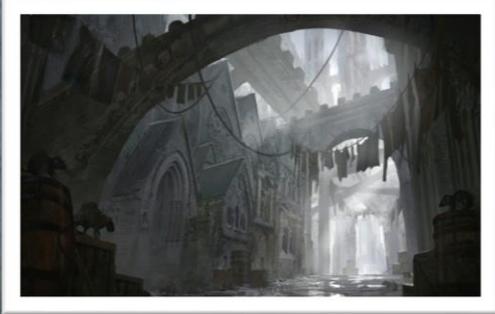
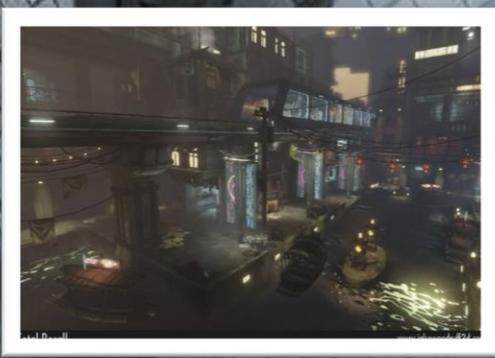


URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain



CHRONIQUES
OUBLIÉES
CONTEMPORAIN



Le voile de l'Ombre s'est déchiré et déverse dans le monde ordinaire des créatures surnaturelles. C'est comme si les histoires de fantasy, de donjons et de dragons prenaient pied dans notre réalité. Mais les gens ordinaires ne voient que ce qu'ils veulent bien voir. Seuls quelques élus, les « éveillés », distinguent le vrai du faux. Mais tout ce qui sort de l'Ombre n'est pas maléfique. Certaines créatures sont seulement désorientées. D'autres acceptent leur sort et veulent simplement s'intégrer à leur nouvel environnement. Mais il y en a qui ont le Mal solidement rivé en elles...

Monstres terrifiants, machinations surnaturelles, sociétés secrètes, magie noire et occultisme vous attendent dans URBAN ARCANA, un nouveau décor de campagne pour CHRONIQUES OUBLIEES CONTEMPORAIN.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Sommaire

Sommaire	1
Avant-propos	5
Le jeu de rôle	5
Introduction	6
L'Ombre	6
Voyager à travers l'Ombre	7
La mémoire de l'Ombre	7
Le monde contemporain	8
Juste devant vos yeux	9
Une partie de la solution	10
Des Ombres récurrentes	10
L'héritage de l'Ombre	10
Le retour de l'Ombre	11
Différentes théories	11
Créer son personnage	14
Eveillé ou Ombrien ?	14
Caractéristiques et Mods.	14
Traits	15
Le choix d'une race	18
L'ange	18
Le démon	19
Le draconien	19
Le drow	20
L'elfe	21
Le faune	21
Le gobelinoïde	22
Le lutin	22
Le nain	23
L'ogre	23
Le choix d'un profil	24
Voies et capacités	25
PJ de la famille Réflexion	25
Les voies de base	26
La voie de l'archéologie	26
La voie de l'argent	26
La voie des armes à feu	27
La voie des arts	27
La voie des corporations	28
La voie du corps-à-corps	29
La voie du danger	29
La voie du discours	29
La voie des exploits physiques	30
La voie de la furtivité	31
La voie de l'investigation	31
La voie des langues	32

La voie de la mécanique	32
La voie de la médecine	33
La voie du pilotage	33
La voie de la psychologie	34
La voie des sciences	35
La voie de la survie	35
La voie des voyages	36
Les voies surnaturelles	36
La voie de l'air	37
La voie des animaux	37
La voie des arcanes	38
La voie de la destruction	39
La voie de l'eau	39
La voie des élixirs	40
La voie du feu	40
La voie de la foudre	41
La voie du froid	42
La voie de la guérison	43
La voie de l'illusion	43
La voie de l'invisibilité	44
La voie de l'invocation	44
La voie de la magie noire	45
La voie de la magie universelle	45
La voie du ménestrel	46
La voie d'outre-tombe	46
La voie de la protection	47
La voie du psionique	48
La voie de la roche	48
La voie des runes	49
La voie des tempêtes	49
La voie des végétaux	50
La voie de la vie	51
Dés de vie et points de vie	51
Les points de chance	51
L'initiative	51
La défense	52
Les attaques	52
Les dommages	52
L'équipement et le niveau de vie	52
Niveau de vie	52
La touche finale	53
Progression en niveaux	54
Les effets du passage de niveau	54
Système de jeu	56
Les actions	56
Quand faire un test ?	56
Résolution d'un test	56
Bonus de compétence	57

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Test en opposition	57	Le réalisme	76
Test en coopération	57	La question des dommages	76
Série de tests	58	La réalité, le réalisme et assez réaliste	76
Réussite critique	58	Le frisson de la découverte	77
Echec critique	58	La Fantastique avec un grand F	77
Prendre 10 ou 20	59	Les elfes du quartier	77
Conflit de capacités	59	La vraie pizza mystique	78
Points de chance	59	Ni l'un, ni l'autre	78
Le combat	60	Votre première aventure	79
Le tour de combat	60	Il était une fois...	79
Surprise	60	Choisissez vos amis	79
Initiative	60	Choisissez le ton	80
Les actions	60	Noir et blanc	80
Résultats préjudiciables	61	Plantez les graines de l'avenir	81
Résolution des attaques	61	Cent idées d'aventures	81
Les attaques au contact	61	Un monde d'aventures	84
Les actions de tir	62	Une question d'échelle	84
Actions défensives	63	Sans transition	85
Combat à deux armes	63	Les organisations	86
Chargeurs et munitions	63	Vos organisations	86
Incident de tir	63	Ami ou ennemi ?	86
Changer d'arme	64	L'objet du désir	86
Cacher une arme	64	Un tableau en mouvement	87
Grenades	64	Différentes organisations	87
Résolution des DM	64	L'Amoureuse	87
DM temporaire	65	Les Plumes Noires	88
Inconscience et mort	65	L'Eglise de Pelor	89
Blessure grave	65	Le Cirque des Moitiés	90
Guérison des PV	66	La Commission de Recherche des Phénomènes Inexpliqués	91
Disparition des corps	66	Le Syndicat Corsone	92
Règles d'aventure	67	La Département 7	93
Enquête et indices	67	Les Déplacés	93
Indices et tests	67	Draco Industries	94
Rater un test	68	L'Illumination	95
Règles de poursuite	68	Les Yeux du Tyrannoeil	96
Règles pour les véhicules	69	La Communauté	97
Aventure et exploration	70	L'Ordre Fraternel de la Vigilance	98
Voyager	70	Les Héritiers de Kyuss	99
Règles de survie	71	Les Serpents de l'Infini	100
Les dangers naturels	71	Institut d'Education Continue	100
DM aux structures	72	La Guilde Internationale des Travailleurs	101
Pièges	73	Ordre Chevaleresque de Saint Bartholomé	102
Devenir MJ	74	Les Chevaliers du Dragon d'Argent	103
Bien lire les règles	74	Markova Entreprises Intl.	103
URBAN ARCANA : le jeu	74		
Le rythme	75		
Comment jouer le jeu ?	75		
URBAN ARCANA : le monde	76		

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Les Briseurs d'Esprits	104	Centaure	120
Onimako Consulting	105	Chauve-souris géante	121
Agence d'Investigation et des Sciences Paranormales	106	Chimère	121
Le Poney Fringuant	106	Cockatrice	122
Les Marcheurs Silencieux	107	Cube gélatineux	122
Les Fils de la Tyrannie	108	Doppelganger	123
Le bestiaire	110	Dragon	123
Figurants divers	110	Drider	125
Quidam	110	Dryade	125
Universitaire	110	Elémentaires	126
Jeune voyou	110	Elfe des bois	127
Garde de sécurité	111	Elfe noir (drow)	128
Simple flic	111	Ettin	128
Inspecteur	111	Fantôme	128
Soldat	111	Gargouille	129
Vétéran	111	Géant	130
Capitaine	111	Génie	130
Commandant	111	Gnoll	131
Gros bras	112	Gobeline	131
Tueur à gage	112	Gobelours	131
Cultiste	112	Golem	132
Assassin cultiste	112	Goule	133
Prêtre cultiste	112	Griffon	133
Grand prêtre cultiste	113	Harpie	133
Les animaux	113	Hippogriffe	134
Aigle	113	Hobgoblin	135
Bison	113	Homme-lézard	135
Cheval	113	Hydre	135
Chien	114	Insecte géant	135
Crocodile	114	Kobold	136
Eléphant	114	Liche	137
Gorille	114	Licorne	137
Lion	114	Lycanthrope	137
Loup	115	Manticore	138
Nuée	115	Méduse	138
Ours	115	Minotaure	139
Sanglier	116	Naga	139
Serpent constricteur	116	Nain	139
Serpent venimeux	116	Nymphe	140
Créatures fantastiques	116	Ogre	140
Ankheg	116	Ombre	141
Barghest	117	Orque	141
Basilic	118	Ours-hibou	141
Béhir	118	Otyugh	142
Bête éclipsante	119	Pégase	142
Bulette	119	Pixie	142
Calmar géant	120	Squelette	142
		Strige	143

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Sylvanien	143
Troll	143
Vampire	144
Worg	144
Zombie	144
Équipement	146
Les prix	146
Les armes	146
Accessoires	147
Grenades	147
Les armures	148
L'équipement divers	148
Les objets magiques	149
Se procurer des objets magiques	154
Créer des objets magiques	155
Aventures	156
Fast-food fight club	156
Le décor	156
Démarrer l'aventure	156
Les kobolds et les héros	157
Les adversaires	158
Sword & Sorcery	158
Le décor	158
Rencontre avec monsieur Broggon	158
Un colis inattendu	159
Des monstres dans la cave	160
Après l'amusement	162
Une main tendue	163
Enquête préalable	163
La carte de visite	164
L'église des Âmes Bienveillantes	165
Le youtubeur mystique	166
La traque aux traqueurs	166
La nouvelle expo	167
Enquête au musée	167
Une nuit au musée	168
Dans la toile d'araignée	169
Le décor	169
Un nouveau jouet	170
Sortir en boîte	170
Un repas haut de gamme	171
Le Blue Lagoon	172
La créature du lac	173
La résidence d'Estavan	174
Propriété privée	175
La bibliothèque	175
Panique dans le donjon	176
Le hangar magique	178

Conclusion	179
Fiche de personnage	180



URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Avant-propos

URBAN ARCANA est un décor de campagne édité par Wizards Of The Coast en 2003 que l'on doit à Eric Cagle, Jeff Grubb, David Noonan, Bill Slavicsek et Stan !. Son propos est de mettre en scène des aventures contemporaines tirant parti des monstres et des codes de la fantasy à la sauce D&D. Le présent ouvrage en est une traduction libre mais aussi une adaptation au système de Chroniques Oubliées.

Chroniques Oubliées est un système de jeu de rôle générique inspiré du célèbre D20 System, publié en 2014 par Black Book Editions.



En quelques mots, URBAN ARCANA part du principe qu'une faille s'est ouverte entre un monde classique de D&D et notre réalité contemporaine. Des objets, des êtres intelligents et des monstres ont été projetés dans notre univers en perdant tout ou partie de leur mémoire. La plupart des humains ne le remarquent pas, mais les rues sont à présent arpentées par des elfes, des nains, des orques, des drows et des dragons volent dans le ciel, prenant petit à petit le contrôle de grands groupes financiers. Certains humains se revendiquant d'un héritage génétique précis ou d'une soudaine illumination, ont senti le vent tourner et se sont « éveillés ». Eux voient la réalité en face et distinguent la vérité au-delà du voile de l'illusion collective. La faille, appelée aussi l'Ombre, n'est pas un mal en soi. Tout ce qui en sort n'est pas maléfique. C'est un nouvel élément avec lequel il faut composer. Les héros de URBAN ARCANA sont des éveillés ou des créatures de l'Ombre qui tenteront de forger le monde de demain en se jouant de ses nouveaux défis.

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est un jeu de société narratif dans lequel un joueur, le meneur de jeu, va exposer aux autres joueurs une aventure à laquelle vont prendre part des personnages de fiction créés selon les règles et joués par les joueurs. Pour résoudre les actions des personnages, on aura recours à des règles précises et des dés. En gros, plus un personnage est doué dans un certain domaine, plus il aura de facilité à résoudre un défi lié à ce domaine.

L'histoire progresse par le dialogue entre les joueurs et le meneur de jeu ou entre les joueurs. Personne ne gagne et personne ne perd dans un jeu de rôle. L'important est de vivre de bons moments autour d'une table en laissant vagabonder son imagination sur les reliefs d'un récit dont on est le héros.

Introduction

Le monde a... changé. Des gobelins parcourent les tunnels du métro, des dragons dirigent des entreprises. Des monstres hantent les ruelles de la jungle urbaine. L'aube d'une nouvelle ère s'est levée – le monde moderne est plongé dans la brume d'une métamorphose profonde et la plupart des gens l'ignorent totalement. Un glissement quantique s'est opéré dans l'usine de la réalité ; la magie est soudainement devenue plus réelle, et les créatures que l'on ne trouvait jusqu'alors que dans les contes de fées et les cauchemars arpentent maintenant les rues. C'est le monde de l'autre côté de votre fenêtre, mais chamboulé.

URBAN ARCANNA présente un décor de campagne de fantasy moderne utilisant les règles de Chroniques Oubliées. Dans ce monde, des chevaliers modernes dotés d'armes automatiques combattent des dragons, des techno-mages emploient des ordinateurs pour récupérer les sorts perdus dans les couloirs du temps et des aventuriers industriels découvrent de nouveaux royaumes sous les pavés des cités dans lesquelles ils ont grandi. Il faut bien le reconnaître – vous avez toujours rêvé de vivre au passé dans le monde moderne. Comment est-ce devenu possible ? Les murs de la réalité sont devenus plus fins. Des créatures fantastiques, des pouvoirs surnaturels et des objets magiques transitent vers notre monde en passant une frontière que l'on appelle « l'Ombre ». Quelques-uns parmi les nouveaux venus sont taillés pour le bien, bien qu'effrayés et dépassés par ce nouveau monde moderne, alors que d'autres sont indubitablement maléfiques. Quel que soit leur camp, ils sont là pour un sacré bout de temps. Le passage par l'Ombre semble être à sens unique, voyez-vous – personne n'a réussi à percer le voile pour savoir d'où venaient de telles créatures.

Comme en tout temps où le besoin s'en fait sentir, des héros ont fait leur apparition pour combattre le mal – un Mal qui peut allier d'anciens pouvoirs eldritch et une technologie du XXI^e siècle. Les héros aussi combinent un armement de pointe avec une magie de plus en plus puissante.

Tous ces héros ne sont pas des humains, et tout ce qui est maléfique en ce monde n'a pas franchi le portail de l'Ombre. Des conglomerats internationaux offrent désormais des contrats de consultance à des démons et cherchent l'approbation d'oracles avant d'investir sur des marchés à risque. De leur côté, les créatures de l'Ombre reconnaissent les bons comme les mauvais côtés de leur nouveau foyer, et nombreuses sont celles qui choisissent de prendre les armes contre le Mal, d'où qu'il vienne.

Le plus grand bouleversement implique la nature de l'esprit humain et l'action de l'Ombre. La plupart des humains ne peuvent percevoir l'influence de l'Ombre, et leurs esprits transforment alors ce qu'ils voient en quelque chose de plus « normal ».

URBAN ARCANNA transpose les races traditionnelles de la fantasy, de vos jeux de rôles habituels, dans le monde moderne. De nouvelles menaces sortent de l'Ombre et avec elles de nouveaux pouvoirs et de nouvelles opportunités. Les adversaires classiques de la fantasy s'adaptent aux défis du monde contemporain et de gens normaux se laissent séduire par les promesses de l'art arcanique, sans parler des menaces provenant de l'alliance des deux univers : contemporain et fantastique. Plus que jamais, ce monde a besoin de héros – vous pouvez devenir l'un d'eux.

L'Ombre

Il existe un mur entre les différentes réalités. Certains l'appellent l'Ombre. La majeure

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

partie du temps, l'Ombre empêche les éléments d'une réalité de s'écouler dans une autre. Mais à certaines occasions, le mur s'affaiblit, la barrière entre les mondes s'effrite et des choses en provenance d'un autre monde peuvent pénétrer notre réalité.

C'est ce qui se passe dans URBAN ARCANNA. Le monde de l'autre côté de la fenêtre est à l'embouchure d'un tunnel passant à travers l'Ombre. La raison de cette faille est inconnue, bien que de nombreuses théories s'entrechoquent. Le résultat est cependant clair – une arrivée massive de créatures fantastiques dans notre monde et, en conséquence, une augmentation radicale de la capacité magique. En d'autres termes, les monstres et la magie sont désormais bien réels.

Les nouveaux venus ne se rappellent pas vraiment d'où ils viennent. Le passage à travers l'Ombre les a délestés de tout souvenir superficiel. Ils ont atteint le monde contemporain avec ce qu'ils avaient sur le dos et de vagues impressions. On les appelle les créatures de l'Ombre et les différentes races humanoïdes qui y sont apparentées, les Ombriens.

Voyager à travers l'Ombre

Des passages à travers l'Ombre peuvent s'ouvrir n'importe où sans crier gare et sont de plus en plus nombreux. Nul ne peut prédire où s'ouvrira le prochain. De nombreux rapports font état de portails prenant la forme de grands bassins sombres, de brouillards anormalement intenses ou de vagues de pures ténèbres. Lorsque ces phénomènes disparaissent, ils laissent derrière eux des objets ou des créatures abandonnés dans notre monde. L'Ombre se manifeste également dans des endroits reculés, et les créatures qui en jaillissent sont confuses et seules.

Les différentes formes de ces manifestations ne semblent pas liées à la nature des créatures ou des objets qui en sortent. Le même brouillard peut accoucher d'une nuée de vermine, d'un groupe d'humanoïdes ou d'un monstre gigantesque. Parfois, aucun être vivant n'en sort, mais des objets peuvent faire leur apparition à même le sol. Il peut s'agir de n'importe quoi : une fiole de verre contenant un liquide coloré ou une épée luisant d'un éclat bleuté à la pâleur de la lune. On a même assisté à l'apparition de bâtiments comme des tours ou des châteaux entiers sortant de nulle part.

La mémoire de l'Ombre

Le passage à travers l'Ombre altère les créatures à un niveau fondamental comme si elles entraient en résonance avec le monde contemporain. Elles acquièrent certaines capacités dans l'opération, comme la faculté de parler des langues indigènes, mais le plus étonnant des changements demeure la perte de la mémoire.

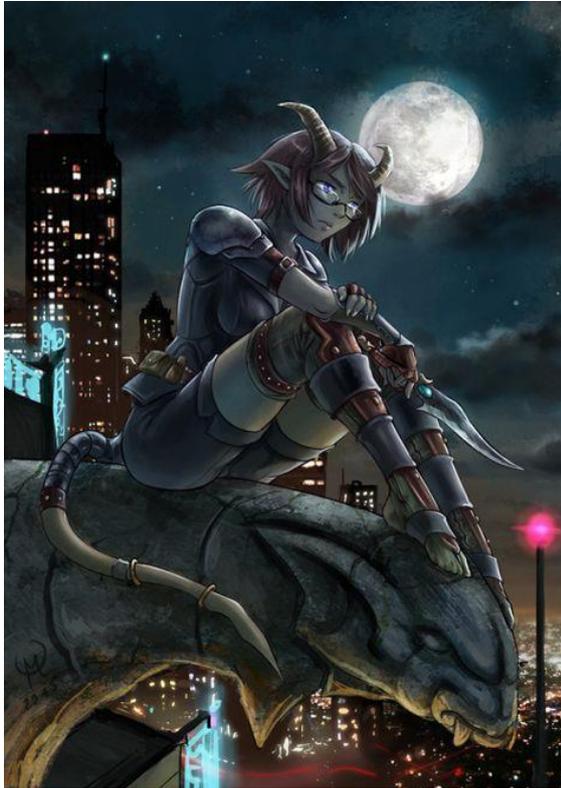
Les Ombriens appellent ce phénomène le « Don de Lethe » et il consiste en une rapide érosion de la mémoire. Les détails proches ne disparaissent pas. On se souvient de son nom, de ses proches, de ses convictions profondes ainsi que de ses expériences acquises. Cependant, une grande partie de l'éducation et des informations brutes sont expurgées – comme les légendes, les histoires, la géographie ou la politique ainsi que d'autres bribes d'informations non essentielles.

En conséquence, une elfe se souviendra de son nom, de sa famille, de sa profession, de la nature de la vie elfique (les traditions et les habitudes, de ce en quoi elle croyait, de son aversion pour les orques, ce genre de choses) et de l'existence de la magie. Elle ne se rappellera par contre pas qui étaient les chefs de son clan (sauf si elle leur était intimement liée ou travaillait pour eux), de la géographie de sa

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

terre natale, du nom des royaumes voisins ou de toute autre matière reliée à son ancienne vie et à son ancien monde.



De nombreux Ombriens ne se rappellent pas la manière dont ils ont traversé l'Ombre. Certains évoquent le franchissement d'une porte, la traversée d'une nappe de brouillard en pleine nuit. Mais la plupart ne peuvent que reconnaître qu'ils se sont soudainement retrouvés « ailleurs » sans se souvenir de l'endroit d'où ils venaient et de ce qu'ils faisaient à ce moment précis.

La perte de ces connaissances se répercute de bien des manières sur les différents individus. Certains acceptent leur sort et s'adaptent rapidement à leur nouvel environnement. D'autres cherchent à reconstruire leur terre natale, se rassemblant en espèces similaires, en tempéraments identiques ou en motivations comparables. D'autres encore passent leur vie à essayer de rentrer chez eux, loin de la folie de notre monde moderne.

Jusqu'ici, le passage à travers l'Ombre s'est révélé à sens unique. Ceux qui en sortent ne peuvent rentrer chez eux. Aucune tentative de retour n'a été couronnée de succès à ce jour, que ce soit en usant de magie ou de technologie. Mais au départ de morceaux épars de souvenirs des Ombriens, il a été possible de dresser une image imparfaite du monde situé de l'autre côté du voile de l'Ombre. Son niveau technologique est médiéval au mieux et le surnaturel et la magie y tiennent un rôle prépondérant. De nombreuses espèces humanoïdes intelligentes y vivent et les humains n'y sont pas seuls. Ces êtres sont fortement liés, semble-t-il, aux créatures de nos légendes et de nos mythes terriens.

Le monde contemporain

Notre monde possède son propre lot de monstres trop humains. Mais si vous regardez par la fenêtre, vous ne verrez (probablement) pas de bête de légende ou d'armes magiques étincelantes. Se pose alors une question fondamentale : si des créatures fantastiques vivent dans notre monde après avoir franchi le voile de l'Ombre, où se cachent-elles ? Pourquoi ne peut-on les voir ?

La réponse est aussi simple qu'insidieuse : nous les voyons, mais nous ne les remarquons pas. Cela est plus lié à la nature de l'esprit humain qu'à celle de notre univers.

Pour la majorité des gens, le monde est un endroit normal : généralement prévisible, facilement catégorisable. Les gens peuvent le plus souvent se déplacer dans le monde en activant le « pilotage automatique ». Ils ne prêtent pas vraiment attention aux gens et aux choses qui les entourent parce qu'ils croient savoir ce qu'ils et ce qu'elles sont. Après tout, pourquoi le devraient-ils ? La mode est polymorphe, les opinions sont influencées par les médias de masse et les gens

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

ne sont que... des gens. C'est parfaitement naturel.

Si vous avez mangé au restaurant hier, vous vous rappellerez sans doute ce que vous avez mangé. Mais seriez-vous capable de décrire votre serveur ? Si vous avez parké votre voiture ce matin, vous vous souviendrez sans aucun doute de l'endroit précis où vous avez laissé votre véhicule, mais pourriez-vous décrire les voitures qui se trouvaient à côté de la vôtre ?

A moins que quelque-chose d'étrange et d'anormal se déroule, la plupart des gens interprètent le monde comme une suite d'événements prévisibles, ordinaires et n'accordent que peu d'importance aux détails. Mais que se passe-t-il si quelque-chose de vraiment bizarre arrive ?

Disons, pour l'exemple, qu'une personne assiste à la mise à sac d'une boutique par une bande de gobelins, ou qu'un dragon fende les airs pour souffler un trait ardent sur la façade d'un bâtiment. Cette personne remarquerait sans aucun doute que quelque-chose d'anormal est à l'œuvre. Absolument. Mais à la minute où le stimulus bizarre disparaît, la vie reprendra son cours normal. Ainsi va la nature humaine.

On nous a assuré dans notre plus tendre enfance que les monstres n'existaient pas. Alors, quand nous en voyons un pour de vrai, on essaie inconsciemment de se convaincre qu'on n'a pas vu un monstre, mais un « très gros chien » ou un « homme bizarre » ou encore une « ombre à la limite du champ de vision » - mais en aucun cas une créature dont on sait l'impossibilité de l'existence. Une boule de feu qui explose sera considérée comme une simple explosion de gaz. Un loup-garou hurlant à la lune passera pour un vagabond hirsute et ivre. Une réponse simple effacera souvent la réalité d'une vision inquiétante, afin que le monde tel que nous

pensons le connaître puisse continuer à exister.

Dans URBAN ARCANA, on se référera à la majorité des gens qui voient le monde à travers un brouillard confortable et rassurant comme à des gens « normaux ».



Juste devant vos yeux

Certains individus, toutefois, peuvent remarquer les détails anormaux tout autour d'eux. Ils sont « éveillés ». Ils perçoivent un flagelleur mental comme un flagelleur mental, un gobelours comme un gobelours. Ils sont plus alertes, plus observateurs et plus en résonance avec leur environnement. Pour certaines personnes, c'est un état naturel. Pour d'autres, cela est dû au fait d'avoir trop souvent assisté à des phénomènes sortant de l'ordinaire. Dans tous les cas, les gens qui ont cette faculté se trouvent confrontés à un choix difficile – accepter la réalité alternative que personne d'autre ne peut voir ou penser qu'ils ont perdu la raison.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Ceux qui puisent en eux la force de supporter une nouvelle vérité voient un monde nouveau et riche en promesses s'ouvrir devant eux. De nouvelles espèces à fréquenter, de nouvelles cultures à découvrir, de nouvelles croyances à incorporer, de la magie à étudier dans le monde réel... Bien entendu, s'ils en parlent à leur famille, à leurs proches et à leurs voisins, ils devront probablement se mettre en quête d'une nouvelle vie ou seront dans le pire des cas déferés devant une institution psychiatrique. Telle est l'ironie de la vie dans un monde où la réalité est définie par un consensus.

Une partie de la solution

Les héros d'une partie d'URBAN ARCANA sont généralement des individus éveillés à l'Ombre et aux phénomènes magiques (il est cependant possible de jouer une brève période d'éveil où les héros découvriront petit à petit leur environnement sous un jour nouveau). En réalité, ils sont les figures de proue de la compréhension d'un monde déchiré entre la normalité et les créatures de l'Ombre. Leurs actions auront une grande influence sur la manière dont ces temps troublés impacteront le monde.

Au contraire de la plupart des gens qui les entourent (à moins, bien entendu, qu'ils ne vivent au sein d'une communauté d'éveillés), les héros seront conscients de l'existence de l'Ombre et de ses effets. Ils peuvent la combattre. Ils peuvent en tirer profit. Ils peuvent même pactiser avec elle. Mais quoi qu'ils fassent, leurs actions influenceront fortement ce que les gens normaux décideront de faire.

Des Ombres récurrentes

Ce n'est pas la première fois que les murs de l'Ombre se sont fragilisés entre notre monde et le prochain. En réalité, c'est un phénomène

qui semble se produire tous les quelques siècles.

Des événements et des gens de ces précédents Âges d'Ombre ont forgé leur parcours dans nos légendes, en particulier celles qui parlent de dragons et de preux chevaliers, de monstres, de fantômes, de démons et toute la mythologie en général. Certaines éruptions n'eurent qu'un impact limité alors que d'autres affectèrent le monde dans sa globalité. De temps en temps, notre Histoire s'en est trouvée altérée, tout comme la façon de penser des gens normaux.

L'un de ces Âges d'Ombre eut lieu dans la Grèce préhistorique et a laissé le souvenir de personnages tels la Méduse, les chimères et les centaures. Un soudain afflux de magie a fondu sur la région du Pays de Galles et l'ouest de l'Angleterre peu après la période romaine et a donné naissance au mythe d'Arthur et d'Excalibur. Les gargouilles des cathédrales européennes étaient probablement sculptées à partir de modèles vivants.

Mais à un moment, comme à chaque fois, l'Ombre a reculé. Les sages ont accepté que leurs souvenirs deviennent des légendes, les gens normaux perpétuant certaines pratiques jusqu'à ce qu'elles deviennent de simples rituels superstitieux. Les anciens Egyptiens, qui édifièrent des pyramides à la gloire de dirigeants au statut divin, ont continué à envelopper leurs morts dans des bandelettes longtemps après que le retrait de l'Ombre ait asséché le caractère magique de l'opération.

L'héritage de l'Ombre

Le fait que l'Ombre se soit déjà retirée par le passé et que la magie ait cessé de fonctionner ne signifie pas que toutes les preuves d'un passé altéré se soient envolées. Comme des débris ramenés par les flots à marée basse, des créatures de l'Ombre ont habité ces époques étranges. Des créatures comme des

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

gargouilles et des momies, privées de porte de sortie, ont pu vivre en hibernation pendant toutes ces années, attendant une nouvelle déchirure du voile pour se manifester à nouveau.

D'autres êtres à l'abondante longévité tels les dragons, les célestes et les créatures infernales, pour n'en citer que quelques-uns, ont même pu s'éveiller lors des derniers siècles – et certains ont même pu se révéler très actifs. Ils ont pris soin de préserver certains sites de pouvoir, et ont conduit des guerres secrètes à travers leur descendance sur plusieurs générations. Personne ne sait mieux qu'eux que de nombreuses personnes « normales » dans le monde ont dans le sang une parcelle de pouvoir ancien. Maintenant que la magie afflue de nouveau, le pouvoir dans leur génome s'active à nouveau et ils découvriront assez tôt qu'ils ont reçu en héritage une puissance insoupçonnée.

Les créatures ne sont pas les seuls vestiges de précédents Âges d'Ombre. D'antiques armes investies de pouvoirs divins, de légendaires objets de puissance, nous sont parvenus des temps reculés, parfois préservés dans des musées, d'autres perdus dans le fatras d'un grenier familial. Mais tous recouvrent pleinement leurs pouvoirs eldritch maintenant que la magie pulse de nouveau sur le monde.

Le retour de l'Ombre

Un nouvel Âge d'Ombre a débuté. En fonction de l'orientation que vous voulez donner à votre campagne d'URBAN ARCANA, les personnages peuvent le voir comme un phénomène local ou global. Certaines régions du monde peuvent avoir vu de nombreux Ombriens émerger par colonies entières. D'autres ont pu percevoir une élévation quantifiable de la magie ambiante ou l'éveil d'anciennes créatures. On ne peut

généraliser ces phénomènes, mais il s'en produit de différents partout dans le monde.

La durée d'un Âge d'Ombre typique est incertaine – il peut ne durer que quelques années ou perdurer un siècle entier. Ce procédé peut ressembler aux marées qui déposent sur les rivages de notre monde des créatures et des objets enchantés, sapant peut-être au passage des pans entiers de notre réalité.



Combien durera cet Âge d'Ombre ? Personne ne peut le dire. Mais les héros de ce jeu peuvent faire la différence quant au fait que cette ère du monde sera perçue par les générations futures comme un âge de ténèbres ou de lumière.

Différentes théories

Histoire de vous plonger dans l'ambiance, voici quelques théories sur la situation actuelle, émises par des personnalités s'étant forgé une opinion sur la question. N'hésitez

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

pas à y puiser des opinions toutes faites pour agrémenter les conversations des habitants du monde d'URBAN ARCANA.

« Je ne sais pas pourquoi je suis là. Tout ce que je sais, c'est que je suis là. Et cela me suffit. »
- Deakon, érudit gnome.

« La recrudescence de créatures d'outre-monde ainsi que différents phénomènes observés sur Terre sont la preuve non seulement de l'existence d'autres dimensions, mais d'autres dimensions habitées. De telles dimensions, depuis longtemps théorisées par des scientifiques et exploitées par des auteurs de mauvaise littérature, opèrent à différentes fréquences de réalité, un peu comme les signaux radio. La plupart du temps, elles ne se recourent pas.

A l'occasion, les fréquences se croisent sur de courtes périodes, jetant des ponts entre elles, entre différents mondes. Ces ponts sont glissants et piégeux, mais permettent à certains concepts de transiter d'un monde à l'autre, permettant l'apparition de nouvelles religions ou des progrès remarquables dans les sciences et la philosophie. Si les harmonies entrent en résonance, on peut même observer d'étranges créatures ou des lieux inexplicables ou encore des objets volants non-identifiés.

En de rares occasions, si les fréquences se synchronisent vraiment, certains objets ou individus peuvent voyager d'un monde à l'autre. Comme deux trains fonçant sur des voies parallèles, les individus peuvent sauter de l'un à l'autre.

Je pense pouvoir affirmer que nous vivons un temps où un autre monde chevauche aux côtés du nôtre. Dans les années à venir, on pourra noter une recrudescence d'observations paranormales, de nouveaux concepts, et peut-être même aurons-nous la chance de rencontrer des habitants d'un autre monde. Je pense que ces habitants sont comme nous le fruit d'une

évolution similaire. Et j'ai hâte d'en saluer un. » - Dr Gary Scott, lors de son célèbre discours *La révolution à venir*, Boston, 1999.

« L'Ombre n'existe pas. Il n'y a pas d'invasion d'une autre dimension. Les croquemitaines et les gobelins n'existent pas. Ce à quoi nous assistons, c'est à une paranoïa à son paroxysme, nos peurs les plus profondes exprimées dans le réel. Ce que nous voyons, c'est nos croyances les plus secrètes, amenées à la vie par la vigueur de notre foi. Ces choses ne sont pas réelles. C'est notre esprit qui nous joue des tours. » - Manfred Murray, ancien directeur du Département des Sciences Paranormales et d'Investigation.

« Le moment que nous vivons est un test. On peut le voir dans les étoiles. On peut le voir dans l'accomplissement de vieilles prophéties. Des créatures des ténèbres, les créatures de l'Ombre, ont entamé leur marche sur le monde. C'est un test qui nous est imposé, et seuls les cœurs purs le passeront avec succès.

Elles sont là pour une bonne raison. Elles ont un but. Elles ont été envoyées pour tester notre foi, notre cœur et notre âme. Elles sont les émissaires du Grand Adversaire qui se délecte des défis lancés aux forces du Bien et de la Justice.

Certaines de ces créatures portent d'horribles masques. Certaines sont cruellement ordinaires. Mais dans leur cœur souffle la malice, le mal et l'ombre. » - Alphonse Peppys, Réseau des Médias Interreligieux.

« Les anciennes histoires parlent de nombreux mondes, construits les uns sur les autres. Dans chacun de ces mondes, ceux qui ont attisé la colère des Instances Supérieures sont détruits, et les survivants sont autorisés à progresser vers le prochain monde. Ainsi parlent les vieux récits.

Mais je pense que les mondes anciens n'ont pas été détruits par les Instances Supérieures. Ils ont été autorisés à poursuivre leur

existence et ceux qui furent laissés sur le bord du chemin ont pu continuer leur route et apprendre à se débarrasser de leur côté maléfique. Lorsque les Instances Supérieures les en jugeront dignes, alors ils seront autorisés à passer dans l'autre monde. Dans ce monde. Dans notre monde. Et ils arrivent. » - Daniel Wells II, *Mémoires d'un chaman*, Hutchinson University Press, 1997.

« Imaginez que toutes les dimensions de l'existence se retrouvent dans un hôtel. Chaque chambre, de la plus petite chambrée à la suite la plus luxueuse, est une dimension différente. Certains des murs de ces chambres sont épais et ne laissent filtrer aucun son. Rien dans ces chambres ne laisse penser qu'il peut exister une autre chambre. D'autres murs sont aussi fins que du papier et on peut entendre une mouche voler dans la chambre voisine. Certaines chambres, enfin, possèdent des portes qui les relient directement à d'autres chambres. Certaines de ces portes, parfois, s'ouvrent et alors la barrière entre les dimensions se fissure.

Imaginez que les plans d'existence flottent dans un immense océan, un océan appelé l'Ombre. Lors des marées, l'Ombre se répand sur les rivages de notre monde. Comme lors de toute marée, l'Ombre charrie les débris d'autres dimensions sur les plages du monde. La marée a débuté et maintenant, c'est marée haute. Et c'est une marée puissante. Et elle est à sens unique.

Est-ce une invasion ? Non. Ni les Ombriens, ni les débris des plans n'ont choisi l'endroit ou le moment de leur arrivée. C'est un événement naturel. Un événement qui s'est déjà produit. Il signifie seulement le changement et de nouvelles opportunités. C'est le héraut d'une explosion de magie. N'ayez pas peur de laisser cette magie vous traverser. Ne soyez pas effrayé par ce qui diffère de vous ou par ce qui vous semble étrange. Toutes les créatures de l'Ombre ne veulent pas vous dévorer.

Toutes les vagues ne vous renverseront pas et ne vous engloutiront pas. Mais c'est aussi le temps de la vigilance. C'est l'occasion pour nous de voir le monde tel qu'il est réellement. Il est temps d'explorer les ténèbres et d'embrasser les pouvoirs que vous y trouverez.

Devons-nous craindre l'Ombre ? Non. Craignez les choses de ce monde. Le crime, la guerre, le gouvernement, la religion. Voilà les choses qui peuvent vous troubler. Mais pas l'Ombre, pas les visiteurs d'un autre monde. Ils sont perdus, effrayés, déracinés. Cela n'en fait pas des entités maléfiques. Oui, la peur peut les rendre dangereux, et certains parmi eux jouissent de la douleur qu'ils infligent, mais ne jugez pas une infinité pour les fautes de quelques-uns.

Rappelez-vous que toutes les marées montent et descendent, et cette inondation d'Ombre finira. Lorsque les eaux de la magie se seront retirées et que les connexions se seront rompues pour un nouvel âge, à quel héritage vous raccrocherez-vous ? Je vous le dis : embrassez l'Ombre. Je vous le dis : trouvez le pouvoir en vous. Trouvez votre lien avec l'arcane et élevez-vous ! Vous n'en serez que meilleur. Vous pouvez faire la différence. Aussi longtemps que vous contrôlez vos peurs et que vous vous rappellerez que toutes les ombres ne cachent pas le mal et la mort. Parfois, l'ombre cache la lumière et un âge de merveilles.

Êtes-vous prêt ? » - Pasteur Charles, prêcheur de rue, n'importe où, n'importe quand, maintenant.

Créer un personnage

Dans ce chapitre, vous apprendrez à créer un personnage d'URBAN ARCANA selon les règles de Chroniques Oubliées.



Un personnage n'est pas qu'une somme de chiffres et de capacités. C'est une entité par l'entremise de laquelle vous allez vivre des aventures que l'on espère palpitantes.

Avant toute chose, il convient de vous faire une idée du genre de personnage que vous voulez jouer. Est-ce un baroudeur sans peur ? Un éminent scientifique ? Une célébrité pleine aux as ? Un soldat expérimenté ? Un simple employé de bureau ? Un reporter curieux ? Il ne tient qu'à vous de proposer un personnage original. Les règles seront là pour soutenir votre imagination, pas pour la brider.

Eveillé ou Ombrien ?

Dans URBAN ARCANA, les joueurs vont incarner des éveillés ou des Ombriens.

S'ils choisissent de créer un **éveillé**, ils seront natifs de la Terre et auront acquis la capacité à voir au-delà du voile. Il est possible qu'ils

soient les héritiers d'une lignée liée à un précédent Âge d'Ombre et que des pouvoirs anciens se soient réveillés en eux. Etant originaires de notre plan d'existence, de tels personnages seront mieux préparés à une vie d'aventure terrestre et bénéficieront d'une capacité supplémentaire dans une de leurs voies.

S'ils optent pour un **Ombrien**, ils ont franchi un portail qui les a conduits dans notre monde et ont oublié une grande partie de leur existence antérieure. Après un temps d'adaptation, ils se sont progressivement adaptés à leur nouvelle existence et ont pu nouer différents contacts. Les joueurs qui optent pour un Ombrien auront accès à une voie raciale.

Il y a donc des avantages à jouer l'un ou l'autre. Essayez de discuter avec votre meneur de jeu pour savoir quelle option correspond le mieux à la vision que vous vous faites de votre personnage et, éventuellement, quel type de personnage serait le mieux adapté à l'aventure qu'il se prépare à vous faire vivre.

Exemple : Liséann désire jouer une créature de l'Ombre, un Ombrien. Elle aimerait un personnage puissant et solide, prêt à se battre mais uniquement pour de justes causes.

Caractéristiques et Mod.

Le personnage est défini par six caractéristiques, dont les valeurs s'échelonnent habituellement de 8 à 18. Les valeurs de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 très bonnes, 16 à 19 exceptionnelles, et 20 à 21 surhumaines.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **Perception (PER)** représente l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition.
- Le **Charisme (CHA)** traduit une forte personnalité, la force de persuasion, mais aussi la volonté.

Pour déterminer les caractéristiques de votre personnage, lancez 2D6 et ajoutez +6 au résultat. Notez la valeur obtenue. Répétez cette opération six fois en tout afin d'obtenir six valeurs comprises entre 8 et 18. Plus une valeur est élevée, meilleur sera votre personnage dans une caractéristique donnée.

Une fois les six valeurs notées, répartissez-les à votre guise dans les six caractéristiques selon le type de personnage que vous désirez incarner.

Exemple : Liséann lance 2D6 et obtient un « 2 » et un « 3 ». Elle additionne ces deux valeurs pour un total de 5. Elle ajoute à ce total le bonus automatique de 6 et sa première valeur de caractéristique s'élève donc à 11, ce qui équivaut à un score moyen. Elle répète l'opération pour obtenir six valeurs. Elle a noté sur une feuille 11, 13, 15, 12, 12 et 17. Elle décide de les répartir comme suit : Force 15, Dextérité 12, Constitution 17, Intelligence 11, Perception 13 et Charisme 12.

En jeu, on utilise rarement les valeurs mais plutôt les modificateurs (Mod.) qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs de caractéristiques et Mod. Se trouvent dans la table des Mod.

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1

14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Exemple : le profil de Liséann se complète avec ses Mods. FOR 15 (+2), DEX 12 (+1), CON 17 (+3), INT 11 (0), PER 13 (+1), CHA 12 (+1).

Traits

Un personnage d'URBAN ARCANA obtient un Trait au premier niveau. Les Traits sont répartis dans deux listes différentes (Action ou Réflexion). Ce sont des bonus liés à la nature même du personnage. Ils se tirent au hasard, mais le choix de la liste vous appartient en tant que joueur. Tirez deux fois, même sur des listes différentes si vous le souhaitez, et vous choisirez quel Trait correspond le mieux à votre personnage (vous n'en retiendrez donc qu'un).



Action (1D20)

Votre personnage est plus orienté « action ». Il est plus physique que réfléchi.

1. **Ambidextre** : le personnage peut utiliser indifféremment sa main gauche ou sa main droite sans pénalité. Lorsqu'il utilise une arme dans chaque main, il reçoit un bonus de +1 en attaque.
2. **Acrobate** : le personnage reçoit un bonus de +5 aux tests d'acrobatie, d'escalade et d'équilibre.
3. **Anguille** : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de contorsion et un bonus de +1 en DEF.
4. **Bagarreur** : le personnage gagne un bonus de +1 aux DM à mains nues et en attaque au contact.
5. **Chasseur** : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque à distance.
6. **Endurant** : le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests de fatigue (course, marche, apnée, etc.) et de résistance aux privations (sommeil, nourriture, etc.).
7. **Enorme** : le personnage ne peut utiliser qu'une seule action de mouvement pour se déplacer à chaque tour. En revanche, il obtient un bonus de +2 aux tests de FOR et aux DM au contact.
8. **Jeune** : le personnage gagne un bonus de +2 à sa valeur de CON et subit un malus de -2 à sa valeur d'INT.
9. **Marin** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'orientation et de navigation.
10. **Nyctalope** : le personnage ne subit pas de pénalité dans la pénombre.
11. **Rambo** : le personnage retranche 2 points à la FOR nécessaire pour utiliser les armes à feu.

12. **Rapide** : une fois par tour, le personnage peut couvrir 30 mètres en une action de mouvement.
13. **Résistant** : le personnage gagne 3 PV supplémentaires au niveau 1.
14. **Robuste** : le personnage peut transporter une charge deux fois plus pesante que la normale sans fatigue et obtient un bonus de +5 pour essayer de soulever un objet très lourd.
15. **Teigneux** : le personnage reçoit un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsque ses PV tombent en-dessous de la moitié de son score maximum.
16. **Tueur né** : le personnage augmente ses chances d'obtenir un critique en attaque de 1 (sur un 19-20, donc).
17. **Vicieux** : le personnage obtient un bonus de +1D4 aux DM lorsqu'il attaque une cible *surprise* ou *renversée*.
18. **Vif** : le personnage reçoit un bonus de +3 en initiative.
19. **Œil de lynx** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité visuelle et la portée des armes à feu qu'il utilise est augmentée de 10 mètres.
20. **Vitalité** : le personnage récupère 1D6 PV supplémentaire par nuit de repos (ou par point de récupération).

Réflexion (1D20)

Votre personnage est plus cérébral, plus réfléchi que physique.

1. **Autorité naturelle** : le personnage gagne un bonus de +5 pour tous les tests d'intimidation et de commandement.
2. **Baratineur** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de baratin ou lorsqu'il veut mentir.
3. **Belle gueule** : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de séduction.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

4. **Bonne mémoire** : le personnage gagne un bonus de +5 pour se rappeler d'un détail.
5. **Caméléon** : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés à se faire passer pour quelqu'un d'autre (ou pour un représentant d'une autre profession), ainsi qu'aux tests de discrétion.
6. **Cultivé** : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de culture générale.
7. **Double nationalité** : le personnage maîtrise deux langues, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. Il dispose éventuellement de deux passeports.
8. **Expert** : le personnage choisit un domaine de connaissance ou un métier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests relatifs à celui-ci.
9. **Fin psychologue** : le personnage gagne un bonus de +5 à chaque fois qu'il essaie de deviner les intentions des gens.
10. **Futé** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests réalisés pour « remarquer un détail (INT) ».
11. **Logique inébranlable** : le personnage peut remplacer son Mod. de CHA par son Mod. d'INT pour tenter de convaincre son interlocuteur, l'intimider ou pour résister à une influence mentale.
12. **Nerd** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests concernant les technologies de pointe et les sciences.
13. **Noble** : le personnage possède un titre de noblesse mineur, ou est issu de l'aristocratie. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA auprès des membres de la haute société.
14. **Observateur** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests de PER pour trouver une preuve ou remarquer un détail.
15. **Esotériste** : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de connaissance occulte et de +1 en attaque magique.
16. **Oreille sensible** : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité auditive et à tous les tests pour éviter d'être surpris.
17. **Riche** : le personnage bénéficie du niveau de vie « très fortuné ».
18. **Veinard** : le personnage gagne un point de chance supplémentaire.
19. **Volonté de fer** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour résister à la peur ou aux influences mentales.
20. **Vieux** : le personnage gagne un bonus de +2 à sa valeur d'INT et subit un malus de -2 à sa valeur de DEX.

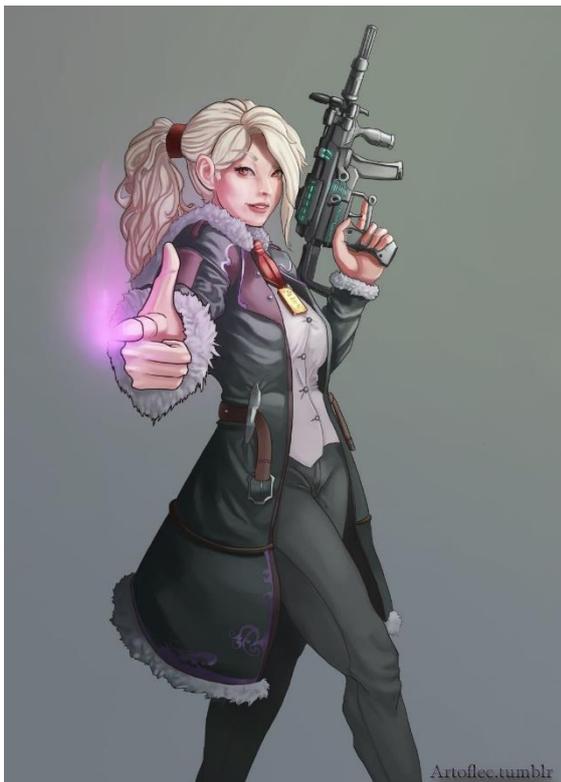
Exemple : Liséann opte pour la catégorie Action. Elle lance 2D20 et obtient 7 et 16. Elle a le choix entre « Enorme » et « Tueur-né ». Elle opte pour « Tueur-né ». Elle note sur sa feuille de personnage le Trait et ses effets.



Le choix d'une race

Si vous avez opté pour un Ombrien, votre personnage est peut-être issu d'une race différente. Il peut s'agir d'un elfe, d'un drow, d'un nain, d'un orque ou de bien d'autres créatures de l'Ombre. Pour les gens normaux, vous serez perçu comme un humain un peu différent (plus petit, plus grand, un peu sombre, bestial...). Mais pour un éveillé, vous apparaîtrez tel que vous êtes.

A chaque race correspond une voie dans laquelle le personnage pourra progresser. La première capacité de la voie est offerte. L'acquisition des autres dépendra de la progression du personnage.



L'ange

Vous êtes une créature altière, dotée d'ailes et d'un cœur pur. Vos ailes sont chétives et fragiles tant que vous n'avez pas appris à vous en servir.

1. **Dur au mal** : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques ; cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité...) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques comme les démons, les vampires, les loups-garous ou les êtres féeriques.
2. **Armure naturelle** : le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.
3. **Télépathie** : le personnage est capable de communiquer par la pensée avec toute créature de l'Ombre ou tout éveillé à une distance de 50 mètres. Il ne peut cependant exiger de réponse. La barrière de la langue ne s'applique pas, chacun recevant le message dans sa langue maternelle.
4. **En pleine lumière (L)** : le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat normal pour un témoin oculaire (par exemple, un petit objet qui disparaît, un objet qui se déplace seul). Si l'action a lieu lorsque aucun témoin ne regarde dans la bonne direction, le personnage conserve son statut d'invisible.
5. **Ailé (L)** : le personnage voit ses ailes, jusque-là de petite taille et inutiles, grandir et gagner en force. Elles sont désormais capables de le porter pour un vol limité à une action de mouvement et jusqu'à une hauteur maximum de 20 mètres. Vous vous déplacez en vol à la vitesse de 30 mètres par action de mouvement horizontalement et de 20 mètres par action de mouvement verticalement.

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

A la fin du tour, si vous êtes toujours en vol, vous chutez.

Le démon



Vous êtes une créature à la peau rouge, ardente et agressive, dotée d'ailes membraneuses semblables à celles des chauves-souris.

1. **Vitalité impie** : le personnage gagne un bonus à sa valeur de CON égal au rang atteint dans cette voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.
2. **Sentir les faiblesses** : en gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel est la peur la plus primale de sa cible, ou par défaut sa plus grande faiblesse (addiction, amour, défaut...). Le pouvoir fonctionne jusqu'à une portée de 30 mètres. Une même cible ne peut être ainsi sondée qu'une seule fois.
3. **Fais-moi mal** : lorsqu'il tombe à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. A chaque tour qu'il passe à 0 PV, il peut faire un test en CON difficulté 15 pour récupérer 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.
4. **Résistance au feu** : le démon fait du feu son élément primordial. Il ne subit plus aucun dégât causé par des flammes naturelles, mais il demeure sensible aux flammes magiques.
5. **Ailé (L)** : le personnage voit ses ailes, jusque-là de petite taille et inutiles, grandir et gagner en force. Elles sont désormais capables de le porter pour un vol limité à une action de mouvement et jusqu'à une hauteur maximum de 20 mètres. Vous vous déplacez en vol à la vitesse de 30 mètres par action de mouvement horizontalement et de 20 mètres par action de mouvement verticalement. A la fin du tour, si vous êtes toujours en vol, vous chutez.

Le draconien

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Vous descendez des dragons nobles et votre espèce, bien qu'humanoïde et de taille humaine, possède certains des attributs de ses glorieux ancêtres. Votre peau est écailleuse, vos yeux sont reptiliens et vos mâchoires sont légèrement proéminentes et bardées de crocs.

1. **Savoir ancien** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'histoire, de géographie, d'art et d'occultisme.
2. **Pouvoir mineur** : le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de son choix d'une voie de magie.
3. **Majestueux** : désormais, le joueur lance 2D20 à chaque fois qu'un test de Charisme est demandé et il ne garde que le meilleur résultat.
4. **Suggestion (L)** : le personnage suggère une action à sa cible (aller chercher un objet, porter un message, etc.) et il fait un test d'attaque magique opposé avec sa cible. Si l'action est dangereuse ou diamétralement opposée aux intentions du moment de la cible, cette dernière reçoit un bonus de +5. Si l'action est suicidaire ou en désaccord total avec sa morale, elle gagne un bonus de +10. La victime peut faire un test d'INT de difficulté [10+Mod. de CHA] toutes les dix minutes pour se débarrasser de l'influence du draconien (avec le même bonus).
5. **Puissance du dragon** : le personnage obtient une capacité de son choix. Elle peut être choisie dans n'importe quelle voie et cela peut même être une capacité épique.

Le drow

Apparenté aux elfes, le drow est une créature taciturne et secrète à la peau sombre et aux cheveux clairs qui préfère la nuit à la clarté du jour.

1. **Vision dans le noir** : le personnage voit jusqu'à trente mètres dans l'obscurité complète et ne souffre d'aucun malus lié à la pénombre.
2. **Sphère d'obscurité** : le personnage peut invoquer une sphère d'une hauteur de deux mètres qu'il peut placer à une portée maximum de 5 mètres. A l'intérieur de cette sphère, aucune lumière ne filtre. La sphère s'estompe au bout de 2 tours et ne se déplace pas avec ses occupants.
3. **Promptitude** : la vitesse d'exécution exceptionnelle du personnage lui octroie un bonus égal au rang atteint dans la voie aux tests de DEX, en Init. et en DEF.
4. **Cruauté** : une fois qu'il a blessé sa cible – c'est-à-dire qu'il lui a infligé au moins un DM – le drow bénéficie d'un bonus de +2 sur ses attaques sur la même cible. La série s'interrompt si le personnage frappe entretemps une autre cible.
5. **Emprise** : désormais, le joueur lance 2D20 pour chaque test impliquant le CHA et choisit le meilleur des deux résultats.



L'elfe

Vous êtes un esprit de la forêt ayant pris forme physique. Vous êtes lié aux arbres. Votre peau est ambrée et votre pilosité rappelle l'élément végétal.

1. **Prestidigitation** : au prix d'une action de mouvement, le personnage peut produire un effet de magie mineure : éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts, faire apparaître ou disparaître un petit objet dans sa main, faire claquer une porte à une distance maximum de 10 mètres ou encore produire un son simple à la même distance.
2. **Magicien** : le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de son choix d'une voie de magie.
3. **Fusion végétale** : au prix d'une action de mouvement, le personnage peut entrer dans un arbre et ressortir par un autre à une distance de 40 mètres ou moins. En forêt, s'il utilise cette capacité deux fois par tour, le personnage se déplace du double de la normale.
4. **Masque de chair (L)** : l'apparence humaine de l'Ombrien n'est qu'un déguisement de chair qu'il peut modifier légèrement. Il peut se choisir une seconde identité qu'il peut adopter à son gré au prix d'une action limitée. Cette seconde identité doit être définie dès l'acquisition de cette capacité et ne peut être modifiée par la suite.
5. **Sève vitale (L)** : une fois par jour, le personnage peut poser ses mains sur l'écorce d'un arbre vigoureux et se nourrir de sa sève. Il récupère 1 PV par tour jusqu'à ce que cesse le contact avec l'arbre. Il peut ensuite annuler une blessure grave en restant 10

minutes de plus en contact avec l'arbre.

Le faune

Vous êtes un humanoïde qui partage avec les animaux certains traits communs. Votre pilosité est surdéveloppée et vous êtes doté de griffes et de crocs.

1. **Forme animale (L)** : le personnage peut prendre la forme d'un animal terrestre de même taille (plus ou moins) que lui (gros chien, loup, ours...). La transformation prend un tour complet. Sous cette forme, il conserve ses caractéristiques initiales mais il bénéficie des avantages naturels de l'espèce choisie (flair, vue, griffes pour l'escalade...). Le meneur de jeu ajoutera les bonus nécessaires en fonction des circonstances (maximum +5). Sous cette forme, le personnage ne peut pas parler et les autres animaux du même type sentent qu'il n'est pas tout à fait comme eux. Le retour à une forme humanoïde est à volonté, mais prendra un nouveau tour complet.
2. **Forme hybride (L)** : le personnage peut désormais prendre une forme hybride, à mi-chemin entre l'animal choisi et l'humanoïde. La transformation peut être partielle (les griffes, les dents, les pattes, etc.) ou totalement hybride (un loup-garou se tenant sur deux pattes...). Il bénéficie toujours des bonus liés à la forme animale mais peut à présent s'exprimer normalement.
3. **Rage** : le personnage laisse parler son instinct animal en combat et bénéficie d'un bonus de +2 en attaque et de +1D6 aux DM s'il attaque à mains nues (ou avec des armes naturelles).
4. **Vitesse animale** : le personnage est si rapide qu'il bénéficie d'un bonus de +5

en Init. Il peut également doubler sa distance de déplacement pour chaque action de mouvement.

5. **Voir l'invisible** : les sens surnaturels du personnage lui permettent de voir l'invisible. Il peut distinguer toute cible vivante ou inerte au statut d'invisibilité.

Le gobelinoïde



Violent et vicieux, ces deux termes définissent bien le gobelin. Votre peau est verdâtre, vos oreilles pointues et démesurées et vos dents jaunissent plus vite que la normale.

1. **Enfant de la nuit** : dans le noir et la pénombre, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en Init. et en DEF.
2. **Talent pour tuer** : le joueur relance tous les 1 obtenus aux dés de DM.
3. **Adaptation martiale** : désormais, le personnage ne souffre plus de pénalité

lorsqu'il utilise une arme à feu ou toute autre arme qu'il ne connaît pas.

4. **Attaque perfide** : le personnage obtient un bonus de +1D6 aux DM à chaque fois qu'il attaque en situation de supériorité numérique, par surprise, de dos ou s'il frappe un adversaire au sol ou sans défense.
5. **Riposte** : en plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque au contact contre le personnage, celui-ci obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Le lutin

Vous êtes un être de petite taille, espiègle et farceur. Vous êtes agile et savez ce que disparaître veut dire.

1. **Insaisissable** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion, il obtient un bonus de +1 par rang en Init.
2. **Farceur** : le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests de Baratin visant à favoriser un canular ou un tour sans réel danger.
3. **Forme mineure (L)** : le personnage peut changer ses traits et réduire sa taille ainsi que celle de son équipe afin de passer pour un enfant qui aurait entre sept et douze ans. Sous cette apparence, il utilise 1D12 en attaque et à tous les tests de FOR mais obtient un bonus de discrétion de +10 (au lieu de +5).
4. **Passe muraille (L)** : le personnage est capable de franchir un obstacle physique en passant à travers à condition que cet obstacle soit assez fin (moins de cinq centimètres d'épaisseur) et ne soit pas métallique.
5. **Poupée (L)** : le personnage voit sa taille rapetisser jusqu'à devenir minuscule (entre 10 et 30 centimètres).

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Il prend alors l'apparence d'une poupée de chiffon à son effigie. La transformation dans un sens ou dans l'autre nécessite une action limitée, mais sa durée est illimitée. Sous cette forme, il gagne un bonus de +15 à tous les tests de discrétion (au lieu de +5) et peut passer dans des espaces très réduits. En revanche, ses DM sont réduits à 1 point par attaque réussie au contact ou à distance et ses pouvoirs n'affectent aucune créature de taille supérieure à très petite. Ses déplacements sont réduits à 10 mètres par action de mouvement. Il utilise 1D6 au lieu du D20 pour les tests de FOR ou d'attaque au contact.

Le nain

Courtaud mais solide, le nain est lié à l'élément minéral et voue un culte à l'artisanat et aux travaux manuels.

1. **Enfant du roc** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de survie sous terre. Dans un lieu souterrain, il guérit et récupère deux fois plus vite que la normale.
2. **Cuir épais** : le personnage gagne un bonus de +1 en DEF et en CON. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
3. **Connaissance des lieux (L)** : le personnage pose la main sur le mur d'un bâtiment et il a immédiatement la connaissance intuitive du plan de l'édifice. Il sait quelle porte mène où et où se trouve une pièce. Il ne prend pas connaissance des passages secrets ou dissimulés.
4. **Eboulement (L)** : dans un souterrain ou un bâtiment, ce pouvoir provoque un violent éboulement sur 4 mètres de diamètre (portée 10 mètres). Toute créature prise sous l'éboulement subit 4D6 DM, la moitié seulement en

réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si le passage fait 2 mètres de diamètre ou moins, il est de plus complètement obstrué et il faut 1 heure pour le dégager par des moyens conventionnels.

5. **Modification des lieux (L)** : le personnage peut modifier un élément du plan d'une bâtisse : créer un nouveau mur ou au contraire une porte, un escalier vers l'étage supérieur... La modification a une durée de 10 tours (portée 5 mètres).



L'ogre

Vous êtes un humanoïde de grande taille, féroce et bestial, portant parfois les attributs de certains animaux.

1. **Intimidant** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour intimider, faire peur ou résister à la peur.
2. **Monolithe** : le personnage obtient une réduction de tous les DM physiques non-magiques subis (RD) égale au rang atteint dans la voie.
3. **Brise-fer** : à mains nues, le personnage inflige [1D6+Mod. de FOR] DM létaux et il inflige aussi des DM aux structures multipliés par deux lorsqu'il utilise une arme ou un outil.
4. **Colossal** : le personnage est très grand et se fait remarquer partout où il va. Désormais, le joueur lance 2D20

à chaque fois qu'un test en FOR ou en CON et demandé, et il ne garde que le meilleur résultat. Par contre, il subit un malus de -5 aux tests de discrétion.

5. **Forme massive (L)** : le personnage prend une taille plus en adéquation avec sa vraie nature. Il grandit de 1 mètre environ pendant [1D6+Mod. de CON] minutes. Il obtient un bonus de +1D6 aux DM des attaques au contact, un bonus de +5 à tous les tests de FOR. Il ne peut plus se servir d'appareils et de technologie (voiture, armes à feu...) adaptés à une taille humaine. Il subit un malus de -10 à tous les tests de discrétion. Le pouvoir peut être stoppé à tout moment en dépensant une action de mouvement.

Liséann a choisi le drow. Elle prend note de la première capacité de sa voie sur sa feuille de personnage : « Vision dans le noir ».

Le choix d'un profil

Dans URBAN ARкана, le « métier », l'occupation principale du personnage s'appelle un **profil**. Choisissez celui du personnage parmi les trente-six présentés clé-en-main ci-dessous. Les profils sont répartis en trois familles : *Action*, *Aventure* et *Réflexion*.

Chaque profil donne accès à trois voies de base et offre un ou deux autres bonus chiffrés. Le profil détermine également le dé de vie du personnage.

Le joueur pourra noter la première capacité des trois voies proposées s'il est un éveillé, ou n'en choisir que deux s'il s'agit d'un Ombrien. Les profils Action et Aventure octroient des bonus aux attaques (ATC : attaque de contact, ATD : attaque à distance). Les profils Aventure offrent 2 points de chance (PC) additionnels. Les profils Réflexion, 2 points de capacité additionnels.

Le dé de vie (DV) permettra de calculer le total des points de vie (PV) de départ d'un personnage, ainsi que sa progression à chaque niveau.

Action (Dé de vie : D10)

1. **Artiste de cirque** : arts, danger, exploits physiques. ATC+1, ATD+1
2. **Aviateur** : armes à feu, corporation (armée), pilotage. ATD+2
3. **Baroudeur** : survie, voyages, pilotage. ATC+1, ATD+1
4. **Cascadeur** : danger, exploits physiques, pilotage. ATC+2
5. **Commando** : armes à feu, corps à corps, survie. ATC+1, ATD+1
6. **Criminel** : armes à feu, corporation (crime organisé), danger. ATC+1, ATD+1
7. **Garde du corps** : armes à feu, corps à corps, exploits physiques. ATC+2
8. **Militaire** : armes à feu, corps à corps, corporation (armée). ATD+2
9. **Pilote** : danger, mécanique, pilotage. ATC+1, ATD+1
10. **Pompier** : exploits physiques, médecine, pilotage. ATC+2
11. **Spécialiste des milieux extrêmes** : danger, exploits physiques, survie. ATC+1, ATD+1
12. **Sportif de haut niveau** : argent, corps à corps, exploits physiques. ATC+2

Aventure (Dé de vie : D8, +2 points de chance)

1. **Archéologue** : archéologie, investigation, voyages. ATC+1
2. **Cambrioleur** : corporation (crime organisé), danger, furtivité. ATD+1
3. **Chasseur de gros gibier** : argent, armes à feu, voyages. ATD+1
4. **Chasseur de trésor** : investigation, survie, voyages. ATC+1

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

5. **Collectionneur d'art** : argent, art, voyage. ATC+1
6. **Espion** : furtivité, investigation, voyages. ATC+1
7. **Explorateur** : langues, survie, voyage. ATC+1
8. **Humanitaire** : médecine, danger, voyages. ATC+1
9. **Inspecteur** : armes à feu, corporation (loi), investigation. ATD+1
10. **Inventeur** : danger, mécanique, sciences. ATD+1
11. **Journaliste** : discours, investigation, voyages. ATC+1
12. **Ouvrier** : corporation (travailleurs), exploits physiques, mécanique. ATC+1

pas obéir aux ordres. Elle prend note de son DV et choisit les deux premières capacités des voies « survie » et « pilotage ». Elle note aussi ses bonus aux attaques (ATC et ATD +1).



Réflexion (Dé de vie : D6, +2 points de capacité)

1. **Activiste** : corporation (syndicats), discours, investigation.
2. **Artiste** : arts, discours, psychologie.
3. **Bibliothécaire** : corporation (université), investigation, langues.
4. **Dandy** : argent, corporation (aristocratie), voyages.
5. **Dilettante** : argent, arts, discours.
6. **Ecrivain** : arts, langues, voyages.
7. **Erudit** : archéologue, discours, science.
8. **Linguiste** : discours, langues, voyages.
9. **Majordome** : discours, furtivité, psychologie.
10. **Missionnaire** : corporation (religieux), discours, voyages.
11. **Médecin** : corporation (médecine), médecine, psychologie.
12. **Scientifique** : corporation (université), investigation, science.

Exemple : Liséann hésite dans le profil Action entre baroudeur et commando. Mais elle choisit finalement le baroudeur, car elle n'aime

Voies et capacités

Chaque voie est composée de cinq capacités, qui s'échelonnent sur cinq rangs de puissance, de 1 (faible) à 5 (très puissant).

Tous les personnages débutent au niveau 1 de leur profil. Ils disposent de 2 points de capacité à dépenser. Une capacité de rang 1 coûtant 1 point. Ils doivent choisir deux capacités de rang 1 parmi les voies que leur profil propose. **Important** : un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi toutes les capacités de rang inférieur dans la voie concernée (sauf mention contraire explicite). Autrement dit, il faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour choisir la capacité de rang 3 de cette même voie.

Un PJ ne peut pas non plus choisir une capacité d'un rang supérieur à son niveau : pas de capacité de rang 4 avant le niveau 4, par exemple.

PJ de la famille Réflexion

Les personnages dont le profil est issu de la famille Réflexion constituent une exception : ils reçoivent à la création 2 points de capacité supplémentaires, pour un total de 4. De plus,

ils peuvent dépasser le seuil maximum de rang dans une capacité de 1 point par rapport à leur niveau (rang maximum = niveau + 1).

Ainsi, un PJ de niveau 1 avec un profil de la famille Réflexion peut choisir deux voies de rang 1 et une au rang 2, ou deux voies de rang 2.

Les voies de base

Les voies de base sont accessibles via les profils des personnages à la création. Chaque voie propose également un équipement optionnel. Le joueur doit convenir avec le meneur de jeu de la pertinence de ces objets.

Voie de l'archéologie

Équipement : livre sur une civilisation perdue, tenue de randonnée, matériel de fouille.

1. **Formation d'historien :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la voie à tous les tests en rapport avec l'histoire. Il choisit une période de prédilection (préhistoire, antiquité, moyen âge, renaissance, moderne) pour laquelle il reçoit un bonus supplémentaire de +5.
2. **Langues anciennes :** le personnage est un spécialiste des langues anciennes, il connaît une langue morte (latin, grec, égyptien, araméen, sumérien, etc.) par rang atteint dans cette voie. Lorsqu'il essaie de déchiffrer une autre langue morte, il obtient un bonus de +5 aux tests.
3. **Spéléologue :** sous terre, le personnage sait toujours retrouver la direction de la sortie la plus proche et à quelle profondeur environ il se trouve. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour se faufiler dans des espaces étroits et il divise par 2 les malus (-2 au lieu de -5) lorsqu'il doit agir dans le noir (ou s'il est *aveuglé*) ou dans un espace exigü.

4. **Vigilance :** le personnage est passé maître dans l'art de détecter les pièges et de les éviter. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour détecter un piège et pour résister à leurs effets. Il en divise les DM par 2.
5. **Savoirs interdits :** le personnage obtient un bonus de +5 pour résister à la peur ou à perte de points de choc provoqués par l'apparition de créatures surnaturelles. De plus, il obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à leurs pouvoirs et +2 en DEF contre leurs attaques.



Voie de l'argent

Equipement : vêtement et accessoires de luxe (montre, bijoux, etc.), 1000 euros en liquide.

1. **Niveau de vie :** vous débutez avec le niveau de vie *fortuné* (si vous aviez déjà déterminé le niveau de vie *fortuné*, votre revenu passe à 20.000 par mois). Lorsque vous atteignez le rang 4 de la voie, vous obtenez le niveau de vie *très fortuné*.
2. **Influence :** glisser le bon billet dans la bonne poche ou simplement faire étalage de son influence permet souvent de réduire les difficultés rencontrées. Le personnage dispose d'un nombre de points de fortune égal au rang atteint dans la voie. Chaque point de fortune lui permet d'obtenir un bonus de +5 sur un test de négociation ou de CHA, il peut être dépensé après avoir pris connaissance du résultat de l'action. Les points de fortune sont récupérés à la fin de l'aventure, et ils ne peuvent être dépensés que face à des interlocuteurs dont le niveau de vie est inférieur à celui du personnage.
3. **Véhicule de luxe :** une fois par aventure, le personnage peut faire l'acquisition d'un véhicule de son choix : automobile luxueuse, bateau de plaisance, petit avion. Désormais, le personnage obtient aussi un bonus de +2 sur les tests de pilotage (DEX).
4. **Relations :** une fois par aventure, avec l'accord du meneur, le personnage peut faire jouer ses relations pour obtenir un avantage important : faire sortir un allié ou lui-même de prison (si les faits ne sont pas trop graves), éviter une enquête embarrassante, rencontrer un personnage important, etc.
5. **Pied-à-terre :** le personnage a accès à un logement de qualité dans toutes les grandes capitales, il s'agit

généralement de la résidence secondaire d'un ami ou d'un allié. L'endroit peut être discret ou ostentatoire, au gré du joueur. Il peut comprendre du personnel et donne aussi accès à tout l'équipement disponible dans ce type de local, y compris de l'armement ou d'autres produits éventuellement illégaux (à la discrétion du MJ).

Voie des armes à feu

Equipement : un pistolet et un fusil au choix (en accord avec le MJ), des munitions.

1. **Ajuster :** le personnage obtient un bonus de +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.
2. **Joli coup ! :** le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps-à-corps (généralement -2 à -5).
3. **Tir de précision :** lorsqu'il utilise une action de tir visé avec une arme à feu à deux mains (mais pas une arme de poing), le personnage double le résultat des dés de DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique).
4. **Tir rapide (L) :** le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec une arme à feu pendant ce tour. Le joueur utilise un D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Tireur d'élite :** le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque à distance au lieu d'un D20 (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2D6 aux DM.

Voie des arts

Equipement : de quoi pratiquer son art, tenue à la mode.

1. **Formation artistique :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +5 pour tous les tests en rapport avec une forme d'art de son choix (littérature, sculpture, peinture, musique, chant, etc.).
2. **Inspiration :** le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur puissant de motivation et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans cette voie. Chaque PI peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur, mais pas sur un test d'attaque ou sur les DM.
3. **Imprévisible :** le personnage ajoute son Mod. de CHA en initiative et désormais, il peut utiliser son inspiration sur ses tests d'attaque ou sur les DM.
4. **Riche :** désormais, le personnage gagne très bien sa vie grâce à son art. Il obtient immédiatement 50.000 euros et acquiert la même somme chaque année pendant les dix prochaines années. Lorsqu'il atteint le rang 5 dans cette voie, ce bonus passe à 200.000 euros par an.
5. **Célèbre :** le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA et, une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

Voie des corporations

Equipement : costume ou uniforme, un objet symbolique.

Le joueur doit choisir une corporation en accord avec son personnage et le meneur de jeu : armée, show-biz, police, universités, religion, etc.

1. **Corporatisme :** le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.
2. **Appel à un ami :** une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Il doit réussir un test de CHA difficulté 10 si le service est du domaine de la routine, de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque, et de 20 si le service fait appel à une information secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.
3. **50/50 :** dans son domaine, le personnage divise par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à du matériel, de plus, il peut obtenir du matériel rare ou illégal.
4. **Joker :** une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex machina. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de sa connaissance qui trainait justement dans les parages, etc.
5. **Mandarin :** le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Ses connaissances et sa prestance sont exceptionnelles. Le

personnage augmente de +2 les valeurs de CHA et d'INT.

Voie du corps-à-corps

Equipement : un poignard, éventuellement une autre arme en accord avec le MJ.

1. **Arts martiaux :** lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1D4+Mod. de FOR] DM (létaux ou temporaires, au choix). Le dé de DM passe à 1D6 au rang 3 atteint dans cette voie et à 1D8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.
2. **Arme de prédilection :** le personnage choisit une arme de prédilection (arme de contact). Il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque au contact.
3. **Enchaînement :** une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
4. **Double attaque (L) :** le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un D12 au lieu du D20 pour le test de la seconde attaque.
5. **Maître d'arme :** le personnage peut choisir d'utiliser un D12 en attaque au contact au lieu du D20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2D6 aux DM.

Voie du danger

Equipement : une trousse de secours, une corde d'escalade.

1. **Même pas peur :** le personnage aime le danger et sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de caractéristique effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une serrure tandis que le plafond de la pièce s'effondre, ou sauter par-dessus un précipice ainsi qu'à tous les tests destinés à résister à la peur.
2. **Acrobate :** le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne subit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans cette voie.
3. **Ignorer la douleur :** une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.
4. **Seul contre tous :** les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lorsque plusieurs adversaires l'attaquent au cours d'un même tour.
5. **Au pied du mur :** le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque et de FOR. Il continue à utiliser un D20 au lieu d'un D12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action à son tour (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

Voie du discours

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Equipement : un lot de cartes de visites, une trousse de maquillage.

1. **Beau parleur :** le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.
2. **Provocation (L) :** le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.
3. **Usurpateur :** le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.
4. **Manipulateur (L) :** en parlant pendant 1D6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme/énervé, soupçonneux/confiant, joyeux/triste, motivé/démotivé). Il ne peut pas avoir d'influence sur des sentiments comme l'amour ou la

haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

5. **Charisme héroïque :** le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Voie des exploits physiques

Equipement : tenue de sport, des haltères ou l'équipement approprié à la pratique du sport choisi.

1. **Sportif accompli :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).
2. **Spécialité :** le personnage acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (jeux de ballon, jeux de raquette, course, etc.) ; il obtient un bonus de +5

à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le MJ doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, le personnage gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DEF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

3. **Se dépasser** : en sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, de DEX ou de CON dont il ne connaît pas encore le résultat du jet de dé. En sacrifiant 1D4 PV (pas de jet sans limite), il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.
4. **Le geste parfait** : une fois par jour, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au D20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (critique automatique), une fois par jour.
5. **Entraînement de haut niveau** : le personnage augmente de +2 la valeur du score de caractéristique choisie au rang 2. Désormais, il lance deux D20 à tous les tests basés sur cette caractéristique et conserve le meilleur résultat.

Voie de la furtivité

Equipement : chapeau ou casquette, paire de jumelles.

1. **Discrétion** : quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un

bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang atteint dans cette voie.

2. **Sens affûtés** : pour chaque rang atteint dans cette voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.).
3. **Attaque déloyale** : quand il attaque un adversaire dans le dos ou alors que celui-ci est *surpris*, le personnage inflige 1D6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à 2D6 au rang 5.
4. **Embuscade** : en quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme *surpris* au premier tour du combat.
5. **Perception héroïque** : le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'investigation

Equipement : une lampe-torche, une loupe, un carnet de notes.

1. **Esprit d'analyse** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices.
2. **Expertise** : le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier en rapport avec son background. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (cumulable avec le rang 1). Voici une

liste non-exhaustive de domaines possibles : anthropologie, archéologie, astronomie, autopsie, balistique, biologie, chimie, géologie, paléographie, parapsychologie, photographie, psychologie, sociologie, théologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

3. **Recherche rapide** : le personnage divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.
4. **Mémoire eidétique** : le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Le personnage obtient aussi un bonus de +5 sur tous les tests de culture générale.
5. **Flair infailible** : le joueur lance désormais deux D20 pour tous les tests de recherche d'indices et peut garder le meilleur résultat. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un enseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « quelque-chose cloche ».

Voie des langues

Equipement : des romans en langue étrangère ou un dictionnaire linguistique.

1. **Langues étrangères** : le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans cette voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec un étranger qui parle une langue qu'il ne connaît pas.
2. **Histoire et culture** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests

de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (langue maternelle comprise).

3. **Langues mortes** : le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, celte, etc.). Il obtient un bonus culturel en rapport avec cette langue comme avec la capacité précédente. A chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente pour celle-ci de +5.
4. **Oreille fantastique** : le personnage possède un don exceptionnel pour percevoir les sons et leurs nuances. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception auditive et de mémoire ainsi que pour imiter des sons ou des voix. Il peut aussi détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible, et détecter des mensonges s'il obtient une marge de réussite d'au moins 10 points.
5. **Perception supérieure** : le personnage augmente de +2 sa valeur de PER. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis et il ajoute son Mod. de PER à son score d'initiative.

Voie de la mécanique

Equipement : caisse à outils, une voiture ou une moto (de base ou standard).

1. **Mécano** : le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes.
2. **Systèmes modernes** : le personnage s'est formé aux dernières technologies (électricité, électronique, informatique)

selon l'époque). Il applique son bonus de mécano aux tests concernés.

3. **Dégotter du matos** : le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicules, armes...). Une fois par aventure, après 3D6 heures de recherche, il peut se procurer du matériel lourd (avion, véhicule blindé léger, mitrailleuse...). Le MJ détermine les limites du raisonnable en fonction du lieu.
4. **Système D** : le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le MJ devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, le personnage ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié et, lorsqu'il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.
5. **Customisation** : le personnage est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1D6x10 minutes, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +2. Ce peut être un +2 en attaque ou aux DM pour une arme, +2 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant une semaine, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

Voie de la médecine

Equipement : une trousse de secours, un gros livre sur les médicaments, costume.

1. **Secouriste** : en passant 5 minutes à soigner un personnage à 0 PV, le médecin lui permet de récupérer 1D4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à

tous les tests de CON tentés par son patient.

2. **Médecin** : le personnage sait diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé (soit 2DV+niveau+Mod. de CON).
3. **Chirurgien** : le personnage sait opérer et il est formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être traitée de la sorte.
4. **Frappe chirurgicale** : le personnage connaît les points vitaux des créatures terrestres vivantes. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au D20 et il ajoute +1D6 aux DM des critiques obtenus.
5. **Expert** : le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 sa valeur d'INT. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

Voie du pilotage

Equipement : un véhicule au choix (en accord avec le MJ), tenue de pilote. Si son véhicule est détruit, le personnage pourra faire l'acquisition d'un nouveau véhicule au niveau suivant.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

1. **Pilote émérite** : le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage (DEX) ainsi qu'en initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, bateau à moteur, voilier...). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire en conduisant.
 2. **Manœuvre d'évitement** : le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5 pour éviter les accidents. De plus, son véhicule, lui-même et tous ses passagers gagnent un bonus de +2 en DEF.
 3. **Polyvalent** : le personnage choisit une nouvelle catégorie de véhicule (voir Pilote émérite). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette voie pour cette nouvelle catégorie de véhicule. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicule au rang 5.
 4. **En un seul morceau** : en cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus. De plus, le véhicule est HS seulement sur un résultat de 1 au D6. S'il s'agit d'un véhicule volant, le véhicule n'est pas automatiquement HS. Lancez 1D6, sur un résultat de 6, il peut repartir et sur un résultat de 5, il est réparable (en 2D6 heures).
 5. **As des as** : le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.
- obtenir leurs confidences. Il gagne un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.
2. **Mental d'acier** : le personnage a étudié ses propres points faibles et il est devenu particulièrement résilient. Lorsqu'il obtient un 1 (échec critique) sur le D20 lors d'un test, il récupère immédiatement un point de chance (sans pouvoir dépasser son maximum).
 3. **Intervention psychologique** : le personnage, lorsqu'un individu est victime d'un état de folie, de colère, de découragement ou de peur, peut tenter un test de CHA difficulté 10 pour le raisonner (action limitée, une tentative par tour). S'il s'agit d'un adversaire décidé à attaquer les PJ, un test de CHA difficulté 15 est nécessaire et le personnage peut le calmer seulement pendant 1D6 tours, ensuite l'adversaire reprend le combat (ou dès qu'il est attaqué).
 4. **Examen psychologique** : en parlant pendant 1D6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de PER contre CHA, le personnage peut déterminer l'état émotionnel de sa cible même si elle tente de le camoufler. Le personnage peut notamment savoir si on tente de lui mentir ou de lui cacher quelque-chose (sans pouvoir déterminer lequel des deux). En cas d'échec, le personnage ne peut plus tenter cette capacité sur la même cible pendant 24 heures.
 5. **Intuition héroïque** : le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la psychologie

Equipement : des livres de sciences humaines.

1. **A l'écoute** : le personnage sait écouter et mettre les autres à l'aise pour

Voie des sciences

Equipement : livres de science, costume.

1. **Formation scientifique :** le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine en particulier (maths, physique, chimie...) dans lequel il reçoit un bonus de +2 par rang au lieu de +1.
2. **Grosse tête :** en utilisant son cerveau à bon escient, le personnage peut souvent remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évite un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou est déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver l'explosion d'un bâton de dynamite (DEX remplacée par INT).
3. **Tacticien :** le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science (pensez au personnage de Sherlock Holmes dans le film du même nom, interprété par Robert Downey Jr). Il obtient son Mod. d'INT en bonus à l'initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque PT peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
4. **Violon d'Ingres :** la curiosité naturelle du personnage lui permet de s'intéresser à de nombreux sujets, parfois très éloignés de la science. Il peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie de base de son choix (si celle-ci fait appel à un rang, utilisez le rang atteint dans la voie des sciences).

5. **Intelligence héroïque :** le personnage augmente de +2 sa valeur d'INT et lance désormais deux D20 lors de tous les tests d'INT, pour conserver le meilleur résultat.

Voie de la survie

Equipement : tenue de randonnée, matériel de camping (dont un couteau suisse).

1. **Ami de la nature :** le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature. Il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang atteint dans cette voie à son initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.
2. **Endurant :** le personnage peut réaliser une période de marche supplémentaire par jour sans se fatiguer tout en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).
3. **Milieus extrêmes :** le personnage est formé aux techniques de progression en milieu difficile et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade, etc.). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests dans ces milieux, pour l'utilisation du matériel spécifique ainsi que pour les procédures de sécurité.
4. **Guide :** le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à [3+Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus

sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel. Le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.

5. **Survivant** : le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources surhumaines pour vaincre la fatigue ou les blessures. Désormais, le joueur lance deux D20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un D20 pour tous les tests de caractéristiques, au lieu d'un D12.

Voie des voyages

Equipement : des cartes diverses, des devises de plusieurs pays et des photos de souvenirs de pays lointains.

1. **Débrouillardise** : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes locales et éviter de commettre un impair.
2. **Par monts et par vaux** : le personnage devient immunisé au mal des transports et ne subit pas de pénalité de fatigue lors des longs voyages ou les décalages horaires. Il obtient aussi un bonus de +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal.
3. **Sens du danger** : le personnage a l'habitude des situations tendues, il obtient un bonus de +5 pour repérer un danger ou ne pas être *surpris*. Lorsqu'il

arrive dans un lieu, le joueur peut faire un test de PER difficulté 12 (sans le bonus de +5 obtenu au rang 1) : en cas de réussite, le MJ doit lui indiquer si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux.

4. **Résistance** : le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux maladies et poisons et il ne subit que la moitié des pénalités ou des DM lorsqu'il est malade ou empoisonné. Il peut manger n'importe quelle nourriture locale comestible sans tomber malade, il est capable de manger ou de dormir deux fois moins que la normale et continue à guérir normalement, même dans les pires conditions.
5. **Adaptation héroïque** : le personnage augmente de +2 ses valeurs de PER et de CON.

Les voies surnaturelles

Si le personnage est un éveillé, la déchirure du voile de l'Ombre a révélé en lui des facultés qu'il ignorait. Peut-être une vieille légende familiale raconte-t-elle le cas d'un ancêtre doté de pouvoirs identiques ou totalement étranges. Peut-être pas. Mais le personnage, lui, possède un don. Quelque-chose qui le différencie du commun des mortels et qui le rapproche, qu'il le veuille ou non, des créatures de l'Ombre.

Si le personnage est un Ombrien, la magie et les pouvoirs surnaturels sont chez lui une seconde nature. Ses congénères disposent tous de facultés qui, dans leur nouvel environnement, en font des êtres exceptionnels, qu'ils s'en servent pour faire le bien ou le mal.

Chaque personnage pourra effectuer un jet sur le tableau ci-dessous et acquérir la capacité de rang 1 de la voie désignée. Il pourra ensuite y progresser normalement comme dans toutes

ses autres voies. Lancez 1D20+1D6-2. Sur un résultat de 0 (1+1-2), vous pouvez choisir votre voie surnaturelle.

D20+D6-2	Voie surnaturelle
1	Voie de l'air
2	Voie des animaux
3	Voie des arcanes
4	Voie de la destruction
5	Voie de l'eau
6	Voie des élixirs
7	Voie du feu
8	Voie de la foudre
9	Voie du froid
10	Voie de la guérison
11	Voie de l'illusion
12	Voie de l'invisibilité
13	Voie de l'invocation
14	Voie de la magie noire
15	Voie de la magie universelle
16	Voie du ménestrel
17	Voie d'outre-tombe
18	Voie de la protection
19	Voie du psionique
20	Voie de la roche
21	Voie des runes
22	Voie des tempêtes
23	Voie des végétaux
24	Voie de la vie

Voie de l'air

Le personnage est capable de maîtriser des énergies intangibles.

1. **Murmures dans le vent (L)** : le personnage chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 100 mètres par rang dans la voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.
2. **Sous tension (L)** : le personnage se charge d'énergie électrique pour [5+Mod. de CHA] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche

reçoit une décharge infligeant 1D6 DM. Il peut également délivrer une décharge électrique (attaque magique, portée de 10 mètres) infligeant [1D6+Mod. de CHA] DM.

3. **Télékinésie (L)** : le personnage peut déplacer dans les airs un objet inerte ou une cible volontaire (ou lui-même) dont le poids n'excède pas 50 kg par rang dans cette voie, à une portée de 20 mètres et pour [5+Mod. de CHA] tours. L'objet peut être déplacé de 10 mètres par tour au prix d'une action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet sur une cible surprise (DM 1D6 tous les 50 kg).
4. **Foudre (L)** : le personnage produit un éclair sur une ligne de 10 mètres. Toutes les créatures sur la trajectoire sont soumises à un test d'attaque magique et subissent [4D6+Mod. de CHA] DM en cas de réussite. Les victimes peuvent tenter un test de DEX difficulté [12+Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des DM.
5. **Forme éthérée (L)** : le personnage et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pour [5+Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles, et ne peut subir aucun DM physique.

Voie des animaux

Le personnage est capable de communiquer avec les animaux et de s'en faire obéir, et même d'en prendre l'apparence.

1. **Langage des animaux** : le personnage peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang dans cette voie à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication reste primitive et limitée à l'intelligence de

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

l'animal et à son point de vue (prédateur, proie, etc.).

2. **Nuée d'insectes (L)** : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 mètres), le personnage libère sur sa cible une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et suivent leur proie pour $[5 + \text{Mod. de CHA}]$ tours. La victime subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.
3. **Le guetteur** : le personnage possède un oiseau de proie comme compagnon animal. Il possède un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5 aux tests de PER.
4. **Masque du prédateur (L)** : lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le personnage prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. d'INT en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la pénombre pour $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours.
5. **Forme animale (L)** : le personnage peut prendre la forme d'une animale d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les caractéristiques et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour un poisson, etc.). Le personnage peut reprendre sa forme initiale lorsqu'il le désire.

Voie des arcanes

Le personnage est capable de lancer des sorts altérant l'état de la matière.

1. **Agrandissement (L)** : le personnage ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux

tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.

2. **Forme gazeuse (L)** : le personnage prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 mètres par tour. Il peut s'introduire dans les plus petits interstices (comme sous une porte classique) mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Il ne subit pas de DM, à l'exception des sorts de zone occasionnant des DM. Le sort à une durée de $[1D4 + \text{Mod. d'INT}]$ tours.
3. **Hâte (L)** : pendant $[1D6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours, le personnage voit son métabolisme s'accélérer. Il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.
4. **Téléportation (L)** : le personnage disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de $[INT \times 10]$ mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le personnage.
5. **Désintégration (L)** : le personnage projette un rayon mortel dont la portée est de 20 mètres et qui annule la cohésion de la matière, ne laissant derrière lui qu'un amas de poussière. Un test d'attaque magique réussi permet de toucher une créature et d'infliger $[5D6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM. Si le personnage vise un objet porté par une créature, le jet d'attaque subit une pénalité de -5. Les objets magiques sont insensibles à ce sort, les objets normaux sont réduits en poussière. Aucun objet de plus de 50 kg ne peut être affecté par ce sort : inutile de tenter de creuser un tunnel par ce biais ou de faire disparaître un

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

bâtiment. Il est par contre possible de désintégrer une porte.



Voie de la destruction

Le personnage a recours à une énergie offensive pour causer du dégât chez ses adversaires.

1. **Projectile magique (L)** : le personnage choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement $1D4$ points de DM (pas de test d'attaque). A partir du rang 4 dans cette voie, les DM passent à $1D6$.
2. **Rayon affaiblissant (L)** : le personnage choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et à ses DM pour $1D6 + \text{Mod. d'INT}$ tours.
3. **Flèche enflammée (L)** : le personnage choisit une cible située à moins de 30 mètres. Si son attaque magique réussit, la cible encaisse $1D6 + \text{Mod. d'INT}$ points de DM et la flèche enflamme ses vêtements (si possible).

Chaque tour de combat suivant, le feu inflige $1D6$ dégâts supplémentaires. Sur un résultat de 1 à 2, les flammes s'éteignent et le sort prend fin.

4. **Boule de feu (L)** : le personnage choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le lanceur et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse $4D6 + \text{Mod. d'INT}$ de DM et doit effectuer un test de DEX difficulté $10 + \text{Mod. d'INT}$ du lanceur pour ne subir que la moitié des DM. Quand le test d'attaque est un échec, la cible subit automatiquement la moitié des DM (pas besoin d'un test de DEX).
5. **Colonne de feu (L)** : le personnage choisit une cible située à moins de 30 mètres. Une colonne de feu s'abat du ciel sur elle et lui cause la perte de $5D6 + \text{Mod. d'INT}$ de DM. Le sort fonctionne aussi en intérieur, la colonne tombant alors du plafond.

Voie de l'eau

Le personnage développe une affinité magique avec l'élément liquide.

1. **Adaptation aquatique** : le personnage est capable de respirer sous l'eau. Il ne subit aucun malus lorsqu'il combat dans l'eau et il n'est pas ralenti. Il peut nager à une profondeur d'environ 200 mètres.
2. **Nage rapide** : dans l'eau, le personnage est capable de se déplacer de 20 mètres par rang dans cette voie par action de mouvement (soit 100 mètres par action de mouvement au rang 5). Désormais, il peut nager à une profondeur d'environ 1.000 mètres et sa vision s'adapte à la nuit des

profondeurs. Il voit dans la pénombre comme en plein jour et, dans le noir, il voit comme dans la pénombre à une portée de 10 mètres par rang.

- Habitant des grands fonds :** le personnage est glissant comme un poisson. Il obtient un bonus de +5 pour échapper aux étreintes. Sa résistance aux pressions sous-marines lui confère une réduction des DM de 5 points contre tous les DM contondants (masse, coup de poing, constriction, etc.). Désormais, il peut nager à une profondeur de 5.000 mètres.
- Jet d'eau (L) :** le personnage peut produire un jet d'eau puissant (à l'air libre) ou un puissant courant (sous l'eau). Le jet peut être issu de sa bouche ou de sa main, au choix. Sur un test d'attaque à distance réussi (portée 20 mètres), il inflige $[2D6 + \text{Mod. de CON}]$ DM et la cible doit faire un test de FOR opposé à la CON du personnage ou être *renversée* et projetée sur $2D6$ mètres. Le personnage peut maintenir le jet d'eau pour empêcher sa cible de se relever, continuer à la faire reculer de $2D6$ mètres par tour et lui infliger automatiquement $2D6$ DM ($1D6$ d'impact et $1D6$ de noyade) tant que la cible n'emporte pas un test de FOR (contre CON) à son tour et demeure à portée de l'attaque.
- Habitant des abysses :** désormais, le personnage obtient une réduction des DM de 5 points contre tous les types de DM grâce à sa résistance aux énormes pressions des abysses et sa valeur de FOR augmente de +2. Il peut nager à une profondeur de 10.000 mètres.

Voie des élixirs

Le personnage acquiert un savoir alchimique qui lui permet de réaliser des potions magiques.

- Fortifiant :** en 12 heures, le personnage est capable de créer un breuvage étrange qui guérit $[1D4 + \text{rang dans cette voie}]$ PV et permet de gagner un bonus de +3 au prochain test de réussite effectué dans une limite de 12 heures.
- Feu grégeois :** en 12 heures, le personnage crée un liquide inflammable qu'il met en bouteille. La bouteille peut être lancée à une portée maximum de 10 mètres grâce à une action d'attaque (pas besoin de lancer le D20). Le contenu explose dans un rayon de 3 mètres en infligeant $1D6$ points de DM par rang dans la voie. Un test de DEX difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT du personnage}]$ réussi permet aux victimes de diviser les DM par deux.
- Elixir de guérison :** en 12 heures, le personnage peut préparer un élixir de guérison qui soigne $[3D6 + \text{Mod. d'INT}]$ ou un empoisonnement.
- Potion magique :** en 12 heures, le personnage peut préparer une potion ayant l'effet de son choix, à discuter avec le M).
- Distillation rapide :** le temps de préparation des différents élixirs du personnage passe de 12 à 3 heures.

Voie du feu

Le personnage acquiert une affinité magique avec le feu.

- Maîtrise du feu :** le personnage réduit tous les DM de feu subis de 5 points par rang atteint dans cette voie. Le personnage peut brûler une cible en la touchant par un test d'attaque au contact réussi. Il inflige $[1D6 + \text{rang}]$

DM. Lorsqu'il réalise une attaque à mains nues, il augmente les DM de son attaque de +1 par rang.

- 2. Projectile de feu :** le personnage projette sur une cible un projectile enflammé à une distance maximum de 10 mètres par rang. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige $[1D6 + \text{Mod. de CON}]$ DM. La cible prend feu et subit 1D6 DM supplémentaires chaque tour suivant. Sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent et le pouvoir prend fin. Les DM supplémentaires de plusieurs projectiles ne peuvent pas se cumuler.
- 3. Contrôle du feu :** le personnage peut réduire ou faire grandir un feu par un test de CON difficulté 10. Le feu réduit ou augmente d'une taille selon l'échelle suivante à chaque tour où le personnage réussit un test : flamme de briquet, torche, feu de camp, voiture en feu, autobus en feu, maison (rang 3), bâtiment (rang 4) ou forêt (rang 5). Entre parenthèses figure le rang minimum nécessaire pour créer un feu de la taille indiquée.
- 4. Sphère explosive (L) :** le personnage choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le lanceur et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse $[4D6 + \text{Mod. d'INT}]$ de DM et doit effectuer un test de DEX difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT du lanceur}]$ pour ne subir que la moitié des DM. Quand le test d'attaque est un échec, la cible subit automatiquement la moitié des DM (pas besoin d'un test de DEX).
- 5. Pyromorphose (L) :** le personnage transforme son corps en feu solide

pour une durée de $[1D6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Sous cette forme, il devient capable de voler à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Il réduit tous les DM de froid de 10 points et il est totalement immunisé aux DM de feu. Toute créature qui l'attaque à mains nues subit automatiquement 1D6 DM de feu par attaque.



Voie de la foudre

Le personnage développe une affinité magique avec l'électricité sous toutes ses formes.

- 1. Résistance à l'électricité :** le personnage réduit tous les DM d'électricité subis de 5 points par rang atteint dans cette voie. S'il a accès à une source d'électricité, comme une prise de courant, il peut, au prix d'une action limitée, se charger en électricité et utiliser dans les 1D6 tours la capacité de rang 2 (il n'a plus besoin de

source externe quand il atteint le rang 2).

2. **Sous tension (L)** : le personnage se charge d'électricité pendant $[5 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Toute créature qui le blesse par une attaque de contact ou le touche reçoit une décharge infligeant $1D6$ DM. De plus, en utilisant une action d'attaque, le personnage peut toucher une cible et, s'il réussit un test d'attaque au contact avec un bonus de +2, il inflige $[1D6 + \text{Mod. de DEX}]$ DM. Les DM de ces deux effets sont majorés de +1D6 aux rangs 3 et 5.
3. **Foudre (L)** : un éclair d'électricité fuse des mains du personnage et va percuter en ligne droite une cible située à une distance maximum de 10 mètres par rang dans cette voie. En cas de réussite d'un test d'attaque à distance, il inflige $[3D6 + \text{Mod. de DEX}]$ DM d'électricité. Il ne doit pas y avoir d'obstacle sur la ligne de mire.
4. **Chaîne d'éclairs (L)** : ce pouvoir produit les mêmes effets qu'au rang 3 mais, après avoir percuté une première cible, l'effet « rebondit » sur une autre cible située à moins de 10 mètres du personnage. Une cible supplémentaire peut être affectée (pour un maximum de trois cibles) au rang 5 de cette voie.
5. **Forme électrique (L)** : le corps du personnage perd sa masse et sa structure pour se transformer en électricité. Il peut alors bondir sous forme de foudre à une distance de 20 mètres avant de reprendre forme ordinaire. S'il rencontre un objet métallique, il peut s'en servir comme d'un moyen de transport ultra-rapide pour en ressortir à l'endroit de son choix en contact avec l'objet. Un tel voyage par des câbles électriques ou des rails lui permet de parcourir une distance de 10 kilomètres par minute.

Sous cette forme, il est totalement immunisé aux DM d'électricité.

Voie du froid

Le personnage dispose d'une affinité magique avec le froid et la glace.

1. **Frigo** : le personnage réduit tous les DM de froid subis de 5 points par rang dans cette voie. En touchant une cible par un test réussi d'attaque au contact, celle-ci est *ralentie* pendant un tour par rang à moins de réussir un test de CON difficulté 10.
2. **Zone glaciale (L)** : le personnage gèle autour de lui une surface de 5 mètres de rayon par rang pour $[1D6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Toutes les créatures dans la zone, à moins d'être résistantes au froid, doivent réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *affaiblies*.
3. **Tempête de grêle (L)** : le personnage déclenche une véritable tempête de glace coupante qui inflige $1D6$ DM par rang dans cette voie dans une zone de 10 mètres de diamètre à une portée maximum de 30 mètres. Un test de CON de difficulté 15 permet de ne subir que la moitié des DM.
4. **Projectile de glace (L)** : le personnage projette une lance de glace sur une cible située à moins de 50 mètres. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige $[3D6 + \text{Mod. de CON}]$ DM et la victime est *ralentie* à son prochain tour. En cas de réussite critique, la victime est prise dans un bloc de glace pour $1D6$ tours. Elle peut essayer de se libérer à chaque tour en réussissant un test de FOR de difficulté 15.
5. **Armure de glace (L)** : le personnage crée autour de lui une armure de glace ou se transforme lui-même en glace (au choix) pour une durée de

[1D6+Mod. de CON] tours. Il gagne +5 ne DEF et une réduction des DM de feu de 10 points, il est immunisé aux DM de froid. Lorsqu'il attaque à mains nues, il inflige [1D8+Mod. de FOR] DM et la cible est *ralentie* pendant un tour si elle rate un test de CON de difficulté 15.

Voie de la guérison

Le personnage dispose d'un don de guérisseur qui tient de la magie.

1. **Soins légers (L)** : le personnage peut toucher une cible qui récupère alors [1D8+niveau] PV perdus. Le sort peut être lancé sur soi.
2. **Soins modérés (L)** : le personnage peut toucher une cible qui récupère alors [2D8+niveau] PV perdus. Le sort peut être lancé sur soi.
3. **Soins de groupe (L)** : une fois par combat, le personnage peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons et vue et lui récupèrent [1D8+niveau] PV perdus.
4. **Guérison (L)** : une fois par jour, le personnage peut toucher une cible qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons et maladie qui l'accablaient ainsi que de ses affaiblissements de caractéristiques.
5. **Rappel à la vie** : une fois par jour, le personnage peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins d'une heure par un rituel de 10 minutes (le rituel peut démarrer au pire une heure après le décès). Le personnage revient à la conscience avec 1D6 PV.

Voie des illusions

Le personnage est capable d'altérer la perception de la réalité.

1. **Image décalée (L)** : le personnage crée l'image d'un double de lui-même qui se

tient en léger décalage. Pendant [5+Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, le personnage lance 1D6. Sur un 5 ou un 6, il ne subit pas de DM.

2. **Mirage (L)** : le personnage crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5+ Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 mètres de côté par rang dans la voie (portée 500 mètres). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.
3. **Imitation (L)** : le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher le personnage (une attaque ou non) met fin au sort.
4. **Dédoublement (L)** : sur une attaque magique réussie (portée 20 mètres), le personnage crée un double translucide de la cible pendant [5+ Mod. de CHA] tours. Le double est sous le contrôle du personnage. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original mais seulement la moitié de ses PV et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si les PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.
5. **Tueur fantasmagorique (L)** : ce sort invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. Le personnage doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 mètres) en opposition à un test d'attaque magique de la cible (ou attaque au contact si la créature n'en a pas). La victime fait un test d'INT difficulté [10+Mod. de CHA] pour résister. En cas de succès, elle perd l'équilibre et tombe par terre. Une

créature ne peut être ciblée qu'une fois par jour, et le personnage ne peut pas affecter un personnage ou une créature de niveau supérieur au sien.

Voie de l'invisibilité

Le personnage dispose d'un don magique pour passer inaperçu.

1. **Furtif** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour passer inaperçu, se faire oublier ou se cacher. De plus, il sait parfaitement masquer ses pensées et en formuler de fausses pour induire en erreur quiconque le sonderait. Si son niveau est supérieur ou égal à celui du sondeur, il réussit automatiquement. Sinon, il a droit à un test d'INT opposé.
2. **Transparent** : le personnage a une nette tendance à disparaître de la mémoire de ceux avec qui il interagit. Les gens oublient à quoi il ressemble ou même son nom 2D6 heures après un test d'INT de difficulté égale à $[15 + \text{Mod. d'INT}]$ pour se souvenir de ce genre d'informations si quelqu'un les questionne par la suite ou s'ils se rencontrent de nouveau. La plupart des gens oublient tout simplement l'avoir rencontré. Toutefois, les personnes qu'il fréquente tous les jours sont immunisées à cet effet.
3. **Disparition (L)** : le personnage se rend invisible pour une durée de $[1D6 + \text{Mod. d'INT}]$ minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le personnage attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible. Au bout de 5 tours, s'il n'a rien fait pour se faire remarquer, le personnage disparaît de la mémoire des personnes présentes qui ne se rappellent plus qu'il est là :

elles font comme si le personnage était parti depuis longtemps.

4. **Invisibilité majeure (L)** : le personnage se rend invisible pour une durée de $[1D6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le personnage attaque ou utilise une capacité limitée, il ne redevient pas visible, mais il est possible d'essayer de le viser au tour suivant en réussissant un test de PER de difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT}]$. En cas de succès, l'attaque subit malgré tout un malus de -5 en attaque et aux DM.
5. **Invisibilité de groupe (L)** : le personnage rend invisible un nombre de personnes égal à son Mod. d'INT. Cette invisibilité est équivalente à celle de la capacité Disparition. Toutes les cibles doivent rester dans une zone de 20 mètres autour du personnage.

Voie de l'invocation

Le personnage est capable d'invoquer des esprits ou des forces invisibles.

1. **Familier** : le personnage choisit un petit animal (corbeau, chat, furet, serpent...). Il peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne +2 en initiative lorsque son familier est en vue.
2. **Serviteur invisible (L)** : ce sort crée une force invisible pour $[5 + \text{Mod. de CHA}]$ minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 mètres).
3. **Mur de force (L)** : le personnage crée un mur de force indestructible (portée

10 mètres, maximum 5 mètres de haut et 10 mètres de long), ou bien un hémisphère de 3 mètres de rayon centré sur lui-même. Le sort dure [5+Mod. de CHA] tours.

4. **Arme dansante (L)** : le sort crée une lame d'énergie lumineuse pour [5+Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, le personnage peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix (action gratuite, portée 20 mètres). L'attaque magique de la lame est égale à celle du personnage et elle provoque [1D8+Mod. de CHA] DM.
5. **Charisme héroïque** : le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, il peut lancer deux D20 quand son CHA est testé et choisir le meilleur résultat.

Voie de la magie noire

Le personnage dispose de dons inquiétants et malveillants.

1. **Ténèbres (L)** : le personnage invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 mètres de diamètre, pour une durée de [5+Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont *aveuglées* par cette zone.
2. **Pattes d'araignée (L)** : le personnage peut se déplacer de 10 mètres par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5+Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.
3. **Strangulation (L)** : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 mètres), le personnage étouffe une créature vivante et lui inflige [1D6+Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action limitée. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet

de la strangulation (-1 au premier tour, -2 au deuxième...) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du personnage, le sort prend fin.

4. **Ombre mortelle (L)** : l'ombre de la cible en vue du personnage attaque son propriétaire pendant [3+Mod. d'INT] tours. L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. Elle possède les mêmes valeurs que son propriétaire mais ses DM sont divisés par deux.
5. **Mot de mort (L)** : le personnage doit réussir un test d'attaque magique contre le nombre de PV max de sa cible (portée 10 mètres). La victime doit réussir un test de CON de difficulté [10+Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.

Voie de la magie universelle

Le don du personnage semble attaché à la nature même de la magie.

1. **Lumière (L)** : le personnage désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le personnage le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de Ténèbres lancé par un personnage de niveau inférieur.
2. **Détection de la magie (L)** : le personnage se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de deux heures d'étude.
3. **Altération de la magie (L)** : le personnage est capable de modifier l'un des paramètres d'un effet magique en cours ou dont il a

conscience. Il peut modifier la cible ou la portée dans une limite de 10 mètres, les DM d'un type de dé (D4 à D6, D6 à D8, D8 à D10) ou la difficulté de 2. Les effets spécifiques sont à discuter avec le MJ en fonction de l'effet désiré.

4. **Dissipation de la magie (L)** : le personnage est capable de dissiper un effet magique en cours qu'il a pu au préalable détecter ou dont il a conscience. Il doit pour cela réussir une attaque magique d'une difficulté de $[10 + \text{rang du lanceur de sort}]$. En cas de succès, le sort en cours prend fin, sans effet rétroactif. Le personnage ne peut en aucun cas dissiper les effets d'un sort d'un rang supérieur au sien dans cette voie.
5. **Intelligence héroïque** : le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du ménestrel

Le don musical du personnage prend une tournure magique.

1. **Chant des héros (L)** : le personnage chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pour $[5 + \text{Mod. de CHA}]$ tours.
2. **Attaque sonore (L)** : le personnage pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige $[1D6 + \text{Mod. de CHA}]$ DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 mètres.
3. **Zone de silence (L)** : le personnage crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée

de 30 mètres, pendant $[1D6 + \text{Mod. de CHA}]$ tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone n'empêche pas le lancement des sorts mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

4. **Danse irrésistible (L)** : le personnage joue un morceau de musique aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant $[1D4 + \text{Mod. de CHA}]$ tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.
5. **Musique fascinante (L)** : le personnage joue de la musique pour fasciner et contrôler toutes les créatures de son choix (rats, humanoïdes, etc.) dans un rayon de 30 mètres. Seules les créatures dont les PV sont inférieurs ou égaux à $[5 + \text{Mod. de CHA du personnage}]$ répondent. Les créatures sortent de leur cachette et se dirigent vers le personnage, elles le suivent tant qu'il continue à jouer. Quand il utilise cette capacité, le personnage peut également se déplacer de 10 mètres par tour.

Voie d'outre-tombe

Le personnage possède un don macabre le liant à la nature même de la mort.

1. **Peur (L)** : le personnage effectue un test d'attaque magique contre une cible à une portée de 20 mètres. Celle-ci doit réussir un test de FOR ou d'INT (au choix) de difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT}]$ ou fuir pendant $[1D4 + \text{rang}]$ tours (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.
2. **Animation des morts (L)** : le personnage anime le cadavre d'un

individu (humanoïde ou anima) de taille moyenne ou plus petite, décédé depuis moins d'une heure. Le zombi comprend les ordres « attaquer », « suivre », « garder » et « pas bouger ».

3. **Putréfaction (L)** : en réussissant un test d'attaque magique (portée 10 mètres), le personnage fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant $[1D6 + \text{Mod. d'INT}] DM$. La victime subit un malus de -2 à ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté $[12 + \text{Mod. d'INT}]$.
4. **Ensevelissement (L)** : une fois par combat, si le personnage réussit un test d'attaque magique (portée 20 mètres), le sol s'ouvre sous les pieds d'une cible de taille moyenne et l'enferme vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit $2D6 DM$ par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. A son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou de DEX (au choix) de difficulté $[13 + \text{Mod. d'INT}]$. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui octroie un bonus de +2 à son test.
5. **Armée des morts (L)** : une fois par jour, le personnage peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 mètres autour du personnage subissent automatiquement $3D6 DM$ par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à $1D6$). Les squelettes restent autour du personnage et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20

mètres de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.



Voie de la protection

Le personnage développe des modes de protection surprenants.

1. **Armure du mage (L)** : le personnage fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 en DEF pour le reste du combat.
2. **Chute ralentie (L)** : le personnage affecte une cible à moins de 10 mètres avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.
3. **Flou (L)** : pendant $[1D4 + \text{Mod. d'INT}]$ tours, le corps du personnage devient flou et tous les DM des attaques de contact ou de distance qu'il encaisse sont divisés par deux.
4. **Cercle de protection (L)** : le personnage peut tracer un cercle sur le sol pouvant contenir trois personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage situé dans le cercle (par un test d'attaque magique), le personnage fait un test d'attaque magique opposé à celui de l'adversaire. Si le test est réussi, le

sort adverse est annulé et n'a aucun effet.

5. **Arrêt du temps (L)** : le personnage arrête le temps pendant $[1D6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Seul le personnage peut agir à sa guise pendant cette période, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer ou déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort, par exemple). Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.

Voie du psionique

Le personnage a développé des capacités cérébrales hors-normes.

1. **Perception extra-sensorielle** : le personnage possède une perception surnaturelle de son environnement qui lui permet de dresser une sorte de carte mentale de ce qui l'entoure. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de PER et il voit dans le noir comme s'il s'agissait de pénombre à une portée de 30 mètres.
2. **Bouclier psychique (L)** : le personnage peut protéger un maximum d'une personne par rang dans cette voie plus lui-même de toute intrusion mentale (domination, lecture de pensée...). Toutes les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Une fois qu'il a été initié par une action limitée, le bouclier mental peut être maintenu par une action de mouvement à chaque tour. De plus, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté ou pour résister à des pouvoirs mentaux (+5 en DEF contre les attaques mentales, tests opposés, etc.) et cet effet est actif en permanence.

3. **Attaque mentale (L)** : le personnage est capable de produire une attaque mentale par surcharge massive de stimuli neurosensoriels de la victime. Le personnage fait un test d'attaque magique (portée 30 mètres) contre la valeur d'INT de sa victime et inflige $[2D6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM en cas de réussite.
4. **Don surhumain** : le joueur choisit une des paires de caractéristiques [PER & INT] ou [CHA & PER]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des caractéristiques choisies, il lance deux D20 et garde le meilleur résultat.
5. **Attaque finale (L)** : à chaque fois qu'il réalise une attaque magique – succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. – contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise une attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1D6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat.

Voie de la roche

Le personnage dispose d'une affinité magique avec l'élément minéral.

1. **Poings de pierre (L)** : au prix d'une action limitée, le personnage agglomère de la roche autour de ses poings pour une durée de $[5 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Il inflige +1 point de DM par rang atteint dans cette voie pour la durée de la capacité. Le personnage est capable de modifier la forme d'un rocher de 50 cm d'arête par rang ou de creuser la terre d'autant en utilisant une action limitée (portée contact).

- 2. Corps de pierre (L) :** le personnage agglomère de la roche autour de son corps pour une durée de $[5 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Il obtient une réduction des DM de 1 point par rang dans la voie pendant la durée de la capacité.
 - 3. Effondrement :** le personnage inflige le double de DM aux structures en pierre, brique, plâtre, etc. ou même en béton armé lorsqu'il cogne à mains nues (ou avec la capacité de choc du rang suivant). S'il inflige des DM supérieurs à la résistance d'une structure, il produit une ouverture de 3 mètres de diamètre.
 - 4. Choc (L) :** le personnage frappe le sol de toutes ses forces. Toutes les créatures et les structures posées au sol dans un rayon de 10 mètres autour de lui subissent automatiquement 1D6 DM. Les créatures doivent réussir un test de DEX difficulté 15 ou être *renversées*. Alternativement, il peut provoquer cet effet sur une ligne de 3 mètres de largeur et de 20 mètres de longueur issue de sa position.
 - 5. Voyage dans la pierre (L) :** le personnage peut s'enfoncer dans le sol et s'y déplacer de 10 mètres par action de mouvement pendant $[5 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Si le sol n'est pas naturel, il doit d'abord fracturer la surface artificielle par une action d'attaque et détruire la structure.
- enchante un objet pour 24 heures. Celui-ci permet de relancer un D20 une fois lorsque l'objet est utilisé en accord avec sa nature (attaque pour une arme, pilotage pour une voiture...).
 - 3. Rune de protection (L) :** en réalisant un rituel de 5 minutes, le personnage enchante un vêtement ou une armure pour 24 heures. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.
 - 4. Rune de puissance (L) :** en réalisant un rituel de 5 minutes, le personnage enchante une arme pour une durée de 24 heures. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.
 - 5. Rune de pouvoir :** le personnage peut lier un sort à un objet par une inscription runique. S'il ne connaît pas le sort lui-même, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. Le sort ainsi lié peut être utilisé trois fois par jour. Le processus est le même pour fabriquer une arme ou une armure magique, remplacez le bonus par le rang du sort à lier.

Voie des runes

Le personnage sait canaliser par l'écrit une certaine forme de magie.

- 1. Runes de défense :** le personnage inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son corps et parfois sur son équipement. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.
- 2. Rune d'énergie (L) :** en réalisant un rituel de 5 minutes, le personnage

Voie des tempêtes

Le personnage développe une affinité magique avec les vents et les tempêtes.

- 1. Tornade (L) :** le personnage provoque un vent violent qui affecte une zone jusqu'à deux mètres de diamètre par rang atteint dans la voie. Chaque créature présente dans la zone doit faire un test de FOR difficulté $[10 + \text{rang dans la voie}]$ ou être *renversée* et *immobilisée* jusqu'au prochain tour du personnage.
- 2. Vol (L) :** lorsqu'il est en extérieur, le personnage peut utiliser le vent pour voler. Il se déplace de 20 mètres par action limitée. A partir du rang 4, il lui

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

suffit d'une action de mouvement et il se déplace de 20 mètres par action de mouvement. Sa vitesse passe à 30 mètres par action au rang 5.

- Orage :** le personnage doit se concentrer (action limitée) pendant 3 tours afin de convoquer des nuages orageux dans le ciel dans une zone de 50 mètres autour de lui. Ensuite, il peut produire un éclair à chaque tour dans cette zone. Sur un test d'attaque à distance réussi, il inflige $[2D6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM. Les nuages se dissipent après 10 tours. Le personnage réduit de 5 points tous les DM d'électricité.
- Mur de vent (L) :** le personnage invoque un mur circulaire de vents violents. Le mur peut avoir un rayon de son choix, à partir de 3 mètres et jusqu'à sa valeur d'INT mètres. Sa hauteur est de 6 mètres et sa durée de $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours, bien que le personnage puisse le faire cesser à tout moment. Il ne peut invoquer qu'un seul mur de vent à la fois. Il faut réussir un test de FOR difficulté 20 pour réussir à franchir le mur de vent, et cela inflige $2D6$ DM par essai (objets volant à grande vitesse). Les créatures protégées derrière le mur obtiennent +10 en DEF et une RD de 10 points contre les attaques à distance portées depuis l'autre côté.
- Tempête :** désormais, le diamètre du ciel d'orage passe à 100 mètres de rayon autour du personnage et il peut continuer à l'agrandir de 100 mètres par tour de concentration (jusqu'à un maximum d'un kilomètre). De plus, il peut convoquer jusqu'à trois éclairs par action d'attaque sur différentes cibles en vue dans la zone. Le personnage réduit de 10 points tous les DM d'électricité.



Voie des végétaux

Le personnage développe une affinité magique avec le règne végétal.

- Peau d'écorce (L) :** la peau du personnage prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours.
- Prison végétale (L) :** le personnage peut commander à la végétation de pousser et de bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 mètres de diamètre (portée 20 mètres) pendant $[5 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test en FOR difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT}]$ du personnage.
- Régénération (L) :** la cible touchée par le personnage guérit 3 PV par tour pendant $[\text{niveau du personnage} + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.
- Animation d'un arbre (L) :** une fois par combat, le personnage peut animer un arbre en le touchant. Il combat pendant $[\text{niveau du personnage}]$ tours. L'arbre possède le profil d'un arbre animé (voir bestiaire).

5. **Porte végétale (L)** : une fois par jour, le personnage peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximum de $[\text{Mod. de PER}] \times 10$ kilomètres.

Voie de la vie

Le personnage dispose d'un don de guérisseur qui tient de la magie.

1. **Régénération (L)** : en dépensant un point de récupération, le personnage ciblé guérit de 1 PV par rang dans cette voie par tour jusqu'à revenir à son rang maximum.
2. **Réparation (L)** : le personnage guérit des effets d'une blessure grave, il ne subit plus de malus à ses actions. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON pendant 10 tours après l'utilisation de ce pouvoir.
3. **Epuration** : au prix d'une action de mouvement, le personnage purifie instantanément sa cible de tout poison ou son corps de toute maladie.
4. **Eveil** : le personnage annule un effet qui devrait rendre la cible inconsciente ou KO par une action de mouvement. Il brise tout effet de sommeil, de torpeur, de charme ou de possession par une action limitée.
5. **Résurrection (L)** : le personnage revient d'entre les morts, il perd un point de CON. Le personnage peut utiliser ce pouvoir sur lui, même s'il est déjà mort, du moment qu'il lui restait un point de chance (qu'il dépense) au moment de son décès. Son corps se régénère en 1D6 jours du moment qu'il n'était pas totalement détruit. Ce pouvoir permet aussi de faire repousser un membre en 1D6 heures sans perte de point de CON (en dépensant un point de chance).

Exemple : le personnage de Liséann lance les dés et tombe sur 9 : la voie du froid. Elle prend note de la capacité de rang 1 dans cette voie.

Dés de vie et points de vie

Les points de vie (PV) représentent la capacité à encaisser les dommages et les blessures, à se défendre et esquiver les coups. Au niveau 1, le nombre de PV de votre personnage est égal au résultat maximum du dé de vie de son profil auquel on ajoute son Mod. de CON. Parfois, une capacité peut venir modifier ce score. Le dé de vie du profil est déterminé par la famille à laquelle il appartient : D10 pour l'Action, D8 pour l'Aventure et D6 pour la Réflexion.

Avec les PV maximums au premier niveau, les personnages sont moins vulnérables que dans la réalité. Ainsi, le plus souvent, un coup de fusil n'est pas fatal.

Exemple : le DV de Liséann est le D10, puisque son profil est l'Action. Son Mod. de CON est de +3. Elle démarre donc le jeu avec un maximum de 13 PV.

Les points de chance

Dans l'univers impitoyable d'URBAN ARкана, les personnages ont parfois besoin d'un petit coup de pouce pour survivre, que l'on simule par l'utilisation des points de chance (PC). Chaque personnage débute avec un nombre de PC qui dépend de son profil et de son Mod. de CHA.

- Profils d'Action et de Réflexion : $[2 + \text{Mod. de CHA}]$
- Profil d'Aventure : $[4 + \text{Mod. de CHA}]$

Exemple : Liséann a opté pour le profil Action et son Mod. de CHA est égal à +1. Elle dispose donc de 3 PC.

L'initiative

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

L'initiative (Init.) d'un personnage représente sa vitesse de réaction et sert principalement à déterminer l'ordre d'action des différents protagonistes au cours d'un combat.

Le score d'initiative est égal à la valeur de DEX d'un personnage, auquel on retranche le Mod. de DEF (défense) de toute armure portée. Les armures lourdes n'ont pas le vent en poupe de nos jours. Ce score peut par la suite évoluer indépendamment de la valeur de DEX du personnage, car certaines capacités peuvent le modifier (bien qu'il reste toujours basé sur la valeur de DEX effective du personnage).

Exemple : l'initiative de Liséann s'élève à +1 en raison de son Mod. de DEX. En milieu naturel, grâce à l'une de ses capacités, son Init. passera à +2.

La défense

La défense (DEF) d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés. La DEF de votre personnage est égale à $[10 + \text{Mod. de DEX} + \text{éventuels modificateurs de capacités et d'armures}]$.

Exemple : sans savoir si elle portera une protection, le score de DEF de Liséann s'élève au naturel à 11.

Les attaques

En situation de combat, il existe plusieurs types d'attaque : l'attaque au contact (ATC), qui utilise les poings, les couteaux, les matraques, etc.), l'attaque à distance (ATD), qui emploie des armes de jet ou à projectile et l'attaque magique (ATM), qui fait référence à l'usage offensif de pouvoirs surnaturels.

Les scores de base de ces différentes attaques sont déterminés par le profil auquel on ajoute un Mod. de caractéristique.

- L'attaque au contact : Mod. de FOR
- L'attaque à distance : Mod. de DEX
- L'attaque magique : Mod. d'INT

Exemple : notre personnage fétiche possède un bonus de +1 en ATC et en ATD. Son Mod. de FOR est de +2, son Mod. de DEX est de +1 et son Mod. d'INT est de +0. Elle possède donc une ATC de +3, une ATD de +2 et une ATM de 0.

Les dommages (DM)

Les dommages (DM) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée.

- Le Mod. de FOR s'ajoute aux DM des armes de contact.
- Aucun Mod. n'est ajouté aux armes utilisées à distance.
- Les capacités peuvent modifier le calcul des dégâts autrement.

Exemple : le personnage de Liséann ajoutera +2 à ses DM au contact en raison de sa grande FOR.

L'équipement et le niveau de vie

Chaque voie de base permet au personnage de bénéficier d'une liste d'équipement. Le personnage possède tout ce qui est indiqué pour chacune des voies de son profil dans lesquelles il a acheté une capacité. Cet équipement est optionnel et peut être laissé de côté si le joueur le désire.

Niveau de vie

Plutôt que de compter en permanence et de façon détaillée l'argent à la disposition d'un personnage, nous vous proposons d'utiliser d'un commun accord le niveau de vie du personnage en fonction de son histoire et des voies de son profil (par exemple *modeste* pour

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

un ouvrier, *aisé* pour un enseignant, *fortuné* pour un médecin...). Si vous n'avez pas d'idée ou par choix, vous pouvez déterminer le niveau de vie aléatoirement en lançant 2D6 sur la table ci-dessous. Adaptez ensuite l'historique du personnage au résultat, en particulier si vous obtenez un niveau de vie extrême.

2D6	Niveau de vie
-	Miséreux (50)
2-4	Pauvre (500)
5-8	Modeste (1.500)
9-10	Aisé (3.000)
12	Fortuné (10.000)
-	Très fortuné (100.000)

Entre parenthèses, on vous donne une idée de ce que gagne le personnage chaque mois (en euros). Ce n'est qu'une valeur indicative pour vous permettre de comparer les niveaux de vie. Les niveaux « Miséreux » et « Très fortunés » sont extrêmes et ne peuvent être attribués au hasard.

- **Miséreux** : ce niveau de vie correspond dans notre société à celui d'un sans domicile fixe, sans aucun revenu. Vous vivez de la mendicité, dormez dans un carton et vous ne possédez que ce que vous portez sur vous.
- **Pauvre** : vous vivez des minimas sociaux ou vous trimez pour un salaire de misère. Vous vivez dans une pièce, un réduit sous les toits ou en collectivité avec d'autres pauvres gens. Vous n'avez aucun confort et vos possessions se limitent au strict minimum.
- **Modeste** : vous appartenez à la classe sociale majoritaire des travailleurs ordinaires. Vous louez votre appart ou, si vous n'êtes plus tout jeune, vous possédez un petit pavillon miteux en banlieue. Vous possédez sûrement un vieux véhicule en défaut de contrôle

technique et vous partez rarement en vacances tant chaque sou compte.

- **Aisé** : vous vivez bien, profitez des dernières technologies, d'une voiture confortable et vous possédez une maison agréable ou un bel appartement. Presque chaque année, vous pouvez vous permettre un petit extra comme des vacances à l'étranger ou un achat compulsif.
- **Fortuné** : l'argent n'est plus un problème. Vous ne pouvez pas faire n'importe quoi non plus, mais vous avez les moyens de vous offrir le haut-de-gamme. Vous possédez sans doute une résidence secondaire dans un coin tranquille, une voiture de luxe et les voyages sont pour vous monnaie courante (si vous aimez ça).
- **Très fortuné** : à ce stade, vous ne vous souciez plus de votre argent. Vous payez quelqu'un pour s'en occuper à votre place. Vous possédez une magnifique villa avec piscine, plusieurs voitures et peut-être même un avion privé, vous fréquentez de plus du beau monde, mais votre rang implique que vous ne pouvez pas vivre comme monsieur ou madame tout le monde. Il en va de votre image.

La touche finale

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom et à donner un peu d'épaisseur à votre personnage pour partir à l'aventure ! Vous pouvez le créer en partant de zéro ou en vous inspirant de héros de BD, de films ou de romans. Les quelques questions suivantes peuvent vous aider.

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ? Tenez compte de la valeur de FOR du personnage pour déterminer ses mensurations : un personnage avec une haute FOR devrait être fort et musclé.

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Quel est son âge ? Les personnages dont le profil est issu de la famille Réflexion sont souvent un peu plus âgés que les autres. Vous pouvez aussi le déterminer aléatoirement :

- **Action** 18+1D6 ans
- **Aventure** 18+2D6 ans
- **Réflexion** 21+2D6 ans

De quelle couleur sont ses yeux et sa peau ? A-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ? Quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ou roublard ? Est-il solitaire ? Timide ou se fait-il facilement des amis ? D'où vient-il ? Quel événement l'a poussé à sortir de chez lui et à parcourir le monde ? Quel est son but dans la vie ? A-t-il une maxime ou un tic de langage ? Quelle est son insulte favorite ?



Progression en niveaux

Les progrès d'un personnage se mesurent avec le passage des niveaux. Un personnage débutant commence au niveau 1. En montant

d'un niveau, il acquiert de nouvelles capacités et se renforce.

Pour chaque aventure que votre personnage mène à son terme, le personnage devrait pouvoir passer au niveau supérieur. Le MJ peut cependant décider d'une progression plus lente. Au bout d'un certain temps, les « petites missions » n'apprennent plus rien aux vieux baroudeurs et il leur devient plus difficile de se surpasser. Le rythme de la progression est laissé à l'appréciation du MJ, même si les premières missions terminées (qu'elles aient réussi ou échoué) devraient permettre une progression plus rapide en niveaux.

Les effets du passage de niveau

A chaque passage de niveau, un personnage obtient les avantages suivants :

- **Points de vie** : après le premier niveau et à chaque niveau ultérieur, chaque personnage peut lancer son dé de vie et y ajouter son Mod. de CON. Il ajoutera le total à son maximum de PV. Les PV ne progressent plus à partir du niveau 10. Si le Mod. de CON est négatif et que le résultat du dé de vie ne permet pas de le compenser, le minimum de gain en PV est toujours de 1.
- **Scores d'attaque** : dès le niveau 3 et à chaque niveau impair ensuite, le personnage reçoit 1 point à investir dans le score d'attaque de son choix. Aucun score d'attaque ne peut dépasser +6 avant l'application d'un Mod. de caractéristique ou d'une capacité.
- **Capacités** : le personnage reçoit 2 points de capacité à chaque passage de niveau. Une capacité coûte autant que son rang dans la voie. Pour rappel, on ne peut acheter une capacité que si on possède déjà les capacités de rang

inférieur dans la voie, sauf capacité spéciale.

- **Changer de profil** : un personnage de niveau 3 ou plus peut décider de changer de profil à chaque passage de niveau. Il peut alors dépenser ses deux points de capacité dans une ou deux voies proposées au coût habituel mais ne bénéficie pas des bonus liés aux attaques. De plus, le changement de dé de vie s'appliquera dès le prochain passage de niveau.
- **Voies sumaturelles** : le personnage peut, tous les niveaux pairs à partir du niveau 4, investir des points de capacité dans une nouvelle voie sumaturelle. Il ne doit alors plus tirer la voie au hasard mais peut la choisir librement.

Systeme de jeu

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles sont d'une importance capitale, mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.



Note pour le MJ : si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !

Les actions

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a deux possibilités :

- Il décide lui-même du résultat, généralement lorsqu'il sait que l'action ne peut que réussir ou échouer et, dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- Il a recours à un test si le résultat de l'action est incertain et intéressant pour la partie.

Quand faire un test ?

A chaque fois qu'un personnage entreprend une action un peu délicate et dont la réussite

ou l'échec n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un test basé sur la caractéristique qui lui semble la plus adaptée à la situation.

Exemple : un personnage qui souhaite ouvrir une porte qui n'est pas fermée à clé ne fait pas de test. En revanche, un personnage qui se retrouve devant une porte fermée dont il n'a pas la clé peut envisager de la défoncer ou d'en crocheter la serrure (s'il dispose des outils nécessaires). Dans ce cas, le MJ demande un test en FOR (pour défoncer la porte) ou en DEX (pour la crocheter).

Certaines actions sont vouées à l'échec avant même que le joueur n'ait lancé un dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y arriver. Dans ce cas, le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons.

Caracs.	Exemples de tests
FOR	Briser, intimider, défoncer, soulever, retenir, attirer...
DEX	Sauter, jongler, crocheter, se cacher, bricoler, dessiner...
CON	Endurer, résister, retenir sa respiration, encaisser la douleur, nager, courir longtemps...
INT	Connaître, déchiffrer, enseigner, apprendre, déchiffrer...
PER	Voir, sentir, goûter, toucher, entendre, écouter, percevoir...
CHA	Séduire, mentir, baratiner, convaincre gentiment, se faire apprécier...

Résolution d'un test

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ, selon qui agit) jette un D20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la caractéristique concernée. Pour réussir l'action, le résultat

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

final doit être supérieur ou égal à la difficulté du test.

$D_{20} + \text{Mod. de carac} > \text{ou} = \text{difficulté}$

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et malus au test en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus ou un malus à son résultat en fonction de certaines capacités ou de l'état de son personnage.

Difficultés	Seuil
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25
Incroyable	30

Bonus de compétence

Dans certains cas, considérez chaque rang acquis dans une capacité comme un bonus de compétence de 1 point si l'action entreprise est intrinsèquement liée à la voie en question. Cela est particulièrement vrai pour les connaissances associées à un domaine précis. Par exemple, un joueur peut ajouter le rang atteint dans la Voie du corps-à-corps pour savoir s'il reconnaît le champion d'arts martiaux que son personnage vient de croiser.

C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ce bonus. Celui-ci ne peut pas être cumulé avec un autre bonus déjà prévu par la voie (ou offert par une autre capacité) : seul le plus haut est pris en compte.

Test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, exception faite du combat, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus grand résultat

l'emporte. Si l'un des participants obtient une réussite critique (voir plus loin) et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat de l'adversaire.



Test en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant souhaitant coopérer avec le personnage principal (pour cette action) effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (le double en cas de réussite critique).

Dans le cas d'un combat, le joueur peut choisir s'il donne à son allié ce bonus en attaque ou aux DM, mais il doit l'annoncer avant que l'allié lance son dé d'attaque.

Série de tests

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés.

Réussite critique

Une réussite critique s'obtient grâce à un résultat de « 20 naturel » sur le D20 (sans modificateur), ou lorsque le résultat obtenu (avec modificateurs) dépasse la difficulté d'au moins 10 points.

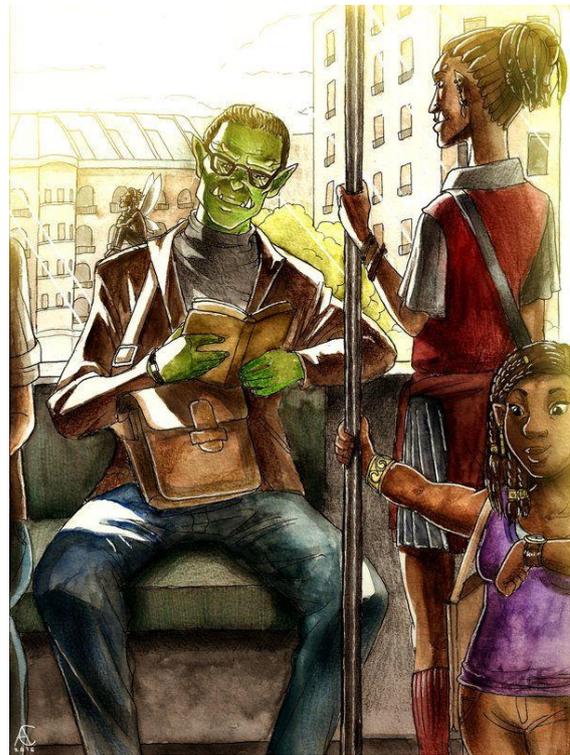
Dans une action générique, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire (au choix du joueur) en plus de la réussite automatique de son action.

Par exemple, le personnage réussit à sauter par-dessus le précipice ET atterrir debout (test de DEX), ou il repère des traces de passage sur le sol ET détermine le nombre de personnes dans le groupe pisté (test de PER).

Bien entendu, le MJ peut mettre un veto sur une affirmation qui lui semble injustifiée ou qui porte préjudice à la bonne marche du scénario. Les tests où les personnages résistent ou sont passifs ne se prêtent pas toujours à l'amélioration du résultat par une décision du joueur (par exemple, un test de CON pour résister au poison).

En combat, les DM d'une réussite critique en attaque sont doublés (bonus inclus). S'il le souhaite, le joueur peut décider d'obtenir un avantage supplémentaire au lieu de doubler les

DM, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler, faire chuter l'adversaire, etc. Cette option est soumise à l'approbation du MJ au cas par cas, et dépend souvent de la nature de l'adversaire (figurant ou acteur important).



Echec critique

A l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat de « 1 naturel » sur le dé (généralement le D20, mais parfois le D12) ou obtenir un résultat inférieur de 10 points ou plus à la difficulté du test se traduit par un échec critique. Dans le cas du « 1 naturel », l'action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable pour l'auteur de l'échec. Rien ne l'oblige à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas, ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

Il n'est pas possible de dépenser un point de chance sur un résultat de « 1 naturel » : la chance a tourné.

Prendre 10 ou 20

Cette règle simule le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le MJ. Elle peut s'appliquer aux tests de recherche d'indices ou à toute autre action longue et complexe, par exemple crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque.

Pour une action qui prend normalement un tour (10 secondes), si le personnage prend 2D6 minutes, le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au D20 du test. On appelle cette action « prendre 10 ». Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour une action dont la difficulté est trop élevée.

Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à prendre 2D6 heures et accorder au joueur l'équivalent d'un résultat de 20 sur le D20 du test. C'est ce qu'on appelle « prendre 20 ». Dans ce cas, le 20 n'est pas naturel et n'entraîne donc pas une réussite critique.

Accélérer le mouvement : parfois, le MJ peut considérer qu'une action peut être un peu plus rapide et permettre au personnage de prendre 10 en y consacrant seulement 2D6 tours et 20 en y consacrant 2D6 minutes. Mais n'abusez pas trop de cette possibilité pour ne pas que cela devienne le choix par défaut des joueurs.

Conflit de capacités

Si une capacité d'un personnage entre en contradiction avec celle d'un autre (les capacités s'annulent, mais vous n'êtes pas certain de ce qui en découle), considérez que la capacité du personnage au niveau le plus élevé l'emporte sur l'autre et l'annule. En cas

d'égalité, aucune des deux capacités ne s'applique et les règles normales jouent.

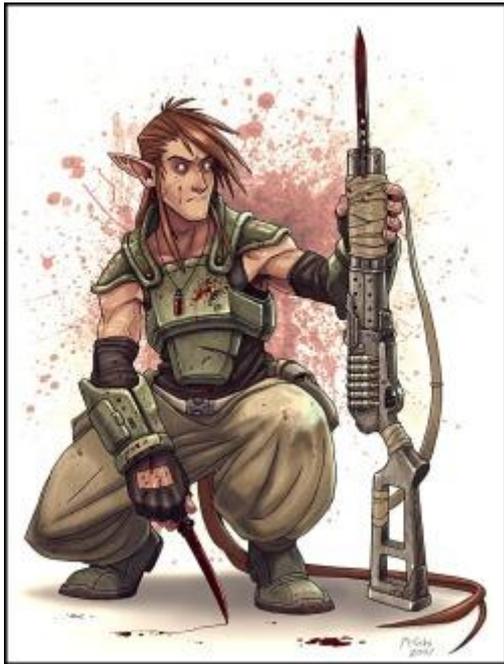
Points de chance

Les points de chance (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un petit coup de pouce du destin. Chaque PC dépensé permet d'ajouter 10 au résultat du D20. L'utilisation d'un PC se fait après avoir pris connaissance du résultat. On ne peut pas utiliser plus d'1 PC par tour. Notez aussi que certaines voies permettent au personnage de dépenser des PC de façon originale.

Les PC se récupèrent seulement après chaque aventure. Si vous jouez une suite de scénario assez rapprochés, considérez que les PJ récupèrent leurs PC toutes les 4 à 8 heures de jeu. Dès qu'une pause ou un événement positif leur permet de se ressourcer ou de faire le plein de confiance.

Le combat

Dans un jeu de rôle, le combat entre les personnages et des adversaires est toujours un moment important. Les règles de base s'appliquent, mais également des règles spécifiques que nous allons passer en revue.



Le tour de combat

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Il est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

Surprise

Parfois, un groupe peut en surprendre un autre. Pour cela, il doit s'être dissimulé sur le lieu où le combat doit avoir lieu afin de tendre une embuscade. Chacun des membres du groupe qui tombe dans l'embuscade doit faire un test de PER de difficulté [10+Mod. de DEX des assaillants]. Les créatures qui bénéficient d'un bonus ou d'un malus de discrétion l'ajoutent à cette difficulté.

La difficulté correspond à une embuscade tendue en forêt à une dizaine de mètres de

distance. Le MJ peut aussi assigner un bonus ou un malus en fonction de la distance et de l'environnement.

Chaque créature qui rate son test de PER est *surprise* à son premier tour de combat (voir « états préjudiciables »).

Initiative

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Celui qui a le plus haut score d'initiative effectue son (ou ses) action(s) en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative. En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre deux PJ, départagez-les avec la valeur de PER.

Les actions

A son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **Une action limitée** : c'est une action qui prend l'intégralité du tour pour être menée à son terme. Elle est marquée d'un (L) pour les capacités qui y ont recours.
- **Une action de mouvement et une action d'attaque** : le personnage peut se déplacer de 20 mètres dans la mesure de ses possibilités et porter une attaque, ou porter une attaque et se déplacer de 20 mètres, dans la mesure de ses possibilités.
- **Deux actions de mouvement** : le personnage peut se déplacer de 40 mètres dans la mesure de ses possibilités.
- **Une action gratuite** : une action gratuite peut être effectuée en plus des autres actions. Certaines capacités permettent un déplacement ou une attaque comme action gratuite.

Les états préjudiciables

Les états préjudiciables sont un ensemble de pénalités infligées à un personnage.

- **Affaibli** : le personnage est en état de faiblesse. Il utilise un D12 au lieu d'un D20 pour effectuer ses tests.
- **Aveuglé** : le personnage n'y voit presque plus (ou plus du tout). Il souffre d'un malus de -5 en initiative, en attaque au contact et en DEF et de -10 en attaque à distance.
- **Etourdi** : le personnage est désorienté et a du mal à réfléchir sereinement. Aucune action n'est possible et sa DEF est réduite de -5.
- **Immobilisé** : le personnage ne peut plus se déplacer ou est entravé. Il utilise un D12 au lieu d'un D20 pour ses tests.
- **Paralysé** : le personnage est incapable de bouger le moindre muscle. Aucune action n'est possible. En cas d'attaque, il est touché d'office et subit un critique (s'applique à un personnage inconscient ou ligoté).
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé** : le personnage est jeté au sol. Il subit un malus de -5 en attaque et en DEF, il a besoin d'une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris** : le personnage ne dispose d'aucune action, et sa DEF est réduite de -5 au premier tour de combat.

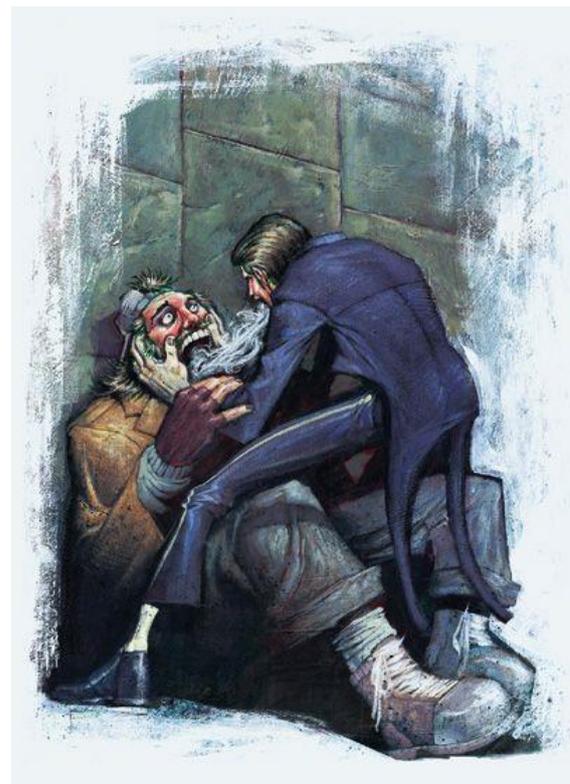
Résolution des attaques

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (contact, distance, magique). La difficulté d'un test est toujours égale à la défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige

des dommages (DM). Si le résultat est inférieur, l'attaque échoue.

Parfois, un test d'attaque peut subir un malus pour des conditions défavorables. Par exemple, combattre dans la pénombre (nuit de pleine lune, ruelle mal éclairée...) entraîne un malus de -5 en attaque à distance, de même que tirer sur une cible engagée au corps-à-corps (le malus n'est que de -2 seulement si la cible est du bon côté du tireur).

Condition	Mod
Cible à moitié cachée	-2
Cible aux 3/4 cachée	-5
Cible cachée par un allié	-5
Cible au contact avec un allié	-2
Pénombre	-5
Portée longue	-5



Les actions au contact

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque au contact et d'infliger des DM éventuellement majorés du Mod. de FOR. Il

est également possible d'opter pour des actions spéciales.

- **Attaque en finesse** : le personnage choisit de se donner plus de chances pour toucher en sachant qu'il frappera avec moins de force son adversaire. Il peut s'octroyer un bonus en attaque (jusqu'à un maximum de +5) en diminuant d'autant ses DM. Par exemple, s'il se donne +2 en attaque au contact, ses DM seront réduits de 2.
- **Attaque en puissance** : le personnage peut au contraire réduire ses chances de toucher dans le but de faire plus de dégât à sa cible. Il peut réduire son score d'attaque (jusqu'à -5) pour occasionner un bonus au DM équivalent. Par exemple, s'il réduit son score d'attaque de 3, il occasionne un supplément de 3 aux DM.
- **Combat à deux armes (L)** : le personnage peut utiliser deux armes au contact et effectuer deux attaques au lieu d'une en dépensant une action limitée. Les deux jets d'attaque se font alors avec un D12 au lieu du D20 habituel. L'une des deux armes doit être légère (1D6 DM ou moins).

Les actions de tir

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque à distance et d'infliger des DM normaux. Les armes à feu nécessitent néanmoins quelques règles supplémentaires.

- **Arcs de feu (L)** : les armes capables de tirer en mode automatique permettent d'arroser une zone de 5 mètres de large lors du tir en rafale. Toutes les cibles sur la trajectoire, même les alliés, subissent une attaque avec un malus de -3 au test d'attaque en infligeant 1 dé de DM en moins. Les armes qui permettent cette action sont signalées par le symbole # dans l'équipement. L'utilisation d'un arc de feu augmente le risque d'un incident de tir de +1 (voir ci-après).
- **Tir visé (L)** : le personnage vise plus longuement sa cible, il double la portée de l'arme et peut ajouter son Mod. de PER en attaque ou aux DM de son attaque, au choix. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il multiplie la portée par 4.
- **Portée** : les armes de tir ont une portée indiquée à la section équipement. Il est possible de tirer jusqu'au double de celle-ci avec une pénalité de -5. Vous pouvez imaginer aller jusqu'à trois fois la portée avec un malus de -10, si le M) l'autorise.
- **Cible proche** : avec une arme à feu moderne, un personnage obtient un bonus de +3 en attaque lorsqu'il fait feu sur une cible située à moins de 5 mètres. Lorsque les adversaires sont à distance de combat de contact, une arme à deux mains (fusil) subit un malus de -3 en attaque, un tir visé devient impossible et enfin, les armes à feu lourdes (mitrailleuses) ne peuvent pas être utilisées.
- **Mettre en joue** : à son tour, un personnage peut mettre en joue sa cible et attendre. Il peut alors tirer à tout moment dans le tour en interrompant l'action de sa cible. S'il est à moins de 20 mètres, il peut mettre en joue un groupe de cibles rapprochées et les « tenir en respect » : il détermine sa cible seulement au moment de faire feu. Cette action peut être accompagnée d'un tir visé ou d'un arc de feu (voir ci-dessus).
- **Désarmer un tireur** : un combattant au corps-à-corps peut désarmer un tireur en réussissant un test d'attaque au contact en opposition avec sa cible.

Le tireur bénéficie d'un bonus de +5 sur son test s'il tient son arme à deux mains. L'auteur de la manœuvre prend l'arme des mains du tireur s'il obtient une réussite critique (marge de 10). En cas d'échec de la manœuvre, le tireur a le droit de riposter par une attaque gratuite immédiate avec cette arme.



Actions défensives

Un personnage qui ne souhaiterait pas attaquer à son tour de jeu possède deux possibilités pour mieux se défendre contre une attaque au contact. Ces actions ne sont d'aucune utilité contre les armes à distance. Contre ces dernières, la seule option consiste à se mettre « à couvert ».

- **Défense simple** : un personnage peut choisir de sacrifier son action d'attaque pour obtenir un bonus de +2 en DEF jusqu'au prochain tour.
- **Défense totale (L)** : un personnage peut choisir de ne faire que se défendre à ce tour (pas de déplacement). Cette

action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF.

Combat à deux armes

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise un D12 au lieu du D20 habituel et inflige des DM normaux. Un combattant à deux armes de contact doit manier une arme légère dans sa main faible (1D6 de DM max). Dans le cas de deux armes à feu, l'arme employée dans la main secondaire voit son score de FOR mini (voir équipement) augmenter de 2.

Chargeurs et munitions

La gestion des munitions peut être un véritable casse-tête : les chargeurs sont différents d'une arme à l'autre, il existe divers modes de tir (coup par coup, rafales courtes, rafales longues...), et chaque arme affiche sa propre cadence de tir. Nous vous proposons donc de ne pas comptabiliser les munitions. Le personnage peut recharger son arme entre deux actions (après tout, un tour dure 10 secondes), et la règle de l'incident de tir peut simuler le fait de devoir recharger à un moment incongru.

Le MJ a cependant toute liberté pour utiliser le manque de munition comme ressort dramatique, lorsque cela peut participer à l'ambiance du scénario (une longue aventure en pleine nature, un huis clos, etc.). En effet, ne pas compter les munitions dans le détail n'empêche pas de comptabiliser le nombre de chargeurs disponibles. Ainsi, le joueur doit enlever un chargeur de son équipement à chaque incident de tir, et éventuellement un autre à la fin de chaque combat, sur avis du MJ.

Incident de tir

Lorsqu'un personnage obtient un résultat très faible au dé d'attaque avec une arme à feu (1 à

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

2), celle-ci présente un problème. Il faut alors recharger, elle s'enraye, ou encore le personnage la lâche et doit la ramasser. Dans tous les cas, le résultat est similaire : le personnage rate son action et doit consacrer une action de mouvement pour rendre son arme à nouveau opérationnelle.

On ne peut techniquement cumuler l'incident de tir avec un échec critique classique. Si un tireur obtient un 1 sur son jet d'attaque, le MJ devra choisir entre l'incident de tir et l'échec critique interprété, sachant que l'incident peut être un échec critique en soi. Par exemple, la balle peut partir et frapper un allié ou toucher un objet important plutôt que de considérer le 1 comme un incident de tir.



Changer d'arme

Ranger une arme pour en sortir une autre nécessite une action de mouvement. L'exception concerne le combat à mains nues, pour lequel aucune action n'est requise. Il est important que le MJ veille à bien faire respecter cette règle : changer d'arme doit rester une gêne.

Cacher une arme

Si un PJ souhaite dissimuler une arme, le MJ peut exiger un test en DEX en opposition avec un jet de PER de la personne qui cherchera à fouiller le personnage. Le PJ peut se voir affubler d'un malus dépendant de la taille de l'arme ou des circonstances (une épée à deux mains est plus difficile à cacher qu'un pistolet

et un homme en pagne a moins de chance de cacher un couteau qu'un type en imperméable. S'il n'y a aucun contrôle actif et que le PJ cherche seulement à ce que son arme ne soit pas voyante, il s'agit d'un test en DEX dont la difficulté sera de $[10 + \text{modificateur de circonstance}]$. Mais si un contrôle actif survient, on repasse alors au premier cas.



Grenades

Lancer une grenade est une action limitée. Lorsqu'un personnage utilise une grenade, il vise une zone et pas un individu. Jusqu'à 20 mètres de distance, le personnage doit réussir un test d'attaque à distance contre une DEF de 10. Au-delà, le score de DEF passe à 15 (maximum 40 mètres). En cas d'échec, la grenade explose loin de la zone ciblée et ne produit pas l'effet désiré. Il est possible de lancer une grenade en restant à couvert pour ne pas s'exposer au feu adverse, mais la DEF est alors majorée de +5. Les grenades ne permettent pas de doubler les DM en cas de réussite critique.

Résolution des DM

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le dé de dommage de l'arme ou du sort employé et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (Mod. de FOR au contact...). Le

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché.

Dégâts sans limite : dans URBAN ARCANANA, les jets de DM sont des jets sans limite. Lorsque le joueur ou le MJ obtient le résultat maximum sur le dé de DM, il relance ce dé et ajoute le nouveau résultat au premier. Si c'est à nouveau un résultat maximum, il continue à relancer le dé selon la même règle, et ainsi de suite. Cela rend les combats particulièrement rapides et mortels.

DM temporaire

Un personnage peut choisir d'infliger des DM « non létaux » s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature, mais simplement l'assommer. On appelle ces dégâts des DM temporaires. Dans ce cas, les tests d'attaque subissent un malus de -2 sauf si le personnage emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.).

On retranche ensuite aux DM temporaires le Mod. de FOR de la cible. Les DM temporaires ne sont pas retranchés aux PV mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restant à la créature, elle est assommée. Une créature récupère de 1 point de DM temporaire par minute.

Inconscience et mort

Quand un personnage ou une créature tombe à 0 PV, il ou elle subit une blessure grave. Il ou elle tombe au sol, inconscient(e), et ne peut plus agir. S'il ou elle ne bénéficie pas de soins ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit, il ou elle meurt. Pour le joueur, c'est la fin de la partie.

Soigner un personnage à 0 PV requiert un test d'INT difficulté 10. En cas de succès, le patient reprend conscience au bout de 1D6 minutes avec 1 PV mais reste *affaibli*.

Un personnage ne peut pas descendre en-dessous de 0 PV. On ne compte donc pas les PV perdus en-dessous de 0. Cependant, pour des raisons de vraisemblance, le délai avant la mort peut être réduit (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.) à la discrétion du MJ.



Blessure grave

Lorsqu'un personnage reçoit des DM supérieurs ou égaux à son score de CON en une seule attaque, on coche la case de blessure grave sur sa feuille de personnage. Le personnage obtient aussi automatiquement une blessure grave s'il tombe à 0 PV (en plus de la règle décrite ci-dessus). Un personnage victime d'une blessure grave est *affaibli* (il utilise un D12 pour tous ses tests).

Lorsque le personnage reçoit une blessure grave, il doit faire un test en CON difficulté 8 (avec 1D12) ou perdre connaissance pour 1D6 minutes. A la fin de cette période d'inconscience, un nouveau test, de même difficulté, doit être tenté. En cas de réussite, le personnage se réveille. Sur un nouvel échec, il reste comateux 1D6 heures de plus. Les créatures de type non-vivant sont immunisées

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

à cet effet, comme à tous les effets qui nécessitent un test de CON.

Guérir une blessure grave : chaque jour, après une nuit de repos, un personnage peut faire une seule tentative pour guérir d'une blessure grave. Il doit effectuer un test de CON difficulté 8 (avec un D12). En cas de réussite, la blessure grave est effacée.

Si le personnage bénéficie d'une hospitalisation ou de soins médicaux efficaces, le M) peut accorder un bonus allant de +2 à +5 pour ce test. Si le joueur obtient un échec critique (résultat de 1 sur le D12), le M) peut considérer qu'une complication survient (septicémie, gangrène, etc.). Des soins intensifs sont nécessaires ou la blessure s'aggrave et peut éventuellement mener au décès du personnage.

Guérison des PV

Les personnages ne récupèrent pas naturellement leurs PV entre les combats. Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage blessé récupère un nombre de PV égal au résultat d'un dé de vie, auquel s'ajoute le niveau et le Mod. de CON du personnage.

Il existe aussi d'autres possibilités de soins comme expliquées dans les capacités idoines, de base ou surnaturelles.

Disparition des corps

Lorsqu'ils perdent la vie, les corps des Ombriens et des créatures de l'Ombre (mais pas des éveillés) quittent notre monde (nul ne sait s'ils se rematérialisent de l'autre côté, dans leur monde d'origine). Ce phénomène n'est pas plus explicable que le reste, mais explique en partie le fait que les autorités ordinaires ne soient pas plus alarmées après un massacre entre Ombriens ou après la mort d'une créature cauchemardesque.

La disparition est assez rapide et provoque un léger dégagement de fumée noire.



Règles d'aventure

Bien que les règles de base et le système de combat couvrent en grande partie les actions des personnages lors d'une séance de jeu, il est certaines occasions où le MJ aime à se reposer sur des règles spécifiques.

Dans ce chapitre, on vous parlera d'enquête, de poursuites, de la nature hostile et de quelques petites choses encore.



Enquête et indices

Les enquêtes constituent souvent des étapes importantes dans les scénarios de jeu de rôle. Pour réussir une scène d'enquête, les joueurs doivent trouver des indices cachés qui les mènent à la scène suivante ou qui leur permettent d'avancer sur le chemin de la vérité (ou du moins, la vérité que le scénario veut leur faire croire). Sans les bons indices, si les personnages reviennent bredouilles, toute la sagacité des joueurs peut se révéler inutile ou même les emmener dans des directions complètement fausses. C'est pourquoi la recherche et la mise en corrélation d'indices est une source de difficulté en jeu de rôle.

Indices évidents : les indices les plus importants devraient être presque immanquables, en particulier pour des joueurs débutants. Il suffit que les PJ se trouvent au bon endroit pour les trouver. Il n'y a alors pas

de test à effectuer du moment que le joueur indique que son personnage fait une recherche. Par exemple, s'il est sur une scène de crime, le personnage trouve automatiquement l'arme jetée derrière le lit si le joueur déclare que celui-ci fouille la pièce.

Indices et tests

Lorsque les indices sont cachés, il faut faire appel à un test. Les indices sont généralement de trois types, chacun demandant un test sur l'une des trois caractéristiques mentales (INT, PER et CHA). Le MJ fixe la difficulté du test en fonction de l'évidence de l'indice (voir la table des difficultés). Chercher un indice dans une zone de 5 mètres de côté environ ou interroger une personne prend 2D6 minutes. Si plusieurs personnages effectuent en même temps la même recherche, ne lancez qu'une seule fois 2D6 pour déterminer le temps nécessaire, le personnage avec le meilleur résultat au test trouve le premier :

- **Trouver une preuve (PER) :** il s'agit d'une preuve matérielle, par exemple un cheveu, une tache sur un morceau de tissu, une empreinte dans la terre...
- **Remarquer un détail (INT) :** à l'aide d'un raisonnement logique, le personnage remarque que quelque-chose cloche, par exemple un objet déplacé ou manquant, un sens caché dans un message ou des faits contradictoires.
- **Obtenir un aveu (CHA) :** le personnage apprend quelque-chose d'un interlocuteur, qui lui livre un renseignement, consciemment ou sans même s'en rendre compte.

Pour être certain de ne pas rater un indice, un personnage peut prendre 10 ou 20. Si le personnage multiplie par 10 le temps normal (2D6 minutes x10), le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au D20 du test de recherche. Bien entendu, cela n'est pas

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

suffisant pour un indice dont le niveau de difficulté est trop élevé. Dans certains cas, le MJ peut autoriser le personnage à prendre 20 en passant 2D6 heures à chercher l'indice.

Rater un test

Parfois, rater un indice peut mettre en péril la bonne marche du scénario et le MJ devrait réfléchir à deux fois aux solutions pour éviter cet écueil. Plusieurs options s'offrent à lui et, bien entendu, il est possible d'alterner ou de mixer différentes approches, en fonction des événements du scénario.

Les personnages : si le MJ prévoit de faire jouer des scénarios où la partie enquête est primordiale, il est préférable qu'au moins un des personnages du groupe possède la voie de l'investigation. D'autres voies offrent des bonus dans certains domaines en particulier. N'oubliez pas la règle sur les compétences : un joueur peut toujours revendiquer un bonus égal au rang atteint dans la voie pour une action en rapport avec celle-ci.

La difficulté : lorsqu'un indice est important pour la poursuite du scénario, le MJ devrait essayer de lui assigner une difficulté inférieure ou égale à 15. Dans tous les cas, au moins un personnage du groupe devrait être capable de réussir le test simplement en pensant à « prendre le temps ». N'hésitez pas également à rappeler aux joueurs la règle de coopération pour augmenter leurs chances, en particulier lorsqu'ils prennent leur temps.

Informez les joueurs : si le MJ annonce la difficulté du test, le joueur sait qu'un échec est survenu et qu'il a manqué un indice. Son personnage a l'intuition que quelque-chose lui a échappé et il pourra revenir plus tard (au moins 1D20 heures) ou encore « prendre 10 ou 20 » si cela est possible.

Impitoyable : la méthode dure consiste à laisser les joueurs trouver des solutions alternatives face à leurs échecs. Le MJ

n'indique pas la difficulté du test et peut même parfois lancer secrètement le dé à la place du joueur, en ne lui laissant ainsi aucun renseignement sur la qualité de sa recherche... Dans ce cas, le scénario devrait prévoir une solution alternative.

Solution alternative : proposer au cours du scénario de nouvelles opportunités pour le personnage de récupérer l'indice ou l'information. Le plus simple consiste à replacer l'indice ailleurs ou à un autre moment. Ou alors, un PNJ amical peut confier l'information. Ou, plus gratifiant, un adversaire (qui pourrait suivre es P) et se faire remarquer, par exemple) est mis hors d'état de nuire et lâche l'info en question sans en savoir plus.



Règles de poursuite

Pour des raisons de simplicité, notamment dans les phases de combat, nous avons fait le choix de fixer la vitesse de déplacement à 20 mètres par action de mouvement pour l'immense majorité des créatures.

Dans le cadre précis d'une poursuite, ce choix peut surprendre, mais nous considérons que les possibilités lors de ce genre d'événement ne se résument pas à une course de vitesse. La capacité d'une créature à en rattraper une autre dépendra d'une succession de tests de DEX. Ces tests simulent les aléas du terrain, car la capacité à franchir un obstacle est souvent plus déterminante que la vitesse pure. Les créatures les plus rapides ont généralement un haut score de DEX ou même

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

deux D20 pour les tests de cette caractéristique.

Commencez par déterminer la distance initiale entre les créatures. A chaque tour, on considère que chaque participant utilise toutes ses actions en mouvement. Si ce n'est pas le cas, la créature qui utilise une autre action perd automatiquement 20 mètres sur ses opposants.

A chaque tour de poursuite, chaque créature fait un test de DEX (diminuée du bonus de DEF d'une éventuelle armure). On compare les résultats.

- Si la différence entre les scores obtenus est inférieure à 10 points, la distance est réduite ou augmentée de 10 mètres à l'avantage du plus haut score.
- Si un protagoniste dépasse d'au moins 10 points le score obtenu par son adversaire, il obtient une action supplémentaire de son choix (mouvement ou attaque) en plus des 10 mètres de terrain perdus ou gagnés (voir ci-dessus). Il peut s'en servir pour rattraper/distancer son adversaire par une action de mouvement ou pour l'attaquer (au contact ou à distance, au choix).



Distance limite : une poursuite prend généralement fin si les protagonistes se perdent de vue. C'est au MJ de décider de la

distance que cela représente en fonction de la nature du terrain, de 50 en forêt à 500 mètres et plus en plaine.

Tests de CON : au bout de 5 tours, si la poursuite n'est pas terminée, vous pouvez décider que les tests de DEX sont remplacés par des tests de CON. La poursuite n'est plus une question de vitesse mais d'endurance.

Règles pour les véhicules

Voici les règles pour simuler les poursuites en véhicules, un élément incontournable de la plupart des aventures contemporaines.

- **Pilotage :** à chaque tour, le conducteur peut utiliser une action de mouvement pour faire un test de DEX difficulté 10 ou 15 (au choix). En cas de succès, il augmente ou réduit la distance entre les véhicules de 10 mètres (difficulté 10) ou de 20 mètres (difficulté 15). En cas d'échec, il subit une sortie de route ! Si son véhicule est plus rapide que celui de son adversaire, il obtient un bonus de +5 au test.
- **Sortie de route :** tous les passagers subissent 2D6 DM. Lancez 1D6 : sur un résultat de 1-3, le véhicule est HS et il ne peut pas repartir. La distance entre les véhicules est immédiatement réduite / augmentée de 40 mètres.
- **Percussion :** si la distance entre deux véhicules est réduite à 0, le pilote peut utiliser une action d'attaque pour faire un test de DEX (pilotage) opposé contre le pilote adverse. Le véhicule le plus lent inflige une pénalité de -5 au test du pilote. En cas de succès, le véhicule percuté subit une sortie de route, sauf si son conducteur réussit un test de DEX (pilotage) difficulté 15. Si le véhicule percuté est le plus lourd, il bénéficie d'un bonus de +5 au test pour éviter la sortie de route, s'il est le

plus léger, il subit au contraire une pénalité de -5.

Aventure et exploration

Cette partie vous présente les règles minimales pour gérer la survie des personnages face aux périls du monde en dehors des simples combats.



Voyager

Un personnage qui marche sur un chemin plat avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de $[10 + \text{Mod. de CON}]$ kilomètres par période de 4 heures tant qu'il suit un chemin. Si le personnage se déplace en-dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux. Un personnage victime d'une blessure grave divise encore cette distance par deux.

Un personnage qui porte une armure retranche sa valeur de DEF à cette distance. Si l'armure est dans le sac, sa pénalité est réduite de moitié.

Une journée de voyage normale compte deux périodes de marche.

- **Marche forcée** : si le personnage est à pied, à la fin de chaque période de marche supplémentaire, il subit une pénalité cumulable de -2 à toutes ses actions tant qu'il n'a pas pris un repos de 10 heures consécutives (si vous utilisez la règle des points de récupération, dépensez 1 point à la place. La vitesse de déplacement en marche forcée est réduite de 2 km par période supplémentaire.
- **Terrains difficiles** : divisez par 2 la distance parcourue si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4 et parfois même plus. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher). En haute montagne, par exemple, la vitesse de progression peut devenir ridicule et descendre jusqu'à environ 1 km par période.
- **En combat** : en combat, les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.
- **Se nourrir** : si le personnage ne transporte pas de nourriture (il est possible d'emporter jusqu'à 7 jours de provisions) et doit chasser, il ne peut faire qu'une seule période de marche par jour. Il doit avoir un fusil et, si ce n'est pas le cas, il doit faire un test de CON supplémentaire (difficulté selon le milieu, bonus selon le rang atteint dans la voie de la survie) pour réussir à se nourrir ou perdre 1D4 PV chaque jour (sans possibilité de récupérer tant qu'il ne se nourrit pas).
- **Animaux** : une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage (armure comprise). Dans ce cas, son déplacement augmente de 2 km et il ne subit aucun malus d'armure si l'animal la transporte. Un personnage

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

à cheval se déplace de 15 km par période (et 12 km pour le poney). En cas de marche forcée, le cavalier subit seulement une pénalité de -1 par période. La monture aura elle aussi besoin de 10 heures de repos (et de fourrage).



Règles de survie

Un personnage qui se déplace en terrain naturel doit faire un test de PER et un test de CON chaque jour (tests de survie). La difficulté des tests dépend du milieu naturel.

- Forêt tempérée sauvage PER 10, CON 10
- Désert brûlant ou glacé* : PER 10, CON 15
- Jungle, marais, haute montagne* : PER 15, CON 15

(*): Equipement adapté : si le personnage ne porte pas une tenue de grands froids (voir équipement), la difficulté du test de CON est augmentée de +5 et le personnage perd 1D4 PV dans la journée et 1D4 PV de plus durant la nuit. Cette règle est aussi valable si le personnage n'a pas d'eau dans un désert brûlant.

Groupe : si plusieurs personnages se déplacent en groupe, un seul personnage (généralement le plus compétent) fait le test de PER pour guide le groupe, mais chaque personnage fait son propre test de CON.

En cas d'échec du test de PER, le personnage s'expose à un danger, lancez 1D6 :

1D6	Danger
1-2	Accident naturel : avalanche, sable mouvant, chute d'arbre, chute, etc. Test de DEX difficulté 15 ou 1D6 DM (2D6 en milieu extrême).
3-4	Obstacle infranchissable : falaise, précipice, tempête de sable, puissant cours d'eau, etc. Le personnage doit rebrousser chemin et perd une journée complète.
5-6	Prédateur : ours, lion, etc. Le personnage est victime d'une attaque.

En cas d'échec au test de CON, le personnage n'arrive pas à progresser et s'épuise :

- Il divise par 2 son déplacement pour la journée.
- Il perd 1 PV
- Il ne récupère aucun PV pendant la nuit.

Les dangers naturels

La nature peut receler bien des dangers pour des aventuriers intrépides...

- **Sauter :** la difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan est

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

égale à 3 fois la distance à franchir en mètres. Pour un saut en longueur sans élan, elle est de 6 fois la distance en mètres.

- **Chutes** : les DM de chute sont de 1D6 par tranche de 3 mètres pour un maximum de 10D6 (30 mètres). Un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.
- **Feu** : prendre feu ou traverser un incendie inflige 1D6 DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance. Difficulté : [5+2 par tour].
- **Soulever une charge** : difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de la tête : poids/2 10, poids 15, poids x 2 20, poids x 3 25. Si le personnage souhaite porter la charge dans ses bras sur quelques mètres, il bénéficie d'un bonus de +5 à son test et s'il souhaite traîner la charge sur quelques mètres, le bonus passe à +10.
- **Poisons** : un test de CON est requis contre une difficulté qui dépend du type de poison. En cas d'échec, le poison agit. En fonction du poison, un succès peut limiter les dégâts ou les annuler complètement. Quelques exemples. **Poison affaiblissant** : difficulté 10, en cas d'échec, la cible est *affaiblie* pendant 1D6 heures. Fait effet après 1D6 tours. **Poison lent** : difficulté 10, 2D6 DM. En cas de succès, DM réduits de moitié. Fait effet après une journée. **Poison rapide** : difficulté 10, 2D6 DM. Agit immédiatement. **Poison violent** : difficulté 20, signifie la mort en cas d'échec, 2D6 DM en cas de succès. Fait effet en 2D6 minutes. **Enduire une arme de poison** : nécessite un test

d'INT ou de DEX difficulté 10. En cas d'échec, la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.



DM aux structures

Pour réussir à enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle. Vous trouverez ces valeurs dans le tableau ci-dessous. Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez le score de RD indiqué à tous les DM infligés à sa structure.

Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs). Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de travaux publics ont une chance de les endommager sérieusement.

Structure	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Mur de briques	25	10
Mur de pierre (30 cm)	30	20

Pièges

Un piège est un système mécanique (éventuellement magique) destiné à capturer, ralentir ou tuer.

Un personnage qui risque de déclencher un piège doit faire un test de PER pour le détecter. En cas de réussite, il découvre la menace à temps, sinon il tombe dans le piège ! Si le personnage cherche des pièges pendant sa progression, il peut à la place faire un test d'INT dont la difficulté est inférieure de 5 points à celle du test de PER. Toutefois, ce type de recherche limite son déplacement de moitié.

Si un piège est détecté, le personnage peut parfois le contourner, sinon il peut essayer de le désamorcer. La difficulté dépend de la nature du piège. En cas d'échec, on considère généralement que le piège est activé et affecte le personnage. Lorsqu'un piège est activé, certains d'entre eux autorisent un test de DEX pour ne subir que la moitié des DM en cas de réussite.

- **Piège à loup** : une grosse mâchoire de métal qui se referme sur la jambe. Détecter PER 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et la victime est *immobilisée*. Test de FOR difficulté 15 pour se libérer.
- **Chausse-trappe** : des étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la

cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non. Détecter PER 5 ou 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et la cible est *ralentie* jusqu'aux soins. Il faut 10 minutes pour les camoufler.

- **Fosse à pieu** : utilisée en milieu naturel pour tuer du gros gibier, il s'agit d'un trou (3 mètres) hérissé de pieux. Détecter PER 15, désamorcer INT 5. Effet : 2D6 DM, test de DEX 15 pour s'échapper.
- **Aiguille empoisonnée** : dans une serrure, ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture ou la crochète. Détecter PER 20, désamorcer INT 10. Effet : selon le poison.
- **Lasso ou filet** : destiné à capturer, le lasso enserre un pied et soulève la cible tête en bas, le filet capture une ou plusieurs créatures. Détecter PER 15, désamorcer INT 10. Effet : la victime est *immobilisée et renversée* le temps de couper les cordes.
- **Mine anti-personnelle** : enterrée dans le sol, elle explose lorsque vous relâchez la pression exercée par votre pied. Détecter PER 20. Toutefois, si le personnage réussit un test de difficulté 15, il s'aperçoit qu'il a marché sur une mine avant de retirer son pied (et de provoquer l'explosion). Désamorcer INT 10, 20 si quelqu'un a le pied dessus. Effet : 3D6 DM et test de CON difficulté [10+DM subis]. En cas d'échec, le personnage subit une blessure grave et il est *ralenti* jusqu'à ce que sa blessure soit guérie.
- **Claymore** : un fil au ras du sol déclenche l'explosion d'une charge qui projette des shrapnels dans une zone. Détecter PER 15. Désamorcer INT 10. Effet : 3D6 dans la zone (60°, 20 mètres). Test de DEX difficulté 20 pour réduire les DM de moitié.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Devenir MJ

Pour jouer à URBAN ARCANA, il faut un meneur de jeu (MJ). C'est celui ou celle qui va mener la partie, permettre à l'aventure d'exister. C'est un rôle excitant et gratifiant pour celui qui l'assume. Alors pourquoi pas vous ?



Bien lire les règles

Les règles d'un jeu de rôle sont étudiées pour simuler des aventures palpitantes, mais aucune d'entre elles n'est sacrée. Lisez attentivement les règles une première fois. Prenez des notes au besoin. Essayez d'imaginer dans quelles circonstances vous aurez besoin d'y revenir. Mais si vous estimez qu'une règle n'est pas adaptée à votre partie, si vous estimez qu'elle n'est pas claire ou si vous ne l'aimez pas, n'hésitez pas une seconde à vous en passer. Essayez simplement de conserver un corpus de règles cohérent et de ne

pas pénaliser certains personnages en ne tenant pas compte de certaines règles induites par leurs capacités ou leurs atouts, sinon vous générerez des frustrations.

Urban Arcana : le jeu

Rappelez-vous que ceci est un jeu. Tout le monde doit donc pouvoir s'amuser – vous y compris. Et la meilleure façon de vous en assurer, c'est de parler avec vos joueurs avant de vous asseoir à la même table.

A la différence des autres univers de fantasy, URBAN ARCANA se déroule dans le monde réel. Chaque joueur aura sa propre définition du monde réel, une définition forgée sur des années de vie dans ce même monde. Vous ne pouvez pas simplement vous référer à un livre de règles et prétendre que « c'est tout ce que vous devez savoir ». Comme tout obstacle, cela peut se révéler à la fois un défi et une opportunité.

Vous allez devoir répondre aux attentes des joueurs et considérer autant que possible le point de vue de chacun. La meilleure façon de procéder est de discuter avec vos joueurs, individuellement ou en groupe et expliquer votre vision des choses. Dites-leur quel est le genre d'aventures que vous comptez leur faire jouer, comment vous espérez voir les personnages se comporter les uns avec les autres et avec le monde qui les entoure, et quels thèmes vous comptez explorer.

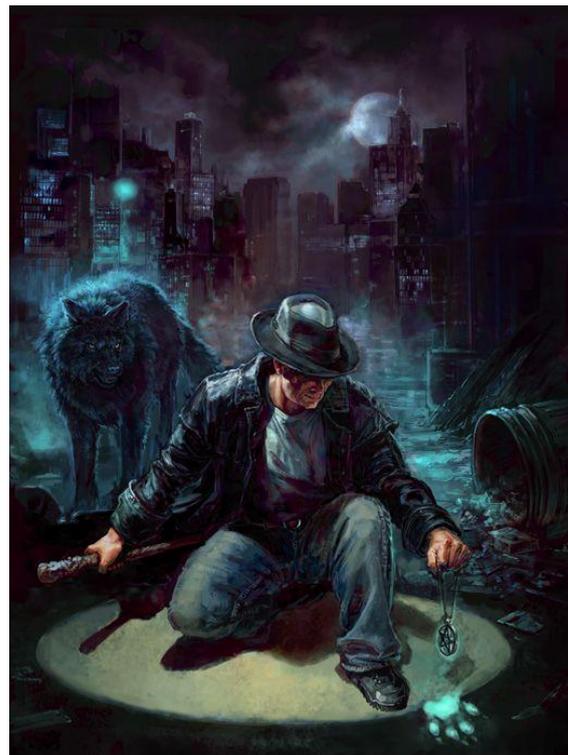
Essayez aussi de prévoir le rythme de vos parties, à quel intervalle comptez-vous jouer ? Pendant combien de temps ?

Mais le plus important est d'écouter vos joueurs et de les laisser vous poser des questions. Entendez leurs espoirs et leurs thèmes de prédilection. Ils vous aideront ainsi à faire de votre campagne d'URBAN ARCANA une expérience mutuellement profitable.

Le rythme

Le jeu de rôle est intéressant à plus d'un titre. C'est à la fois un jeu et une histoire. De manière évidente, les jeux comme les histoires possèdent leur propre rythme – de la rapidité des actions du début à la fin, mais le rythme est une chose différente dans les deux cas.

- **Le rythme du jeu :** lorsque vous jouez, le temps se révèle élastique. Un tour de combat, dans Chroniques Oubliées, compte dix secondes de temps réel. Si vous avez déjà joué à un jeu de rôle, vous savez que ces dix secondes pour un personnage peuvent prendre beaucoup plus de temps pour les joueurs. Mais un jeu trop lent ennue souvent les joueurs. Assurez-vous donc de trouver le bon compromis entre l'application des règles et le rythme du jeu pour contenter tout le monde.
- **Le rythme de l'histoire :** le rythme est un élément essentiel de toute histoire, quel qu'en soit le média. En regardant la télévision ou un film, on apprend qu'une scène d'action doit être rapide et qu'une intrigue politique doit prendre le temps de bien expliquer les choses. Toutefois, on a tous vu des films d'action si rapides qu'ils en deviennent difficiles à suivre et des intrigues politiques qui prennent tellement de temps pour exposer la situation qu'on s'y ennue ferme. La question du rythme est déjà difficile à traiter pour un auteur ou un réalisateur seul. Dans un jeu de rôle, chaque joueur et le meneur de jeu auront leur mot à dire. En tant que meneur de jeu, vous aurez la responsabilité de tenir à l'œil le déroulement de votre histoire et les souhaits de vos joueurs pour savoir quand accélérer et quand ralentir le rythme.



Comment jouer le jeu ?

Les questions relatives au rythme dépendent intégralement de ce qu'est votre style de jeu. Si vous désirez raconter une histoire épique, qui explore les aspects les plus philosophiques de l'univers, vous feriez mieux de ne pas essayer de tout exposer en une seule session de jeu. De même, si vous voulez donner à vos joueurs l'impression d'une course-poursuite permanente, vous feriez mieux de ne pas traîner votre campagne sur plusieurs semaines.

Pour faire simple, il y a deux façons de jouer à URBAN ARCANANA. Le one-shot et la campagne.

Les aventures en one-shot proposent des histoires autoportées qui ont un vrai début et une vraie fin. Même si vous ne déroulez pas tous les fils de la narration en une séance, l'intrigue doit être complètement terminée à la fin de la partie. Bien qu'il soit possible que le scénario ne se termine pas en une séance de jeu, la résolution de l'intrigue signifie la fin de la partie.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Les campagnes continues sont par définition plus proches d'une série d'épisodes. Une aventure démarre lors d'une session, peut se prolonger sur plusieurs séances et générer de nouvelles histoires en cours de route. A chaque fois que les personnages pensent arriver au bout d'un cycle, l'histoire peut rebondir et les emmener beaucoup plus loin. Comme pour les séries télévisées, les campagnes continues peuvent se poursuivre tant que les joueurs y trouveront leur intérêt.

Dans tous les cas, les deux aspects méritent d'être développés.

Urban Arcana : le monde

URBAN ARCANA est plus qu'un jeu. C'est un monde, comme vous le découvrez en lisant ce livre – et mieux vous connaîtrez ce monde, meilleure sera votre expérience de jeu.

Quel que soit le nombre de pages que nous y consacrerons ou le nombre de suppléments que nous éditerons, il sera toujours impossible de vous relater l'ensemble des choses qui s'y passent. Il vous revient donc, à vous le meneur de jeu, de boucher les trous, de donner de la profondeur aux endroits et aux personnes que nous ne ferons qu'évoquer, et d'insuffler la vie aux situations et aux relations que nous allons décrire.

Mieux vous comprendrez le monde, mieux vous le dépeindrez à vos joueurs, et plus ces derniers seront immergés dans le monde d'URBAN ARCANA, plus chacun autour de la table s'amusera.

Le réalisme

Comme nous le disions précédemment, l'un des défis d'URBAN ARCANA est qu'il se déroule dans le monde réel (à quelques détails près, bien entendu). C'est le monde tel que vous pouvez le voir au-travers de votre fenêtre. En d'autres termes, c'est le monde que vous et vos joueurs connaissez. Cela signifie surtout

que vos joueurs pourraient bien connaître mieux certains aspects de ce monde que vous ne le pourrez jamais. Tout ce qu'ils savent du monde réel, qu'ils l'aient appris à l'école ou au travers d'années d'expérience, peut se vérifier dans ce monde-là.

Le problème est que le monde du jeu de rôle fonctionne avec des règles plus simples et sans doute moins subtiles que le vrai monde. Toutes les règles du monde d'URBAN ARCANA tiennent dans un seul livre. La simulation, en jeu de rôle, ne doit pas remplacer les lois de la réalité, de la physique. Elle en fait un jeu abordable, tout au mieux. Elle ne peut rendre compte de la complexité d'un immense canevas composé de différentes études sur les sujets les plus pointus.

Vous ne voyez pas de quoi on parle ? Prenons un exemple.

La question des dommages

L'une des questions les plus simples concernant la mécanique des jeux de rôle tourne autour d'une même question : que se passe-t-il lorsqu'un personnage est blessé ?

Dans URBAN ARCANA, la réponse est simple : il encaisse des DM qu'il soustrait à ses PV. Quelle que soit la manière dont ces DM sont encaissés, cela revient au même. Si un couteau cause 5 DM, ce sont les mêmes DM que les 5 DM d'une chute. Cependant, n'importe quel étudiant en médecine pourrait vous dire que ces deux blessures n'ont rien en commun.

La réalité, le réalisme et assez réaliste...

Rappelez-vous qu'URBAN ARCANA est un jeu. Ce n'est pas la simulation du monde I.I. Au mieux, les règles simplifient grandement les lois de la physique ou de n'importe quelle science. Les règles sont une simplification la plus équilibrée possible de la

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

réalité telle que nous la percevons. Elles offrent la possibilité de simuler avec un certain degré de réalisme tout ce qui peut survenir dans le monde réel.

Ce que vous et vos joueurs devez décider, c'est de quel degré de réalisme vous avez besoin pour jouer, et ce que vous allez faire pour y arriver. Rappelez-vous que c'est votre jeu. Vous pouvez en modifier chaque aspect pour le rendre meilleur à vos yeux.

Mais nous devons tout de même vous rappeler que c'est un jeu FANTASTIQUE. C'est un monde où les elfes, la magie et les monstres sont réels. Toute notion de réalisme doit passer par l'acceptation de ces concepts. Personne ne pourrait réellement dire quel serait l'effet de l'impact de la masse d'un ogre sur un SUV en pleine course.

Le frisson de la découverte

Bien que URBAN ARCANA se base sur le monde réel, ce n'est pas exactement le monde derrière votre porte. Quelque-chose d'étrange s'y déroule, et il est de votre responsabilité en tant que MJ que vos joueurs ressentent le frisson de la découverte alors qu'ils prennent conscience de cette différence.

Dans cette version du monde, des créatures fantastiques vivent tout autour de nous et des choses incroyables se passent tout le temps. Les gens normaux n'arrivent pas à les voir, c'est tout. De temps en temps, quelqu'un réussit à percer le voile de l'Ombre et à voir les choses telles qu'elles sont réellement. En tant que MJ, vous devez essayer de faire naître un sentiment identique dans l'esprit de vos joueurs.

Assurez-vous de ne pas fournir trop d'informations à vos joueurs. Ne révélez la vraie nature du monde que par bribes – prolongez le mystère et nourrissez le frisson de la découverte. Aussi longtemps qu'ils auront des choses à apprendre, vos joueurs essaieront

de se dépasser pour découvrir ce qui se cache là-dehors.

Bien que vous joueurs peuvent apprendre presque tout ce qu'il y a dans ce livre, arrangez-vous pour en garder toujours un peu sous le coude. Après tout, ce que vos joueurs auront lu peut ne pas être la vérité. Si vos joueurs pensent que Franz Draco est en réalité un éfrit – et que c'est en effet ce qu'on vous dit ici – pourquoi ne pas en faire un dragon de cuivre dans votre version du monde ?

Bien que vous deviez vous sentir libre de modifier toutes les informations comprises dans ce livre, vous pouvez aussi en ajouter et en créer de toute pièce. Faites vraiment d'URBAN ARCANA votre jeu. De vastes pans de cet univers ne sont qu'abordés, attendant que vous vous en empariez.

Le Fantastique avec un grand F

Souvenez-vous qu'URBAN ARCANA est un monde où les créatures et les pouvoirs de l'Ombre – un monde au-delà de l'espace et du temps – se sont déversés. L'une des clés du succès des parties de ce jeu exploreront les façons dont la réalité et le fantastique entrent en collision.

Les elfes du quartier

La première piste d'exploration est la tension créée par l'apparition de créatures fantastiques et de leur culture dans le monde réel. Que se passe-t-il lorsqu'une famille d'elfes vient s'installer dans une résidence comptant six familles de gens normaux ? Le résultat serait-il différent avec une famille de nains ou de minotaures ? Comment le voisinage, ou même la ville entière, réagit face à cette nouvelle minorité ?

Vous pouvez (et devriez) vous inspirer du monde réel pour obtenir des éléments de réponse. Dans certains cas, cela risque d'amener de la violence – des jeunes de chaque

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

groupe peuvent se mesurer dans une guerre des gangs. Dans d'autres cas, les autorités peuvent instaurer de nouvelles lois ou des restrictions. Il est illégal de stigmatiser une « race » précise ou une religion, mais des lois peuvent règlementer la possession de certains animaux domestiques, la pratique de certaines activités ou le nombre de personnes pouvant occuper un logement en même temps pour arriver au même résultat (dans cet exemple, les animaux domestiques peuvent être de grands loups bavards, les activités viser les tags aux excréments et le nombre de personnes vivant sous le même toit clairement viser une tribu de gobelins...).



Observez votre voisinage et commencez à imaginer ce qui pourrait changer si des créatures fantastiques venaient y vivre. Lisez la presse, regardez ou écoutez les journaux à la recherche d'informations en remplaçant les intervenants par des Ombriens...

La Vraie Pizza Mystique

L'autre face de la pièce se révèle lorsque vous essayez d'imaginer ce que les Ombriens feront des usages ou du matériel moderne. Bien

entendu, les armes viennent à l'esprit en premier. Plus terrible encore qu'un troll enragé serait un troll enragé armé d'une mitrailleuse lourde. Mais dans le même ordre d'idée, on peut se demander quel usage ferait une créature venue d'un monde médiéval d'un appareil de haute technologie.

Imaginez qu'au lieu de préparer des potions traditionnelles, des magiciens préparaient leurs sorts dans des cookies ou des cupcakes. Imaginez ensuite qu'ils rachètent une usine pour les produire en masse. D'un autre côté, la chaîne alimentaire est-elle le meilleur support pour un sort alors que la science moderne pourrait leur fournir une poudre qui condenserait les effets de n'importe quel sort ? Et avez-vous pensé à un illithid engagé par une maison de marketing ? De quoi serait-il capable s'il pouvait exercer son pouvoir de manipulation mentale par téléphone ou par caméra interposée ?

Observez les appareils, les services et tout le luxe que vous utilisez tous les jours et demandez-vous quels usages alternatifs pourraient en faire des créatures issues de l'Ombre ? Faites un tour au magasin de bricolage du coin et jetez un œil aux outils dont vous ne connaissez pas la fonction exacte. Imaginez maintenant les usages les plus improbables que vous pourriez en faire. C'est sans doute ce qui se passerait dans la tête d'un Ombrien tous les jours de l'année dans notre monde.

Ni l'un, ni l'autre

Pour finir, le monde d'URBAN ARCANA n'est pas vraiment le monde derrière votre porte, ni tout à fait un monde étranger. C'est un mélange de choses familières et inconnues, où personne ne peut vraiment être sûr que les choses sont ce qu'elles sont. La marée de l'Ombre est toujours montante, et les choses vont donc devenir de plus en plus étranges.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Le monde est rempli de gens qui ne peuvent pas voir les créatures et les effets de l'Ombre pour ce qu'ils sont vraiment. Peu importe que les elfes, les ogres et la magie deviennent le pain quotidien des héros, la plupart des gens continueront à vivre leur vie comme ils l'ont toujours fait.

Vous feriez bien de garder ce subtil mélange en tête lorsque vous concevrez vos aventures. Laissez vos joueurs dans le doute. Si les trois dernières menaces affrontées par vos héros étaient d'origine surnaturelle, opposez-leur une menace parfaitement normale. S'ils passent leur temps à combattre le crime ordinaire, placez sur leur chemin un gang composé de créatures de l'Ombre qui utiliseraient la magie. Lorsque vos joueurs se présentent à vous sans savoir ce que vous leur proposez, alors vous réaliserez le travail que l'on attend de vous dans URBAN ARCANA.



Votre première aventure

Chaque groupe, chaque campagne aura sa première aventure. Parfois, ce sera la première expérience d'un joueur, ou du meneur de jeu, à URBAN ARCANA. D'autres fois, joueurs et meneur de jeu seront déjà des habitués de cet univers mais prendront un nouveau départ

sur ses rivages. Dans tous les cas, une première aventure est toujours excitante parce qu'elle ouvre grand les portes des possibilités.

Il était une fois...

Que vous planifiez un one-shot ou une campagne, la première aventure sera sans doute la plus importante de toutes. Elle conditionnera par nature l'ensemble de votre expérience de jeu. Mais pas d'inquiétude. Cela vous facilitera la tâche.

Pourquoi ? Parce que votre but est clair. Votre but principal lors de cette partie sera de vous assurer que tout le monde s'amuse. Vous trouverez ci-dessous quelques trucs à garder à l'esprit pour que tout se passe bien.

Choisissez vos amis

Il y a une dynamique intéressante qui s'installe lorsque vous préparez une partie d'URBAN ARCANA, en particulier lorsque vous rassemblez les héros qui vont vivre l'aventure. Dans un jeu de rôle, les héros ont souvent besoin d'une bonne raison pour s'allier – une protection mutuelle ou une colère partagée sont les raisons les plus usitées. Il y a des monstres à combattre et des trésors à se partager. Dans un jeu contemporain, les raisons de partir à l'aventure sont souvent différentes. Les personnages peuvent avoir des buts plus subtils et absolus à la fois. Et ils auront souvent d'autres options que rejoindre un groupe de marginaux.

Pousser vos joueurs à trouver la raison pour laquelle leurs personnages partiront à l'aventure ensemble est le meilleur défi que vous pouvez leur proposer durant votre première aventure.

Il y a généralement trois raisons qui poussent des gens à former une équipe.

- **Un passé commun :** les personnages partagent un même passé qui les relie les uns aux autres. Ils peuvent former

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

une famille, être les employés d'une même société, les membres d'un même groupe social, des étudiants dans la même classe ou les habitants du même immeuble. Cela semble difficile sans induire vous-même l'idée chez vos joueurs, mais c'est assurément l'une des raisons les plus solides pour forger un esprit d'équipe.

- **Un but commun :** les personnages partagent un même objectif. Ils veulent faire fermer une usine polluante, attraper une créature mystérieuse qui terrorise le voisinage, ou devenir riche en exploitant les ficelles de la magie au détriment des gens normaux. Cela représente souvent un lien fort. Le hic, c'est que si le but est facilement ou rapidement atteint, le groupe peut ne plus avoir de raison de rester uni.
- **Une menace commune :** quelqu'un ou quelque-chose présente un danger immédiat pour chaque personnage. Peut-être ont-ils provoqué la colère d'un puissant magicien ou d'une corporation louche, ou peut-être un tueur en série les a-t-il choisis pour prochaines victimes ? Ou peut-être se sont-ils tout simplement retrouvés dans le même bus alors qu'une créature de l'Ombre tentait de l'avaloir ? C'est sans doute la raison la plus convaincante et immédiate pour qu'un groupe de parfaits étrangers unissent leurs efforts. Mais là aussi, une fois la menace éliminée, le groupe ne souhaitera peut-être pas poursuivre son alliance.

Choisissez le ton

Le jeu de rôle permet différents styles de jeu. Certaines personnes préfèrent un ton sérieux et une action dramatique alors que d'autres préfèrent l'humour et les situations

burllesques. Il y a certainement autant de bonnes façons de jouer à URBAN ARCANNA que de personnes pour y jouer. Mais dans VOTRE jeu, vous vous devez de trouver le ton qui vous convienne.

Choisissez une première aventure qui corresponde au ton que vous souhaitez employer dans les parties suivantes. Sans les contraindre, expliquez aussi aux joueurs quel est ce ton et comment vous espérez les voir réagir. De manière générale, il est plus facile de pousser des joueurs sérieux à prendre les choses à la légère de temps en temps plutôt que l'inverse.

Noir et blanc

L'une des activités les plus gratifiantes d'un MJ est de mettre en place des intrigues complexes et des thèmes subtils, en jouant sur la vision du monde des joueurs et de leurs personnages. Cependant, ne vous y essayez pas dès votre première aventure.

Une première aventure sera forcément remplie de situations inédites, de nouvelles idées et de nouveaux personnages. Essayez autant que possible de rendre cette aventure simple et directe. Évitez les personnages ambigus et les zones grises de la morale.

Fournissez à vos héros un adversaire réellement méchant et évitez de laisser planer le doute quant au caractère légitime de son action. Un monstre qui veut manger les enfants d'une école sera très efficace, tout comme une chaudière animée par magie qui menace de faire s'effondrer tout un immeuble. Cherchez des situations où les choix sont évidents. Poussez vos héros à agir, ou à ne rien faire.

Laissez d'abord vos joueurs explorer leur propre personnage et l'univers dans une aventure en noir et blanc, sans demi-mesure. Cela ne fera qu'améliorer l'impact de vos

futures intrigues complexes lors de vos prochaines aventures.



Plantez les graines de l'avenir

On vient de vous conseiller de garder votre première histoire et vos personnages aussi simples et directs que possible, mais cela ne vous empêche pas de préparer le terrain pour vos prochaines aventures. N'hésitez pas à introduire des personnages, des affaires, des objets et des concepts que vous exploiterez plus tard.

Cela peut ne sembler qu'utile dans le cadre de campagnes, mais avec un peu d'application, cela peut aussi enrichir vos prochains one-shots. Si vous planifiez de mettre en scène dans une prochaine aventure une guerre des gangs, n'hésitez pas à évoquer ces gangs dans un journal télévisé ou à la radio lors de votre première aventure. Le patron des personnages lors de cette première aventure peut être la victime d'un tueur mystérieux au début de votre prochaine partie.

Dans tous les cas, cela ne peut être que bénéfique de planter les graines de l'avenir de vos personnages lors de vos premières parties. Cela donnera de la profondeur à votre monde

et maintiendra l'attention de vos joueurs, car ils auront conscience que n'importe quel détail peut être un indice dont ils auront besoin plus tard.

Cent idées d'aventures

Si vous manquez d'idées pour créer vos aventures, nous vous proposons ici cent idées pour titiller votre imagination...

Droo	Idée d'aventure
01	Un gang de gobelins terrorise le voisinage.
02	Une célébrité se révèle être un mage diabolique.
03	Le maire de la ville licencie tout son personnel pour n'engager que des Ombriens de la même espèce.
04	L'Ordre Fraternel de la Vigilance essaie de détruire la réputation des héros auprès des gens normaux.
05	Des mineurs découvrent par accident le repaire d'un dragon.
06	Tous les habitants d'une tour d'habitations développent soudain des capacités de lanceurs de sorts.
07	Des ingénieurs nains fragilisent les tunnels du métro.
08	Des esprits hantent l'hôtel de ville.
09	Une marque bien connue de soda devient une potion de vol.
10	Une équipe de tournage d'une émission de télé-réalité suit les héros partout où ils vont.
11	Une panne d'électricité de grande ampleur survient sans crier gare.
12	Une maladie magique ravage une école et un remède tout aussi magique doit être trouvé.
13	Les cafards d'une usine à l'abandon ont beaucoup grandi et se répandent dans le métro voisin.
14	Depuis l'inauguration d'une nouvelle statue, les objets magiques du quartier ne fonctionnent plus.
15	Un blizzard persistant assaille une ville au milieu de l'été.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

16	De petites créatures s'en prennent au réseau de transports en commun de la ville.
17	Des personnes importantes sont retrouvées mortes chez elles, toutes avaient une rose en cristal déposée à côté d'eux.
18	Un combat entre un homoncule et un golem de chair se déroule dans le quartier chaud.
19	Un groupe dissident des Plumes Noires mélange du poison avec l'encre d'un journal local.
20	Chaque porte de la ville est soudainement magiquement close.
21	Une douzaine de gnolls attaquent la délégation de dignitaires étrangers.
22	Un puissant mur de force entoure la cité. Personne ne peut y entrer ou en sortir.
23	Une armée de morts-vivants sort des égouts et attaque les vivants.
24	Après une nuit de pleine lune, le soleil se lève, mais le lendemain, il aura disparu.
25	Un groupe de gargouilles prend position sur un bâtiment officiel et empêche toute autre créature de l'Ombre d'y pénétrer.
26	Une pièce de théâtre mettant en scène un meurtre mystérieux se joue en ville. Lorsque les lumières se rallument, tout le monde est mort.
27	Les Fils de la Tyrannie sont en ville pour un rassemblement annuel.
28	Un musée acquiert un parchemin dont on prétend qu'il permet de ramener les morts à la vie.
29	L'avion d'une personnalité arrive à l'aéroport le plus proche, mais tout le monde a bord a été transformé en lapin.
30	Les gens normaux peuvent soudain voir les créatures de l'Ombre. La panique s'installe.
31	Au cours de la semaine, plus personne ne peut en ville, quelle que

	soit la façon dont on aurait dû mourir.
32	La Guilde Internationale des Travailleurs organise une grève générale qui paralyse la ville, mais personne ne sait pourquoi ils font grève.
33	Un tremblement de terre détruit deux quartiers de la ville, mais le reste de la cité n'a rien senti.
34	Des illithids créent un sort qui les rend capables d'exercer leur contrôle mental au travers des postes de télévision.
35	Des chiffres de feu apparaissent dans le ciel et ressemblent à un compte à rebours.
36	La ville est soudain recouverte d'herbe, de vignes et de fleurs sauvages. Des animaux sauvages parcourent les rues.
37	Louis Corson se rend aux autorités de lui-même et promet de divulguer le nom de toutes les personnes à qui il a versé des pots-de-vin.
38	Un tramway fantôme arpente les rues de la ville la nuit.
39	Un homme dans le couloir de la mort prend contact avec les héros et leur explique qu'il a commis un crime sous l'influence d'un sortilège.
40	Un sosie de l'un des membres du groupe rejoint les héros et prétend que le personnage auquel il ressemble est un imposteur.
41	On a perdu le contact avec le Département 7.
42	En une nuit, un immeuble constitué d'ossements humains apparaît dans le quartier.
43	Des morceaux d'organes humains sont retrouvés dans des pots de crème glacée.
44	Un rival jaloux menace d'arrêter un mariage en cours.
45	Au milieu d'une conférence de presse, un sénateur normal

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

	commence à parler une langue inconnue et délivre un message adressé aux héros.
46	Un télé-évangéliste célèbre prône une guerre sainte contre l'Église de Pelor.
47	Une étrange fumée verte s'élève de terriers autour d'un complexe sportif.
48	Tous les GPS de la ville deviennent fous.
49	Mr. Onikamo annonce son intention de briguer le mayorat de la ville.
50	Des gens qui entrent dans un manège en ressortent avec une personnalité totalement différente.
51	Un confiseur ouvre un magasin où il prétend vendre un chocolat magique.
52	Le fondateur de la cité, mort depuis longtemps, entre à l'hôtel de ville et menace de tuer le maire.
53	Les usines Draco annoncent une faillite inattendue.
54	Trois fois par jour, un spectre apparaît derrière les héros.
55	Des gens perdent soudain le besoin de boire, de manger ou de dormir.
56	Un gang de kobolds change d'attitude et se met à défendre les innocents.
57	Les héros reçoivent une offre pour s'installer dans une nouvelle ville.
58	Une pieuvre géante attaque tous les navires qui tentent d'entrer dans le port de la ville.
59	Des chants étranges peuvent être entendus partout dans le quartier. Personne n'en comprend les paroles.
60	Des vampires attaquent les SDF de la ville.
61	Un nouveau virus informatique transforme quiconque ouvre le fichier en singes.
62	Un magazine publie un article qui accuse les héros de trahison.

63	Un feu magique se propage, menaçant de détruire la ville.
64	Des effluves magiques proviennent du sol et en particulier de la cave des héros.
65	Toutes les machines de la ville s'arrêtent en une fois.
66	Un château d'argent apparaît soudain à bord d'un lac voisin.
67	Des gnomes ouvrent une série de boutiques où tout semble empreint de magie.
68	Les héros se réveillent un matin avec un tatouage de tyrannoeil sur le bras.
69	Un alchimiste réussit à transformer le plomb en or, créant une crise économique majeure.
70	Des membres de la Maison de St Cuthbert se mettent soudain à voler et violenter des innocents.
71	Un dragon d'or se pose sur le toit de l'hôtel de ville et refuse de parler à quiconque.
72	Les yeux des statues et des portraits d'une galerie d'art se mettent à bouger et à observer les passants.
73	Les héros reçoivent un mail qui annonce une série de catastrophes s'ils ne renvoient pas le mail à tous leurs contacts.
74	Les patrons de grosses sociétés disparaissent. Un la première nuit, deux la deuxième et ainsi de suite...
75	Une maison de vente annonce la mise aux enchères prochaine d'un objet magique puissant.
76	Un milliardaire excentrique et lègue tous ses biens aux « elfes du monde entier ».
77	Un cimetière local se met à « recracher ses morts », au sens propre.
78	Les sorts de soin ne fonctionnent plus.
79	Un site web charme ses visiteurs et les pousse à commettre des actes de vandalisme.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

80	Un sportif connu est accusé d'employer la magie pour améliorer ses performances.
81	L'un des héros reçoit une lettre de... lui-même.
82	Tout le monde dans le quartier fait le même rêve la même nuit.
83	Un silence magique tombe sur le quartier.
84	La porte d'une vieille maison isolée est en réalité un portail magique.
85	Des ogres rançonnent les passants sur une route fréquentée.
86	A l'approche de minuit, tout le monde, à l'exception des héros, disparaît dans le quartier.
87	Un troglodyte trouve un ticket de loterie d'un million de dollars et demande aux héros de l'encaisser pour lui.
88	Tous les chiens du quartier se retrouvent soudainement doué de parole.
89	Les héros se réveillent un beau matin et réalisent qu'ils ne reconnaissent plus personne.
90	Des trolls trouvent asile sous l'un des plus grands ponts de la ville.
91	Un hypermarché local voit son système de paiement électronique maudit.
92	Les étoiles se mettent à bouger dans le ciel. Chaque nuit, de nouvelles constellations remplacent les anciennes.
93	Un fou attaque les héros en hurlant que s'il ne les tue pas, le monde entier sera condamné.
94	Dans plusieurs quartiers chauds, toutes les armes à feu cessent de fonctionner, à l'exception de celles aux mains d'un gang d'ogres.
95	Les Serpents de l'Infini se mettent à adorer l'un des héros comme si c'était un dieu ou une déesse.
96	Toutes les heures, un téléphone proche de l'un des héros se met à sonner. A l'autre bout du fil, un rire sardonique éclate.

97	Une star de la musique écrit une chanson à propos des héros.
98	Les gens ne se voient plus dans les miroirs.
99	Le corps d'un drow est retrouvé mort dans le coffre de la voiture de l'un des héros.
100	Des grenouilles tombent du ciel comme une averse dans le quartier.

Un monde d'aventures

Notre monde moderne est un lieu complexe. Beaucoup de choses s'y passent, les personnages peuvent y faire un nombre incalculable de choses, y rencontrer quantité de gens et visiter des tas d'endroits. Dans le même temps, vous n'allez pas vous rendre fou à vouloir recréer un monde qui rivaliserait avec le monde réel, non ? Cependant, vous désirez créer l'illusion que votre monde de jeu EST notre monde.

Alors, comment procéder ?

Une question d'échelle

La première question à laquelle vous devez répondre est celle de l'échelle. Vos héros vont-ils déjouer des complots internationaux ou seront-ils les défenseurs d'une petite ville isolée ? Vont-ils fréquemment prendre des avions reliant les grandes villes du globe ou se contenteront-ils du métro local ?

Les réponses à ces questions vous donneront une bonne idée de ce qui vous attend. Au bas mot, vous allez devoir tenir compte d'un groupe restreint de gens et de lieux : les amis, les proches, les lieux de travail, les résidences des personnages. Les héros de la jet set peuvent aussi vous faciliter la vie, dans le sens où ils ne sont jamais deux fois au même endroit et voient sans cesse de nouveaux visages. D'un autre côté, cela vous contraindra à imaginer sans cesse de nouveaux lieux et de nouvelles rencontres. Si

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

vos héros demeurent dans le même quartier, cela vous permettra de développer pleinement ce quartier – mais ce quartier seulement – et de lui donner vie de façon plus réaliste. Paradoxalement, cela augmente beaucoup le nombre de personnes et d'endroits que vos héros pourront fréquenter...

En d'autres mots, chaque style a ses avantages et ses inconvénients. Et comme toujours, si votre premier choix ne vous convient pas, n'hésitez pas à changer votre fusil d'épaule.



Ensuite, cela vous permet d'introduire progressivement des indices pour les prochaines aventures. Si vous savez déjà quelle sera l'intrigue de votre prochain scénario, n'hésitez pas à amorcer la pompe dans l'histoire en cours. Si vos personnages sont amenés à l'avenir à travailler avec une société précise, il serait bon d'en parler dans les aventures précédentes, pour qu'elle ne leur donne pas l'impression de sortir de nulle part. Si vous comptez les lancer bientôt sur les traces d'un tueur en série, il serait profitable que la première victime du meurtrier soit un personnage secondaire que les héros connaissent bien.

Sans transition...

Vous allez également devoir vous demander ce qui se trame dans votre monde en-dehors des enquêtes et des aventures des héros. Tout d'abord, cela vous permet de rendre votre monde plus réaliste pour les joueurs. Même lorsqu'un gros titre barre la Une d'un journal, il y a toujours assez de matière pour remplir toutes les pages. Un monde où il n'y aurait qu'un seul gros titre risquerait de lasser très vite ses habitants.

Les organisations

Les individus ont une tendance naturelle à se regrouper. Qu'il s'agisse d'une corporation, d'un comité de charité ou d'un club social, le monde est rempli de conclaves au sein desquels des gens pensant de la même manière cherchent à recruter de nouveaux membres.

Le monde d'URBAN ARCANA n'est pas différent du nôtre de ce point de vue. Pour chaque secteur d'activité, d'intérêt, de spécialisation et de prédilection imaginable, il existe un groupe conçu pour regrouper, aider ou parfois opposer ses membres.

Vos organisations

La variété et la quantité des organisations dans le monde réel donnerait le tournis. Il n'y a pas de raison qu'il en aille différemment dans celui d'URBAN ARCANA. Il y a tellement d'organisation d'apparence normale qui touchent au domaine de l'Ombre... Alors, comment faire prendre conscience de cette diversité à vos joueurs sans les noyer avec des informations en pagaille ?

Commencez par bien connaître les organisations dont il est question.

Ami ou ennemi ?

Les héros de votre campagne voudront peut-être rejoindre l'une de ces organisations ou en détruire d'autres. Certaines d'entre elles chercheront peut-être à recruter les héros alors que d'autres refuseraient toute rencontre même s'ils étaient porteurs de lettres d'introduction du Président des Etats-Unis, du pape ou de Pelor. Assurez-vous que votre campagne compte autant d'organisations amicales ou hostiles pour vos héros.

Les organisations amicales peuvent être les employeurs des héros, comme le Département 7, ou des alliées de circonstance. Ajoutez-y

celles pour lesquelles vos héros veulent travailler, quel qu'en soit l'orientation. Inutile de faire d'une agence gouvernementale le meilleur allié des héros si ceux-ci passent le plus clair de leur temps à enfreindre les lois.

D'un autre côté, assurez-vous que les organisations hostiles soient vraiment du genre à mettre fréquemment des bâtons dans les roues des héros. Faire d'une organisation qui déteste les Ombriens le plus grand ennemi des PJs n'aurait pas beaucoup de sens si votre groupe de héros ne compte que des éveillés.

Et pour faire bonne mesure, intégrez aussi un certain nombre d'organisations neutres. Il existe de nombreux groupes qui prennent grand soin à ne pas prendre position sur tout un tas de points, et fournissent leurs services seulement sur base d'un portefeuille bien rempli.

Un bon mélange des trois donnera de la profondeur à votre campagne.

Secrète ou publique ?

La plupart des organisations tissant des liens avec l'Ombre font profil bas et essaient de cacher la nature magique de leurs actions. Il en va de même des organisations qui traquent ou même tentent de comprendre les phénomènes magiques de ces dernières années. Toutefois, aucune organisation ne peut être totalement opaque. Seul leur part d'Ombre doit conserver un certain mystère.

L'objet du désir

Toute organisation a un but. Même l'institution la plus charitable se fixe des objectifs pour mesurer ses progrès. Il est important que vous, le meneur de jeu, vous compreniez bien les motivations des organisations dont vous allez vous servir durant la partie. Non seulement cela vous donne une idée de la manière dont elles peuvent interagir avec les héros, mais cela

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

vous informe aussi de ce qu'elles font quand les héros ne sont pas là.

Imaginons par exemple une organisation qui rassemble des informations sur les créatures de l'Ombre. Elle peut engager les héros pour enquêter sur une série de phénomènes étranges, ou les héros peuvent recourir à ses services pour obtenir des informations dans le cadre d'une enquête mandatée par un tiers. L'organisation peut offrir gratuitement l'accès à sa base de données, ou la faire payer. Elle peut aussi n'accepter d'engager ou d'aider les héros que s'ils acceptent eux-mêmes de figurer dans cette base de données.

Un tableau en mouvement

Il existe des centaines de milliers d'organisations à l'œuvre dans le monde. Un MJ ne peut en utiliser qu'un certain nombre à la fois, mais s'il prend soin d'en changer régulièrement, il donnera plus de corps à son décor de campagne.

Activez un certain nombre d'organisations pendant que vous en laissez d'autres au repos. Alors que les héros commencent à comprendre ce qui se trame, faites repasser les premières dans l'ombre et mettez en lumière celles qui sommeillaient jusque-là. De cette manière, vous donnerez l'impression qu'il existe des tas d'organisations actives dans votre campagne alors que vous n'en gérez en réalité qu'une poignée à chaque fois.

Différentes organisations

Vous trouverez ci-dessous une collection d'organisations typiques du monde d'URBAN ARCANA. Toutes n'auront pas leur place dans votre campagne, mais elles offrent assez de diversité pour que vous puissiez y trouver votre compte.

Chaque description fera état du type de membres qui les fréquentent, de l'action

menée et des raisons qui la motivent et des privilèges offerts aux membres.

En tant que MJ, vous avez bien entendu le droit de modifier chacun de ces aspects si vous le souhaitez.



L'Amoureuse

Ce groupe est connu sous le nom d'Epsilon Alpha, une fraternité d'étudiants et de professionnels de la finance et du management. Ils n'acceptent que les meilleurs étudiants d'une année, et seulement un ou deux à l'année. Il n'est pas rare que, certaines années, aucun nouveau membre ne soit jugé digne d'en être. Epsilon Alpha est un groupe très sélectif et même les plus prestigieuses universités du monde ne comptent qu'une dizaine de membres à la fois.

En réalité, Epsilon Alpha est l'organe de recrutement d'un culte religieux secret nommé l'Amoureuse et la connexion entre le groupe et le culte est bien cachée. Les membres de l'Amoureuse adorent Wee Jas, qui n'est autre que la déesse de la Mort et de la Magie. Wee

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Jas promet à ses adeptes le pouvoir et la domination sur les masses incultes en échange de sacrifices sanglants. A l'université, on commence par un sacrifice annuel. Quand ses membres gagnent en influence et tracent leur route dans le vaste monde, la déesse devient plus pressante.



Il se chuchote que les grandes catastrophes environnementales créées par des groupes industriels puissants seraient en réalité des sacrifices offerts à Wee Jas par des membres de l'Amoureuse à la tête de ces mêmes groupes. Mais en réalité, ses membres sont souvent plus subtils et brillants que cela. Ils se contentent de financer des projets qui sèment le désordre, l'incertitude et le conflit dans le monde, quitte à mouiller dans des activités illégales. Et généralement, ils savent comment gommer toute trace de leur implication dans de tels projets.

L'Amoureuse est organisée en cabales locales qui se réunissent régulièrement. Les membres se reconnaissent par des poignées de main distinctives, des anneaux sigillaires et des phrases codées. En privé, ils se montrent un tatouage discret représentant l'emblème de Wee Jas. Ce tatouage fait partie du rituel d'initiation au sein d'Epsilon Alpha et est appliqué dans l'un de ces trois endroits : le triceps intérieur, le haut de la hanche ou la plante du pied.

Chaque cabale fonctionne indépendamment des autres, professant sa propre version des

enseignements de la déesse. Il n'y a en règle générale qu'une cabale dans une région donnée, mais les plus grandes villes peuvent en contenir jusqu'à quatre. Les chefs de chaque cabale gardent alors le contact pour ne pas interférer dans les plans les uns des autres, mais sont rarement vus ensemble.

Les membres de l'Amoureuse étant à la tête de grands groupes industriels ou financiers, ils ont accès à des technologies de pointe et à des moyens matériels conséquents.

L'organisation est vouée à la mort et à la destruction. Il ne serait pas recommandé aux héros de vouloir en faire partie.

Avantages

- **Aisance financière** : le niveau de vie de chaque membre s'améliore d'un rang tous les 1D6 ans jusqu'à devenir « très fortuné ».
- **Corporation** : une fois son premier sacrifice réalisé, un membre obtient un premier rang dans la voie des corporations.
- **Tatouage de l'Amoureuse** : les membres tatoués de ce groupe sont immunisés à tout sort de contrôle mental de la part d'un autre membre du groupe.

Les Plumes Noires

Dans un monde que la technologie rend plus petit chaque jour, certains individus pensent que l'on perd un peu de nous-mêmes avec l'ouverture de chaque grande surface, de chaque lotissement. Les Plumes Noires sont une association non formelle d'organisations disparates qui luttent contre l'urbanisation galopante. Certaines combattent plus spécifiquement la déforestation, d'autres s'érigent en protecteurs de la vie sauvage et d'autres prônent simplement une vie plus simple. Mais toutes ces associations veulent avant tout préserver la nature.



Les Plumes Noires ne sont pas vraiment une organisation soudée. Certains avancent que c'est à cause du cauchemar logistique que représenterait la mise en commun des moyens et des intérêts des différents groupes. Mais en réalité, cela est surtout dû au fait que les Plumes Noires assument les actions des groupes les plus violents et radicaux. L'organisation ne promeut l'agenda d'aucun groupe en particulier. Aucun de ses membres ne s'affichera publiquement avec le logo de l'organisation. A la place, les Plumes Noires fournissent un soutien logistique et cognitif à ses membres. Elles les informent des opportunités de promotion de leurs causes respectives, et les tiennent informés des actions de leurs alliés comme de leurs ennemis. En réalité, ce que cette organisation fait de mieux, c'est réunir des individus aux idées identiques dans des groupes actifs.

On sait peu de choses du modus operandi des Plumes Noires. Nul ne sait exactement quelle est l'importance réelle de cette organisation et il est évident que les noms des sociétés ou des individus cités dans les tracts émis sont des pseudonymes. Si l'on creuse un peu plus loin, on peut trouver quelques références à une personne importante qui se fait appeler la Plume Noire. Seules certaines créatures de l'Ombre savent qu'il s'agit d'un

elfe qui vit dans notre monde depuis plus de dix ans.

Les Plumes Noires acceptent quantité de membres. Elles peuvent accepter les héros aussi longtemps que leur message ou leurs actions prônent la défense de l'environnement. Mais les héros devraient garder à l'esprit que tous les membres de l'organisation ne s'encombrent pas de scrupules au moment de passer à l'action. Certains sont même extrêmement dangereux. Si les Plumes Noires ne fournissent pas directement du matériel à leurs membres, elles peuvent toujours pointer le doigt vers quelqu'un qui le peut.

Avantages

- **Corporation** : une fois reconnu comme membre effectif d'un groupe lié aux Plumes Noires, un personnage obtient le premier rang de la voie des corporations.
- **Potions et poisons** : un membre effectif des Plumes Noires connaît toujours quelqu'un à qui formuler la demande d'une potion ou d'un poison. Sur un test de CHA difficulté 10 réussi, il peut obtenir 1D6 doses du produit demandé qui lui seront fournies en 1D6 jours.

L'Eglise de Pelor

La foi, dans le monde moderne, a tendance à disparaître. Il existe de nombreuses religions et croyances, mais dans l'ensemble, le monde a arrêté de croire aux miracles et au pouvoir de la foi.

L'Eglise de Pelor est apparue pour permettre aux Ombriens de vivre leur foi comme ils le faisaient, sans doute, dans le monde de l'autre côté de l'Ombre. Pelor, que l'on présente comme un dieu solaire, dispense ses bénédictions sans distinction de race ou d'origine. Il n'a pas fallu attendre longtemps

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

avant que des gens normaux se mettent à fréquenter ses temples.



Comme le temps passait, l'Église de Pelor a continué à grandir. Elle est maintenant connue dans le monde normal comme une religion *new age* qui prône la paix, les bonnes actions et l'amour de son prochain. Ceux qui connaissent le monde de l'Ombre la voient cependant comme le signe que les anciens dieux continuent de veiller sur leur progéniture et de prôner leurs valeurs.

Au contraire des autres religions, l'Église de Pelor ne possède pas un clergé structuré. Il n'y a pas de conseil central et chaque temple est responsable de sa propre ligne de conduite et des actions qu'il entreprend.

Généralement, l'Église est impliquée dans les efforts locaux pour nourrir les nécessiteux, aider les sans abris et récolter des fonds pour les bonnes actions. Bien que les règles des temples dépendent fortement des prêtres qui les dirigent, les lieux de culte se révèlent souvent accueillants envers les héros et toutes les créatures de l'Ombre. Les prêtres disposent souvent de dons de guérisseurs et prodiguent leurs bienfaits à toute personne qui en formulerait la demande, le plus souvent en l'échange d'un don à l'Église.

Les héros peuvent facilement devenir membres d'une congrégation locale. S'ils sont capables de prodiguer des soins magiques, ils

peuvent même prétendre à la prêtrise au sein de leur temple, après avoir prouvé qu'ils étaient dignes de confiance. Les temples reçoivent généralement de très nombreux dons et jonglent parfois avec de véritables fortunes.

Avantages

- **Corporation** : tout membre d'un temple local reçoit le premier rang de la voie des corporations.
- **Soins** : une fois membre de la congrégation, un héros peut recevoir l'équivalent d'un soin de la voie de la guérison égal à son rang de corporation au sein de l'Église de Pelor. Une fois par jour. Gratuitement.
- **Relique** : lorsqu'ils atteignent le rang 3 dans la corporation, les membres reçoivent un Médaillon de Pelor, une relique représentant un disque solaire nimbé de flammes. Une fois par jour, ce médaillon magique leur permet de lancer l'équivalent de la capacité de rang 1 de la voie de la guérison.

Le Cirque des Moitiés

L'une des questions que doivent se poser les créatures intelligentes qui se retrouvent soudain à vivre de notre côté de l'Ombre, c'est que faire de leur vie. De nombreuses compétences et capacités qui avaient un sens de l'autre côté ne servent plus à rien ici. Du moins, à rien de légal. Quelques individus ont toutefois trouvé un terrain où s'exprimer pleinement.

C'est le cas des membres du Cirque des Moitiés, une association composée de halfelins réunis en une troupe de circassiens connue dans le monde normal sous le slogan du « *Plus petit spectacle de cirque du monde* ». Le cirque a rapidement acquis la notoriété avec ces acrobaties de précision, des spectacles « son et lumière » venus d'un autre

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

monde (c'est le cas) et des illusions qui tiennent de la magie (c'est le cas aussi). La troupe développe non seulement l'adresse des halfelins mais également un savoir arcanique et divinatoire. Elle emploie aussi quelques gnomes pour la conception des machines et des effets spéciaux et quelques nains pour les tours de force et le lancer de haches. De temps en temps, le cirque emploie aussi des grandes gens pour endosser certains rôles spécifiques, mais en règle générale, il s'assure que ses membres restent de petite taille.

Dans le monde de l'Ombre, le Cirque des Moitiés est connu pour être la plus grande success story d'adaptation au monde normal. Elfes et demi-orques viennent parfois assister aux représentations plus pour célébrer le succès des halfelins que pour apprécier la qualité des tours.

Le Cirque des Moitiés parcourt le globe, ce qui le rend difficile d'accès pour les personnages qui seraient trop attachés à une région précise, mais ses patrons ne refusent jamais d'aider un artiste dans le besoin, surtout s'il sait y faire avec la foule.

Avantages

- **Corporation** : tout membre du Cirque des Moitiés acquiert le premier rang de cette voie.
- **Prérequis** : ce n'est pas à proprement parler un avantage, mais un héros qui souhaite rejoindre le Cirque et y assurer un numéro doit avoir atteint au minimum le rang 3 d'une voie en rapport avec sa spécialité ou disposer d'un bonus de +5 dans l'activité choisie. Le Cirque n'engage que les meilleurs.

La Commission de Recherche des Phénomènes Inexpliqués

Les gens normaux ne reconnaissent peut-être pas les créatures de l'Ombre pour ce qu'elles sont réellement, mais ils peuvent noter une certaine recrudescence de phénomènes inexpliqués à travers le monde. En réponse du nombre croissant de rapports rédigés par les forces de police comme les apparitions de fantômes ou les phénomènes d'OVNIs, d'humanoïdes monstrueux et de prédictions qui se révèlent exactes, le gouvernement des Etats-Unis a mis sur pied une commission spéciale dédiée à l'étude de ces choses. L'un des spécialistes des phénomènes inexpliqués, le docteur Astrid Kolgrim, a reçu carte blanche de la part du ministère de l'Intérieur pour mener une enquête de fond.



La CoRPI permet de mobiliser les moyens de toutes les agences gouvernementales comme le FBI, le Centre de Contrôle des Maladies, le bureau de la Sécurité Intérieure, le service d'Immigration et de Naturalisation ou l'administration des impôts, entre autres. Le docteur Kolgrim travaille avec une petite équipe de scientifiques et d'agents, mais elle favorise une tournante au sein de ses collaborateurs de telle manière qu'elle est devenue le seul membre permanent de la CoRPI. Certains départements d'Etat comme la NSA ou le Département de la Justice s'opposent à l'action de la

Commission plus ou moins légalement. Ils voudraient en réalité récupérer la direction des opérations plutôt que de la laisser à une tête brûlée comme le docteur Kolgrim.

Pendant ce temps, la CoRPI étudie toutes sortes d'incidents reliés à l'Ombre. Le docteur Kolgrim est une éveillée. Elle peut donc reconnaître les créatures de l'Ombre. Malheureusement, les sénateurs et autres représentants de l'Etat ne le sont pas pour la plupart. Ils sont cependant attentifs aux recommandations et aux preuves ramenées par la Commission, mais se gardent bien d'en partager toutes les conclusions.

Il est possible que les héros soient recrutés par la CoRPI, surtout s'ils ont déjà collaboré avec d'autres organisations officielles. Il serait alors bon pour eux de rentrer dans les petits papiers du docteur Kolgrim, car dans le cas contraire, ils pourraient bien l'avoir pour ennemie.

Avantages

- **Corporation** : tout agent de la CoRPI devient un agent de l'Etat et acquiert le premier rang dans la voie des corporations.
- **Archives de la Commission** : un agent de la CoRPI a accès à l'immense base de données alimentée en temps réel par les équipes d'Astrid Kolgrim. On y retrouve des témoignages, des études scientifiques, des enquêtes et des fiches détaillées couvrant l'ensemble des phénomènes étudiés par la Commission.

Le Syndicat Corsone

Le crime organisé s'est taillé une part appréciable du monde normal pendant des siècles. Mais cette part nébuleuse de notre monde est devenue plus dangereuse encore depuis que Louis Corsone est entré en scène. Cet homme a réussi à effacer toute trace de

son existence au-delà des cinq dernières années. Corsone est un génie du crime qui s'est bâti un empire illicite en s'appropriant des pièces de puzzle appartenant à d'autres organisations criminelles. Certains de ses rivaux se sont unis dans leur haine du Syndicat Corsone, mais personne ne s'explique comment un petit gros au teint pâle a pu prendre le meilleur sur eux.



Ce qu'ils ne savent pas, c'est que Louis Corsone est un flagelleur mental, un illithid et que lui et ses lieutenants (ainsi que la plupart de ses hommes de main) sont des Ombriens. Le Syndicat Corsone tire son pouvoir de par-delà l'Ombre. Actuellement, Louis Corsone apprécie peu la publicité et ne souhaite pas réellement mettre un terme à la concurrence entre les empires criminels. Au lieu de cela, il emploie des espions pour garder un œil sur ses rivaux, pour les pousser à se battre entre elles et ainsi garder une longueur d'avance. Les activités du Syndicat englobent le blanchiment d'argent, la corruption mais aussi

le meurtre et l'esclavagisme. Leur grand succès provient aussi de leur capacité à effacer toute trace permettant de remonter jusqu'à leur chef.

Le Syndicat est une organisation néfaste et le MJ ferait bien d'y regarder à deux fois avant de laisser ses héros le rejoindre en tant que membres effectifs, à moins que son but soit précisément de mener une campagne de l'autre côté de la loi.

Avantages

- **Corporation** : un membre du Syndicat obtient un premier rang dans la voie des corporations.
- **Marché noir** : un membre du Syndicat sait toujours où dégotter le matériel illégal dont il a besoin pour exécuter un contrat : armes à feu, explosifs, poisons, armes de guerre, blindés... Sur un test de CHA difficulté 15 réussi, il obtient ce qu'il veut en 1D6 heures pour quelque-chose de relativement facile ou en 1D6 jours pour quelque-chose de peu courant (comme un sous-marin ou un bombardier).

Le Département 7

Le Département 7 est une institution privée qui recrute des individus talentueux qui sont non seulement conscients de l'avènement de l'Ombre mais qui souhaitent œuvrer au bien commun des gens normaux, des éveillés et des Ombriens. Des recherches sur les origines de cette institution mènent à un certain nombre de sociétés écrans, mais tout porte à croire qu'elle serait en réalité l'œuvre d'un seul individu. Mais cette personne a suffisamment brouillé les pistes pour que des enquêteurs, qu'ils soient ou non doutés de pouvoirs magiques, ne puissent pas remonter jusqu'à lui. La seule personne au sein du Département 7 que les héros peuvent connaître est madame

Fellowes, une jeune femme stricte aux cheveux noirs avec un délicieux accent britannique. En usant de magie arcanique, elle parvient à projeter son image astrale pour entrer en communication avec ceux qui travaillent pour elle. Elle ne rencontre jamais les agents en personne et personne ne sait où se situe son bureau physique.

Le Département 7 demande à ses agents d'enquêter sur les nouvelles expressions de l'Ombre, de gérer et de faciliter les relations entre le monde normal et celui de l'Ombre et de s'occuper des créatures de l'Ombre les plus violentes, ou encore de protéger les Ombriens pacifiques de la nature destructrice de certaines personnes normales. En-dehors de leurs missions, les agents du Département 7 sont libres de faire ce qu'ils veulent, mais ils sont priés de préserver leur image publique et d'éviter tout comportement qui nuirait à l'image du Département.

Faire partie du Département 7 serait une excellente façon d'amener les héros à vivre de grandes aventures dans le monde d'URBAN ARCANNA.

Avantages

- **Corporation** : un agent du Département acquiert un premier rang dans la voie des corporations, mais ne peut y progresser par la suite (du moins au sein de cette institution).
- **Contact astral** : les agents peuvent être contactés où qu'ils soient par madame Fellowes. Ils ne peuvent jamais prendre l'initiative de l'appeler, c'est toujours elle qui les contacte par voie astrale. D'une certaine manière, elle peut toujours envoyer un autre groupe à leur recherche s'ils sont retenus quelque-part.

Les Déplacés

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Le monde normal est rempli d'organisations de charité, de groupes d'aide civique et d'autres associations venant en aide à d'autres gens. Personne ne peut dire si la chose était également courante de l'autre côté de l'Ombre, mais les Ombriens semblent avoir adopté cette habitude depuis leur arrivée dans notre monde. Les Déplacés est une organisation nébuleuse qui vient en aide aux créatures de l'Ombre perdues dans notre monde, en particulier pendant les premiers mois de leur nouvelle vie. Ils les aident à se familiariser avec leur nouvel environnement, leur enseignent les bases de la vie en société et les présentent au besoin à d'autres Ombriens amicaux (ou à des éveillés qui apprécient les Ombriens).



Ce groupe est doté d'un budget conséquent, principalement alimenté par les dons d'anciens bénéficiaires. Les associations normales et les gouvernements ne veulent pas traiter avec les Déplacés qu'ils considèrent comme des geeks maladivement passionnés par la fantasy. Il utilise cet argent pour entretenir des maisons d'accueil, des cliniques indépendantes, des services de recherche d'emploi et quantité d'autres programmes communautaires.

Bien que les Déplacés soient une organisation internationale, chaque antenne agit de

manière autonome. Une grande ville peut compter une vingtaine d'antennes divisées en quartiers ou en agglomérations qui se prêtent main forte en cas de besoin. Peu importe l'endroit du monde où elle se trouve, une créature de l'Ombre trouvera toujours un asile auprès de l'enseigne de la Bête Éclipsante.

Il est parfaitement logique que les héros cherchent à rejoindre l'une des antennes des Déplacés. L'argent de l'association sert surtout à financer ses programmes, et elle dépensera très peu pour la satisfaction personnelle d'un petit groupe d'individus, mais personne ne verra d'un mauvais œil que les héros utilisent le matériel ou les locaux de l'association à des fins utiles.

Avantages

- **Corporation :** toute personne qui s'investit dans l'association reçoit un premier rang dans la voie des corporations. Attention, s'investir signifie venir en aide à d'autres créatures de l'Ombre sous le couvert des Déplacés, pas de bénéficier de leurs services.

Draco Industries

Les conglomérats corporatistes sont monnaie courante dans le monde de la finance internationale. Des compagnies qui n'existent que pour posséder d'autres compagnies se répandent au-delà des frontières nationales, culturelles ou même magiques. Mais aucune n'est plus difficile à atteindre que Draco Industries.

Son CEO, Franz Draco, prétend pouvoir faire remonter sa lignée jusqu'à un ancien sultan de Perse. Ce n'est peut-être qu'un mensonge, mais cela permet de reporter l'attention sur tout autre chose que les détails de la compagnie.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Les Industries Draco met la main sur tout ce qui peut rapporter de l'argent. Des études fouillées prouvent qu'elles sont impliquées dans la production d'à peu près tout ce qui se fabrique, du papier aux émissions télévisées en passant par l'armement militaire. A son tableau de chasse, on retrouve aussi des banques dans une douzaine de pays différents, des services de gardiennage privés, trois compagnies internationales de plats préparés, deux studios de cinéma, une boîte de marketing connue mondialement et des laboratoires de recherche dans chaque branche de la science moderne. Elle possède des contrats de production d'armes pour le compte de la moitié des pays de l'OTAN ainsi que pour des pays non-alignés comme la Chine, l'Inde, le Pakistan et l'Afrique du Sud.



Mais ce que ces études ne révèlent pas, c'est que Draco Industries possède également un certain nombre d'îles situées dans les eaux internationales. En d'autres termes, Draco Industries est un pays en soi, techniquement.

Au vu de l'immense quantité d'affaires qui se traitent au sein du consortium, il semble difficile de déceler un plan global ou un objectif précis autre que de continuer à grandir en acquérant de nouvelles sociétés, mais il semble que Franz Draco lui-même soit non seulement informé de tout ce qui se passe dans son groupe sur une base journalière mais également que c'est lui qui prend les décisions majeures pour toutes les sociétés acquises et certains parlent d'un objectif secret qui ne serait rien d'autre que « d'acquérir le monde ». Il est vrai que le monde de la haute finance internationale est excessivement tolérant avec les excentricités des multimilliardaires.

Bien qu'il soit facile pour les héros de travailler pour l'une des sociétés de Draco Industries, il est extrêmement peu probable qu'ils soient amenés à travailler pour Franz Draco lui-même.

Avantages

- **Corporation** : quiconque entre au conseil d'administration de l'une des sociétés acquises par le groupe Draco Industries obtient le premier rang de la voie des corporations.
- **Œuf de cristal** : les patrons des différentes sociétés du groupe ne peuvent espérer entrer en contact plus d'une fois par mois avec Franz Draco, mais tous reçoivent un présent qui leur permet de solliciter une entrevue avec le CEO du groupe. Il s'agit d'un œuf de cristal magique, translucide et dans lequel un petit dragon de fumée colorée apparaît. Seul Franz Draco lui-même sait comment fonctionne son réseau d'œufs de cristal et nul n'est parvenu à le pirater à ce jour.

L'Illumination

Il s'agit d'une organisation conspirationniste classique dont les membres appartiennent

tous au plus haut niveau de la haute société internationale. L'Illumination ne désire rien moins que la domination mondiale. Ils se servent des forums internationaux comme Davos, la Banque Mondiale ou l'ONU pour tenir des réunions secrètes. En réalité, le monde ignore presque totalement l'existence de l'Illumination.

Ce qui distingue réellement l'Illumination des autres sociétés secrètes pour gens fortunés, c'est sa pratique des capacités psioniques. L'organisation enrôle des psis partout dans le monde et bâtit des stratégies complexes basées sur les pouvoirs de l'esprit. L'objectif est de créer une société basée sur une forte éthique laborieuse, qui permettrait aux élites de prendre les décisions qui doivent être prises sans se soucier des masses ignorantes. Pour les Illuminés, l'argent et le pouvoir sont les seules choses qui comptent vraiment pour juger d'un individu. On n'en compte jamais assez.

En tant qu'organisation, l'Illumination prend soin de rester du bon côté des lois internationales. La dernière chose qu'elle souhaite est d'attirer l'attention, surtout celle de héros issus du peuple. Toutefois, des Illuminés engagés dans des luttes intestines peuvent faire appel aux héros, surtout s'ils ont recours à des capacités psioniques. Malgré tout, ce n'est pas une organisation charitable à laquelle les héros devraient se lier.

Avantages

- **Corporation** : les membres éminents de l'association gagnent le premier rang dans la voie des corporations.
- **Cartes d'appel** : ces cartes de visite magiques sont remises aux Illuminés. Si l'on en fait cadeau à quelqu'un, il peut passer une sorte « d'appel psychique » à la personne dont le nom est inscrit sur la carte. La personne peut décliner l'appel et dans tous les

cas peut conserver son anonymat en modifiant sa voix ou son apparence et ne peut en aucun cas être localisée.

Les Yeux du Tyrannoeil

Au cours des 25 dernières années, la surpopulation et la crise du logement se sont conjuguées pour jeter à la rue une population croissante de sans abris dans toutes les villes du monde. Nombreux parmi eux se sentent abandonnés par le système, sans doute à raison, et ont décidé de lui tourner complètement le dos.

Saisissant l'occasion, une force maléfique s'est mis en tête de détourner le désarroi de ces gens à son propre avantage. Un gang de tyrannoeils s'est alors présenté à eux, prétendant disposer d'un grand pouvoir issu d'un autre monde – ce qui est techniquement exact. Ils ont offert à ces gens du pouvoir, une protection et le sentiment d'appartenir à un groupe en échange de leur aide pour renverser le système. Ceux qui ont accepté sont entrés à leur service et sont devenus les Yeux du Tyrannoeil.

Les Yeux ne se distinguent pas au premier regard du reste des déshérités d'une ville donnée. Ils passent leurs journées à faire la manche, à arpenter les rues, à occuper les halls des grandes bibliothèques et autres lieux publics ou à se rassembler sur les places et dans les parcs. Les membres de l'organisation s'assurent cependant d'être à l'écoute des types en costume qu'ils croisent sans se faire remarquer. Ils écoutent autant de conversations qu'ils peuvent, collectionnant les informations relatives aux affaires en cours, qu'elles traitent de politique, de haute finance et d'autres sujets à la mode. Et ils rapportent le tout à leurs maîtres.

Les tyrannoeils, pour leur part, construisent des abris sûrs pour leurs affiliés, les protègent de la police, du gouvernement et de ses agences, ainsi que de toute personne qui leur

chercherait des noises. Ils considèrent les membres de leur organisation comme des esclaves (ou au mieux comme des animaux de compagnie) et les traitent avec autant de déférence. Ils n'entretiennent pas leurs membres de leurs plans et de leurs projets et font des exemples de ceux qui posent trop de questions à ce propos.



A moins que les héros n'affectionnent tout particulièrement le statut d'esclave, il ne serait pas souhaitable qu'ils rejoignent les Yeux du Tyrannoeil. Il est toutefois possible, à la discrétion du MJ, que l'un des héros ait été autrefois un Œil.

Avantages

- **Corporation** : les Yeux reçoivent le premier rang de la voie des corporations, mais comme il n'y a pas d'avancement possible au sein de cette organisation, ils ne peuvent dépasser le rang 3.
- **Tatouage du Troisième Œil** : ce tatouage en forme d'œil permet à son porteur de voir comme par un troisième œil indépendant. Les yeux normaux doivent être fermés pour que celui-ci s'ouvre et il ne fonctionne que par la force de la pensée. S'il est couvert, il ne voit rien. Il est possible

d'en porter plusieurs à la fois. On les place souvent dans la nuque, dans le dos, dans la paume des mains ou sur les bras. Ils sont offerts en récompense d'actes héroïques au sein des Yeux ou simplement dans le cadre de missions spécifiques.

- **L'œil du Pouvoir** : il s'agit d'un médaillon représentant une sorte d'œil composé d'un motif celtique en apparence et doté d'un cristal coloré. L'objet n'est pas finement ciselé et ressemble à un bijou *new age* de pacotille. Chaque médaillon est capable de lancer un sort unique une fois par jour. Le sort est au choix du MJ, mais ne peut être plus puissant qu'une capacité de rang 1 d'une voie surnaturelle.

La Communauté

On sait que ce n'est pas la première fois que le portail de l'Ombre s'ouvre sur notre monde. Il y a dans le passé des traces d'anciennes manifestations surnaturelles. Comment nos ancêtres ont-ils traversé ces épreuves ? Personne ne le sait avec certitude, mais il est fait état de rumeurs concernant un groupe qui se serait créé lors de la toute première incursion.

La Communauté est une très ancienne société secrète qui voue son existence à compiler des informations sur les créatures de l'Ombre et, quand c'est nécessaire, à les combattre. Personne ne sait où le groupe tient ses quartiers, d'où il tire son financement ou quels sont ses desseins à court ou moyen terme. Personne ne sait comment contacter ses membres ou comment ils compilent leurs informations. Mais ce qu'on sait, ce que quand on en entend parler, quelque-chose de grave va se produire.

Les agents de la Communauté disposent toujours d'informations affreusement

détaillées sur les personnes qu'ils rencontrent. Ils ont toujours un plan, un plan de secours et une solution de repli ainsi que tout l'équipement nécessaire à leur opération en cours. S'ils défendent officiellement notre monde des manifestations hostiles de l'Ombre, ils se soucient peu des dommages collatéraux et même du coût en vies humaines.

Beaucoup, même au sein de la communauté des éveillés et des Ombriens, pensent que la Communauté n'est qu'un mythe. Mais il y a toujours quelqu'un pour prétendre qu'un beau matin, un représentant de cette organisation a frappé à leur porte pour lui proposer une mission périlleuse. Les héros peuvent rencontrer des agents de la Communauté quand ils s'y attendent le moins. Et même s'ils travaillent pour elle, ils ne deviendront jamais des agents de la Communauté. Ils seront payés en cash ou avec de l'équipement. La Communauté semble toujours prête à négocier avec les héros, mais elle demandera toujours plus en échange d'une meilleure rémunération. Des agents qui dénonceraient un contrat avec la Communauté recevraient un seul avertissement. Un seul.

Avantages

- **Corporation** : un héros qui travaille pour la première fois pour la Communauté reçoit le rang 1 de la voie des corporations, mais ne pourra jamais progresser au-delà du rang 3.
- **Disque de la Communauté** : chaque agent dispose d'un disque en céramique d'apparence ancienne représentant une épée et un parchemin croisés et portant une mention en latin qui dit « *E umbra fiat lux* » (De l'ombre vient la lumière). Lorsque ce disque est brisé, il peut lancer un sort équivalent à une capacité de rang 3 d'une voie surnaturelle (ou inférieur). Une fois le disque brisé, il est inutilisable.

L'Ordre Fraternel de la Vigilance

Il existe quantité d'organisations fraternelles qui maintiennent des loges locales dans les villes de toutes tailles du monde entier. Mais celle qui semble grandir le plus vite au cours de ces dernières années est l'Ordre Fraternel de la Vigilance. Fondée avec l'ambition de protéger ses membres des menaces grandissantes du monde moderne, l'OFV propose des formations de self défense, tatoue les enfants avec un numéro d'identification pour les retrouver plus facilement et assure des missions de surveillance des quartiers. Les loges sont plutôt bien vues de autorités et des autres organisations du même acabit et ont un succès grandissant au sein des communautés qu'elles couvrent.

La vérité est que l'OFV possède un agenda caché. La réalité est que l'Ordre est constitué d'éveillés qui voient les créatures de l'Ombre pour ce qu'elles sont et s'est fixé pour mission d'en expurger la planète. Aux yeux de ses membres, il n'existe aucune différence entre un elfe adapté, un ouvrier troll ou une vase grise – ce sont tous des envahisseurs venus d'une autre planète et ils doivent être éradiqués.

Les loges ont pour vocation de tester subtilement la loyauté de leurs membres pour s'assurer qu'ils peuvent faire de bons soldats. Elles refusent d'être vues comme des « chasseurs de monstres ». Au sein des loges, les rares élus passent leurs soirées à apprendre comment se débarrasser d'une espèce de monstre donnée, et lorsqu'une telle créature est repérée, on lui donne la chasse. La difficulté est que la plupart des gens normaux voient les créatures de l'Ombre comme des gens tout à fait ordinaires et la première mission de l'Ordre est donc d'isoler ces monstres et de les ostraciser. Cela commence par des rumeurs accablantes, renforcées par

des preuves fabriquées. Cela peut aller jusqu'à cacher de la drogue dans le logement d'un innocent ou même à l'accuser d'un crime qu'il n'a pas commis. Lorsque l'individu n'en peut plus et décide de déménager, c'est là que l'OFV envoie ses soldats pour le tuer. Même s'il s'en sort, l'individu a été si parfaitement ostracisé qu'il passera sans doute un certain temps derrière les barreaux. C'est alors que l'OFV use de corruption vis-à-vis de certains gardiens de prison pour que le monstre disparaisse mystérieusement.

Sous une façade de bienfaisance, l'Ordre Fraternel de la Vigilance n'est rien d'autre qu'un groupe haineux dont les héros devraient s'éloigner.

Avantages

- **Corporation** : tout membre d'une loge une fois testé obtient le premier rang de la voie des corporations.
- **Manuel de Carlton Ashe** : lorsqu'il atteint le cercle intérieur d'une loge, un membre de l'OFV reçoit un exemplaire physique ou numérique du Manuel de Carlton Ashe, un guide du chasseur de monstres bien documenté. Il reprend les méthodes courantes de l'OFV ainsi que des fiches détaillées sur chaque monstre connu. Quiconque a lu ce manuel dispose d'un bonus à l'attaque (contact ou distance) de +1 contre toutes les créatures fichées.

Les Héritiers de Kyuss



C'est presque un cliché de dire qu'il y a des choses que l'homme n'était pas amené à connaître. Mais c'est un truisme de dire que certains hommes vouent leur existence à découvrir ce qu'on leur cache. Les Héritiers de Kyuss sont une organisation au sens large qui regroupe en son sein de tels chercheurs : nécromanciens, scientifiques, utilisateurs de magie et fous qui cherchent à ramener les morts à la vie.

Le nom des Kyuss provient d'un habitant du monde de l'Ombre qui peut être apocryphe (ou pas). Kyuss n'était pas le premier maître des arts nécromantiques, mais il était assurément un maître des zombies. Ses créations, dit-on, étaient plus puissantes que toutes les autres.

Les Héritiers, comme leur nom l'indiquent, revendiquent cet héritage et cherchent à atteindre la même perfection dans cet art noir. Bien que la plupart de leurs membres estiment être des chercheurs repoussant les frontières de la mort, on ne les voit souvent que comme de vulgaires pilleurs de tombes, volant des corps pour mener de sinistres expériences. Certains membres cherchent à connaître des savoirs interdits, mais la plupart se servent de leurs connaissances pour acquérir argent et puissance. Et ces derniers ne puisent dans les moyens de l'organisation que ce dont ils ont besoin pour assouvir leur quête personnelle.

Les Héritiers de Kyuss se rassemblent rarement en convention. Ils sont par nature solitaires et secrets. Ils se servent plutôt de sites web cryptés où ils partagent certaines facettes de leurs travaux. Ils sont aussi enclins à se battre entre eux qu'ils le sont à échapper aux forces de l'ordre.

Ce n'est pas vraiment une organisation pour les héros et ils n'offrent que peu de soutien à leurs membres.

Avantages

- **Corporation** : tout membre obtient le premier rang de la voie des corporations.
- **Accès internet** : un membre dispose d'un compte privé lui permettant d'accéder aux sites cryptés de l'organisation.
- **Rejeton de Kyuss** : un zombie créé par un Héritier de Kyuss dispose du double des PV normaux et jouit d'une RD de 1 contre toutes les attaques infligeant des DM.

Les Serpents de l'Infini

Les graffitis sont devenus plus étranges depuis que les Ombriens s'y sont mis dans les villes. Les trains et les bus sont recouverts d'écriture naine ou elfique et des runes ésotériques sont gravées sur certaines portes. L'image la plus étrange représente une paire de serpents s'enroulant l'un autour de l'autre pour former un 8 couché. Si vous posez la question, on vous répondra sûrement qu'il s'agit de l'emblème d'un culte appelé les Serpents de l'Infini.

Personne ne sait exactement qui fait partie de ce groupe ; il est même dit que l'on ne choisit pas vraiment d'en faire partie. C'est une question d'héritage. Aussi bizarre que cela puisse paraître, ses membres proviennent de toutes les couches de la société. Riche ou pauvre, homme ou femme, noir ou blanc, la Mère des Serpents ne fait aucune différence. On raconte que les membres de ce culte ont du sang de serpent dans leurs veines.

On sait peu de choses de ce qui se passe lors des réunions du culte, si ce n'est qu'ils vénèrent quelqu'un ou quelque chose qui se fait appeler la Mère des Serpents et qu'ils pratiquent le sacrifice humain pour gagner ses faveurs. Il semble que l'on puisse tout obtenir de ce genre de rituel, même au prix d'une partie de son âme. Mais beaucoup vous diront que ce prix est tout à fait raisonnable au vu des

bénéfices obtenus. Si vous croisez un membre du culte, vous le reconnaîtrez peut-être à la façon dont il vous regarde : comme il regarderait un plat dans un restaurant.

Il est difficile de savoir pourquoi le culte marque son territoire avec des graffitis, car contrairement aux gangs urbains, il ne prône pas vraiment un sentiment d'appartenance. Il doit s'agir d'une sorte de mise en garde.

Les héros ne peuvent pas vraiment faire partie du culte, à moins qu'ils ne soient issus d'une race ombrienne ayant du sang de serpent. De plus, il faudrait aussi cautionner le sacrifice humain.

Avantages

- **Corporation** : un membre du culte des Serpents de l'Infini gagne le premier rang dans la voie des corporations.
- **Bracelet ophidien** : chacun des membres reçoit, lors d'un rituel initiatique, une vipère qu'on enroule autour de son poignet. Un sort est ensuite lancé à la vipère pour qu'elle prenne l'apparence d'un bracelet en argent. Si on tente d'ôter le bracelet ou si on contrevient à certaines règles, le bracelet redevient une vipère qui mord son porteur, lui infligeant 1D6 DM automatiques et lui inocule un poison qui causera 1D6 DM par tour pendant 3 tours à moins de réussir un test en CON (difficulté 15) pendant chacun des trois tours.

Institut d'Education Continue

L'éducation des adultes est une affaire qui marche. Dans un monde moderne, il y a sans cesse de nouvelles compétences à acquérir, de nouvelles informations à maîtriser. C'est encore plus vrai depuis l'avènement de l'Ombre. Bien que peu de gens ordinaires savent reconnaître une créature de l'Ombre

lorsqu'ils en voient une, les éveillés le peuvent et sont le plus souvent des gens curieux.

L'Institut d'Éducation Continue est parti du principe que plus les gens ordinaires comprenaient au moins les bases de la magie, des monstres et des espèces d'au-delà l'Ombre, mieux ce serait pour tout le monde. Les cours se tiennent en soirée ou les weekends et sont donnés par des experts du terrain. Les cours les plus populaires sont « Magie 101 : ce que vous DEVEZ savoir à propos des sortilèges », « Les elfes sont de Koril, les nains viennent de Trynn : améliorer la compréhension interracial » et « Danger en milieu urbain : comment reconnaître une créature de l'Ombre et comment éviter qu'elle vous dévore ».

Les cours de l'Institut sont un prétexte habile pour amener le sujet de l'Ombre sur la table des gens ordinaires. Mais le fait est que si les élèves s'accrochent pendant plusieurs années, ils peuvent devenir des éveillés et être capables de lancer des sorts.

Pour les héros, évidemment, de telles leçons ne sont pas nécessaires, mais ils peuvent toutefois être approchés pour enseigner ce qu'ils ont appris au contact de l'Ombre. Ils permettent aussi aux professeurs d'obtenir des informations pertinentes. S'ils sont engagés pour donner des cours, les rémunérations sont plutôt faibles et les horaires contraignants.

Avantages

- **Corporation** : un professeur de l'Institut reçoit le rang 1 de la voie des corporations et peut même étendre son domaine à l'enseignement en général. C'est un métier reconnu. Il bénéficie souvent des avantages liés au statut de professeur, comme la gratuité dans les musées et les bibliothèques.

La Guilde Internationale des Travailleurs

Les syndicats ont leurs défenseurs et leurs détracteurs partout dans le monde moderne. Ils sont le plus souvent aussi engagés en politique qu'ils le sont dans le travail, mais ils ont pour vocation d'aider leurs membres à faire valoir leurs droits. Et ce n'est nulle part plus nécessaire que dans un monde où certains travailleurs viennent de sortir de l'Ombre.

La Guilde Internationale des Travailleurs est une organisation qui pratique la négociation collective, définit les standards de sécurité et de conditions de travail et prodigue des conseils légaux aux travailleurs ombriens. La Guilde accueille en son sein des éboueurs gobelours ou des employés des ressources humaines illithids. La GIT les représente aussi bien les uns que les autres.

En réalité, les Ombriens ne sont pas souvent discriminés sur leur lieu de travail. Il faudrait pour cela que leur employeur les distingue de la masse des travailleurs et ce n'est pas le cas chez les patrons ordinaires. Toutefois, les Ombriens qui développent leur entreprise dans le monde ordinaire ont parfois tendance à abuser de leurs employés en sachant qu'ils éprouvent les pires difficultés à s'intégrer.

La GIT offre aussi ses services pour trouver un job aux Ombriens qui en chercheraient un. Elle s'arrange toujours pour que le job corresponde au profil et aux capacités du demandeur.

Jusque-là, la GIT n'a pas pratiqué la grève pour faire valoir les droits de ses affiliés, même si quelques arrêts de travail ne sont pas exclus de temps en temps, sur base d'initiatives personnelles. La GIT a la réputation de défendre ses affiliés sans rien demander d'extraordinaire aux patrons.

N'importe quel héros peut rejoindre la GIT si le cœur lui en dit.

Avantages

- **Corporation** : un affilié de la GIT reçoit un premier rang dans la voie des corporations.
- **Carte de membre** : une fois qu'il s'est acquitté de sa cotisation, un membre reçoit sa carte du syndicat. Elle lui assure une défense en cas de litige avec son employeur et lui donne des réductions sur les soins de santé. Lorsqu'il en a besoin, le syndicat peut également lui fournir un avocat pour se défendre en Justice, si toutefois le problème est lié à son travail.

Ordre Chevaleresque de Saint Bartholomé

Cet ordre ancien composé d'érudits prend racine au moyen âge. A travers les siècles, ils ont investi sagement et peu dépensé, amassant ainsi une fortune considérable qui leur assure une grande aisance même auprès du monde sécularisé. L'organisation a noué des liens solides avec la plupart des familles royales européennes et entretient de bonnes relations avec les grandes religions occidentales. C'est un groupe respecté et apprécié unanimement.

L'Ordre a pour vocation de collecter et de préserver des informations relatives aux capacités magiques observées chez des gens ordinaires. Pour cette raison, beaucoup d'Ombriens se réfèrent à eux en parlant de « moines magiciens ». Cela ne les dérange pas. Au contraire, cette attitude amusée leur permet de poursuivre leurs recherches sans trop attirer l'attention.

L'Ordre possède la plus grande collection d'œuvres, de livres interdits ou anathèmes. Elle comprend les descriptions et des analyses de plusieurs phénomènes magiques, psychiques, surnaturels ou en tout cas inexplicables dans les chroniques des hommes.

Cette collection est appelée la Bibliothèque Noire, mais ce n'est pas une bibliothèque au sens où on l'entend d'habitude.

Les gens, pensent les moines de l'Ordre, n'étaient pas destinés à connaître ces secrets. Il est donc important de préserver ces informations pour le cas où une grande menace devrait poindre, mais elles ne doivent être utilisées qu'en cas d'extrême nécessité. L'information a été morcelée et cachée dans plusieurs monastères afin qu'une entente entre plusieurs chapitres de l'Ordre soit nécessaire pour rassembler les fragments d'une même information.

Bien sûr, le monde les considère comme des moines excentriques, mais ils sont de bon commerce avec tout type de héros et veulent le bien des gens ordinaires, des éveillés ou des Ombriens.

Avantages

- **Corporation** : un initié de l'Ordre reçoit un premier rang dans la voie des corporations.
- **Accès à la Bibliothèque Noire** : l'accès aux informations protégées par l'Ordre est compliqué. Il faut d'abord formuler une demande auprès de l'un des représentants de l'Ordre. Demande qui sera longuement et minutieusement étudiée. Au terme d'1D6 semaines, une réponse arrivera, souvent négative. Mais si elle est positive, un rendez-vous sera fixé dans l'un des monastères de l'Ordre. Le demandeur sera reçu et interrogé sur ses motivations. L'entretien peut parfois se prolonger quelques jours, le temps de vérifier certaines informations. En attendant, la personne est accueillie au sein du monastère mais ne peut ressortir sous peine de renoncer à l'objet de sa demande. Si une nouvelle fois, la

réponse est positive, l'organisation interne se mettra en place afin de réunir les différents fragments d'une même information, ce qui peut prendre un mois, voire deux dans certains cas. Une fois l'information assemblée, elle peut être consultée pendant une courte période sans jamais sortir du monastère où est accueilli le demandeur. Au terme de sa consultation, l'information est à nouveau scindée en fragments et chacun d'eux sera renvoyé dans son monastère d'origine. Au MJ de voir si l'objet de la demande se trouve au sein de la Bibliothèque Noire ou pas.

Les Chevaliers du Dragon d'Argent

Durant les Âges Sombres, les Chevaliers du Dragon d'Argent étaient un ordre monastique en Irlande. Au moyen âge, c'était un ordre de chevalerie en France. Durant le siècle des Lumières, c'était une loge maçonnique en Angleterre. Durant la colonisation de l'Amérique, c'était un groupe de rebelles sur la frontière. De nos jours, c'est une organisation qui sait tout de l'Ombre et qui a juré de protéger les innocents et les créatures du bien d'où qu'elles viennent.

Le nom du groupe vient de son fondateur, un vrai dragon d'argent piégé dans notre monde lors d'une précédente incursion de l'Ombre il y a près de 1.500 ans. Beaucoup pensent que le vrai maître de l'ordre est un très beau jeune homme aux longs cheveux d'argent qui répond au nom de Wynn. En réalité, le dragon et le jeune homme ne font qu'un.

Les Chevaliers sont organisés en cellules qui ne rendent des comptes qu'à Wynn en personne. Chaque cellule amasse des informations à propos de l'Ombre et de ses communautés. En l'absence d'ordres directs de leur chef, ils doivent faire preuve de bon

sens et doivent protéger les innocents de tout mal (y compris celui commis à l'encontre des créatures de l'Ombre).

De son côté, Wynn voyage à travers le monde et enquête sur les rapports les plus inquiétants. S'il vient à rencontrer des héros méritants dont les agissements semblent correspondre à ses propres aspirations, il peut leur offrir un titre de chevalier au sein de l'une de ses cellules. A la différence d'autres organisations, il n'est pas nécessaire de quitter une précédente affiliation pour faire partie des Chevaliers. La seule chose qui soit exigée, c'est de faire preuve d'une morale et d'agissements irréprochables, et de répondre à l'appel de l'ordre quand il survient.

Quand un mal particulièrement affreux se profile, Wynn fait appel à tous les Chevaliers présents dans la région – ou aux plus proches – pour le combattre.

Avantages

- **Corporation** : lorsqu'ils deviennent Chevaliers, les héros gagnent un premier rang dans la voie des corporations.
- **Sentir l'Ombre (L)** : tous les Chevaliers acquièrent la capacité de sentir les créatures ou les objets de l'Ombre à proximité. La détection fonctionne sur vingt mètres et demande une concentration intense. S'il désire localiser avec exactitude les individus ou les objets découverts, le Chevalier doit réussir un test de PER difficulté 10 en action gratuite.

Markova Entreprises, Intl.

Si la connaissance est un pouvoir, alors les entreprises Markova sont peut-être l'organisation la plus puissante sur Terre. Ce groupe de médias possède la majorité des journaux dans les plus grandes villes européennes et nord-américaines, détient près

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

de quinze chaînes de télévision et domine les ondes radio dans près de vingt pays. Markova Entreprises, c'est aussi la production de blockbusters de Hollywood à Hong Kong, New Delhi et Paris. Et ce n'est que la partie émergente d'un iceberg proverbial. La compagnie est aussi présente dans la production de jeux vidéo, de sites web et de services en ligne.



Les entreprises Markova, possédées et dirigées par celle que l'on appelle la « Reine des Médias », Anastasia Markova, jouent un rôle majeur dans la vie de millions de gens et de familles. Leur objectif avoué est de donner aux gens « ce qu'ils veulent ». Les détracteurs diront que cela ne dit rien de la qualité des programmes, de leur contenu moral ou intellectuel ou de la fidélité factuelle. Mais ces interrogations n'affectent pas les actions de la compagnie.

Les gens ordinaires voient Anastasia Markova comme une femme de grande beauté, à la peau sombre, dans le style jet-set d'une vingtaine d'années. Mais ceux qui voient au-delà du voile des Ombres savent qu'elle doit

avoir dans les 125 ans, et qu'il s'agit d'une drow. Bien sûr, cela pose question quant à la probité des affaires de la compagnie. Mais à ce jour, M.E. n'a jamais été impliquée dans quelque scandale que ce soit. Sauf bien entendu en ce qui concerne le scandale de mauvais goût.

Ce qui rend les entreprises Markova différentes des autres groupes de médias, c'est que ses programmes tiennent compte de la culture ombrienne. Ils n'en font pas état en tant que tel, bien entendu, mais ils prennent soin d'engager un certain quota d'Ombriens afin que les programmes soient vus et perçus de façon différente pour les uns comme pour les autres. Les reporters de M.E. sont également présents sur toutes les actualités concernant les Ombriens. Les héros sont en droit de se demander quelles sont les informations les concernant archivés dans les dossiers des médias de Markova.

Il est possible que les héros travaillent directement ou indirectement pour Markova Entreprises, car les différentes sociétés qui les composent emploient beaucoup de gens aux profils différents, mais la Reine des Médias elle-même n'emploie pour ainsi dire que des drows dans son cercle rapproché et il est peu probable qu'ils soient liés d'une manière ou d'une autre à ses desseins personnels.

Avantages

- **Corporation** : tout directeur d'un média au sein de M.E. obtient un rang dans la voie des corporations.

Les Briseurs d'Esprits

Le monde ordinaire a du mal à savoir comment considérer cette organisation. D'un côté, c'est un groupe radical souvent impliqué dans des activités terroristes violentes et dans des faits de torture. De l'autre, ses membres prétendent agir pour la « liberté de l'esprit » et se disent les « guerriers de la psyché ».

Les Briseurs d'Esprits pensent que les pouvoirs psychiques sont la forme d'art la plus absolue et qu'on devrait les laisser pratiquer cet art comme bon leur semble. Leur « art », cependant, semble se limiter pour beaucoup à blesser des innocents et à détruire biens privés et publics. Ils pensent que ceux qui ne disposent pas de pouvoirs mentaux ne méritent tout simplement pas de vivre et ne sont que des supports à leur art. Ils aiment aussi filmer leurs méfaits pour s'en faire des « artbooks ».

De plus, ils aiment lancer des défis à d'autres psioniques non affiliés, afin de les pousser dans leurs derniers retranchements. Ils n'hésitent pas alors à s'attaquer à leurs familles, à leurs proches, dans ce qu'ils appellent des « tournois psychiques ». Qu'il s'agisse de terroristes violents ou de délinquants idéalistes, c'est un peu au MJ de trancher en fonction de ses besoins et de sa campagne. Mais ce sont les champions de la méchanceté et de la destruction.

Ils aiment la publicité, mais seulement celle dont ils contrôlent tous les paramètres. Ils n'aiment ni les curieux ni les témoins indiscrets. Si les héros enquêtent sur eux, ils les prendront invariablement pour cible.

Avantages

- **Corporation** : un Briseur reçoit le premier rang de la voie des corporations lors de son adhésion.
- **Effaceur de mémoire (L)** : en une action limitée, un Briseur peut choisir une cible à portée de vue et tenter contre elle une attaque magique prenant pour cible l'INT de la cible. En cas de succès, la cible perd 1D6 heures de ses souvenirs (les dernières). Les souvenirs reviendront petit à petit : chaque jour, la cible peut tenter un test d'INT avec pour difficulté [10+niveau du Briseur]. En cas de

succès, elle récupère l'heure la plus ancienne, et ainsi de suite jusqu'à la plus récente.

Onimako Consulting

Il peut sembler étrange de considérer une seule personne comme une organisation. Toutefois, monsieur Onimako est un cas à part. Son pouvoir personnel et ses connaissances sont tout bonnement hors normes. Mais ce qui le rend si puissant dans le monde de la finance, c'est son incroyable réseau de contacts prêts à obéir à ses moindres demandes.

Monsieur Onimako est un mystère. Même les enquêtes les plus poussées n'ont pu que rassembler ces quelques informations sur son passé. On ne trouve aucune trace de sa naissance. Il fut élevé dans un orphelinat de Fukuoka, au Japon. Il a quitté l'orphelinat et le système éducatif à la fin de l'école primaire. Pour autant que l'on sache, il n'a jamais fréquenté de haute école ou d'université.

À l'âge de 19 ans, il a fait la Une du Wall Street Journal et du London Financial Times pour avoir négocié seul et avec succès la fusion de huit entreprises originaires des États-Unis, du Royaume Uni, de Russie, d'Allemagne et de Taiwan. Depuis ce moment, monsieur Onimako est devenu le consultant financier le plus prisé de la planète finance et chacun de ses mouvements a été enregistré, analysé, disséqué et loué dans les pages de la presse spécialisée. C'est l'homme que l'on remarque, le chef que l'on suit et le facteur prépondérant de toute négociation.

Monsieur Onimako a déjà repoussé les offres de partenariat, de direction ou de présidence de plus de 500 sociétés riches à milliards. Sans compter des postes importants dans la politique de différents pays. Malgré son succès, monsieur Onimako n'a jamais ouvert de société. « Le monde de la finance est trop dangereux pour moi », aime-t-il déclarer. « Mais si des gens courageux ont besoin de

mes conseils, alors je les vends avec joie. » Et en matière de vente, monsieur Onimako sait fixer ses prix.

Les membres de la communauté ombrienne pensent que monsieur Onimako est un homme-serpent, ou peut-être même un dragon, mais personne n'en a la preuve. On ne peut même pas prouver qu'il se sert de magie dans son travail de consultance. On pourrait le célébrer comme la plus grande success story ombrienne, mais encore faudrait-il le prouver.

Il est possible que les héros soient amenés à travailler pour monsieur Onimako, mais ce serait du cas par cas, pas un ticket d'entrée dans une organisation qui, pour le rappeler, ne compte qu'un seul membre : monsieur Onimako lui-même.

Agence d'Investigation et des Sciences Paranormales

Depuis les années 50, différentes branches de l'administration américaine se sont penchées sur les pouvoirs mentaux. De la CIA, qui a essayé de développer des « espions invisibles » au FDA qui s'est essayé à créer des substances psychotropes destinées à améliorer les capacités cérébrales, toutes ont été vouées à l'échec.

Ce que le public ignore, c'est que l'ensemble de ces travaux (et de nombreux autres) ont été transférés au sein d'une organisation secrète dont l'existence est enterrée entre les fournitures de bureau et le budget de l'Union. L'AISP travaille dans l'ombre depuis des dizaines d'années. Son rôle est de protéger le pays des attaques paranormales en provenance de son propre sol ou de l'étranger.

Les agents de l'AISP ne recrutent pas d'aide extérieure, sauf en ce qui concerne les indices mais ils préfèrent alors se faire passer pour des agents fédéraux classiques. Mais ils peuvent s'intéresser à des personnes dotées de pouvoirs mentaux et les inviter à rejoindre

l'agence pour passer quelques tests. La grande majorité des agents sont des gens ordinaires très bien renseignés, mais depuis quelques années, l'AISP compte également quelques éveillés et même quelques Ombriens.

Rappelez-vous que la mission première de l'Agence n'est pas de lutter contre les détenteurs de pouvoirs psychiques, mais bien d'empêcher des atteintes à l'intégrité nationale.

Les méthodes de ses agents sont celles des espions. On ne cesse de rappeler aux hommes et femmes de terrain que la meilleure façon d'éviter les risques est d'être invisible à sa cible jusqu'au dernier moment. L'invisibilité ne doit pas affecter que le corps : ils doivent aussi être indétectables psychiquement. C'est pourquoi ils développent au fil du temps une même capacité appelée le Mur Blanc.

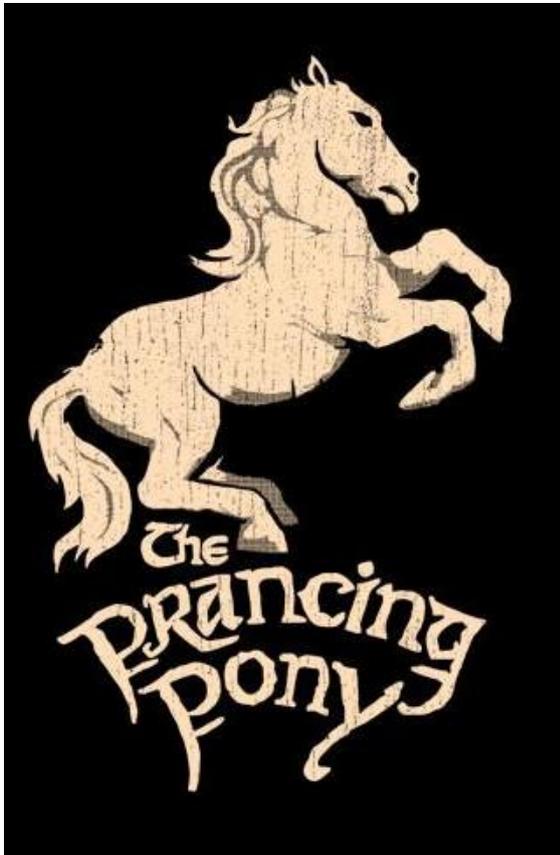
Avantages

- **Corporation** : tout nouvel agent reçoit le rang I de la voie des corporations.
- **Mur Blanc** : au fil de son écolage, un agent développe la capacité de lancer un sort. Il entoure son corps et son esprit d'une barrière psychique qui brouille les sens de toute personne à une portée de 30 mètres. Toute tentative pour le voir ou le percevoir mentalement voit sa difficulté augmenter de +10. Le sort n'affecte que l'agent, pas ses compagnons (mais en théorie, chaque agent en dispose). Lancer le sort coûte une action de mouvement. L'effet se prolonge pendant 1D6 minutes.

Le Poney Fringant

Ce n'est pas vraiment une organisation. Plutôt une enseigne. C'est le dernier endroit à la mode en matière de restaurant à thème. De nouveaux restaurants ouvrent au rythme d'un tous les trois jours dans le monde. Le succès

provient du décorum de fantasy dont s'habillent les restaurants : arcades de pierre, tapisseries, serveuses en robe de princesse et manèges de poneys pour ravir les enfants. Il existe même une gamme de jouets associés, avec le Chevalier d'Or et son rival maléfique, le Roi de la Douleur. Au menu, on retrouve des plats comme le Minotaur Burger, les ailes de harpies, la salade des elfes et même un habile détournement du fameux Magic Meal. Une plaque décor le fronton de chaque guichet indiquant que « aucune créature fantastique n'a été blessée pour réaliser ce menu ».



Mais ce qui fait le succès de la franchise auprès des enfants, c'est justement le Magic Meal. La boîte en carton contient un burger, des frites, une boisson et un dessert, mais aussi un petit jouet. Et à la différence de l'original, ce petit jouet est réellement magique. Ce n'est jamais quelque-chose de dangereux, mais c'est toujours quelque-chose que la technologie ne peut expliquer. Fort heureusement, les parents ne croient jamais

leurs enfants quand ils disent que le jouet a parlé ou a soudainement changé de position. De plus, les jouets finissent toujours par disparaître au bout de quelques jours.

Les restaurants semblent s'ouvrir surtout dans les quartiers à forte population ombrienne et il semble que les Ombriens soient légèrement favorisés à l'embauche. Il est vrai qu'ils peuvent être « eux-mêmes » dans ce cadre de travail. De nombreux Ombriens s'y rendent pour se rappeler du bon vieux temps (quand ils s'en rappellent) et de nombreuses aventures ont démarré dans un Poney Fringuant...

Les Marcheurs Silencieux

Cette organisation japonaise remonte au début des années 1600. De l'extérieur, ce n'est rien d'autre qu'une société dédiée à la pratique et à l'enseignement un art martial appelé le Shizuka Ni Ugoku (« le déplacement silencieux »). Les étudiants se voient inculquer un code de l'honneur strict dérivé du bushido, le code du samouraï, et l'indiscipline n'y est pas tolérée.

La réalité est que les Marcheurs Silencieux usent de leur entraînement martial, de leur discipline mentale et de leurs croyances philosophiques pour essayer de dévoiler les pouvoirs cachés de l'esprit humain. Ils pensent que s'ils atteignent l'équilibre entre la perfection du corps, de l'esprit et de l'âme, ils seront gratifiés par l'éclosion de pouvoirs surnaturels. Ils pensent aussi que tout individu qui parviendrait à cette fin sans être passé par leur enseignement est une insulte à leurs dieux.

Les Marcheurs Silencieux font la distinction entre les pouvoirs de l'esprit et la magie. Pour eux, un pouvoir mental ne peut provenir que d'une extrême concentration, d'un parfait contrôle, d'un développement personnel. Ils ne peuvent entendre qu'on arrive à des résultats comparables naturellement, sans effort. Ceux

qui y parviennent sont pour eux des « oni », des monstres, qui ne méritent que leur courroux.

Cependant, s'ils sont très présents au Japon (bien qu'ils agissent à l'insu du gouvernement) ils ne sortent que très peu des frontières et estiment que toute manifestation psychique extérieure n'est pas de leur ressort. Par contre, si un ancien membre de leur société fait dissidence et quitte le pays, alors ils sont prêts à tout mettre en œuvre pour le retrouver où qu'il aille.

Les *Marcheurs Silencieux* sont une société secrète qui ne peut engager aucun membre qui ne soit pas japonais et qui n'ait pas passé une série d'épreuves pour se montrer digne de leur enseignement. Il est donc peu probable que les héros soient un jour appelés à rejoindre leurs rangs.

Avantages

- **Corporation** : un nouveau membre de la société secrète reçoit le premier rang de la voie des corporations.
- **Enseignement** : au terme d'un cursus de deux ans, un jeune membre reçoit un premier rang dans la voie du corps-à-corps et un autre dans la voie des psioniques.
- **Lames de Nakamura** : lorsqu'ils sont admis, les étudiants reçoivent une lame forgée par un maître forgeron des siècles passés, Nakamura Tenji. Cet artisan de génie a accepté de forger cent katanas aux propriétés uniques et d'en faire don aux *Marcheurs Silencieux*. C'est pourquoi le nombre de *Marcheurs* ne dépassera jamais 100. Chaque katana est doté d'une personnalité et peut choisir son propre nom, comme *Buveur de Sang*, *Révérance à la Nouvelle Lune* ou *Voix de la Vérité*. Les lames peuvent s'adresser télépathiquement à leurs

porteurs et peuvent les conseiller sur les choix stratégiques qui s'offrent à eux. Concrètement, ce sont des lames efficaces qui offrent un bonus de +2 à l'ATC et aux DM (ID8+2).

Les Fils de la Tyrannie

Toutes les divinités importées depuis l'autre côté de l'Ombre ne sont pas bienveillantes. Hextor, le dieu de la guerre, du conflit et de la destruction, n'est pas vraiment le genre de dieu qui pourrait avoir sa propre église dans le quartier, même si quantité de gens pourraient lui adresser une prière dans un moment de colère. Hextor a cependant des adeptes dans ce monde. C'est le cas des *Fils de la Tyrannie*.

Ce groupe a démarré comme un petit gang de motards qui parcourt la côte ouest des États-Unis, terrorisant les petites villes où il s'arrête. Un jour, raconte la légende du groupe, les motards sont arrivés dans une ville qui les attendait de pied ferme. Le shérif local avait fait appel aux fédéraux et le gang fut acculé jusque dans une station-service désaffectée. La situation semblait désespérée.



C'est alors qu'un géant doté de six bras est apparu dans la pièce. Il portait un blouson de cuir et portait une chaîne enflammée autour des hanches. Il se mit à parler d'une voix

tonitruante. Si les motards prêtaient allégeance à Hextor, dit le géant, non seulement il les tirerait de ce mauvais pas mais il ferait d'eux le gang de motard le plus craint des Etats-Unis. Les motards acceptèrent et ils sentirent aussitôt une force nouvelle couler dans leurs veines. Ils furent pris d'une crise de violence sans précédent.

Les journaux évoquent la suite sous le nom de Massacre de Pennysdale, lors duquel une centaine d'agents de police et de fédéraux perdirent la vie, atrocement mutilés. Les Fils de la Tyrannie étaient nés.

Le groupe a grandi à tel point qu'il est devenu trop grand et qu'il attirait trop l'attention. Il s'est donc divisé en chapitres et on compte de nos jours près de douze chapitres des Fils de la Tyrannie sur le territoire américain, chacun comptant une douzaine de motards portant le symbole d'Hextor sur le dos de leur blouson de cuir : un poing noir refermé sur trois flèches rouges lançant des éclairs.

Une chose est certaine : là où les Fils de la Tyrannie passent, même les représentants de l'ordre ferment leurs portes à double tour et refusent de sortir...

Avantages

- **Corporation** : chaque membre du gang reçoit le premier rang de la voie des corporations.
- **Poings de Fer** : lorsqu'ils se battent à mains nues, les Fils de la Tyrannie ajoutent 1D4 à leurs DM au contact. Les DM sont invariablement létaux.
- **Yeux du Destin** : les yeux de tous les membres peuvent devenir aussi rouges que les flammes de l'enfer. Ils reçoivent un bonus de +5 sur leurs tests de CHA ou de FOR destinés à intimider.

Le Bestiaire

Ce chapitre vous fournira une large palette de profils chiffrés dans lesquels piocher pour créer des adversaires à vos héros, pour juger de la valeur potentielle d'un allié ou tout simplement pour vous donner une idée de ce qu'est capable de faire un individu donné. Les profils représenteront toujours un individu moyen. Vous avez le droit, en tant que MJ, de modifier des profils pour les rendre plus forts ou plus faibles et ainsi mieux correspondre à l'idée que vous vous en faites ou aux besoins du scénario.



Trois grandes familles de profils divisent ce chapitre. La première proposera des

« figurants » répartis selon leur fonction : voyou, policier, soldat... Ces profils ne tiennent pas compte de la nature de l'individu qui peut être un humain ordinaire, un éveillé ou un Ombrien. A vous de voir si, dans le cas qui vous intéresse, cela change son profil ou pas. La deuxième vous fournira une liste d'animaux utiles, c'est-à-dire pouvant devenir les adversaires des PJ. N'y cherchez donc pas le chat ou le hamster, mais plutôt le chien de garde, le lion et le requin. La troisième et dernière vous donnera le profil de plusieurs créatures de l'Ombre, de vrais monstres à l'ancienne pour peupler les recoins obscurs de votre campagne.

Figurants divers

Les figurants sont des humains ordinaires exerçant un métier ou à tout le moins une fonction qui les caractérise. De base, aucun de ces profils n'est doté de capacité surnaturelle. Libre à vous de changer la donne. Dans ce cas, ajoutez éventuellement quelques rangs dans l'une ou l'autre voie de votre choix.

Quidam

FOR	+0	DEX	+0	CON	+0
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	4	Init	10

Universitaire

Même profil que quidam, mais INT+2.

- **Formation scientifique** : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine en particulier dans lequel il reçoit un bonus de +10 au lieu de +5.
- **Grosse tête** : le personnage peut remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté.

Jeune voyou

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

FOR	+1	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	14	Init	13
ATC	Poignard (+2), 1D4+1				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+2) 1D8+1				

Garde de sécurité

FOR	+2	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	14	Init	11
ATC	Matraque (+3), 1D4+2				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+2) 1D8+1				

Simple flic

FOR	+0	DEX	+2	CON	+0
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	12	PV	14	Init	15
ATC	Matraque (+1), 1D4+1				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+3) 1D8+1				

Inspecteur

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+1	PER	+1	CHA	+1
DEF	11	PV	19	Init	14
ATC	Matraque (+4), 1D4+2				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+4) 1D8+2				

- Voie de l'investigation : rang 2

Soldat

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	11	PV	14	Init	13
ATC	Couteau (+3), 1D4+2				
ATD	Fusil d'assaut (80m) (+3), 2D8+1				

Vétéran

FOR	+1	DEX	+2	CON	+1
INT	+0	PER	+1	CHA	+0

DEF	12	PV	19	Init	16
ATC	Couteau (+4), 1D4+3				
ATD	Fusil d'assaut (80m) (+4), 2D8+2				

- **Attaque double (L)** : le vétéran peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un D12 au lieu du D20.



Capitaine

FOR	+1	DEX	+2	CON	+2
INT	+1	PER	+2	CHA	+1
DEF	12	PV	29	Init	17
ATC	Couteau (+5), 1D4+4				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+6), 1D10+3				

- **Attaque double (L)** : voir vétéran.
- **Capitaine** : le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de voix.

Commandant

FOR	+2	DEX	+2	CON	+2
INT	+2	PER	+2	CHA	+2
DEF	12	PV	39	Init	18
ATC	Couteau (+7), 1D4+6				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+7), 1D10+4				

- **Attaque double (L)** : voir vétéran.
- **Commandant** : le commandant donne un bonus de +3 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de voix. De plus, tant qu'il compte au moins 4 subordonnés près de lui, il n'encaisse

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Gros bras

FOR	+3	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	10	PV	12	Init	10
ATC	Mains nues (+5), 1D4+3				
ATC	Couteau (+5), 1D4+3				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+3), 1D10				

Tueur à gage

FOR	+0	DEX	+4	CON	+1
INT	+2	PER	+3	CHA	+1
DEF	14	PV	16	Init	20
ATC	Couteau (+7), 1D4+2				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+7), 1D10+2				
ATD	Fusil de précision (100m) (+7), 2D6+2				

- **Attaque double (L)** : le tueur à gage peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un D12 au lieu d'un D20.
- **Tireur d'élite** : le tueur à gage peut choisir d'utiliser un D12 au lieu d'un D20 sur un test d'attaque à distance pour obtenir un bonus de 2D6 aux DM.

Cultiste

FOR	+2	DEX	+0	CON	+0
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	10	PV	9	Init	10
ATC	Couteau (+3), 1D4+2				

- **Ignorer la douleur** : une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le cultiste à 0 PV est ignorée.

Assassin cultiste

FOR	+1	DEX	+3	CON	+1
INT	+2	PER	+3	CHA	+0
DEF	13	PV	19	Init	18
ATC	Couteau (+6), 1D4+3				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+6), 1D8+2				

- **Attaque déloyale** : quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'assassin inflige 2D6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique).
- **Discretion** : quand il essaie de passer inaperçu, l'assassin bénéficie d'un bonus de +5 à son test de DEX.



Prêtre cultiste

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+2	PER	+1	CHA	+2
DEF	11	PV	19	Init	14
ATC	Couteau (+4), 1D4+2				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+4), 1D8+2				
ATM	+5				

- **Malédiction (L)** : le prêtre fait un test d'attaque magique opposé contre un personnage. S'il l'emporte, la cible lance deux D20 et garde le plus mauvais des deux pendant les 1D6 prochains tours.
- **Chef spirituel** : le prêtre offre un bonus de +1 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de voix.
- **Chair à canon** : une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

située à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Grand prêtre cultiste

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+3	PER	+1	CHA	+3
DEF	11	PV	29	Init	16
ATC	Couteau (+5), 1D4+3				
ATD	Pistolet moyen (20m) (+5), 1D8+3				
ATM	+7				

- **Malédiction (L)** : le prêtre fait un test d'attaque magique opposé contre un personnage. S'il l'emporte, la cible lance deux D20 et garde le plus mauvais résultat pendant les 1D6 prochains tours.
- **Choc (L)** : le grand prêtre inflige $[1D6 + \text{Mod. de CHA}]$ DM à une portée de 20 mètres sur un test d'attaque magique réussi et *renverse* la cible si elle rate un test de FOR difficulté 15.
- **Chef spirituel** : le prêtre offre un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de voix.
- **Chair à canon** : une fois par tour, le grand prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3m et venue s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le grand prêtre gagne un bonus de +5 en DEF tant que des cultistes sont positionnés à 3m de lui.

Les animaux

Même dans un monde où les monstres sont réels, les animaux peuvent vendre chèrement leur peau s'ils y sont contraints ou s'ils se sentent menacés.

Aigle

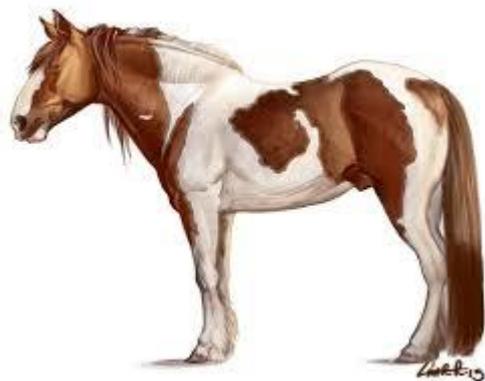
FOR	-3	DEX	+3	CON	+3
INT	-4	PER	+4	CHA	+0
DEF	15	PV	2	Init	17
ATC	Serres (+3), 1 DM				

- **Vol rapide** : l'aigle obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, l'aigle obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.

Bison

FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	12	PV	20	Init	10
ATC	Cornes (+4), 1D6+4				

- **Charge (L)** : le bison parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*.



Cheval

FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	+0
DEF	13	PV	15	Init	10
ATC	Ruade (+3), 1D6+4				

- **Monture** : la créature double son Mod. de FOR pour porter une charge.

Chien

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	+2	CHA	+0
DEF	11	PV	8	Init	11
ATC	Morsure (+2), 1D6+1				

- **Odorat** : l'odorat supérieur du chien lui permet de lancer deux D20 et de garder le meilleur résultat à tous les tests de PER.



Crocodile

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	14	PV	15	Init	15
ATC	Morsure (+5), 1D6+3				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si le crocodile peut se dissimuler dans l'eau, la cible doit faire un test de PER difficulté 15 ou être *surprise*. Il inflige +1D6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*.
- **Maintenir sa proie** : lorsqu'il a réussi une attaque, le crocodile maintient sa proie dans sa terrible gueule. La victime subit automatiquement 1D4 DM de morsure par tour. La victime doit faire un test opposé de FOR. Si

elle l'emporte, elle se libère. Si le crocodile gagne, il déplace sa proie d'un nombre de mètres égale à la différence entre les deux scores, généralement sous l'eau pour la noyer (1D4 DM de suffocation par tour en plus).

Eléphant

FOR	+11	DEX	+0	CON	+11
INT	-4	PER	+1	CHA	-2
DEF	14	PV	70	Init	10
ATC	Défenses (+13), 2D6+11				

- **Charge (L)** : l'éléphant parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*.
- **Peau épaisse** : si une arme inflige 5 points de DM ou moins à l'éléphant, il ne perd aucun PV. Si une arme inflige plus de 5 DM, les dégâts sont infligés normalement.

Gorille

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	-3	PER	+2	CHA	-2
DEF	15	PV	20	Init	18
ATC	Poings (+7), 1D6+5				

- **Enrager** : lorsqu'il reçoit un coup critique ou lorsque ses PV passent sous la moitié, le gorille devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1D6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.
- **Passage par les arbres** : le gorille se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Lion

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	-3	PER	+2	CHA	-2
DEF	15	PV	20	Init	23
ATC	Morsure (+7), 2D6+5				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si l'environnement permet au lion de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*. S'il attaque avec succès une cible *surprise*, le lion inflige + 1D6 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *renversée*.

Loup

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	11	PV	9	Init	12
ATC	Morsure (+2), 1D6+1				

- **Odorat** : l'odorat supérieure des loups leur permet de lancer deux D20 et de garder le meilleur résultat à tous les tests de PER.
- **Encerclement** : tant que les loups sont plus nombreux que la cible, ils se relaient pour esquiver ses attaques et ils obtiennent un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact.

Nuée

Une nuée est un regroupement de très nombreuses petites créatures qui ne représentent pas de réel danger prises de façon individuelle, mais peuvent s'avérer redoutables dans le cas d'une vague de plusieurs dizaines voire de centaines d'individus.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+0
INT	-4	PER	+0	CHA	-4
DEF	16	PV	6	Init	18
ATC	Attaque +5, 1D6				

- **Recouvrir (L)** : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque au contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La

nuée lui inflige automatiquement 1D6 DM par tour et la victime est *affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

- **Cibles multiples** : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'1 seul DM par attaque réussie.
- **Nuée d'oiseaux** : les oiseaux ont la particularité de se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement, ce qui rend la fuite beaucoup plus problématique.
- **Nuée de frelons** : similaire à la nuée d'oiseaux, les frelons ont la particularité d'être à la fois encore beaucoup plus petits et beaucoup plus nombreux. La nuée est immunisée aux attaques conventionnelles, seules les attaques de zone lui infligent des DM. Se jeter à l'eau reste un moyen classique mais efficace pour y échapper.
- **Nuée d'araignées venimeuses** : les araignées empoisonnent la victime. A chaque tour où elle est blessée par la nuée, la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience tandis que la nuée continue de la dévorer.

Ours

FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	12	PV	20	Init	15
ATC	Morsure (+4), 1D6+4				

- **Enragé** : lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours devient enragé, il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et de +1D6 ses DM. Il

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Sanglier

FOR	+2	DEX	+0	CON	+2
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	12	PV	9	Init	10
ATC	Défenses (+3), 1D6+2				

- **Enragé** : lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours devient enragé, il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +3 son score d'attaque au contact et de +1D6 ses DM. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.



Serpent constricteur

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-4	PER	+1	CHA	-4
DEF	10	PV	10	Init	15
ATC	Morsure (+5), 1D6+3				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si l'environnement permet au serpent de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*.
- **Etreinte** : à chaque fois que le serpent réussit une attaque, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (elle peut choisir de résister sur sa DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1D6 DM supplémentaire par tour. La victime

est *renversée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 18.

Serpent venimeux

FOR	-3	DEX	+3	CON	+0
INT	-4	PER	+2	CHA	-4
DEF	15	PV	2	Init	21
ATC	Morsure (+2), DM 1+poison				

- **Venin** : la victime d'une morsure de serpent venimeux doit faire un test de CON difficulté 15 lors de chaque morsure. En cas d'échec, la victime subit 1 point de DM supplémentaire par tour pendant 1D6 tours et elle coche une blessure grave pour une durée similaire exprimée en heures. Une nouvelle morsure n'augmente pas les DM à chaque tour mais cumule la durée d'effet jusqu'à 3 fois.
- **Crachat (L)** : certains serpents crachent leur venin dans les yeux de leur adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être *aveuglée* pour 1D6 tours.

Créatures fantastiques

De nombreuses espèces ont traversé le voile de l'Ombre, et toutes ne sont pas des humanoïdes doués d'intelligence. Il y a parmi elles des monstres réellement dangereux. Certaines ont réussi à se terrer dans des lieux reculés et hantent désormais des écosystèmes sauvages. D'autres ont gagné les égouts des grandes cités et fondent sur les proies aussi rapidement que furtivement.

Ankheg

L'ankheg est une horrible créature souterraine qui ressemble au croisement d'un crustacé et d'un insecte géant. Son corps est muni d'une

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

épaisse carapace et chitine et de six pattes, sa tête est pourvue de deux énormes mandibules. Il mesure environ 3 mètres pour un poids de 400 kg.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-4	PER	+2	CHA	-4
DEF	16	PV	30	Init	17
ATC	Mandibules (+8), 2D6+6+1D6 d'acide.				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si l'environnement permet à l'ankheg de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*.
- **Jet d'acide (L)** : une fois par combat, l'ankheg peut cracher un jet d'acide à une distance de 10 mètres. Il inflige 4D6 DM et la cible peut faire un test de DEX de difficulté 12 pour ne subir que la moitié des DM.
- **Creuser (L)** : l'ankheg utilise ses formidables mandibules associées à l'acide qu'il secrète pour se déplacer sous terre. Au prix d'une action limitée, l'ankheg est capable de creuser sur une profondeur de 10 mètres par tour. Il peut utiliser sa capacité d'embuscade pour surgir du sol et attaquer.



Barghest

Le barghest est une abomination maléfique capable de prendre trois formes distinctes à volonté : goblin, loup et hybride. Il voit très bien dans le noir. Créature cruelle et vicieuse,

il aime tuer mais il préfère la ruse et la surprise à l'affrontement direct. Sous sa forme hybride, située entre le goblin et le loup, il possède une peau violacée. C'est son état naturel. Il pèse environ 90 kg.



FOR	+3	DEX	+2	CON	+3
INT	+2	PER	+2	CHA	+2
DEF	17	PV	35	Init	15
ATC	Morsure (+6), 1D6+5				
ATC	Grosse arme (+6), 1D8+5				

- **Changement de forme** : le barghest peut changer de forme par une action de mouvement. Sous forme hybride, il peut attaquer à la fois par morsure et par arme au prix d'une action limitée. Sous forme de loup, il peut couvrir 30 mètres par action de mouvement.
- **Charme monstre (L)** : le barghest peut charmer toute créature maléfique de niveau inférieur au sien par son aura infernale et ténébreuse. Il doit pour cela réussir un test opposé d'INT contre sa cible. En cas de réussite, elle se met à son service aussi longtemps que le barghest ne relâche pas son emprise. Pour cette raison, un barghest est souvent à la tête d'un groupe de créatures maléfiques hétéroclites.
- **Clignotement (L)** : pendant [1D6+2] tours, le barghest apparaît et disparaît

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

aléatoirement, le rendant difficile à viser. Tout test d'attaque qui le vise dont le résultat du dé est impair est considéré comme un échec.

- **Ingestion de cadavre (L)** : lorsqu'il tue une créature humanoïde, le barghest peut ouvrir une gueule démesurée et ingérer totalement le cadavre et l'âme du défunt. Il ne reste rien de sa victime et c'est probablement la mort définitive d'un personnage (à utiliser avec modération...). Lorsqu'il a ingéré dix créatures de cette façon, le barghest gagne +2 en attaque, +1D6 aux DM et +20 PV en grossissant. Il ne peut subir cette augmentation que trois fois. Les plus gros barghests sont appelés barghests nobles.
- **Passage sans traces** : le barghest ne laisse aucune piste lorsqu'il se déplace sous forme de loup et gagne un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.
- **Téléportation (L)** : le barghest disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 120 mètres. Le lieu d'arrivée doit être sur la ligne de vue, soit parfaitement connu par le barghest.

Basilic

Le basilic est un reptile à huit pattes d'environ 150 kg, particulièrement hideux. Toutefois, peu de personnes peuvent se vanter de connaître son apparence exacte car son regard pétrifiant rend son observation directe particulièrement mortelle. Un basilic voit dans le noir.

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-4	PER	+2	CHA	+0
DEF	17	PV	36	Init	10
ATC	Morsure (+6), 1D6+5				

- **Regard pétrifiant** : celui qui croise le regard du basilic est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON

difficulté 16 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre.

- **Détourner le regard** : se battre en regardant ailleurs n'est pas facile. Le malus est de -2 en attaque et aux DM. Le test de CON à réaliser a une difficulté de 6.
- **Fermer les yeux** : se battre en aveugle est encore plus compliqué. La pénalité passe à -5 en attaque et aux DM. Par contre, aucune chance de croiser le regard de la bête.



Béhir

Le béhir est un immense monstre reptilien tout en longueur pourvu de pas moins de douze pattes. Il pourrait être le croisement improbable d'un dragon sans ailes et d'un mille-pattes géant de couleur violette. Le béhir est un chasseur très rapide et dangereux, excellent grimpeur. Il affectionne les falaises.

FOR	+11	DEX	+0	CON	+11
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	22	PV	110	Init	15
ATC	Morsure (+17), 3D6+13				

- **Souffle** : une fois par combat, le béhir peut produire un éclair de 10m de long. Toutes les créatures sur la trajectoire doivent faire un test de DEX difficulté 15. Les cibles subissent 7D6 DM d'électricité, moitié en cas de réussite.
- **Déplacement** : le béhir parcourt une distance de 30m par action de

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

mouvement. Il peut se déplacer sans risque de chute sur une paroi verticale de 20m par action de mouvement.

- **Dévoré :** lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au D20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale à celle du prédateur, elle est de plus *renversée* et *immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).



Bête éclipsante



Cette magnifique panthère noire de bonne taille est dotée au niveau des épaules de deux tentacules terminés par des paumes hérissées de crocs. Mais sa plus singulière capacité est de se déplacer à la fois dans notre réalité et dans un plan astral, ce qui lui permet de disparaître et de réapparaître rapidement plus loin, par exemple derrière ses assaillants.

FOR	+4	DEX	+3	CON	+4
INT	-2	PER	+3	CHA	-2

DEF	18	PV	30	Init	18
ATC	Morsure et griffes (+6), 1D6+3				
ATC	Tentacule (+6), 1D4+3				

- **Téléportation :** la bête est capable en une action de mouvement de disparaître et de réapparaître au même moment à portée de vue et à une distance maximum de 30 mètres. Sa technique favorite est de frapper puis de se mettre à l'abri.
- **Attaque multiple (L) :** sur une action limitée, la bête éclipsante peut tenter trois attaques sur plusieurs cibles proches, un test par attaque. Il s'agit le plus souvent d'une morsure et de deux flagellations de ses tentacules.

Bulette

Aussi appelée requin terrestre, la bulette est un prédateur puissant et très dangereux, capable de s'enterrer pour surprendre sa proie. Imaginez une taupe géante dotée d'une armure d'os impénétrable et de la puissance d'un éléphant. Vous aurez ainsi un aperçu de cette machine à tuer.

FOR	+8	DEX	+0	CON	+8
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	22	PV	90	Init	16
ATC	Morsure (+14), 2D6+12				

- **Embuscade :** au premier tour de combat, si l'environnement permet à la bulette de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*.
- **Dévoré :** lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au D20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale à celle du prédateur, elle est de plus *renversée* et *immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande

une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

- **Déplacement sous terre** : la bulette est capable de parcourir 5 mètres par action de mouvement en creusant un sol meuble.



Calmar géant

Comme leurs cousins ordinaires, les calmars géants possèdent un long corps fuselé en forme de cornet et dix tentacules dont deux plus longs. Toutefois, ceux-ci mesurent environ trois mètres de long et les deux tentacules principaux (ceux avec lesquels il attaque) atteignent jusqu'à six mètres de long.

FOR	+6	DEX	+3	CON	+6
INT	-4	PER	+1	CHA	-4
DEF	18	PV	50	Init	16
ATC	Tentacules (+10), 1D6+4				

- **Dévor** : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au D20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale à celle du prédateur, elle est de plus *renversée* et *immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).
- **Nuage d'encre** : le calmar peut émettre un nuage d'encre noire qui

aveugle ses poursuivants au prix d'une action de mouvement. Le nuage occupe un volume de 10 mètres de côté considéré comme une zone de ténèbres (noir total) pendant 1D4 tours. Ensuite, la zone s'étend sur 20 mètres et elle est alors considérée comme de la pénombre pendant 1D4 tours supplémentaires.

- **Propulsion (L)** : sous l'eau, le calmar peut se déplacer de 60 mètres par tour en ligne droite au prix d'une action limitée.



Centaure

Le centaure est une créature pourvue d'un corps de cheval et d'un buste humanoïde. Un centaure voit dans le noir.

FOR	+6	DEX	+2	CON	+6
INT	-1	PER	+1	CHA	+0
DEF	14	PV	30	Init	15
ATC	Sabots (+8), 1D6+3				
ATC	Epée longue (+5), 1D8+3				
ATD	Arc long (+4), 1D8				

- **Attaque double (L)** : le centaure peut faire une attaque de sabot plus une attaque avec son épée dans le même tour.
- **Hybride** : étant un mélange de deux créatures, le centaure possède des caractéristiques particulières. Sa FOR de +6 fait référence à la puissance globale de la créature mais

son buste humain lui octroie seulement un bonus de +3 en combat. Il est considéré comme une créature humanoïde pour tout ce qui concerne les attaques mentales mais pas pour les physiques.

- **Charge (L)** : le centaure parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être renversée.

Chauve-souris géante

Cette chauve-souris de la taille d'un humain possède une envergure de presque 4 mètres. Sa morsure possède des vertus anesthésiantes, ce qui en fait un adversaire redoutable. Elle est réputée pour sucer le sang de ses victimes sans les éveiller, les laissant mortes au petit matin. On confond parfois ses méfaits avec ceux des vampires, mais les traces qu'elle laisse sont sensiblement différentes.

FOR	-1	DEX	+4	CON	-1
INT	-4	PER	+4	CHA	-4
DEF	16	PV	29	Init	18
ATC	Morsure (+7), 1D6+1				

- **Poison anesthésiant** : la morsure de la chauve-souris inocule un poison. La victime doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *affaiblie* pendant 1D6 tours. Si elle est affectée une seconde fois par le poison alors qu'elle est déjà sous son effet, elle sombre à la place dans l'inconscience pendant 1D6 tours.
- **Vol rapide** : la chauve-souris géante obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, elle obtient un bonus de +5 en attaque et

+1D6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Chien infernal



Cet énorme chien vient des plans maléfiques. Il rôde en meute les nuits de terreur et parcourt les cieux comme s'il courait sur la terre ferme en poussant des hurlements effroyables. Il ne sort jamais le jour.

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-2	PER	+2	CHA	+0
DEF	15	PV	15	Init	11
ATC	Morsure (+4), 1D6+3				

- **Hurllement (L)** : lorsqu'il pousse son hurlement, toutes les créatures à moins de 50m du chien infernal doivent réussir un test de PER difficulté 10 ou fuir pendant 2D4 tours. Si plusieurs chiens hurlent en même temps, la difficulté du test passe à [10+nombre de chiens] pour un maximum de 20 de difficulté. Une créature qui a résisté à cet effet y est immunisée pendant 24h.
- **Vol** : le chien infernal est capable de courir dans les airs comme sur la terre.

Chimère

La chimère est un monstre improbable, mélange de pas moins de trois créatures. On pourrait la comparer à un dragon de petite

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

taille pourvu de trois têtes dont une de lion et une de bouc, mais les mots peinent à décrire une créature issue des pires cauchemars. La chimère fait la taille d'un énorme taureau, elle voit dans le noir. Il semblerait que certains spécimens soient même capables de parler. Le souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête de dragon : par exemple, le feu pour une tête de dragon rouge.



FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	20	PV	70	Init	12
ATC	Morsure ou corne (+12), 1D6+6				

- **Attaque multiple (L)** : la chimère peut porter jusqu'à trois attaques au prix d'une action limitée sur une seule cible ou sur trois cibles différentes face à elle.
- **Vol** : la chimère peut voler de 20 mètres par action de mouvement.
- **Souffle** : en fonction du dragon représenté, la chimère dispose d'un souffle en ligne droite de 30 mètres. Toute créature dans la trajectoire doit réussir un test de DEX difficulté 15. Les dégâts sont de 6D6+9, réduits de moitié si le test est réussi.

Cockatrice

Oiseau mythique, la cockatrice ressemble à un gros coq corrompu par quelque maléfice. Outre

son terrible pouvoir de pétrification, la créature est beaucoup plus résistante que sa petite taille le laisserait supposer.

FOR	-2	DEX	+3	CON	-2
INT	-4	PER	+1	CHA	-1
DEF	17	PV	22	Init	16
ATC	Bec (+5), 1D4				

- **Vol** : la cockatrice peut voler de 20m par action de mouvement.
- **Pétrification** : toute créature victime d'une attaque de bec doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être pétrifiée.



Cube gélatineux

Le cube gélatineux est une sorte d'organisme très primitif. Transparent, il ressemble à un glaçon géant doté de la consistance d'un apéricube. Il attaque en avançant sur sa proue pour l'absorber et la digérer. Il mesure environ trois mètres d'arête pour un poids avoisinant les 10 tonnes. L'acide du cube gélatineux ne dissout que les matières organiques. Les matières minérales et les métaux sont par contre évacués de son corps afin de préserver sa transparence et sa discrétion.

FOR	+7	DEX	-4	CON	+7
INT	-4	PER	-4	CHA	-4
DEF	16	PV	60	Init	2
ATC	Absorption +8, 2D6+7+spécial				

- **Camouflage** : le cube gélatineux compte sur sa transparence pour capturer ses proies. Une créature doit faire un test de PER difficulté 12

lorsqu'elle s'approche du cube pour la première fois ou être *surprise*.

- **Enveloppement** : lorsqu'il réussit une attaque au contact, le cube peut faire un test opposé de FOR ave sa proie (celle-ci peut préférer sa DEX). Si le cube l'emporte, la cible est absorbée dans le corps du monstre où elle subit chaque tour automatiquement des DM. Une fois à l'intérieur, la créature peut tenter de s'échapper à chaque tour par un test de FOR difficulté 15 au prix d'une action limitée.
- **Lenteur** : le cube gélatineux ne se déplace que de 10m par action de mouvement.
- **Paralysie** : toute créature blessée par le cube doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *paralysée* pendant 2D6 tours.
- **Réduction des DM** : le cube réduit tous les DM de type contondant ou perçant de 5 points. Il est immunisé aux DM d'électricité et d'acide.

Doppleganger

Un doppleganger est une créature humanoïde grisâtre dépourvue de traits et capable de prendre l'apparence des autres humanoïdes. Ce sont des êtres calculateurs et fourbes qui préfèrent la ruse au combat.

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+2	PER	+1	CHA	+2
DEF	16	PV	29	Init	13
ATC	Coup (+4), 1D6+3				
ATC	Arme (+4)				
ATD	Arme (+4)				
ATM	+4				

- **Détection des pensées (L)** : le doppleganger peut détecter les pensées d'une créature distante de 20 mètres ou moins en réussissant un test d'attaque magique opposé. En cas de réussite, il lit les pensées superficielles de la cible mais ne peut

pas sonder un esprit à la recherche d'un renseignement particulier.

- **Imitation (L)** : le doppleganger peut prendre la forme de tout humanoïde de taille petite ou moyenne qu'il a observé pendant au moins un tour. Il n'imité pas l'équipement de la créature et doit revêtir celui de sa victime s'il veut prendre sa place.
- **Imitation majeure (L)** : certains dopplegangers ont toutefois développé un talent supplémentaire pour l'illusion afin d'imiter rapidement l'équipement de leur victime. Dans ce cas, le doppleganger imite parfaitement sa cible, équipement compris pendant 2D6 minutes. Ce talent est utilisé uniquement dans le cas où un doppleganger est pris de court.
- **Polyvalent** : un doppleganger sait utiliser toutes les armes et toutes les armures, sa nature magique lui permet aussi d'utiliser parchemins et autres objets magiques comme s'il était capable de lancer des sorts jusqu'au rang 5.

Dragon

Enormes créatures reptiliennes, les dragons possèdent quatre pattes et de grandes ailes membraneuses. Le caractère de chaque dragon varie selon son espèce, mais tous sont fiers et attirés par les trésors et ceux qui ont réuni un butin fabuleux évitent de s'en éloigner.

Les dragons chromatiques sont malfaisants et leur souffle correspond à leur couleur : blanc (froid), bleu (foudre), noir (acide), rouge (feu) et vert (gaz empoisonné). Les dragons métalliques sont bienfaisants et en plus du souffle élémentaire indiqué, ils possèdent un souffle magique non léthal (DM temporaires) : airain (feu), argent (froid), bronze (électricité), cuivre (acide) et or (feu).

Tous les dragons savent parler. Ils deviennent de plus en plus puissants avec l'âge et leur taille peut atteindre plus de 30 mètres. Les dragons sont des créatures intelligentes aux sens très affûtés, et certains utilisent la magie. N'hésitez pas à développer leurs profils en ce sens si vous le souhaitez.



Capacités communes aux dragons

- **Effroi** : lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 mètres doivent réussir un test de CHA difficulté [5+Mod. de FOR du dragon] ou être submergés par la peur et *ralenties* pendant 1D4 tours.
- **Coupe de queue** : à chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une attaque avec un malus de -5 et des DM divisés par deux.
- **Immunités** : un dragon est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit

aucun DM du type correspondant à son souffle.

- **Vol rapide** : le dragon obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, le dragon obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.
- **Agripper** : sur un résultat de 15-20 au D20 en attaque, le dragon agrippe sa proie et ne la lâche plus. Il obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.
- **Emporter dans les airs** : le dragon peut emporter dans les airs une victime agrippée de taille inférieure à la sienne au prix d'une action de mouvement. Au premier tour, si la victime se libère (test de FOR opposé), elle subit 5D6 DM de chute. Au tour suivant, si la créature décide de prendre de l'altitude, les dégâts passent à 10D6.



Dragon juvénile

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	+0	PER	+4	CHA	+0
DEF	20	PV	50	Init	23
ATC	Morsure et griffes (+9), 2D6+7				
ATD	Souffle (L) (+9), 6D6+3				

Jeune dragon

FOR	+9	DEX	+3	CON	+9
INT	+2	PER	+4	CHA	+2
DEF	24	PV	110	Init	17
ATC	Morsure et griffes (+17), 3D6+13				
ATD	Souffle (L) (+17), 6D6+18				

Dragon adulte

FOR	+12	DEX	+2	CON	+12
INT	+4	PER	+4	CHA	+4
DEF	28	PV	180	Init	15
ATC	Morsure et griffes (+22), 4D6+16				
ATD	Souffle (L) (+22), 6D6+30				

- **Peau épaisse** : le dragon adulte voit ses écailles s'endurcir et obtient une RD de 3 sur toutes les attaques.

Dragon vénérable

FOR	+15	DEX	+0	CON	+15
INT	+6	PER	+6	CHA	+6
DEF	32	PV	260	Init	11
ATC	Morsure et griffes (+27), 4D6+21				
ATD	Souffle (L) (+27), 6D6+42				

- **Peau épaisse** : la RD du dragon passe à 6.

Drider



Un drider possède le buste d'un elfe noir et le corps d'une araignée géante. Dans la société impitoyable des elfes noirs, cette abomination est généralement créée par magie à partir d'un elfe en guise de punition. Les driders détestent toutes les créatures humanoïdes, elfes noirs inclus.

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	+2	PER	+2	CHA	-2
DEF	20	PV	70	Init	23
ATC	Morsure (+13), 1D6+2+venin				
ATC	Arme (+13), variable				
ATD	Arme (+11), variable				
ATM	+7				

- **Attaque multiple (L)** : au prix d'une action limitée, le drider peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec une arme de contact dans le même tour.
- **Résistance à la magie** : le drider obtient un bonus de +5 en DEF et à tous les tests pour résister à la magie.
- **Venin** : la morsure du drider *affaiblit* la victime si elle rate un test de CON difficulté 15. Au second échec, elle sombre dans l'inconscience pour 1D6 tours. Au troisième pour 1D6 heures.
- **Hybride** : la FOR de +5 du drider correspond à sa taille, toutefois, le buste humanoïde de taille normale possède seulement une FOR de +2.

Dryade

La dryade est un esprit des arbres, svelte et les traits fins. Elle pourrait passer pour une elfe si ce n'est quelques indices qui la trahissent, comme par exemple ses cheveux verts.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+0
INT	+2	PER	+2	CHA	+4
DEF	16	PV	26	Init	18
ATC	Dague (+10), 1D4				
ATD	Arc court (+10), 1D6				

- **Voie des végétaux** : la dryade possède les cinq rangs de la voie des végétaux.

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

- **Symbiose** : chaque dryade vit en symbiose avec un arbre de belle taille. Elle est incapable de s'en éloigner de plus d'un kilomètre. Si elle le fait, elle est en permanence *affaiblie* et meurt au bout de 4D6 jours.



- **Cyclone (L)** : une fois par combat, un élémentaire peut se transformer en tourbillon de matière élémentaire. Pendant [1D4+1] tours, il peut se déplacer à travers les créatures et les objets à une vitesse de 30 mètres par tour. Toute créature sur son chemin doit faire un test de DEX ou de FOR au choix difficulté [10+Mod. de FOR de l'élémentaire]. En cas d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de l'élémentaire (selon la taille) et elle est *renversée* (si sa taille ne dépasse pas celle de l'élémentaire). En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout. Lorsqu'il est sous forme de cyclone, l'élémentaire gagne un bonus de +5 en DEF.

Les caractéristiques générales des élémentaires sont proches et dépendent de leur taille. Toutefois, quelques particularités qui les différencient sont précisées plus loin.

Elémentaires

Les élémentaires sont les incarnations des quatre éléments primordiaux : le feu, l'eau, la terre et l'air. Ils peuvent être invoqués par magie et se manifestent dans notre monde sous la forme d'une créature au buste vaguement humanoïde mêlée à un tourbillon de matière élémentaire.

Tous les élémentaires partagent les capacités suivantes :

Ils voient dans le noir à 30 mètres et ils peuvent déterminer la localisation de toute créature en contact avec leur élément à moins de 30 mètres, même si celle-ci est invisible.

Petit élémentaire

FOR	-1	DEX	+2	CON	-1
INT	-4	PER	+0	CHA	-2
DEF	15	PV	13	Init	14
ATC	Coup (+3), 1D4				

Elémentaire moyen

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	+0	CHA	-2
DEF	16	PV	29	Init	12
ATC	Coup (+4), 1D6+3				

Elémentaire grand

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-4	PER	+0	CHA	-2
DEF	18	PV	50	Init	12
ATC	Coup (+10), 2D6+8				

Elémentaire énorme

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

FOR	+11	DEX	+0	CON	+11
INT	-2	PER	+0	CHA	+0
DEF	22	PV	110	Init	10
ATC	Coup (+17), 3D6+13				



Elémentaire d'air

- **Immunité** : les élémentaires d'air sont immunisés aux DM d'électricité.
- **Mode d'attaque** : l'élémentaire d'air projette des objets sur l'adversaire (cailloux, meubles, armes...), les plus gros projettent l'adversaire lui-même. L'asphyxie est un autre mode d'attaque de ces élémentaires.
- **Avantages** : l'élémentaire d'air obtient un bonus de +3 en initiative et à tous les tests de DEX. Il peut se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement.



Elémentaire d'eau

- **Immunité** : les élémentaires d'eau sont immunisés aux DM d'acide.
- **Mode d'attaque** : l'élémentaire d'eau percute l'adversaire ou le noie.
- **Avantages** : l'élémentaire d'eau obtient un bonus de +10 PV.

Elémentaire de feu

- **Immunité** : les élémentaires de feu sont immunisés aux DM de feu.
- **Mode d'attaque** : l'élémentaire de feu brûle ses adversaires.
- **Avantages** : l'élémentaire de feu inflige 1D6 DM à toute créature qui l'attaque au contact.



Elémentaire de terre

- **Immunité** : les élémentaires de terre sont immunisés aux DM de froid.
- **Mode d'attaque** : l'élémentaire de terre frappe ou écrase l'adversaire.
- **Avantages** : l'élémentaire de terre obtient un bonus de +3 en DEF.



Elfe des bois

Les elfes des bois sont des créatures humanoïdes aux traits fins et avenants, dotés d'oreilles pointues et d'yeux en amandes. Ils sont proches de la nature et apprécient peu les centres urbains pollués.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+0
INT	+2	PER	+2	CHA	+2
DEF	17	PV	16	Init	23
ATC	Arme +6, variable				
ATD	Arme +6, variable				

- **Voie de l'elfe** : les elfes progressent sur la voie de l'elfe. Par défaut, ils possèdent la capacité de rang 1.

Elfe noir (drow)



L'elfe noir ou drow est un proche cousin de l'elfe des bois avec lequel il partage les traits fins et l'allure avenante. Mais la peau d'un drow est grise, noire et bleu foncé. Les drows sont le plus souvent individualistes, cruels et violents. Ils affectionnent les souterrains et

les cavernes. Les femelles tiennent une place prépondérante dans leurs communautés.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+0
INT	+0	PER	+2	CHA	+0
DEF	17	PV	16	Init	23
ATC	Arme +6, variable				
ATD	Arme +6, variable				

- **Voie du drow** : les elfes noirs progressent sur la voie du drow. Par défaut, ils possèdent la capacité de rang 1.

Ettin

L'ettin est un géant à deux têtes de presque trois mètres de haut. Très primitif, il sait à peine se servir de ses mains pour autre chose qu'attraper sa nourriture ou manier des armes simples. Les deux têtes n'ont pas plus d'idées qu'une seule et il n'est pas rare de les voir se disputer pour prendre une décision.

FOR	+8	DEX	+0	CON	+8
INT	-2	PER	-2	CHA	-2
DEF	20	PV	70	Init	10
ATC	Tronc (+12), 2D6+10				

- **Double attaque (L)** : l'ettin peut attaquer deux fois sur le tour. La seconde attaque se fait avec un D12 au lieu d'un D20.
- **Peau épaisse** : l'ettin a la peau dure. Il possède une résistance aux dégâts (RD) de 3.

Fantôme

Un fantôme est la manifestation physique de l'âme d'un défunt qui n'a pas trouvé le repos. Les fantômes peuvent être plus ou moins dangereux et fonction de la volonté et de la puissance de l'être qui se manifeste ou de sa haine pour les vivants. Certains fantômes mineurs sont peu dangereux tandis que les

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

fantômes les plus haineux sont les plus difficiles à vaincre.

Dans tous les cas, il est rare que vaincre la manifestation soit suffisant pour s'en débarrasser à long terme et seul un rituel spécial ou une action qui permet à l'âme tourmentée de trouver le repos met fin à sa réapparition systématique au bout de 24 heures. En contrepartie, les fantômes sont généralement liés à un lieu ou à un objet et s'éloigner est souvent une action suffisante pour lui échapper.

Fantôme mineur

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+0	PER	+2	CHA	-2
DEF	14	PV	9	Init	12
ATC	Contact (+2), 1D6+1				

- **Vol** : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.
- **Affaiblissement** : à chaque fois qu'une créature subit les DM de contact corrupteur du fantôme, elle doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *affaibli* pendant 1D6 minutes.
- **Intangible** : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.

Fantôme majeur

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+0	PER	+2	CHA	-2
DEF	14	PV	39	Init	12
ATC	Coup (+10), 3D6+1				

Toutes les capacités du fantôme mineur plus :

- **Télékinésie (L)** : le fantôme peut déplacer les objets par sa force psychique. Il peut soulever une masse allant jusqu'à environ 200 kg ou plusieurs petits objets. S'il projette ces objets sur une cible en réussissant un test d'attaque (+10), il inflige

jusqu'à 3D6+1 DM à une distance maximum de 20 mètres.

- **Aspect terrifiant** : le fantôme peut prendre instantanément un aspect terrifiant. Toutes les créatures témoins de cette transformation pour la première fois doivent réussir un test de CON difficulté 15 ou être *affaibli* au prochain tour.
- **Hurllement (L)** : le fantôme pousse un terrible hurlement, toutes les créatures présentes dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de CON difficulté 12 ou fuir pendant 1D6 tours. Une créature qui a réussi son test de CON est immunisée au hurlement pour les prochaines 24 heures.
- **Possession (L)** : le fantôme tente de fusionner avec une créature au contact. La victime doit réussir un test de CON difficulté 12 pour résister à ce pouvoir, en cas de succès, elle est immunisée au pouvoir de possession pour 24 heures. En cas d'échec, le fantôme prend le contrôle du corps de son hôte pendant 1D6 minutes. Il est dit que certains peuvent prolonger la possession beaucoup plus longtemps.

Gargouille

Une gargouille est un monstre de pierre semblable à un démon ailé. Les sages seuls savent s'il s'agit de statues éveillées par magie ou d'une race de créatures étranges qui a pris pour habitude de se cacher parmi les décorations des vieux édifices...

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	+0	PER	+2	CHA	-2
DEF	17	PV	35	Init	15
ATC	Morsure (+6), 1D6+5				

- **Embuscade** : au premier tour de combat, si l'environnement permet à la gargouille de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

- **Vol** : la gargouille peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.
- **Immobilité** : tant que la gargouille ne bouge pas, il faut réussir un test de PER difficulté 25 pour faire la différence avec une statue.

Géant

Les géants sont des humanoïdes de grande taille dont les caractéristiques varient selon les espèces.

Géant des collines

Le géant des collines et ses 3,5 mètres est le plus petit des géants, c'est aussi un des plus primitifs et des plus bêtes.

FOR	+8	DEX	+0	CON	+7
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	18	PV	80	Init	10
ATC	Massue (+10), 2D6+9				
ATD	Lancer de truc (20m) (+6), 1D6+6				

Géant de pierre

Cette créature d'aspect humanoïde mesure près de 4 mètres de haut et sa peau grise et fissurée semble dure comme de la roche. Sa force est incroyable. Moins primitif que le géant des collines, il a développé un véritable artisanat.

FOR	+11	DEX	+0	CON	+11
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	23	PV	120	Init	10
ATC	Massue (+16), 3D6+11				
ATD	Lancer de truc (20m) (+11), 2D6+5				

Géant de givre

Le géant du givre a la peau pâle et une pilosité faciale très développée. Il mesure près de 4,5 mètres de haut et peut être assez intelligent.

FOR	+13	DEX	-1	CON	+13
INT	+0	PER	+2	CHA	+0

DEF	24	PV	130	Init	8
ATC	Arme (+19), 3D6+15				
ATD	Lancer de truc (20m) (+19), 2D6+8				

Géant de feu

Les plus grands des géants sont les géants de feu qui culminent à 5 mètres de hauteur. Leur peau est noire et leurs yeux rouges sont luisants comme le feu. Leurs cheveux et leur pilosité faciale sont faits de petites flammes.

FOR	+15	DEX	+0	CON	+15
INT	+2	PER	+4	CHA	+2
DEF	28	PV	230	Init	10
ATC	Arme (+23), (4D6+17)				
ATD	Lancer de truc (20m) (+23), 3D6+9				

- **Immunisé au feu** : les géants de feu ne reçoivent aucun DM basé sur le feu.
- **Fauchage** : sur un 15-20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [10+Mod. de FOR du géant] ou être *renversée*.
- **Balayage** : le géant utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures à la fois. Si plusieurs cibles sont présentes face à lui, il affecte deux adversaires à portée dans un arc de 180°. Faites un seul test d'attaque comparé à la DEF de chaque cible.
- **Projection** : sur un 15-20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime est projetée à [1D6+1] mètres et subit 3D6 DM supplémentaires. Elle doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *étourdie*. A chaque tour, elle peut tenter un test pour reprendre ses esprits.

Génie

Les génies sont de puissants esprits venus des plans élémentaires dont ils forment l'aristocratie. Tous les génies sont des magiciens de premier plan, mais certains parmi eux sont encore plus puissants. Les

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

génies ressemblent à des humains de très grande taille. Ils ont une musculature harmonieuse et une peau parfaite d'une belle couleur assortie à leur élément. Ils sont généralement habillés de tissus précieux à la mode orientale.

Djinn

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	+2	PER	+2	CHA	+4
DEF	18	PV	50	Init	12
ATC	Arme (+8), 2D6+8				
ATD	Foudre (+10), 3D6+6				

- **Immunités** : le djinn est immunisé aux DM d'électricité et d'acide.
- **Magicien** : le djinn peut posséder un total de 5 rangs dans des voies surnaturelles au choix du M].

Efrit

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	+2	PER	+2	CHA	+4
DEF	18	PV	70	Init	12
ATC	Arme (+14), 2D6+10+1D6 feu				
ATD	Boule de feu (+15), 4D6+12				

- **Corps enflammé** : quiconque attaque l'efrit au contact subit 1D6 DM de feu.
- **Immunité** : l'efrit est immunisé aux DM de feu.
- **Magicien** : l'efrit peut posséder un total de 5 rangs dans des voies surnaturelles au choix du M].

Gnoll

Le gnoll est un humanoïde puissant de plus de deux mètres dont la particularité est une tête d'hyène surmontant une fourrure jaune sale. Les gnolls combattent généralement en nombre malgré leur force, ils sont souvent lâches, préférant le harcèlement et la supériorité numérique pour affronter leurs adversaires.

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-2	PER	+0	CHA	-2

DEF	15	PV	15	Init	10
ATC	Arme (+4), 1D8+3				
ATD	Arme (+4), variable				



Gobelin

Le gobelin est une petite créature nuisible à la peau verte d'environ un mètre de haut, cruelle, vicieuse et qui attaque en bande. Les gobelins sont généralement couards : blessés ou en sous-nombre, ils s'enfuient la plupart du temps.

FOR	-1	DEX	+2	CON	-1
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	14	PV	3	Init	15
ATC	Arme (+2), 1D6-1				
ATD	Arme (+2), variable				

- **Attaque en meute** : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Gobelours

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Le gobelours est le plus massif de la famille des gobelinoïdes, mesurant près de 2m10 pour plus de 200 kg. Bien qu'il possède des traits de gobelin, ceux-ci sont noyés sous une épaisse fourrure sombre. Bien plus fort que ses petits cousins, il est tout aussi bête.

FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	17	PV	25	Init	10
ATC	Arme (+8), 1D8+5				
ATD	Arme (+6), variable				



Golem

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées à partir d'ingrédients étranges ou précieux et animées par magie. Les golems sont des gardiens infatigables auxquels on confie la mission de garder un trésor ou un passage pour l'éternité. Généralement, un mot de passe prononcé à voix haute ou un symbole brandi devant soi permet aux

personnes sélectionnées d'accéder au lieu protégé en toute sécurité.

Les golems sont des créatures non-vivantes dépourvues d'esprit, ce qui les immunise à toute magie qui affecte la volonté ou les émotions.

Voici différentes sortes de golems.

Golem de chair

Un golem de chair est constitué de morceaux de corps maladroitement cousus ou agencés. Il est légèrement plus grand qu'un homme.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-4	PER	+0	CHA	-4
DEF	20	PV	70	Init	12
ATC	Poings (+12), 1D6+5				

- **Résistance** : le golem divise par deux tous les DM élémentaires (feu, acide, froid, électricité...).
- **Absorber l'électricité** : les DM d'électricité agissent sur le golem comme des soins lui permettant de récupérer des PV perdus. Il régénère 1 PV pour 3 DM infligés.

Golem de pierre

Un golem de pierre ressemble à une statue massive et mal dégrossie de 2,5 mètres de haut. Son apparence exacte peut varier en fonction des goûts de son créateur.

FOR	+8	DEX	+0	CON	+8
INT	-4	PER	+0	CHA	-4
DEF	24	PV	110	Init	10
ATC	Poings (+16), 2D6+14				

- **Lenteur** : toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du golem de pierre doivent réussir un test de CON difficulté 14 chaque tour ou être ralenties pendant un tour.
- **Résistance** : le golem divise par deux les DM élémentaires.

Golem de fer

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Un golem de fer est une sorte d'immense armure animée, son poids est énorme et il fait trembler le sol à chacun de ses pas. C'est un adversaire terrifiant dont il est difficile de trouver le point faible.

FOR	+11	DEX	+0	CON	+11
INT	-4	PER	+0	CHA	-4
DEF	26	PV	150	Init	10
ATC	Poings (+21), 3D6+17				

- **Nuage empoisonné** : toutes les créatures dans un rayon de trois mètres autour du golem doivent réussir un test de CON de difficulté 14 chaque tour ou être *affaiblies* et *ralenties* pendant un tour.
- **Résistance** : le golem divise par deux tous les DM élémentaires.

Goule

La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée la fièvre des goulés. Son corps cadavérique est décharné et partiellement décomposé. Des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge.

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+0	PER	+2	CHA	-4
DEF	15	PV	19	Init	12
ATC	Morsure (+3), 1D6+2				

- **Paralyse** : une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *paralysée* pendant 1D6 tours.
- **Fièvre des goulés** : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un test de CON d'une difficulté de 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1D4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se

transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.



Griffon

Le griffon est une puissante créature au corps de lion pourvue de la tête et des ailes d'un aigle. Ce mélange ne manque pas de majesté. La créature pèse environ 300kg pour une envergure de sept mètres. Un griffon est plus intelligent qu'un simple animal, même s'il ne parle pas. Il peut apprendre facilement de nombreux ordres et tours.

FOR	+6	DEX	+3	CON	+6
INT	-2	PER	+2	CHA	+0
DEF	18	PV	50	Init	16
ATC	Morsure et griffes (+10), 2D6+8				

- **Vol** : le griffon obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.

Harpie

La harpie est une femme pourvue des ailes et des serres puissantes d'un oiseau. Elle est connue pour son chant maléfique qui laisse ses victimes sans défenses et lui permet de les tourmenter et de les dévorer.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

FOR	+1	DEX	+3	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	+4
DEF	16	PV	29	Init	16
ATC	Serres (+4), 1D6+3				

- **Vol** : la harpie obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.
- **Chant captivant (L)** : en chantant, une harpie peut fasciner une créature. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30m (sauf les harpies) doivent réussir un test de CON difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit, aussi se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 au test de CON mais n'immunise pas au pouvoir (se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour). Une créature fascinée s'approche de la harpie et reste sans défense tant que la harpie chante et pendant encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des harpies y est immunisée pour une durée d'une heure.



- **Chant choral (L)** : lorsqu'elles sont en nombre, les harpies peuvent s'associer pour produire un chant plus puissant.

Plutôt que de faire plusieurs tests de résistance, les cibles potentielles font un seul test de CON. La difficulté est égale à $[10 + \text{nombre de harpies}/2]$. Une créature fascinée s'approche de la harpie la plus proche d'elle. Les créatures restent fascinées tant qu'au moins une harpie chante à l'exception de celle qui commence à se faire dévorer qui bénéficie à chaque tour d'un nouveau test de CON difficulté 10 pour se libérer de l'emprise.

Hippogriffe

A ne pas confondre avec le griffon, l'hippogriffe est le croisement entre un cheval et un aigle dont il conserve la tête, les serres et les ailes. Le résultat est une créature agressive qui peut toutefois servir de monture si elle est correctement dressée.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-4	PER	+2	CHA	-2
DEF	16	PV	30	Init	12
ATC	Serres et bec (+8), 2D6+6				

- **Vol** : l'hippogriffe obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.



Hobgobelin



Les hobgobelins sont les grands cousins des gobelins. Organisés et intelligents. Ils conservent cependant la cruauté et la vilénie de leurs congénères de petite taille.

FOR	+1	DEX	+1	CON	+1
INT	+0	PER	+0	CHA	-2
DEF	14	PV	9	Init	12
ATC	Arme (+2), 1D8+1				
ATD	Arme (+2), variable				

Homme-lézard

Les hommes-lézards ou reptiliens sont des créatures humanoïdes robustes mesurant environ deux mètres. Leur peau est recouverte d'écailles vertes ou bleues. Certains conservent une longue queue, d'autres pas. Leurs doigts sont griffus, leurs dents pointues et leurs yeux ont une pupille reptilienne. Ils affectionnent les endroits humides et chauds comme les marécages.

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
-----	----	-----	----	-----	----

INT	+0	PER	+0	CHA	-2
DEF	15	PV	15	Init	10
ATC	Arme (+4), 1D6+3				
ATD	Arme (+4), variable				

Hydre

L'hydre est une grande créature reptilienne de presque deux tonnes pourvue de multiples têtes. Imaginez un petit diplodocus doté de 2 à 12 têtes de dragon et vous aurez une petite idée de ce à quoi ressemble une hydre.

FOR	+8	DEX	+0	CON	+8
INT	-4	PER	+0	CHA	-2
DEF	18	PV	50	Init	10
ATC	Morsure (+10), 1D8+4				

- **Têtes multiples** : le profil ci-dessus correspond à une hydre moyenne dotée de cinq têtes. L'hydre compte autant d'actions d'attaque par tour qu'elle possède de têtes. Si vous ajoutez des têtes, ajoutez également 10 PV et +1 en attaque.
- **Guérison accélérée** : l'hydre guérit de 5 PV par tour, sauf contre les DM de feu.
- **Couper des têtes** : si un héros tente de décapiter une hydre, son attaque se voit réduite de -5 et elle doit infliger au moins 10 DM. En cas de réussite, l'une des têtes est tranchée, ce qui réduit le nombre d'attaques de 1 ainsi que le score d'attaque de 1. Si la dernière tête est coupée, l'hydre meurt.

Insecte géant

Les insectes (ou les arachnides) géants sont des adversaires terrifiants : forts, rapides et souvent caparaçonnés. On parle d'insectes géants à partir de la taille *petite*. En-dessous, on parle de nuées. Leurs caractéristiques dépendent surtout de leur taille. Piochez dans les capacités suivantes celles qui correspondent au type d'insecte choisi :

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

- **Résistant** : les insectes supportent les pires blessures. A chaque fois qu'un test de CON est demandé, le M lance deux D20 et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.
- **Rapide** : un insecte géant est capable de se déplacer de 30m par action de mouvement.
- **Poison** : de nombreux insectes inoculent du poison à leur victime, que ce soit par la morsure ou par un dard situé en bout d'abdomen ou au bout d'une queue. *Affaiblissant* : en cas d'échec à un test de CON (difficulté 10 + Mod. de FOR), la victime est *affaiblie* pour 1D6 heures. Si elle subit une seconde attaque empoisonnée pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1D6 heures. *Mortel* : le poison inflige [Mod. de FOR D6] à la victime, la moitié seulement si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les D6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.
- **Cuirassé** : les scarabées et les scorpions bénéficient de cette capacité qui leur permet de retrancher 5 points de DM à tous les dégâts subis.
- **Toile** : sur un test d'attaque réussi (10m), une araignée géante emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté [10+Mod. de FOR]. En attendant, la cible est *paralysée*.
- **Vol** : l'insecte obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.

Insecte de petite taille

FOR	+1	DEX	+4	CON	+1
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	15	PV	12	Init	19
ATC	Attaque (+4), 1D4+1				

Insecte de taille moyenne

FOR	+3	DEX	+4	CON	+3
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	17	PV	26	Init	17
ATC	Attaque (+6), 1D6+4				

Insecte de grande taille

FOR	+8	DEX	+4	CON	+8
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	18	PV	40	Init	17
ATC	Attaque (+10), 2D6+8				

Insecte de taille énorme

FOR	+12	DEX	+2	CON	+12
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	20	PV	80	Init	16
ATC	Attaque (+16), 3D6+12				



Kobold

Les kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens dont le faciès allongé fait penser au crocodile. Vieux et malins, ils sont passés maîtres dans l'art de tendre des pièges et des embuscades. Ils mesurent moins d'un mètre pour une vingtaine de kilos.

FOR	-1	DEX	+2	CON	-1
-----	----	-----	----	-----	----

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

INT	+0	PER	+0	CHA	-2
DEF	14	PV	3	Init	15
ATC	Arme (+2), 1D6-1				
ATD	Arme (+2), 1D6-1				

Liche

La liche est un magicien qui a troqué son âme en échange d'une certaine forme d'immortalité. Techniquement, c'est un mort-vivant, mais ses facultés cérébrales ont été préservées. Son corps en revanche se flétrit et ses yeux deviennent deux puits ténébreux au fond desquels brille un feu impie. Souvent, l'enchantement qui permet à la liche de vivre plus longtemps nécessite de fréquents sacrifices.

FOR	+3	DEX	+2	CON	+3
INT	+4	PER	+2	CHA	-2
DEF	21	PV	150	Init	15
ATC	Dague (+16), 1D4+3				
ATM	Vampirisation (+17), 6D6				

- **Immortel** : le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un réceptacle magique où le mort-vivant conserve son énergie vitale. Si ce phylactère n'est pas détruit lorsqu'elle est tuée, la liche reprend forme 24 heures après sa mort apparente.
- **Déplacement magique (L)** : la liche peut utiliser une action limitée pour se déplacer à une distance maximum de 260 mètres, soit dans son champ de vision, soit dans un endroit qu'elle connaît par cœur.
- **Magicien** : une liche est capable de lancer des sorts. En tant que MJ, vous pouvez l'équiper de 10 rangs de capacités surnaturelles selon vos préférences.
- **Rituel** : le phylactère de la liche se vide petit à petit et doit être rempli lors d'un rituel magique où un être vivant intelligent doit être sacrifié. Le rituel

prend en moyenne trois heures et nécessite la totale concentration de la liche. S'il est interrompu, il doit être entièrement recommencé.

Licorne

La licorne ressemble à un cheval un peu plus grand que la moyenne, altier et à la robe d'un blanc immaculé. Son front est orné d'une corne dotée de propriétés curatives.

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	+0	PER	+4	CHA	+4
DEF	18	PV	30	Init	18
ATC	Corne et sabots (+7), 2D6+5				

- **Corne magique** : la corne de la licorne peut soigner 2D6 PV perdus de toute créature touchée et pour peu que la licorne lui accorde son bienfait. Notez que la corne conserve ses propriétés curatives une fois arrachée au front de l'animal pour 2D6 jours. Une fois arrachée, elle fonctionne à tous les coups.
- **Célérité** : la licorne peut parcourir 30 mètres par action de mouvement si elle ne transporte aucune charge supérieure à 50kg.
- **Déplacement magique (L)** : la licorne peut se déplacer de 60 mètres en une action de mouvement et à portée de vue dans sa forêt d'élection ou natale.

Lycanthrope

Le lycanthrope ou loup-garou est un humain frappé d'une malédiction qui le pousse à se transformer en loup ou en hybride loup-humain les nuits de pleine lune. Sous sa forme animale ou hybride, le lycanthrope ne se contrôle plus et laisse ses plus bas instincts s'exprimer. Au réveil, il ne se souvient plus de ce qu'il a pu faire durant la nuit.

FOR	+4	DEX	+1	CON	+3
INT	+0	PER	+2	CHA	-2
DEF	17	PV	35	Init	17

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

ATC Morsure et griffes (+6), 1D6+5

- **Transformation** : les nuits de pleine lune, que la lune soit cachée ou pas, le loup-garou se transforme soit en loup de grande taille ou en hybride capable de se déplacer sur deux jambes. Il ne retrouve son apparence humaine qu'au lever du soleil ou s'il est tué durant la nuit. La transformation n'est pas contrôlée.
- **Empathie avec les loups** : un loup-garou possède un don naturel pour apaiser les loups et même les commander.



Manticore

La manticore est un puissant prédateur d'environ 500 kg pourvu d'un corps de lion et de grandes ailes de chauve-souris. Elle dispose d'une arme létale sous la forme d'une longue queue munie de dards qu'elle est capable de projeter à distance.

FOR	+6	DEX	+3	CON	+6
INT	-2	PER	+2	CHA	-2
DEF	18	PV	50	Init	16
ATC	Morsure et griffes (+10), 2D6+8				
ATD	Dards (30m) (+7), 2D6+5				

- **Vol** : la manticore obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier

tour de combat, elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

- **Dards** : la manticore doit régénérer ses dards. Elle ne peut utiliser sa projection de dards que cinq fois par jour. Si elle veut projeter un dard et attaquer par morsure ou griffes dans le même tour, cela lui prend une action limitée.



Méduse



URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

La méduse est une créature humanoïde dotée d'un corps de femme et d'une chevelure composée de serpents venimeux. Cruelle et perverse, elle dispose du pouvoir de transformer en statue de pierre tout ceux qui posent le regard sur elle.

FOR	+1	DEX	+3	CON	+1
INT	+2	PER	+2	CHA	+4
DEF	16	PV	29	Init	17
ATC	Couteau (+4), 1D4+3				
ATD	Arme (+4), variable				

- **Venin** : la victime doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *affaiblie*. Si elle est de nouveau touchée, elle sombre dans l'inconscience pour 1D6 tours. Un troisième échec signifie 1D6 heures d'inconscience.
- **Regard pétrifiant** : celui qui croise le regard de la méduse est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 16 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre.
- **Détourner le regard** : se battre en regardant ailleurs n'est pas facile. Le malus est de -2 en attaque et aux DM. Le test de CON à réaliser a une difficulté de 6.
- **Fermer les yeux** : se battre en aveugle est encore plus compliqué. La pénalité passe à -5 en attaque et aux DM. Par contre, aucune chance de croiser le regard de la bête.

Minotaure

Le minotaure est un humanoïde puissant à tête de taureau. Il mesure près de deux mètres pour plus de 300kg. D'un tempérament colérique, il combat avec fougue et souvent jusqu'à la mort.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-2	PER	+2	CHA	-2
DEF	16	PV	30	Init	13
ATC	Encorner (+8), 2D6+6				

ATC	Arme (+8), 2D6+6
ATD	Arme (+6), variable

- **Charge (L)** : le minotaure parcourt une distance maximum de 20m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*.

Naga

Le naga est un énorme serpent à tête humaine. Il est généralement doué pour la magie, bien qu'il ne possède pas de bras ou de mains pour les incantations. Ils vivent de nombreux siècles et tissent de complexes intrigues que les esprits conventionnels ont du mal à comprendre.

FOR	+6	DEX	+3	CON	+6
INT	+4	PER	+4	CHA	+4
DEF	18	PV	110	Init	16
ATC	Morsure (+20), 2D6+8+venin				
ATM	Attaque +18				

- **Venin** : la victime doit réussir un test de CON difficulté 14 ou être *affaiblie* par le venin. Si la victime est déjà dans cet état, un échec lors d'une nouvelle morsure la plonge dans l'inconscience pour 1D6 tours. Un troisième échec signifie une inconscience de 1D6 heures.
- **Magicien** : les naga sont des magiciens doués. Comptez 10 rangs à dépenser dans les voies surnaturelles de votre choix.

Nain

Le nain est une créature humanoïde puissante mais courte sur pattes. Leur esprit semble aussi renfrogné que leurs traits bourrus, mais ils ont un solide sens de l'honneur et sont très doués de leurs mains.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

FOR	+3	DEX	+1	CON	+3
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	15	PV	15	Init	10
ATC	Arme (+4), 1D6+3				
ATD	Arme (+4), variable				



Nymphe

Une nymphe est un esprit de la nature incarné dans le corps d'une jeune femme à la beauté surnaturelle, si éblouissante qu'elle aveugle presque le commun des mortels. Elle fuit les cités et les villages pour trouver refuge dans les bosquets et les endroits sauvages, surtout s'ils possèdent une étendue d'eau où elles peuvent se baigner.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+0
INT	+2	PER	+4	CHA	+6
DEF	16	PV	42	Init	18
ATC	Dague (+14), 1D4				
ATD	Arme (+14), 1D8				

ATM Attaque (+14)

- **Beauté aveuglante :** tous les humanoïdes qui regardent la nymphe à moins de 20m doivent réussir un test de CON difficulté 15 ou être *aveuglés* pendant 24 heures. La nymphe peut désactiver ce pouvoir et ses effets à volonté.
- **Regard étourdissant :** la nymphe peut étourdir une cible à moins de 20m d'un simple regard (action d'attaque). La cible doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *étourdie* pendant 2D4 tours.
- **Créature aquatique :** une nymphe ne subit aucune pénalité lorsqu'elle agit en milieu aquatique. Elle respire aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.



Ogre

L'ogre est une brute épaisse mesurant près de 2,5m de haut pour près de 300kg. C'est une

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

créature maléfique ayant un penchant pour les armes démesurées et la boucherie gratuite. Il dévore souvent ses victimes à peine tombées.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	16	PV	30	Init	12
ATC	Arme (+8), 2D6+6				
ATD	Arme (+4), variable				

- **Vorace** : lorsqu'il réussit à faire tomber quelqu'un à 0 PV, si la victime est au sol, l'ogre doit réussir un test d'INT de difficulté 10. En cas d'échec, il cesse le combat pour dévorer sa proie, même si d'autres adversaires restent à proximité. Il reprend le combat dès qu'une attaque est portée contre lui. Pendant qu'il mange, il est considéré comme *étourdi*.

Ombre

Une ombre est un mort-vivant étrange, le reliquat maudit d'un défunt très ancien. Elle est intangible et vaguement humanoïde avec des membres étirés et fins. Elle aspire la vitalité de sa victime.

FOR	+0	DEX	+4	CON	+6
INT	-2	PER	+2	CHA	-2
DEF	16	PV	26	Init	18
ATC	Contact intangible (+5), 1D6 + affaiblissement				

- **Affaiblissement** : à chaque fois qu'une ombre inflige des DM, la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *affaiblie* pour 1d6 minutes.
- **Rejeton** : une créature tuée par une ombre devient elle-même une ombre 1D4 tours après son trépas. Les rejetons ont toutes les capacités des ombres, mais ils disparaissent une fois leur ombre créatrice détruite.
- **Fulgineux** : les ombres peuvent déformer leur corps pour s'infiltrer dans les moindres espaces et interstices.

- **Résistance** : les ombres retranchent 10 points des DM infligés par des armes non-magiques.

Orque



Les orques sont des humanoïdes puissants et robustes enclins à la violence et à la bestialité. Ils disposent de crocs proéminents sur la mâchoire inférieure. Les femelles sont plus fines que les mâles.

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	15	PV	15	Init	10
ATC	Arme (+4), variable				
ATD	Arme (+4), variable				

Ours-hibou

Cet animal puissant a le corps d'un ours et la tête d'un hibou. Il se tient debout et attaque ses proies à l'aide de ses longues griffes.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-4	PER	+2	CHA	-2

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

DEF	16	PV	40	Init	12
ATC	Bec et griffes (+12), 3D6+6				

Otyugh

Les otyughs sont des créatures maléfiques qui vivent dans les souterrains et les égouts à la recherche de nourriture avariée. Ils ressemblent à des plantes ovoïdes et se meuvent grâce à de petits tentacules plantés à la base du corps. Deux grands tentacules leurs servent de bras et se terminent par des espèces de plantes carnivores garnies de dents. La gueule béante, bordée de crocs, se situe au sommet du corps tandis que deux yeux globuleux fixent les proies en tournoyant dans leurs orbites.

FOR	+'	DEX	+2	CON	='
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	18	PV	<< (Init	12
ATC	Tentacules à crocs (+6), 1D6+6				
ATC	Morsure (+5), 2D6+6				



Pégase

Tel l'animal mythologique, le pégase est un cheval ailé. Il ne se laisse pas facilement approcher, ni apprivoiser, mais c'est une monture très prisée auprès des Ombriens.

FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	-4	PER	+2	CHA	+2
DEF	15	PV	35	Init	10
ATC	Ruade (+7), 1D6+6				

- **Vol** : le pégase obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de

combat, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1D6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.

Pixie

Un pixie est une petite créature féérique de petite taille (moins de 60cm), d'apparence humaine et dotée d'aile diaphanes similaires à celles des libellules. Ils vivent cachés dans les forêts ou les grands parcs où ils vivent en harmonie avec la faune et la flore sauvage. Ils peuvent se montrer hostiles à toute créature qui saccage leur environnement.

FOR	-2	DEX	+4	CON	-2
INT	+2	PER	+2	CHA	+2
DEF	15	PV	2	Init	14
ATD	Flèches (+4), 1D4				

- **Vol** : le pixie obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol.
- **Flèche de sommeil (L)** : le pixie peut tirer une flèche qui ne provoque aucun DM mais qui plonge la victime dans un profond sommeil. La victime doit réussir un test de CON difficulté 13 ou s'endormir immédiatement pour 1D6 minutes. Le sommeil est si profond qu'il faut infliger au moins 1 DM à la victime pour la réveiller.

Squelette

En animant par magie les ossements d'une créature défunte, on obtient un mort-vivant assez fragile appelé le squelette. Un squelette est une créature sans cervelle, immunisée à toute forme d'attaque mentale.

FOR	+0	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	-2	CHA	-4
DEF	14	PV	9	Init	12
ATC	Arme (+2), 1D6+1				
ATD	Arme (+2), variable				

- **Sans esprit** : aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est

immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT et CHA).

- **Réduction des DM** : tous les DM infligés au squelette sont réduits de 5 points sauf ceux occasionnés avec une arme contondante.

Strige

La strige est une affreuse petite créature rougeâtre de 30cm, croisement entre un moustique géant et une chauve-souris pourvue de quatre ailes. Elle possède également quatre pattes barbelées qui lui permettent de s'accrocher férocement à ses victimes pour leur sucer le sang.

FOR	-3	DEX	+3	CON	-3
INT	-4	PER	+2	CHA	-4
DEF	15	PV	2	Init	12
ATC	Piqûre (+3), sucer le sang				

- **Vol** : le pixie obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol.
- **Sucer le sang** : une strige qui réussit son attaque s'accroche à sa proie et lui suce le sang, lui occasionnant la perte d'1D4 DM par tour. Lorsque la strige a infligé 6 DM à sa cible de cette façon, elle se détache et fuit le combat, rassasiée. La cible est alors *affaiblie*. Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige n'a plus qu'une DEF de 12.



Sylvanien

Les sylvaniens sont des arbres humanoïdes, dotés de deux troncs leur servant de jambes et de deux grandes branches leur servant de bras. Leur visage est comme sculpté dans l'écorce et leur chevelure est composée de branchages feuillus en fonction des saisons. Très puissants, ils sont aussi intelligents et se disent les gardiens des forêts.

FOR	+13	DEX	-1	CON	+13
INT	+2	PER	+4	CHA	+2
DEF	22	PV	110	Init	8
ATC	Branches (+17), 3D6+13				

- **Résistance aux DM** : le sylvanien retranche 10 points à tous les DM sauf s'il s'agit de feu ou d'armes tranchantes
- **Embuscade** : au premier tour de combat, si l'environnement permet au sylvanien de se dissimuler, la cible doit faire un test de PER difficulté 19 ou être *surprise*.

Troll

Le troll est un humanoïde monstrueux à la peau verte et verruqueuse. Il mesure près de trois mètres de haut et pèse près de 500kg. Ses bras sont démesurés et se terminent par des mains aux longs doigts griffus. Ils sont connus pour se régénérer facilement.

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	19	PV	60	Init	14
ATC	Griffes (+9), 2D6+6				
ATD	Lancer de trucs (10m) (+6), 2D6+6				

- **Vitalité sumaturelle** : les trolls se régènèrent de leur bonus de CON par tour, sauf en ce qui concerne les DM de feu ou d'acide. Même à 0 PV, ils continuent de se régénérer, sauf s'ils subissent une ultime blessure par le feu ou l'acide. Leur peau à la texture du caoutchouc leur confère une RD de 3.

Vampire



Le vampire est un humanoïde mort-vivant qui se nourrit de sang frais. Il considère l'humanité comme son troupeau. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil est pour lui une vive brûlure.

FOR	+5	DEX	+4	CON	+5
INT	+4	PER	+4	CHA	+4
DEF	20	PV	50	Init	18
ATC	Griffes (+9), 2D6+7				
ATC	Arme (+9), variable				
ATD	Arme (+9), variable				

- **Absorption d'énergie** : toute créature blessée par un vampire reçoit un point de sang et le vampire récupère 5 PV. Lorsque le nombre de points de sang d'une victime dépasse son bonus de CON, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en vampire au bout de 2D6 heures. Le vampire peut refuser ce « don » s'il le souhaite.
- **Transformation** : le vampire est capable de se transformer en une

énorme chauve-souris de taille humaine. Sous cette forme, il dispose de la capacité de vol et se déplace de 40m par action de mouvement.

- **Vulnérabilité au soleil** : un vampire exposé au soleil subit 2D6 DM par tour (équivalent à des DM de feu). Il ne peut pas se régénérer tant qu'il reste exposé.
- **Magicien** : la plupart des vampires sont magiciens. Dépensez en moyenne 5 rangs dans les capacités surnaturelles, à votre guise.

Worg

Les worgs sont des loups monstrueux, géants et affreusement cruels. Ils sont assez grands pour servir de monture à toute créature pesant moins de 50kg.

FOR	+5	DEX	+2	CON	+5
INT	-2	PER	+4	CHA	-4
DEF	17	PV	35	Init	14
ATC	Griffes et crocs (+7), 1D6+6				

Zombi



URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Les zombis sont des cadavres ramenés à la vie par magie. En lieu et place de « vie », ils ne se déplacent plus que pour manger. Ils n'ont plus qu'une très vague intelligence qui leur permet d'employer des armes primitives ou plus élaborées si elles leurs étaient familières de leur vivant.

FOR	+4	DEX	-1	CON	+4
INT	-2	PER	+2	CHA	-2
DEF	14	PV	15	Init	10
ATC	Griffes et dents (+4), 1D6+4				
ATC	Arme (+4), 1D6+4				

- **Sans esprit** : les zombis ne sont pas affectés par des sorts qui s'attaquent à l'esprit (INT, CHA).
- **Lenteur** : un zombi ne se déplace que de 10m par action de mouvement.
- **Insensible à la douleur** : lorsque les PV du zombi tombent à 0, il peut encore agir un tour complet. Il ne subit aucun malus lié à des blessures graves.

Equipement

Un monde comme le nôtre comprend une variété invraisemblable d'objets utiles à toutes sortes de situation. Des armes, de l'équipement de voyage, des gadgets électroniques... sans parler de tous ces artefacts étranges qui ont traversé l'Ombre pour atterrir dans les endroits les plus improbables. Dans ce chapitre, vous trouverez quelques objets triés sur le volet, mais nous ne saurions nous montrer exhaustifs...

Les prix

Les prix donnés dans ce chapitre le sont à titre indicatif. Nous vous conseillons ne jouer sans trop vous intéresser à l'argent dépensé par les héros. Si toutefois vous estimez qu'ils exagèrent, établissez en début de partie avec tous les joueurs de combien d'argent liquide ils disposent. Ont-ils eu le temps de retirer leurs économies de leur compte en banque ? Ont-ils leur portefeuille avec eux ? Ont-ils des cartes de crédit ? L'endroit où ils comptent dépenser leur argent accepte-t-il les chèques ? Ont-ils pensé à acheter des devises locales ?

Les armes

Le monde moderne offre une multitude d'outils destinés à couper, trancher, écraser, mutiler, perforer à plus ou moins grande distance vos adversaires.

Armes d'attaque au contact

Armes	DM	Prix
Mains nues	1D4	NA
Poignard, batte, marteau	1D4	30
Machette, hachette	1D6	50
Epée	1D8	300
Rapière	1D6	1000
Hache à deux mains	1D12	300

- **Mains nues** : les DM à mains nues sont des DM temporaires.

- **Rapière** : la rapière est une épée fine et racée. Elle entraîne un critique sur un 19 ou un 20 (au lieu de 20).
- **Bonus de FOR** : n'oubliez pas d'ajouter le Mod. de FOR du personnage pour le calcul des DM.



Les armes d'attaque à distance

Armes	DM	Portée	FOR	Prix
Sagaie	1D8	10	8	NA
Shuriken	1D4	5	4	10
Couteau				
Arc (2)	1D6	30	8	200
Foudroyeur	1D6	5	6	300
Pistoler léger	1D6	10	8	200
Pistolet moyen	1D8	20	10	400
Pistolet lourd	1D10	20	12	800
Pistolet mitrailleur	2D6	30	14	1500
Pistolet mitrailleur lourd	2D8	30	16	2000
Carabine à répétition (2)	1D8	80	8	2000
Fusil de chasse (2)	1D10	50	10	1000

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Fusil de gros gibier (2)	1D12	60	14	3000
Fusil à pompe (2)	1D10	40	10	1500
Canon scié (2)	1D10	20	12	1000
Fusil d'assaut (2)	2D8	80	12	2000
Fusil de précision (2)	2D6	100	14	5000
Fusil de précision lourd (2)	2D8	100	16	8000
Lance grenade (2)	3D6	40	14	NA
Lance-roquette (2)	4D6	100	16	NA
Mitrailleuse légère (2)	3D6	80	18	NA
Mitrailleuse moyenne (2)	3D8	80	22	NA
Mitrailleuse lourde (2)	3D10	80	26	NA

- **Portée** : la portée indiquée n'est en aucun cas la portée maximale d'une arme, mais une portée à laquelle le tireur gagne de bonnes chances de toucher en conditions de combat.
- **FOR** : la valeur indiquée représente la FOR nécessaire pour utiliser l'arme sans malus. Si le personnage qui utilise l'arme ne possède pas la FOR suffisante, il lancera un D12 pour son jet d'attaque à la place du D20.
- **Foudroyeur** : ou taser. Les DM de cette arme à impulsion électrique sont temporaires. De plus, la victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être *renversée et étourdie* pendant 1 tour. Le taser nécessite une action limitée pour être rechargé.
- **Fusil de précision lourd** : une arme puissante, dont le recul est très violent, oblige le tireur à tirer couché ou en appui. A chaque tir, le tireur doit réussir de test de CON difficulté 10. En cas d'échec, il utilise un D12 au lieu d'un D20 pour tirer.

- **Lance-grenade** : tous les personnages situés dans un rayon de 5m subissent aussi des DM. Ils peuvent cependant effectuer un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.
- **Lance-roquette** : il s'agit avant tout d'une arme anti-véhicules. Elle inflige 4D6 DM sur un véhicule en mouvement, le double si le véhicule est à l'arrêt. Les DM sont également doublés si la cible est un bâtiment. Tirer sur une cible humaine nécessite un test d'attaque similaire à celui d'une grenade et inflige 4D6 DM dans un diamètre de 5m. Tous les personnages présents ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Recharger un lance-roquette nécessite une action limitée.

Accessoires

Accessoires	Prix
Suppresseur de bruit	200
Lunette de vision nocturne	500
Harnais	500

- **Suppresseur de bruit** : aussi appelé silencieux. Il rend l'arme moins bruyante mais aussi moins maniable. Le jet d'attaque est affublé d'un malus de -1.
- **Lunette de vision nocturne** : annule la pénalité de pénombre et permet de tirer à -5 dans le noir total.
- **Harnais** : un harnais gyroscopique permet de réduire la valeur de FOR nécessaire pour utiliser l'arme, mais inflige le même malus en Init., en DEF et à tous les tests de DEX.

Grenades

Voici les trois exemples les plus fréquents de grenades.

Grenade	Prix
Défensive	100

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Lacrymogène	50
Offensive	50
Dynamite	30

- **Défensive** : la grenade explose en propulsant des éclats de métal qui infligent 4D6 DM dans un rayon de 5 mètres. Les victimes peuvent réaliser un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Surdit  offerte en sus pour 2D6 tours (1D6 si test de CON difficult  15 r ussit).
- **Lacrymog ne** : cette grenade lib re un nuage de gaz de 5 m tres de rayon pendant 10 tours. Un personnage qui reste un tour dans la zone est *aveugl * pour 1D6 tours. R ussir un test de CON difficult  15 permet de diviser la dur e par deux. L'effet perdure m me apr s  tre sorti de la zone.
- **Offensive** : la grenade offensive produit une d flagration destin e   choquer l'ennemi. Elle inflige 2D6 DM temporaires dans un rayon de 3m. Les victimes doivent faire un test de CON difficult  15 ou  tre * tourdi s* pendant un tour. Surdit  offerte en sus pour 2D6 tours (1D6 si test de CON difficult  15 r ussit).
- **Dynamite** : son emploi en combat est dangereux. Un test de DEX difficult  10 est n cessaire si le MJ estime que les b tons sont vieux ou mal conserv s. En cas d' chec, ils explosent. La dynamite inflige 3D6 DM dans un rayon de 3 m tres. Le double pour des structures. Un test de DEX difficult  15 permet de diviser les DM par deux.

Les armures

Le bonus de DEF d'une armure est retranch  en initiative et   tous les tests de DEX.

Armures	DEF	RD	Prix
Gilet pare-balle	+2	5	400

Gilet pare-balle lourd	+4	8	1500
Armure de cuir (a)	+2	-	100
Cotte de mailles (a)	+4	-	500
Armure de plaques (a)	+6	-	1500

- **Les gilets pare-balle** : la RD ne s'applique que sur les DM des armes   feu. En cas de critique sur le jet d'attaque, elle ne s'applique pas.
- **Les armures anciennes (a)** : contre les DM des armes   feu, la DEF est r duite de 4 (minimum 0). Seule l'armure de plaques est alors d'une quelconque utilit .

L' quipement divers

V�tements	Prix
Premier prix	20
A la mode	200
Classieux	800
Luxe	2000
Haute couture	5000
Tenue de randonn�e	500
Tenue de grands froids	1000
Tenue de camouflage	200

- **Tenue de haute-couture** : dans certains milieux, une telle tenue offre un bonus de +5 aux tests de CHA destin s   impressionner ou   s duire.
- **Tenue de camouflage** : si la tenue est adapt e   l'environnement, elle offre un bonus de +5 aux tests de discr tion.

Equipement technologique	Prix
D�tecteur de mouchards	350
Cam�ra digitale	250
Micro	150
Scanner de police	NA
Appareil photo num�rique	150
Smartphone	150
Ordinateur portable	350
G�n�rateur portable	500

- **D tecteur de mouchards** : ce petit appareil d tecte les ondes radio et offre un bonus de +5 sur les tests de fouille destin s   trouver des

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

émetteurs, des mouchards ou des micros cachés.

- **Scanner de police** : c'est un poste radio connecté aux fréquences les plus utilisées par la police afin de surprendre les conversations entre les agents et le central.



Auto citadine	12000
Auto berline	20000
Minivan	30000
Auto 4x4	40000
Berline de luxe	50000
Auto sport	60000
Camion petit	50000
Camion gros	100000
Avion de plaisance	400000
Hélicoptère	1000000

Objets courants	Prix
Boussole	30
Caisse à outils	200
Jumelles	100
Lampe-torche	20
Vivres pour une semaine	30
Menottes	30
Montre bracelet	60
Trousse de secours	100

- **Trousse de secours** : l'usage d'une telle trousse offre un bonus de +2 aux tests pour soigner ou aux tests de CON du blessé. La trousse est réutilisable un certain nombre de fois à la discrétion du MJ.

Hébergement et services	Prix
Hôtel minable	20
Chambre d'hôtel	100
Hôtel de luxe	1000
Suite de luxe	5000
Repas rapide	10
Restaurant	40
Grand restaurant	400

Véhicules	Prix
Moto tout terrain	8000
Moto sportive	12000
Moto routière	15000

Les objets magiques

Il n'y a pas que les créatures qui franchissent le portail de l'Ombre. Certains objets le font également. On passe ici sur les objets de tous les jours, du peigne en os au candélabre sculpté. Ce qui nous intéresse, ce sont les objets magiques.

Anneau d'Influence

Cet anneau en or massif a une couronne gravée dessus. Quand le porteur serre la main d'un autre individu avec la main qui porte l'anneau, effectuez un test de CHA opposé. Le porteur de l'anneau bénéficie d'un bonus de +2. En cas de succès, le bonus de +2 s'applique à tous les tests de séduction, d'intimidation, de marchandage ou de bluff contre cette personne. De plus, le porteur peut lire les pensées superficielles de l'individu (son état émotionnel, ce qui le tracasse le plus...).

Anneau du Chat

Cet anneau en argent possède une petite pierre enchâssée en forme de patte de chat. Lorsque son porteur l'active avec un mot de pouvoir, il se transforme en chat pour une durée d'une heure. Sous cette forme, il ne peut plus parler ou attaquer (si ce n'est avec la force d'un chat) mais il conserve toute son intelligence. Il gagne temporairement +2 en DEX. Il peut reprendre sa forme à volonté en une action de mouvement.

Anneaux Jumeaux

Ces anneaux sont fabriqués par paires. Chacun possédant un cercle brisé complété par celui de l'autre gravé dessus. Les deux porteurs sont alors connectés par télépathie et peuvent communiquer entre eux quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent, même sur des continents différents. De plus, ils ont conscience de la direction à prendre pour se retrouver, ainsi qu'une vague notion de distance.

Arme Dansante

Cette capacité magique peut s'appliquer à toute arme. L'arme est alors animée et peut attaquer seule sur ordre de son propriétaire. Elle dispose exactement des mêmes valeurs d'attaque que son maître et frappe ou tire une fois par tour sur une cible désignée par son maître.

Arme de Disruption

Cette capacité magique peut s'appliquer à n'importe quelle arme. Elle occasionne 2D6 DM supplémentaires à toute créature morte-vivante.

Armure de cuir de résistance au feu

Cette armure médiévale en cuir semble tout droit sortie d'un film de cape et d'épée. Elle offre une DEF de +2 mais surtout immunise son porteur aux effets du feu (DM y compris).

Armure de cuir de résistance au froid

Cette armure médiévale en cuir semble tout droit sortie d'un film de cape et d'épée. Elle offre une DEF de +2 mais surtout immunise son porteur aux effets du froid (DM y compris).

Armure fantomatique

Cette armure de plaques est plus légère qu'une armure normale et semble légèrement transparente. Elle possède toutes les capacités d'une armure normale (DEF +6, +2 contre les

armes à feu) mais n'enlève que 2 aux tests de DEX. Elle offre à son porteur une RD de 5 contre les DM des ombres et des fantômes.

Bâton de Contrôle du Temps

Ce bâton est fragile et n'est d'aucune utilité en combat. Il mesure 1m70 et son bois est parcouru de runes en spirales. Lorsque son porteur le lève par-dessus sa tête et le fait tourner, il permet de modifier la météo dans un rayon d'un kilomètre. Le porteur peut provoquer la pluie, la grêle, la neige, une tornade ou mettre un terme à des manifestations naturelles. Le pouvoir fonctionne une fois par jour.



Bâton de Jungle Urbaine

Ce bâton est fragile et n'est d'aucune utilité en combat. Il mesure 1m60 et son bois est parcouru de symboles représentant une ville. Son porteur peut, une fois par jour, choisir un bonus qui durera 24 heures. Il bénéficie soit d'un bonus de +3 sur ses tests de séduction, d'intimidation, de bluff ou de marchandage.

Bâton de Vermine

Ce bâton est fragile et n'est d'aucune utilité en combat. Il mesure 1m50 et son bois est mal dégrossi comme s'il s'agissait d'une vulgaire

branche ramassée par terre. Lorsque le porteur l'active par un mot de commande, il invoque une nuée (toujours la même) qu'il peut contrôler pendant 10 tours. Le pouvoir peut être activé une fois par jour.

Boucle d'oreille de Traduction

Ces boucles d'oreilles sont vendues par paires, mais une seule boucle est vraiment magique. Elle traduit instantanément à l'oreille du porteur toute conversation en langue étrangère à portée d'ouïe. La traduction est parfaite, comprenant les nuances et même les traits d'humour.

Bouclier aveuglant

Ce bouclier ovale à la surface argentée peut émettre sur ordre du porteur une vive lueur. Quiconque se trouve face au bouclier doit effectuer un test de CON difficulté 15 ou être *aveuglé*. Sans effet de surprise, la difficulté du test passe à 10. Le bouclier offre un bonus de DEF de +1.

Bouclier animé

Ce bouclier rond en métal apparaît près de son propriétaire lorsqu'il prononce un mot de commande déterminé. Il se met alors à voler autour de lui pour le protéger des attaques. Il offre un bonus à la DEF de +3 mais n'entraîne aucune pénalité puisqu'il n'est pas porté.

Bouclier de Terreur

Ce bouclier rond en métal affiche un symbole de tête de dragon. Quiconque le brandit inspire la peur. Un adversaire situé à moins de 5 mètres du porteur doit effectuer un test de CON de difficulté 10. En cas d'échec, il est pris de panique et cherchera à s'éloigner du porteur. Le bouclier augmente la DEF de 1.

Caméra de Lecture des Pensées

Cette caméra filme normalement jusqu'à ce que son propriétaire active sa capacité magique avec un mot de pouvoir. Elle ajoute

alors un texte défilant sous l'image où l'on peut lire les pensées superficielles des personnes filmées. Chaque personne est représentée par une couleur distincte. Si on filme une foule, le texte devient illisible. Par pensée superficielle, on entend le sentiment général, l'état émotionnel (en colère, fatigué, triste, joyeux...).

Chemise pare-balle

Cette chemise d'apparence médiévale, ample et longue, offre la même protection qu'un gilet pare-balle (+2 DEF, RD₅), mais elle est si légère que le bonus de DEF ne se retranche pas aux tests de DEX.

Cotte de mailles du Dragon d'Argent

Les Chevaliers du Dragon d'Argent portent souvent une telle armure. Leur DEF est de +5, elles offrent une RD de 3 et fonctionnent contre tous les types d'attaque. La réduction de DEX sur les tests n'est que de -2. Ce sont des armures étincelantes qui ne sont pas faites pour la discrétion. Un test de discrétion avec une telle armure subit une pénalité de -5.

Dés de la Chance

Ces dés sont vendus par paire (il peut s'agir de dés à 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces). Une fois lancés, ils entrent en connexion avec l'esprit de leur propriétaire qui peut obtenir le résultat désiré sur chacun des deux dés. Un test de PER difficulté 25 permet de remarquer le comportement anormal des dés.

Détecteur d'Ombre

Ce bâtonnet métallique est recouvert de runes étranges qui se mettent à luire d'une intense lueur blanche lorsqu'une créature, un objet ou un pouvoir issu de l'Ombre se trouve à proximité. Quand c'est le cas, un test en PER difficulté 12 permet de localiser l'endroit précis d'où provient la manifestation.

Eau de Tigre

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Cette potion de couleur orangée offre un bonus de +5 à tous les tests de bluff et de psychologie du personnage qui en boit pendant une heure.

Fléau

Il s'agit d'une capacité magique associée à tout type d'arme. Un Fléau octroie un bonus de +2 pour toucher un type de créature donné (humains, elfes, gobelins, minotaures...) et provoque la perte d'1D6 DM supplémentaire.

Fusil de précision du Faucon

Ce fusil de précision a un faucon gravé sur sa crosse et son canon semble tissé de fil d'or. Il offre un bonus de +3 au jet d'attaque et occasionne 1D6 DM supplémentaire (3D6).

Grenade de Nuage Empoisonné

Lorsqu'elle explose, la grenade émet un nuage de fumée verte parcouru de légers éclairs. Toute créature dans un rayon de 5 mètres autour de la cible doit tester sa CON (difficulté 15) ou subir 6D6 DM. Un test de DEX permet de sortir rapidement de la zone et de ne perdre que la moitié des DM (difficulté 15). Toute personne dans la zone est également *aveuglée*.

Holster invisible

Ce holster se rend invisible dès qu'une arme y est insérée. Le porteur sent sa présence et n'a donc aucune difficulté à en retirer son arme en cas de besoin. Bien qu'invisible, le holster est toujours là. Si le personnage est fouillé, le test de fouille (PER) est soumis à un malus de -3.

Lame d'Acide

Cette épée longue possède une petite ouverture sur le plat de la lame. Lorsque le porteur le désire, elle s'enduit d'acide (le porteur n'est jamais éclaboussé) et occasionne 1D6 DM supplémentaires d'acide (1D8 + 1D6).

Lame de Feu

Cette épée est faite d'un métal noir. Lorsque le porteur le désire, elle s'entoure de flammes (le porteur n'est jamais brûlé) et occasionne 1D6 DM supplémentaires de feu (1D8 + 1D6).

Lunettes de Vision

Ces lunettes de soleil offrent à leur porteur un bonus de +3 sur les tests de PER. De plus, leur porteur ne peut jamais être *aveuglé* par une lumière violente, même magique. Elles sont sans effet sur les sorts de pétrification.

Lunettes de Vision Révélée

Ces lunettes rondes aux montures alambiquées permettent à leur porteur de voir ce qui est invisible. De plus, tout individu sous l'effet d'une transformation apparaît dans les lunettes sous sa vraie nature. Oui, si une personne ordinaire porte ces lunettes, elle peut distinguer les créatures de l'Ombre.

Marteau de Destruction

Cette arme à deux mains est gravée de runes complexes et lorsque quelqu'un la porte, la tête du marteau s'éclaire d'une légère aura bleue. Si elle touche un adversaire, elle occasionne 1D12 DM contondants. La cible doit alors réussir un test de CON difficulté 12. En cas d'échec, elle subit un nouveau D12 DM.

Médiateur du Destin

Ce médiateur (sorte de petit triangle de plastique permettant de jouer de la guitare) offre au musicien qui s'en sert un bonus de +5 sur ses jets de DEX destinés à jouer de la guitare ainsi que sur ses tests de CHA destinés à séduire ou à galvaniser les foules.

Outils animés

Ces outils portent un symbole en spirale gravé sur leur manche. Ils guident leur utilisateur dans des manipulations délicates et offrent un bonus de +5 sur les tests de réparation, de bricolage ou de mécanique.

Parapluie de Feuille Morte

Ce parapluie d'apparence anodine agit comme un parachute une fois déployé. Il peut amortir la chute d'une personne (ou de plusieurs personnes jusqu'à un total d'une tonne) quelle que soit la hauteur à laquelle on le déploie. Il est nécessaire de l'activer à un moment durant la chute. Si le porteur est inconscient ou incapable de déclencher le mécanisme d'ouverture, il ne sert à rien.

Pistolame

Ce pistolet sculpté de style Renaissance est en fait l'équivalent d'un pistolet moyen (1D8). Sur un mot de commande de son porteur, il se transforme en épée (1D8) argentée de belle facture. La transformation est instantanée et est donc considérée comme une action gratuite. L'arme conserve pendant une heure l'identité de son précédent porteur, de telle manière qu'il peut toujours activer le mot de commande à portée de voix même si quelqu'un lui prend son arme.

Potion d'Aptitude

Cette potion de couleur variable offre à celui qui en boit un bonus de +3 sur un type d'action donné (déterminé à la création de la potion). L'effet dure une heure. Si on en boit plusieurs sur la journée, l'effet va en décroissant (+2, +1) puis ne fonctionne plus jusqu'au lendemain.

Potion de Patte d'Araignée

Quiconque boit de cette potion de couleur noire voit des poils collants lui pousser sous la paume des mains et la plante des pieds. Il peut alors s'accrocher aux murs et aux plafonds comme le ferait une araignée. L'effet dure une heure. S'il porte des gants, des souliers ou des chaussettes, il doit s'en défaire pour profiter des effets.

Sac sans fond

Il s'agit d'un sac de n'importe quel type ayant subi un enchantement. Tout ce qu'il contient est envoyé dans un espace intermédiaire entre notre monde et celui de l'Ombre. Il dispose d'une capacité de stockage infinie et annule le poids de tout ce qu'il contient (il semble en permanence à moitié rempli). Attention, il ne peut toutefois contenir que des objets assez petits pour passer l'ouverture du sac et les objets retrouvent leur poids une fois qu'ils en sortent.



Statuette de la Muse

Ces petites statuettes représentent des femmes ou des hommes nus, finement ciselés, et mesurent en moyenne trente centimètres de haut. La pose de la personne représentée dépend de l'art (danse, peinture, écriture...). L'artiste qui la pose en face de lui lorsqu'il crée ou qu'il pratique son art obtient un bonus de +5 sur ses tests de CHA, de DEX ou d'INT.

Tatouage de Caducée

Ce tatouage représente deux serpents entrecroisés le long d'un bâton. Il luit d'une légère lueur bleue. Son porteur peut, dix fois

URBAN ARCANANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

par jour, soigner par apposition des mains 1D6 DM chez un blessé ou un malade. Dans le cas d'une maladie ou d'un empoisonnement, la personne peut tenter un nouveau test de CON à +5 contre les effets.

Tatouage de Flèche Brisée

Le porteur de ce tatouage représentant une flèche brisée en son milieu bénéficie d'un bonus de +2 en DEF contre les projectiles (même les balles d'une arme à feu).

Tatouage de Taureau

Ce tatouage complexe représente un taureau stylisé. Il émet une légère lueur rouge. Son porteur peut augmenter sa FOR de +3 pendant dix tours, une fois par jour.

Taser de Foudre

Ce taser classique fonctionne normalement jusqu'à ce que son porteur l'active par un mot de commande. Lorsqu'il touche sa cible, en plus du D6 temporaire, elle encaisse un choc électrique de 2D6 DM classiques dans une formidable détonation. La batterie se vide à chaque utilisation magique et doit être remplacée.

Timbres de Livraison Instantanée

Ces objets vendus par feuilles de six représentent à eux seuls la formidable capacité d'adaptation des Ombriens au monde contemporain. Ce sont des timbres postaux tout à fait conventionnels au premier regard. Mais une fois apposés sur un colis ou une enveloppe correctement complété(e), ils dématérialisent contenant et contenu pour le rematérialiser à l'adresse indiquée (si toutefois elle existe). La matière organique n'est pas affectée par cet effet et reste sur place.

Tronçonneuse de Massacre

Cet outil moderne a été enchanté dans le monde ordinaire par un Ombrien fan de cinéma. Il s'agit d'une grosse tronçonneuse à

essence, rutilante à souhait, sur laquelle est gravé un symbole de mort. Elle inflige 2D6 DM au contact. Sur un critique à l'attaque, elle triple les DM au lieu de les doubler. Elle n'a plus besoin d'essence pour fonctionner, mais de sang.

Vaporex

Cette potion de couleur grise transforme quiconque en boit en forme gazeuse. L'effet dure 1 heure pendant laquelle la personne ne peut plus attaquer ni interagir avec son environnement (ou même parler). Elle bénéficie d'un bonus de +10 sur ses tests de discrétion et peut se faufiler dans les plus petits interstices (serrures, bas de portes...).



Se procurer des objets magiques

Les objets magiques sont rares et précieux. Ceux qui réussissent à s'en procurer un le gardent généralement jalousement. Il arrive parfois, dans la société consumériste qui est la nôtre, que des Ombriens saisissent l'occasion de se faire beaucoup d'argent sur le marché noir en vendant des objets créés dans le monde ordinaire ou issus d'un portail d'Ombre.

Dans ces cas-là, les prix sont exorbitants et ne s'adressent qu'à de grandes fortunes. Pensez à ce qui se passerait si un objet vraiment magique était mis en vente dans une salle de vente. A combien partirait un objet capable de guérir tous les maux ou un filtre d'amour ? De plus, ces ventes ne seraient sans doute pas publiques mais réservées à un public d'initié,

trié sur le volet, sans doute via le dark web ou un réseau de sociétés secrètes.

Bien entendu, il arrive que, pour une raison ou une autre, de tels objets se retrouvent sur le marché conventionnel. Soit les producteurs ont-ils l'intention d'en faire profiter le tout venant (ils ont mis la main sur une ligne de production ou ont un plan machiavélique derrière la tête), soit ces objets se retrouvent par erreur ou par ignorance sur le marché (magasins de seconde main, brocantes...). Mais de tels cas sont souvent les prémices d'une aventure pour retrouver l'objet ou remonter sa filière.

Tout cela pour vous dire que les objets magiques sont nombreux depuis l'ouverture des portails. Certains ont traversé les âges après être apparus lors de précédentes marées ombriennes. Mais il ne fait en aucun cas généraliser leur présence ou leur possession, sauf d'objets aux pouvoirs relativement mineurs. Ce pour deux bonnes raisons. La première est que la découverte d'un objet magique est une récompense en soi pour un héros, et que la banaliser pourrait rompre l'émerveillement. La seconde est que notre économie ordinaire pourrait être sérieusement impactée par l'apparition massive d'objets si extraordinaires que beaucoup tueraient pour en posséder un. Les prix grimperaient, les états pourraient se mettre en guerre pour s'en procurer, l'industrie conventionnelle s'écroulerait... On vous laisse imaginer la suite.

Créer des objets magiques

De base, aucun personnage ne possède de capacité suffisante pour créer des objets magiques. Du moins, aucun qui soit durable. Les raisons en sont les mêmes que celles évoquées ci-dessus quant à la difficulté à se procurer de tels objets.

Si toutefois vous souhaitez mettre en scène un PNJ capable de créer de tels objets, sachez que l'enchantement n'est pas une mince affaire. Un objet magique doit être correctement préparé, enchanté et testé avant d'être mis à disposition d'un acquéreur. En règle générale, cela prend plusieurs jours. Voir plusieurs mois dans le cas des objets les plus puissants.

Bien sûr, le monde moderne offre une formidable capacité de production de masse avec l'industrie, les chaînes de montage, les usines automatisées... Mais la gestion de tels complexes, même automatisés, nécessite l'engagement de personnel qualifié, des ingénieurs pour la conception, des ressources financières conséquentes, des autorisations locales pour l'établissement d'une usine, des contrôles sociaux, environnementaux et sanitaires...

Bref, là aussi montrez-vous prudent en tant que MJ lorsque vous envisagez de telles infrastructures. Pensez à l'impact qu'elles auraient au niveau local, national et mondial. Mais surtout, si vous pensez détenir une bonne piste de scénario, alors ne vous privez pas et foncez !

Aventures

Vous trouverez dans ce chapitre plusieurs aventures pour vous initier en douceur à URBAN ARCANA. La première permet de vous familiariser avec les règles et l'univers lors d'une session assez courte. Les autres peuvent être un peu plus longues à mener.

Fast-food fight club

Cette aventure destinée à des personnages fraîchement créés peut constituer un excellent point d'entrée dans une campagne d'URBAN ARCANA. Elle part du principe que les héros sont des éveillés qui vont progressivement découvrir le monde de l'Ombre. Peut-être ont-ils déjà eu un bref aperçu d'un phénomène étrange qui les a réunis, mais ils ne savent encore rien de l'Ombre et des choses qui les entourent. Il n'est pas nécessaire qu'ils se connaissent. Il suffit qu'ils se trouvent tous au même endroit, au mauvais moment...

Si votre groupe compte des Ombriens, ils ont fraîchement débarqué et ont à peine eu le temps de comprendre le monde dans lequel ils se trouvent, mais ils n'ont encore noué aucun lien avec d'autres Ombriens et pensent être des exceptions.

Le décor

Pandora Express est le nom donné à une nouvelle chaîne de fast-foods dans tout le pays. Ces restaurants offrent un large choix de burgers, de pizzas, de boissons sucrées et de desserts caloriques. Il y a aussi des salades pour ceux qui préfèrent un plat sain. Le slogan qui a marqué les esprits est affiché au-dessus des comptoirs : « Un plat monstrueux pour un prix monstrueux ». Le logo de l'enseigne présente une petite créature rigolote à tête de crocodile et se fait appeler Marty Monstre. Les employés portent tous un t-shirt noir avec

la tête de Marty Monstre dans le dos et sur le sein gauche.

Ce que les gens ordinaires ignorent, c'est que le patron des Pandora Express est un nain qui se sert de ses restaurants pour venir en aide à des Ombriens un peu paumés, leur offrant un repas adapté à leur constitution et de l'aide dans la recherche d'un emploi. C'est ce qui explique que chaque employé de la chaîne est une créature de l'Ombre.

Chaque nuit, ou presque, des kobolds du quartier se réunissent et organisent un fight club, un concours illégal de combattants où chacun peut mesurer sa force et sa technique. Les combats ne sont pas à mort, sauf accident. Mais la veille, Koorit Longuedent, le champion local, qui se trouve aussi être serveur à l'enseigne locale de Pandora Express, a tué par accident le champion d'un gang de kobolds dirigé par Krristu Seule Oreille. Le défunt était le frère de Krristu, Mankrot. Apprenant la triste nouvelle, Krristu a décidé de se venger de l'assassin de son frère, même s'il n'avait pas l'intention de le tuer. Il a décidé de débarquer avec quelques gros bras de son gang pour s'en prendre au serveur.

Démarrer l'aventure

Les héros se trouvent attablés dans le restaurant, en fin de soirée. Dans une quinzaine de minutes, le fast-food fermera ses portes. A vrai dire, on ne le dirait pas. Il y règne encore une activité fébrile, il y a encore quelques personnes devant les caisses pour passer commande et presque toutes les tables sont occupées.

C'est alors que de nouveaux venus font leur apparition. Il s'agit de Krristu et d'un nombre de ses acolytes égal au nombre des PJs. D'emblée, leur allure interpelle les héros. Les nouveaux venus sont de petite taille et habillés comme des motards avec des blousons de cuir arborant une tête de dragon

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

dans le dos, des chaînes en guise de ceintures et une allure de loubards. Ils semblent chercher quelqu'un puis vont faire la file devant l'une des trois caisses ouvertes.

Demandez à ce moment à chaque joueur ce que fait son personnage. Est-il assis ? Revient-il des toilettes ? Fait-il la file ? Il faut simplement qu'il se trouve dans la salle du restaurant.

Demandez-leur ensuite à chacun un test de PER difficulté 15 s'ils portent leur attention sur les nouveaux venus. En cas de succès, ils remarqueront des détails troublants : des doigts griffus, des écailles sur certaines parties du corps, un visage étrangement allongé, etc.

Très vite, le comportement des motards change. Ils dépassent des gens dans la file, bousculent des clients. C'est alors que les héros remarquent deux autres loubards postés de part et d'autre de la sortie, comme s'ils montaient la garde. Soudain, le plus costaud des voyous arrive devant l'une des caisses et s'adresse à haute voix à l'un des employés, un adolescent de petite taille lui aussi. « *T'as triché la nuit dernière, Longuedent. T'as buté mon frangin. Maintenant, on va se battre pour de vrai.* » En prononçant ces mots, il sort un long couteau de sa veste et menace l'employé.

Des clients se lèvent alors, en panique, et se ruent vers la sortie, mais les deux types devant les portes les en empêchent : « *Personne ne sort* » crie l'un d'eux. « *Quand on en aura fini avec Longuedent, on pourra s'amuser tous ensemble.* »

C'est alors que toutes les lumières s'éteignent, provoquant la panique parmi les clients. La voix de Krristu s'élève : « *Ah tu veux jouer, hein ? D'accord, on va jouer.* » C'est en réalité un autre employé du restaurant qui a éteint les lumières, espérant protéger Koorit et les clients ordinaires. Les lumières de secours s'allument rapidement,

jetant une lueur orangée sur la salle en proie à la panique.

Demandez à chacun son initiative et départagez les éventuelles égalités. Demandez alors à chaque joueur ce que va faire son personnage à son tour.

Les kobolds et les héros

Le combat s'engage. A la base, les premiers kobolds (Krristu et ses gardes au nombre égal à celui des PJs) ne visent que Koorit. Les deux kobolds devant l'entrée contiennent simplement la foule, mais attaqueront quiconque tente de forcer le passage. Ne vous encombrez pas avec les gens ordinaires. Ils ne peuvent pas faire de mal aux kobolds et si un kobold s'en prend à eux, ils tombent comme des mouches, le nez en sang.



Alors que le combat gagne en intensité, les sens des héros sont aux aguets alors que l'adrénaline pulse dans leurs veines. Décrivez alors les kobolds pour ce qu'ils sont. Bien que les héros ne soient pas nécessairement amis au début de l'aventure, ils vont rapidement comprendre qu'eux seuls peuvent faire la différence dans le restaurant. Surtout s'ils agissent en se concertant. Il faut aussi que le MJ insiste sur le fait que deux autres kobolds portant le t-shirt des serveurs se trouvent derrière le comptoir et qu'ils essaient tant bien

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

que mal d'aider les clients et de sauver leur peau.

Lorsque quatre voyous mordent la poussière, les autres essaieront de prendre la fuite. A ce moment, les lumières se rallument et on entend les sirènes de police dans le lointain. Si des kobolds sont morts, leurs corps disparaissent dans un nuage de fumée. Ceux qui restent seront emmenés par les policiers suite aux témoignages des clients qui disculperont les héros (si du moins ils n'ont fait que se défendre ou défendre des innocents). Les policiers ne verront les kobolds que comme des criminels un peu petits. Ils ne voient que ce qu'ils veulent bien voir, comme tous les gens ordinaires.

Koorit viendra alors discrètement près des héros pour leur parler à voix basse. « *Merci pour votre aide... Tenez, prenez cette carte. Cela vous aidera peut-être à comprendre.* ». Il s'éloigne alors rapidement comme s'il craignait d'être observé et laisse les héros à leur sort. Sur la carte de visite se trouve l'adresse d'une librairie appelée « *Sword & Sorcery : de vieux livre pour un nouvel âge* ». C'est en ville. Le nom du propriétaire figure aussi sur la carte : Alexandre Broggon. Koorit n'a donné qu'une carte, au PJ au score de CHA le plus élevé s'il est besoin de savoir. Les PJs auront sûrement envie de discuter, mais Koorit doit suivre les policiers au poste de police pour faire sa déposition. L'aventure se termine là, pour le moment. Elle est cependant trop courte pour offrir aux héros une première montée en niveau. S'ils ont été blessés, ils seront dirigés vers une ambulance qui les emmènera à l'hôpital le plus proche.

Les adversaires

Gros bras kobolds

FOR	-1	DEX	+2	CON	-1
INT	+0	PER	+0	CHA	-2
DEF	14	PV	3	Init	15
ATC	Couteaux (+2), 1D4-1				

Kristu Seule Oreille

FOR	+1	DEX	+2	CON	+0
INT	+0	PER	+0	CHA	+0
DEF	15	PV	9	Init	16
ATC	Long couteau (+4), 1D6-1				

- **Chef de gang** : Kristu est un chef de gang et s'il a un allié à proximité, il peut décider que cet allié s'interpose pour prendre les DM d'une attaque à sa place.

Sword & Sorcery

Cette aventure se déroule peu après « Fast-food fight club », lorsque les héros décident de se rendre à la librairie « Sword & Sorcery » renseignée sur la carte remise par Koorit le kobold.

Le décor

La carte de visite donnée par le kobold la veille au soir hante l'esprit des héros, même de ceux qui ne l'auraient pas emportée chez eux. Ils se demandent bien ce qu'ils vont découvrir dans cette librairie. Cette impulsion est magique et si un héros a la possibilité de détecter la magie, il remarquera que la carte est en effet légèrement magique.

A l'adresse indiquée, plusieurs commerces se font face autour d'un parking. La majorité des voitures présentes est garée à proximité d'un restaurant japonais. La librairie semble déserte, bien que de la lumière filtrant à travers la vitrine indique qu'elle est ouverte. Il est approximativement 17 heures. La vitrine elle-même est chargée de livres de différentes tailles. Il y a de vieux livres d'histoire, des romans plus récents, des ouvrages photo et quelques objets de collection d'aspect ancien.

Rencontre avec monsieur Broggon

Alors que les héros s'approchent de la porte d'entrée, celle-ci s'ouvre en grand et un homme

aux yeux bleus, de bonne taille, mince, approchant la soixantaine les accueille d'un grand sourire. « *Bienvenue, mes amis. Bienvenue. Koorit m'a dit que vous aviez été d'une grande aide, hier soir, au restaurant. C'est bien. Peu de gens se montrent aussi serviables, de nos jours.* »

L'homme n'est autre qu'Alexandre Broggon, le propriétaire de la librairie. C'est un éveillé, un magicien et un membre du Département 7. C'est un homme bienveillant, qui aide comme il le peut les Ombriens dans le besoin. Il peut servir de mentor pour les héros dans ce nouvel environnement.

Il fait entrer les héros dans la librairie, en ferme la porte et fait coulisser le petit panneau qui indique la fermeture. « *Nous serons plus à l'aise pour discuter* », dit-il. Il les fait alors passer dans l'arrière-boutique où se trouve un petit salon, une table basse, quelques chaises, et tout un assortiment de biscuits et de thés.

L'endroit sent le vieux papier et correspond pleinement à l'adjectif « confortable ». Des étagères remplies de livres le disputent aux présentoirs de vieux journaux. Des objets bizarres décorent chaque recoin dépourvu de livres. Les différentes plaques indiquant les genres indiquent « science-fiction », « mystère », « horreur », mais aussi « romance », « santé », « bien-être », « cuisine » ou encore « jeux de rôle ». Quelques tables et chaises entassées dans un coin semblent indiquer qu'il est possible de boire un bon café tout en feuilletant un livre.

La conversation s'engage une fois les présentations faites et la description détaillée de la librairie fournie. Alors que les questions brûlent les lèvres des héros, Broggon lâche alors :

« *Vous avez probablement remarqué quelque chose d'étrange la nuit dernière, n'est-ce pas ? Les fauteurs de trouble ne semblaient pas très... humains. Ni les employés du*

restaurant. Mais parce que vous avez fait preuve de courage et que vous avez sauvé bien des vies innocentes, je vais vous raconter une histoire. »

Il dépose un mug sur lequel on peut voir la tête du célèbre Gandalf, héros des Terres du Milieu, avec la mention « World's Greatest Wizard ». Il reprend.

« *Notre monde, notre réalité est comme une chambre d'hôtel. Et comme toutes les chambres d'hôtel, elle est entourée par d'autres chambres. D'autres réalités. Parfois, les murs entre ces réalités sont solides et épais. Parfois, ils sont aussi fins que du papier. Parfois – et cela arrive plus souvent qu'on le pense – un mur se craquèle et permet au contenu d'une chambre de passer dans une autre. Est-ce que vous me suivez ?* »

Un colis inattendu

Sans laisser aux héros le temps de répondre, la sonnette du magasin retentit, on tambourine à la porte et une voix s'élève : « *Monsieur Broggon ? Vous êtes là ? J'ai un colis pour vous* ». Le libraire semble perdu un instant dans ses pensées, puis revient à la réalité tout en se levant.

« *Veillez m'excuser. C'est étrange. D'habitude, le livreur passe le jeudi. Restez là, je n'en ai pas pour longtemps.* »

Le vieil homme se dirige vers la porte de la boutique, l'ouvre et discute avec un homme de l'autre côté. La discussion, inaudible, est de courte durée, puis monsieur Broggon dit simplement : « *Ok, merci Joe !* ». Une énorme caisse en bois se trouve dans l'entrée de la librairie, cachant totalement la porte. Si des héros rejoignent monsieur Broggon, ils remarquent différents autocollants apposés sur la boîte : « Fragile », « Haut » et surtout « Ne pas nourrir ». L'étiquette de livraison indique en grand que la caisse provient de

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

« PTC », mais n'indique aucune adresse ou numéro de contact.

Monsieur Broggon, intrigué, plaque son oreille contre la caisse pour essayer d'entendre quelque-chose à l'intérieur. Soudain, un mouvement brutal se produit à l'intérieur de la caisse et celle-ci bascule presque sur le côté. Un gros « bang » se fait entendre et quelque-chose frappe de nouveau la paroi de la caisse. Celle-ci vole soudain en éclat des deux côtés de la caisse, laissant échapper deux horribles tentacules se terminant par des sortes de feuilles rouges hérissées de crocs... L'un des tentacules s'enroule autour du cou du libraire et tente de l'amener à l'intérieur de la caisse alors qu'il appelle au secours...



FOR	+4	DEX	+2	CON	+4
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	18	PV	35	Init	12
ATC	Tentacules à crocs (+6), 1D6+6				
ATC	Morsure (+5), 2D6+6				

Les tentacules appartiennent à un otyugh que monsieur Broggon n'a assurément pas commandé. L'un d'eux est occupé à essayer de faire entrer le libraire dans la caisse et il en reste donc un qui fend l'air, renversant quelques étagères. A chaque tour, elle effectue un test de FOR opposé à celle de monsieur Broggon. En cas de succès, elle fait perdre 1 PV au libraire en essayant de fracasser le bois avec sa tête. Les héros doivent agir vite s'ils ne veulent pas se retrouver avec le cadavre du

libraire sur les bras et une créature surnaturelle dans la nature.

L'otyugh est en fâcheuse posture. A chaque tour, il doit faire le choix entre une attaque avec son tentacule libre, une attaque avec sa gueule pour défoncer la caisse et une attaque avec son tentacule occupé pour essayer de faire entrer le libraire dans la caisse. Les PJs, eux, ont plus de choix. La caisse a une solidité de 15 et une RD de 5.

Des monstres dans la cave

Une fois le combat terminé, si monsieur Broggon est mort, les héros ont tout intérêt à disparaître. C'est un éveillé, son corps ne va pas se dissiper, contrairement à celui de l'otyugh. C'est pour eux la fin de l'aventure. Si le libraire est encore en vie, il serait bon de lui venir en aide, éventuellement de soigner ses blessures et de lui permettre de reprendre son souffle.

« Ceci, mes amis, était une créature de l'Ombre. Un otyugh pour être précis. Et je puis vous assurer que je n'ai jamais passé commande de quelque chose comme ça. Même si je sais qui contacter s'il m'en prenait l'envie. Je n'ai pas trop de commandes de ce type à la librairie... Quelque-chose d'étrange est à l'œuvre et je serais plus qu'heureux que vous acceptiez de m'aider à résoudre ce mystère. »

Le vieil homme détache un trousseau de clés de sa ceinture et en choisit une grosse, en cuivre, d'un genre ancien. Elle semble brièvement luire dans un reflet de soleil couchant.

« L'Ombre est un peu comme une marée, ramenant sur nos rivages des créatures fantastiques. » Broggon reprend ses explications, un étrange sourire sur le visage. « Certaines de ces créatures sont dangereuses seulement parce qu'elles sont confuses à la vue de notre monde aussi étrange à leurs yeux que le leur aux nôtres. D'autres sont malveillantes

par nature. Mais la plupart des créatures de l'Ombre veulent simplement ce qui est le mieux pour elles et trouver un moyen de vivre parmi nous, en paix. »

Broggon soupire longuement, sans doute plus affecté par la bataille contre l'otyugh qui le laisse croire. « *Il y a tellement de choses que j'aimerais vous dire, tellement de choses que vous devez apprendre. J'ai bien peur, cependant, que nous manquions de temps. Il semble que quelqu'un en rapport avec l'Ombre en sait long sur moi et a décidé de me blesser ou même de me tuer afin que je ne puisse plus continuer mon œuvre. Je vais vous demander de me faire confiance, de me croire sur parole et de m'aider encore une fois avant que tout vous soit révélé. Puis-je compter sur vous, mes amis ? »*

Si les héros refusent, Broggon semblera dépité, mais il dira simplement : « *Je comprends. Après tout, rien ne vous y oblige. Mais vous devez savoir que ceux qui me veulent du mal savent sans doute que vous êtes là, vous aussi. Il n'est pas impossible que vous soyez les prochains sur leur liste... »*

S'ils acceptent, Broggon leur sourira. « *J'ai su dès le premier regard que je pourrais compter sur vous. Vous avez remarqué que l'expéditeur de cette caisse était un groupe du nom de PTC. Ce n'est pas la première caisse que je reçois de ces gens, qui qu'ils soient. La précédente était plus petite et elle m'était sortie de la tête. J'ai demandé au commis de l'entreposer dans la réserve, il y a deux jours. Je ne sais pas ce qu'elle contient, mais je vous serais très reconnaissant d'essayer de voir si elle est toujours intacte. Voici la clé de la réserve. Elle ouvre la trappe derrière le comptoir. Pour ma part, j'ai quelques coups de fil à passer... Ah, dans la réserve, allez aussi jeter un œil dans l'armoire et n'hésitez pas à vous servir, si vous voulez.»*

La trappe sur le sol, derrière le comptoir, est fermée par un gros cadenas. La clé tourne

facilement dans le barillet et une fois la trappe ouverte, les héros voient une échelle descendre dans l'obscurité.

Arrivés en bas, les héros trouvent facilement l'interrupteur. La réserve est une simple cave de 12mx9m, remplie de caisses. La première chose que l'on remarque est une odeur étrange, comme une odeur de sous-bois. La deuxième chose, ce sont les grandes toiles d'araignées qui collent un peu partout. Il y a une porte qui donne au sud et qui est entrouverte.

Trouver la caisse PTC ne sera pas difficile. Elle git assez près de l'échelle, éventrée. On reconnaît distinctement le logo « PTC ». A l'intérieur, trois œufs ronds sont ouverts et vides. Il y a pas mal de toiles d'araignée à l'intérieur aussi. Un test en biologie, sciences (INT) difficulté 15 permet de reconnaître des œufs d'arachnide, mais démesurés.

L'armoire dont parlait Broggon se trouve contre le mur ouest. C'est une grande armoire grise, métallique. A l'intérieur, un fatras de dossiers, de bons de commande, de tampons et de matériel d'écriture. Mais sur un étage, une caisse contient deux pistolets légers et des munitions, un couteau, une barre de métal, deux lampes-torches et 20m de corde d'escalade enroulés.

La porte au sud est entrouverte mais à mieux y regarder, elle a été défoncée.

De l'autre côté se trouve un couloir donnant sur trois portes. Toutes ont été défoncées de la même manière que la première. Il y a de grosses toiles d'araignées partout.

Porte 1 (gauche)

La pièce de 9x9m est vide à l'exception d'une bonne couche de toile d'araignée sur le sol. Quelques petits cocons sont rassemblés au centre de la pièce. En réalité, ces cocons cachent une trappe dans le sol et donc un piège. S'ils sont détruits à distance, le piège est révélé. Si on s'approche des cocons (pour

les examiner), demandez un test de DEX difficulté 15. En cas d'échec, le premier personnage tombe et prend 1 DM. Il lui faudra réussir deux tests de DEX difficulté 15 consécutifs pour sortir. Un seul s'il se fait aider.

Une fois le piège révélé ou activé, deux araignées géantes sortent de nulle part (elles étaient cachées sous la toile) et foncent sur la victime (ou le héros le plus proche).

FOR	+1	DEX	+4	CON	+1
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	15	PV	12	Init	19
ATC	Attaque (+4), 1D4+1				

- **Résistant** : les insectes supportent les pires blessures. A chaque fois qu'un test de CON est demandé, le MJ lance deux D20 et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.
- **Rapide** : un insecte géant est capable de se déplacer de 30m par action de mouvement.
- **Poison** : de nombreux insectes inoculent du poison à leur victime, que ce soit par la morsure ou par un dard situé en bout d'abdomen ou au bout d'une queue. *Affaiblissant* : en cas d'échec à un test de CON (difficulté 10 + Mod. de FOR), la victime est *affaiblie* pour 1D6 heures. Si elle subit une seconde attaque empoisonnée pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1D6 heures.
- **Toile** : sur un test d'attaque réussi (10m), une araignée géante emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté [10+Mod. de FOR]. En attendant, la cible est *paralysée*.

Porte 2 (droite)

De nouveau, une épaisse couche de toile recouvre le sol. Mais il n'y a rien d'intéressant dans cette pièce de 4x4 mètres qui devait servir de débarras.



Porte 3 (droite)

Cette pièce est la chaufferie de la librairie. Une chaudière y vrombit (le bruit est audible dans tout le couloir). Une fois la porte ouverte, on peut remarquer qu'il y a là plus de toiles que dans les autres pièces réunies. Mais le plus inquiétant, c'est la grosse araignée, occupée à pondre des œufs sur une grosse toile, dans un coin de la pièce...

FOR	+3	DEX	+4	CON	+3
INT	-2	PER	+2	CHA	-4
DEF	17	PV	26	Init	17
ATC	Attaque (+6), 1D6+4				

- Mêmes capacités que les deux plus petites rencontrées précédemment.

Après l'amusement

Une fois que les héros remontent au rez-de-chaussée, ils remarquent que la grosse caisse a disparu. Monsieur Broggon est assis dans l'arrière-boutique, prenant calmement un café. Il leur fait signe de s'asseoir.

« Tout le monde va bien ? Que s'est-il passé en bas ? »

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

« Des araignées géantes, hein ? Elles n'y étaient pas il y a quelques jours encore. Je l'aurais remarqué. Une nouvelle fois, je suis votre débiteur. J'ai passé quelques coups de fil, mais je n'ai rien pu trouver à propos de PTC. Peut-être aurez-vous plus de chance. »

« Quoi qu'il en soit. Vous avez fait beaucoup pour moi ces dernières 24 heures et vous en avez appris plus que beaucoup de gens en une vie entière. Je veux vous renvoyer l'ascenseur. Je travaille pour une organisation privée qui cherche à aider les créatures de l'Ombre qui veulent vivre en paix dans ce monde et qui s'oppose farouchement aux autres. Prenez du repos. Faites votre propre enquête au besoin. Mais si vous voulez en savoir plus, rendez-vous à cette adresse. »

Ce disant, le vieux libraire leur tend une carte de visite mentionnant une adresse dans le centre-ville, mais pas de nom.

« Bienvenue au Département 7, mes amis. Le monde vient juste de devenir plus grand et plus magique pour vous... »

Une main tendue

Les héros peuvent maintenant accéder au niveau 2 et évoluer comme le proposent les règles.

Les personnages ont reçu une carte de visite indiquant une adresse au centre-ville de la part d'un libraire appelé Alexandre Broggon. Mais avant de se rendre à cet endroit (ou à n'importe quel moment de la partie), ils peuvent entreprendre des recherches.

Enquête préalable

Que ce soit via le web ou en s'adressant à d'autres personnes, il leur faudra réussir quelques tests pour obtenir des renseignements. Sur le web, ce sera un test d'INT. En parlant à des gens, probablement

du CHA. Consultez éventuellement les règles sur les enquêtes.

Se renseigner à propos de PTC

Effectuez un test d'INT pour une recherche sur le web.

Test	Information
0-10	Aucune information pertinente.
11-15	Il s'agit d'une société privée.
16-20	La société appartient à un certain Morton Estevan.
21+	[Piratage] : en piratant l'ordinateur de la poste locale, il est possible d'identifier cinq envois récents au nom de PTC (voir plus loin).

Les envois de PTC

En piratant les serveurs de la société de livraison (Difficulté 20), les héros apprennent que cinq livraisons ont eu lieu récemment pour les adresses suivantes.

- Il y a trois jours : une adresse privée.
- Il y a deux jours : Sword & Sorcery Bookstore.
- La veille : Sword & Sorcery Bookstore, The Spider's Web, le Musée d'Histoire Naturelle local.

Se renseigner à propos du Spider's Web

Dans la région, The Spider's Web est une boîte branchée et un restaurant haut de gamme légèrement à la sortie de la ville. Récemment, le nom de la boîte apparaît dans les articles relatifs à des actes de violence et de vandalisme dont auraient été victime le personnel. La boîte n'a pas porté plainte. La police est toujours descendue sur les lieux.

Se renseigner à propos de l'adresse privée

C'est une adresse dans les beaux quartiers de la ville. Un test en INT (web) ou CHA (administration) difficulté 20 permet d'obtenir le nom du propriétaire : Morton Estevan, un riche homme d'affaires local.

Se renseigner sur Morton Estevan

L'homme d'affaire est lié à diverses sociétés dans des domaines très différents. On retrouve la trace de PTC dans la liste, sans autre précision.

Se renseigner à propos du Département-7

Aucune recherche, même aboutie, ne donne de résultat concluant.

Se renseigner sur l'Ombre

Effectuez un test d'INT pour une recherche sur le web.

Test	Information
0-10	Quantité d'informations loufoques à propos des OVNI, du monstre du Loch Ness, du Bigfoot et d'autres légendes urbaines bien connues.
11-15	Plusieurs sites font état de « conspirations, d'invasions extra-terrestres et de monstres lâchés sur le monde en parlant du phénomène de l'Ombre.
16+	Un talk-show sur Youtube présenté par un youtuber connu appelé Tommy Eldritch explique le phénomène de l'Ombre en employant la métaphore des marées, comme l'a fait Alexandre Broggon.

La carte de visite

Les héros finissent par se rendre à l'adresse indiquée et trouvent un hôtel de maître au centre-ville, en léger retrait par rapport à la rue, bordé par un petit jardin et protégé par une grille métallique. Un test de PER difficulté 15 permet de noter qu'à intervalle régulier, la grille semble pulser légèrement. Sur la porte, un « 7 » en bas-relief est sculpté. Il y a un intercom sur la grille.

Lorsqu'ils sonnent, la grille s'ouvre et une voix féminine à l'accent britannique se fait

entendre : « *Bonjour et bienvenue. La porte est ouverte. Vous trouverez du thé et des rafraîchissements sur votre gauche.* »

Une fois entrés, les personnages entendent la porte se verrouiller derrière eux. L'endroit est accueillant, bien décoré de plusieurs œuvres d'art qui doivent valoir un beau paquet d'argent. Bien qu'il y ait plusieurs portes, celle de gauche est ouverte et donne sur un salon. La seule fenêtre donne sur la rue et la grille d'entrée. Du thé chaud semble attendre les héros sur une table basse. Un mini-bar est ouvert dans un globe terrestre en bois. Un feu ouvert est actuellement éteint, mais il n'y a personne.

Sur un test de PER difficulté 15 réussi, on remarque une rune gravée sur le linteau de la cheminée.

Quelques minutes passent avant que la rune se mette à briller, de plus en plus fort, alors qu'un rayon de lumière en émane. La lumière semble se condenser et donne bientôt naissance à la forme d'une femme aux cheveux bruns, à l'allure stricte mais plutôt jolie.

« *Bienvenue au Département 7 !* » dit-elle de la même voix que celle de l'intercom, à l'accent britannique. Il est facile de constater que ce n'est qu'une projection, car on voit à travers.

« *Servez-vous un peu de thé et installez-vous confortablement. Je suis miss Fellowes et c'est ainsi que vous pouvez m'appeler. On a beaucoup de choses à se dire.* »

Passez alors un peu de temps à expliquer votre vision du monde de URBAN ARCANA à vos joueurs, celle du moins que vous voulez leur révéler. Miss Fellowes peut répondre aux questions des héros. Il faut en tout cas qu'elle réussisse à la fois à rassasier leur curiosité tout en en créant une nouvelle, plus forte encore.

Au terme de l'exposé, des questions et des réponses, elle reprendra.

« J'ai besoin de votre aide. »

« Ce que je vous propose, c'est un travail. Et un travail mérite un salaire. Je suis disposée à vous offrir deux mille euros nets par mois pour démarrer. Vous pourrez jouir de ce bâtiment à votre guise comme base d'opération. Votre travail consistera à remplir des missions pour le Département 7. De temps en temps. Vous avez le droit de refuser. Mais que vous acceptiez ou non, votre vie a déjà changé, n'est-ce pas ? »

Mrs. Fellowes répondra encore à quelques questions. Elle leur dira également que d'autres personnes en ville travaillent pour elle. C'est le cas du libraire, Alexandre Broggon, ainsi que de Sœur Déborah, de l'église des Âmes Bienveillantes, dans les quartiers pauvres. « Sœur Déborah peut vous offrir une aide divine tandis que monsieur Broggon est passé maître dans l'art des arcanes. »

Mrs Fellowes demande alors aux PJs de lui parler des événements des derniers jours.

« Ce qui s'est passé au Pandora n'est d'aucun intérêt. C'est un simple malentendu, mais vous avez réagi comme il le fallait et je vous en félicite. Les événements de *Sword & Sorcery* sont plus inquiétants. Il semble que quelqu'un cherche à nuire à nos alliés ou à nos agents. Je vais voir ce que je peux trouver sur cette mystérieuse société PTC. En attendant, j'ai un service à vous demander. »

« Sœur Déborah nous a signalé la disparition inquiétante de certains Ombriens qui fréquentent son église. Des indices lui font penser que la violence a joué un rôle dans ces disparitions. Selon elle, deux personnes seulement ont des informations à leur donner : une acolyte de l'église des Âmes Bienveillantes et un youtubeur qui filme souvent le quartier, Tommy Eldritch. »

« Pendant que vous résolvez le mystère de ces disparitions, je me renseignerai sur PTC. »

L'église des Âmes Bienveillantes

Cette église n'est pas reconnue par un culte conventionnel et passe donc pour l'un de ces temples évangélistes qui pullulent dans certains quartiers. Il est entièrement dédié à l'accueil des déshérités, qu'ils soient ou non issus de l'Ombre. La directrice de l'église est une Ombrienne qui se fait appeler Sœur Déborah. C'est une femme assez petite, plutôt jolie, dont le signe distinctif le plus évident pour les éveillés et les Ombriens est la présence de deux petites cornes sur le haut du front, émergeant d'une marée de cheveux bruns. Elle aidera les héros tant que ceux-ci adopteront un comportement approprié vis-à-vis des créatures de l'Ombre. Elle avouera avoir déjà travaillé avec le Département 7 et apprécier son aide en la présente occasion.



Elle informera les PJs que quatre personnes ont disparu à ce jour. Deux halfelins, un nain et un gnome. Aucun d'eux n'était du genre à s'attirer des ennuis. Ils gagnaient très modestement leur vie et faisaient profil bas. Il y a des preuves du caractère violent de leur enlèvement : une porte brisée, une tache de sang, un morceau de veste arraché, et un appartement retourné. Il y avait aussi un témoin, Lilijune, la plus jeune sœur du gnome disparu.

Si les héros demandent à voir Lilijune, ils la trouveront dans la cave de l'église. Cette femme de très petite taille aux traits grossiers est ostensiblement terrifiée et très inquiète pour son frère. « J'avais rendez-vous avec mon frère au coin de la rue, mais j'étais en retard. »

Alors, j'ai coupé par l'allée pour arriver plus vite. C'est pour ça qu'ils ne m'ont pas vue. Je les ai vu frapper et emmener mon frère dans un sac. C'étaient des longues jambes. Des longues jambes comme vous. »

Le youtubeur mystique



Tommy Eldritch est un reptilien qui apparaît aux yeux des gens ordinaires comme un grand homme noir et chauve au regard perçant. Sa série sur Youtube s'intitule « Le Temps de la Magie » et toutes ses séquences sont filmées dans le même quartier, à quelques rues seulement de l'église. L'émission rencontre un vrai succès, à tel point qu'une chaîne de télévision locale cherche à la racheter pour la diffuser.

Tommy Eldritch n'est pas difficile à trouver. Il suffit de le contacter via les réseaux sociaux. Contrairement à bon nombre d'Ombriens, il ne se cache pas. Il recevra les héros s'ils jouent cartes sur table. « Oui, j'ai diffusé une ou deux séquences sur les disparus du quartier. Je parle à la fois des gens normaux et des créatures de l'Ombre dans mon émission. Parfois de façon subtile. Parfois pas. Lors d'un live sur ce sujet, j'ai reçu un appel. Un vrai dingue. Et quand on voit les gens qui me regardent, ça veut dire quelque-chose... Il a dit qu'il pouvait voir les monstres dans les rues de la ville, mais qu'on ne devait pas s'inquiéter parce qu'il allait attaquer le mal à la racine. Selon lui, c'était son destin, son devoir. A mon avis, c'est l'affaire d'un gars ordinaire qui a vu la lumière de trop près et qui s'est fait griller les neurones. »

La traque aux traqueurs

Les héros ont besoin d'un plan. Ils peuvent arpenter les rues discrètement et attendre la prochaine attaque. Ils peuvent demander à Lilijune de servir d'appât, mais ils devront déployer des trésors de diplomatie pour la convaincre. Enfin, ils peuvent se servir des séquences de Tommy Eldritch pour essayer d'arranger un rendez-vous avec le dingue qui « voit des monstres ».

Quoi qu'ils tentent, ils finiront par tomber sur les deux frères Barrow. Ces deux chasseurs de prime ont vécu une expérience avec l'Ombre il y a deux ans de cela et depuis, ce sont des éveillés. Mais ils pensent que les créatures de l'Ombre sont des monstres. Mais ce sont aussi des hommes d'affaire et ils ont sondé le marché. Pas mal de gens seraient disposés à payer de grosses sommes d'argent pour disposer d'un vrai monstre. Laboratoires, riches excentriques, sociétés secrètes... Ils ont alors décidé de chasser les monstres contre de l'argent et quel meilleur endroit que le quartier de cette vieille église qui semble en accueillir un certain nombre... Ils ont commencé par un

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

halfelin qui sortait du métro et l'ont suivi jusqu'à son appartement. Malheureusement, ils l'ont tué en cherchant à l'assommer. Pendant ce temps, ils ont été contactés par un illithid qui se fait passer pour un prêcheur, le pasteur Windright. Celui-ci cherche à s'entourer d'esclaves ombriens et il est prêt à payer pour cela. Officiellement du moins. Il manipule les frères Barrow pour qu'ils ne le voient pas comme la créature de l'Ombre qu'il est vraiment et pour qu'ils « oublient » d'encaisser leur chèque. Mais actuellement, les frères Barrow n'ont pas encore livré leurs victimes.

L'idée ici est d'arrêter les frères Barrow, de mettre la main sur leurs prisonniers et d'entendre parler du pasteur Windwright, mais ce dernier échappera aux PJs, quoi qu'ils tentent. Vous pourrez ainsi vous en servir comme méchant récurrent pendant les premières missions de vos héros.

Les frères ont un van dans lequel ils emmènent leurs victimes jusqu'à un bâtiment en construction (construction à l'arrêt depuis la faillite de la société) où ils ont établi leur base. Ils se rendront plutôt que de perdre la vie. Mais encore faut-il les battre !

FOR	+3	DEX	+0	CON	+1
INT	+0	PER	+1	CHA	+0
DEF	10	PV	12	Init	10
ATC	Mains nues (+5), ID4+3				
ATC	Couteau (+5), ID4+3				
ATD	Pistolet lourd (20m) (+3), ID10				

Une fois les Ombriens captifs libérés, les héros peuvent prendre un peu de repos dans l'hôtel de maître du Département 7. Mrs Fellowes leur dira qu'ils ont fait du bon travail et qu'elle cherche encore à pirater les ordinateurs de la compagnie de livraison pour savoir qui se cache derrière les initiales PTC. Elle informe les PJs de toute découverte potentielle lors de l'enquête préalable. Elle invite alors les héros à s'intéresser aux autres

lieux de livraison : le Musée d'Histoire Naturelle, la boîte The Spider's Web et la résidence de monsieur Estavan.



La nouvelle expo

A ce stade, les héros peuvent choisir l'ordre dans lequel ils vont rendre visite aux trois lieux révélés par l'enquête. On commencera ici par le musée.

Le décor

Une nouvelle exposition va démarrer au Musée d'Histoire Naturelle de la ville. Mêlant légendes et contes de fées aux événements historiques, l'exposition étudie les origines potentielles de quantité de mythes et de créatures invraisemblables qui émaillent les récits historiques depuis la nuit des temps. L'exposition, baptisée : « Les Monstres de la Réalité », est encore fermée car elle est en cours d'assemblage dans les deux plus petits halls du musée. La responsable de l'exposition, la directrice adjointe du musée, le docteur Alice Hardy, ignore que l'un de ses étudiants est en réalité une véritable elfe. Cette dernière, Arielle Boisdechêne, a distillé

quelques éléments de l'Ombre dans l'exposition. Il y a par exemple un parchemin d'écriture elfique, du crin de licorne, une énorme gemme taillée par les nains... Alice Hardy a également signé la réception d'une caisse contenant à son insu une créature de l'Ombre plutôt dangereuse : une bête éclipsante. Celle-ci s'est libérée de sa caisse et se cache maintenant dans le musée, prête à semer le chaos et la dévastation.

Enquête au musée

Le musée est divisé en trois grandes sections. A l'est de l'entrée se trouve le hall numéro 1, qui accueille divers objets et documents liés au passé de la ville et de la région. Plusieurs petites salles annexes entourent ce hall. Des escaliers mènent au second grand hall, le hall numéro 2. Celui-ci héberge des squelettes de dinosaures (ce sont des reproductions en plâtre, pas de vrais ossements) loués à un plus grand musée. Le hall numéro 3 contenant la nouvelle exposition en cours d'installation se trouve à l'ouest. Depuis l'entrée, on accède aussi à la partie administrative du musée avec le bureau du directeur et celui de son adjoint, une salle de restauration et deux hangars pour le stockage et le déchargement des camions.

Si les héros se renseignent sur l'exposition « Les Monstres de la Réalité », ils peuvent assez facilement entrer en contact avec le Dr Alice Hardy. Elle leur fixera un rendez-vous après la fermeture des portes, lorsque les ouvriers seront rentrés chez eux. Elle les attendra à l'entrée du musée, avec un gardien ronchon peu désireux de faire des heures supplémentaires. Elle leur assurera que la seule chose étrange dans le musée est la disparition, dans la journée, de l'un de ses étudiants, Arielle Boisdechène. Cette dernière l'aide beaucoup à installer la nouvelle expo et elle s'est éclipsée en cours de journée, alors qu'elle était partie chercher quelques outils dans un des hangars.

A ces mots, un étudiant, les cheveux en pagaille, déboule l'air paniqué. « *Docteur Hardy ! C'est horrible... Je... J'ai retrouvé Arielle au quai de déchargement. Elle est... Je crois qu'elle est morte !* »

A ce stade, Alice Hardy ne se préoccupe plus des PJs. Elle dit à son étudiant de rester là et file vers le hangar. Lorsqu'elle pousse les portes du hangar pour filer vers le quai, les PJs peuvent faire un test de PER difficulté 15. En cas de succès, ils remarquent des traces de griffes assez profondes dans l'une des deux portes. C'est tout de même une porte en métal. Il a fallu une grande force pour l'entailler de la sorte. Le docteur s'arrête enfin devant le corps de la jeune étudiante, gisant devant les débris d'une grande caisse en bois.

Les héros remarquent tout de suite sa grande beauté et ses traits anguleux, ses oreilles pointues, ses yeux en amende... C'est une elfe. Alors que le docteur se penche sur elle, elle lâche un dernier soupir, puis son corps se dissipe en une légère fumée blanche et elle disparaît ! Alice Hardy n'est pas du tout familière de la chose et elle se met à hurler. Un test en CHA sera nécessaire pour la calmer (difficulté 15).

Les héros peuvent examiner les débris de la caisse. Ils remarqueront aussi des traces de griffes à l'intérieur. Un document collé à la caisse ne laisse planer aucun doute. C'est bien un colis envoyé par PTC. Quoi qu'il ait contenu cette caisse, cela a tué Arielle Boisdechène et ça se promène dans le musée... Alors qu'ils réalisent ce qui se passe, les héros entendent un bruit sourd, plus loin dans le musée. Ils ont un monstre à chasser.

Une nuit au musée

Le bruit mènera les héros dans le hall numéro 2, qui accueille les squelettes de dinosaures. Les ossements en plâtre d'un tigre à dents de sabre sont éparpillés sur le sol.

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

La bête éclipsante a en réalité un but précis dans le musée. Elle doit détruire le parchemin elfique qui devait être exposé dans le hall numéro 3. Elle ressent vaguement sa présence mais ne parvient pas à le localiser avec précision, aussi le cherche-t-elle. Amusez-vous avec vos héros dans les différents halls, en usant des capacités de la bête à s'éclipser et à réapparaître dans les endroits les plus improbables. Il est important, en revanche, que la bête tente de s'emparer du parchemin en elfique pour la suite de l'enquête. Le Dr Hardy est trop sonnée pour être d'une aide quelconque mais si vous jugez que les personnages ont le dessous, elle peut très bien reprendre suffisamment ses esprits pour appeler la police (les gens ordinaires ne verront qu'un fauve, probablement échappé d'une collection privée, particulièrement agile).



FOR	+4	DEX	+3	CON	+4
INT	-2	PER	+3	CHA	-2
DEF	18	PV	30	Init	18
ATC	Morsure et griffes (+6), 1D6+3				
ATC	Tentacule (+6), 1D4+3				

- **Téléportation** : la bête est capable en une action de mouvement de disparaître et de réapparaître au même moment à portée de vue et à une distance maximum de 30 mètres. Sa technique favorite est de frapper puis de se mettre à l'abris.
- **Attaque multiple (L)** : sur une action limitée, la bête éclipsante peut tenter trois attaques sur plusieurs cibles

proches, un test par attaque. Il s'agit le plus souvent d'une morsure et de deux flagellations de ses tentacules.

Une fois la bête tuée et évidemment partie en fumée, il ne reste que le parchemin qu'elle tenait entre ses dents ou entre un tentacule enroulé. Les héros ne savent pas lire l'elfique (ou peut-être que si). Ils peuvent toujours retourner chez Sword & Sorcery pour ça. Il s'agit en réalité d'une sorte de contrat de livraison au nom de Morton Estevan et d'un certain Keerianinor. Il est question de livraisons régulières d'un produit appelé le *nectar tov*.

Dans la toile d'araignée

Dans cette aventure, les héros vont s'intéresser à la boîte de nuit appelée The Spider's Web. La boîte a également reçu un colis de chez PTC. Des gens sont peut-être en danger.

Le décor

Arrivé sur Terre il y a trois ans, le drow Keerianior a rapidement trouvé sa voie dans le monde ordinaire. Charismatique et doué pour les affaires, il a rapidement fait son deuil de son monde d'origine car dans ce nouveau contexte, les mâles elfes noirs ne sont plus structurellement soumis aux femelles. Après avoir découvert un trésor, il a racheté une boîte de nuit et en a fait The Spider's Web, un restaurant haut de gamme et une boîte de nuit pour personnes fortunées issues aussi bien de la communauté ombrienne que du monde ordinaire.

Mais Keerianior n'a pas tout à fait tourné le dos à son monde. Il a rassemblé d'autres drows ainsi que d'anciennes races d'esclaves (comme les gobelins et les gobelours) toujours respectueuses de l'autorité des elfes noirs. Chassez le naturel, il revient parfois au galop.

Keerianior a démarré un petit cartel criminel assez limité par fructueux.



Le rez-de-chaussée du Spider's Web est accessible à toute personne assez riche pour se payer un verre d'eau à 60 euros. On y accueille des gens ordinaires : politiciens, mafieux, acteurs sur le retour, musiciens, mais aussi des Ombriens. Jusque-là, l'elfe noir a su dissocier les affaires de la boîte et ses activités illicites.

Les événements liés à des actes de vandalisme et de violence perpétrés contre des employés de la boîte n'ont aucun rapport avec l'histoire en cours. A vous de voir si vous souhaitez développer cet aspect plus tard.

Un nouveau jouet

Avant de se rendre au Spider's Web, les héros se retrouvent sûrement à l'hôtel de maître du Département 7. Consciente des possibilités de ses nouveaux agents, Mrs Fellowes les autorise désormais à accéder à la banque de données de l'organisation. Avec leurs nouveaux accès, ils peuvent désormais consulter sur n'importe quel ordinateur connecté les registres du Département. Un test en informatique (INT) est toujours nécessaire, mais les possibilités sont nettement plus étendues...

Un test de difficulté 15 révèle que Keerianior DeLame est le propriétaire du Spider's Web et que plusieurs rapports le relient au crime organisé, mais rien d'assez sérieux pour permettre de le coffrer. Son histoire ne semble remonter qu'à deux ans, lorsqu'il fait son entrée aux Etats-Unis. Il semble qu'il provienne de Nova Scotia, au Canada. Les registres du Département 7 l'identifient comme un drow, un elfe à la peau sombre sorti de l'Ombre.

Un test de difficulté 20 à propos du nectar tov évoque une boisson fermentée populaire chez les drows. Elle est fabriquée à base de lichen rouge et de champignons rares et est fabriquée à peu près comme du vin.

Quant aux recherches de Mrs Fellowes sur PTC, elles avancent, merci pour elles.

Sortir en boîte

Comme dans toute boîte de nuit, il y a deux façons d'entrer dans The Spider's Web. Par la porte de devant, ou par la porte de derrière.

La porte de devant mène au bar et au restaurant. Elle est gardée lors des heures d'ouverture (22h-6h) par un énorme gobelours qui vérifie que tout entrant est bien sur la liste des réservations et s'assure que trop de gens n'entrent pas en même temps. Une réservation est nécessaire pour entrer, et chaque réservation s'accompagne du versement d'un acompte de 200 euros, ce qui suffit souvent à dissuader les petits curieux. Inscrire son nom sans payer nécessite de pirater le site de la boîte, ce qui requiert un test en informatique (INT) de difficulté 25, à condition d'avoir quelque expertise en la matière.

La porte de derrière mène à un ascenseur qui descend au *Blue Lagoon*, le nightclub privé situé sous le restaurant. Un autre gobelours monte la garde devant la porte, là aussi. La liste des invités n'est pas stockée sur

l'ordinateur de la boîte et ne peut donc pas être piratée. Pour se faire accepter, il faut avoir un billet de la main de maître DeLame ou à la rigueur se faire reconnaître comme une personnalité en vue par le personnel. A peu près toutes les heures, un drow sort de la boîte et scrute la foule endimanchée qui se presse derrière le bâtiment. Il ne remarque que les personnages dont le CHA est égal ou supérieur à 13. Demandez alors un test de CHA à ces héros seulement. Sur un score de 18 ou +, le drow les remarque et les invite à entrer.

La petite fenêtre est une troisième option. Le long du bâtiment se trouve une allée remplie d'ordures et de grands bacs qui accueillent les déchets du restaurant. Une fenêtre très étroite donne sur l'allée et mène au bureau situé juste devant l'ascenseur. Las, le bac à ordures situé juste en-dessous de la fenêtre est vivant. Il a été créé par magie et commandé expressément par Keerianior DeLame pour garder ce point faible du dispositif de sécurité. Il attaquera quiconque cherche à atteindre la fenêtre mais ne peut en aucun cas sortir de l'allée.

FOR	+7	DEX	-1	CON	+7
INT	-4	PER	+0	CHA	-4
DEF	17	PV	60	Init	10
ATC	Morsure (+8), 2D6+3				

- **Boîte en métal** : le bac à ordures est fait de métal. Il possède une RD de 5.
- **Bruyant** : chaque claquement de couvercle et chaque déplacement fait grand bruit dans l'allée. A chaque attaque ou à chaque déplacement, le bac à ordures peut attirer l'attention des membres du personnel du Spider's Web. Lancez 1D6. Sur un résultat de 6, quelqu'un dans le bâtiment prend conscience que le bac à ordures se bat.
- **Lent** : le bac à ordures ne se déplace que de 5 mètres par action de mouvement.

Notez que le bac à ordures est un objet animé. S'il est tué, il ne disparaît pas. Il ne reste qu'un tas de métal cabossé.

Un repas haut de gamme

Le restaurant est rempli de gens beaux et riches, buvant des boissons hors de prix et dévorant des plats plus onéreux encore. Une femme drow gère le restaurant. Elle ne sait rien d'un colis adressé par PTC et elle n'acceptera pas d'intercéder auprès de Keerianior pour que les PJs puissent le rencontrer, sauf s'ils se montrent vraiment très persuasifs et qu'ils n'ont pas encore causé de trouble.

Le bureau du manager est situé à côté de la cuisine, près de l'ascenseur qui mène au Blue Lagoon. Le local de sécurité est situé juste après et il y a toujours au moins un drow pour surveiller les caméras. Si vous le souhaitez, les héros peuvent croiser dans la salle quelques célébrités locales (présentateur à succès, chanteuse, sportif...).

Alors qu'ils traversent le restaurant, un individu portant une longue cape noire et un capuchon masquant ses traits s'approche sans se faire remarquer jusqu'à ce que l'un des PJs sente son souffle dans son dos.

« Ne vous retournez pas, je ne serai plus là si vous le faites. »

Si le PJ bouge, en effet, l'inconnu disparaîtra aussitôt par magie. Le temps qu'un héros tente quelque-chose, il se sera déjà fondu dans la foule.

« Vous n'appartenez pas à ce monde de crime et de vanité, de requins et de poissons. Pourquoi êtes-vous venus ? Peu importe. Je vous mets en garde. Keerianior vous aidera aujourd'hui, car une part de son cœur aspire à la lumière. Mais une autre part ne se révèle que dans les ténèbres. Et pour cette raison, vous allez devenir des ennemis. Soyez sur vos gardes. Keerianior est un requin affamé. Ne

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

devenez pas son prochain repas, car il vous reste beaucoup à faire. »

Son message délivré, l'inconnu disparaîtra aussitôt. Qui est-il ? Libre à vous de l'imaginer et d'en faire un allié récurrent des héros. Il peut être l'autorité mystérieuse derrière le Département 7 ou quelqu'un d'encore plus influent. Un dragon peut-être.

La barmaid

C'est une drow fort jolie et peu vêtue, à la manière des femmes de cette espèce. Elle a l'habitude des clients accrocheurs et est spécialisée dans l'écoute empathique. Si on essaie de lui tirer les vers du nez, elle ne lâchera aucune information capitale, mais elle peut révéler l'existence du Blue Lagoon.

La serveuse

Une autre drow, encore plus jolie et encore moins vêtue. Elle semble tout droit sortie d'une séance de BDSM. Bien drillée, elle ne révélera rien de fâcheux sur son patron : « *Monsieur DeLame est un bon patron.* ». Si on lui parle des actes de violence et qu'on réussit un test de CHA difficulté 15, elle dira : « *Oui, c'est vrai, j'ai été agressée. Mais bon, c'était pas si grave. Ce sont des choses qui arrivent et je n'ai pas été blessée. Vous êtes de la police ou quoi ?* »

L'ascenseur

A un moment, les personnages devront descendre au Blue Lagoon. L'ascenseur est assez remarquable. Il s'agit d'un cocon de toile d'araignée métallique et les boutons du panneau de commande sont de petites araignées fluorescentes. Un gobelours en tenue de groom accompagne les visiteurs.

FOR	+4	DEX	+0	CON	+4
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	17	PV	25	Init	10
ATC	Matraque (+8), 1D4+4				
ATD	Pistolet léger (+6), 1D6				

Pour descendre sans autorisation, il faudra se débarrasser du gobelours sans générer de massacre. Pour le faire quitter son poste, il faudra sans doute ruser.

Le Blue Lagoon

Une fois l'ascenseur en action, il descend sans vraiment que l'on s'en rende compte. Des projections d'araignées montent et descendent les murs pendant quelques secondes. Les portes s'ouvrent une quinzaine de mètres plus bas.

Le décor est... époustoufflant. Il s'agit d'une caverne, avec des stalactites, des stalagmites et de vieilles pierres amassées comme s'il s'agissait de ruines très anciennes. Au centre de la caverne s'étend un lac d'une eau auréolée d'une aura azurée. Des toiles d'araignée lumineuses éclairent l'endroit. Mais ce n'est pas un endroit sinistre. Une musique branchée et le bruit des conversations témoignent d'une vive activité.



Au moment où les héros font leurs premiers pas dans le night club, un drow menaçant vient à leur rencontre. Il s'agit de Derynorion, un assassin assurant la protection de Keerianior.

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Mais comme il ne dit pas un mot, les héros peuvent le prendre pour le maître des lieux.

FOR	+1	DEX	+8	CON	+1
INT	+0	PER	+2	CHA	+0
DEF	22	PV	26	Init	27
ATC	Katana (+8), 1D10+1				
ATD	Pistolet mitrailleur (+10), 2D6				

1. **Vision dans le noir** : le personnage voit jusqu'à trente mètres dans l'obscurité complète et ne souffre d'aucun malus lié à la pénombre.
2. **Sphère d'obscurité** : le personnage peut invoquer une sphère d'une hauteur de deux mètres qu'il peut placer à une portée maximum de 5 mètres. A l'intérieur de cette sphère, aucune lumière ne filtre. La sphère s'estompe au bout de 2 tours et ne se déplace pas avec ses occupants.
3. **Promptitude** : la vitesse d'exécution exceptionnelle du personnage lui octroie un bonus égal au rang atteint dans la voie aux tests de DEX, en Init. et en DEF.
4. **Cruauté** : une fois qu'il a blessé sa cible – c'est-à-dire qu'il lui a infligé au moins un DM – le drow bénéficie d'un bonus de +2 sur ses attaques sur la même cible. La série s'interrompt si le personnage frappe entretemps une autre cible.

Le drow n'attaquera pas les héros tout de suite. Il leur fera signe de le suivre en souriant de toutes ses dents. Son but est de les emmener dans un recoin sombre de la caverne, moins peuplé. Alors qu'ils traversent la salle, les héros peuvent réaliser un test de PER difficulté 20. En cas de succès, ils remarquent de nombreuses caisses avec le logo PTC. Elles ont servi à transporter des tonneaux de nectar tov, une boisson très populaire au club.

Si les héros continuent de suivre le drow, celui-ci les amène dans une zone reculée, derrière le lac, entre quatre piliers de pierre. S'il a choisi

cet endroit, c'est parce c'est une zone de silence magique, où personne ne peut entendre ce qui se passe. Les héros peuvent en être informés parce que dès qu'ils y posent le pied, ils n'entendent plus la musique et les voix du club.

Notez que la zone n'est pas une prison. Les héros peuvent y entrer et en sortir comme ils le veulent. Si le combat s'éternise, Derynorion y mettra un terme au bout de cinq tours. Il vient d'être prévenu (par son oreillette) que quelque-chose venait de sortir du lac ! Si les PJs ont tué l'elfe noir avant ce délai, ils ressortiront de la zone de silence et entendront les cris d'effroi de la populace...

La Créature du Lac



La créature livrée par PTC est un grand élémentaire d'eau. Il s'est rapidement et discrètement glissé dans le lac à son arrivée. Sa mission est simple : tuer Keerianinor et causer un maximum de dégât à ses propriétés. Mais ces derniers jours, le grand patron était absent, alors l'élémentaire a attendu, caché dans le lac, indétectable que sa cible revienne. Or, Keerianinor vient de rentrer de voyage et prend un verre au bar. L'élémentaire est donc

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

sorti de sa cachette et se dirige vers le drow. Pour les gens présents, c'est comme si un raz-de-marée au ralenti se dirigeait vers le bar...

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	-4	PER	+0	CHA	-2
DEF	18	PV	50	Init	12
ATC	Coup (+10), 2D6+8				

- **Immunité** : les élémentaires d'eau sont immunisés aux DM d'acide.
- **Mode d'attaque** : l'élémentaire d'eau percute l'adversaire ou le noie.
- **Avantages** : l'élémentaire d'eau obtient un bonus de +10 PV.
- **Cyclone (L)** : une fois par combat, un élémentaire peut se transformer en tourbillon de matière élémentaire. Pendant [1D4+1] tours, il peut se déplacer à travers les créatures et les objets à une vitesse de 30 mètres par tour. Toute créature sur son chemin doit faire un test de DEX ou de FOR au choix difficulté [10+Mod. de FOR de l'élémentaire]. En cas d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de l'élémentaire (selon la taille) et elle est *renversée* (si sa taille ne dépasse pas celle de l'élémentaire). En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout. Lorsqu'il est sous forme de cyclone, l'élémentaire gagne un bonus de +5 en DEF.

Les héros réaliseront bien vite que le service d'ordre de DeLame est bien organisé. Le gobelours groom et quelques drows se dressent déjà entre l'élémentaire et leur patron. Par contre, quantité d'innocents sont frappés sans ménagement par le « cyclone » de l'élémentaire d'eau.

Une fois l'élémentaire éliminé, si les héros ont aidé les gens ou combattu l'ennemi commun, Keerianinor viendra vers eux et acceptera de leur parler. C'est un homme d'affaire et il essaiera d'en apprendre aussi long que

possible à leur propos avant de leur délivrer la moindre information. Au final, en fonction de la manière dont se comportent les héros, il acceptera ou pas de leur parler de son « arrangement » avec Morton Estavan.

« Le Consortium me vend le nectar tov en échange d'une très grosse somme d'argent. Estavan s'est monté plutôt de bon compte avec moi, alors, je me tiens à ses côtés pendant la... réorganisation de sa compagnie. Il semble que ses opposants soient plus décidés que je le pensais, mais je suis quelqu'un de loyal. Je veux bien laisser encore deux jours à Estevan pour qu'il règle la situation. Sans quoi je reste un homme d'affaire et je devrai traiter avec les nouveaux patrons. »

L'elfe noir apprend aux héros que les initiales PTC signifient Planar Trade Consortium – Consortium de Commerce Planaire. La réorganisation dont il parle est une sorte de guerre intestine entre Morton Estavan et ses deux associés (dont il ignore le nom). Ces derniers veulent visiblement couper Estavan de ses alliés.

« Estavan n'est pas exactement d'ici, si vous voyez ce que je veux dire. Il possède une grande maison dans les beaux quartiers de la ville. S'il ne vous reçoit pas, c'est sans doute qu'il a des ennuis. Ecoutez, quand je me rends chez lui, il me reçoit toujours dans sa bibliothèque. C'est là qu'il cache tous ses secrets. Mais il va de soi que je ne vous ai rien dit. Soyez prudents. Et ne remettez pas les pieds au Blue Lagoon sans un carton d'invitation... »

Au terme de ces visites, les héros devraient idéalement gagner un niveau pour se préparer à ce qui les attend chez Morton Estavan...

La Résidence d'Estavan

Morton Estavan est en réalité un ogre magicien qui a beaucoup voyagé à travers les plans et est connu sur de nombreux mondes.

Contrairement aux créatures de l'Ombre, l'ogre est là de son plein gré et dispose de la faculté de voyager entre les réalités. Il a mis cette faculté à profit pour créer un empire commercial qui fournit aux Ombriens coincés dans le monde ordinaire ce dont ils ont besoin pour mener à bien leurs petites affaires.

Pour s'établir durablement dans notre monde, Estavan s'est entouré d'associés. Ceux-ci ont décidé de se passer d'Estavan, qui malgré son sens prononcé des affaires demeure doté d'un certain sens moral. Malheureusement, ils ont commis une grave erreur. Ils pensaient que le pouvoir d'Estavan émanait uniquement d'un objet magique ou d'un sortilège pouvant être enseigné. Mais Estavan est un marcheur des plans. Lui seul peut en réalité franchir le voile de l'Ombre, même s'il se fait aider d'un catalyseur magique, un collier d'os très ancien - ce qui le rend incontournable.

Le colis reçu par Estavan était d'un genre particulier. Enchanté pour être plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur, il contenait tout un groupe de créatures de l'Ombre dirigé par l'associé le plus virulent de l'ogre : Douleur. Douleur a mis un certain temps à prendre possession des lieux et à vaincre tous les pièges et les protections magiques de l'ogre. Il vient enfin de réussir à trouver le passage secret dans la bibliothèque quand les héros arrivent.

Ces derniers l'ignorent, mais tout le système de sécurité de la résidence, conventionnel comme surnaturel, est déconnecté quand ils arrivent.

Propriété privée

La maison de Morton Estavan est une superbe villa nichée dans un jardin arboré dans le plus beau quartier de la ville. Elle est entourée d'une grille électrifiée haute de trois mètres. Si les héros réussissent un test de PER difficulté 20, ils remarqueront que la clôture n'est plus alimentée en courant.

Les pelouses de la propriété sont décorées de statues représentant des guerriers de pierre. En théorie, dès qu'un intrus passe dans un rayon de cinq mètres autour d'une de ces statues, elle s'anime et attaque. Mais là, il ne se passe rien, mais décrivez bien les statues, très réalistes, pour que les héros craignent d'être changés en pierre ou d'être attaqués.

Portes et fenêtres sont fermées, mais pas à clé. Là aussi, le verrouillage était électrique et ne fonctionne donc plus. Entrer dans la maison sera donc très facile. Une fois à l'intérieur, les héros remarqueront que l'on s'y est battu. Meubles renversés, vitres brisées, bibelots cassés jonchant le sol, tapis retournés... De temps à autre, quelques objets étranges gisent sur le sol, portés par les Ombriens qui défendaient la propriété et qui ont été tués, ou encore par les assaillants, eux aussi partis en fumée.

Près du hall d'entrée se trouve une caisse que les héros commencent à connaître. Elle porte le logo de PTC. La chose étrange est qu'elle n'est pas cassée comme les précédentes. Elle est ouverte. Si on jette un œil à l'intérieur, on remarque qu'il s'agit d'un espace beaucoup plus grand que prévu. Si la caisse fait 80cm d'arête, on pourrait faire tenir 20 personnes à l'intérieur...

A un moment, les héros entendront une voix s'écrier : « Ça y est ! On peut entrer ! ». Cela provient du cœur de la demeure. « Vous, vous restez là et vous vous assurez que personne ne nous suive. »

La bibliothèque

Cette pièce semble être le cœur même de la maison. Elle compte un étage en balcon et pas moins de douze rayons d'étagères lourdement chargées de livres anciens en apparence. Le plafond en est un dôme vitré par lequel on observe la clarté lunaire (de nuit) ou solaire (de jour). On rejoint le balcon par des escaliers en colimaçon. Beaucoup de livres ont été jetés au

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

sol et des étagères vidées sans ménagement. Alors que les héros observent la scène, ils distinguent deux squelettes qu'ils ont tout d'abord pris pour des ornements macabres. Les morts-vivants se tournent vers eux et brandissent des épées !

FOR	+0	DEX	+1	CON	+1
INT	-4	PER	-2	CHA	-4
DEF	14	PV	9	Init	12
ATC	Epée (+2), 1D6+1				

- **Sans esprit** : aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT et CHA).
- **Réduction des DM** : tous les DM infligés au squelette sont réduits de 5 points sauf ceux occasionnés avec une arme contondante.

Au terme du combat, les héros doivent se mettre en quête d'un passage secret, s'ils ont bien compris l'indice de l'elfe noir. S'ils cherchent seulement une autre porte, ils en trouveront quatre en plus de celle par laquelle ils sont venus, et ils tourneront donc en rond dans la maison.

Pour trouver le passage secret, il faut réussir un test en PER difficulté 20. Une latte du plancher fait office de levier pour ouvrir une trappe ronde juste sous le dôme. Des escaliers en colimaçon descendent sur quelques mètres dans ce qui ressemble à une grotte.

Panique dans le donjon

Douleur et ses six compagnons orques cherchent toujours Estavan, qui s'est réfugié dans une sorte de panic room au fond de ses souterrains, privé de son collier d'os qui lui permet de voyager entre les plans. Le sous-sol sert de hangar pour les objets d'origines diverses ramenés par l'ogre de ses voyages. L'endroit est rempli de caisses, de coffres anciens, de boîtes métalliques au look futuriste qui se chevauchent dans un joyeux chaos.

Après quelques salles et tunnels creusés dans la roche, les personnages débarquent dans une salle où des caisses ont été empilées pour former une sorte de barrage. Demandez-leur un test de PER de difficulté 12. Ceux qui échouent sont *surpris* et ne peuvent agir lors du premier tour du combat. Comparez ensuite les initiatives avec celles des orques et la fusillade peut commencer. Notez que derrière leur barricade, les orques bénéficient d'une couverture presque complète (-5 sur les tests d'attaque des héros).

FOR	+3	DEX	+0	CON	+3
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	15	PV	15	Init	10
ATC	Matraque (+4), 1D4+3				
ATD	Fusil d'assaut (+4), 2D8				

Une fois les orques tués, les héros procèdent jusqu'à la salle suivante. Là, deux autres orques surveillent l'entrée tandis qu'un troisième, armé d'un chalumeau, essaie de faire fondre le métal d'une porte lourdement blindée. Entre les trois se tient une centaure, Douleur. Elle éructe des ordres pour presser l'orque au chalumeau, des insultes envers Estavan (les P)s comprennent qu'il se trouve de l'autre côté de la porte) et bientôt des insultes envers les personnages. La partie humaine de son anatomie est recouverte d'une combinaison de cuir noire et elle porte une grosse épée dans le dos.

FOR	+6	DEX	+2	CON	+6
INT	-1	PER	+1	CHA	+0
DEF	14	PV	30	Init	15
ATC	Sabots (+8), 1D6+3				
ATC	Epée longue (+5), 1D8+3				
ATD	Arc long (+4), 1D8				

- **Attaque double (L)** : le centaure peut faire une attaque de sabot plus une attaque avec son épée dans le même tour.
- **Hybride** : étant un mélange de deux créatures, le centaure possède des caractéristiques particulières. Sa

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

FOR de +6 fait référence à la puissance globale de la créature mais son buste humain lui octroie seulement un bonus de +3 en combat. Il est considéré comme une créature humanoïde pour tout ce qui concerne les attaques mentales mais pas pour les physiques.

- **Charge (L)** : le centaure parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque, lancez deux D20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus de subir des DM normaux, une victime de taille moyenne ou inférieure doit faire un test opposé de FOR ou être renversée.

Si les héros viennent à bout de cette dernière difficulté, ils pourront discuter avec Morton Estavan à travers la porte blindée. Celui-ci finira par reconnaître que ce n'est pas un ultime tour de ses adversaires et ouvrira la porte.



ygrabril.com

Estavan est un ogre massif, en robe de chambre laissant entrevoir une généreuse musculature et divers tatouages. Il est désarmé, mais ses mains pulsent d'une aura magique intense.

« Qui que vous soyez, merci de m'avoir débarrassé de ces quelques gêneurs. J'ai reconnu la voix de l'un de mes associés, une femme centaure du nom de Douleur. Mais elle n'est pas assez maline pour avoir orchestré toute cette opération. Que savez-vous exactement ? »

Une fois que les héros auront raconté leur version de l'histoire, Morton Estavan reprendra.

« Bien sûr. C'est le prix que je dois payer pour m'être associé à des coquins. J'ai une dette envers le Département 7. Et envers vous. »

Il retourne dans la panic room, ouvre un frigidaire et en sort autant de bracelets qu'il y a de héros. Ce sont des bracelets de défense. Trop larges à première vue, ils s'adaptent aux bras des héros en une fraction de seconde. Ils octroient un bonus à la DEF de +2.

« Mrs. Fellowes n'aime pas trop les babioles, je me contenterai donc de lui rester loyal. Mais cette histoire n'est pas terminée. Il reste le plus dangereux de mes ex-associés du PTC. Alc'Arteth est un effrit. C'est sans doute lui qui a poussé Douleur à me tourner le dos. Et j'ai bien une idée de l'endroit où il se cache. Avidé de richesses, il s'est sans aucun doute réfugié dans le hangar magique du Consortium. Ecoutez, j'ai un plan à vous proposer. Je peux mettre un terme à tout ceci. Je peux me rendre au siège de la société et effacer toute trace de PTC. Cela vaudrait mieux pour moi, mais aussi pour tout le monde. Après tout, il y a pas mal de gens louches impliqués désormais dans le trafic de biens planaires. Il y aura des enquêtes, des règlements de compte. Mieux vaut éviter cette débauche de violence, n'est-ce pas ?

URBAN ARCANNA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

Mais il faut me donner un peu de temps. Si vous filez au hangar magique et que vous occupez Alc'Arteth assez longtemps, disons deux bonnes heures, je pourrais lui couper l'herbe sous le pied. Qu'en dites-vous ? »

L'ogre magicien est honnête, mais les héros n'ont sans doute aucun moyen de s'en assurer. Ils peuvent estimer que leur mission auprès du Département 7 est terminée et vouloir en référer à miss Fellowes. Mais il est vrai que l'occasion d'en finir avec PTC est tentante. Quoi qu'il en soit, c'est à eux de décider.

Le Hangar Magique

Morton Estavan fournit aux héros l'adresse d'un lieu situé dans la zone industrielle de la ville. Le zoning est désert. Deux camionnettes sont parkées devant un petit entrepôt qui ressemble plus à un vieux garage délabré qu'à une forteresse magique. Les fenêtres du hangar sont brisées et on voit le ciel à travers le toit. On peut y entrer par une grande porte coulissante ou par une petite porte de service. Morton a fourni aux héros la clé de la porte de service. Le cadenas qui fermait la porte coulissante git avec sa chaîne sur le sol détrempé par la pluie.

Quelle que soit la porte choisie par les héros, ils auront une impression bizarre en posant le pied dans le hangar. L'endroit est vide, mais après quelques pas, l'air semblera danser, leur vision se troublera et ils auront l'impression de flotter pendant quelques secondes. Effectuez un test de CON de difficulté 10. Ceux qui échouent seront *affaiblis* pendant 1D6 tours sous l'effet du voyage planaire qu'ils viennent de réaliser.

Les héros réapparaissent dans une très grande salle décorée de feux magiques suspendus en l'air. Plusieurs plates-formes flottent également, reliées entre elles par des pontons de bois et de métal. Des appareils de chargement parfaitement normaux sont

parkés à divers endroits, entre des murs de caisses et de coffres.

A l'intérieur du hangar, Alc'Arteth, l'effrit, est occupé avec ses serviteurs gobelins à faire l'inventaire des possessions du Consortium. Il attend les nouvelles de Douleur et de l'assaut sur la demeure d'Estavan, mais il est trop impatient pour attendre. Après tout, une fois que Douleur se sera débarrassée de l'ogre, il compte la tuer elle aussi pour régner en maître sur le PTC. Il ignore bien entendu que Douleur est morte et qu'Estavan a envoyé les héros au hangar.

Les héros doivent choisir leur façon d'agir. Ils peuvent confronter l'effrit et ses douze gobelins. Cela ferait un beau combat. Ils peuvent aussi mettre le feu à l'entrepôt. Il y a là quantité d'objets étranges, pas tous magiques, mais il y en a pour une fortune. S'ils choisissent la destruction, Estavan ne leur en tiendra pas rigueur. Après tout, c'est lui qui a dit qu'il voulait mettre un terme au Consortium.

S'ils mettent le feu et prennent la fuite, Alc'Arteth et six gobelins réussiront à sortir du hangar magique et à revenir dans l'entrepôt miteux du monde réel. Sinon, ils devront s'occuper de douze gobelins et de l'effrit. La disposition des lieux permet plusieurs stratégies. Les plates-formes flottent dans l'air, reliées par des ponts. Les élévateurs peuvent servir d'armes ou de protection... Mais Morton leur a juste demandé un peu de temps...

Effrit

FOR	+6	DEX	+1	CON	+6
INT	+2	PER	+2	CHA	+4
DEF	18	PV	70	Init	12
ATC	Epée de feu (+14), 2D6+10+1D6 feu				
ATD	Boule de feu (+15), 4D6+12				

URBAN ARCANIA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain

- **Corps enflammé** : quiconque attaque l'effrit au contact subit 1D6 DM de feu.
- **Immunité** : l'effrit est immunisé aux DM de feu.
- **Magicien** : l'effrit peut posséder un total de 5 rangs dans des voies surnaturelles au choix du MJ.

Gobelins

FOR	-1	DEX	+2	CON	-1
INT	-2	PER	+0	CHA	-2
DEF	14	PV	3	Init	15
ATC	Arme (+2), 1D6-1				
ATD	Arme (+2), variable				

- **Attaque en meute** : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Conclusion

Si les personnages occupent l'effrit assez longtemps, Alc'Arteth recevra un message magique lui indiquant que PTC a été officiellement déclarée en faillite et en cessation d'activité. C'est le plan de l'ogre. Il prendra alors la fuite. S'il est déjà mort, évidemment, les choses sont encore plus simples.

Morton Estavan disparaîtra de la circulation et les PJs ne le reverront pas avant un petit temps, mais cela pourrait devenir un allié occasionnel.

De retour au Département 7, Mrs. Fellowes les félicitera. Elle a obtenu toute une série d'informations sur PTC pour compléter le tableau des héros, s'ils ont encore des questions à poser, mais ils auront définitivement fait leurs preuves au sein de l'organisation et auront toute la confiance de leur nouvelle patronne. A eux de la conserver.

URBAN ARCANA

Cadre de campagne pour Chroniques Oubliées Contemporain