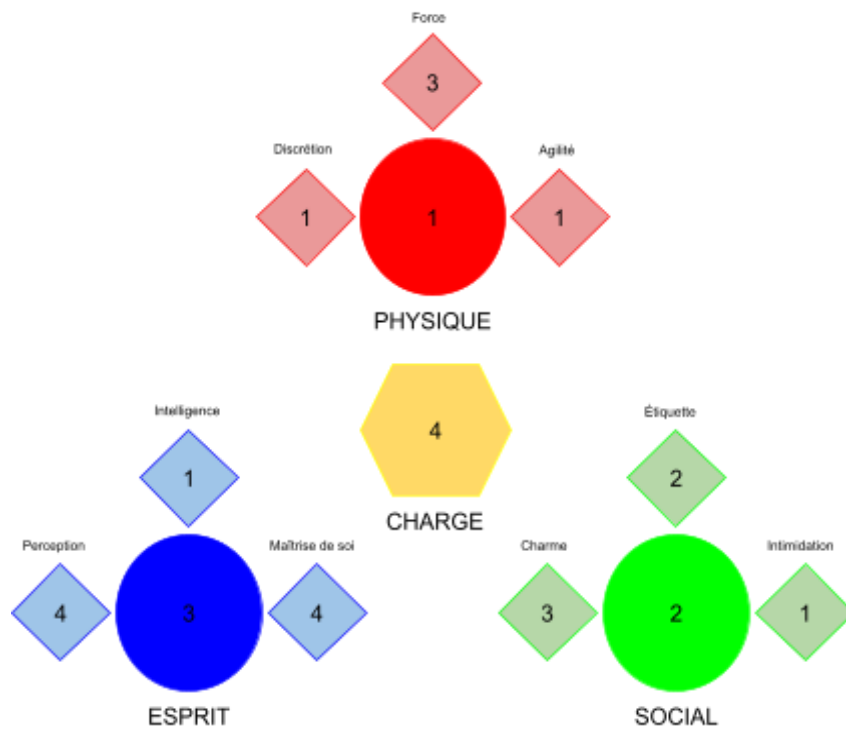
**RACE :** Tengu (Yokai)

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**



**TRAIT RACIAL :** Retourner 1D6 à un autre personnage



**SANTÉ PHYSIQUE : 4**

**SANTÉ SOCIALE : 2**

## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**



# FICHE DE JOUEUR

**NOM :**

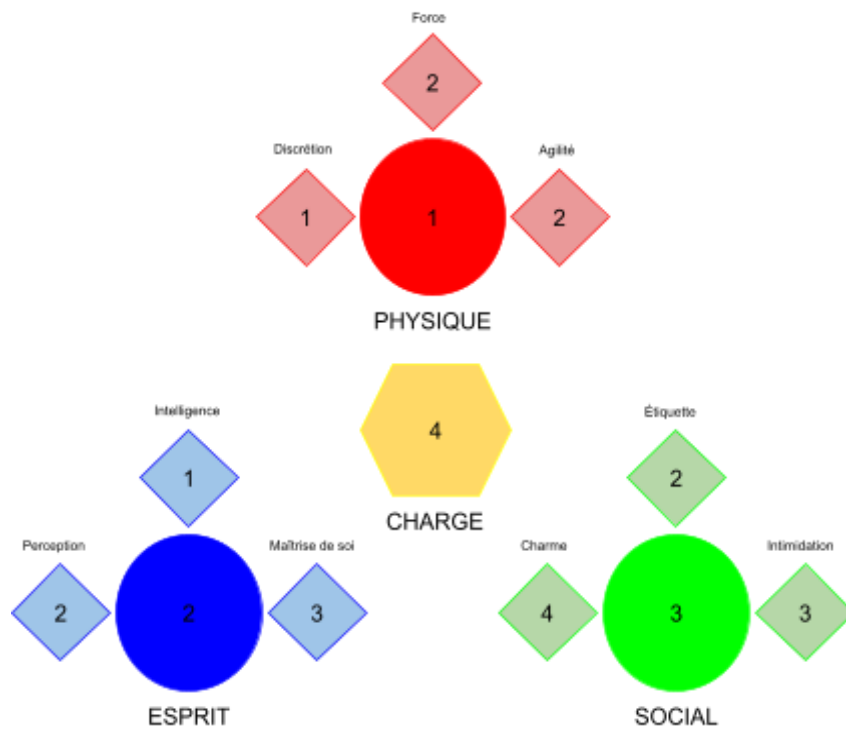
**RACE :** Gobelin

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**



**TRAIT RACIAL :** +2 sur 2D6 de l'escouade



**SANTÉ PHYSIQUE : 3**

**SANTÉ SOCIALE : 3**

## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE JOUEUR

**NOM :**

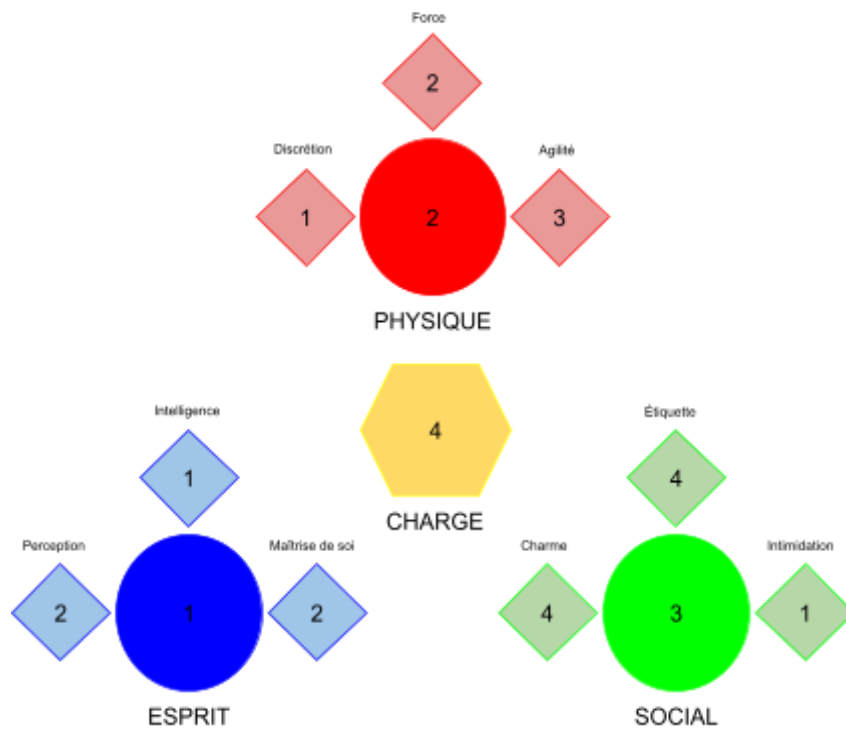
**RACE :** Lutin

**SEXE :**

**DESCRIPTION :**



**TRAIT RACIAL :** Voler 1D6 à un autre personnage AVANT le lancer



**SANTÉ PHYSIQUE : 3**

**SANTÉ SOCIALE : 3**

## **EQUIPEMENT**

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main				
2eme main				
Casque				
Tenue				
Botte				

## **ARGENT**

\_\_\_\_\_ *GRIFFES*

## **POSSESSIONS**