

# BRISURES

SCÉNARIO DE DÉCOUVERTE

Jeu de Rôles par J.D.M. Martin

## Introduction

Vous avez actuellement entre les mains la version de démonstration de BRISURES (titre provisoire), un jeu de rôles. Ce dossier est à destination de personnes ayant déjà pratiqué du jeu de rôles et savent donc de quoi il est question. Le livre de base de BRISURES, lui, explique aussi ce qu'est un jeu de rôles en général.

BRISURES est un jeu se déroulant dans un univers « Diesel Fantasy ». Pour faire simple, un continent où cohabitent différentes espèces fantastiques vient d'entrer dans l'époque des moteurs à combustion interne et des armes à feu. Propagande, patriotisme, religion, technologie et magie s'entremêlent dans un cocktail explosif alors qu'une grande guerre éclate sur le continent. Les joueurs (PJ) incarnent des personnages exilés, des voyageurs forcés d'arpenter les routes à cause de la guerre. Ce qu'ils ignorent, c'est qu'ils auront un rôle important à jouer dans ce monde en flammes.

Ce dossier est un tutoriel pour quatre joueurs qui permettra de se faire une idée des règles principales et du fonctionnement du jeu. En plus des quatre joueurs, un maître du jeu est requis. Le moteur de règles de BRISURES est prévu pour donner suffisamment de variété et de réalisme tout en restant aussi simple et logique que possible. C'est un moteur personnalisé, basé principalement sur le D20 (D4, D6, D10 nécessaires).

Le livre de base comprend également une aide à la création de personnage pas à pas. Ici, quatre personnages pré-tirés sont donnés pour jouer le scénario.

## Ce que contient la version complète de BRISURES

### Partie joueur

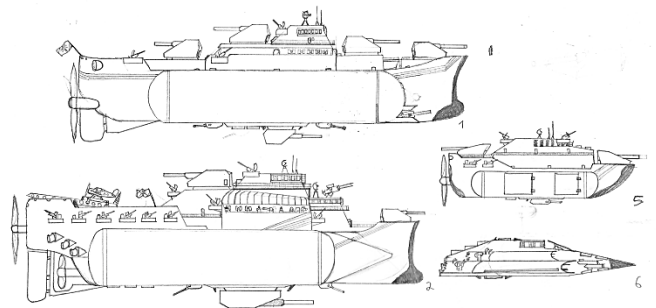
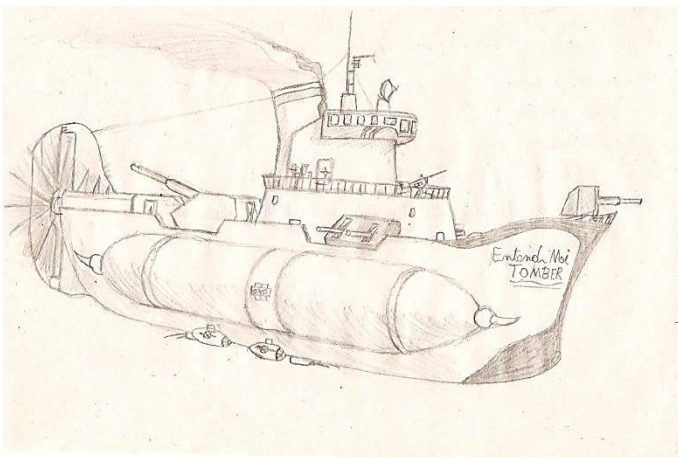
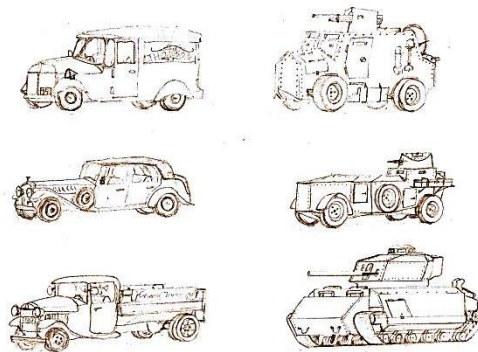
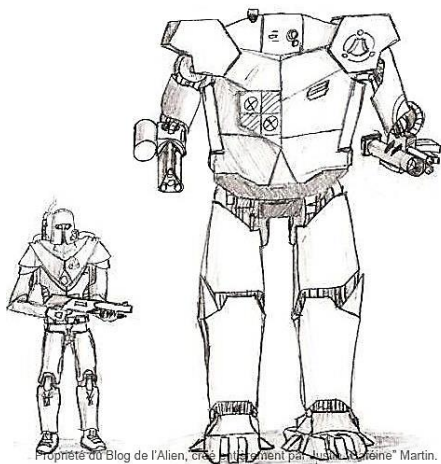
- Un résumé de la géographie et de l'histoire du continent
- Des conseils pour bien créer et jouer son personnage
- Un tutoriel complet pour la création de personnage, pas à pas
- Une description complète des 12 races civilisées
- Un dossier descriptif de la vie sur le continent (technologie, magie, vie quotidienne et organisation)
- Un dossier sur les religions du continent, sur la théorie magique...
- Un grimoire de magie qui reprend des exemples de sorts pour les dix types de magie disponibles, et des bénédictions pour les croyants
- Le moteur de jeu expliqué
- Une fiche de personnage vierge
- Le tout pour un total de 200 pages

### Partie maître du jeu

- Quelques conseils pour bien maîtriser
- Deux tableaux pour pimenter les personnages et pour trouver des objets d'ambiance
- 14 personnages pré-tirés
- Le magasin avec tous les objets et leur rareté, de l'épée au lance-roquettes
- Les objets légendaires
- Un bestiaire fourni, varié et détaillé
- Des archétypes, des véhicules et des armes en provenance des quatre coins du continent
- Les secrets du continent
- Une description détaillée des différents pays et de certaines villes, de la géopolitique et de leur histoire.
- Des règles optionnelles et avancées
- 4 scénarios pour environ 30h de jeu
- Le tout pour un total de 320 pages
- à venir ; trois campagnes et de nombreuses quêtes, en annexe.

## Ce qui manque à BRISURES

- Des illustrations et une mise en page propre, lui donnant une vraie identité visuelle. BRISURES possède déjà quelques gribouillis personnels (comme ceux ci-dessous) qui permettent de faire passer des idées à un illustrateur.
- Une absence de fautes de frappe et de syntaxe (je fais de mon mieux, promis)
- Bien que le jeu ai été testé continuellement, de l'équilibrage et des modifications pourraient être à faire.
- Des critiques pertinentes de passionnés de jeux de rôles (elles sont toutes bienvenues)



## Les personnages

Voici les quatre personnages pré-tirés, issus du jeu complet, que vous pourrez incarner lors de ce scénario. Les détails techniques seront expliqués en jeu. Le nombre de sort des personnages pré-tirés a volontairement été réduit afin d'alléger la démonstration. Vous pouvez, à l'envie, transformer les personnages féminins en personnages masculins ou inversement.

### Alfred Morgor

Niveau ; 4

« \*tousse et crache\* Oh ben, où elle est passée ma voiture ? » - Alfred Morgor

#### Histoire

Alfred n'a jamais été heureux. Son père est mort dans un accident domestique qu'il aurait causé quand il était tout petit. Cette nuit-là, la maison a brûlé. C'est en retournant chercher le deuxième des trois frères qu'il n'est plus ressorti. Les pompiers ont plus tard découvert les deux corps à peine reconnaissables. Pendant son enfance, son frère aîné et sa mère ne lui ont jamais vraiment pardonné cet acte inconscient. Il passât alors de plus en plus de temps dans la rue, avec des bandes de gamins qui avaient des airs de rois du monde. Un soir, après une série de disputes, il prit la route et ne revint plus jamais chez lui.

Il prêta serment à 16 ans à un haut placé de la pègre méta, ce qui le garda en vie jusqu'à récemment, quand une descente de la S3R démantela la majeure partie du réseau. Il réussit à éviter la prison en fournissant des preuves contre d'autres membres de la mafia. Il s'exila ensuite en Morpades, loin des représailles, où il trouva de l'emploi auprès de Lady Crowood, en tant que garde du corps et homme de main.

Alfred n'a jamais eu un comportement exemplaire, envers qui que ce soit. Ses conditions de vie ont toujours été à la limite du supportable, et les relations humaines qu'il entretient ont toujours eu un goût de cendre et de sang. Il boit de l'alcool depuis

longtemps, et il continue de s'attirer des ennuis partout où il passe.

#### Caractère

Au fond de lui-même, Alfred n'est pas méchant. Son esprit est las et tout espoir y a disparu. Il est croyant, en Mordin, mais sa foi autrefois forte s'est doucement effacée. Quand il est sobre, Alfred est profondément mélancolique et dépressif.

Après son premier vers de whiskey matinal (le premier d'une longue série), Alfred devient progressivement moins sérieux, plus agressif, et davantage apte à faire du sale boulot. Même après plusieurs verres, il réussit à garder les idées claires sur ce qu'il fait. L'alcool lui permet surtout de chasser les souvenirs cauchemardesques, même si il le ronge petit à petit.

Pour quelqu'un qui le croiserait un instant, Alfred paraîtrait être un grand idiot, qui a du mal à parler sans erreurs, comme si il ne saisisait pas parfaitement le sens des mots. Il a tendance à dire des choses évidentes et est un professionnel du conseil à deux écailles de fer. Vu de l'extérieur, il est plutôt drôle, à son insu. De l'intérieur, c'est un personnage ravagé.

#### Physique

Alfred a hérité de son père un physique de barbare. Il mesure donc 210cm et a une musculature développée. Il s'habille généralement avec un costume de prêt-à-porter avec chapeau assorti, accompagné d'un long imperméable. Sa carrure massive va de

pair avec sa mine patibulaire pour intimider ceux qui veulent se mêler à ses affaires. Ceux qui ont essayé de le frapper à la mâchoire s'y sont cassé des phalanges.

Sur le plan matériel, il est fort attaché à sa voiture. C'est un modèle méta (ressemblant à une Ford 1949) bricolé et, d'un avis d'expert, bon pour la casse. Ce véhicule a tellement de défauts qu'il est nécessaire de le connaître par cœur pour pouvoir le conduire sans finir dans le décor. Comme tous les endroits de vie d'Alfred, il est rempli de détritrus et de bouteilles vides.

### **Inventaire**

Matraque : [jet d'armes à une main] dégâts.

Potion de soin, nécessite deux actions pour être consommée (à répartir sur 2 tours)

### **Bénédiction**

#### Libération des Entravés

Chances de réussite au lancé ; 70%

Prix en Xp ; 20

Description ; Tous les personnages alliés dans un rayon de dix mètres sont libérés de toute entrave physique, de tout pugilat, et retrouvent leur liberté d'action immédiatement.

### **Fragments de l'univers**

Alfred est un fils de barbare. Les barbares n'ont pas beaucoup évolué avec le temps, ce qui a mené à la conquête de leurs territoires par des puissances à la technologie plus avancée. Ces forces de la nature sont tombées dans l'esclavage pour la plupart. Alfred est plutôt chanceux d'être né libre.

Mordin est un dieu humain, c'est une des religions principales du continent. La culture barbare se meurt à petit feu, et Wiinn, le dieu barbare, s'efface. La Barbarie elle-même n'est plus qu'un désert froid, presque inhabité.

maximum). Soigne de 50 points de vie et soigne les blessures graves.

### **Attributs et compétences**

Vitesse ; 33m/tour. Charisme ; 6, Adresse ; 13, Intelligence ; 7, Sagesse ; 6, Chance ; 7, Rapidité ; 12 Force ; 32, Volonté ; 8, Agilité ; 10, Constitution ; 16, Perception ; 10. **Vitalité ; 130 Armure ; 0 Mana : 10 Taille G (+5 dég. CàC), 2 actions par tour.**

Armes à une main ; 8, Pugilat ; 15, Armes à feu ; 12, Pièges/explosifs ; 7, Intimidation ; 15, Séduction ; 6, Baratin/comédie ; 6, Torture ; 7, Théologie ; 4, Dissimulation ; 7, Conduite ; 7, Réparation/mécanique ; 7, Connaissance des armes ; 7, Connaissance des ennemis ; 5, Résistance aux maux ; 12. Réseau d'informateurs ; 5. Parle la LIPS et le Xandar.

## Lady Eleen Crowood

Niveau 10

« Je ne vous ai jamais dit de faire cela de cette façon, monsieur Morgor » - Lady Crowood

### Histoire

Eleen Crowood est une magicienne. Plus précisément, une invocatrice. Si elle a connu une vie très modeste dans ses jeunes années, elle s'est progressivement améliorée dans son art au point de devenir la voleuse ultime. Elle réussit toujours à dérober par des méthodes élégantes les plus beaux objets pour de riches acquéreurs, partout sur le continent. Ses talents sont appréciés dans les milieux plus- qu'aisés, où elle compte de nombreux alliés. Ayant une réputation de professionnelle ne laissant aucune trace de son passage, ses revenus ont brutalement crevé le plafond. Contre un antique vase astral, elle a obtenu le titre de Lady et une propriété cossue en Morpades.

Comme elle n'est pas une combattante infailible, et aussi parce que certains travaux nécessitent d'avoir un complice, elle a engagé un garde du corps : Alfred Morgor. Elle ne travaille que depuis peu de temps avec lui, mais elle pense qu'il est fiable. Elle espère qu'il sera davantage à la hauteur que les précédents candidats.

Très récemment, sa maison a été réquisitionnée par l'armée morpadienne, pour en faire un QG. Elle n'a pas été expropriée mais elle a préféré prendre la route plutôt que d'être entourée par des militaires. De toutes manières, cela faisait un moment qu'elle voulait retourner à son ancien rythme de vie, et devenir à nouveau une aventurière avec le goût du risque.

### Caractère

Eleen est une autodidacte de génie, elle a elle-même appris tout ce qu'elle sait sur l'invocation. Ses compétences de voleuse se sont forgées sur le terrain depuis qu'elle a 6 ans. Depuis quelques années, elle s'est retirée dans sa demeure pour enrichir ses connaissances et faire une pause, n'acceptant plus que quelques boulots par an. Tout ce calme commence un peu à la peser.

Elle est tout l'inverse des membres de sa famille. Eleen s'est bien éduquée, elle est devenue plutôt pointilleuse sur des choses comme les bonnes manières et la tenue en société. Elle apprécie davantage les beaux esprits que les simples façades. Si l'on écoute les membres des clubs aristocratiques, elle serait capable de parler pendant des heures sur des sujets alambiqués, tout en jouant au golf. « *Une personne on ne peut plus charmante, mais difficile à suivre* » paraît-il.

Par moment, elle peut se perdre dans ses pensées, même si elle est parfaitement concentrée sur le terrain. Si elle est provoquée, elle peut se montrer intrépide, violente, et même grossière ! Quand son sang se met à bouillir, c'est un tout autre personnage, qui ne s'efface que quelques heures plus tard. Moralement, ses méthodes peuvent devenir extrêmes, car elle considère la vie des gens qu'elle n'apprécie pas comme étant de moindre valeur.

### Physique

Lady Crowood est plutôt grande pour un membre de la grande famille des félins chez les métas. Elle a un physique fin mais musculeux. Ses vêtements sont chics mais pratiques (elle porte toujours des pantalons, ce qui fait jaser. Heureusement, elle s'en moque). Elle prend grand soin de son apparence, pour son propre bien être et « par

politesse » pour les gens qu'elle côtoie, selon ses propres mots.

### Attributs et compétences

Vitesse ; 42m/tour. Charisme ; 14, Adresse ; 10, Intelligence ; 16, Sagesse ; 9, Chance ; 13, Rapidité ; 15 Force ; 12, Volonté ; 17, Agilité ; 14, Constitution ; 9, Perception ; 13. **Vitalité ; 95 Armure ; 0 Mana ; 100 Taille M, 3 actions par tour.**

### Inventaire

Rapier « Vive-lame » [Jet d'arme à une main +Agilité +7]

Potion de soin, nécessite deux actions pour être consommée (à répartir sur 2 tours maximum). Soigne de 50 points de vie et soigne les blessures graves.

### Sorts

#### Invocation localisée

Prix en Xp ; 50

Cout en mana ; 10

Portée ; 100 mètres

Nombre de jets réussis pour lancer le sort ; 3

Description ; Vous permet d'invoquer près de vous un objet ou un être vivant précis (nécessite une ligne de vue ou une connaissance de la localisation de la cible).

#### Révocation

Prix en Xp ; 50

Cout en mana ; 10

Portée ; 10 mètres

Nombre de jets réussis pour lancer le sort ; 4

Description ; Vous permet de « téléporter », une personne ou un objet, dans un lieu aléatoire (choix du MJ) à 1D20 kilomètre.

#### Invocation aléatoire

Prix en Xp ; 35

Cout en mana ; 8

Portée ; 5 mètres

Nombre de jets réussis pour lancer le sort ; 2

Armes à une main ; 14, Esquive ; 14, Pièges/explosifs ; 13, Baratin/comédie ; 14, Etiquette ; 9, Séduction ; 14, Interrogatoire ; 14, Pouvoirs magiques, Identification, Invocation ; 16, Evaluation ; 14, Dissimulation ; 15, Crochetage ; 14, Lire/écrire/calculer, Théorie magique, Acrobaties ; 14, Pickpocket ; 14, Discrétion ; 14, Escalade ; 13, Natation ; 9, Equitation ; 10, Haute précision ; 11, Réseau d'informateurs ; 8. Elle parle la LIPS, le Xandar et le Muldien.

Description ; Permet d'invoquer quelque chose de plus ou moins utile à la situation, 1D6 ;

1-L'objet ou la créature voulue

2-Quelque chose qui a la même utilité que la bête/chose voulue

3-Quelque chose de plus ou moins utile

4-Quelque chose d'assez peu utile

5 et 6- Quelque chose d'inutile à la situation présente, voire de pénalisant !

#### Vague de lames

Prix en Xp ; 55

Cout en mana ; 10

Nombre de jets réussis pour lancer le sort ; 2

Description ; Permet de faire attaquer une fois toutes les armes de contact présent dans les 10 mètres autour de vous contre une cible désignée, causant [jet d'invocation] dommages multiplié par le nombre d'armes présentes. Ce sort peut-être esquivé mais pas paré. Les armes se disperseront dans les environs une fois leur rôle joué (les armes de vos équipiers et de vos ennemis seront donc éparpillées).

### Bénédiction

#### Entrée secrète

Chances de réussite au lancé ; 60%

Prix en Xp ; 40

Description ; Met en évidence à vos yeux tout passage dérobé, toute entrée dissimulée ou favorable à la discrétion, à l'infiltration.

### Fragments de l'univers

Eleen est une méta, un animal civilisé anthropomorphe. La société méta se découpe en cinq races, les ursidés, les félins, les canins, les rongeurs et les reptiles. Les territoires métras sont en proie à d'importants problèmes sociaux et politiques, et il ne fait pas bon d'y vivre.

## Anna Costeroy

Niveau : 5

« Il m'est arrivé le pire. Croyez-moi, je résiste à tout » - Anna Costeroy

### Histoire

Anna est la cadette d'une famille d'astres habitant au sein de l'Empire. Alors qu'elle n'avait que six ans à peine, Anna se réveilla dans un incendie, celui de sa maison au sud-ouest des territoires Xandar. Sa mère la trouva dans le brasier, et réussit à l'emmener à l'extérieur. Alors qu'elle cherchait la sortie, sa mère transportant la petite Anna se retrouva mordue par les flammes. La mère succomba à ses blessures alors que les secours étaient sur le point de la rejoindre. Anna conserva de l'évènement une brûlure très étendue, et une tristesse plus grande encore.

Anna a perdu toute sa famille en une seule nuit. L'orpheline trouve une famille d'adoption au sein même de son village. Ses parents adoptifs ne sont pas particulièrement tendres, mais ils lui ont appris à surpasser ses peines et à devenir forte. Avant que l'Empire ne s'en mêle, Anna était vue comme une miraculée, choisie par Mordin lui-même. La propagande inculqua que tous les Astres étaient ennemis de Mordin et de l'Empire. Anna fut traquée par son propre village et dû s'enfuir au-delà de la frontière.

Laissant sa famille adoptive derrière elle, la jeune Anna se trouva du travail au sein de la chevalerie morpadienne. Elle y apprit à se battre et à faire respecter l'ordre. Ces compétences lui seront plus que nécessaire face aux épreuves qui se profilent devant elle.

### Caractère

Anna a reçu récemment des nouvelles anonymes d'une personne qui semble penser que l'incendie n'était pas accidentel, mais

serait l'œuvre des « élus de Mordin », sans plus d'explications. Les élus de Mordin sont connus pour être « le bras armé du dieu unique », supposé éradiquer les cultes minoritaires (les nécromants et quelques rares sectes). Depuis plusieurs années, leurs activités se sont étendues à la chasse aux magiciens, aux infidèles et aux non-humains.

Cette nouvelle a profondément bouleversée Anna, elle est désormais plus déterminée que jamais. Elle est toujours fidèle à elle-même : elle est juste, d'une grande noblesse d'âme. Elle croit en l'honneur et en la clémence. Elle est loyale, mais n'hésitera pas à désobéir pour faire ce qu'elle croit juste. D'une certaine manière, elle veut être la personne qui aurait réussi à sauver sa famille.

Il lui arrive de ne pas être aussi sérieuse. C'est quelqu'un qui aime particulièrement la littérature et les jeux de toutes sortes. Elle apprécie la nature, les arts – notamment la musique, qu'elle pratique. Elle est complexée par son corps : les passants la dévisagent systématiquement. Elle a réussi à s'y faire, avec difficulté. Elle essaie sans relâche de surpasser son naturel réservée et introvertie.

### Physique

Anna est une Astre albinos, sa peau est d'une telle blancheur qu'elle en est presque translucide. Elle possède une gigantesque brûlure sur tout le côté droit de son corps, s'étendant de son talon jusqu'à son visage. Lors de l'incendie, c'est surtout son dos qui fût exposé, mais la cicatrice est visible de face également.

Dans l'obscurité, la peau d'Anna se met à luire progressivement, comme tous les Astres. Elle devient alors d'un blanc phosphorescent. Du côté de sa cicatrice, la lumière est nettement moins vive. Pour les Xandars, elle est devenue une abomination, pour les autres, une



curiosité. Dans la culture astrale, les albinos sont liés directement à Karyo, et sont ses héros. Ce phénotype est extrêmement rare, on en trouve moins d'un sur un million.

### Attributs et compétences

Vitesse ; 33m/tour. Charisme ; 7, Adresse ; 9, Intelligence ; 14, Sagesse ; 18, Chance ; 10, Rapidité ; 12 Force ; 12, Volonté ; 16, Agilité ; 8, Constitution ; 10, Perception ; 12. **Vitalité ; 110 Armure ; 90 Mana ; 60 Taille M, 2 actions par tour.**

### Inventaire

Armure d'écailles et cotte de maille (90 points d'armure), encaisse les dégâts des flèches, mais pas des armes à feu ni des arbalètes.

Epée courte [Jet d'arme à une main +Agilité +2]

Potion de soin, nécessite deux actions pour être consommée (à répartir sur 2 tours maximum). Soigne de 50 points de vie et soigne les blessures graves.

### Sorts

#### Concentration lumineuse

Prix en Xp ; 7

Cout en mana ; 3

Nombre de jets réussis pour lancer le sort ; 1.

Portée ; 100 mètres

Description ; Concentre la lumière pour heurter les parties non protégées d'une cible en ligne de vue, dégâts ; [1D6].

#### Illumination

Prix en Xp ; 2

Cout en mana ; 1

Nombre des jets réussis pour lancer le sort ; 1

Boucliers ; 12, Armes à une main ; 8, Armure niveau 3, Baratin/comédie ; 7, Séduction ; 7, Interrogatoire ; 7, Intimidation ; 10, Pouvoirs magiques, Identification, Culture générale ; 8, Lire/écrire/calculer, connaissance des armes et ennemis ; 9, Equitation ; 8, résistance aux maux ; 10, réseau d'informateurs ; 5.

Avantages/désavantages raciaux : +10 mana/h dans un endroit éclairé. -5 mana/h dans l'obscurité. Le froid fait des dommages doubles sur ce personnage. Emet de la lumière, permet une visibilité partielle sur 6m et une visibilité claire sur 2m.

Description ; Permet d'augmenter votre luminescence naturelle et d'éclairer une zone de 20 mètres autour de vous quand vous êtes dans l'obscurité. Dure une minute.

#### Aveuglement

Prix en Xp ; 10

Cout en mana ; 10

Portée ; 6 mètres

Nombre des jets réussis pour lancer le sort ; 1

Description ; Permet de créer un flash lumineux et un son assourdissant touchant tous les personnages ayant une ligne de vue avec le lanceur. Divise tous les jets liés à la vue et à l'ouïe par 4.

### Fragments de l'univers

Les Astres sont des humains vivants dans les régions désertiques du continent, en Meridastair. La nuit, leur peau émet de la lumière. Ces êtres sont fortement liés au nyctémère (cycle jour/nuit) et à la magie : ce sont des mages solaires naturels.

Mordin est le dieu unique d'une religion humaine très populaire. Les écrits saints sont plutôt équivoques, et les interprétations récentes s'éloignent fortement du culte originel.

## Célestine Capita

Niveau : 8

« Vous avez quinze secondes pour partir avant que je ne vous expose tous. Oups ! J'ai menti. » - C. Capita

### Histoire

Célestine Capita est une cible à abattre pour l'Empire Xandar. Elle est chef d'un réseau de résistance active en Heaven occupée. Tôt après la prise des territoires par l'Empire, Célestine a réussi à éviter d'être identifiée comme mage par les impériaux. Anciennement institutrice, elle est parvenue à monter un réseau de contrebande permettant d'accumuler des ressources nécessaires à la lutte – nourriture, munitions, armes, informations sur l'ennemi... un réseau qui n'a eu de cesse de croître.

Mobilisant de nombreuses personnes, elle a contribué au sabotage d'une quantité impressionnante de matériel Xandar. Elle a également participé à opérations armées pour l'assassinat ou la capture de cibles de grande valeur au sein de l'armée impériale. Elle a été identifiée après quelques coups à peine, et travaille désormais à couvrir ses traces et celles de ses collaborateurs tout en continuant la lutte. Très récemment, elle a manqué de peu d'être retrouvée et les forces Xandar sont sur ses talons.

Se cachant de village en village, elle a tenté de changer d'identité, allant jusqu'à raccourcir et teindre ses cheveux. Elle a finalement dû prendre un bateau vers la Turanie pour échapper aux milices fanatisées qui la pourchassaient plus férocement que les troupes régulières.

### Caractère

Avec ses alliées comme avec ses ennemis, la « Capitaine » (surnom donné par les résistants)

est connue pour être impitoyable. Elle aurait pu être une grande actrice en d'autres circonstances : elle parviendrait à faire avaler n'importe quoi à n'importe qui, ce qui lui a servi plus d'une fois pour soutenir son réseau.

Elle a su mettre ses talents au service de la cause de « ses camarades » qu'elle a vu piétinés par l'Empire. C'est une patriote et elle luttera jusqu'à la mort pour les valeurs chères à Heaven, pays démocratique et libertaire. Elle croit que tout ce qui vient de l'Empire est intrinsèquement mauvais, et se méfie beaucoup de ce qu'elle ne connaît pas d'une manière plus générale.

Capita est sérieuse, autoritaire, réfléchie, adroite et plutôt cruelle. Quand elle a du temps pour elle (ce qui arrive, contrairement aux premières impressions), elle semble devenir un peu moins préoccupée et plus amicale, mais n'en reste pas moins amère et mélancolique. Elle tout perdu dans ce conflit, et elle ignore jusqu'où elle sera capable de se battre pour ses idées.

### Physique

La capitaine est habituellement vêtue d'une veste avec chemisier, ainsi que d'une jupe longue ou d'un pantalon. Quand elle a eu vent de son surnom, elle a aussitôt arboré un képi d'officier (trouvé par hasard, il semblerait qu'il soit d'origine turanienne). Elle évite de le mettre quand elle craint d'être repérée, mais elle tient à le conserver malgré tout.

Célestine a des cheveux bruns clairs bouclés lui tombant sur les épaules, des yeux verts, et un visage fin. Sa sévérité transparait sur son visage, sa détermination aussi.

## Attributs et compétences

Vitesse ; 39m/tour. Charisme ; 15, Adresse ; 14, Intelligence ; 14, Sagesse ; 10, Chance ; 11, Rapidité ; 14 Force ; 12, Volonté ; 15, Agilité ; 13, Constitution ; 12, Perception ; 14. **Vitalité ; 75 Armure ; 0 Mana ; 35 Taille M, 2 actions par tour.**

Armes de jet ; 14, Pugilat ; 10, Esquive ; 10, Armes à feu ; 14, Artillerie ; 14,

## Inventaire

« Op.Sp. P1 » : revolver de petit calibre à canon court. 3 AaR, 1 A/R, 2 C/A, PP 50m. [Jet d'armes à feu +Adresse] avec 2 chargeurs.

Potion de soin, nécessite deux actions pour être consommée (à répartir sur 2 tours maximum). Soigne de 50 points de vie et soigne les blessures graves.

## Bénédictio

### Alerte

Chances de réussite au lancé ; 70%

Prix en Xp ; 45

Portée ; 6 mètres (au lancer uniquement)

Description ; Vous alerte si une personne ciblée réalise une certaine action, pense à certaines choses, ou même accède à un certain lieu. Les conditions de déclenchement doivent être précises.

## Fragments de l'univers

L'Empire Xandar est une force gigantesque, ne faisant qu'un avec la foi en Mordin (ou plutôt, une version déformée de Mordin). Ils cherchent à créer un monde sans utilisateurs de magie, et privilégient donc la technologie. Outre leur politique anti-magie, ils n'apprécient pas (doux euphémisme) non plus les apparentés (nains, elfes...) et le tiers-espèce (fées...).

Pièges/explosifs ; 10, Arts martiaux ; 13, Interrogatoire ; 15, Baratin/comédie ; 15, Séduction ; 15, Marchandage ; 15, Conduite ; 10, Pilotage ; 10, Politique ; 10, Musique/chant/danse, Lire/écrire/calculer, Orientation/navigation ; 12, connaissance des armes et ennemis ; 11, Discrétion ; 13, Falsification/dessin ; 14, réseau d'informateurs ; 12.

## Le tutoriel

Ce tutoriel est naturellement dirigiste, afin de placer les personnages dans des situations qui servent d'exemple à l'application des règles. Les joueurs n'auront ici pas beaucoup de choix dans leurs actions au départ. Les scénarios de BRISURES, présents dans la version complète, donnent le champ libre aux joueurs et proposent différentes fins en fonction de leurs actions. Cette quête-ci se veut beaucoup plus simple afin de fournir une meilleure explication des principes de base.

### Préambule

Il y a quelque temps, Anna Costeroy parti à la recherche d'un certain Monsieur Délérian, dont elle pense pouvoir obtenir plus d'informations au sujet des « Elus de Mordin ». Sur son chemin, elle croisa Célestine Capita, qui cherchait également Délérian. Il est connu pour être un résistant et avec qui elle a déjà collaboré. Elle croisa également Eleen Crowood et Alfred Morgor, qui voyagèrent avec eux afin de leur prêter main forte.

### Déroulement des évènements

C'est dans la voiture personnelle de Dame Crowood, habilement conduite par Mr. Morgor, que le groupe arpente une forêt en hiver. Les flocons dansent devant la lueur des phares et la berline patine dans le manteau neigeux. Ils sont à la poursuite d'une voiture qu'ils ont vu emmener Jean Délérian. Ils finissent par retrouver le fourgon noir garé sur le bas-côté du chemin forestier.

La voiture s'arrête et à la lueur des phares et des lampes torches, ils entreprennent de fouiller le véhicule. Cela nécessite pour eux de faire un jet avec l'attribut de **Perception** (voir ci-contre). Pour des raisons didactiques, vous pouvez leur faire recommencer le jet jusqu'à ce qu'ils réussissent (ou ratent, pour l'exemple).

Ils découvrent qu'il n'est pas occupé mais que l'air à l'intérieur est encore chaud ; il n'est pas là depuis longtemps. Des lignes de sang marquent un des sièges passager à l'arrière. Des traces de pas s'enfoncent dans la neige à partir d'ici. En cas de coup critique, ils trouvent également une ration de potion militaire tombée sous un siège.

Ils suivent ensuite les traces de pas dans la neige. Elles semblent appartenir à trois personnes, et descendent en pente douce vers le cœur de la forêt. Bientôt, des silhouettes se dessineront dans le soir : deux d'entre elles avancent derrière une troisième, à une dizaine de mètres.

### Réaliser une action

Faire un jet (ou test) permet de voir si un personnage réussit ou échoue une action, généralement quand il est mis à rude épreuve.

Que le jet soit pour un attribut ou une compétence, on lance 1D20. L'attribut ou la compétence possède un certain score, c'est sur cela que se base le test.

Si le résultat du D20 est inférieur au score, on réussit le test.

Si le résultat est égal au score, on réalise un coup critique (réussite avec bonus).

Si le résultat est supérieur au score, on rate le jet.

Si le résultat est égal à 20, on réalise un échec critique, soit un échec avec malus.

Plus la réussite est élevée, meilleure elle est. Ainsi une réussite à 14 est meilleure qu'une réussite à 12. C'est l'inverse pour les échecs, un 15 raté est pire qu'un 13 raté.

Les personnages possédant la compétence **Connaissance des Ennemis** pourront faire un jet de cette compétence. Ils pourront alors reconnaître les silhouettes comme portant l'uniforme d'une milice locale, dont certains membres seraient des partisans de l'Empire Xandar.

D'habitude, les personnages non-joueurs sont décrits en début de scénario. Ici nous simplifierons. Les adversaires répondent au nom de Léonard et Daniel. Les PJ (personnages joués) décident de tenter de les attaquer par surprise. Pour cela, il est demandé à chacun d'eux un jet de **Discrétion**. Ils ne disposent pas tous de cette compétence, on procède donc comme indiqué ci-contre.

Si l'un des PJ rate, ils sont tous repérés et Daniel engage le combat. Il agira donc en premier. Si tous les PJ réussissent, les joueurs peuvent décider qui d'entre eux attaquera en premier, les autres seront soumis à la règle de l'opposition des jets de Volonté (voir plus bas). Les PNJ auront **L'état « surpris »** qui a pour effet de leur faire perdre une action sur leur premier tour.

En combat, les personnages jouent à tour de rôle, et l'ordre de jeu est déterminé par un jet de **Volonté**. Pour Léonard et Daniel, considérez une volonté de 12. On procède à une opposition de jets (voir ci-contre).

Le combat s'engage, les miliciens disposent d'arcs longs manufacturés (tout le monde ne peut pas se payer des armes à feu) et d'une quinzaine de flèches. Dans le magasin, l'arc long est décrit comme suit ;

**Arc long.** PP 200 m, 0 A/R, 1 AaR, 1 C/A. Nécessite les deux mains. Dégâts ; [Jet d'armes de trait + Adresse + 6] (toujours indiqués entre crochets).

Avec ces informations, on décrit toute arme tirant des projectiles, de l'arbalète de poing jusqu'à l'obusier d'artillerie. La signification des acronymes est indiquée ci-contre.

Attaquer quelqu'un nécessite de faire un jet correspondant à l'arme dont on dispose (un arc utilise la compétence **Arme de trait**, tandis qu'un pistolet utilise **Arme à feu** et qu'une grenade utilise **Piège/explosifs**). Si le jet est réussi, on inflige des dégâts.

Dès que ce sera à son tour, un des miliciens tirera sur Anna Costeroy avec toutes ses actions (sa compétence a un score de 12). Heureusement, elle est vêtue d'une armure qui encaissera le choc. L'armure se comporte ici comme un capital de points de vie supplémentaire, qui est touché en premier.

### Compétence inconnue

Si un personnage doit utiliser une compétence qu'il ne possède pas (aucun score n'est indiqué sur sa fiche de personnage), il peut l'utiliser quand même mais à une condition.

Il devra utiliser l'attribut lié à cette compétence (l'initiale de l'attribut est indiquée à côté de la compétence au dos de la fiche de personnage) en divisant temporairement cet attribut par deux, ce qui réduit ses chances de réussir. Il ne pourra pas non plus faire de critiques.

### Opposition de jets

Pour opposer des jets, on les compare simplement. Le plus haut jet réussi l'emporte, ou à défaut, le plus petit jet raté. Pour le combat, l'ordre de passage sera de la meilleure réussite au pire échec.

Ainsi si on tire un 14 raté, un 16 raté, un 20 très raté, un 10 réussi, un 11 réussi et un 9 critique, l'ordre de passage en combat sera : 9 critique, 11 réussi, 10 réussi, 14 raté, 16 raté et 20.

### Un acronyme, une Arme

**PP** désigne la portée. On ne s'en souciera pas pour l'instant. **A/R** désigne le nombre d'actions à investir pour recharger. Ici, l'action de tir est suffisante.

Les dégâts de la flèche (si elle touche) sont déduits des points d'armure d'Anna.

Les points de vie quant à eux indiquent la santé du personnage. Quand un personnage a perdu 50% de sa vie, il a une **blesse grave** (ses compétences et attributs sont divisés par deux jusqu'à ce qu'il soit soigné, et il perd 1 PV par tour). Quand il a perdu 75% de sa vie, il tombe dans le coma. À 0 Points de vie, le personnage meurt.

**Chaque personnage dispose d'actions**, qu'il peut investir lors de son tour. Ces actions lui permettent d'attaquer, de se déplacer, ou d'une manière générale d'utiliser des attributs ou des compétences. Utiliser un attribut ou une compétence coûte une action, se déplacer sur une distance de plus d'un mètre coûte une action, se déplacer sur une distance excédant 50% de la vitesse par tour coûte une action supplémentaire (ex ; j'ai une vitesse de 40m/tour max. Si je me déplace de 15m, je dépense une action, si je me déplace de 25m, j'en dépense deux).

D'autres actions sont gratuites ; ouvrir une porte, donner un ordre bref, utiliser sa perception, sa constitution... tout ce qui est bref ou passif ne coûte aucune action.

Quand ce sera son tour, Eleen Crowood utilisera un sortilège : Elle tentera **d'invoquer** Délérian vers elle, en sécurité. La description du sort indique « *Nombre de jets réussis pour lancer le sort ; 3* ». Pour lancer un sort, le magicien doit investir au minimum une action par tour dans sa préparation. Pour lancer ce sortilège, Eleen devra donc utiliser autant d'actions que nécessaire pour avoir, au total, trois jets réussis de la compétence **d'Invocation**. Les échecs ne comptent pas, les coups critiques comptent pour deux jets réussis, et les échecs critiques annulent le sort (quand ils ne font pas *sauter la baraque*). Les sorts consomment aussi du mana une fois lancés.

Pour la démonstration, Eleen esquivera également une flèche qui lui était destinée. **L'esquive** (compétence) est un des moyens de défense. Pour l'utiliser, il faut dépenser une action, mais l'on ne jette pas de dés dans l'immédiat. Dépenser l'action indique que l'on se prépare contre les futures attaques venant de front ou de flanc. Une fois sur la défensive, après chaque attaque ennemie réussie, on procède à un jet **d'esquive**. Ce jet ne coûte pas d'action, puisqu'on a déjà investi une lorsqu'on s'est préparé à la défense. Encore une fois, plusieurs cas possibles ;

**AaR** signifie Actions avant Recharge. Autrement dit, c'est le nombre d'actions de tir que l'on peut faire avant de devoir recharger.

**C/A** veut dire coups par action. A chaque action de tir, un certain nombre de projectiles peut être tiré. Le nombre de projectile touchant la cible est trouvé en jetant un dé dont le nombre de faces se rapproche du nombre de projectiles tirés. Cela agit comme un multiplicateur de dégâts.

**Les dégâts** sont calculés avec le jet réussi. Ainsi si j'ai 10 en adresse et en armes de trait, je tire et je réussis avec 8 au D20. Les dégâts seront donc de [8+10+6] soit [24] points avec cet arc long. La grande majorité des armes fonctionne avec des formules similaires.

### **A couvert !**

Un arbre est très commode pour éviter de se faire cribler de flèches. La couverture est une défense passive qui inflige des malus aux tireurs qui vous ciblent. Suivant la qualité de la couverture, on inflige un malus de -3, -6 ou -9 à l'attaquant. Il en va de même pour tous les tests difficiles. Dans certains cas, le tir est tout simplement impossible à réussir sans contourner la couverture ou être **vigilant** (voir plus bas)

- Si le jet est réussi, on pare ou on esquivé l'attaque.
- Si c'est un coup critique, on pare l'attaque et on gagne une action gratuite envers l'attaquant.
- Si c'est un échec, on reçoit l'attaque.
- Si c'est un échec critique, l'attaque porte et l'attaquant se voit offert en plus une action gratuite envers le défenseur.

L'action de préparation à la défense doit être renouvelée à chaque tour de jeu du défenseur pour continuer à être efficace. Une action gratuite signifie que l'on peut agir une fois de plus contre une cible précise car elle est vulnérable, mais cela ne garantit pas la réussite de l'action. Dans la version complète du jeu, d'autres moyens de défenses existent. Ils fonctionnent tous de la même manière, mais ont quelques subtilités.

Vos joueurs savent à présent **attaquer, se défendre et jeter des sorts**. Laissez-les donc se battre contre ces deux archers librement. Au cours du combat, un ennemi camouflé se jettera sur Anna et entamera un pugilat avec elle pour tenter de la maîtriser. Cela demande habituellement une opposition des jets de pugilat, pour la démonstration nous considérerons que l'assaillant a le dessus. Il semble être un milicien lui aussi.

Pour la libérer de cette entrave, Alfred Morgor décide de faire appel à Mordin, son dieu. Pour les bénédictions, on utilise toujours une seule action et on lance 1D100. La bénédiction n'a pas de coup critique ni d'échec critique. Si le résultat du D100 est supérieur à la chance de réussite (indiquée dans la description de la bénédiction, comme pour les sorts), rien ne se passe. Sinon, la bénédiction se réalise et Anna est libérée, son assaillant étant forcé à lâcher prise par une force invisible.

En pratique, les blessures sont à faire soigner par un personnage ou un PNJ médecin ou connaissant le soin magique. Ici, faites utiliser les potions à la disposition des PJ. En combat, boire une potion demande deux actions, que l'on peut répartir sur deux tours.

Délérian sera très content de voir les PJ, il détient effectivement les informations qu'ils cherchent. Comme il tient à les remercier concrètement, il leur donne un petit livre qu'il détient. Il contient des fragments d'informations sur le Continent. Vous les trouverez à la page suivante. C'est un avant-goût de ce qu'on peut retrouver dans la version complète.

**Ce scénario de démonstration est terminé.**

### **La vigilance**

Ce mode lui permet de surveiller étroitement un ou deux personnages maximum. Si le ou les personnages bougent ou attaquent ensuite, il obtient une action gratuite avant que les autres personnages ne puissent agir, il peut ainsi s'enfuir, activer un dispositif, ou bien frapper avant que les actions des personnages observés ne prennent effet.

Le mode vigilance ne peut cependant s'activer qu'en début de tour, en sacrifiant toutes ses actions pour le tour, et rend la défense ou l'esquive impossible.

### **Quelques conseils quand vous jouerez à BRISURES pour de vrai**

La fuite est une issue acceptable à un combat. Le coma est vite arrivé, la mort aussi.

Tuer quelqu'un est un acte qui porte à conséquences. Soigner un ennemi après lui avoir infligé une défaite peut parfois créer de nouveaux alliés.

Si votre ennemi est vraiment très grand, mieux vaut avoir de l'artillerie et des véhicules.

Obtenir une « mauvaise fin » est parfaitement possible, il y a des chemins qui sont pires que la mort.

## Le livre de Délérian

### La magie

« [...]Le Mana peut être considéré comme de l'énergie concentrée, transformable en d'autres énergies. Canalisé puis modifié sous forme de sorts, le mana permet de faire à peu près tout. L'énergie magique peut être utilisée pour appliquer des forces et générer des champs de natures diverses, créer des objets physique, transporter des informations, et une ribambelle de choses auxquelles les mages donnent des noms variés et arbitraires comme « lien mental » et « boule de feu » ».

« Les illusionnistes sont des manipulateurs puissants dont on a tendance à se méfier, ils travaillent comme psychiatres, médiateurs, meneurs d'interrogatoires, diplomates... Leur art est cependant extrêmement complexe ce qui décourage de nombreux apprentis. Il arrive que des illusionnistes moins compétents se recyclent dans des bâtiments mal famés où l'on vend des hallucinations et des rêves éveillés. »

« Quand on vous parle de runes, on parle bien entendu de fines gravures, à l'alphabet reconnaissable et à la géométrie toujours très précise. Inscrites dans des surfaces dures et souvent lisses, ces fins canaux, creusés à la main, sont capables de piéger la magie. [...] Les formes géométriques précises des runes sont même capables d'utiliser la magie et de la transformer comme un magicien le ferait. Les runes sont donc une forme de « support physique » ou de « mécanisation » de la magie.

Ainsi les objets magiques, s'ils ne sont pas enchantés, sont souvent couverts de runes (bien qu'il soit généralement plus commode de recouvrir les runes pour les protéger). Les runes peuvent être reliées entre elles et ainsi former de très grands réseaux runiques, aux propriétés étonnantes et aux tâches complexes, ce qui n'est pas sans rappeler certains dispositifs électriques. »

« L'invocation, qui permet de téléporter de la matière d'un endroit à un autre de la planète, est souvent vue comme la magie du voleur ; se téléporter à l'intérieur d'un bâtiment sécurisé ou bien invoquer l'or du coffre d'une banque serait en effet des manœuvres courantes si toutes les institutions possédant des biens de valeurs ne se protégeaient pas à l'aide d'enchanteurs. »

### Armes

« La découverte des armes à poudre noire fût une petite révolution militaire, mais une révolution que l'on se gardât bien de partager. Ceux qui la découvrirent développèrent dans un premier temps leurs armes en secret, et à petite échelle, afin de vérifier l'efficacité et la sûreté d'une telle invention. [...] La poudre noire alors utilisée n'était certainement pas la meilleure. En plus, les arquebuses étant d'une fabrication manuelle défectueuse et assez peu puissante - au point d'être incapables de percer les armures des preux chevaliers - elles furent reléguées presque unanimement au rang de jouet curieux qu'on oublia bien vite. On conserva, faute de mieux, la valeur sûre des épées et boucliers. [Quelques dizaines d'années plus tard] l'ère de l'arme à feu commence. L'armée étant le seul producteur de ces engins surpuissants, les miliciens et autres utilisateurs d'armes continuèrent d'utiliser les arcs, les épées, les armures. Ce sont pour eux les seuls moyens de défense accessibles contre les monstres, et les personnes mal intentionnées. »

« L'aspect général des armures et armes « médiévales » a cependant évolué avec l'apparition des manufactures qui les produisent en masse. Elles sont fabriquées avec des techniques modernes de soudure et de métallurgie, par des grandes marques qui les exposent comme des produits de



*consommation. Ces armes ne sont plus produites dans les pays en conflit depuis le début de la guerre, qui entraîna une reconversion rapide des usines d'armement « civil » au profit de l'armée. Les armureries sont donc souvent en pénurie, et l'armement se fait cher. »*

#### **Vie quotidienne**

*« Tous les civils sont rationnés : pour acheter à peu près tout, de la casserole jusqu'au litre de lait, il faut un ticket de rationnement. Le ticket ne donne pas un article gratuit, il en permet juste l'achat. Ces tickets sont donnés par l'administration locale, et ne permettent pas de manger à sa faim. Il arrive que ces tickets soient revendus au marché noir, ou soient contrefaits. Au final, le moyen le plus simple de manger à sa faim est de produire sa propre nourriture, et les campagnards l'ont bien compris.*

*Au front, on reçoit une fraction identique de ce que les trains de ravitaillement amènent ou de ce qui a été réquisitionné chez les cultivateurs du coin. Avec les sabotages et les pénuries, les soldats passent parfois des journées sans manger beaucoup plus que ce qu'ils ont réussi à chasser ou à cueillir. Plus la nourriture manque, plus les réquisitions sont importantes et plus la population souffre. »*

*« Les livres qui ne correspondent pas à la pensée Xandar sont inscrits dans une liste noire, enrichie aussi bien par l'église de Mordin que la tour impériale elle-même. Les reines-impératrices organisent ensuite des autodafés, et le peuple obéit avec crainte ou avec ferveur. Les livres d'histoire, de philosophie, certains livres de science et même des romans représentant des valeurs réprouvées partent en fumée, sous les acclamations. »*

*« Il existe également des aérocuirassés jouant le rôle important de porte-avions. Il en existe de deux types ; ceux de combat et ceux de soutien. Les porte-avions de combat embarquent généralement des chasseurs et chasseurs bombardiers. Ils sont assez petits et sont déployés pour protéger des convois importants. Les avions qu'ils embarquent sont spécialement conçus pour être lancés en utilisant la gravité comme catapulte. »*

Voilà ! J'espère que vous avez apprécié cette démonstration de BRISURES. Il est impossible de montrer tous les aspects de ce jeu en quelques pages, mais vous avez ici un avant-goût de l'univers qui vous attend.

Merci d'avoir porté attention à ces quelques pages,

J.D.M. Martin