

Genseric

# Corsaires de Brume



Jeu de Rôle Amateur réalisé dans le cadre du concours « Les Grimoires d'Aspassia ».

Crédits de couverture : « Brume matinale dans les montagnes », Caspar Friedrich, 1808 – Libre de droit.

## Sommaire

Corsaires de Brume	3	Tentacules	26
Le monde qui est	3	Pirate / Soldat de l'Empire du Soleil Rouge	27
La résistance	4	Scénario d'introduction : le survivant	28
Le monde qui fut	5	Synopsis	28
L'archipel des Cimes	6	Introduction	28
Pouvoir et politique	9	Avant le départ	28
L'habitant et le contrôle de la population	9	Voyage vers la ferme	28
Les biens et les produits	10	La ferme de Gred et Coddie	29
Le système monétaire	10	Le voyage de retour	29
Les mentats	10	De retour dans les Cimes	29
Les aérogyres	11	Espionnage	30
La technologie des Cimes	11	Poursuite	30
Les dangers des voyages	12	Fin... Ou pas.	30
L'Empire du Soleil Rouge et les corsaires	13	Feuilles de personnage	31
L'équipage corsaire	14		
Créer un personnage	15		
Déterminer le capitaine	15		
Imaginer un personnage	15		
Déterminer les attributs	15		
Déterminer les jauges	16		
Choisir les talents du personnage	16		
Équipement	18		
Dernières touches	18		
Progression	19		
Les règles du jeu	19		
Tests en opposition	19		
Marge de réussite	19		
Utiliser sa Jauge de Chance	20		
Choisir un attribut et un talent	20		
Réussite et échec automatique	20		
Le combat	21		
Qui commence ?	21		
Frapper un ennemi	21		
Les trois dés d'attaque	22		
Les armures	23		
Les armes	23		
Les dégâts	23		
Les soins	24		
Les mentats	24		
Tables aléatoires d'incidents	24		
Bestiaire	26		
Volhostiles	26		
Lézards des brumes	26		

« Bienvenue dans les Cimes. Veuillez excuser l'étroitesse de notre passerelle d'appontage, mais chaque mètre carré de terrain est alloué au bien-être de la population. Et le bois se fait rare. Avez-vous fait bon voyage ? J'ai entendu dire qu'un volhostile particulièrement hargneux rôdait dans les parages. Sans compter la situation pour le moins tendue avec ces incursions impériales. En tout cas, nous sommes heureux de voir de nouvelles têtes, par ici. Cela se fait rare. Nous sommes curieux d'apprendre le récit de vos aventures. Oh, mais... Laissez-moi deviner... Vous êtes un corsaire, c'est ça ? Par les doux rayons de l'astre ! Si on m'avait dit que j'aurais la chance d'en croiser un vrai... Croyez-moi, nous savons, ici, dans les Cimes, ce que nous vous devons. Soyez assuré que vous n'oublierez pas votre séjour de sitôt. »

### Le monde qui est

Les Cimes est le nom donné à une communauté juchée sur un archipel de six pics rocheux, reliés entre eux par des ponts de corde et des passerelles étroites. Sa population actuelle avoisine les 45 mille personnes et c'est donc une véritable ville qui fourmille d'activité, qui bruisse d'une clameur permanente et qui frétille au-dessus de la brume au rythme des deux saisons – la Froide et la Chaude. Mais son domaine s'étend aussi aux pics voisins, visibles depuis ses bords, où ont été construites des fermes d'arbres et des terrains d'élevage. Tout ce petit monde a réussi l'exploit de s'adapter à des conditions de vie précaires : la raréfaction de l'oxygène, le manque d'espace ou de ressources naturelles, la faim ou la soif...

*Corsaires de Brume est un jeu de rôle amateur imaginé dans le cadre du concours des Grimoires d'Aspassia. Il est complet et jouable en l'état, mais il devrait être amélioré sans contrainte d'espace pour tirer pleinement parti de sa richesse. Une prochaine version décrira plus précisément l'archipel des Cimes et sa région, comptera un bestiaire plus détaillé, s'arrêtera avec insistance sur l'organisation de l'Empire du Soleil Rouge et proposera des règles plus détaillées, notamment sur la conduite des aéogyres...*

Comment se fait-il que l'homme ait élu domicile au sommet des montagnes plutôt que sur le plancher des vaches ? Dans la cité des Cimes, nul ne le sait, bien que tout le monde se soit fait sa propre idée sur la question. Certains prétendent qu'une guerre sanglante a ravagé le monde d'en bas et qu'il est devenu invivable en raison de la dangerosité des armes utilisées. D'autres avancent qu'une catastrophe naturelle aurait vicié l'air et créé la brume qui recouvre désormais d'un tapis monotone et cotonneux le monde entier – aussi loin que l'on puisse voyager. Il en est pour prétendre qu'un mentat fou serait à l'origine d'une effroyable explosion de mana, cette énergie invisible que seuls les mentats maîtrisent, et que le monde lui-même se serait comme inversé, envoyant les hommes vivre au sommet des montagnes et rendant le sol inaccessible... Toutes les théories sont avancées, des plus croyables au plus farfelues, mais aucune autorité ne peut affirmer posséder la vérité.

Une épaisse couche de brume, grise et épaisse, sépare les sommets des montagnes des plaines et des vallées de l'ancien temps, dont le souvenir n'est plus lié qu'à des histoires colportées dans les rares livres ayant survécu à l'exode vers les hauteurs. Cette brume dégage une odeur pestilentielle et est totalement opaque. On n'y voit goutte à plus de quelques centimètres si l'on s'y retrouve plongé, sans compter qu'il vaut

mieux retenir son souffle en la circonstance. Certaines créatures s'y sont adaptées, car il n'est pas rare de voir de gros lézards sans yeux émerger du brouillard en quête de nourriture... Certains voyageurs rapportent l'existence d'immenses tentacules ondulant au soleil, attendant le passage d'une proie, sans que personne ne sache à quoi ils sont rattachés... La brume, d'un avis général, est la conséquence de la catastrophe qui a conduit les hommes à l'exil. Certains érudits en analysent les propriétés ou montent des expéditions de scaphandriers pour en percer le mystère, mais quelques accidents mémorables ont freiné leurs ardeurs.

Les Cimes ne sont pas les seuls sommets occupés. Le réchauffement climatique qu'a visiblement connu la planète a complètement déneigé les pics rocheux et s'il neige toujours pendant la Froide, la couche poudreuse s'efface progressivement pendant la Chaude. Neiges et pluies abondantes sont d'ailleurs les deux mamelles de la survie du peuple des hauteurs : elles fournissent en eau toute la population et remplissent les lacs artificiels construits pour l'occasion. Bref, il existe aujourd'hui plusieurs communautés réparties sur les pics émergents. Dans la région des Cimes se trouvent de petits villages et des fermes indépendantes. Mais tout le monde a eu vent, à présent, de l'existence de l'Empire du Soleil Rouge... Loin au sud existerait un Empire qui aurait prospéré au-delà de toute raison au-dessus de la brume, épousant le modèle de toutes les sociétés survivantes. Cet Empire aurait totalement épuisé ses ressources et n'aurait pas eu la sagesse de les préserver, tant et si bien qu'il a cherché à s'étendre tant et plus. Et là où il trouvait une résistance, il montrait le poing. Ou l'épée. Pendant de nombreuses années, l'Empire s'est étendu par la force durant l'Expansion et aurait ensuite ralenti sa progression. Tout d'abord parce que ses forces coloniales étaient désormais très éloignées de ses centres décisionnels. Ensuite parce que son expansion ayant été rapide, les ressources accumulées lui suffisaient sans doute. On parle de cette époque comme de la Stagnation. A cette époque, des récits lointains rapportèrent l'existence de l'Empire et de ses conquêtes, mais nul danger imminent ne semblait menacer les Cimes. Alors, ses habitants ne se méfièrent-ils pas. Mais des rapports alarmants témoignent de la fin brutale de cette ère... L'Empire du Soleil Rouge se serait remis en marche. La Nouvelle Expansion atteint maintenant des régions éloignées mais connues des habitants des Cimes et si les impériaux n'ont pas encore été aperçus dans les environs directs des Cimes, ils prennent lentement le chemin de cette paisible communauté.

Tableau historique	
Il y a cinq cent ans...	La cité des Cimes est construite. Ses bâtisseurs donnent naissance au peuple des Cimes, mais ne laissent aucune trace de leurs origines, comme s'ils voulaient oublier leur passé.
Il y a cinquante ans...	L'Empire du Soleil Rouge commence sa phase d'Expansion.
Il y a trente ans...	L'Empire du Soleil Rouge entre en Stagnation.
Il y a un cinq ans...	L'Empire du Soleil Rouge entre dans sa Nouvelle Expansion.
Il y a un an...	Les corsaires sont formés par les consuls des Cimes.

### La résistance

C'est par hasard que des réfugiés fuyant des sommets éloignés tombent sur les Cimes. Ils rapportent alors la violence de la conquête de l'Empire du Soleil Rouge : l'Invincible Flotte menée par un certain général Cortemilla ne ferait pas de quartiers et tuerait tous ceux qui se trouveraient sur son chemin. Les Cimes n'ont jamais eu à se défendre contre de telles agressions. Les volhostiles ou les lézards des brumes, les chasseurs peuvent s'en occuper et les prospecteurs connaissent les zones d'où émergent de temps en temps

les tentacules. Mais une armée sanguinaire, personne dans les Cimes ne sait exactement comment s'en occuper. D'autres réfugiés décrivent alors le modus operandi des impériaux : la Flotte avance en ordre dispersé. Des escouades de deux ou trois navires explorent des zones gigantesques avant de revenir vers le gros de l'armée. Les trois consuls des Cimes entendent ces propos et leurs conseillers leur indiquent alors une tactique qui pourrait se révéler payante : quelques hommes déterminés utilisant les nacelles de prospection, de gros dirigeables propulsés par la seule force psychique des mentats, pourraient se rendre dans des zones éloignées des Cimes et s'en prendre aux escouades isolées de la Flotte, sabotant leur avancée et menant les représailles sur de fausses pistes. C'est ainsi que les Corsaires furent lancés sur les fonts baptismaux. Cela fait un an, maintenant, que des groupes d'habitants des Cimes se portent volontaires pour se lancer dans la plus grande aventure de l'humanité depuis l'exil dans les hauteurs : la lutte pour la survie contre l'envahisseur !

### Le monde qui fut

On sait très peu de choses du monde d'avant. Les pères fondateurs des Cimes n'ont rien laissé derrière eux qui pourrait mettre les habitants, leurs descendants, sur la voie. Apparemment, pour eux, la chose était considérée comme tabou. Quelques livres ont échappé à leur vigilance, mais leur message est difficile à déchiffrer. Certains parlent de lieux inconnus, de grands espaces dégagés, de plaines et de prairies, de forêts et de rivières qui coulent à l'horizontale... Il est parfois question d'étendues d'eau si vastes que l'on ne peut voir l'autre rive lorsqu'on se tient sur leur bord. Ce que chacun sait, ce qu'est les hommes vivaient autrefois au niveau du sol et non sur les sommets montagneux. Leur morphologie est faite pour des espaces dégagés, les muscles de leurs jambes sont faits pour la course et il devait sans doute y avoir une époque où les naissances n'étaient pas contrôlées – ce qui est devenu une nécessité en raison du manque d'espace disponible. L'existence de nations lointaines comme l'Empire du Soleil Rouge mais aussi comme de petites communautés isolées tend à prouver qu'avant la catastrophe – ou quoi que ce soit qui ait provoqué l'exil – l'espèce humaine s'était répandue sur une grande surface et que, d'une manière ou d'une autre, son exil s'est fait dans des conditions relativement similaires : vers les sommets. Possible aussi que seuls ceux qui ont opté pour les hauteurs aient finalement survécu.

Une brume opaque recouvrant le sol en permanence, impossible pour les survivants de savoir à quelle distance ils se trouvent du sol, jusqu'où s'enfoncent les racines des montagnes et ce qui subsiste de leurs origines tout en bas. Des expéditions ont bien entendu été menées, mais aucune n'a pu toucher le sol et remonter pour raconter ce qu'elle y aurait vu. Il est impossible de respirer dans la brume en dessous d'une

#### *Notre monde ?*

*Le monde d'en-dessous, qui croupit sous la brume, est-il notre monde ? Le monde de Corsaires de Brume est-il la terre, dans un lointain avenir ? A vous de voir. Des villes cyclopéennes hantées de créatures mutantes attendent-elles les intrépides qui braveront les dangers brumeux ? Des tours de béton et de verre peuvent-elles émerger ça et là ? Des civilisations plus avancées technologiquement ont-elle survécu, cachées dans des dômes, à l'abri des prédateurs mais bien décidées à reconquérir leur planète ? Ont-elles fui sous les océans et préparent-elles la reconquête ? Cela prendrait trop de place de répondre à ces questions, mais dans une prochaine version, qui sait ?*

certaine altitude et des choses horribles s'y meuvent qui émergent parfois à l'air libre, affamées et sournoises.

Au sein des Cîmes, un ordre spécial consacre tout son temps à étudier les vestiges des temps anciens. On les appelle les Archivistes. Les voyageurs leur rapportent des reliques trouvées au cours de leurs pérégrinations. Ils collectent les récits de tous les étrangers qu'ils rencontrent afin de reconstituer un passé oublié, de comprendre ce qui s'est passé. Ils ne sont qu'une dizaine au sein des Cîmes, mais ils transmettent leur passion et leur curiosité de génération en génération depuis des dizaines d'années. Bien que leurs travaux n'aient jusqu'à présent débouché sur rien de concret, ils continuent inlassablement à répertorier, à retranscrire et à analyser les rares éléments qui sont portés à leur attention.

Parfois, la brume se dissipe légèrement au gré des vents et dévoile une zone moins élevée que celles où habitent désormais les hommes, assez éloignée toutefois du sol – ou du moins peut-on l'imaginer. Et parfois, cela permet d'observer les pointes de curieux édifices de pierre, craquelés et instables. Ces tours des temps anciens sont rares, mais plusieurs voyageurs prétendent y avoir découvert des artefacts du passé. Lorsqu'elles sont situées avec précision, une délégation d'Archivistes est envoyée sur place, accompagnée de solides gaillards qui veillent à leur protection. Nul ne sait ce qui a pu se glisser dans de telles constructions au fil des années.

Parmi toutes les théories émises à propos du monde qui fut, deux grandes écoles se détachent et alimentent les discussions enflammées des Archivistes, mais aussi du peuple en général.

La première voit dans l'apparition de la brume le résultat d'une arme dévastatrice qui aurait été utilisée par un camp dans une guerre qui aurait embrasé le monde entier. Ceux qui s'en sont servi avaient sans doute espéré pouvoir contenir ses effets, mais ils se sont trompés et le monde a été recouvert par une mer opaque et mortelle. Parmi les défenseurs de cette théorie, certains avancent qu'en réalité, la guerre fut gagnée par ceux qui ont utilisé l'arme terrible et que les vainqueurs vivent toujours, quelque part, épargnés par la brume, dans un pays prospère où l'on peut marcher sur des kilomètres en ligne droite. Si cette version est la bonne, les pères fondateurs des Cîmes faisaient logiquement partie des vaincus.

La seconde parle plutôt d'une catastrophe naturelle. Parfois, d'énormes blocs de pierre qui cheminent entre les étoiles s'écrasent sur le monde. On les appelle les astéroïdes. L'un d'eux, particulièrement imposant, aurait percuté la planète et aurait libéré une grosse quantité de gaz qui aurait, au contact de l'air, pris la forme d'une brume opaque. Mais l'astéroïde était également porteur de germes qui auraient repris vie dans l'écosystème gazeux ainsi créé, donnant naissance à ces créatures infâmes qui sont désormais la hantise des navigateurs. Confrontés à ce changement brutal de leur environnement, les habitants n'ont eu que peu de temps pour se retourner... L'exil vers les sommets fut alors leur seule échappatoire.

Bien entendu, d'autres théories fleurissent au gré de l'imagination des Archivistes ou des artefacts et nouvelles qu'on leur rapporte. Une seule chose semble certaine, c'est que personne ne détient, pour l'heure, la vérité absolue sur le monde d'avant.

## L'archipel des Cîmes

Longtemps, les Cîmes sont restées isolées des autres nations de survivants, prospérant dans un environnement aussi favorable que le monde le permet de nos jours, se créant une identité et une culture propres. On dit communément que les Cîmes furent créées par les pères fondateurs, mais on sait peu de choses d'eux. Certains noms gravés dans la pierre des édifices, des sculptures sur des bas-reliefs ou des histoires transmises et probablement transformées de génération en génération. On estime l'âge de la nation

des Cimes à 500 ans. Pendant ces cinq siècles, l'archipel s'est considérablement développé, tout en épousant un code de vie strict sur lequel nous reviendrons.

L'archipel se divise en six sommets sculptés de la main de l'homme en une série de bâtiments de pierre, reliés entre eux par des ponts de corde et de bois (à l'exception du Pont du Levant qui relie les deux plus larges sommets, La Cour des Pères et Haute-Flèche, tout en pierre). Chaque sommet est dédié à un type d'activité bien précis, bien qu'une foule de gens différents s'y croisent dans un joyeux chaos. Le tableau ci-après reprend les six sommets et les principales institutions qu'ils abritent.

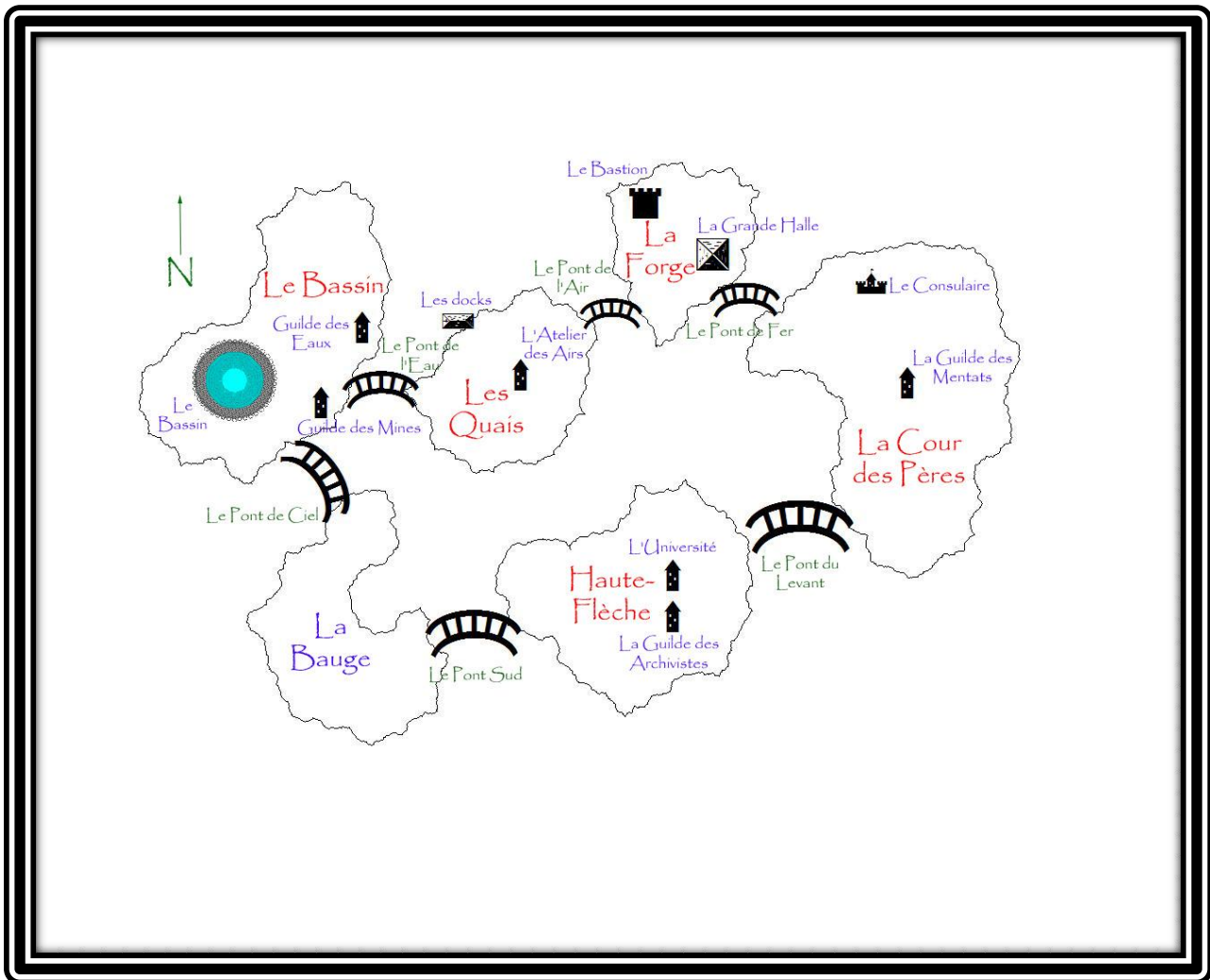
Sommet	Institutions	Population
La Cour des Pères	Le Consulaire, la Guilde des Mentats	2.500
La Forge	Le Bastion, la Grande Halle	8.200
Les Quais	Les docks, l'Atelier des Aïrs	6.850
La Bauge	Aucune institution notable	17.000
Haute-Flèche	L'Université, la Guilde des Archivistes	7.200
Le Bassin	La Guilde des Mines, la Guilde des Eaux	3.150

*La Cour des Pères* : c'est la plus large plate-forme rocheuse des Cimes. Sans doute la première à avoir accueilli les pères fondateurs, d'où son nom. Elle s'étend autour d'un bâtiment central, le Consulaire, siège du pouvoir de la cité. De nombreux édifices majestueux s'élèvent depuis ce sommet, crénelant le ciel de tours et de fléchés élancés. La Cour des Pères compte un grand nombre de manoirs, mais proportionnellement, elle est moins habitée que les autres sommets : les résidences nobiliaires prenant plus de place que les masures des quidams. Elle est parcourue de larges avenues bordées d'arbres (chose rare dans les Cimes). Une grande institution y est également installée : la Guilde des Mentats, où ces gens exceptionnels sont formés à la maîtrise de leur curieux pouvoir.

*La Forge* : comme son nom l'indique, ce sommet héberge les artisans métallurgistes des Cimes. Le son des marteaux et le soupir des soufflets rythment la vie de ses habitants. Depuis les origines, de nombreux autres artisanats sont venus s'installer sur ce sommet, afin de rassembler toutes les nuisances liées à l'activité industrielle en un même endroit. La Forge a la réputation de ne jamais dormir. On ne sait plus trop si cette maxime est due au désir des artisans de se montrer productifs à toute heure du jour ou de la nuit ou à l'impossibilité de ses habitants d'y trouver le sommeil au cœur de cette bruyante cacophonie. C'est au sein de la Forge que l'on trouve la Grande Halle, le marché couvert des Cimes, où se vendent les biens produits par les artisans ou récoltés dans les fermes aériennes des environs. On y trouve aussi le Bastion, l'école où les gardes des Cimes sont entraînés et casernés. Comme nous le verrons, peu de gardes sont professionnels, mais chaque homme (ou femme) doit être formé pendant six mois de sa vie au service armé, considéré comme un devoir civique.

*Les Quais* : ce sommet est, de tous, le plus étroit. Une grande partie de sa surface est occupée par les docks, où appontent les aérogyres et où sont entreposées les denrées en partance ou en entrance. L'autre est largement employée par l'Atelier des Aïrs, un nom pompeux donné aux chantiers navals qui produisent les aérogyres. La conception de ces véhicules est délicate et un mentat ne peut apprendre à diriger qu'un seul aérogyre, car il doit en connaître toutes les dimensions, tous les paramètres, et se familiariser au maximum avec ses spécificités. Cela explique en partie que le temps soit long entre les premiers plans dessinés d'un aérogyre et son premier vol. Une cité comme les Cimes ne compte peut-être au total qu'une trentaine de « gyres » en vol.

*La Bauge* : c'est ainsi que l'on appelle le principal sommet d'habitation des Cimes. La Bauge peut sembler un nom péjoratif, mais c'est en réalité un quartier plutôt agréable à vivre, même si les masures des gens du commun s'entassent un peu les unes sur les autres et si la population y est contrôlée. Les rues sont étroites et sont parfois doublées d'escaliers et d'échelles permettant d'accéder aux habitations plus élevées. Aucune famille ne dispose de plus d'un étage pour vivre. Chaque mètre carré doit être rentabilisé au mieux afin d'accueillir la population grandissante de la cité. Les naissances sont contrôlées et chaque couple ne peut enfanter qu'une seule fois – sauf si le nouveau-né n'atteint pas l'âge d'un an. En réalité, l'application de cette loi est plutôt lâche, mais conscientise les habitants des Cimes sur l'étroitesse de leur habitat.



*Haute-Flèche* : ce sommet tient son nom de la plus haute tour des Cimes, la Tour de l'Université. C'est à son sommet que fut installée la Tintante, la grosse cloche qui donne l'alarme à toute la cité en cas d'attaque (selon la légende, elle n'aurait retenti que deux fois. Le jour de son inauguration et une autre fois, lorsqu'un énorme volhostile fut aperçu rôdant à proximité de la cité, afin que les aérogyres lui donnent la chasse. Mais peu de gens ont une même version de cette seconde utilisation, remettant sa véracité en doute. L'Université accueille les jeunes gens de toutes les Cimes afin de leur apprendre les rudiments du savoir. On leur apprend à lire et à écrire, l'histoire des Cimes, des notions de sciences pratiques et on tente de déterminer à



quelle fonction les qualités de chacun le prédisposent – sans que cette conclusion soit contraignante. En face de l'Université se trouve la Guilde des Archivistes, où l'on étudie les traces du monde qui fut.

*Le Bassin* : l'un des sommets des cimes a été creusé afin de recueillir l'eau de pluie et celle issue de la fonte des neiges. Le lac artificiel ainsi formé est appelé le Bassin et son niveau demeure relativement constant depuis les origines. Tout autour, quelques bâtiments accueillent des institutions ou des habitations nobiliaires. La Guilde des Mines, par exemple, a sous sa responsabilité l'activité de prospection et de minage dans les montagnes avoisinantes tandis que la Guilde des Eaux est chargée de surveiller la quantité et la qualité des eaux du lac ainsi que des autres bassins artificiels ou naturels des alentours.

La carte ci-dessous vous indique la position de chaque sommet ainsi que celle des principales institutions qu'ils abritent.

## Pouvoir et politique

On l'a vu, les Cimes sont dirigées par trois consuls. Il en a toujours été ainsi, depuis les origines. Les consuls sont choisis parmi les habitants connus de la cité, mais pas nécessairement parmi la noblesse. Les candidats doivent appartenir soit à une famille noble, soit faire partie d'une institution réputée, soit bénéficier d'un soutien populaire remarquable. Ils doivent se faire connaître un mois avant le départ des consuls en place et ce sont les consuls eux-mêmes qui, en concertation avec tout conseiller qu'ils se choisissent, tranchent en leur âme et conscience, chacun optant pour son remplaçant. Les consuls sont nommés pour dix ans et ne peuvent être démis de leurs fonctions qu'en cas de décès ou d'impossibilité de tenir leurs engagements (maladie incapacitante, disparition...). La succession des consuls s'est toujours déroulée sans heurt jusqu'à présent, dans la paix et la sérénité. Les trois consuls actuels sont les seigneurs Aldor, Mishel et Pocrace. Aldor est issu de la noblesse. Mishel était l'ancien mentor de l'Université et Pocrace est un vieil explorateur qui a ensuite fait carrière au sein de la Guilde des Archivistes.

La noblesse est issue des premières familles de pères fondateurs. Le statut nobiliaire se transmet de façon héréditaire mais ne garantit aucunement la richesse ou les biens. Aucune rente de leur est versée. Il s'agit tout au plus d'une marque de respect en souvenir d'un nom célèbre. On peut devenir noble sur décision du consulat, généralement après un acte de bravoure inouï ayant profité à toute la cité et à ses habitants. La chose est plutôt rare. L'archipel ne compte que quelques centaines de nobles actuellement, sur près de 45.000 habitants. Généralement, les nobles font fructifier leur renommée dans des activités commerciales ou industrielles et gèrent des ateliers ou des institutions. Ils se confondent avec la bourgeoisie de bien des manières, mais une fois de plus, il arrive que l'on rencontre des nobles désargentés qui choisissent généralement de partir à l'aventure à bord d'un aérogyre.

## L'habitat et le contrôle de la population

Ce qui caractérise l'archipel des Cimes, c'est son cruel manque d'espace. Actuellement, la situation est relativement stable. Il y a peu de naissances en général (sans doute est-ce dû à une diminution de la fertilité, peut-être la conséquence d'un agent chimique dans l'air), mais aucun couple ne peut enfanter plus d'une fois, sauf si le nouveau-né ne passe pas le cap de sa première année. Les habitants comprennent le bien-fondé de cette mesure et rares sont les contrevenants. Même dans ces cas-là, un arrangement peut rapidement être trouvé – l'espérance de vie n'est pas si élevée – quantité de gens n'atteignent pas soixante ans – sans que les conditions de vie y soient pour grand-chose. Les personnes âgées sont donc généralement respectées et enviées. L'habitat moyen dans les Cimes s'en ressent. Les mesures des gens du commun sont petites et ne

comptent en règle générale que deux ou trois pièces en enfilade. On n'habite pas sur plusieurs niveaux comme dans la plupart des maisons nobles : une famille voisine occupe forcément l'étage ou le dessous. Outre les rues, des échelles et des escaliers permettent d'atteindre les différents niveaux d'une même bâtisse. Les maisons sont faites de pierre. Le bois est une denrée rare, tout comme la corde et le tissu. Il y a donc peu de fioritures décoratives dans les demeures et les meubles sont le plus souvent sculptés à même la roche et donc inamovibles.

## Les biens et produits

L'archipel se fournit en biens divers de différentes façons. La pierre est extraite de carrières à flanc de montagnes ou de mines creusées au cœur de celles-ci. Les carriers et les mineurs peuvent être acheminés vers des pics éloignés pour y œuvrer toute la journée si nécessaire. La règle est qu'aucune carrière à découvert ne pénètre la brume, ce qui limite bien entendu les surfaces exploitables. L'eau est récoltée dans toute une série de récipients partout en ville lors des précipitations ou de la fonte des neiges, mais aussi dans une foule de lacs artificiels comme le Bassin ou de lacs naturels ailleurs dans les environs. Certaines sources s'écoulent également à flanc de montagne. Le bois est récolté sur les versants arborés des monts avoisinants. Sa coupe est sévèrement réglementée et son utilisation sert le plus souvent à la réparation des ponts de corde ou à la conception du papier. Les mines fournissent la cité en minerais (fer, argent, or, cuivre), en charbon (principale source de chaleur), en erzax (une pierre aux propriétés fluorescentes qui éclaire les bâtisses et les rues la nuit) ou encore en quelques matériaux plus rares. Des fermes aériennes exploitent sur des surfaces dédiées sur les pics voisins des céréales, des légumes, des fruits ou se consacrent à l'élevage intensif. Une denrée comestible très fréquente est le champignon, élevé dans des cavernes sous la ville. Tout ce qui touche à la récolte, eau exceptée, est géré par la Guilde des Mines (y compris les fermes, donc). La Guilde des Eaux a pour fonction la seule récolte de l'eau potable.

*Un monde aux ressources limitées...*

*L'élément végétal est nettement plus rare dans le monde de Corsaires de Brume que dans n'importe quel univers de fantasy classique.*

*Dans vos descriptions, n'oubliez pas que le bois, par exemple, vaut plus cher que l'or dans cet univers où les forêts sont rares et précieuses.*

*Cela explique aussi que les aérogyres, dont les coques sont faites de bois, sont rares également.*

## Le système monétaire

Dans un espace aussi réduit qu'un marché de 45.000 habitants, l'utilisation d'un système monétaire peut sembler superflue, et pourtant il existe. La droze est la monnaie locale. Il s'agit d'une pièce d'or et la Guilde des Mines en assure la production. Les consuls seuls peuvent prendre l'initiative, à l'unanimité, de battre monnaie. La chose est rare mais se produit de temps en temps, lorsque les experts l'estiment nécessaire, afin d'assurer la continuité du flux monétaire au sein de l'archipel. La droze est reconnue et estimée par quelques autres communautés éloignées. Il n'y a qu'un type de pièce. On considère qu'une droze équivaut au prix d'un pain.

## Les mentats

Le pouvoir des mentats est ancien et mystérieux. Nul ne se souvient de son origine ou de la façon dont il fut découvert – il peut tout aussi bien avoir toujours existé. On sait seulement reconnaître les êtres qui peuvent développer ce pouvoir et faire fructifier cette qualité pour former des mentats. A la naissance, un mentat peut reconnaître un futur mentat en sondant l'esprit du nouveau-né. Le futur mentat est appelé pupille. Le pupille connaît une enfance normale, mais à l'âge de douze ans, il est pris en charge par la Guilde des Mentats et on lui permet alors de développer son talent. Celui-ci consiste en un certain contrôle sur la matière. Un mentat peut apprendre quelques tours de télékinésie, mais la principale utilisation de son pouvoir consistera à mouvoir les aérogyres. Ces appareils, nous y reviendrons, flottent dans les airs grâce à des ballons gonflés de gaz et d'air chaud, mais il est pratiquement impossible de les diriger manuellement. Les mentats, à condition de se concentrer sur l'aérogyre comme s'il était une extension de leur propre corps, réussissent à diriger ces appareils, à les faire accélérer ou freiner voire à leur imposer des trajectoires ou des figures acrobatiques. Pour ce faire, le mentat doit connaître l'appareil comme personne. En règle générale, le mentat forme un binôme parfait avec un et un seul aérogyre qui lui est familier. Il passe de nombreuses années à l'étudier : il en connaît les moindres détails, la longueur et la largeur au millimètre près, il doit étudier sa cargaison pour connaître son poids, comprendre son aérodynamisme pour mieux le diriger, etc. Une fois qu'il maîtrise parfaitement son appareil, il est capable d'en gérer quelques modifications : une nouvelle cargaison, de nouveaux membres d'équipage ou quelques dégâts concédés lors d'un combat, par exemple. Un mentat qui tenterait de maîtriser un appareil qu'il ne connaît pas ou trop endommagé s'expose à l'immobilisme ou à une vitesse d'escargot et à des manœuvres laborieuses dans le meilleur des cas.

## Les aérogyres

Ces appareils permettent aux habitants des Cimes de se déplacer de sommet en sommet. Ils ressemblent à des bateaux de métal suspendus dans les airs par de gros ballons de peau gonflés d'un mélange de gaz et d'air chaud. La construction d'un aérogyre peut prendre une année, mais il passera près de cinq ans dans l'Atelier des Airs avec son mentat attiré afin que ce dernier apprenne à le connaître comme s'il était une extension de lui-même. Un aérogyre peut en règle générale embarquer jusqu'à deux tonnes de cargaison et une dizaine d'hommes en même temps pour les modèles les plus gros, mais deux personnes suffisent pour le manœuvrer : un mentat pour le déplacer et un navigateur pour guider le mentat. La technique des aérogyres comme le pouvoir des mentats n'est pas propre aux Cimes, puisque d'autres communautés possèdent également de tels appareils et leurs propres mentats. L'Empire du Soleil Rouge, notamment, possède une flotte de guerre impressionnante. Un appareil bien maîtrisé peut se déplacer à la vitesse de douze kilomètres par heure.

## La technologie des Cimes

Un grand nombre de connaissances furent perdues lors de l'exil vers les hauteurs. Difficile de dire quel était le niveau technique des anciens. De nos jours, les habitants des Cimes ne sont toutefois pas démunis. Le travail du métal est un art consommé et les artisans réussissent des alliages et des traitements remarquables de ces matériaux. Les sciences naturelles comme la géologie, l'agronomie, la physique et la chimie ont sans doute eu un niveau plus élevé par le passé, mais les érudits de l'Université peuvent être considérés comme des experts. La connaissance n'est cependant pas partagée par tous et une vie de labeur et d'étude est nécessaire pour comprendre certaines choses. Le commun des habitants de l'archipel se contente de savoir

que les pierres d'erzax s'éclairent la nuit après avoir emmagasiné la clarté diurne, que le charbon permet de se chauffer et que l'air chaud et le gaz maintiennent les aérogyres dans les airs... Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, la technologie est plus avancée que celle du moyen âge terrestre. Les mines de gaz, par exemple, utilisent des pompes sous pression pour acheminer le gaz de roche jusqu'à la cité dans des tuyaux de cuivre, les aérogyres disposent de canons et certains privilégiés peuvent s'équiper d'armes à feu certes capricieuses mais efficaces lorsqu'elles fonctionnent... Certains artisans de génie conçoivent des mécanismes délicats qui, grâce à du gaz sous pression, peuvent déplacer des poids importants : certaines portes de la cité s'ouvrent mécaniquement sur simple pression d'un levier, des machines complexes permettent de hisser des plateaux sur le pont des aérogyres, etc. Enfin, l'Université planche même sur un prototype d'automate : une machine à forme humaine capable de se mouvoir seule et d'effectuer de menus travaux dans des conditions extrêmes...

### Les dangers des voyages

Voyager autour des Cîmes présente de nombreux dangers, même si l'expérience d'un bon navigateur permet d'en éviter la plupart sur des chemins aériens balisés de longue date. Il y a tout d'abord les animaux sauvages dont les deux principaux sont les volhostiles et les lézards des brumes. Les premiers sont de grands oiseaux aux ailes membraneuses et au corps famélique. Leur envergure peut atteindre huit mètres et ils sont la hantise des aérogyres. Leurs serres et leurs becs pointus constituent une menace permanente pour les ballons porteurs et les cordages des embarcations. Ils semblent continuellement à la recherche de leur prochain repas et s'attaquent à tout ce qui passe à leur portée. Leur chair a très mauvais goût, mais le cuir de leurs ailes est utilisé dans la confection textile des Cîmes. Les lézards des brumes ne sont a priori dangereux que pour les piétons, même s'il arrive à certains individus plus téméraires de se laisser tomber depuis les hauteurs sur les aérogyres qui passent à leur portée. Ils sont aveugles et leur gueule est bordée de tentacules hideux qui leur permettent de saisir leur proie afin de la dévorer de leurs redoutables mâchoires. Rapides et agiles, ils grimpent au sommet des montagnes mais nidifient apparemment dans la brume, à flanc de rocher. Ils ne sont pas comestibles non plus et leur peau solide se craquèle après leur mort, la rendant inutilisable.

En réalité, les animaux les plus terrifiants sont sans doute ceux dont on ne voit jamais que l'une des extrémités. Telles des bosquets émergeant des brumes à certains endroits, des tentacules par dizaines font parfois leur apparition, ondulant mollement au soleil, attendant qu'une proie vienne s'y poser pour s'enrouler autour d'elle et la ramener vers les profondeurs brumeuses. Certains aérogyres se sont déjà laissé prendre par des tentacules bondissant de nulle part en saisissant leur coque. Il est alors bien souvent trop tard pour réagir et l'équipage tout entier est absorbé par les brumes pour un funeste destin. On sait très peu de choses de ces créatures, même si on suppose que les tentacules doivent être les extensions d'une sorte de monstre gigantesque doté d'une bouche avide, quelque part dans les régions basses du monde. Avec le temps, les navigateurs ont pu noter les endroits où les tentacules étaient fréquemment observés et on constate une lente reptation de ces créatures autour d'une même zone. Il est donc relativement facile de les éviter, mais de nouveaux individus font parfois leur apparition à l'improviste. Aucune de ces créatures ne s'est encore approchée assez près de la cité des Cîmes pour que l'on puisse l'observer plus attentivement, les équipages qui en rencontrent une lors de leurs voyages préférant généralement passer leur chemin.

Outre les animaux et monstres hantant les espaces aériens, on peut compter sur le génie humain pour porter atteinte à l'intégrité de ses voisins. Ainsi, sans encore évoquer les soldats du Soleil Rouge, certaines communautés isolées se livrent au brigandage aérien, s'emparant de navires venus à leur rencontre ou, pour

les plus évoluées d'entre elles, ayant fabriqué leurs propres appareils volants (semblables à des deltaplanes). Ces pirates des hauteurs sont relativement rares, mais les rapports de leurs attaques se font de plus en plus nombreux ces dernières années. Sans doute parce qu'ils fuient également devant les troupes impériales. En parlant d'elles, peu de gens les considèrent déjà comme un danger immédiat pour les Cimes : la flotte du Soleil Rouge se situerait encore assez loin de la communauté des Cimes et si les corsaires vont à leur rencontre pour ralentir leur progression, chacun sait qu'ils évitent soigneusement de s'approcher du gros des forces ennemies. Mais un jour, c'est certain, une phalange impériale se fraiera un chemin jusqu'aux Cimes et une fois la riche communauté notée sur la carte de l'Empire, personne ne donnerait plus une droze pour sa sécurité...

Enfin, le cataclysme qui a fait de ce monde ce qu'il est réserve parfois de bien cruelles surprises aux voyageurs. La brume peut, par endroits, se montrer acide et corrosive, s'attaquant aux coques des aérogyres, fondant les chairs et rongant les os. A d'autres endroits, une force invisible dite « négative » prive les mentats de leur contrôle, envoyant le plus souvent les appareils s'écraser loin en contrebas ou à flanc de montagne. De telles zones sont rares et généralement répertoriées sur les cartes des navigateurs, mais lorsque l'on s'aventure en dehors des sentiers battus, nul ne sait ce qui peut arriver...

### L'Empire du Soleil Rouge et les corsaires

Lorsque les rumeurs de la Nouvelle Expansion de l'Empire du Soleil Rouge parvinrent aux oreilles des habitants des Cimes, une grande confusion s'empara du Consulaire. Jamais les Cimes ne s'étaient senties menacées : la paix régnait depuis tellement longtemps que nulle armée n'avait jamais été entraînée. Par tradition, les citoyens doivent passer un certain temps en service civique au sein de la garde, cantonnée dans sa fière forteresse du Bastion, mais cela ne fait pas d'eux des soldats – d'autant plus que la criminalité est chose rare dans les rues. C'est alors que, se basant sur la réputation de ces farouches explorateurs qui repoussaient depuis des années les frontières du monde connu, cherchant sans cesse de nouveaux espaces exploitables, de nouvelles ressources pour assurer la survie de l'archipel, les consuls décidèrent de former la caste des corsaires.

Les corsaires sont adulés de la population, ou à tout le moins enviés. Généralement, lorsqu'ils reviennent de mission, la bière coule à flots dans les tavernes et les gens se pressent autour des tables pour entendre le récit de leurs exploits, mais parfois, ils sont porteurs de mauvaises nouvelles. Mais en quoi consiste leur travail ? Depuis que leur ordre a été créé, les corsaires vont au-devant des éclaireurs du Soleil Rouge. Se fiant aux dires des voyageurs qui rapportent leur présence en tel ou tel endroit, à leur instinct ou au hasard, ils traquent les soldats impériaux et tentent de déjouer leur progression ou de les éloigner des Cimes s'ils sont dans la bonne direction. On ne progresse pas dans le monde comme on aurait pu le faire autrefois sur la terre ferme. Se repérer au-dessus d'une couche de brume uniforme n'est pas chose aisée et si l'Empire progresse, il le fait lentement, méthodiquement, mais sans direction précise. Il s'étend, sans très bien savoir vers quoi, tel un être unicellulaire en quête de nourriture. Dans un tel monde, les informations sont précieuses. Un voyageur qui connaît le chemin vers une communauté isolée est une clé vers un trésor caché. Aux yeux de l'envahisseur, les Cimes sont une véritable aubaine. Tôt ou tard, ils en entendront parler, si ce n'est déjà fait. Mais le relatif isolement dans lequel la cité et ses communautés proches ont vécu pendant ces quelques siècles les a protégées de bien des désagréments.

Une fois au contact des vaisseaux du Soleil Rouge, les corsaires peuvent se manifester par des actes de sabotage, par des raids meurtriers, par des mises en scène visant à tromper la vigilance des soldats ennemis ou à les égarer. S'ils sont pris, ils ne peuvent en aucun cas céder, même sous la torture, la moindre

information sur les Cimes. Ils sont le temps qu'ont demandé les consuls pour se préparer à une action plus directe. Le problème, c'est que les consuls ne prennent pas conscience du danger comme ils le devraient. Les corsaires sont une solution limitée dans le temps. Quand le gros des armées de l'Empire du Soleil Rouge sera là, de petits groupes isolés ne seront plus d'aucune utilité. Mais il n'est pas dans la tradition des Cimes de lever des armées. Alors, les succès remportés par les corsaires et racontés tels des légendes des temps anciens dans les tavernes de la cité suffisent au bonheur des citoyens et de leurs dirigeants. Et les efforts pour préparer la communauté à la guerre se font au compte-goutte.

### L'équipage corsaire

Un équipage de corsaires est généralement constitué d'un capitaine, le plus souvent la personne à qui appartient l'aérogyre et qui est donc, par la force des choses, l'employeur du mental qui s'est familiarisé avec son appareil. Ensuite, le capitaine a le droit de s'entourer de qui il veut. Certains équipages sont plutôt portés sur les actions violentes et explosives, d'autres misent sur la finesse et la duperie pour arriver à leurs fins. Il n'y a pas de règle en la matière. Le capitaine a la responsabilité des actions de son équipage. C'est lui qui porte la missive consulaire qui les identifie comme corsaires de brume, sans qu'il soit fait mention des Cimes pour éviter que le document, tombé entre de mauvaises mains, ne mène les ennemis droit dessus. Le capitaine pourvoit à l'approvisionnement de son équipage comme bon lui semble. Lorsqu'un équipage se constitue, des règles sont établies : un salaire peut être décidé d'un commun accord, mais il existe bien des façons de rémunérer ses subordonnés. Il peut être décidé que le salaire sera une part de butin, par exemple, ou une somme fixée en drozes des Cimes. Certains se contenteront peut-être du couvert et du hamac. Les corsaires peuvent puiser dans les mesures du raisonnable dans les entrepôts de la cité sur présentation de leur missive consulaire. Conscients de l'importance de leur tâche et très attachés aux valeurs des Cimes, les capitaines profitent rarement de la situation.

Un équipage corsaire se compose généralement de quatre ou cinq personnes. Un aérogyre pourrait en théorie en emmener plus, mais plus le groupe est réduit, plus ses membres se connaissent et plus ils se font confiance. Ce qui est plus précieux, parfois, que le nombre. De plus, le butin est toujours plus facile à partager quand on le divise en de plus grosses parts.

On l'a dit, au sein de la cité et des communautés qui l'entourent, les corsaires jouissent de l'image de véritables héros, bien que peu de gens aient jamais vu un soldat impérial. Ce n'est pas tant par ce qu'ils font pour les Cimes qu'on les admire, mais plutôt pour la liberté dont ils jouissent et par la vie aventureuse qu'ils mènent. Les commerçants, dans la mesure du possible, leur font crédit ou en tout cas leur font des cadeaux en nature, les citoyens les acclament ou leur réclament le récit de leurs exploits. Pourtant, contrairement aux idées reçues, peu de parents seraient enclins de marier leur progéniture à un corsaire, car c'est tout de même une vie dangereuse et solitaire...

Maintenant que l'on connaît un peu mieux le monde des brumes, il vous faut apprendre comment se crée un équipage corsaire.

### Déterminer le capitaine

La première chose à faire est de déterminer qui sera le capitaine corsaire, autrement dit celui qui choisira les membres de l'équipage de son aérogyre. Chaque équipage étant composé d'au moins un capitaine, un mentat et un homme de main, il vous faut donc réunir au moins trois joueurs en plus de celui qui assumera la fonction de meneur de jeu. Pour savoir qui sera capitaine, usez de tout artifice qu'il vous semblera bon d'employer : celui qui est arrivé le premier, qui a apporté la meilleure limonade, qui obtient le score le plus élevé en lançant 1D6... On appellera ensuite le gagnant de ce tirage « le capitaine ». En fonction du nombre de joueurs à sa disposition, le capitaine optera pour les rôles de chacun : qui sera mentat, qui sera navigateur ou homme de main et au sein de ces derniers, quelles seront les orientations de chacun. Notez que, tant qu'on parle entre joueurs et pas entre personnages, la négociation est possible et l'argumentation souhaitable.

### Imaginer un personnage

Une fois la composition de l'équipage acquise, chaque joueur doit commencer à imaginer son personnage en fonction des paramètres en sa possession. Il doit lui trouver un nom qui ne soit pas ridicule et qui réponde bien à l'esprit du jeu, lui imaginer des traits de caractère, un visage, une motivation, éventuellement une famille ou des proches. Cela est laissé à votre discrétion et les clichés ne sont pas nécessairement un mal s'ils sont bien amenés.

### Déterminer les attributs

Un personnage est défini par quatre attributs : le Corps (COR), l'Adresse (ADR), l'Esprit (ESP) et l'Aura (AUR). Un humain moyen n'a aucun point dans ces attributs (0), mais certains s'écartent de la moyenne avec des scores négatifs (-2 ou -1) ou positifs (+1 ou +2). Quelqu'un de très faible dans un attribut aura -2. Quelqu'un de très fort +2. Les corsaires sont des gens exceptionnels et le total de leurs attributs peut atteindre 3 points. On peut par exemple envisager de distribuer les points comme ceci : COR+1, ADR+1, ESP+1 et AUR 0. Mais si le joueur le désire, il peut enlever des points dans un attribut pour en doper un autre. Par exemple : COR +2, ADR +2, ESP -1, AUR 0. Tant que le total ne dépasse pas 3 et que toutes les valeurs sont comprises entre -2 et +2, tout va bien.

- Le Corps (COR) représente à la fois la force physique du personnage mais aussi sa résistance, sa capacité à soulever de lourdes charges comme celle à résister aux maladies ou à la douleur ou la fatigue.
- L'Adresse (ADR) d'un personnage indique s'il est habile de ses mains et agile de son corps : fait-il un bon artisan ou un bon athlète ? Sait-il marcher sur une corde ou crocheter une serrure avec finesse ?

- L'Esprit (ESP) d'un personnage représente sa faculté de réflexion, sa capacité à résoudre des énigmes, mais aussi sa mémoire ou encore son ouverture au monde d'un point de vue sensoriel. En gros, est-il intelligent, instruit et ses sens sont-ils développés ?
- L'Aura (AUR), enfin, représente tout autant sa beauté physique ou du moins le charme naturel qu'il dégage que sa sociabilité, sa facilité à se comporter en société.

### Déterminer les jauges

Un personnage est aussi défini par deux jauges. La première est appelée la Jauge de Vie et représente l'état de santé du personnage. Si elle est remplie, le personnage est en parfaite santé. Si elle est proche de zéro, le personnage va très mal. Si elle est négative, c'est que le personnage est mort. La Jauge de Chance représente la réussite dont bénéficient tous les héros lors de leurs aventures. Nous verrons de quelle manière ces deux jauges fonctionnent.

- La Jauge de Vie (JV) de chaque individu est égale à  $10 + \text{COR}$ . Ajoutez (ou soustrayez) le score de COR du personnage à 10 pour connaître sa valeur exacte.
- La Jauge de Chance (JC) d'un personnage est égale à  $5 + \text{AUR}$ . Ajoutez (ou soustrayez) le score d'AUR du personnage à 5 pour connaître sa valeur exacte.

### Choisir les talents du personnage

Un personnage possède des talents qui le distinguent de ses compagnons et du commun des mortels. Les talents sont des spécialités, des atouts que le personnage peut faire valoir dans certains cas. Ils peuvent être des dons de la nature, comme une bonne vue ou une santé de fer, mais aussi des connaissances acquises grâce à l'apprentissage ou l'expérience, comme l'escrime ou le pistage... Certains talents sont acquis automatiquement par la détermination du rôle que chacun doit jouer dans l'équipage (ou plutôt, les personnages sont choisis par le capitaine par le simple fait qu'ils possèdent ces talents).

- Un capitaine dispose automatiquement des talents **Commandant** et **Capitaine**.
- Un mentat dispose automatiquement du talent **Mentat**.
- Un navigateur dispose automatiquement du talent **Navigateur**.
- Un homme de main orienté action dispose automatiquement du talent **Escrimeur** ou **Bagarreur** (au choix).
- Un homme de main orienté manuel dispose automatiquement du talent **Artisan**, **Bricoleur** ou **Saboteur** (au choix).
- Un homme de main orienté intellect dispose automatiquement du talent **Erudit**, **Scientifique** ou **Archiviste** (au choix).

Dans le cas d'un choix multiple, c'est toujours le capitaine qui tranchera.

Une fois le ou les talents automatiques attribués, chaque joueur peut encore choisir librement trois talents parmi ceux proposés ci-après. Un talent représente toujours un bonus de 3 points sur un jet de dé associé, comme nous le verrons plus tard. S'il le souhaite, un joueur peut décider de prendre jusqu'à trois fois un même talent, et accumuler ainsi jusqu'à 9 points de bonus sur un jet de dé associé. Cela vaut également pour



les talents automatiques. Voici la liste des talents. Notez que le talent Mentat ne peut être sélectionné que par le joueur désigné comme mentat.

Talent	Description
Acrobate	L'acrobate est plus souple que la moyenne et est capable de franchir des obstacles qui refroidiraient n'importe qui. Il réagit plus vite et avec plus d'agilité que le commun des mortels.
Archiviste	L'archiviste étudie les reliques du passé et tente de comprendre ce qui a pu mener les hommes à se réfugier au sommet des montagnes.
Artisan	L'artisan est doué de ses mains et se spécialise généralement dans un travail précis que le joueur doit déterminer avec le maître du jeu et le capitaine. On peut prendre plusieurs fois ce talent dans des domaines différents ou pas.
Artiste	L'artiste maîtrise un art donné, comme la peinture, le dessin, la musique, la poésie, le chant, etc. On peut se perfectionner dans un art donné ou choisir plusieurs arts différents.
Bagarreur	Le bagarreur sait se battre à mains nues et avec des armes improvisées. Il apprend aussi à éviter les mauvais coups.
Bricoleur	Le bricoleur sait réparer à peu près n'importe quoi et concevoir de petits mécanismes de fortune.
Cambrioleur	Le cambrioleur est un expert en crochetage des serrures ou en vol à la tire. Il sait se montrer discret et fin et est habile de ses doigts.
Capitaine	Le capitaine a des bonnes relations avec les autorités des Cimes et connaît l'importance de sa charge, ainsi que les obligations qui lui incombent.
Chasseur	Le chasseur est apte à pister, traquer, trouver et tuer des animaux sauvages.
Comédien	Le comédien est en quelque sorte un bon menteur. Il est capable de convaincre n'importe qui de n'importe quoi, s'il est très doué.
Commandant	Le commandant a autorité sur son équipage ou ses subordonnés. Il est écouté quand il parle et sait se faire comprendre.
Commerçant	Le commerçant est à la fois un bon vendeur et un bon comptable. Il connaît la valeur des choses et sait tirer le meilleur parti d'une transaction.
Érudit	L'érudit est un touche-à-tout des connaissances. Son savoir est virtuellement sans limite.
Éscrimeur	L'escrimeur est formé au maniement de la plupart des armes de corps à corps, à la fois pour porter des coups mais aussi pour éviter d'en prendre.
Explorateur	L'explorateur a déjà pas mal voyagé autour des Cimes et connaît donc bien la région. Il s'oriente aussi plus facilement que d'autres et s'adapte plus aisément à de nouveaux environnements.
Joueur	Le joueur a pratiqué la plupart des jeux de société ou de taverne des Cimes et s'en tire plutôt bien. Il connaît aussi quelques façons moins honnêtes de gagner.
Mentat	Le mentat a été formé pour réussir des miracles de télékinésie : il peut mouvoir de petits objets presque sans réfléchir mais s'il se concentre, il peut maîtriser un aéogyre qu'il connaît bien.
Navigateur	Le navigateur a étudié les cartes ramenées par tous les capitaines et connaît la

	région comme sa poche. Il sait s'orienter sur base de repères et sait toujours où est le nord.
<b>Saboteur</b>	Le saboteur est un expert en démolition mais sait aussi se montrer relativement discret. En un coup d'œil, il peut trouver le point faible d'un mécanisme ou d'un aérogyre.
<b>Scientifique</b>	Le scientifique sait expliquer et comprendre comment tourne le monde, du moins dans la limite des connaissances des Cimes.
<b>Séducteur</b>	Le séducteur sait se faire apprécier d'autrui et attirer la sympathie ou plus si affinité.
<b>Soigneur</b>	Le corps humain a peu de secrets pour le soigneur qui réussit à diagnostiquer certaines maladies et à vaincre certains maux. Il prend en charge les blessés du mieux qu'il peut.
<b>Soldat</b>	Le soldat est un habitué des combats, pas seulement du point de vue du maniement des armes, mais peut analyser une situation de conflit, un terrain d'un point de vue stratégique et sait mettre en place une stratégie.
<b>Tireur</b>	Le tireur est un spécialiste des armes à distance. Il vise mieux que la moyenne et on lui accorde en règle générale une assez bonne vue.
<b>Vigie</b>	La vigie est une personne aux sens développés qui bénéficie d'un grand sens de l'observation.

## Équipement

Les corsaires n'ont pas d'uniforme et on ne leur offre pas nécessairement un équipement identique. La plupart disposent tout de même d'effets personnels comme des chausses, des braies, une ceinture, une chemise, un foulard, une bourse en cuir, des bijoux ou tout ce qui vous passera par la tête. Les températures n'étant pas toujours très élevées dans les hauteurs, un manteau chaud serait le bienvenu. Par ailleurs, chaque corsaire peut justifier d'un objet lié à chacun de ses talents (ou de plusieurs objets liés à un talent choisi plusieurs fois). Par exemple, un joueur dont le personnage dispose des talents Navigateur, Vigie, Soigneur et Tireur décide de lui attribuer un jeu de cartes de la région des Cimes (Navigateur), une longue-vue (Vigie), une trousse de soins (Soigneur) et un lance-feu (Tireur). Faites preuve d'imagination. Le meneur de jeu peut orienter les choix et en tout cas, c'est lui qui les validera. Le capitaine peut aussi intervenir dans cette discussion. Pour ce qui est des armes et des armures, voyez le chapitre du combat pour noter leurs caractéristiques.

## Dernières touches

Le personnage, et par extension l'équipage de l'aérogyre est maintenant terminé. Nous devrions avoir une fière bande de corsaires tous prêts à s'embarquer pour défendre les valeurs des Cimes et lutter contre l'Empire du Soleil Rouge. Mais il reste sans doute encore bien des questions sans réponse. Ensemble, sous la direction du capitaine, essayez de décrire votre aérogyre. Donnez-lui un nom, imaginez la disposition des chambres (communes ou individuelles) sous le pont, la largeur de la cale, la couleur des voiles, la figure de proue... Complétez si besoin la description de votre personnage aussi. Trouvez-lui des expressions familières qui le rendront crédible et sympathique autour de la table. Bref, donnez de la profondeur à votre

équipage avant de vous lancer pour de bon dans l'aventure. Notez que vous trouverez une feuille de personnage en fin d'ouvrage.

## Progression

Au terme d'une aventure, attribuez en tant que meneur de jeu un nombre de points d'expérience dépendant de la qualité de l'interprétation du personnage et de la réussite des objectifs du scénario à chaque joueur. Dans le meilleur des cas, ne dépassez pas 5. Avec ces points, le joueur peut acheter un talent (5 points) ou économiser pour augmenter ses attributs (10 points). Un attribut ne peut jamais dépasser +3. On ne peut pas prendre un même talent plus de trois fois.

## Les règles du jeu

Les règles de ce jeu sont volontairement simples mais peuvent s'adapter à toute situation que vous rencontrerez en cours de partie. Lorsqu'un personnage, joueur ou non, est confronté à une action qui a une chance d'échouer et qui présente un intérêt en termes de jeu ou de narration, si le maître du jeu le désire, un test doit être effectué pour déterminer si elle se solde par un succès ou par un échec.

**Chaque test implique le lancement de 3D6**, trois dés à six faces. Pour une action de difficulté moyenne, une fois tous les bonus ajoutés, **un score supérieur ou égal à 10 représente un succès**. Simple et efficace. Dans le cas de difficultés différentes, pour des actions plus faciles ou plus difficiles, le meneur de jeu peut décider d'un seuil différent de 10. Le tableau ci-dessous peut vous servir d'inspiration, mais n'hésitez pas à choisir vous-même vos propres seuils.

Difficulté	Seuil
Très facile	5
Facile	7
Moyenne	10
Difficile	13
Très difficile	15

La difficulté doit tenir compte non seulement du caractère ardu de la tâche à accomplir, mais également des conditions extérieures. Si se hisser aux gréements d'un aérogyre est une action plutôt facile pour les corsaires, elle peut devenir difficile si les éléments se déchainent autour du grimpeur, rendant les cordages glissants et agités par le vent...

## Tests en opposition

Si deux personnages importants tentent de réussir la même action et si les mettre en opposition a du sens, il suffit d'effectuer les deux tests et celui dont le score final (3D6+tous les bonus) sera le plus élevé remportera l'enjeu.

## Marge de réussite

Si le meneur de jeu le décide, afin de juger de la qualité d'une réussite ou de la gravité d'un échec, il peut tenir compte de la marge de réussite ou de la marge d'échec d'une action. Calculez la différence entre le score obtenu par le joueur et le seuil déterminé par le meneur. Le résultat, s'il est important, marquera une réussite ou un échec important(e). Au meneur de tirer les conclusions narratives de ce chiffre.

### Utiliser sa Jauge de Chance

En cours de partie, tant qu'il lui reste des points dans sa JC, un joueur peut décider d'en puiser pour augmenter le résultat d'une action. Le joueur peut même dépenser des points une fois le résultat connu, même en connaissant exactement le seuil à franchir. Les corsaires sont des héros, la chance leur sourit. Mais cela ne fonctionne bien entendu que tant qu'il leur reste des points. Exemple : un corsaire tente de bondir du pont de son aérogyre sur celui d'un vaisseau impérial. Le joueur dispose d'un score en ADR de +1 et dispose du talent Acrobate (+3). Il lance 3D6 et obtient 5.  $5+1+3 = 9$ . Le meneur avait estimé une difficulté moyenne de 12 en raison du fort vent qui souffle et de la vitesse des deux appareils. Il manque donc trois points à notre acrobate pour réussir son action, et dans ce cas-ci, un échec peut représenter une chute de plusieurs kilomètres à travers la brume... Heureusement, il reste au moins trois points au personnage dans sa Jauge de Chance. Il décide d'en dépenser trois pour arriver à 12 et pour réussir son action...

La Jauge de Chance se remplit une fois au début de chaque partie, sauf si le scénario se prolonge ou connaît des temps morts où les personnages peuvent se reposer en suffisance.

### Choisir un attribut et un talent

Il devrait être assez facile au meneur de jeu de choisir l'attribut concerné pour une action donnée. Il n'y a que quatre attributs et ils sont assez typés. En ce qui concerne les talents, c'est au joueur qu'il revient d'expliquer en quoi l'un de ses talents peut lui être utile. Il doit décrire son action au meneur de jeu en utilisant le nom de son talent. Si la chose est croyable, alors, le meneur de jeu peut accepter le bonus lié au talent (+3). Si le personnage a choisi deux fois (+6) ou trois fois (+9) un même talent, n'oubliez pas d'en tenir compte. Si le meneur de jeu trouve qu'il y a de l'idée dans l'explication du joueur mais que c'est un peu tiré par les cheveux, il peut décider de n'accorder qu'un point de bonus (+1) par nombre de fois où le talent est acquis. Exemple : un personnage doté du talent « Artisan » prétend pouvoir bénéficier de son expertise pour crocheter une serrure, mais jamais il n'a précisé auparavant que son artisanat était la serrurerie... Le meneur de jeu reconnaît toutefois qu'un artisan est doué pour ce genre de choses parce qu'il a les doigts agiles. Il octroie donc un +1 au personnage. Notez enfin que si un personnage ne dispose pas du talent requis, il peut toujours effectuer un test, sans le bonus lié à ce talent.

### Réussite et échec automatiques

Si le résultat « naturel », c'est-à-dire sans bonus, des 3D6 donne 3 (1, 1 et 1), c'est un échec automatique. Même si, grâce à ses bonus ou sa JC, le personnage peut réussir son action, elle se solde par un échec. Si le résultat « naturel » des 3D6 donne 18 (6, 6 et 6), c'est une réussite automatique. Même s'il était impossible au personnage d'atteindre le seuil fixé par le meneur de jeu, l'action se soldera par une réussite. Bien entendu, une action impossible à réussir pour quiconque, comme soulever une montagne, ne peut réussir, même avec un 18 aux dés. C'est aussi pourquoi il faut toujours lancer les dés, même si le résultat d'une action semble connu à l'avance (et à condition de respecter les règles de base du test).

## Le combat

Le combat est un moment de jeu à part dans les règles. Il demande en effet plus de précisions et est souvent un moment crucial dans la partie. Les personnages sont en danger et de leur succès dépend leur survie. C'est pourquoi les règles changent un peu.

### Qui commence ?

Pour savoir qui commence le combat, sauf si la narration l'impose (dans le cas d'une surprise, par exemple, lors d'une embuscade, ou d'un coup dans le dos...), on effectue ce que l'on appelle un test d'initiative. On lance 3D6 et on y ajoute l'ADR du personnage, en plus de tout bonus que le meneur de jeu acceptera (les talents Soldat, Bagarreur, Escrimeur ou encore Acrobate peuvent entrer en ligne de compte si le personnage peut s'en justifier). Notez bien le score final de chaque intervenant. On ne tire l'initiative qu'une fois par combat. Celui dont le score sera le plus élevé démarrera les hostilités, et ainsi de suite par ordre décroissant. En cas d'égalité, le bonus d'ADR doit les départager, sinon le nombre de talents utilisés, sinon le nombre de « 6 » obtenus sur le jet, sinon de « 5 », de « 4 » et ainsi de suite. Évitez de lancer trop de dés. L'ordre ainsi établi représente le tour de combat.

### Frapper un ennemi

Quand on veut porter un coup, on doit effectuer un test de combat. Quelle que soit l'arme, il s'agira toujours d'un test en ADR (3D6+ADR) augmenté des talents utiles (Bagarreur, Escrimeur ou Tireur). Mais ici, le résultat de chaque dé compte. Ne les ramassez donc pas trop vite. Nous y reviendrons. Pour savoir si le coup touche ou non sa cible, il faut séparer les cibles inertes des cibles vivantes. Dans le cas d'une cible inerte, un seuil de difficulté doit être choisi par le meneur de jeu (exemple : une cible de tir située à 15 mètres sera atteinte sur un test de difficulté moyenne (10)). Dans le cas des cibles vivantes et conscientes d'une attaque qui les vise, il y a toujours la possibilité d'éviter le coup, que ce soit en l'esquivant ou en le parant. Dans les deux cas, demandez au joueur de choisir la combinaison de talents qui lui semble la plus appropriée, puis, faites un test en ADR. Si le score final de l'action de l'attaquant est supérieur ou égal au score final de l'action de la cible, alors le coup porte. En cas d'infériorité, le coup passe à côté.

Exemple : Boris des Cimes vise un oiseau de son lance-feu. Son ADR est de 0 mais il dispose deux fois du talent « Tireur » (+6). Il lance 3D6 et obtient 7.  $7+6=13$ . L'oiseau a une ADR de +1 et le meneur lui accorde le talent « Acrobate » car c'est un oiseau rapide en plein vol (+3). Le meneur lance les dés et obtient 11.  $11+1+3=15$ . Le coup de Boris passe à côté de l'oiseau.

### Les trois dés d'attaque

L'attaquant doit conserver le résultat de son jet de 3D6 bien visible. Chaque dé aura son importance. Si le coup porte, l'attaquant doit faire un choix. Il peut utiliser chaque dé dans un but bien précis. Il devra sélectionner quel sera son Dé d'Armure (DA), son Dé de Localisation (DL) et son Dé de Dégâts (DD).

- Le Dé d'Armure (DA) permet de savoir si l'attaque a passé l'armure de la cible ou pas. Une cible peut porter une armure lourde (5), intermédiaire (4), légère (2) ou pas d'armure du tout (1) sur la

partie du corps touchée. Par exemple, un casque de métal sur la tête assure à la tête une armure de 5. Pour toucher la tête malgré le casque, il faut donc un DA supérieur ou égal à 5.

- Le Dé de Localisation (DL) permet de choisir l'endroit du corps touché par l'attaque. 1, c'est la jambe gauche. 2, c'est la jambe droite, 3, c'est le torse, 4, c'est le bras gauche, 5, le bras droit et enfin 6, c'est la tête. L'attaquant, sauf cas extrêmes, a le droit de demander au meneur de jeu de lui indiquer quelle est la protection de la cible sur chaque partie de son corps. Cela peut l'aider à faire son choix (un bon combattant frappera là où le corps n'est pas protégé). Le tableau ci-dessous vous rappellera les localisations.

Dé de Localisation	Partie du corps
1	Jambe gauche
2	Jambe droite
3	Torse
4	Bras gauche
5	Bras droit
6	Tête

- Le Dé de Dégâts (DD), enfin, indique tout simplement quels sont les dommages subis par la cible. Attention, le dé n'est pas appliqué tel quel. Il faut comparer son résultat au tableau suivant :

Dé de Dégâts	Dégâts encaissés
1-2	1
3-4	2
5	3
6	4

Cette règle permet à l'attaquant de varier ses attaques : va-t-il favoriser les dégâts, essayer de trouver la faille dans l'armure ou volontairement frapper à un endroit où il sait ne pas faire trop de dégâts ? Cela donne un petit surcroît de stratégie au combat. Bien entendu, un personnage qui obtient trois 6 sur 3D6 percera toutes les armures et frappera à la tête avec le maximum de dégâts...

En combat, la règle des échecs et des réussites automatiques ne s'applique pas.

## Les armures

Dans les Cimes, la confection des armures n'est pas courante. Ce n'est que récemment que l'on a éprouvé le besoin de protéger les corsaires qui partaient au loin défendre l'honneur de la cité. Il existe trois types d'armures : les armures légères (pourpoint de cuir, veste de cuir, grosse fourrure...), les armures intermédiaires (cotte de mailles, brigandine...) et les armures lourdes (plastron de métal, casques de métal...). Plus une armure est lourde, plus il est difficile de se mouvoir avec elle. Le tableau ci-dessous reprend les valeurs des différentes armures. Notez que pour faire simple, on ne parlera que de la matière, pas de l'armure en entier. De cette façon, vous pouvez décider de « panacher » différentes matières sur le corps de votre personnage (veste de cuir, casque de métal, jambières de cuir et brassards métalliques). Le malus de mouvement

s'applique à toutes les actions où la souplesse du personnage est engagée. Le malus le plus élevé l'emporte (on ne les cumule pas). Dans ce tableau, « DA » indique le résultat à obtenir par l'attaquant sur le Dé d'Armure pour percer la défense de la cible.

Matière	DA	Malus de mouvement
Fourrure	2	0
Cuir	2	0
Cuir clouté	2	0
Mailles	4	-1
Brigandine	4	-1
Métal	5	-2

### Les armes

La majorité des armes en circulation dans les Cîmes et les environs sont des armes blanches (épées, haches, gourdins ou barres de fer...), mais il existe un type d'arme appelé le lance-feu, qui projette à bonne distance une bille de plomb grâce à une explosion de poudre noire. Les lance-feu peuvent être rechargés au prix d'un tour de combat inactif, à condition de disposer de poudre noire et d'un projectile. Les habitants des Cîmes ne produisent ni arcs, ni arbalètes. Notez que si vous tirez avec un lance-feu et que vous obtenez au moins deux « 1 », l'arme explose entre les mains du tireur, lui occasionnant 1 point de dégât par « 1 » obtenu au bras porteur. Une arme est définie par deux critères : un bonus ou un malus aux dégâts et une portée. Notez que pour les armes blanches, on ajoute toujours le COR aux dégâts de l'arme et donc au DD de l'attaque. Si une cible est hors de portée, comme son nom l'indique, elle ne peut être atteinte par l'arme lancée ou utilisée. Pour la portée, notez que l'ESP intervient, car il est également le siège des sens du personnage, et donc de leur bonne vue.

Arme	Dégâts	Portée
Mains nues	-2+COR	-
Couteau	0+COR	15m+COR
Barre de fer, gourdin	-1+COR	10m+COR
Épée ou hache	+1+COR	10m+COR
Lance	+1+COR	15m+COR
Lance-feu de poing	+3	30m+(ESPx2)
Lance-feu d'épaule	+4	50m+(ESPx2)

### Les dégâts

Pour connaître le montant des dégâts d'une attaque, on ajoute les dégâts de l'arme à ceux obtenus via le Dé de Dégât (DD). On soustrait ensuite à ce total le COR de la cible, car en fonction de sa constitution physique, elle encaissera plus ou moins bien les dommages. Notez que le minimum des dégâts d'une attaque sera toujours de 1. Le total des dégâts est ensuite enlevé à la Jauge de Vie de la cible. Lorsqu'il arrive à la moitié de sa JV, un personnage est considéré comme blessé et souffrira d'un malus d'1 point à tous ses tests, même les tests intellectuels (difficile de réfléchir et de se concentrer quand on a mal). Si elle tombe à 0,

la JV d'un personnage exprime un coma ou à tout le moins l'inconscience. Si elle descend en-dessous de 0, elle entraîne la mort du personnage. Au maximum, on l'a vu, une attaque peut occasionner 8 points de dégâts (4 au DD, +4 avec un lance-feu d'épaule). En moyenne, un individu dispose de 10 points dans sa jauge. Faites vous-même le calcul : si on est en pleine forme, on ne peut pas mourir d'une seule attaque. Mais en deux coups, un personnage peut passer l'arme à gauche. Ce système est donc mortel. Mieux vaut ne pas s'embarquer dans des affrontements à l'issue trop incertaine. Notez que le meneur de jeu peut décider, en fonction des circonstances, de décrire les blessures avec plus de précision... Comme on sait où la cible a été touchée, il peut estimer, en cas de gros dégâts que la partie du corps touchée est inutilisable ou même arrachée... Mais on vous laisse régler ce genre de détails entre vous. Dernière chose : si elle le désire, la cible peut décider d'investir des points de sa Jauge de Chance (s'il lui en reste) pour diminuer les dégâts encaissés.

### Les soins

Une fois qu'on a des blessés, on se sent obligé de les soigner. Surtout si on fait partie du nombre. Un équipage bien organisé doit compter au moins une personne disposant du talent « Soigneur ». Pour chaque soin prodigué, un test ESP+Soigneur est nécessaire. En cas de succès, le blessé récupère automatiquement 2+ESP point(s) dans sa Jauge de Vie (minimum 1). Par la suite, il récupérera 1 point par jour de repos jusqu'à récupération complète.

### Les mentats

Seuls les mentats disposent du talent Mentat. C'est un talent inné et il ne peut donc s'acquérir par la suite. Un mentat est capable de deux choses, qui sont en réalité une seule et même pratique : la télékinésie. Leur premier don est de pouvoir déplacer à distance tout type d'objet d'un poids inférieur à un kilo. Ils ne peuvent s'en servir comme arme car la vitesse de déplacement de l'objet est très limitée, mais s'ils sont adroits, ils peuvent toujours laisser tomber quelque chose sur la tête de quelqu'un. Pour que ce don fonctionne, il faut voir l'objet pendant tout son déplacement et être en mesure de se concentrer. Un test en ESP+Mentat est cependant nécessaire. Le second don des mentats, celui qui est le plus sollicité au sein de l'équipage, est de diriger un aérogyre. Il ne s'agit pas de le maintenir en l'air, les ballons d'air chaud et de gaz s'en occupent, mais il s'agit de le propulser à une vitesse conséquente dans le ciel et de lui faire prendre la direction souhaitée, de lui faire éviter des obstacles ou des projectiles ennemis. Pour ce faire, le mentat doit être en parfaite harmonie avec son appareil. Si l'aérogyre connaît des avaries, le mentat peut en perdre le contrôle, car l'appareil peut ne plus correspondre à l'idée que le mentat s'en fait : en clair, la difficulté augmente. Si l'aérogyre est trop endommagé, il en devient inutilisable pour son mentat. Dans le cas où un mentat serait contraint de changer d'aérogyre, il devrait passer de nombreuses semaines à bord pour réussir ne serait-ce qu'à le déplacer de quelques centimètres... A chaque manœuvre de son aérogyre pour laquelle il n'a pas tout son temps, le mentat doit également réussir un test en ESP+Mentat. La difficulté dépend bien entendu de l'action entreprise : il est plus facile d'éviter un obstacle immobile qu'un projectile en mouvement.

### Tables aléatoires d'incidents

Les corsaires étant également des explorateurs confrontés à l'inconnu et le monde des brumes étant un endroit imprévisible, chaque sortie en aérogyre loin des Cimes peut être l'occasion d'une rencontre imprévue



ou d'un incident technique. Les tableaux ci-dessous sont là pour aider le meneur de jeu à égayer les voyages de ses corsaires, mais ne vous y fiez pas aveuglément, lisez les résultats pour vous-même avant de les annoncer – assaisonnés à votre façon – aux joueurs. N'hésitez pas à les modifier pour mieux coller à votre scénario. Lancez 1d100 sur le premier tableau et ajoutez 1 par kilomètre de distance par rapport aux Cîmes. Suivez ensuite les instructions.

D100	Rencontres et incidents
01-50	Il ne se passe rien.
51-60	Intempérie. Tirez sur la table des intempéries.
61-70	Incident technique. Tirez sur la table des incidents techniques.
71-80	Rencontre pacifique. Tirez sur la table des rencontres pacifiques.
81-90	Rencontre hostile. Tirez sur la table des rencontres hostiles.
91-00	Tirez sur la table des intempéries puis relancez le dé en ignorant tout résultat inférieur à 61.

D100	Intempéries
01-45	Une fine pluie se met à tomber. Le pont de l'aérogyre devient glissant. La visibilité est réduite.
46-60	Une véritable averse s'abat sur l'aérogyre. Le pont devient dangereux et la visibilité est quasiment nulle.
61-70	Un vent fort se lève, rendant le travail du mentat plus compliqué. La difficulté des manœuvres passe à 12.
71-80	Une véritable tempête se déclare, rendant le travail du mentat plus compliqué. La difficulté des manœuvres passe à 15.
81-90	Un orage éclate ! On n'y voit plus goutte sauf lorsque des éclairs zèbrent le ciel. Le pont devient dangereux, la visibilité est nulle et la difficulté des manœuvres pour le mentat passe à 15.
91-00	Trou d'air ! L'aérogyre est aspiré par un vide d'air dans le ciel et perd 1d100 mètres d'altitude. Le mentat doit réussir un test en ESP+Mentat pour reprendre le contrôle de l'appareil. En cas d'échec, il y a de fortes chances pour que l'aérogyre fasse une excursion dans la brume.

D100	Incidents techniques
01-20	Un cordage se rompt, rendant l'appareil plus difficile à manœuvrer (difficulté 12).
21-40	Une fuite se déclare sur le ballon porteur, l'appareil perd de l'altitude.
41-60	Quelque chose a percuté la coque par en-dessous. L'appareil devient plus difficile à manœuvrer (difficulté 13).
61-80	Le brûleur est en panne. L'air chaud du ballon porteur se refroidit trop vite. L'aérogyre perd de l'altitude.
81-90	Déstabilisé par un évènement extérieur, le mentat risque de perdre sa concentration. Il doit effectuer un test en ESP+Mentat sous peine de perdre le contrôle.
91-00	L'aérogyre traverse une zone de force négative. Le mentat perd tout contrôle et l'appareil est livré à lui-même. Lancez 3D6. Sur un résultat de 3 à 6, l'appareil s'enfonce dans les brumes et chute jusqu'au sol. Sur un résultat de 15 à 18, l'appareil sort de la zone et le mentat reprend le contrôle. Dans tout autre cas, relancez les dés.

D100 Rencontres pacifiques	
01-25	L'équipage remarque une habitation abandonnée sur un sommet proche.
26-45	Un aérogyre originaire des Cimes apparaît dans le champ de vision de l'équipage.
46-55	Un aérogyre corsaire des Cimes apparaît dans le champ de vision de l'équipage.
56-65	Un bois inconnu s'étend à flanc de montagne juste au-dessus des brumes.
66-85	Un lac d'eau cristalline s'étend dans une cuvette juste au-dessus des brumes.
86-00	Une communauté inconnue mais accueillante (en apparence) s'est installée sur un sommet étroit.

D100 Rencontres hostiles	
01-30	Un volhostile prend l'aérogyre pour cible.
31-45	Un groupe d'1 D6 volhostiles prend l'aérogyre en chasse.
46-60	Un lézard des brumes bondit sur le pont depuis un pic voisin.
61-75	Un vaisseau pirate fait son apparition, mais il n'a pas encore remarqué l'aérogyre des corsaires.
76-90	Un vaisseau pirate tend une embuscade à l'aérogyre des corsaires.
91-00	Un vaisseau éclaireur de l'Empire du Soleil Rouge prend l'aérogyre des corsaires en filature.

## Bestiaire

Ce chapitre vous donnera la description et les valeurs standards des principaux protagonistes de vos corsaires. Le monde des brumes est cependant un endroit dangereux et méconnu. N'hésitez donc pas à y projeter vos propres créatures.

### Volhostiles

Ces oiseaux de malheur sont les maîtres naturels des airs et vivent principalement au-dessus de la brume. Ils portent bien leur nom car ils s'attaquent à tout ce qui passe à leur portée.

COR +2	ADR +2	ESP -2	AUR -2
JV○○○○○○○○○○○○		JC○	
Talents : Acrobate, Bagarreur, Chasseur.			

### Lézards des brumes

Les lézards vivent dans la brume mais en émergent pour chasser lorsqu'ils ne trouvent pas assez de nourriture. Ils ne volent pas mais se laissent tomber sur les aérogyres.

COR +2	ADR +1	ESP -2	AUR -1
JV○○○○○○○○○○○○		JC○	
Talents : Acrobate, Bagarreur.			

### Tentacules

Généralement, ils oscillent mollement au-dessus des brumes, mais parfois, ils émergent promptement pour se saisir d'un aérogyre par surprise...

COR +7	ADR +2	ESP -5	AUR -2
JV○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○		JC○○	
Talents : Bagarreur.			

**Pirate / Soldat de l'Empire du Soleil Rouge**

Utilisez ce profil pour n'importe quel ennemi humain rompu aux principales techniques de combat.

COR +1	ADR +1	ESP 0	AUR 0
JV○○○○○○○○○○○○○○		JC○○○	
Talents : Acrobate, Bagarreur (x2), Escrimeur(x2), Tireur, Vigie.			

## Scénario d'introduction : le sauvetage

Ce scénario plutôt simple et linéaire devrait vous permettre de vous familiariser en douceur avec l'univers de Corsaires de Brume. Il est jouable à partir de trois joueurs et un meneur. Mieux vaut éviter les personnages trop expérimentés.

### Synopsis

Un vaisseau éclaireur de l'Empire du Soleil Rouge s'est égaré dans la région des Cimes. Son équipage affaibli a été décimé par un lézard des brumes qu'un dernier survivant, Volkar, a réussi à tuer. Mais Volkar, mentat de son état, était gravement blessé et ne pouvait plus diriger son appareil. Il l'a donc laissé dériver et, par chance, il a percuté un sommet occupé par une ferme aérienne en bordure de la région des Cimes. Volkar a été secouru par les fermiers qui ne savaient rien des impériaux. Une fois guéri, il a interrogé les fermiers pour savoir où il se trouvait et lorsqu'on lui a parlé des Cimes, il a compris d'où venaient les corsaires qui donnaient tant de fil à retordre à ses amis. Il a donc échafaudé un plan machiavélique : se faire passer pour un fermier attaqué par les impériaux et solliciter d'être emmené dans les Cimes. Une fois sur place, il prendrait soigneusement note de l'emplacement de la cité et de tout ce qui pourrait se révéler utile en matière d'informations avant de s'éclipser à bord d'un nouveau vaisseau dont il prendrait l'équipage en otage. Il a donc assassiné les deux fermiers et attend, patiemment, qu'un aérogyre passe par là...

### Introduction

Les personnages font partie d'un équipage corsaire fraîchement constitué. Le capitaine et ses hommes ont déjà effectué quelques sorties ensemble et se connaissent donc bien. Alors qu'ils sont réunis à la taverne dans les Cimes, le capitaine reçoit un courrier du Consulaire le priant de s'y rendre dans les plus brefs délais. Une fois sur place, il sera reçu (avec ses hommes s'il le désire) par Pocrace, l'un des trois consuls. Après quelques banalités, il leur apprendra qu'un aérogyre est récemment revenu du sud-ouest où il est allé chercher du bois. Le capitaine Marnos, dans son rapport, fait mention d'un appareil inconnu écrasé sur un sommet isolé, où se trouve une ferme aérienne de gens respectables. Selon Marnos, la ferme semblait déserte, ce qui n'est pas bon signe. Pocrace aimerait que les personnages aillent enquêter sur place et s'inquiètent de l'origine de l'appareil inconnu et de ce qu'il est advenu des fermiers. Une somme de 30 drozes par personne leur sera accordée pour cette mission.

### Avant le départ

Si les personnages le désirent, ils peuvent demander à rencontrer le capitaine Marnos. Celui-ci habite en ville, dans la Bauge. Il recevra les PJs avec obligeance et leur indiquera tout ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose. La ferme aérienne appartient à un certain Gred et à sa femme Coddie. Ils n'ont pas d'enfants. Ce sont des gens bien. L'appareil mystérieux était bien un aérogyre, mais il n'était pas de construction cimienne. Il n'a pu voir aucun signe distinctif sur ses flancs. La région n'est pas réputée pour ses dangers, en dehors de quelques volhostiles. Marnos peut indiquer sur la carte du navigateur du groupe où se situe exactement la ferme aérienne de Gred et Coddie.

### Voyage vers la ferme

Utilisez les tables de rencontres et incidents pour agrémenter le voyage des corsaires. La ferme est située à 65 kilomètres des Cîmes et il faut donc ajouter 15 au premier jet de pourcentage. Montrez-vous ensuite imaginaire.

### La ferme de Gred et Coddie

La ferme a été saccagée par Volkar pour simuler une attaque de pirates. Pour ne pas éveiller les soupçons, il a arraché et brûlé tous les symboles impériaux de son appareil. Son aérogyre a subi de graves avaries, principalement en percutant le sommet, et est maintenant inutilisable. Les corps de ses anciens amis et des deux fermiers ont été empilés au milieu de la cour et ont été incinérés. Il n'est plus possible de les reconnaître. Avant de tuer les deux fermiers, l'impérial leur a soutiré assez d'informations pour pouvoir se faire passer pour Gred. C'est la faille du plan de Volkar : quelqu'un qui connaît bien Gred ne peut pas se laisser prendre, mais heureusement, les personnages n'en savent rien. Sa version est simple : lui et sa femme Coddie ont été attaqués par des pirates en perdition. Ils l'ont battu et attaché pendant qu'ils violaient sa femme, puis, ils se sont endormis dans la ferme, la laissant pour morte (ses blessures attestent bien d'un mauvais traitement). Il s'est alors libéré et a profité du sommeil alcoolisé des pirates pour les tuer un à un. Il a alors rassemblé leurs corps et a fait un grand feu. Il a également brûlé Coddie. Blessé, épuisé, il souhaite maintenant quitter sa ferme et revenir vivre dans les Cîmes avec le peu de drozes qu'il lui reste... Lorsque les corsaires arriveront, ils le trouveront très affaibli, déprimé, assis contre un arbre et occupé à regarder les tas de corps calcinés d'un œil morne.

Si les corsaires l'interrogent, demandez un test en opposition AUR+Comédien (pour Volkar) et ESP+Comédien (pour les corsaires). Ne précisez pas la nature du test, demandez simplement aux joueurs de lancer les dés et faites vous-même les calculs. En cas de succès des personnages, ils remarqueront que Volkar ne dit pas toute la vérité, mais qu'il s'agit peut-être d'un dérangement moral consécutif au choc. Le fait que Coddie ait également été brûlée avec les autres est une maladresse de Volkar. Si les PJ's soulèvent ce point, l'impérial leur racontera qu'elle avait été souillée et ne méritait donc plus de sépulture décente. Le fait d'incinérer les morts est la tradition dans les Cîmes : il n'y a pas assez de place pour enterrer qui que ce soit. Il ne reste rien de très intéressant dans la ferme ou dans les restes de l'aérogyre.

Il y a fort à parier que les PJ's n'auront pas assez d'éléments pour remettre en cause la version de Volkar et qu'ils l'emmèneront avec eux dans les Cîmes, à sa demande.

### Le voyage de retour

Rien de spécial ne devrait se produire. Volkar restera distant et silencieux, mais se montrera curieux de tout si on l'observe bien.

### De retour dans les Cîmes

Les PJ's iront sans doute présenter Volkar au Consulaire. Ceux-ci ne connaissent pas le fermier et croiront donc sa version. Ils recommanderont de surveiller les agissements des pirates dans la région de la ferme et octroieront une bourse de 50 drozes au fermier pour l'aider à se réinsérer dans les Cîmes... Il demandera au capitaine corsaire de bien vouloir aider le pauvre bougre dans ses démarches. Contre rémunération si besoin.

## Espionnage

Volkar n'est pas très heureux de se voir proposer une « belle-mère ». Il se montrera hésitant, ne sachant pas s'il a encore des proches en ville, de son côté ou du côté de sa femme. Il cherchera à fausser compagnie aux corsaires le plus tôt possible. A ce moment-là, les PJs doivent commencer à se douter de quelque chose : il est évident que l'individu n'a jamais vécu dans les Cîmes : il ne connaît rien de la cité et n'est reconnu par personne. La preuve ultime serait de le confronter au capitaine Marnos, qui, si les PJs s'en souviennent, connaissait bien le couple de fermiers. S'ils le font suivre, ils réaliseront que Volkar se livre à des activités curieuses : il prend beaucoup de notes, dessine des croquis de bâtiments et semble dresser une carte de la cité. Il achètera un compas de navigateur auprès d'un marchand local pour noter les coordonnées de la cité... Dès qu'il se sentira compromis, Volkar tentera de disparaître...

## Poursuite

En fonction de la manière dont les choses se sont déroulées, on peut assister à une course-poursuite en ville ou à une traque en aveugle. Volkar prendra la direction des docks, dans le quartier des Quais, pour embarquer à bord d'un aérogyre en partance. Habile et ingénieux, il devrait réussir à prendre le contrôle d'un appareil avant qu'on ne lui remette la main dessus. Il faudra alors se mettre en chasse de l'aérogyre détourné et rattraper l'espion avant qu'il ne rejoigne d'autres éclaireurs de l'Empire du Soleil Rouge. S'il y parvient, ce serait la catastrophe pour les Cîmes : l'Empire apprendrait l'existence de la cité et son emplacement exact, ainsi que son absence de défenses dignes de ce nom...

## Fin... Ou pas.

Le scénario peut se terminer par la capture de Volkar et sa mort ou son retour, fers aux poings, au Consulaire où il sera questionné et emprisonné. Mais on peut aussi imaginer une mini-campagne où la traque de l'espion impérial constituera le fil rouge d'un long voyage mouvementé. A vous de voir. Voici les caractéristiques de Volkar, que vous pouvez adapter en fonction de vos besoins ou de vos envies.

## Volkar

COR <sub>0</sub>	ADR <sub>+2</sub>	ESP <sub>+2</sub>	AUR <sub>+2</sub>
JV <sub>000000000000</sub>		JC <sub>0000</sub>	
Talents : Acrobate, Comédien, Escrimeur, Mentat, Saboteur, Vigie.			



