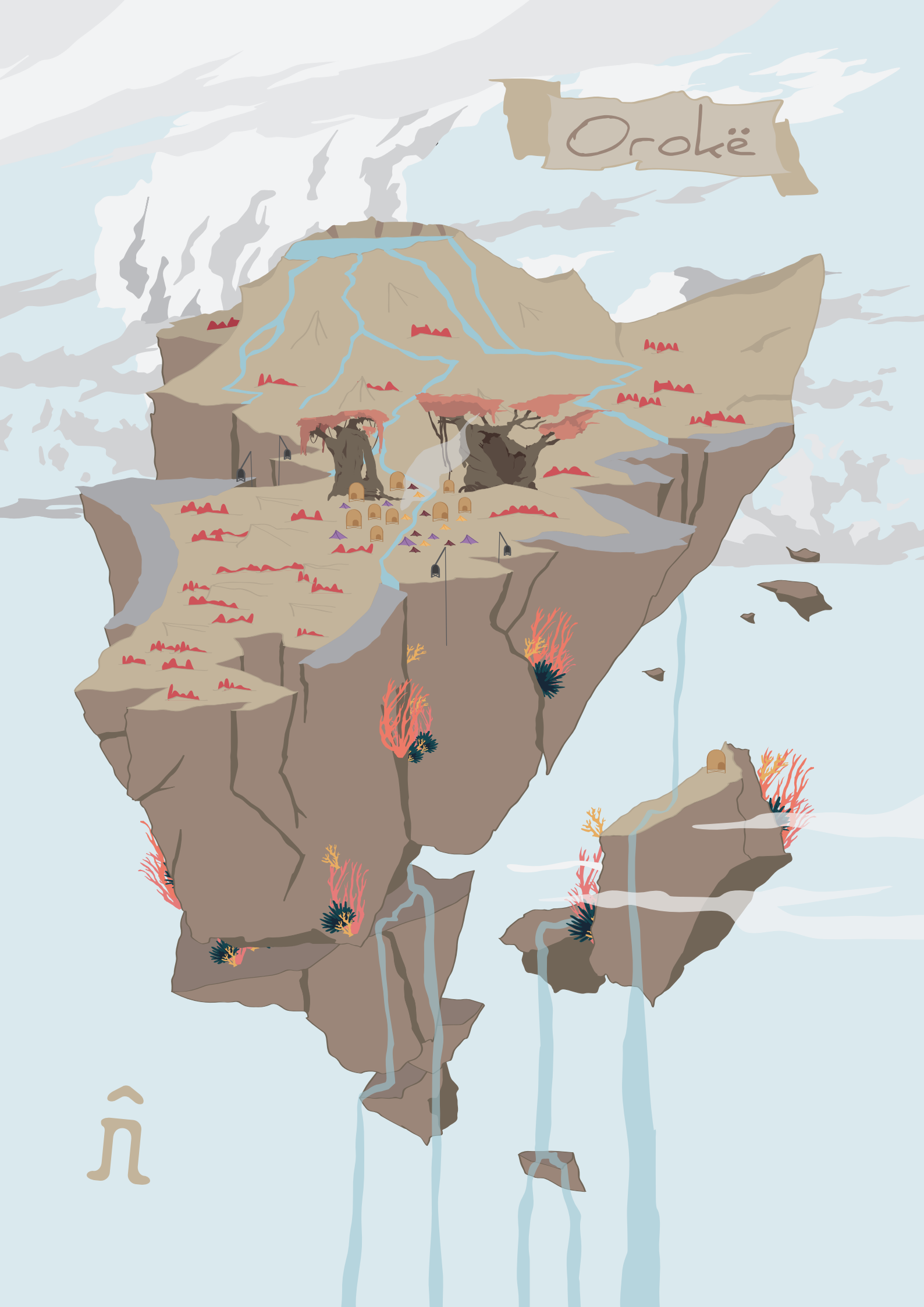
POLSKAR

LE JEU D'EXPÉDITIONS

CAP SUR OROKË

UN KIT DE DÉCOUVERTE POUR POLSKAR, LE JEU D'EXPÉDITIONS


Orokë

CRÉDITS

RÉDACTION & ILLUSTRATIONS
Enzo Cavalier

RELECTURES
Xxx

PLAY-TESTS
Cécile Chevallier, Martin Serre, Mathilde Savey, Exequiel Xxx, Emma Xxx

jdr.polskar@gmail.com

06 58 12 48 94

www.polskar.fr

PolskarLeJeudExpeditions

polskar_le_jeudexpeditions

Auteur, illustrateur et game designer pour **POLSKAR LE JEU D'EXPÉDITION**, j'ai toujours aimé inventer et raconter des histoires. En 2012, je suis membre d'une troupe de théâtre d'impro et je découvre le jeu de rôle. C'est le début d'une passion dévorante qui ne cesse d'occuper mes soirées étudiantes.

Formé à la géographie, à la géomorphologie et aux risques naturels en montagne, je travaille en parallèle de mes études à la conception et la rédaction de **POLSKAR LE JEU D'EXPÉDITIONS**.
En 2021, après six ans de développement, le projet entame sa dernière ligne droite jusqu'à son financement participatif, prévu fin 2022.

Mais je ne suis pas seul dans ce projet qui compte trois relectrices acharnées et une équipe de play-testeurs déterminés à équilibrer et améliorer les mécaniques du jeu. Certains ont même débuter le jeu de rôle avec ce projet. C'était très important pour nous de présenter très tôt le jeu à des débutants pour le rendre le plus accessible possible.

Enzo Cavalier

L'UNIVERS DE POLSKAR

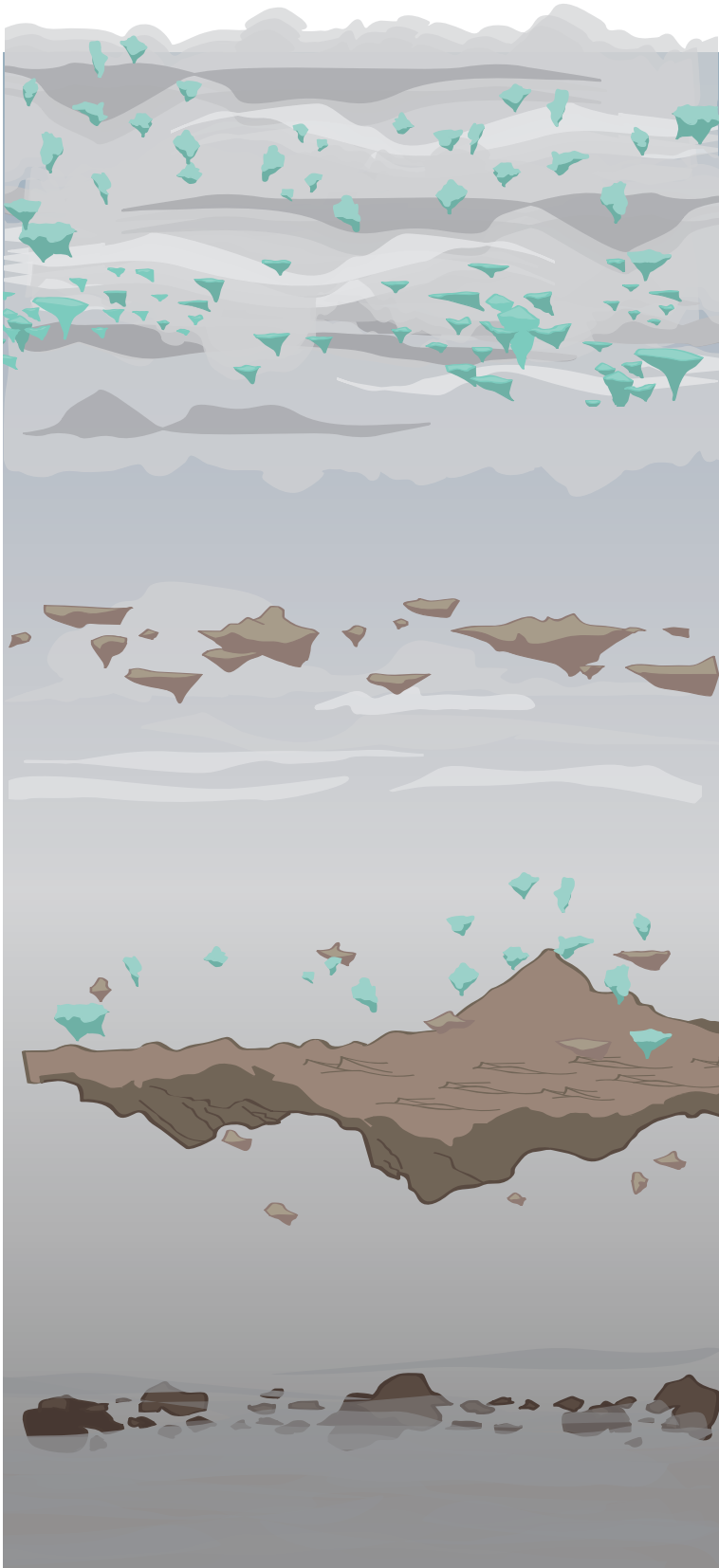
HORIZON FRACTURÉ

" Et le Polskar fut détruit. Tels les miliers d'éclats d'un miroir brisé, ses terres craquèrent, ses océans se vidèrent et tout partis à la dérive. Nos ancêtres eurent la sensation de tout perdre, comme si le monde dont ils dépendaient se retournait contre eux. "

PANORAMA

Le jeu prend place sur le Polskar, un monde autrefois luxuriant et fertile qui a explosé pour des raisons inconnues un millier d'années plus tôt. Ce cataclysme a laissé derrière lui une terre brisée faite de continents dérivants dans le vide. Le chaos généra tant de poussière et de débris, que la lumière de l'Astre fut voilée et le Polskar plongé dans l'obscurité glacée. Les humains, déjà présents, se réfugièrent sous terre pour survivre. Au dehors, les blizzards refaçonnaient le monde. C'est à cette époque, que les humains, blottis près du feu, inventèrent les premières Entités : l'Astre-Roi, espoir de l'humanité et Cryos, l'incarnation du froid et des tempêtes.
Un millénaire plus tard, le calme revint sur le Polskar et l'humanité contempla un nouveau monde, vierge, sauvage, à reconquérir. À mesure qu'ils s'organisent, les humains partent à l'assaut des immensités du Vaste, ce gigantesque désert sans relief ni refuge. Dans leur soif de conquêtes, ils rencontrent d'autres peuples vivant sur les contrées dérivantes. Les ciselés, ces êtres mystérieux qui vivent au coeur des territoires glacés et vouent leur existence à Cryos et les étranges deïnos, petites créatures au savoirs immense et aux origines mystérieuses.

Le jeu se déroule au coeur d'une révolution industrielle, au moment où les humains comprennent comment atteindre le Stratos, un océan nébuleux et intangible omniprésent sur le Polskar.
Cette ère de progrès place les peuples du Polskar à l'aune d'une nouvelle époque : l'ère gravitaire. On y voyage sur des embarcations volantes d'un nouveau genre. Les échanges entre les grandes cités du Polskar s'organisent et les cartes se dessinent à mesure que les expéditions reviennent. Le monde est largement inexploré et chaque jour de nouvelles expéditions partent conquérir de nouvelles terres.



LES ENVIRONNEMENTS ET ENTITÉS

Des grands déserts du Vaste aux terres gelées du Septentrion en passant par les iles dérivantes du Stratos et les vestiges sur lesquels sont bâties les cités de la Nation, d'innombrables territoires restent à découvrir. Les cartes de l'Observataë restent incomplètes et chaque jour, de nouvelles compagnies sont fondées pour explorer et exploiter les ressources des Confins. Polskar propose de nombreux décors pour vos **EXPÉDITIONS**.

VASTE

Le Vaste n'offre qu'un horizon de dunes, de barkhanes et d'ergs rocailleux.
Aucune relief n'y survit, inlassablement rongé par les tempêtes de sable et de sel qui balayent la lande. Lorsque la silhouette d'un éperon émerge à l'horizon, la piste converge vers sa position, unique repère dans ce labyrinthe changeant.
Ces immensités, mers et océans de jadis, s'étendent à perte de vue et séparent sur des milliers de kilomètres les grandes cités et les comptoirs du Polskar.
Plus largement, on nomme Confins les frontières éloignées de la Nation, perdues au coeur de terres sauvages.

STRATOS

Les terres fracturées du Polskar dérivent au gré d'un océan irisé et intangible, le Stratos. Semblable à un miroir brisé, des milliers d'îles et de blocs de glace survolent de gigantesques contrées flottantes. Sous l'effet du thermokarst, gaz iridescent fluctuant en courants gravitaires, s'est formé un phénomène prégnant : la Dérive.
Principe physique, état d'esprit et maladie, elle met en suspension les masses stratosphériques et transforme le corps des aéros. Chevauchant les courants irisés de la Grav', l'humanité navigue aux frontières de la Nébuleuse. Tel est le Stratos, domaine des aéros, des aérochalots et de la jeune Coalition dérivante !

CRYOS

Cryos est la première Entité inventée par les humains pendant le sombre temps de l'Errance. Il est le seigneur de la Longue Nuit, vêtu d'un éternel manteau de glace et balayant le Polskar de son souffle blizzerin. Né de la Déchirure et de l'obscurité qui s'en suivit, le Juge blanc forgea le monde pendant près d'un millénaire. Ses blizzards mordants, ses tempêtes cryoclastiques et l'inlassable avancée de son Cryost redessinèrent les paysages du Polskar. Ennemi de la Nation, le Cryos et ses manifestations sont affrontées et repoussées avec ardeur par les enfants du Bien Commun qui ne cessent d'ériger et de rebâtir cryo-murs et cryo-puits à travers le Polskar.

MAKINA

L'Essaim, le Voyageur, l'obscurité entre les étoiles... Nombreux sont les noms de Makina, murmurés par ceux qui sont persuadés de son existence. L'esprit de métal rôde au-delà de la Nébuleuse, Makina envoie ses créatures makinéennes assaillir le Polskar dans un dessein qu'elle seule connait.
Dans les profondeurs des cités abrités, au coeur des conglomérats d'épaves ou dans l'obscurité de la jungle boréenne, Makina pullule et assemble ses légions bio-mécaniques.

INFLUENCES

L'ambiance de **POLSKAR** tire ses influences des cultures et civilisations eurasiennes et orientales, des peuples racines (sámi, inuits, touaregs, mongols) et de la révolution industrielle du 19e siècle. **POLSKAR** rend hommage aux facultés d'adaptation humaines.

Le film 'The Revenant' (Iñárritu), les films d'animation 'Nausicaa de la vallée des Vents' (Myazaki), 'le Château dans le ciel' et 'Porco Rosso' (Myazaki), les romans 'La Horde du Contrevent' (Damasio) et 'l'Axe du loup' (Tesson) sont mes principales inspirations.

LES PEUPLES DU POLSKAR

Humains, ciselés et deïnos se partagent les plaines vociférantes du Vaste, les terres glacées du Septentrion et les courants gravitaires du Stratos. Ces espaces, autrefois inaccessibles, sont désormais le théâtre d'une ère d'expansion et de conquête où les peuples se rencontrent et bâtissent des relations culturelles et commerciales.

NATION POLSKARITE

La Nation polskarite, civilisation de bâtisseurs et de conquérants, impose ses lois et sa culture au reste du monde. Depuis l'Aurore, elle a fondé un empire marchand et militaire basé sur une doctrine communautariste et religieuse. Si pendant des siècles, la recette a fait ses preuves, son efficacité et sa prospérité déclinent. La myriade de cultures qu'elle tente de fédérer, les territoires immenses qu'elle espère contrôler et les innombrables menaces intestines qu'elle doit affronter fragilisent ses fondations. Dans les fosses des cités abritées, les caravansérails de la lande et les comptoirs des confins, un murmure grandit. La Nation telle qu'on la connait n'en a plus pour longtemps.

RÉSISTANCE

Née de l'Errance, la Résistance est la plus ancienne culture humaine, creusant à chaque génération, le grand écart du genre Homo. Vie nomade ou troglodyte, la Résistance incarne l'essence même des exposés, ceux qui ont choisi d'affronter Cryos alors que les autres se terraient dans les creux. Ses mythes, coutumes et sociétés tribales en font une contre-culture réprimée par la Nation. Avec la conquête du Vaste et le pillage de ses ressources par les colons polskarites, la Résistance a pris les armes et s'est organisée en cellules révolutionnaires appellées machjas. Tous les moyens sont bons pour libérer les terres et les consciences opprimées.

COALITION DÉRIVANTE

Rejeton de l'ère gravitaire, la Coalition dérivante est née de l'émancipation des aéros touchés par la dérive, une mystérieuse obsession contractée lors de longs voyages sur le Stratos. Portées par Ikarus, le premier dérivant aujourd'hui éxécuté, des centaines de familles ont quitté la Nation et le Polskar pour les îles stratosphériques. Aux frontières de la Nébuleuse, soumis en permanence aux courants gravitaires, leur corps s'est peu à peu adapté jusqu'à l'apparition d'un nouveau genre, l'Homo Strati. Traquée par la Nation, la Coalition a créé une société secrète de stratoports dont l'emplacement et les voies de navigations sont connus de ses sympathisants.

CISELÉS

Apparus suite à la cryorigine, un choix fait des millénaires plus tôt, les ciselés ont évolué en accord avec Cryos. Voyageant à bord de leurs caravëols, cité-nefs aux allures d'armadas filant sur les vents et dans le sillage des tempêtes, la diaspora ciselée est étrange, méconnue et éloignée des préoccupations humaines. Le fait même que le corps et l'âme d'un ciselé soient capables de survivre au temps et aux blizzards restent un mystère pour les plus grands érudits de la Nation. Les grandes dynasties autour desquelles s'articulent la société ciselée disposent d'us et coutumes étranges et la diaspora sent dans la violence de Cryos un vacillement de son règne.

DEÏNOS

D'étonnantes créatures, les deïnos, ont été découvertes dans les méandres de la Borée. Cette jungle invasive tombée de la Nébuleuse abrite un peuple doté d'une intelligence inégalée. De petits êtres capables de lier leurs âmes à celles d'automates et de tisser la lumière en une matière tangible. Ces derniers semblent venus des étoiles, leur monde ravagé par un monstre qui menace aujourd'hui d'engloutir le Polskar. Forts d'un optimisme et d'une sagesse immense, les deïnos se sont donné pour mission d'éveiller et d'aider les humains à se défendre contre la menace qui rôde dans l'ombre.

LES VOIES

La **VOIE** représente le mode de vie choisi par l'**ENGAGÉ**. Il peut être hérité, s'il travaille dans la même **COMPAGNIE** que ses parents ou s'il vit dans le quartier ou la région qui l'a vu naître. Il peut aussi s'agir d'un choix, forcé ou volontaire, de quitter ses racines. La **VOIE** définit l'éducation, la culture, les croyances et les valeurs transmises à l'**ENGAGÉ** par sa famille, ses amis ou la communauté avec qui il vit.

ABRITÉ

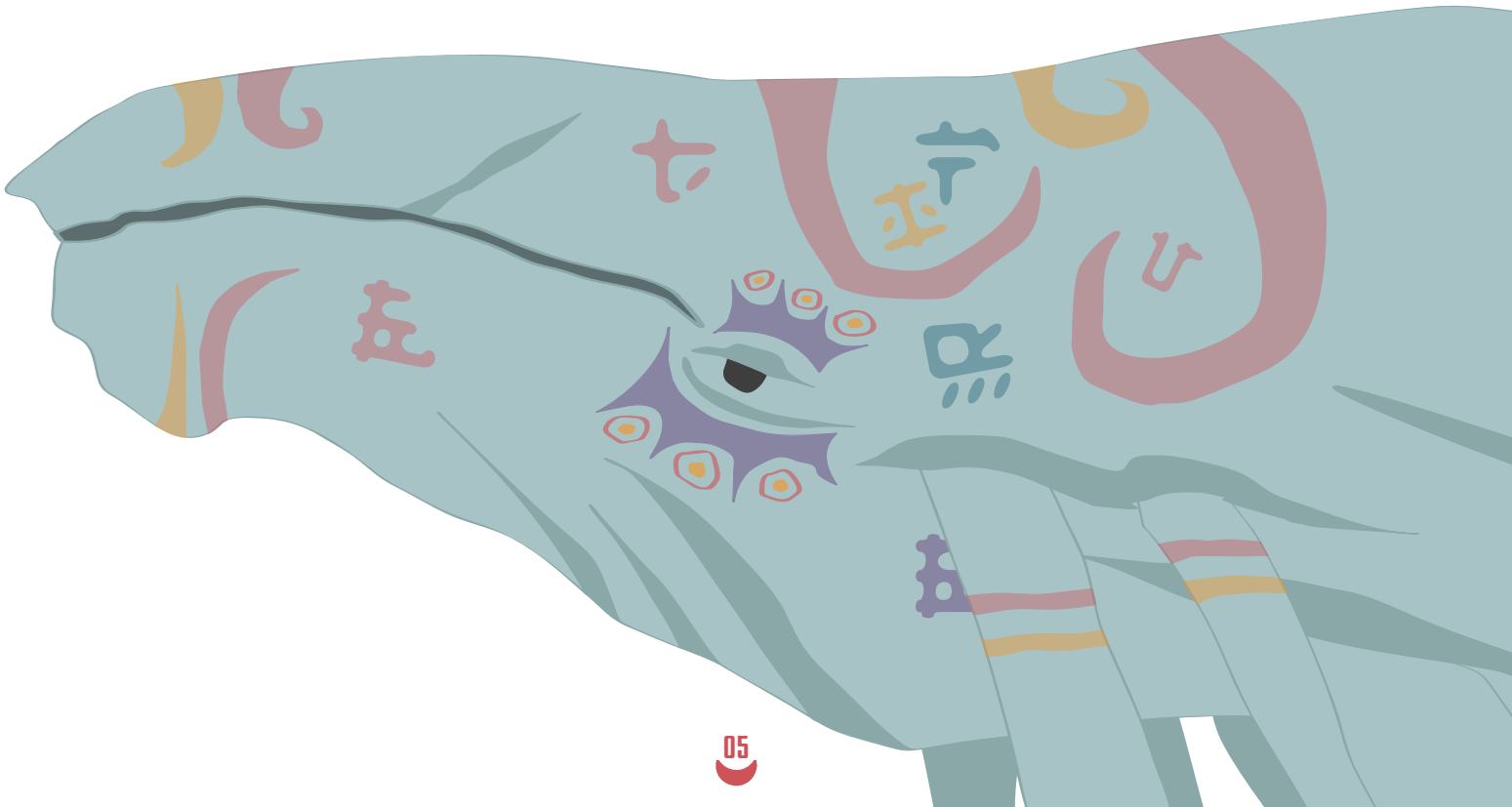
L'abrité mène une existence modeste à l'ombre des grandes cités. Isolé du monde extérieur, l'abrité vit dans la chaleur étouffante des ruelles et l'air vicié des usines. Il travaille la majeure partie de sa journée dans les fabriques et manufactures, dépense sa solde sur les bazaars avant de retrouver son foyer, et sa famille, le soir venu. Cette vie d'apparence morne a le mérite d'offrir à la caste ouvrière une éducation, donnée par les grandes Compagnies. Ce rythme, effréné parfois, est entrecoupé d'instants de foi et de loisirs dans les innombrables lieux de culte, temples, autels, bars à thé, bains publics et maisons de jeux que la cité propose à ses citoyens.

EXPOSÉ

L'exposé a fait le choix de l'extérieur, des tempêtes et de l'air pur. Où qu'il habite, le Vaste l'expose aux mêmes lois. Celles de l'endurance et de la pugnacité. Lors de la Longue Nuit, l'exposé se réfugie alors dans la sédentarité des comptoirs marchands, des fermes et des creux. Il construit une communauté autonome, loin des lois et des administrations. Habitat troglodyte, eau et nourriture sont ses seules richesses, en abondance suffisante. Le reste du temps, il est nomade. Cette vie, héritée de l'Errance, est profondément ancrée dans la culture des bergers, caravaniers et convois qui traversent le Vaste sans jamais se poser.

AÉROS

L'aéros s'est envolé vers le Stratos. Né de l'ère gravitaire, le mode de vie aéros fait un nombre croissant de partisans. Enrôlés dans leurs embarcations volantes, ces pionniers des courants stratosphériques vivent entre la terre et la Grav', la famille et l'équipage. Six mois à naviguer pour trois à terre, c'est souvent le rythme qu'adoptent ces chevaucheurs de l'Océan invisible. Leur vie à bord est cadencée de tâches communes, de réparations et repos, ponctuée d'escales et de permissions dans les stratoports et les comptoirs marchands sur leur route.



MÉCANIQUES DE JEU

A\ LE SYSTÈME D

" Tu vois cette pique à brochette ? C'est le reste d'une flèche qui m'a traversé la cuisse. Si tu veux survivre au Polskar, faut apprendre à recycler. Système D mon gars ! ".

Polskar s'appuie sur **SYSTÈME D**, des mécaniques simples centrées sur la narration partagée, la coopération, l'esprit d'équipe et la survie.
Le **SYSTÈME D** aide le **NARRATEUR** à structurer l'histoire pour rendre unique chaque scène de son **EXPÉDITION**.

Les pages suivantes présentent les mécaniques liées aux séquences (**PRÉPARATIFS, VOYAGE, ÉPREUVES, REPOS**) ainsi que la description du **MATÉRIEL D'EXPÉDITION**.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE !

Avant de plonger corps et âme dans la lecture des règles, gardez à l'esprit trois éléments :

- L'important est de passer un bon moment entre amis, plongés dans une aventure palpitante.
- Les règles sont une aide, elles ne doivent jamais être une contrainte.
- Privilégiez toujours l'histoire et son rythme aux règles et mettez en avant les initiatives des **JOUEURS** en récompensant leurs idées.

MATÉRIEL D'EXPÉDITION

Le **MATÉRIEL D'EXPÉDITION** (, ,) représente tous les objets et consommables ( ) que les **ENGAGÉS** embarquent avec eux lors d'une **EXPÉDITION**.
Il permet de simplifier les échanges, les besoins des **ENGAGÉS** et d'activer certaines **MANOEUVRES**.

VIVRES

La nourriture, l'alcool, les remèdes et les drogues sont des que les **ENGAGÉS** doivent prévoir pour se nourrir et se soigner.
Les permettent d'éviter la **FAIM** d'un **ENGAGÉ**.
Ils sont à usage unique. Après leur utilisation, chaque est défaussé.

LES MARCHANDISES

Les correspondent aux babioles, denrées et reliques qu'une **EXPÉDITION** peut transporter pour le troc, les pots-de-vin ou comme butin.
À moins d'être troquée, volée ou détruite (les munitions par exemple), une n'est pas perdue.

La valeur d'une peut grandement varier. Elle dépend en général de sa rareté ou de sa difficulté de récupération.

OUTILS

Les représentent tous les objets et gadgets utiles que les **ENGAGÉS** embarquent avec eux.
Chaque octroit une lorsqu'il est utilisé pour fiabiliser la réussite d'une action technique.

Un casse s'il est utilisé pour octroyer des .
Après avoir été utilisé, l' est cassé ( ).
Le **JOUEUR** décoche un nombre de cases de la ligne d'**INVENTAIRE** correspondante égal au nombre de utilisées et inscrit le nombre d' cassés en face.

/ EXEMPLE :
Jaäk veut allumer un feu. Pour y arriver, il utilise un silex de son (Feu) et obtient une sur son action de **SURVIE**. Son action réussit mais il abime son silex qui est désormais .

STOCKER LE MATÉRIEL D'EXPÉDITION

Le **MATÉRIEL D'EXPÉDITION** est stocké dans la **CARGAISON** du ou dans l'**INVENTAIRE** des **ENGAGÉS** et des .

LIGNE D'INVENTAIRE

Sur la fiche d'**ENGAGÉ**, l'**INVENTAIRE** est représenté en ligne de cinq cases pour les et les et de trois cases pour les . Lorsqu'une ligne est remplie, il faut en utiliser une nouvelle pour continuer à stocker des éléments similaires.

> / EXEMPLE :
> Jaäk a dépecé les trois knürs. Sur les carcasses, il récupère 6 (cuir) et 4 (viande).
> Le **JOUEUR** écrit 'viande de knür' dans la catégorie et coche 4 cases. Il écrit également 'cuir de knür' dans la catégorie et coche 5 cases. S'il veut transporter la dernière , il doit cocher une case d'une nouvelle ligne.

LA DÉTERMINATION

La **DÉTERMINATION** ( ) est l'énergie qu'un **ENGAGÉ** investit dans la réussite de l'**EXPÉDITION**. La d'un **ENGAGÉ** est égale à sa valeur de **COEUR**.

> / EXEMPLE :
> Avec 2 en **COEUR**, Marko commence l'**EXPÉDITION** avec deux .

UTILISER LA DÉTERMINATION

Dépenser une pour :

- Obtenir sur l'action en cours.
- Obtenir sur l'action en cours.
- Ignorez le sur l'action en cours.
- Activer une **MANOEUVRE**.

AIDER UN COMPAGNON

Lorsqu'un **ENGAGÉ** en aide un autre, il lance un nombre de dés correspondant aux **ASPECT**, **ASPECT SECONDAIRE** et **COMPÉTENCE** utilisés par l'**ENGAGÉ** qui réalise l'action. L'**ENGAGÉ** aidé peut utiliser un de ces dés dans le résultat de son combo.

> / EXEMPLE :
> Altika escalade un mur et Marko l'aide.
> Elle utilise ses **ASPECTS COEUR** et **ABRITÉ** et sa **COMPÉTENCE MOUVEMENT**. Marko ne possède pas l'**ASPECT SECONDAIRE ABRITÉ** mais lance quatre dés liés à son **COEUR** et son **MOUVEMENT**. Altika pourra utiliser un de ces dés dans son combo final.

(Voir agir dans les mécaniques d'**ÉPREUVES**).

LE TEMPS

Une **EXPÉDITION** est un moment de tension dans la vie d'un **ENGAGÉ**. Le symbolise le **DÉLAI** fixé par un **CONTRAT**, l'urgence d'une situation ou l'avance d'une compagnie concurrente. Il fonctionne comme un compte à rebours avant qu'un **OBJECTIF** du **CONTRAT** n'échoue.

C'est un moyen pour le **NARRATEUR** de rythmer l'**EXPÉDITION** en imposant des choix et des contraintes aux **ENGAGÉS**.
En jeu, un représente quelques heures.

LE DÉLAI

Beaucoup d'**EXPÉDITIONS** sont réalisées sous une contrainte de temps imparti. C'est un gage de réussite souvent imposé par le **COMMANDITAIRE**.
Le **DÉLAI** peut être induit par la présence de concurrents, un **OBJECTIF** à durée limitée ou un **COMMANDITAIRE** pressé.

> / EXEMPLE :
> Si une bombe est sur le point d'exploser, le **DÉLAI**, **IMMINENT**, représente sa minuterie.

DÉLAI		EXEMPLES
IMMINENT	1	Désarmorcer une bombe, déjouer une tantative d'assassinat, calmer une foule en colère...
COURT	3	Sauver des survivants, s'infiltrer à une réunion secrète, préparer l'embuscade d'un convoi...
LONG	5	Signer un traité de paix, trouver un trésor, préparer une réception...

Dans tous les cas, le **NARRATEUR** ne doit pas abuser des **DÉLAIS** qu'il impose aux **JOUEURS**. Ils doivent créer des moments d'urgence, rares et stressants.

SÉQUENCES

Depuis Iksha, nous avons enduré la moiteur du salon Yenkova et la fumée âcre de ses narguilés, nous avons cheminé sous les vents violents de la Blizzerine, jusqu'à être assaillis par une meute de Crocs alors que le chenillé était embourbé dans la tourbière. "

Polskar propose une approche cinématographique de l'histoire et de la résolution des scènes qui la composent (découpage en séquences, ellipses, flash-backs).

Au cours de l'**EXPÉDITION**, les **ENGAGÉS** vivent une succession de scènes qui correspondent aux séquences présentées ci-dessous. Chacune dispose de ses propres mécaniques pour leur donner des ambiances uniques.

PRÉPARATIFS

Les **PRÉPARATIFS** sont généralement joués en début d'**EXPÉDITION**. Les **ENGAGÉS** décident du pris pour se préparer et réalisent les **MANOEUVRES** associées.

01 / LE BRIEFING

Exposez l'ambiance dans laquelle se trouve le **COMPTOIR** au moment de l'**EXPÉDITION**.
Introduisez le **CONTRAT** auxquels les **ENGAGÉS** peuvent répondre. Le **CONTRAT** peut être directement lié à l'ambiance du **COMPTOIR** ou de la **RÉGION** (pillards, famine, tempête...) ou à l'**AMBITION** d'un **ENGAGÉ** ou de la **COMPAGNIE**.

02 / SE PRÉPARER

Les **ENGAGÉS** peuvent prendre un moment pour faire le point (dans leur **LOCAL** par exemple).
Ils définissent l'ensemble des actions à réaliser avant le départ. Chaque **ENGAGÉ** explique la **MANOEUVRE** de **PRÉPARATIFS** qu'il entreprend (achat de matériel, demande de soutien, de mécénat, etc).
Un dépensé pendant les **PRÉPARATIFS** permet à chaque **ENGAGÉ** de réaliser une action. Si l'un d'eux échoue à son action, lui ou un autre peut la retenter pour une nouvelle phase (un supplémentaire).

TEMPS DE PRÉPARATIFS

Si un **DÉLAI** est en cours, chaque phase de **PRÉPARATIFS** coûte un pendant lequel chaque **ENGAGÉ** peut réaliser une des **MANOEUVRES** ci-dessous.

MANOEUVRES DE PRÉPARATIFS

ACHETER DU MATÉRIEL

Troquez ou achetez à l'aide de proïska toutes les ressources utiles à l'**EXPÉDITION**.
Le tarif des est fixé par le **NARRATEUR**. En général, un vaut une proïska, un en vaut trois. Le prix des varie selon sa rareté.
NÉGOCIATION. Obtenez une supplémentaire pour chaque cran de **DIFFICULTÉ** atteinte.
PROUESSE : La valeur de troc (ou le prix en proïska) des achetées est divisée par deux.

OBTENIR DES INFORMATIONS

Rumeurs, cartes, itinéraires, en général, une information coûte une proïska sauf si elle est donnée en échange d'un service.
AUTORITÉ / EMPATHIE. Posez un nombre de questions égal à la **DIFFICULTÉ** atteinte : Une (**COMPLEXE**), deux (**DIFFICILE**), D3 (**TRÈS DIFFICILE**) ou D6 (**IMPOSSIBLE**).
PROUESSE : Obtenez une réponse détaillée.

PRENDRE SOIN DE SOI

Allez boire un coup, passez aux bains méditez au **LOCAL**... prenez soin de vous !
EMPATHIE, MYSTICISME ou **SOINS**. Retirez deux **ÉTATS** ou obtenez une pour la durée de l'**EXPÉDITION**.
PROUESSE : Obtenez une supplémentaire.

ENTRETENIR LE MATOS

Réparez votre **MATÉRIEL D'EXPÉDITION** ou le ou faites le réviser par un spécialiste.
ARTISANAT / MÉCANIQUE / NÉGOCIATION. Retirez trois **DÉGÂTS** ou une **AVARIE** sur le ou réparez D3 pour chaque (Réparation) possédée.
PROUESSE : Retirez tous les **DÉGÂTS** et **AVARIES** du ou D3 supplémentaires sont réparés.

REPOS

Pour se restaurer ou se détendre, les **ENGAGÉS** doivent régulièrement se reposer.
Une séquence de **REPOS** se déroule comme suit :

01 / CHOISIR LE TYPE DE REPOS

Les **ENGAGÉS** choisissent le **REPOS** qu'ils prennent.

REPOS COURT

Le groupe peut retirer jusqu'à **D3 ÉTATS**, librement répartis entre les **ENGAGÉS**. Chaque **ENGAGÉ** peut réaliser une **MANOEUVRE** ou une **RÉMISSION**.

REPOS LONG

Le groupe peut retirer jusqu'à **D6 ÉTATS**, librement répartis entre les **ENGAGÉS**. Chaque **ENGAGÉ** peut réaliser deux **MANOEUVRES** ou **RÉMISSIONS**.

/ EXEMPLE :
Épuisés par un long **VOYAGE**, les **ENGAGÉS** décident de prendre un **REPOS COURT** (1) pour retirer des **ÉTATS**, récolter des et réparer les .

02 / MANOEUVRES ET RÉMISSIONS

Les **ENGAGÉS** peuvent réaliser des **MANOEUVRES** et activer leurs **RÉMISSIONS**. Ces **MANOEUVRES** de **REPOS** génériques sont accessibles à tous les **ENGAGÉS**.

/ EXEMPLE :
Les **ENGAGÉS** prennent un **REPOS COURT** et réalisent les **MANOEUVRES COLLECTER** et **RÉPARER L'ÉQUIPEMENT**. À l'aide de leurs compétences **SURVIE** et **ARTISANAT**, ils récoltent deux et réparent un .
Le dernier **ENGAGÉ** utilise sa **RÉMISSION**.

03 / IMPRÉVU NOCTURNE

Un **REPOS** est aussi une séquence calme pour les **JOUEURS**. C'est un moment où ils peuvent incarner leurs **ENGAGÉS** dans un contexte plus détendu et faire le point avant de reprendre l'**EXPÉDITION**.
Néanmoins, si le **NARRATEUR** veut renforcer l'hostilité du Polskar ou si les **ENGAGÉS** se reposent dans un lieu dangereux, il peut générer un **IMPRÉVU**.

Utilisez les règles d'**IMPRÉVU** de **VOYAGE** (page...) et lancez **2D6** lors d'un **REPOS COURT** et **3D6** lors d'un **REPOS LONG**.
La gravité de l'**IMPRÉVU** est réduite par la **COMPÉTENCE SURVIE** de l'**ENGAGÉ** (qui monte la garde) et son **ASPECT SECONDAIRE** associé au lieu du **REPOS**.

MANOEUVRES DE REPOS

ALLUMER UN FEU

Repoussez le froid et l'obscur qui rôdent.
SURVIE. Chaque **ENGAGÉ** retire un nombre de **FROID** ou de **STRESS** égal à votre **COMPÉTENCE SURVIE** pour chaque (Feu) et (Bois) dépensés.
PROUESSE : La **CRYORÉSISTANCE** augmente d'un cran.

COLLECTER

Récupérez de quoi se nourrir.
SURVIE. Pour chaque (Aérochasse, Chasse ou Exploration) dépensé, générez un nombre de (Nourriture) ou (Aérochasse, Chasse, Denrées) égal à votre **ASPECT SECONDAIRE** associé au lieu.
PROUESSE : Doublez le nombre de récoltées.

MONTER LA GARDE

FATIGUE +

Veillez sur vos amis pendant leur sommeil.
OBSERVATION. Pour chaque **FATIGUE** subie, réduisez la gravité de l'**IMPRÉVU** d'une valeur égale à votre **COMPETENCE OBSERVATION**.
PROUESSE : Ignorez l'**IMPRÉVU**.

PANSER LES PLAIES

Pansez les plaies de vos blessures.
SOINS. Retirez un nombre de **BLESSURES** égal à votre **COMPÉTENCE SOINS** par (Médicaë) ou (Remèdes) dépensés.
PROUESSE : Retirez une **BLESSURE** supplémentaire.

RÉPARER L'ÉQUIPEMENT

Rafistolez ce qui peut l'être.
ARTISANAT. Réparez un nombre de égal à votre **COMPÉTENCE ARTISANAT** par (Réparation) possédée. Dans le cas contraire, réparez un .
PROUESSE : Doublez le nombre d' réparés.

FESTOYER

Picolez et mangez un bon repas chaud !
ARTISANAT / EMPATHIE. Retirez un nombre de **STRESS** égal à votre **COMPÉTENCE RTISANAT** ou **EMPATHIE** par (Nourriture ou Alcool) dépensé.
PROUESSE : Regagnez une .

LES ÉPREUVES

" Au-delà s'étend la cryozone de Sharsnik, et d'innombrables dangers vous attendent. "

AGIR

Lorsque la situation exige de savoir si un **ENGAGÉ** réussit l'action qu'il entreprend, le **NARRATEUR** peut demander un lancer de dés.

Dans Polskar, réussir un lancer de dés consiste à obtenir un double (⚀⚀), un triple (⚀⚀⚀), un full (⚀⚀⚀ + ⚀⚀), un quadruple (⚀⚀⚀⚀) ou un quintuple (⚀⚀⚀⚀⚀).
Le **JOUEUR** détermine dans un premier temps le nombre de dés qu'il lance (étapes 1 à 3), il peut ensuite relancer certains dés pour améliorer son résultat final (étape 5) et le comparer à la **DIFFICULTÉ** fixée par le **NARRATEUR**.

01 / CHOISIR SES ASPECTS

Le **JOUEUR** décrit l'action de son **ENGAGÉ** et choisit l'**ASPECT** (**CORPS**, **COEUR**, **ESPRIT**) qu'il sollicite.
Il choisit également un **ASPECT SECONDAIRE** (s'il en possède un adapté à la situation) et lancera autant de dés que ses valeurs d'**ASPECTS**.

> **/ EXEMPLE :**
> Jaäk veut escalader une paroi. Comme il est courageux, il sollicite son **COEUR** (2 points). Il connait la nature minérale du Vaste et utilise son **ASPECT SECONDAIRE VASTE** (1 point) Il lancera donc trois dés.

02 / LIER UNE COMPÉTENCE

Si la situation le permet, le **JOUEUR** peut solliciter une **COMPÉTENCE**. Chaque **COMPÉTENCE** ajoute un nombre de dés égal à sa **MAITRISE**.

> **/ EXEMPLE :**
> Jaäk fait preuve d'agilité et associe sa **COMPÉTENCE** de **MOUVEMENT** dans laquelle il est **DOUÉ**. Il lancera deux dés supplémentaires.

03 / SOLLICITER SES VÉCUS

S'il en possède un qui correspond au contexte, le **JOUEUR** peut solliciter un **VÉCU**.
Certains **VÉCUS** octroient des dés supplémentaires.

> **/ EXEMPLE :**
> Jaäk possède le **VÉCU [NOMADE]** lié à sa **VOIE** d'exposé. Il obtientun dé supplémentaire (✚) pour traverser le Vaste.

04 / SOUS ADRÉNALINE

Lorsqu'une action comporte des risques ou qu'elle peut impacter la **SANTÉ** (**FATIGUE**, **STRESS** ou **BLESSURE**) de l'**ENGAGÉ**, le **NARRATEUR** impose au **JOUEUR** un dé d'**ADRÉNALINE** (❗).

L'**ADRÉNALINE** correspond à une **DIFFICULTÉ** qui vient s'ajouter à la **DIFFICULTÉ** définie par le **NARRATEUR** pour l'action. Le **JOUEUR** doit réaliser un combo dont la valeur des dés est égale au résultat du ❗ .

- Si le **JOUEUR** réalise un combo égal au ❗ et atteint la **DIFFICULTÉ**, l'action réussit sans impacter la **SANTÉ** de l'**ENGAGÉ**.

- Si le **JOUEUR** atteint la **DIFFICULTÉ** sans prendre en compte le ❗ , l'action réussit mais l'**ENGAGÉ** subit un **ÉTAT** sur sa **SANTÉ**.

- Si le **JOUEUR** réalise un combo égal au ❗ mais qu'il n'atteint pas la **DIFFICULTÉ**, son action échoue sans impacter la **SANTÉ** de l'**ENGAGÉ**.

- Si le **JOUEUR** ne réalise aucun combo égal au ❗ et qu'il n'atteint pas la **DIFFICULTÉ**, son action échoue et l'**ENGAGÉ** subit un **ÉTAT** sur sa **SANTÉ**.

LANCER LES DÉS

Le **JOUEUR** lance l'addition de ses dés d'**ASPECT**, d'**ASPECT SECONDAIRE** et de **COMPÉTENCE** qu'il a choisi. Il constitue ensuite les ⚀⚀ , ⚀⚀⚀ , ⚀⚀⚀⚀ ou ⚀⚀⚀⚀⚀ qu'il a obtenu.

> **/ EXEMPLE :**
> Le **JOUEUR** lance 7 dés et obtient :
> 1 1 1 3 3 4 6
> Il a donc obtenu un full (**DIFFICILE**).

05 / RELANCER LES DÉS

Pour améliorer la réussite de son action, le **JOUEUR** peut obtenir des relances (🔄). Il doit cependant choisir par quel moyen :

- À l'aide d'une **ARME** (pour combattre) ou d'une **PROTECTION** (pour se défendre).
- En utilisant les ⚙ de son **INVENTAIRE**.
- En dépensant une 🔥 .

/ EXEMPLE :

Jaäk utilise son (Escalade) pour martèler la roche. Il a déjà un full mais veut obtenir un quadruple et relance les 3 3 4 6
Il obtient un 1 additionnel et efface une case de la ligne d' (Escalade) et note 1 .

06 / ÉVALUER LE SUCCÈS DE L'ACTION

Pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action, le **NARRATEUR** compare le combo annoncé par le **JOUEUR** à la **DIFFICULTÉ** fixée pour l'action.

DÉFINIR LA DIFFICULTÉ

DIFFICULTÉ	COMBO
FACILE	■■ (Double)
COMPLEXE	■■■ (Triple)
DIFFICILE	■■■ + ■■ (Full)
TRÈS DIFFICILE	■■■■ (Quadruple)
QUASI IMPOSSIBLE	■■■■■ (Quintuple)

INTERPRÉTER LE RÉSULTAT

RÉSULTAT		INTERPRÉTATION
COMBO	< DIFFICULTÉ	ÉCHEC
COMBO	= OU > DIFFICULTÉ	RÉUSSITE

- Si le combo est inférieur à la **DIFFICULTÉ**, l'action échoue lamentablement.

- Si le combo est égal ou supérieur à la **DIFFICULTÉ**, l'action réussit normalement.

/ EXEMPLE :

Jaäk veut traverser un hangar sous surveillance. Il utilise son **COEUR**, l'**ASPECT SECONDAIRE** HUMAIN et son **MOUVEMENT**. Il lancera cinq dés.
Se faire repérer anéantirait son intrusion et un combat s'engagerait. Le **NARRATEUR** impose un dé d'**ADRÉNALINE** (!) à Jaäk.
La **DIFFICULTÉ** de l'action est **COMPLEXE** (■■■).
Le **JOUEUR** obtient : 1 1 1 2 5 2
Il peut annoncer son 1 1 1 et Jaäk subira un **STRESS** tout en parvenant à se faufiler.
Mais Jaäk a déjà subi du **STRESS**. Un **ÉTAT** de plus pourrait le **BRISER**. En dépensant une ou un (Exploration), il relance les 1 1 1 5 et obtient 2 4 3 3.
Il annonce au **NARRATEUR** un 2 2 lié au 2.
Jaäk parvient à maitriser son **STRESS** mais un garde l'aperçoit et dégaine son pistolet !

PROUESSE ET COMPLICATION

Un **JOUEUR** peut miser sur la réussite de son action avant de lancer ses dés d'**ASPECT**. Il tente alors une **PROUESSE** et s'expose à une **COMPLICATION**.

Le **JOUEUR** affirme qu'il va au minimum obtenir un ■■■■ sur son action puis il réalise son lancer. Après avoir utilisé toutes ses éventuelles , le **JOUEUR** doit avoir obtenu au moins un ■■■■.

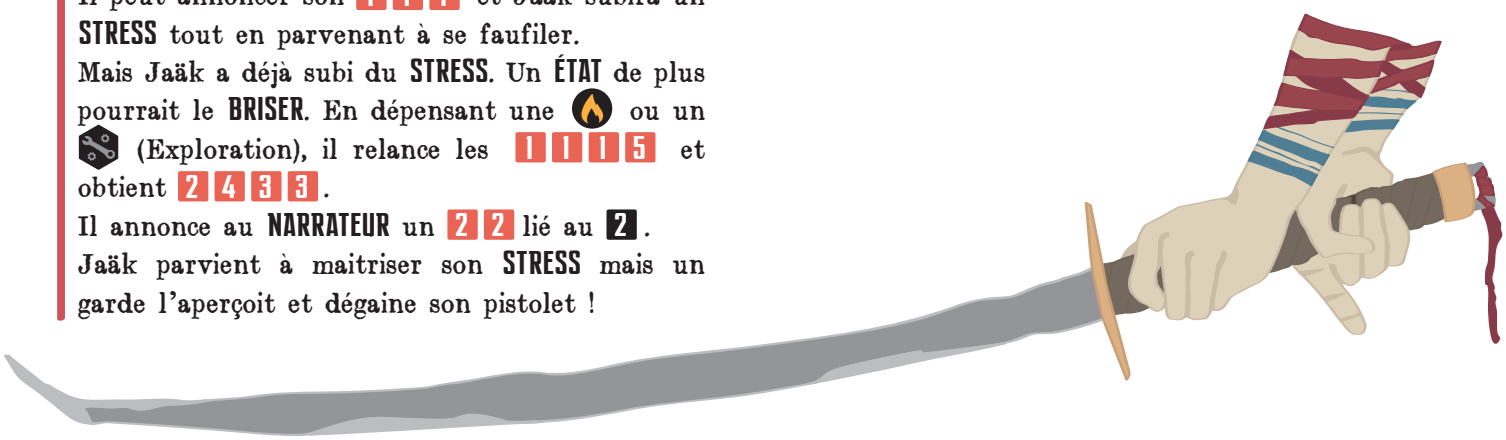
- Si c'est le cas, il réalise une **PROUESSE** (mineure sur un ■■■■, majeure sur un ■■■■■).
- Sinon, l'**ENGAGÉ** subit une **COMPLICATION**.
- Dans tous les cas, il obtient de l'**EXPÉRIENCE**.

PROUESSE MINEURE : Ajoutez un élément pertinent au décor ou à l'histoire.
PROUESSE MAJEURE : Influencez l'attitude des protagonistes présents ou inventez un élément de décor qui change la situation de manière importante.
COMPLICATION : L'action est un échec et le **NARRATEUR** impose un élément négatif qui impacte l'**ENGAGÉ**, le groupe, le décor ou l'histoire.

/ EXEMPLE :

Dans l'exemple précédant, Jaäk est parvenu à escalader la paroi. S'il avait réussi une **PROUESSE**, le **JOUEUR** aurait pu imaginer que sur la paroi, il voit que des pitons ont été planté, restes d'une ascension antérieure. En l'indiquant à ses , il leur facilite la progression et leur octroie un .

Dans le cadre d'une **COMPLICATION**, c'est le **NARRATEUR** qui décrit l'effet négatif. Pendant son ascension, Jaäk décroche un morceau de roche qui vient percuter ses compagnons en contrebas. La **DIFFICULTÉ** de leur action de **MOUVEMENT** augmente d'un cran. S'ils échouent, ils sont percutés par la roche et subissent une **BLESSURE**.



COMBATTRE

Chaque combat est une **ÉPREUVE**, découpé en tours.

LES PHASES D'UN COMBAT

Après une mise en contexte par le **NARRATEUR**, un tour de combat se déroule en deux phases, une de planification et une de résolution.

01 / PLANTER LE DÉCOR

Le **NARRATEUR** décrit le décor et le comportement des **MENACES**. Le **NARRATEUR** peut présenter des opportunités pour donner aux **JOUEURS** la possibilité de résoudre le combat autrement qu'avec violence.

/ EXEMPLE :

Jaak et Anika progressent dans le Vaste quand ils entendent un sifflement strident. Ils voient un knür apparaitre au sommet de la dune et foncer sur eux. À couvert, un pillard vise l'un d'entre eux avec sa carabine. Les dunes forment un labyrinthe où il est facile de se cacher.

GÉRER LA SURPRISE

Prendre par surprise ses ennemis revient à obtenir un avantage sur eux.

- Si un **ENGAGÉ** agit contre une **MENACE** surprise, la **DIFFICULTÉ** des actions de la **MENACE** baisse d'un cran pour ce tour.
- Si l'**ENGAGÉ** est surpris, la **DIFFICULTÉ** des actions de la **MENACE** augmente d'un cran pour le tour.

02 / DÉFINIR LA LIGNE DE RÉACTIVITÉ

La **RÉACTIVITÉ** détermine l'ordre dans lequel **ENGAGÉS** et **MENACES** vont agir.

Pour définir la **RÉACTIVITÉ** de son **ENGAGÉ**, le **JOUEUR** doit dépenser un jeton d'**ASPECT** (voir étape 03) et choisir un **ASPECT SECONDAIRE** lié à la situation. Sa **RÉACTIVITÉ** est égale à l'addition des valeurs d'**ASPECT** et d'**ASPECT SECONDAIRE** choisis.

Le **NARRATEUR** consulte la **RÉACTIVITÉ** indiquée sur le profil des **MENACES** présentes.

DRESSER LA LIGNE DE RÉACTIVITÉ

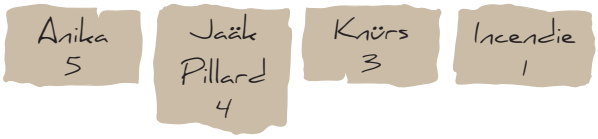
JOUEURS et **NARRATEUR** dressent la ligne de **RÉACTIVITÉ** en plaçant des papiers sur lesquels sont inscrits leurs noms et leurs valeurs de **RÉACTIVITÉ**. Elle est visible de tous et triée par **RÉACTIVITÉ** décroissante.

Le papier des **ENGAGÉS** et **MENACES** dont la **RÉACTIVITÉ** est identique sont placés sur le même rang et agiront simultanément.

/ EXEMPLE :

Jaäk se jette dans la mêlée et dépense un jeton de **CORPS** pour déterminer sa **RÉACTIVITÉ**. Il connait bien les knürs et associe son **ASPECT SECONDAIRE VASTE** pour une **RÉACTIVITÉ** de 4. Les knürs ont une **RÉACTIVITÉ** de 3.

Le tour suivant, Anika (**RÉACTIVITÉ** 5) et un pillard (**RÉACTIVITÉ** 4) se joignent au combat. Le knür brûlé ont embrasé les herbes et un incendie se propage (**RÉACTIVITÉ** 1).



03 / GÉNÉRER LES JETONS D'ASPECTS

Au début du combat, chaque **JOUEUR** génère les jetons d'**ASPECTS** de son **ENGAGÉ**. Ils correspondent aux valeurs de ses **ASPECTS** **CORPS**, **COEUR** et **ESPRIT**.

Si l'**ENGAGÉ** est **BRISÉ** dans un **ASPECT**, il n'obtient aucun jeton d'**ASPECT** associé à ce-dernier.

/ EXEMPLE :

Le **JOUEUR** regarde les valeurs d'**ASPECTS** de Jaäk et génère ses jetons d'**ASPECTS** comme suit : deux points de **CORPS**, trois de **COEUR** et un d'**ESPRIT**.

UTILISER SES JETONS D'ASPECTS

Lors de son tour, le **JOUEUR** peut dépenser jusqu'à trois jetons d'**ASPECTS** pour réaliser des actions dans les **ASPECTS** qui y sont associés.

/ EXEMPLE :

Armé d'une lance et d'une torche, Jaäk tente de frapper et d'effrayer la meute de knürs.

Le **JOUEUR** dépense un jeton de **COEUR** pour embraser leur pelage avec sa torche et un jeton de **CORPS** pour attaquer un knür avec sa lance.

Selon la situation, le **NARRATEUR** peut demander au **JOUEUR** de réaliser un lancer pour les actions susceptibles d'échouer.

/ EXEMPLE :

Jaäk parvient facilement à embraser le pelage d'un knür. Le **NARRATEUR** demande une action de **COMBAT** sur **CORPS** pour l'attaque de lance.

ACTIONS GRATUITES

Une action gratuite est une action qui ne consomme pas de jeton d'**ASPECT** pour être réalisée.

Une action gratuite peut être réalisée même si trois actions ont déjà été réalisées à ce tour.

LA VIOLENCE DES COMBATS

Les combats ont de lourdes conséquences sur une **EXPÉDITION**, poussant les **JOUEURS** à écourter les combats, fuir ou se rendre.
Toutes les actions réalisées lors d'un combat sont soumises au ! .

ÉPUISER SES JETONS D'ASPECTS

Les jetons d'**ASPECTS** ne sont pas renouvelés d'un tour de combat à l'autre. Lorsque les jetons d'un **ASPECT** sont épuisés, l'**ENGAGÉ** subit un **ÉTAT** dans la jauge associée puis, s'il n'est pas **BRISÉ**, il récupère la totalité des jetons de cet **ASPECT**.

/ EXEMPLE :
Au tour suivant, Jaäk dépense un jeton d'**ESPRIT** pour rester face à la meute et un jeton de **COEUR** pour frapper un knür. Ayant dépensé la totalité de ses jetons d'**ESPRIT**, Jaäk subit une **FATIGUE**.

04 / ACTIONS OFFENSIVES

L'**ENGAGÉ** peut attaquer ses ennemis au corps à corps avec **COMBAT** ou à distance avec **TIR**. Attaquer consiste à égaler ou surpasser la **DIFFICULTÉ** de l'action défensive de sa cible.
Lorsque son **ENGAGÉ** réalise une attaque, le **JOUEUR** annonce quel type d'**ÉTAT** (**BLESSURE**, **STRESS**, **FATIGUE**) il veut infliger à la **MENACE**. L'**ÉTAT** détermine l'**ASPECT** testé et la **DIFFICULTÉ** qui y est associée.

/ EXEMPLE :
Jaäk attaque avec sa lance et réalise un ■■■ .
- S'il cherche à infliger de la **FATIGUE**, la **DIFFICULTÉ** d'**ESPRIT** du knür est **FACILE** (■■). Jaäk surpasse la **DIFFICULTÉ** d'un cran et inflige deux **FATIGUE** au knür qui fuit.
- S'il cherche à infliger du **STRESS**, la **DIFFICULTÉ** de **COEUR** du knür est **COMPLEXE** (■■■). Jaäk égale la **DIFFICULTÉ** et inflige un **STRESS** au knür.

ATTAQUER AVEC UNE ARME

Une attaque réalisée avec une **ARME** inflige un nombre de **DÉGÂTS** indiqué par le profil de l'**ARME**.

/ EXEMPLE :
Jaäk tire avec son pistolet sur le knür. Comme il veut le blesser, la **DIFFICULTÉ** liée au **CORPS** du knür est **COMPLEXE** (■■■).
Jaäk utilise son **ESPRIT** et son **ASPECT SECONDAIRE VASTE** pour anticiper les mouvements du knür.
Il lance quatre dés, utilise la ↻ de son pistolet et obtient un ■■■ + ■■ .
Il surpasse la **DIFFICULTÉ** de **CORPS** de sa cible et inflige trois **DÉGÂTS** (2 du pistolet plus un lié au cran de **DIFFICULTÉ** supérieur de son attaque).

05 / ACTIONS DÉFENSIVES

Lorsque le combat fait rage, que les balles fusent et que les coups retentissent, il faut se défendre.

CALCULER SA DÉFENSE

Lorsqu'il est ciblé par une action offensive, l'**ENGAGÉ** doit réaliser une action défensive. Pour résister à une action offensive de **COEUR** infligeant du **STRESS** ou d'**ESPRIT** infligeant de la **FATIGUE**, le **NARRATEUR** peut demander au **JOUEUR** une action d'**AUTORITÉ**, d'**EMPATHIE**, de **NÉGOCIATION** ou de **SURVIE**, selon les circonstances.
Face à une action offensive effectuée avec une arme, l'**ENGAGÉ** doit réaliser une action de **MOUVEMENT** (esquive) et de **COMBAT** (parade).
Ces actions défensives (ou pour résister à une **CAPACITÉ**) ne consomment pas de points d'**ASPECT**.

INFLIGER DES ÉTATS

Pour connaître le nombre d'**ÉTATS** infligés par l'attaque, le **NARRATEUR** compare la **DIFFICULTÉ** de l'action offensive de l'**ENGAGÉ** (ou de la **MENACE**) à la **DIFFICULTÉ** d'**ASPECT** de la **MENACE** (ou le résultat de l'action défensive de l'**ENGAGÉ**). Il consulte ensuite le tableau ci-dessous :

RÉSULTAT	CONSÉQUENCES
ATTAQUE > DÉFENSE	Un **ÉTAT** ou les **DÉGÂTS** de l'**ARME** (+1 par cran de **DIFFICULTÉ** supérieur à la **DIFFICULTÉ** défensive)
ATTAQUE = DÉFENSE	Un **ÉTAT** ou les **DÉGÂTS** de l'**ARME**
ATTAQUE < DÉFENSE	Aucun **ÉTAT**

PROTECTIONS ET BLINDAGE

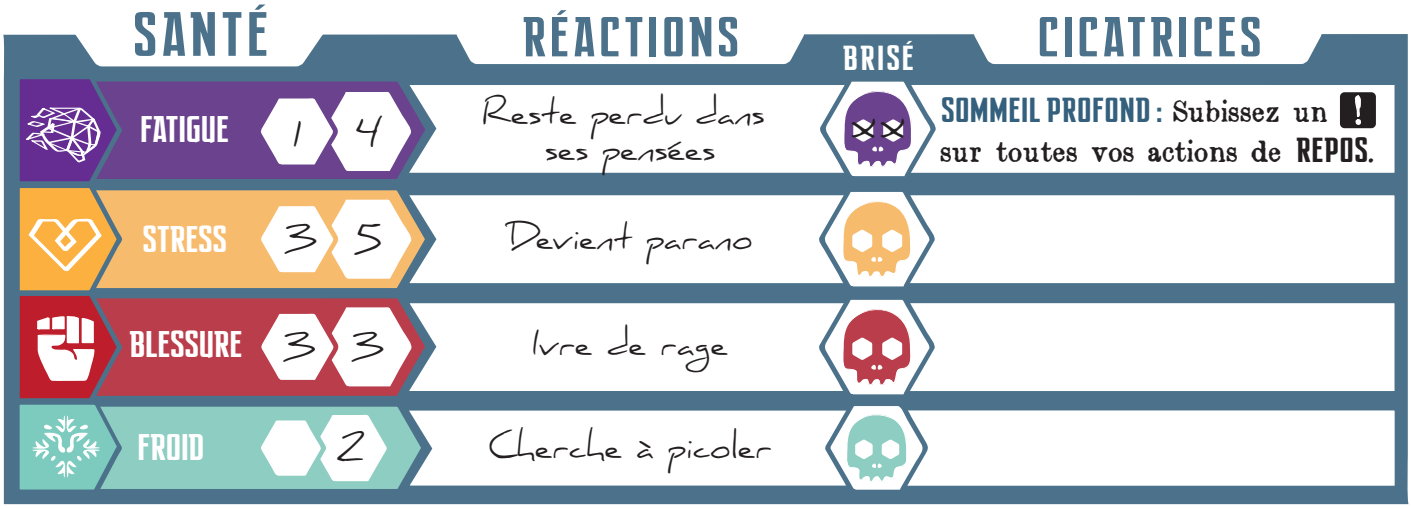
Les **DÉGÂTS** infligés par l'**ARME** sont réduits par la valeur de **PROTECTION** de l'**ENGAGÉ** ou de la **MENACE**. L'excédent correspond aux **BLESSURES** encaissées sur la jauge d'**ASPECT** ou à l'**INTÉGRITÉ** du ⬡ .

/ EXEMPLE :
La balle de Jaäk inflige trois **DÉGÂTS** au knür. Avec son cuir épais 2, le knür ignore deux **DÉGÂTS**. Il devrait subir une **BLESSURE** mais son **TRAIT INCREVABLE** lui permet de l'annuler. La bête encaisse la balle sans montrer le moindre signe de souffrance mais Jaäk sait que les knürs sont robustes et qu'il doit persévérer.

LA SANTÉ

Pour représenter l'état général de son **ENGAGÉ**, le **JOUEUR** consulte et remplit la **SANTÉ** (présentée ci-dessous) sur sa fiche d'**ENGAGÉ**. Elle est découpée en trois jauges associées à chacun des **ASPECTS** :

- La **FATIGUE** est associée à l'**ESPRIT**.
- Le **STRESS** est associé au **COEUR**.
- Les **BLESSURES** sont associées au **CORPS**.
- Le **FROID** est associé au **CORPS**.



DÉFINIR LES JAUGES D'ÉTATS

Chaque jauge est égale à l'**ASPECT** associé auquel on ajoute une valeur de deux.

> **/ EXEMPLE :**
> Jaäk dispose des **ASPECTS** suivants : **ESPRIT [2]**, **COEUR [3]** et **CORPS [1]**. Ses jauges sont égales à **FATIGUE 4**, **STRESS 5**, **BLESSURE 3**. N'ayant aucun point en **CRYOS**, sa jauge de **FROID** est égale à **2**.

REMPLIR LES JAUGES D'ÉTAT

Lorsque l'**ENGAGÉ** subit des **ÉTATS**, la jauge impactée dépend de l'**ASPECT** utilisé. Le **JOUEUR** doit avoir conscience de la santé générale de son **ENGAGÉ** pour savoir quel **ASPECT** solliciter dans son action et donc changer d'**ASPECT** pour économiser ses forces.

ÊTRE BRISÉ

Lorsqu'une jauge est remplie, l'**ENGAGÉ** est brisé dans l'**ASPECT** associé. Toute action liée à cet **ASPECT** est un échec automatique.

RÉACTION ET CICATRICE

La **RÉACTION** de l'**ENGAGÉ** est alors activée et le **JOUEUR** doit mettre en scène ce changement de comportement. Il coche également une case **BRISÉ** liée à cet **ASPECT**.

ÉTATS

Un **ÉTAT** est un élément situationnel qui affecte temporairement l'**ENGAGÉ**. Lorsque l'**ENGAGÉ** subit un état, le **JOUEUR** coche une case de la jauge de **SANTÉ** correspondante.

> **/ EXEMPLE :**
> Jaäk a subi deux **BLESSURES** et trois **FATIGUE**. Plus tard, Jaäk parvient à se reposer et il retire deux **FATIGUE**. Suite à un combat, il a subi trois **STRESS**, deux **BLESSURES** et devient **BRISÉ** pour la première fois dans son **CORPS**. Ses actions de **CORPS** sont désormais des échecs automatiques, sa **RÉACTION** indique que Jaäk devient 'ivre de rage' et le **JOUEUR** coche la première case **BRISÉ**.
> L'exemple ci-dessus présente comment est rempli la **SANTÉ** de Jaäk à ce moment-là.

RETIRER UN ÉTAT

Pour retirer un **ÉTAT**, l'**ENGAGÉ** peut demander un **REPOS** pendant lequel il se reposera (**FATIGUE**), se calmera (**STRESS**), ou sera soigné (**BLESSURES**).
Certaines **MANOEUVRES** (ainsi que les **RÉMISSIONS** des **SPÉCIALISTES**) permettent de retirer des **ÉTATS**.

SOINS ET RÉCUPÉRATION NATURELLE

L'**ENGAGÉ** retire une **BLESSURE** par action de **SOINS** réussie (deux sur une **PROUESSE**). Il retire autant de **BLESSURES** que son **CORPS** entre chaque **EXPÉDITION**.

LA FAIM

Une **EXPÉDITION** est un moment intense où les **ENGAGÉS** n'ont pas toujours le temps de manger. Néanmoins, certains moments s'y prêtent.
Lors d'un **REPOS** ou après un combat intense, chaque **ENGAGÉ** doit consommer un (Nourriture) ou subit une **FATIGUE** et un **STRESS**.

DÉGÂTS ALTERNATIFS

Au cours de l'**EXPÉDITION**, un **ENGAGÉ** peut être affecté par de nombreux dangers.
Chutes mortelles, brûlures, pièges, drogues, poisons et autres subtances toxiques ou explosives infligent des **BLESSURES**. Colère, tristesse, humiliation, torture ainsi que tout autre choc émotionnel causent du **STRESS**. Pour tous les autres maux quotidiens, de la **FATIGUE** est accumulée.

Pour définir le nombre d'**ÉTATS** subis, consultez le tableau ci-dessous :

RISQUE	ÉTATS SUBIS
Faible, acceptable	1
Fort, dangereux	2 ou 3
Mortel	4 ou plus

Lors d'une **COMPLICATION**, le **NARRATEUR** peut ajouter un **ÉTAT** supplémentaire pour retranscrire le drame de l'échec.

RÉACTIONS

Lorsque l'**ENGAGÉ** devient **BRISÉ** dans un de **ASPECTS**, la **RÉACTION** qui est associée à cet **ASPECT** est activée. Le **JOUEUR** doit interpreter ce changement brutal de comportement lorsqu'il joue son **ENGAGÉ**.

Les **RÉACTIONS** doivent être négatives. Elles font perdre du temps, mettent en danger le groupe ou l'**EXPÉDITION**, impliquent une situation désagréable pour l'**ENGAGÉ** et ses compagnons...

/ EXEMPLE :
Suite à son exploration des mines, Jaäk est au bord de la crise de nerfs. En cochant la dernière case de la jauge de **STRESS** de Jaäk, le **JOUEUR** active la réaction de **COEUR** 'un traitre dans nos rangs !'. Sans attendre, Jaäk empoigne son pistolet et le colle contre la nuque du camarade qui marchait devant lui en criant :
"Avoue, tout ça est de ta faute, traitre !"

Les réactions peuvent également donner des indications au **JOUEUR** sur la manière d'interpreter son **ENGAGÉ**. Plutôt que d'attendre d'être brisé pour activer sa réaction, le **JOUEUR** peut jouer des niveaux réduits de sa réaction à chaque seuil franchi.

/ EXEMPLE :
La réaction de **COEUR** de Shua est 'cherche à picoler pour se détendre'. Lorsqu'elle est **BRISÉE**, elle cherche activement un bar où s'arrêter pour boire et cherche à convaincre ses compagnons. S'ils font un **REPOS**, Shua réalise la **MANOEUVRE [PICOLER]** au détriment de la situation.

QUELQUES RÉACTIONS ...

- Sape le moral de ses compagnons, perdu dans ses pensées, devient capricieux, cherche un stimulant pour rester éveillé...
- Devient paranoïaque, tétanisé, se met à trembler en pleurant, se cache du danger, cherche du réconfort auprès de ses amis...
- Se jette à corps perdu dans le combat, hurle de douleur, insulte ses compagnons...
- Profère des menaces à Cryos en hurlant, est parcouru de violents frissons, se fige et tremble, picole pour se réchauffer...

LE VOYAGE

" Au-delà de ces murs s'étend une terre dangereuse. Mes cartes peuvent sembler imprécises mais elles ont demandé d'innombrables sacrifices. "

Bakara, une pilote de Magna

Un **VOYAGE** débute lorsque les **ENGAGÉS** se déplacent sur de longues distances.

01 / LA DESTINATION ET L'ITINÉRAIRE

Les **ENGAGÉS** s'accordent sur leur destination et définissent ensuite l'itinéraire qu'ils suivront jusqu'à la destination.

VOYAGER

Le **NARRATEUR** doit se rappeler qu'un équivaut à quelques heures et que les terres du Polskar sont immenses. Aller d'un point à un autre de la **RÉGION** demande du et présente de nombreux dangers.

VOYAGE	DISTANCE	IMPRÉVUS
RAPIDE	Des dizaines de kilomètres.	1
LONG	Des centaines de kilomètres.	2

VOYAGER À PIED

Voyager dans le Vaste sans véhicule est impensable, mettant à mal ceux qui y sont contraints. Traverser un hexagone à pied nécessite trois et les **ENGAGÉS** ou leurs (monture) subissent trois **ÉTATS**.

02 / ATTRIBUER LES POSTES DE BORD

Lors d'un **VOYAGE** (ou d'une **ÉPREUVE** à bord du), les **ENGAGÉS** peuvent se répartir entre les **POSTES DE BORD** présentés ci-dessous.
Ils ont automatiquement accès aux **MANOEUVRES** associées au **POSTE DE BORD** qu'ils occupent..

POSTE DE NAVIGATION

CONDUITE INFATIGUABLE

Gardez le cap et restez vigilant.
PILOTAGE. Ignorez les modificateurs lorsque vous déterminez la gravité de l'**IMPRÉVU**.
PROUESSE : Ignorez un **IMPRÉVU**.

ÉPERONNAGE

Percutez l'autre véhicule avec fracas.
PILOTAGE. Chaque subit un nombre de **DÉGÂTS** égal au **BLINDAGE** de l'autre . L'attaquant ajoute sa **VITESSE** aux **DÉGÂTS** infligés au cible.
PROUESSE : Doublez les **DÉGÂTS** infligés par votre .

POSTE DE VIGIE

SCRUTER L'HORIZON

Observez l'horizon pour prévoir les périls.
OBSERVATION. Diminuez de 1 la gravité de l'**IMPRÉVU** par (Navigation) dépensé.
PROUESSE : Ignorez le prochain **IMPRÉVU**.

AIDE À LA NAVIGATION

Alertez des obstacles sur la route.
OBSERVATION. Octroyez un pour utiliser la **MANIABILITÉ** du par (Navigation) dépensé.
PROUESSE : Les dépensés ne sont pas .

POSTE DE MACHINERIE

SURCHAUFFE

Poussez le véhicule à ses limites.
MÉCANIQUE. Octroyez un pour utiliser la **VITESSE** du par (Mécanique) dépensé.
L'**INTÉGRITÉ** du subit deux **DÉGÂTS**.
PROUESSE : La **MANOEUVRE** ne coûte pas d'.

CÂLE SÈCHE

Rénovez et nettoyez le véhicule.
MÉCANIQUE. Retirez deux **DÉGÂTS**, D3 ou une **AVARIE** du par (Mécanique) dépensé.
PROUESSE : Retirez tous les **DÉGÂTS** ou les du .

POSTE D'ARTILLERIE

TIR DE BORDÉE

Libérez un déluge de feu avec l'artillerie.
TIR. Utilisez un **MODULE D'ARME** du pour chaque (Munitions : artillerie) dépensée.
PROUESSE : Doublez les **DÉGÂTS** du **MODULE D'ARME**.

CALFATAGE

Réparez les brèches au coeur de l'action.
ARTISANAT. Retirez deux **DÉGÂTS** encaissés par le pour chaque (Bois ou Fer) dépensée.
PROUESSE : Retirez tous les **DÉGÂTS** du .

03 / LA NATURE DE L'IMPRÉVU

De nombreux dangers attendent les **ENGAGÉS** au détour de la piste.
Lorsque les **ENGAGÉS** entament un **VOYAGE**, le **NARRATEUR** décide de la durée du **VOYAGE** et génère la nature des **IMPRÉVUS**. Les **IMPRÉVUS** sont résolus les uns après les autres.
Il lance un **D6** et consulte sur la table ci-dessous :

1 - 2 RENCONTRE
Les terres du Polskar sont immenses mais fourmillent d'êtres et de factions en transit. Des meutes de prédateurs aux convois de mashars, l'**IMPRÉVU** met en scène une rencontre.

3 - 4 OBSTACLE
La piste est semée d'obstacles qui ralentissent votre progression, trop dangereux pour être traversés ou trop intéressants pour être ignorés.

5 - 6 LIEU
Un édifice se dresse dans le paysage, récent ou vestige des temps anciens. Son origine et les secrets qu'il renferme sont un mystère.

0 - 2 AUBAINE
L'**IMPRÉVU** est profondément positif. Il offre la possibilité aux **ENGAGÉS** de retirer **D6 ÉTATS**, de récolter **D6** ou de recueillir des informations précises sur le secteur qu'ils traversent.

3 - 6 BONNE FORTUNE
L'**IMPRÉVU** est positif. Il offre la possibilité aux **ENGAGÉS** de retirer **D3 ÉTATS**, de récupérer **D3** ou de recueillir une vague information sur le secteur.

7 - 10 INCIDENT
L'**IMPRÉVU** ralentit les **ENGAGÉS** ou les force à sacrifier des pour s'en sortir. Ils ne tirent rien de positif.

11 - 14 DANGER IMMINENT
Un danger surgit au détour de la piste. L'**IMPRÉVU** peut encore être évité en changeant de cap ou en prenant le temps de s'en cacher.

15 - 18 CATASTROPHE
L'**IMPRÉVU** frappe de plein fouet l'**EXPÉDITION**. Qu'ils soient pris par surprise ou courent consciemment au désastre, les **ENGAGÉS** font face à un grand malheur.

04 / LA GRAVITÉ DE L'IMPRÉVU

Chaque **JOUEUR** lance **3D6** auquel il soustrait ses valeurs d'**ASPECT SECONDAIRE** (liée à l'environnement traversé) et de **COMPÉTENCE** (liée au **POSTE DE BORD** qu'il occupe). Le résultat indique la gravité de l'**AVARIE** rencontrée au cours du **VOYAGE**.

MODIFICATEURS D'IMPRÉVU

Lorsque les conditions de **VOYAGE** ne sont pas optimales, la gravité des **IMPRÉVUS** augmente.

TERRAIN DIFFICILE

Certaines terres sont difficiles à traverser.
Un hexagone considéré comme **TERRAIN DIFFICILE** augmente de 1 la gravité de l'**IMPRÉVU**.

FACTEUR AGGRAVANT

Si les **ENGAGÉS** sont préoccupés (un **ENGAGÉ BRISÉ**, un **DÉLAI IMMINENT**), s'ils sont poursuivis ou doivent être discrets, ils ne sont pas focalisés sur le **VOYAGE** et la gravité de l'**IMPRÉVU** augmente de 1.

SE REPOSER PENDANT UN VOYAGE

Les **ENGAGÉS** qui n'occupent pas un **POSTE DE BORD** utilisent le du **VOYAGE** pour se reposer, réaliser **RÉMISSIONS** et **MANOEUVRES** de **REPOS**.

1 = **REPOS COURT** ; 2+ = **REPOS LONG**

/ EXEMPLE :

Les **ENGAGÉS** voyagent à bord de leur aéronef et veulent atteindre un vieil aérophare.
Le **VOYAGE** est considéré comme rapide et le **NARRATEUR** génère un **IMPRÉVU** (Rencontre).
Pendant ce temps, les **JOUEURS** affectent leurs **ENGAGÉS** aux différents **POSTES DE BORD**.

Arya, la pilote se place au **POSTE DE NAVIGATEUR** et dépense une pour réaliser la **MANOEUVRE [CONDUITE INFATIGUABLE]**. Ziff, le ferrailleur s'installe place au **POSTE DE VIGIE** et dépense un (Navigation) pour réaliser la **MANOEUVRE [SCRUTER L'HORIZON]**. Les autres **ENGAGÉS** se reposent dans la cale (**REPOS COURT**).

Le **JOUEUR** détermine la gravité de l'**IMPRÉVU**. Son **ENGAGÉ**, Arya est douée en **PILOTAGE** et possède 2 en **STRATOS**. Elle réduit la gravité de l'**IMPRÉVU** de 5 (4 + 1 avec la **MANOEUVRE** de Ziff). Il lance **3D6** et obtient 9. En réduisant sa gravité, l'**IMPRÉVU** est une bonne fortune. Le **JOUEUR** annonce :
"Depuis le cockpit, Arya voit un reflet irisé sur la piste. Elle amarre l'aéronef à quelques mètres d'une créature makinéenne détruite."

Le **NARRATEUR** reprend la narration en décrivant la créature animée de soubresauts. Les **ENGAGÉS** repartent après avoir récolté **D3** (Makina).

L'ENGAGÉ

A\ ANATOMIE D'UN ENGAGÉ

" J'ai rencontré un millier d'âmes au cours de mes voyages. Autochtones, colons et réfugiés. Hommes, femmes, ciselés et deïnos. J'ai toujours été émerveillé par la richesse de leurs cultures, de leurs rites et de l'héritage transmis par leurs ancêtres. J'espère consigner dans ces quelques pages l'infini trésor que représentent les peuples du Polskar. "

LA COMPAGNIE

Si le jeu de rôle peut être joué en tête à tête (un **NARRATEUR** et un **JOUEUR**), il regroupe en général deux à cinq **JOUEURS** qui vivront une histoire commune. Polskar s'appuie sur les forces et les faiblesses d'une équipe pour proposer une expérience coopérative forte. Les mécaniques d'**EXPÉDITION** rendent difficiles la réussite d'un seul **ENGAGÉ** tant la polyvalence est décisive.
C'est pourquoi il est préférable de créer votre **COMPAGNIE** avant que chaque **JOUEUR** ne se lance dans la création de son **ENGAGÉ**. Ainsi, chaque **ENGAGÉ** pourra se spécialiser dans un domaine et assurer par ses **COMPÉTENCES** la réussite de l'**EXPÉDITION**.

EXPLORATION

Cartographier les régions inexplorées du Polskar est un devoir, une nécessité. Identifier les positions stratégiques, répertorier gisements, épaves et ksars, entamer les négociations auprès de bandes rivales et prendre contact avec les tribus locales sont les objectifs que des explorateurs des confins cherchent à atteindre.

RÉCUPÉRATION

Bois, pierre, eau, nourriture, ferraille sont les denrées rares et convoitées du Polskar que les compagnies de ferrailleurs, de trappeurs et de mashars cherchent et s'arrachent à prix d'or.
S'élançant dans le sillage des explorateurs, les récupérateurs installent mines, usines d'extraction et fermes là où les ressources abondent.

COMBAT

Le Vaste, le Stratos et certains quartiers abrités comportent des risques. Contrebandiers, pillards, organisations criminelles et douaniers corrompus n'hésitent pas à user de violence pour mettre la main sur des cargaisons. Certains se payent les services de compagnies d'escorte pour garantir la protection de leurs Expéditions, dissuader ou abattre les détrousseurs.

CONVOI

Les convoyeurs assurent la liaison entre comptoirs, stratoports et cités abritées. Ils sont le véritable lien entre les communautés du Vaste et du Stratos, constituant un rouage essentiel de ces sociétés. Mais lorsque les taxes sont trop importantes, il reste la voie de la contrebande...

LE VÉHICULE

Le Polskar est un monde immense où voyager au long cours est décisif. Disposer de son véhicule est indispensable et fait l'objet d'un achat commun.
Les **ENGAGÉS** peuvent choisir un terrestre, appelé **CHÂSSIS** (Chenillés, motos, chars à vent...) ou un gravitaire, appelé **CARLINGUE** (aéronef, embarcation, croiseur). Ce pourra ensuite être amélioré pour les aider au mieux dans leurs **EXPÉDITIONS**.

LES ENGAGÉS

Pour jouer à Polskar en tant que **JOUEUR**, vous devez choisir votre **ENGAGÉ**. Il s'agit de l'avatar avec lequel vous allez explorer l'univers, que vous incarnerez et ferez évoluer au fil des **EXPÉDITIONS**.

Cette section décrit en détails les composantes d'un **ENGAGÉ**. Il est important de rappeler que le jeu de rôle se situe à mi-chemin entre jeu de société et théâtre d'improvisation. C'est pourquoi il est conseillé de commencer avec un **ENGAGÉ** qui, s'il ne vous ressemble pas en tous points, partage une part de votre sensibilité. C'est à travers ses sens et ses émotions que vous allez découvrir le Polskar.

01 / LE PEUPLE

Le **PEUPLE** représente l'héritage avec lequel un **ENGAGÉ** nait et qu'il développe au cours de sa vie. Choisir son **PEUPLE** est l'étape la plus importante. Au-delà d'une apparence, il s'agit de l'éducation dont il a bénéficié pendant son enfance, de ses coutumes et ses traditions, socle de son identité.

02 / LA VOIE

La **VOIE** de l'**ENGAGÉ** définit son mode de vie actuel. Ce choix joue un rôle déterminant dans la teinte donnée à son histoire. La **VOIE** est un rapport au monde, une manière d'y habiter et de s'y déplacer.

03 / LA CARRIÈRE

La **CARRIÈRE** correspond au boulot que l'**ENGAGÉ** excerce au quotidien et comment il gagne sa vie.
La **CARRIÈRE** définit la seconde **TACTIQUE**. Elle permet d'acquérir **VÉCUS** et **MANOEUVRES**, **ÉQUIPEMENTS** et **CONTACTS** pour construire l'histoire de l'**ENGAGÉ**.

04 / LES ASPECTS

Les **ASPECTS** (**CORPS**, **COEUR** et **ESPRIT**) constituent les capacités de l'**ENGAGÉ**. Il s'agit de son caractère, de ses attributs physiques et intellectuels.

05 / LES ASPECTS SECONDAIRES

En fonction de son **PEUPLE** et de sa **VOIE**, l'**ENGAGÉ** a développé certains **ASPECTS SECONDAIRES**. La valeur de ces **ASPECTS SECONDAIRES** augmente de 1 à chaque fois qu'ils sont choisis. Cette valeur représente l'ensemble des connaissances dont l'**ENGAGÉ** dispose sur le sujet et la perception qu'il en a.

VÉCUS

Les **VÉCUS** représentent les grandes expériences de l'**ENGAGÉ**. Il s'agit de capacités passives uniques ou de circonstances lors desquelles vous obtenez ✚.

MANOEUVRES

Les **MANOEUVRES** sont des capacités qui nécessitent la dépense de ressources (⬢) pour être activées.
Une **MANOEUVRE** est liée à une **COMPÉTENCE** et dispose de deux effets. Le premier effet se déclenche automatiquement après la dépense des ⬢ requises. Le second effet s'active si l'**ENGAGÉ** réalise une **PROUESSE** dans la **COMPÉTENCE** associée.

NOM — **MANOEUVRE**

Description narrative.

COMPÉTENCE ASSOCIÉE. Effet de base.

PROUESSE : Effet déclenché lors d'une **PROUESSE**.

TACTIQUES

Capacité liée au **PEUPLE** ou à la **CARRIÈRE** qui s'acquiert automatiquement lors de la création de l'**ENGAGÉ**. La **TACTIQUE** regroupe plusieurs mécaniques uniques particulièrement utiles lors de l'**EXPÉDITION**.

06 / LES COMPÉTENCES

Les **COMPÉTENCES** sont des connaissances et des savoir-faire génériques. La **COMPÉTENCE** définit le nombre de dés additionnels lancés lors d'une action.

07 / L'ÉQUIPEMENT

L'**ÉQUIPEMENT** est décisif. Il représente les objets que l'**ENGAGÉ** possède, partagés entre **ARMES**, **PROTECTIONS**, **MATÉRIEL D'EXPÉDITION** et **RELIQUES**.

08 / LES DÉTAILS

Les derniers éléments d'un **ENGAGÉ** contribuent à peaufiner son histoire en y ajoutant des détails :

LE CONTACT

Les **CONTACTS** représentent des alliés que l'**ENGAGÉ** peut solliciter. Ces personnes mènent leurs propres existences et attendent que l'**ENGAGÉ** soit loyal. Les **CARRIÈRES** proposent des **CONTACTS** mais vous pouvez les inventer en lien avec le passé de votre **ENGAGÉ**.

L'AMBITION

L'**AMBITION** est un objectif personnel de l'**ENGAGÉ**. Une dette, un devoir ou une promesse faite par l'**ENGAGÉ** aux personnes qu'il a rencontré au **COMPTOIR** ou pendant ses **EXPÉDITIONS** par exemple.

CAP SUR OROKË

" Alors que l'avenir de l'humanité devient incertain, chaque enfant est un sursaut, une lueur d'espoir qui doit être protégée coûte que coûte. "

LE STRATOPORT DE KIRÜN

Vous travaillez actuellement au relais de Kirün, petit stratoport accroché à un rocher dérivant sur lequel se tient un ksar en ruines, pillé depuis longtemps.

À l'intérieur de l'édifice en pierres, on trouve le bar de Kuda, une jeune dérivante et une cantine à la charge de Mokar, un résistant massif et bourru. Sous les arches antiques, quelques mashars en transit exposent leurs marchandises sur des étals de fortune.

Au sommet du ksar, surplombant le **COMPTOIR** de kirün, se tient l'antenne radio de l'opérateur Marius.

Vous y travaillez depuis quelques cycles, avez déjà créé quelques amitiés (**CONTACTS**) avec des membres de la population locale ou quelques convoyeurs dont les escales à Kirün sont fréquentes.
Si peu de gens s'intéressent à la réputation de votre **COMPAGNIE**, on vous confie régulièrement des **CONTRATS**.

ENGAGÉS PRÉ-ÉCRITS

Les deux **EXPÉDITIONS** du **KIT DE DÉCOUVERTE** peuvent être jouées avec n'importe quel **ENGAGÉ** mais ceux présentés ci-dessous ont été construits pour ces **EXPÉDITIONS**. Pour offrir aux **JOUEURS** une meilleure expérience de Polskar et de ses mécaniques, ces **ENGAGÉS** débutent au **GRADE SPÉCIALISTE**.

ANAÖ — COALITION D. / AÉROS / FERRAILLEUSE

Vous avez dérivé à travers toute la contrée de l'Aube. En témoigne les fragments de cartes tatouées à même la peau. Sur votre torse est écrit 'Tanokka, terre des peuples libres'. C'est chez vous, le village dérivant qui vous a vu naître.
Aux dernières nouvelles, Tanokka est devenu un comptoir prospère où les gens en partance pour Mokara, la cité deltaïque, font escale et se ravitaillent. Cette idée vous écoeure. Pour vous, la prospérité assèche le coeur et étouffe l'esprit. Pour vivre heureux, vivons cachés, ou vivons assez nomade pour échapper aux lois de la Nation.

ABËLO — COALITION D. / AÉROS / PILOTE

Votre corps, porté par la Dérive semble flotter avec légèreté. Aux commandes de votre aéronef, vous ajustez les trajectoires et anticipez les anomalies gravitaires pour mener vos compagnons à bon port. Plusieurs fois champion des courses du carnaval d'Ozgota, votre réputation n'est plus à faire. Mais les responsabilités vous ont rattrapé. Votre femme est tombée enceinte et à la naissance, votre fille était porteuse d'un cryostigmate. Un mal courant chez les enfants nés sur la Brèche. Son état s'est agravé. Il fallait payer le médicaë et la compagnie Toka avait besoin d'un pilote.

TANOKKA — CARLINGUE / AÉRONEF

Lorsque vous avez fondé votre **COMPAGNIE**, l'aéronef d'Anaö, le Tanokka, n'était qu'une carlingue rouillée. La tempête qui l'avait mené jusqu'à Crache-vent avait lourdement endommagé sa coque.
Au fil des **EXPÉDITIONS**, vous avez réuni vos proïska pour le remettre en état. Aujourd'hui, Tanokka est plus qu'un outil de travail, c'est un membre à part entière de votre **COMPAGNIE**.

5 / 5 — 3 — 2 — 2

INTÉGRITÉ : 15
MODULES : Antenne radio, Atelier, Mitrailleuse lourde, Vigie.

TAKKAR — NATION P. / EXPOSÉ / PROTECTEUR

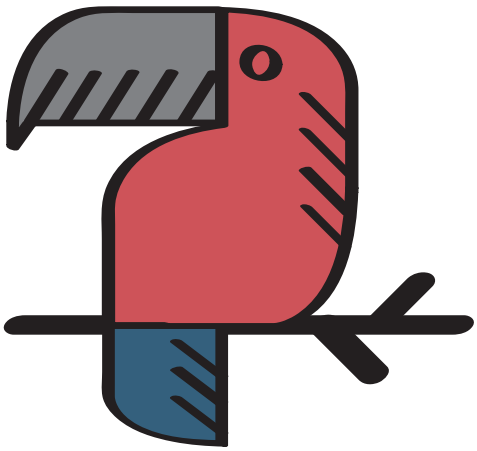
Vous avez grandi dans un comptoir des Confins, aidant votre mère à tenir le caravansérail, regardant votre père partir pour escorter des convois, armé de son large bouklar. Exactement comme vous le faites aujourd'hui.
Un jour, votre père n'est pas rentré et votre mère l'a pleuré. Un cycle plus tard, un mystique escorté de guerriers est venu vous récupérer. Vous n'avez jamais revu votre mère. Vous avez passé votre jeunesse à vous entrainer, à combattre et encaisser les coups, à manier le bouklar et réciter des mantras. Vous êtes devenu Protecteur.

JUMNUÜ — DEÏNOS / ABRITÉ / OPÉRATEUR

Vous êtes né dans le Luminazaar, la tanière deïnos située dans les tréfonds d'Hélios, cité de la Nation. Vous avez des talents pour la mécanique et l'innovation. La tanière vous a envoyé récupérer des matériaux dans les grandes décharges abritées, pour les réparer et les revendre aux mashars héliosiens. Tout vous promettait à une vie de ferrailleur mais vous en avez décidé autrement, quittant Hélios et la tanière pour parcourir le Stratos. Vous vous êtes engagé comme radio-naviguant, alliant vos dons de tisseur luménique et vos compétences d'opérateur.

MAZIA — RÉSISTANCE / AÉROS / TRAPPEUSE

Vous êtes originaire d'une tribu Éveillée de la Résistance. Votre clan a, malgré lui pris le chemin du Stratos lorsque la falaise sur laquelle il vivait s'est décrochée pour dériver. C'était avant votre naissance. Douée pour la chasse et le dressage des bêtes, la tribu vous a rapidement attribué la place de trappeuse, collectant la rosée, chassant le krill et les koï qui vivaient sur l'île. Lorsque le danger se profile à l'horizon, vous déployez un large cerf-volant et survolez le combat pour être là où vos compagnons en ont besoin. Vous avez décidé de quitter le clan pour rencontrer les villages dérivants qui vous fascinent. Aujourd'hui, vous faites partie de la compagnie Toka, apprenant aux cotés d'Abëlo à lire les courants du Stratos.



TOKA — COMPAGNIE DE RÉCUPÉRATION

Votre compagnie s'est forgée une petite réputation dans la chasse au krill. Fraichement débarquée au **COMPTOIR** de Kirün, votre compagnie ne connait pas grand monde et a installé son **LOCAL** dans l'une des alcôves du vieux ksar. Votre principal **COMMANDITAIRE**, Mokar, vous envoie régulièrement dans le stratoll pour relever les nasses de dérive.

POUR UNE POIGNÉE DE PROÏSKA

" Parfois, c'est dans la routine que germent les graines de l'aventure. "

LE COURANT DU ZÉPHYR

Les embarcations en partance de Kirün dérivent sur le courant du Zéphyr, reliant l'archipel de Nigo aux vents glacés de la Brisure. Le vent est relativement froid et les rafales chahutent la carlingue.
En regardant à l'est, vous apercevez les premières iles de Nigo, l'archipel aux milles rivages. Sa ceinture extérieure laisse place à un horizon saturé d'icegrav' entre lesquels il faut naviguer et qui viennent régulièrement obstruer l'espace gravitaire de Kirün.

LE CONTRAT DE MOKAR

Vous avez décroché un **CONTRAT** d'aérochasse auprès de Mokar, le cantinier de Kirün (rustre, magouilleur, bedonnant). En charge de nourrir les habitants de Kirün et les voyageurs en transit, Mokar est à la tête d'un petit commerce de krill particulièrement lucratif.

L'**OBJECTIF** de votre **CONTRAT** est simple : relever les nasses de dérive installées sur les récifs coraliens des îles dérivantes à proximité du **COMPTOIR**.
La solde fixée par Mokar est toujours la même : Cinq proïska par **ENGAGÉ** plus deux proïska supplémentaires par (Krill).
Il vous prévient que les pièges ont été installé il y a une semaine et qu'ils sont surement pleins.

LE STRATOLL

Vous dérivez en direction du stratoll qui entoure Kirün et offrant au **COMPTOIR** une grande réserve de nourriture. Aux commandes de votre aéronef, le Tanokka, vous suivez les aérobalises vous indiquant la voie à suivre à travers le courant gravitaire.
Une brume épaisse enveloppe le stratoll et le pont est relativement glissant. L'entrepont et les soutes sont régulièrement secoués par les virées que le pilote doit faire pour éviter blocs et excroissances coraliennes.

/ CONSEIL AU NARRATEUR : Proposez aux **JOUEURS** de présenter leurs **ENGAGÉS** en décrivant ce qu'ils sont en train de faire. Cette action peut inclure un lancer de dés si elle présente un risque d'échec.

CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION

Pour placer vos **JOUEURS** directement au coeur de l'action et de l'histoire, vous pouvez décrire le **COMPTOIR** de Kirün, Mokar et son commerce de krill sous la forme d'une cinématique d'introduction. N'hésitez pas à lire les textes ci-dessus pour poser l'ambiance et donner à vos **JOUEURS** tous les détails qui leur seront utiles pour mener à bien leur prémière **EXPÉDITION**.

Polskar utilise dans sa narration des techniques issues du cinéma et du jeu vidéo. Flash-backs, ellipses et cimématiques vous aideront à donner du rythme à vos histoires.

CHASSE AU KRILL

Vous arrivez en vue de la première nasse, large entonnoir tressé en osier, suspendu entre deux îles dérivantes pour piéger le krill qui dérive sur le courant gravitaire. Elle est sur le point de craquer.

Le **DÉLAI** 'sur le point de craquer' est égal à 3 . Chaque représente quelques minutes.

/ CONSEIL AU NARRATEUR : Vous pouvez indiquer aux **JOUEURS** le **DÉLAI** à l'aide d'un dé dont la face représente le qu'il leur reste.
Laissez quelques instants aux **JOUEURS** pour se représenter le décors l'action et les enjeux.
S'ils mettent trop de temps pour agir, mettez leur la pression en décomptant un sur le **DÉLAI**.

Si vos **JOUEURS** ont des idées d'actions, demandez leur de réussir un test dans une **COMPÉTENCE** associée et définissez la **DIFFICULTÉ** qu'il devra atteindre.

DIFFICULTÉ	COMBO
FACILE	(Double)
COMPLEXE	(Triple)
DIFFICILE	+ (Full)
TRÈS DIFFICILE	(Quadruple)
QUASI IMPOSSIBLE	(Quintuple)

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'actions et les **DIFFICULTÉS** qui y sont asssociées :

- Réussir une action d'**ARTISANAT + AÉROS** ( ) pour rafistoler la nasse de dérive. En cas de réussite, ajoutez au **DÉLAI** un nombre de égal aux crans de **DIFFICULTÉ** supplémentaires atteints.

- Réussir une action de **PILOTAGE + AÉROS** ( ) pour contrer la pression du krill avec l'aéronef.

- Réussir une action de **DRESSAGE + STRATOS** (+) pour apaiser le krill.

Si les **JOUEURS** subissent un trop grand nombre d'échecs ou si le **DÉLAI** est réduit à zéro, le filet se déchire, libérant le krill.
Chaque **ENGAGÉ** à proximité du krill doit réussir une action de **MOUVEMENT** ( ) ou chuter dans le vide et se mettre à lentement dériver.

Sinon, vous capturez le krill dans les soutes de votre aéronef et obtenez **5 + D6** (Krill).

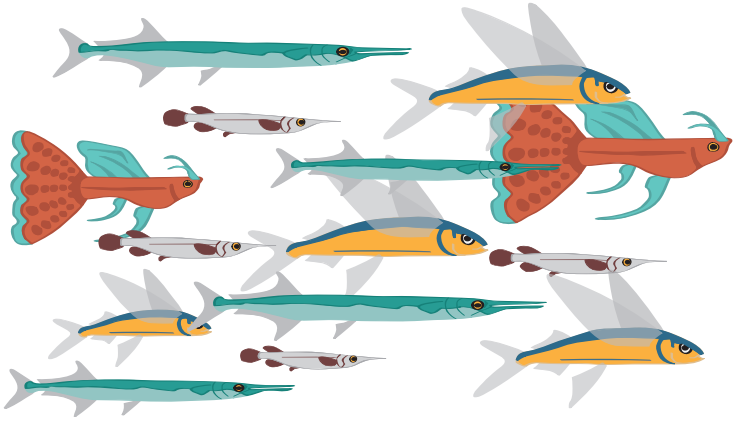
KRILL

Ces créatures vivent en bancs au coeur des courants gravitaires et sur les côtes dérivantes.

1	1	1
DIFFICULTÉ : FACILE BLESSURE : RÉACTION : FUITE	DIFFICULTÉ : FACILE STRESS : RÉACTION : FUITE	DIFFICULTÉ : FACILE FATIGUE : RÉACTION : FUITE

RÉSISTANCE : FAIBLE **RÉACTIVITÉ :** 4
TRAITS : PROIE, SAUVAGE
CAPACITÉ : NUÉE
Les bancs de krill semblent inssaisissables.
Réduisez par deux les **DÉGÂTS** infligés par les **ARMES** (exceptés celles qui disposent de l'effet **SOUFFLE**).
DÉGÂTS : Flot de nageoires 1
PROTECTION : Écailles 1
BUTIN : D3 : Aérochasse

Les **TRAITS** du krill sont décrits ci-dessous :
- **PROIE :** Augmente d'un cran la **DIFFICULTÉ** des actions défensives de la **MENACE**.
- **SAUVAGE :** Augmente d'un cran la **DIFFICULTÉ** des actions d'**AUTORITÉ** et de **DRESSAGE** contre lui.



PRÉDATEUR OU PROIE ?

Dérivant au coeur du stratoll, vous comprenez que quelque chose perturbe l'aérofaune locale.

- Réussir une action d'**OBSERVATION** ( ) pour percevoir **2 + D6** silhouettes massives rôder le long des falaises d'une île dérivante.

- Réussir une action de **CONNAISSANCE** ou **SURVIE + STRATOS** ( ) pour reconnaître des terrifaë, prédateurs stratosphériques assez hargneux se nourrissant essentiellement de krill et de koï mais pouvant s'attaquer aux aéros blessés.

Les terrifaë, attirés par la grande quantité krill dans vos soutes prennent en chasse votre aéronef et n'hésitent pas à se jeter sur le pont pour tenter de vous dévorer.

TERRIFAË

Le terrifaë produit un son strident qui plonge sa proie dans la terreur et la paralysie, jusqu'à ce qu'elle soit dévorée.

4 — DIFFICULTÉ : TR. DIFFICILE — BLESSURE : ● ● ● — RÉACTION : FURIE

2 — DIFFICULTÉ : COMPLEXE — STRESS : ● ● ● — RÉACTION : FURIE

1 — DIFFICULTÉ : FACILE — FATIGUE : ● ● ● — RÉACTION : FUITE

RÉSISTANCE : MASTODONTE — RÉACTIVITÉ : 2

TRAITS : CARNIVORE, PRÉDATEUR, TERRIFIANTE

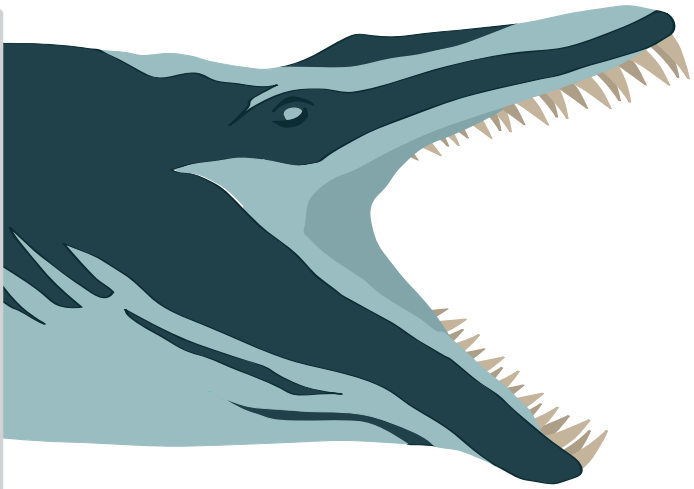
CAPACITÉ : HURLEMENT

La créature produit un son qui tétanise ses proies. Les ennemis dans la ZONE D'ACTION de la MENACE doivent réussir un action d'AUTORITÉ ou subir un STRESS, une FATIGUE et l'effet INCAPACITANTE.

DÉGÂTS : Gueule béante 3

PROTECTION : Cuir épais 2

BUTIN : 3 + D6 : Aérochasse



Les TRAITS du terrifaë sont décrits ci-dessous :

- BAGARREUR : Les DÉGÂTS du terrifaë augmente de 1 (déjà inclus dans son profil).
- MORTELLE : Une attaque réussie du terrifaë inflige une BLESSURE en plus de tout autre ÉTAT.
- PRÉDATEUR : Lorsqu'il attaque, la DIFFICULTÉ d'ASPECT du terrifaë augmente d'un cran.

Si vous décidez d'attaquer les terrifaë, une nouvelle séquence d'ÉPREUVE commence.
Si plusieurs terrifaë sont tués ou fuient, les autres créatures prendront la fuite, par instinct de survie.

/ CONSEIL AU NARRATEUR : Cette ÉPREUVE vous permet d'introduire les mécaniques de combat. Dressez la ligne de RÉACTIVITÉ en demandant aux JOUEURS de déterminer la RÉACTIVITÉ de leurs ENGAGÉS et présentez leur la mécanique des points d'ASPECT (page 12).
L'objectif de ce premier combat n'est pas de blesser mortellement les ENGAGÉS mais de leur faire comprendre le danger que représentent les combats.
N'oubliez pas d'imposer le dé d'ADRÉNALINE (!) à toutes leurs actions et indiquez leur l'état qu'ils subissent lorsqu'ils ne canalisent pas le !.

TRAQUÉS

S'ils veulent semer les terrifaë, le VOYAGE jusqu'à Kirün est rapide d'un point de vue des règles. Présentez aux JOUEURS la mécanique d'IMPRÉVU.
La MANOEUVRE [EVASION / POURSUITE] peut servir à représenter la course-poursuite avec les terrifaë.

Si vous décidez de semer les terrifaë, une séquence de VOYAGE commence.

/ CONSEIL AU NARRATEUR : Cette séquence vous permet d'introduire les mécaniques de VOYAGE. Demandez aux JOUEURS de s'attribuer les dfférents POSTES DE BORD et présentez leur les MANOEUVRES qui y sont associées.
En cas d'échec, votre fuite conduit les terrifaë jusqu'aux portes de Kirün. Faute de quoi, les créatures sèmeront le chaos sur les quais de chargement et au coeur du bazaar.

/ CONSEIL AU NARRATEUR : Vous êtes libre de résoudre les conséquences du carnage des terrifaë sous la forme d'un combat ou d'une cinématique.

FIN DE CONTRAT

L'attitude de Mokar sera différente si vous avez conduit les terrifaë aux portes du COMPTOIR.
Votre réputation en sera grandement affectée.
Néanmoins, la quantité de nourriture que vous êtes parvenus à récolter satisfait grandement Mokar.

CINÉMATIQUE D'ELLIPSE

Pour lier les EXPÉDITIONS [POUR UNE POIGNÉE DE PROÏSKA] et [CAP SUR OROKË] entre elles, vous pouvez décrire une ellipse aux JOUEURS.
Les ENGAGÉS vivent un interlude au COMPTOIR de Kirün, se reposent et vivent sur les proïska gagnées auprès de Mokar. Une nuit, une femme tambourine à la porte de leur LOCAL. Elle est blessée, affiche des traits de dérivante et semble poursuivie. Au même moment, un aéronef de l'Aérogarde accoste Kirün.

" Pitié, menez-moi à Orokë le plus vite possible. Une fois là-bas, je vous paierai. Vous êtes notre seul espoir de les prévenir et d'empêcher quelque chose de terrible de se produire. "

CAP SUR OROKË

" Aidez-nous... Je vous en supplie, conduisez-moi à Orokë. Quelqu'un doit les prévenir ou ce sera une véritable tragédie. "

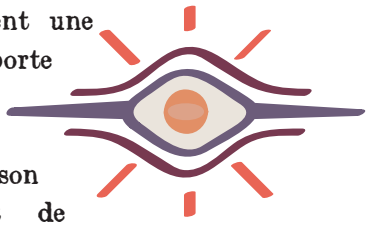
VOTRE LOCAL

Vous êtes affairés au **COMPTOIR** ou à votre **LOCAL**, un lieu sûr, laissé pendant votre absence à des gens de confiance ou à vos plus proches **CONTACTS**.
Vous pouvez y stocker votre **MATÉRIEL D'EXPÉDITION**, monter vos **EXPÉDITIONS** et réparer votre .

/ **CONSEIL AU NARRATEUR :** Laissez vos **JOUEURS** décrire leur **LOCAL** et ce qu'ils sont en train de faire.

SOUS LES RADARS

En traversant Kirün, vous découvrez que deux aéronefs de l'Aérogarde sont appontés aux quais de Kirün. Quatre soldat-lanternes en sont descendus et escortent une femme. Elle est chauve et porte un manteau violet brodé d'un oeil étrange. Le même symbole est gravé sur son front. C'est un agent de l'Observataë.



- Réussir une action d'**EMPATHIE** ( ) auprès des habitants pour rapidement comprendre qu'ils recherchent la capsule de sauvetage.
  S'ils aperçoivent la femme ou des éléments pouvant faire le lien entre la femme et vous, ils engageront le combat après vous avoir demandé de vous agenouiller une fois.

Pour en savoir plus sur Orokë, plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Vous savez qu'un des mashars du bazaar vend parfois des cartes dérivaë. Réussir une action de **NÉGOCIATION** pour obtenir la carte du secteur du Zéphyr, sur lequel dérive Orokë.

Les **TRAITS** des soldats sont décrits ci-dessous :
- **BAGARREUR** : Les **DÉGÂTS** de la **MENACE** augmentent de 1.
- **DÉGÂT ALTERNATIF / FEU** : Les **DÉGÂTS** sont enflammés.
- **INÉBRANLABLE** : La **MENACE** ignore le premier **STRESS** subi.
- **IMPITOYABLE** : La **DIFFICULTÉ** de **COEUR** de la **MENACE** augmente d'un cran.

ÉTINCELLE

Les étincelles forment les premières recrues de l'armée de la Voix Ardente. Ces recrues ont subi un endoctrinement et un entrainement intensifs.

2 | 2 | 1

DIFFICULTÉ : COMPLEXE — **BLESSURE :** ● ● — **RÉACTION :** REDDITION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE — **STRESS :** ● ● — **RÉACTION :** FURIE
DIFFICULTÉ : FACILE — **FATIGUE :** ● ● — **RÉACTION :** REDDITION

RÉSISTANCE : CORIACE — **RÉACTIVITÉ :** 3
TRAITS : BAGARREUR, INÉBRANLABLE, IMPITOYABLE
CAPACITÉ : FUSÉE DE DÉTRESSE
Une étincelle ne combat jamais seule !
Si la **MENACE** est attaquée, elle peut appeler des renforts (étincelles, soldat-lanternes, héliosars) qui mettent **D6** tours à arriver sur le lieu du combat.
DÉGÂTS : Carabine ou sabre **3**
PROTECTION : Tenue de cuir épais **1**
BUTIN : **2 + D3** : Communication, Feu, Munitions

SOLDAT - LANTERNE

La lance de ce soldat est surmontée d'une large lanterne, éclairant les alentours et propageant le feu sur ses ennemis.

3 | 1 | 1

DIFFICULTÉ : DIFFICILE — **BLESSURE :** ● ● — **RÉACTION :** REDDITION
DIFFICULTÉ : COMPLEXE — **STRESS :** ● ● — **RÉACTION :** FURIE
DIFFICULTÉ : FACILE — **FATIGUE :** ● ● — **RÉACTION :** REDDITION

RÉSISTANCE : CORIACE — **RÉACTIVITÉ :** 3
TRAITS : ACHARNÉE, DÉGÂTS ALTERNATIFS / FEU, IMPITOYABLE
CAPACITÉ : EXPLOSION ARDENTE
Leurs encensoirs sont saturés de braises explosives. Les cibles d'une **ZONE D'ACTION** à portée **COURTE** doivent réussir une action de **MOUVEMENT** ou subir trois **DÉGÂTS (ENFLAMMÉS)**.
DÉGÂTS : Lance-lanterne **2 (ENFLAMMÉE)**
PROTECTION : Tenue ferraillée **1**
BUTIN : **2 + D3** : Babioles, Démolition, Feu

LIEU 03 : LE COURANT DU ZÉPHYR

En vous élançant depuis Kirün, vous dérivez sur le courant du Zéphyr. Le vent est relativement froid et les rafales, de plus en plus intenses, chahutent la carlingue. Vous ne tardez pas à apercevoir les premières iles de Nigo, l'archipel aux milles rivages. La ceinture extérieure laisse place à un horizon saturé d'icegrav' entre lesquels il faut naviguer.

- Réussir une action d'**OBSERVATION + STRATOS** (■■■) pour voir que deux voies de navigation s'offrent à vous. En cas d'échec, vous prenez automatiquement la voie longue.

La première, longue (2) mais sûre, contourne la bordure extérieure de Nigo jusqu'à Orokë. C'est celle que le croiseur de l'Aérogarde a emprunté. Les aéronefs en partance de Kirün suivent ce cap.

- Réussir une action de **PILOTAGE** pour savoir à quelle vitesse vous dérivez. Si vous allez trop vite, vous rattrapez le croiseur. Si vous n'allez pas assez vite, l'aéronef de l'Aérogarde, parti de Kirün après vous, vous rattrape.

La seconde, rapide (1) mais dangereuse, coupe à travers un secteur envahi par la jungle boréenne. D'étranges fleurs flottent à travers le Stratos, libérant des spores boréens. La végétation invasive s'est rapidement propagée, transformant le champ d'icegrav' en inextricable jungle. Les lianes forment une multitude de ponts et traversent épaves et carcasses de bêtes.

KAMAK

Ces primates géants peuplent la jungle boréenne et les hauteurs des cités abritées.

2	2	1
DIFFICULTÉ : COMPLEXE BLESSURE : ● ● RÉACTION : FURIE	DIFFICULTÉ : COMPLEXE STRESS : ● ● RÉACTION : FUITE	DIFFICULTÉ : COMPLEXE FATIGUE : ● ● RÉACTION : REDDITION

RÉSISTANCE : CORIACE — RÉACTIVITÉ : 6

TRAITS : ACHARNÉE, BAGARREUR, INTELLIGENTE

CAPACITÉ : MEUTE

La créature chasse toujours en meute !

Si la **MENACE** est attaquée, elle peut appeler des renforts (kamaks) qui mettent **D6** tours à arriver sur le lieu du combat.

DÉGÂTS : Poings 3

PROTECTION : Cuir épais 1

BUTIN : 2 + D3 : Cuir et viande

- Réussir une action d'**OBSERVATION** (■■■ + ■■) pour voir des silhouettes bestiales rôder dans la végétation. En cas d'échec, vous êtes surpris lorsque des kamaks se jettent sur votre aéronef.

LIEU 04 : L'ÎLE D'OROKË

Au détour d'un icegrav', vous voyez se dessiner les côtes d'Orokë. L'île est immense, ses falaises couvertes de larges plages de sable noir.

La surface de l'île est recouverte d'une végétation arbustive dense où coulent plusieurs ruisseaux. L'eau provient du maar d'un ancien volcan situé au sommet de l'île et s'écoule en torrents jusqu'à chuter dans le vide en cascades vertigineuses.

Au centre, vous distinguez les silhouettes d'un village sur pilotis. Enfin, la partie inférieure de l'île est disloquée en plusieurs blocs dont l'un d'eux abrite une cabane isolée.

- SI VOUS ARRIVEZ AVANT LE CROISEUR DE L'AÉROGARDE :

Vous voyez des aéronefs dériver le long des falaises, chasser le krill et récolter l'eau des grandes cascades. De l'activité semble parvenir du village où les habitants vaquent à leurs occupations.

Des enfants jouent même à saute-falaise, un jeu dérivant consistant à se jeter dans le vide pour se laisser porter par le courant gravitaire.

Lorsque vous accostez Orokë ou en survolant l'île, des dérivants viennent à votre rencontre. Ils sont vêtus de pagnes, de plumes et arborent des tatouages colorés. Les guerriers sont engoncés dans des armures faites à partir de cartilage ou de chitine de krabato et sont armés d'arcs, de lances et de boomerangs.

Leur dialecte est sommaire. Ils répètent 'Babakudza' en vous montrant la direction du village.

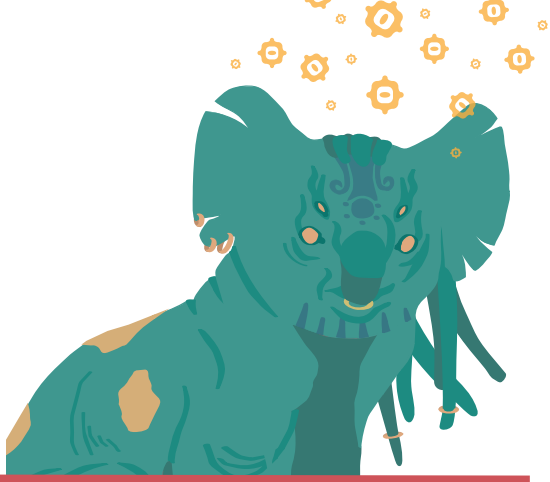
- SI VOUS ARRIVEZ APRÈS LE CROISEUR DE L'AÉROGARDE :

Sur la grande plage à l'ouest est accostée un croiseur de la Nation. Le mot "Charbon" est peint sur sa gigantesque coque. Sur le sable noir se sont déjà déployés des dizaines de soldat-lanternes qui entament des patrouilles sur l'île. Une épaisse fumée noire émane du village dérivant, traduisant les incendies allumés par les soldats de la Voix Ardente.

- Réussir une action de **CONNAISSANCE + AÉROS** ou **HUMAIN** (■■■) pour savoir qu'il s'agit d'un tisonnier de la Voix Ardente, chargé de 'recueillir' les enfants pour les rapatrier et les endoctriner.

Si les abords de l'île demandent de naviguer entre les blocs dérivants, les sentinelles de l'Aérogarde ne vont pas tarder à apercevoir votre aéronef.

- Réussir une action de **PILOTAGE** (■■■) pour ne pas être repérés par la Nation.
- Réussir une action d'**OBSERVATION** (■■) pour voir une cabane isolée sur la partie inférieure.



BABAKUDZA

Vous êtes escortés devant Babakudza. Sur un monticule de babioles en tout genre, un deïnos au corps massif et couvert d'ornements est plongé en pleine méditation. Devant lui, des enfants chuchotent et observent le spectacle face à eux. Autour du deïnos flottent images et symboles lumineux qui s'estompent à mesure que le deïnos en tisse de nouveaux. À votre arrivée, il ouvre trois de ses six yeux et sourit en vous demandant quel heureux hasard a conduit vos pas ici. Il vous explique que la première règle d'une communauté dérivante est de se préparer à être traqué par la Nation. Dans ce cas, sa seule priorité est de protéger les enfants de la Coalition.

- Selon l'avance que vous avez pris sur la Nation pendant votre **VOYAGE** vers Orokë, le croiseur peut débarquer à tout moment. Si c'est le cas, les dérivants vous accusent d'avoir conduit la Nation jusqu'à eux. Leur attitude change rapidement.
- Réussir une action d'**AUTORITÉ** ou d'**EMPATHIE** (■■■) pour tenter de les ramener à la raison. En cas d'échec, des aérochasseurs sortent des sarbacannes et vous tirent des fléchettes empoisonnées (**INCAPACITANTE**).

Vous vous réveillez après quelques heures (1), ligotés à l'entrée du village. Subissez une **FATIGUE**.

LIEU 05 : LA CABANE DE PAPI KURI

Vous longez les falaises inférieures de l'île. Dans une crique, vous distinguez une cabane accrochée à la roche. Sur la plate-forme de bois, vous rencontrez Kuri, un vieux dérivant occupé à tresser un filet. Il vit en ermite, parle extrêmement lentement et ne semble pas se soucier du sort du village.

- En échange de quelques babioles, il vous conseille une piste dans les infractuosités de la falaise pour atteindre le village sans vous faire repérer.
- Il vous dit que les soldats de l'Aérogarde ne trouveront jamais le reste des habitants, cachés dans un repaire au coeur d'Orokë.
- Il vous raconte également la légende dérivante à propos du gardien d'Orokë.

LE GARDIEN D'OROKË

Cette légende dérivante est aussi vieille qu'Orokë. On raconte que l'île a été construite sur le corps d'un gardien millénaire. Cycle après cycle, roche, corail et végétation sont venus recouvrir sa carcasse colossale, donnant naissance à l'île et offrant un réfuge à ses dérivants.
La légende raconte également qu'au sommet de l'île, les premiers dérivants ont construit un temple dont les gongs seraient capables de réveiller le gardien.

L'île s'est formée sur le corps d'un vénérable karapagos endormi. Sonner les gongs réveillera la créature mais détruira une partie de l'île.

LIEU 06 : VILLAGE SOUS OCCUPATION

Vous explorez l'ile en direction du village dérivant. Une panache de fumée s'élève vers le ciel et vous percevez la lueur de flammes à mesure que vous progressez. La végétation est assez dense et le terrain accidenté, vous permettant d'éviter la plupart des patrouilles à la recherche de dérivants.

- Réussir une action de **MOUVEMENT** (■■■) pour atteindre un point d'observation sur les hauteurs du village. Les indications de papi kuri vous octroient un ✚.

Le village dérivant est sous la surveillance de l'Aérogarde. Une dizaine de personnes sont agenouillées contre le mur du forum.
Le reste de la population est enchaînée sur la plage. Un dérivant tente de se rebeller. il est maîtrisé et traîné devant le Braséro. Il crache alors que le Brasero l'osculte et hurle lorsque ce-dernier marque son front au fer rouge. Dans un sursaut de vigueur, il tente de s'échapper, et est sommairement abattu dans sa course par une rafale de balles. Le Braséro s'approche et l'éxécute d'une balle de son revolver .Lokar.

DÉLAI : LES RECHERCHES DE L'AÉROGARDE

L'Aérogarde sait que les dérivants construisent souvent des repaires au coeur de leurs îles. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne trouvent le chantier la Coalition.
Pour mettre la pression aux **JOUEURS** vous pouvez leur imposer un **DÉLAI** de 3 .

- Réussir une action d'**OBSERVATION** (■■■) pour apprendre (en écoutant une discussion de soldats) que le reste de la population (une trentaine de dérivants) sont prisonniers dans le forum.
- Réussir une action d'**OBSERVATION** (■■) pour apprendre auprès d'un prisonnier que le forum abrite l'entrée d'un tunnel menant à un repaire souterrain en cas de rafle ou de tempête.

Il vous donne le code qui vous permettra de vous orienter dans les cavernes. Les **JOUEURS** vont devoir retenir un segment du code sans le noter pour se guider à travers les galeries.

Gauche, Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas,
Gauche, Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas.

Comme il a peu de temps pour vous apprendre le code, le dérivant conseille que chacun retienne un fragment du code afin de limiter les erreurs.

- À chaque fois que les **JOUEURS** vous demandent de répéter le code, le ou les **ENGAGÉS** doivent réussir une action d'**OBSERVATION** (■■■).

Augmentez la **DIFFICULTÉ** d'un cran à chaque nouvelle tentative. En cas d'échec, un soldat-lanterne vous repère.

LIEU 07 : LES CAVERNES

Vous vous faufilez dans les fissures de l'île, explorant la pénombre des profondeurs d'Orokë. Pour se guider dans ce dédale d'anfractuosités, les dérivants ont peint des marquages sur la roche.
Dans les cavernes, demandez aux **JOUEURS** de vous réciter les indications dans le bon ordre. À chaque erreur, lancez un **D6** et consultez la table suivante :

1 **CUL-DE-SAC** : La galerie débouche sur mur de pierre. Vous devez rebrousser chemin. Perdez un 🕐.

2 **COINCÉ** : La galerie se rétrécit jusqu'à ne devenir qu'une fissure dans la roche. Le premier de cordée se retrouve coincé. Réussir une action de **MOUVEMENT** (■■■) pour s'en dépétrer ou subir un **ÉTAT** lié à l'**ASPECT** choisi.

3 **CHUTE** : La galerie débouche sur un gouffre. Réussir une action d'**OBSERVATION** (■■■) pour voir le gouffre ou tomber et subir une **BLESSURE**.

4 **ANÉMONAË** : La galerie est envahie par une étrange végétation. Réussir une action de **SURVIE** (■■) pour la traverser sans subir un **DÉGÂT ALTERNATIF / POISON** à cause des sécrétions urtiquantes.

5 **KRABATO** : Vous percevez des bruits au fond de la galerie. Un Krabato à la carrure massive est affairé à gratter la paroi à la recherche de krill.

6 **LICHEN** : La galerie débouche sur une large cavité. dont la paroi est couverte de lichen luminescent.

LIEU 08 : LE CHANTIER DE LA COALITION

Après plusieurs heures à ramper dans les fissures de l'île, vous tombez sur un tunnel plus large, vaguement aménagé. Vous tombez rapidement nez à nez devant des dérivants, vêtus d'armures d'os et armés d'arcs. Ils vous escortent dans une large caverne où coule une cascade. Des dizaines de dérivants y sont réfugiés et vous regardent, surpris. Tous s'affairent autour d'un grand kanû, embarcation traditionnelle des arpenteurs de Nigo.
À première vue, elle est inachevée.

L'EMBARCATION DE LA COALITION

Les dérivants s'affairent autour du kanü, bien décidés à l'achever dans les plus brefs délais. Mais il leur manque des matériaux indispensables.
Pour achever l'embarcation de la Coalition, l'armateur vous demande de remplir deux des conditions suivantes :

- Voler un aéronef de la Nation.

Les aéronefs chargés d'escroter le croiseur patrouillent le long des côtes d'Orokë, accostant sur la plage pour inspecter les environs avant de repartir. Un soldat-lanterne et deux étincelles s'enfoncent dans les broussailles, laissant l'aéronef sous la surveillance d'une étincelle.

- Récolter des matériaux sur les falaises.

Les dérivants vous expliquent que des algues particulièrement solides poussent le long des falaises à l'ouest. Des porteurs vous accompagnent. En arrivant sur place, vous découvrez que le secteur se situe au coeur du territoire de komodors. Une dizaine de ces créatures vivent sur les rochers.

- Récupérer le **MODULE** dans l'atelier de l'armateur au coeur du village. Les soldats y patrouillent encore à la recherche de dérivants cachés. Ils n'hésitent pas à piller et saccager les cabanes.

Le **MODULE** n'est plus dans le hangar de l'armateur. Des étincelles le tractent dans le sable, trop lourd pour être porté.

LA PETITE ANITA

Alors que vous terminez votre conversation avec Babakudza, une femme s'approche de vous, le regard usé par les larmes. Elle vous explique que sa petite fille Anita s'est enfuie avant qu'ils ne descendent au repaire. Elle se met à pleurer, vous implorant de la ramener.

LE GRAND DÉPART

Le temps est compté avant que l'Aérogarde ne trouve le repaire. Un prisonnier a fini par parler sous la torture, la trappe a été découverte, l'agent de l'Observataë a décrypté les marques... peu importe. Vous entendez les premières détonations ouvrir un passage à travers la roche.

Plusieurs choix s'offrent à vous :

- Une fois le kanû achevé, les dérivants sont prêts à fuir. Il est peu probable qu'ils parviennent à s'éloigner suffisamment de l'île avant que l'Aérogarde ne les voit et ne les abatte.

- Si vous décidez de fuir avec les enfants pour les mettre à l'abri, Babakudza accepte, à la seule condition qu'il vous accompagne. Il vous dit qu'à l'est d'ici, au coeur de Nigo, il existe une cité-sous-le-vent, Kormorath. Réussir une action de **CONNAISSANCE + AÉROS** (■■■) pour savoir qu'il s'agit d'un des plus grands stratoports de la Coalition, une cité bâtie par les premiers dérivants, terre des dresseurs de karapagos.

POURSUIVRE L'AVENTURE ?

Si vous avez envie de poursuivre l'aventure, l'Aérogarde pourra retrouver votre piste et se lancer à votre poursuite.

Les courants stratosphériques qui traversent Nigo sont imprévisibles, même pour un pilote aéros expérimenté. Anomalie gravitaire, tempête, attaque de terrifaë ou abordage de dériveurs, le chemin jusqu'à Kormorath sera long et dangereux.

Vako, l'enfant de la capsule, vous fait de plus en plus confiance. Ses souvenirs reviennent et les mystères de son origine se dispersent. Il dit appartenir au peuple des Nibëlungän, guidés à travers la Nébuleuse par la prophétie du Béluga...
Babakudza, très intrigué par l'histoire du garçon, étudit avec attention ses tatouages.
D'où vient-il ? Comment expliquer les tatouages sacrés qui couvrent son corps et que Babakudza nomme 'constellations' ou 'étoiles', mots inconnus qui appellent à de grandes aventures...

LIEU 10 : LE TEMPLE DU GARDIEN

L'île est surplombée par une large montagne, vous offrant une vue d'ensemble sur Orokë à mesure que vous gravissez le versant. En longeant l'un des torrents qui dévalent la pente, vous arrivez au sommet et faites face à un grand cratère où s'est formé un lac. Sur la plage, à demi englouti, vous voyez les ruines du temple. Au-dessus de l'eau, vous voyez un aéronef de l'Aérogarde en train d'inspecter le site.

En atteignant le temple, vous voyez qu'une partie de l'édifice s'est éffondrée, désormais immergée dans le lac. En plongeant dans la salle du temple, vous trouvez un large gong de cuivre, prisonnier des eaux.

Une fois émergé, frapper le gong sortira le karapagos de son sommeil millénaire. Le processus est long mais ses premiers soubresauts feront trembler l'île, poussant l'Aérogarde à partir pour sauver le croiseur.

Orokë
05
01
02
03
04
01 VILLAGE
02 CABANE DE PAPI KURI
03 CAVERNES
04 CHANTIER DE LA COALITION
05 MONTAGNE DU GARDIEN

POLSKAR

Abëlo

PEUPLE Coalition dérivante
FACTION Arpenteur
VOIE Aéros

CARRIÈRE
Pilote
Navigateur

EXPÉRIENCE 1120
APPRENTISSAGE 2

ASPECTS

CORPS	CŒUR	ESPRIT
2	2	2

ASPECTS SECONDAIRES

PEUPLE

HUMAIN	CISELÉ	DEÏNOS
2		

VOIE

AÉROS	EXPOSÉ	ABRITÉ
3		

ENVIRONNEMENT

CRYOS	VASTE	STRATOS	MAKINA
		2	

COMPÉTENCES

MAÎTRISE EXPÉRIENCE	NOVICE 5	DOUÉ 15	EXPERT 30	+
ARTISANAT	●	●	●	
AUTORITÉ	●	●	●	
COMBAT	×	●	●	1
CONNAISSANCE	●	●	●	
DRESSAGE	●	●	●	
EMPATHIE	×	●	●	1
MÉCANIQUE	×	×	●	2
MOUVEMENT	×	●	●	1
MYSTICISME	●	●	●	
NÉGOCIATION	●	●	●	
OBSERVATION	×	●	●	1
PILOTAGE	×	×	●	2
SOINS	●	●	●	
SURVIE	●	●	●	
TIR	×	●	●	1

VÉCUS

EXPÉRIENCE / 10

VÉCU : Homo strati
EFFETS :
+ pour supporter les courants gravitaires.

VÉCU : Gravométrie
EFFETS :
Chaque (Navigation) octroie deux au lieu d'une seule.

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

MANOEUVRES

EXPÉRIENCE / 15

Chant inspirant
EMPATHIE
EFFETS : Lors d'un **VOYAGE**, les **ENGAGÉS** qui occupent un **POSTE DE BORD** ignorent la **FATIGUE** subie.
PROUESSE : Un de votre choix regagne une .

Mécano improvisé
OBSERVATION
EFFETS : Posez un nombre de questions égal à votre **ASPECT SECONDAIRE** lié au observé.
PROUESSE : Obtenez une réponse détaillée.

Combat au volant
PILOTAGE
EFFETS : Réalisez une action gratuite par tour lors d'une **ÉPREUVE** à bord du .
PROUESSE : Si un ennemi est dans votre **ZONE D'ACTION**, vous pouvez réaliser la **MANOEUVRE (ÉPERONNAGE)**.

MANOEUVRE
COMPÉTENCE LIÉE
EFFETS :
PROUESSE :

AMBITIONS

Créer un atelier de réparation dans l'aéronef

Gagner assez de proïska pour payer les frais de santé de sa fille.

CONTACTS

Bolk
Un revendeur de pièces détachées

DÉTERMINATION /12

DÉFENSE
1 +
1 +

CRYORÉSISTANCE

SANTÉ

		RÉACTIONS	BRISÉ	CICATRICES
FATIGUE	4	Se met à somnoler		
STRESS	4	Chant à tue-tête pour évacuer la pression		
BLESSURE	4	Rechigne à se faire soigner		
FROID	2	Se barbouille de graisse de moteur		

EXPERIENCE / 10

RÉMISSIONS

INVENTAIRE

VIVRES

OUTILS

× = ↻

- Cartographie ××
- Mécanique ×××
- Navigation ××

MARCHANDISES

ARMES

× = ↻ DÉGÂTS

Clef à molette	×	2
EFFETS	Artisanale, Assommante	
Cribleur	××	1
EFFETS	Mécanique, Rafale, Surchauffe	

PROTECTIONS

× = ↻ ARMURE THERMIQUE

Stratosphérique	×	1	1
EFFETS	Ajustée, Artisanale		
EFFETS			

RELIQUES

/

/

PROÏSKA 7

CODEX DÉRIVAË — COALITION D.

SÉRÉNITÉ : Chaque fois que vous subissez un **STRESS**, lancez un **D6**. Sur un résultat de 6, ignorez l'**ÉTAT**.

QUE LA DÉRIVE T'ACCOMPAGNE : Au début de l'**EXPÉDITION**, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE HUMAIN**. Appliquez l'effet pour l'**EXPÉDITION**.

- Si le résultat est inférieur ou égal à 2, la Dérive se retourne contre vous. Subissez ! pour vos actions liées à l'**ASPECT SECONDAIRE AÉROS** ou **STRATOS**.
- Sur un résultat de 3 ou 4, rien ne se passe.
- Sur un résultat de 5 ou plus, la Dérive est forte en vous. Obtenez + pour vos actions liées à l'**ASPECT SECONDAIRE AÉROS** ou **STRATOS**.

AS DU VOLANT — PILOTE

CHAUFFARD : Obtenez + pour tenter des **PROUESSES** aux commandes d'un .

TECHNIQUES : Au début d'un **VOYAGE** où vous êtes affecté au **POSTE DE NAVIGATION**, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **COMPÉTENCE PILOTAGE**. Sur un résultat de 4 ou plus, déclenchez un des effets suivants :

- **DÉRAPAGE CONTRÔLÉ.** Déclenchez la **REDDITION** des ennemis **CIVILISÉS** et la **FUITE** des autres créatures.
- **FREINAGE D'URGENCE.** Évitez une collision imminente.
- **VITESSE D'ÉPERONNAGE.** Obtenez + pour percutez un ennemi ou pour gagner une course-poursuite.
- **NUAGE DE POUSSIÈRE.** Votre est totalement furtif.

POLSKAR

Anaö

PEUPLE Coalition dérivante
FACTION
VOIE Aéros

CARRIÈRE
- Ferrailleuse
- Soudeuse
-

EXPÉRIENCE 1120
APPRENTISSAGE 2

ASPECTS

CORPS	COEUR	ESPRIT
2	3	1

ASPECTS SECONDAIRES

PEUPLE

HUMAIN	CISELÉ	DEÏNOS
2		

VOIE

AÉROS	EXPOSÉ	ABRITÉ
2		

ENVIRONNEMENT

CRYOS	VASTE	STRATOS	MAKINA
1	1	2	1

COMPÉTENCES

MAÎTRISE EXPÉRIENCE	NOVICE 5	DOUÉ 15	EXPERT 30	+
ARTISANAT	x	●	●	1
AUTORITÉ	●	●	●	
COMBAT	x	●	●	1
CONNAISSANCE	●	●	●	
DRESSAGE	●	●	●	
EMPATHIE	x	●	●	1
MÉCANIQUE	x	x	●	2
MOUVEMENT	x	●	●	1
MYSTICISME	x	●	●	1
NÉGOCIATION	●	●	●	
OBSERVATION	x	●	●	1
PILOTAGE	●	●	●	
SOINS	●	●	●	
SURVIE	x	●	●	1
TIR	x	●	●	1

VÉCUS

EXPÉRIENCE / 10

VÉCU : Inertie émotionnelle
EFFETS : Augmentez de 1 votre jauge de **STRESS**.

VÉCU : Homo strati
EFFETS : + pour endurer le Stratos.

VÉCU : Artisan guerrier
EFFETS : + pour vous battre avec scie circulaire, découpeur ou cribleur.

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

MANOEUVRES

EXPÉRIENCE / 15

Surineur
COMBAT
EFFETS : Infligez un **DÉGÂT** à un ennemi de votre **ZONE D'ACTION** pour chaque (Fer) dépensée.
PROUESSE : Infligez deux **DÉGÂTS** par (Fer) dépensé ou rendez votre attaque **PERFORANTE**.

Pulsion dérivante
MYSTICISME
EFFETS : Faites léviter votre corps ou un objet de taille égale sur un nombre de mètres égal à vos **ASPECTS SECONDAIRES AÉROS** et **STRATOS**.
PROUESSE : Doublez la portée ou la taille de l'objet mis en lévitation.

MANOEUVRE
COMPÉTENCE LIÉE
EFFETS :
PROUESSE :

MANOEUVRE
COMPÉTENCE LIÉE
EFFETS :
PROUESSE :

AMBITIONS

Trouver l'épave ou le débris makinéen qui la rendra riche.

Libérer Tanokka du joug national.

CONTACTS

Daz
chef d'une bande de coureurs de rouille de la région.

DÉTERMINATION 3

DÉFENSE
1 +
1 +

CRYORÉSISTANCE 2 +

SANTÉ		RÉACTIONS	BRISÉ	CICATRICES
FATIGUE	3	Nécoute plus ses compagnons		
STRESS	6	Inspecte et répare son matériel		
BLESSURE	4	Rechigne à se faire soigner		
FROID	3	Se couvre de graisse de moteur		

EXPERIENCE / 10

RÉMISSIONS

INVENTAIRE

VIVRES

OUTILS

× = ↺

- Démolition
- Escalade
- Mécanique

MARCHANDISES

- Munitions (Cribleur)
- Fer

ARMES

× = ↺ DÉGÂTS

Clef à molette	×	2
EFFETS	Artisanale, Assommante	
Cribleur	× ×	1
EFFETS	Mécanique, Rafale, Surchauffe	

PROTECTIONS

× = ↺ ARMURE THERMIQUE

Cuir épais	×	1	1
EFFETS	Artisanale		
EFFETS			

RELIQUES

/

/

PROÏSKA 9

CODEX DÉRIVAË — COALITION D.

SÉRÉNITÉ : Chaque fois que vous subissez un **STRESS**, lancez un **D6**. Sur un résultat de 6, ignorez l'**ÉTAT**.

QUE LA DÉRIVE T'ACCOMPAGNE : Au début de l'**EXPÉDITION**, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE HUMAIN**. Appliquez l'effet pour l'**EXPÉDITION**.

- Si le résultat est inférieur ou égal à 2, la Dérive se retourne contre vous. Subissez ! pour vos actions liées à l'**ASPECT SECONDAIRE AÉROS** ou **STRATOS**.
- Sur un résultat de 3 ou 4, rien ne se passe.
- Sur un résultat de 5 ou plus, la Dérive est forte en vous. Obtenez + pour vos actions liées à l'**ASPECT SECONDAIRE AÉROS** ou **STRATOS**.

ESPRIT DE MÉTAL — FERRAILLEUR

MÉTAL ! : Augmentez de 1 votre **ASPECT SECONDAIRE MAKINA**.

FIÈVRE MÉTALLIQUE : Une fois par **EXPÉDITION**, lorsque vous êtes à coté d'une grande quantité de métal, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE MAKINA**. Appliquez un des effets suivants :

- Sur un résultat de 4 ou 5, obtenez + pour tenter des **PROUESSES**. Sur un résultat de 6, obtenez immédiatement **D6** (Fer).
- Sur un résultat de 6, vous déphasez (capacité makinéenne à devenir intangible). En déphasage, il faut réussir une action d'**ESPRIT** pour pouvoir vous attaquer et les **DÉGÂTS** des **ARMES** non **LUMÉNIQUES** sont divisés par deux (arrondi inférieur).

POLSKAR

ASPECTS

CORPS	CŒUR	ESPRIT
2	3	1

ASPECTS SECONDAIRES

PEUPLE

HUMAIN	CISELÉ	DEÏNOS
3		

VOIE

AÉROS	EXPOSÉ	ABRITÉ
1	2	

ENVIRONNEMENT

CRYOS	VASTE	STRATOS	MAKINA
	1	1	

COMPÉTENCES

MAÎTRISE EXPÉRIENCE	NOVICE 5	DOUÉ 15	EXPERT 30	+
ARTISANAT	●	●	●	
AUTORITÉ	✕	●	●	1
COMBAT	✕	✕	●	2
CONNAISSANCE	●	●	●	
DRESSAGE	●	●	●	
EMPATHIE	✕	●	●	1
MÉCANIQUE	●	●	●	
MOUVEMENT	✕	●	●	1
MYSTICISME	●	●	●	
NÉGOCIATION	●	●	●	
OBSERVATION	✕	●	●	1
PILOTAGE	●	●	●	
SOINS	✕	✕	●	2
SURVIE	●	●	●	
TIR	●	●	●	

Takkar

PEUPLE Nation polskarite

FACTION Confins

VOIE Exposé

CARRIÈRE

- Protecteur
- Gardien

EXPÉRIENCE 1120

APPRENTISSAGE 2

VÉCUS

EXPÉRIENCE / 10

VÉCU : Frontalier
EFFETS :
✚ lorsque vous progressez dans un territoire inexploré.

VÉCU : Peau dure
EFFETS :
Augmente de 1 votre jauge de **BLESSURE**

VÉCU : Devoir sacré
EFFETS :
✚ pour trouver, aider, soigner ou consoler un enfant (: protégé).

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

MANOEUVRES

EXPÉRIENCE / 15

Premier de cordée

AUTORITÉ

EFFETS : Choisissez un **ASPECT** avec lequel vous menez vos pour la séquence. Vos bénéficient d'un ✚ dans cet **ASPECT**.

PROUESSE : Chaque regagne une .

Garde rapprochée

COMBAT

EFFETS : Un de votre **ZONE D'ACTION** obtient votre **DÉFENSE** pour un nombre de tours égal à votre **COMPÉTENCE COMBAT**.

PROUESSE : D3 en bénéficient et l'effet dure pour la séquence.

MANOEUVRE

COMPÉTENCE LIÉE

EFFETS :

PROUESSE :

MANOEUVRE

COMPÉTENCE LIÉE

EFFETS :

PROUESSE :

AMBITIONS

Retrouver ma mère et le caravansérail où j'ai grandi

Trouver un disciple pour lui enseigner la voie du protectorat

CONTACTS

Biska
une armurière qui passe parfois par Kirün

DÉTERMINATION /3

DÉFENSE

2 +

1 +

CRYORÉSISTANCE

SANTÉ

		RÉACTIONS	BRISÉ	CICATRICES
FATIGUE	3	Se met à grogner, le souffle court		
STRESS	5	Devient colérique et autoritaire		
BLESSURE	5	Récite des litanies de protectorat		
FROID	2	Se met à courir pour se réchauffer		

EXPERIENCE / 10

RÉMISSIONS

Encouragements
Chaque de votre **ZONE D'ACTION** retire une **FATIGUE** ou un **STRESS** lors d'une **ÉPREUVE**.

INVENTAIRE

VIVRES

OUTILS

	=	
Éclairage		
Exploration		
Portage		
Réparation		

MARCHANDISES

ARMES

	=	DÉGÂTS
Boukiar		1
EFFETS	Artisanale, Assommante, Défensive	
Crocheur		1
EFFETS	Assommante, Incapacitante	

PROTECTIONS

	=	ARMURE	THERMIQUE
Tenue ferraillée		2	
EFFETS	Artisanale, Fatigante		
EFFETS			

RELIQUES

/
/

PROÏSKA 13

POUR LE BIEN COMMUN — NATION P.

ENDURANCE : Chaque fois que vous subissez une **FATIGUE**, lancez un **D6**. Sur un résultat de 6, ignorez l'**ÉTAT**.

JE TE CONNAIS : Une fois par **EXPÉDITION**, lorsque vous interagissez avec la Nation, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE HUMAIN**. Appliquez l'effet pour la durée de la rencontre :

- Si le résultat est inférieur ou égal à 3, leur clan est opposé au votre. Leur **JAUGE DIPLOMATIQUE** devient **HOSTILE** envers vous.
- Sur un résultat de 4 ou 5, leur **JAUGE DIPLOMATIQUE** augmente d'un cran envers vous.
- Sur un résultat de 6, sa **JAUGE DIPLOMATIQUE** devient **ALLIÉE** envers vous.

CODE D'HONNEUR — PROTECTEUR

REMPART : Obtenez pour tenter des **PROUESSES** sur votre **DÉFENSE** (liée au **COMBAT**).

MANTRA : Au début de l'**EXPÉDITION**, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **COMPÉTENCE COMBAT**. Sur un résultat de 4 ou plus, choisissez un serment et appliquez son effet pour l'**EXPÉDITION** :

- **VOUS ÊTES MA SOURCE DE COURAGE.** Utilisez la des de la **ZONE D'ACTION** (s'ils consentent à la partager).
- **MON ARMURE EST IMPÉNÉTRABLE.** Vos **PROTECTIONS** vous octroient une supplémentaire.
- **JE SERAI FORT FACE AUX DANGERS.** Obtenez lorsque vos actions sont soumises à un .

POLSKAR

Jumuu

PEUPLE Deïnos
FACTION Tisseur lumérique
VOIE Abrité

CARRIÈRE
Opérateur
Radio navigant

EXPÉRIENCE 1120
APPRENTISSAGE 2

ASPECTS

CORPS	COEUR	ESPRIT
1	2	3

ASPECTS SECONDAIRES

PEUPLE

HUMAIN	CISELÉ	DEÏNOS
1		2

VOIE

AÉROS	EXPOSÉ	ABRITÉ
		2

ENVIRONNEMENT

CRYOS	VASTE	STRATOS	MAKINA
		1	2

COMPÉTENCES

MAÎTRISE EXPÉRIENCE	NOVICE 5	DOUÉ 15	EXPERT 30	+
ARTISANAT	×	×	●	2
AUTORITÉ	●	●	●	
COMBAT	●	●	●	
CONNAISSANCE	×	●	●	1
DRESSAGE	●	●	●	
EMPATHIE	●	●	●	
MÉCANIQUE	●	●	●	
MOUVEMENT	×	●	●	1
MYSTICISME	×	●	●	1
NÉGOCIATION	×	●	●	1
OBSERVATION	×	●	●	1
PILOTAGE	●	●	●	
SOINS	●	●	●	
SURVIE	×	●	●	1
TIR	●	●	●	

VÉCUS

EXPÉRIENCE / 10

VÉCU : Progressiste
EFFETS :
+ pour connaitre et réparer les technologies.

VÉCU : Acuité sensorielle
EFFETS :
+ pour fabriquer, identifier ou suivre des éléments liés à la lumière.

VÉCU : Cryptage
EFFETS :
+ pour crypter ou déchiffrer messages et fréquences radios.

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

MANOEUVRES

EXPÉRIENCE / 15

Impulsion énergique

MOUVEMENT

EFFETS : Réalisez un saut (2D6 mètres) ou une action gratuite par 🔥 dépensée.

PROUESSE : La distance du saut est doublée ou la **DIFFICULTÉ** de l'action baisse d'un cran.

Tissage lumérique

FATIGUE +

OBSERVATION

EFFETS : Créez D3+3 🔧 ou 📦 (LUMÉNIQUE) par **FATIGUE** encaissée.

PROUESSE : Ignorez une **FATIGUE** encaissée sur la totalité des ⬢ créées lors du tissage.

Pyrotechnie

SURVIE

EFFETS : Récoltez un nombre d'📦 (Alchimie) égal à votre **SURVIE** et créez un 🔧 (son, lumière, odeur, Démolition, Fusées, Vapeurs)

PROUESSE : Créez un 🔧 par 📦 (Alchimie) récoltée.

MANOEUVRE

COMPÉTENCE LIÉE

EFFETS :

PROUESSE :

AMBITIONS

Achever votre prototype de radio à ondes luméniques

CONTACTS

Ava
gardienne d'un aérophare local

DÉTERMINATION /2

DÉFENSE

1 +

CRYORÉSISTANCE

1 +

SANTÉ

		BRISÉ	
FATIGUE 5	N'écoute plus personne		
STRESS 4	Écoute le bruit blanc de la radio		
BLESSURE 3	Simule d'être au bord de la mort		
FROID 2	Saute partout pour se réchauffer		

RÉACTIONS

CICATRICES

EXPERIENCE / 10

RÉMISSIONS

INVENTAIRE

VIVRES

OUTILS

× = ↻

- Communication
- Exploration
- Feu
- Métier : forgeron

MARCHANDISES

- Babioles
- Ferraille
- Makina (composants)

ARMES

× = ↻ DÉGÂTS

Aiguilles lumériques	× ×		1
EFFETS	Artisanale, Furtive, Lumérique		
Lance-fusées	×		1
EFFETS	Effrayante Mécanique, Souffle		

PROTECTIONS

× = ↻ ARMURE THERMIQUE

Tissu épais	×		1
EFFETS	Artisanale		
EFFETS			

RELIQUES

/

/

PROÏSKA 8

L'INSTINCT ET L'HARMONIE — DEÏNOS

ESPRIT CRÉATIF : Chaque fois que vous dépensez un , lancez un **D6**. Sur un résultat de 6, ignorez l'.

SOUVENIR DE L'ABSORPTION : Au début de l'**EXPÉDITION**, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE DEÏNOS**. Sur un résultat de 5 ou plus, appliquez un des effets pour la durée de l'**EXPÉDITION** :

- **INSTINCT.** Obtenez pour aider des deïnos ou leur demander une faveur.
- **HARMONIE.** Obtenez pour inventer, fabriquer et réparer des objets innovants, originaux ou complexes.
- **EXODE.** Obtenez pour combattre et étudier les **MENACES MAKINÉENNES**.

INNOVATIONS — OPÉRATEUR

NOVATEUR NÉ : Obtenez pour tenter des **PROUESSES** lorsque vous inventez un objet innovant.

COUP DE GÉNIE : Une fois par **EXPÉDITION**, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **COMPÉTENCE ARTISANAT**. Sur un résultat de 4 ou plus, choisissez un coup de génie et appliquez immédiatement son effet :

- **RÉCUPÉRATION.** Démontez un objet ou un mécanisme complexe pour obtenir **D3** (Bois ou Fer).
- **RECYCLAGE.** Réparez **D3** de votre **INVENTAIRE**.
- **OPTIMISATION.** Une **PROTECTION** ou une **ARME** octroie deux ↻ additionnelles pour la séquence ou obtient l'effet **AJUSTÉE** définitivement.

POLSKAR

ASPECTS

CORPS	CŒUR	ESPRIT
3	2	1

ASPECTS SECONDAIRES

PEUPLE

HUMAIN	CISELÉ	DEÏNOS
2		1

VOIE

AÉROS	EXPOSÉ	ABRITÉ
2		

ENVIRONNEMENT

CRYOS	VASTE	STRATOS	MAKINA
1		2	

COMPÉTENCES

MAÎTRISE EXPÉRIENCE	NOVICE 5	DOUÉ 15	EXPERT 30	+
ARTISANAT	●	●	●	
AUTORITÉ	●	●	●	
COMBAT	×	●	●	1
CONNAISSANCE	●	●	●	
DRESSAGE	×	●	●	1
EMPATHIE	●	●	●	
MÉCANIQUE	●	●	●	
MOUVEMENT	×	●	●	1
MYSTICISME	●	●	●	
NÉGOCIATION	●	●	●	
OBSERVATION	×	●	●	1
PILOTAGE	●	●	●	
SOINS	●	●	●	
SURVIE	×	×	●	2
TIR	×	●	●	1

Mazia

PEUPLE Résistance

FACTION Éveillés

VOIE Aéros

CARRIÈRE

- Trappeuse
- Aérochasseuse

EXPÉRIENCE 1120

APPRENTISSAGE 2

VÉCUS

EXPÉRIENCE / 10

VÉCU : Animiste
EFFETS : Dressez un lié à un de vos **ASPECTS SECONDAIRES.**
Obtenez + pour vous en occuper.

VÉCU : Aéros née
EFFETS :
Ignorez le ! lorsque vous évoluez dans le Stratos.

VÉCU : Harponneur
EFFETS :
+ lorsque vous chassez des créatures du **STRATOS.**

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

VÉCU :
EFFETS :

MANOEUVRES

EXPÉRIENCE / 15

Instinct du chasseur

SURVIE

EFFETS : Posez un nombre de questions égal à un de vos **ASPECTS SECONDAIRES** (lié à la créature observée).
PROUESSE : Vos attaques lui infligent un **DÉGÂT** additionnel.

Lâcher la bête

DRESSAGE

EFFETS : Votre réalise automatiquement (ne lancez pas les dés) un ordre bestial par dépensé.
PROUESSE : L'effet de l'ordre bestial est doublé.

MANOEUVRE
COMPÉTENCE LIÉE
EFFETS :
PROUESSE :

MANOEUVRE
COMPÉTENCE LIÉE
EFFETS :
PROUESSE :

AMBITIONS

Trouver une communauté dérivante qui voudra bien l'accueillir

CONTACTS

Warsha
Une aérochasseuse de Kirün

DÉTERMINATION 12

DÉFENSE

2 +

1 +

CRYORÉSISTANCE 3 +

SANTÉ

		RÉACTIONS	BRISÉ	CICATRICES
FATIGUE	3	Se fait des peintures de guerre		
STRESS	4	S'entraine frénétiquement à la maitrise de la lance		
BLESSURE	5	Part chasser pour se couvrir de sang frais		
FROID	3	Allume un feu pour repousser Cryos		

EXPERIENCE / 10

RÉMISSIONS

Réconfort animal

Retirez deux **STRESS** sur vous et votre .

INVENTAIRE

VIVRES

- Remèdes
- Nourriture (krill)

OUTILS

=

- Aérochasse
- Escalade
- Feu

MARCHANDISES

ARMES

=

		DÉGÂTS
Lance		2
EFFETS	Défensive	
Lance - harpons		2
EFFETS	Incapacitante, Mécanique, Perforante	

PROTECTIONS

=

	ARMURE	THERMIQUE
Cuir épais	1	1
EFFETS	Artisanale	
EFFETS		

RELIQUES

/

/

PROÏSKA 4

SENTINELLE — RÉSISTANCE

TRAPU : Chaque fois que vous subissez une **BLESSURE**, lancez un **D6**. Sur un résultat de 6, ignorez l'**ÉTAT**.

COMPLEXITÉ TRIBALE : Une fois par **EXPÉDITION**, lorsque vous rencontrez la Résistance, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE HUMAIN**. Appliquez l'effet pour la durée de la rencontre :

- Si le résultat est inférieur ou égal à 3, leur clan est opposé au votre. Leur **JAUGE DIPLOMATIQUE** devient **HOSTILE** envers vous.
- Sur un résultat de 4 ou 5, leur **JAUGE DIPLOMATIQUE** augmente d'un cran envers vous.
- Sur un résultat de 6, leur **JAUGE DIPLOMATIQUE** devient **ALLIÉE** envers vous.

DISCIPLINE BESTIALE — TRAPPEUR

ORDRE BESTIAL : Lorsque vous donnez un ordre à un , lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **COMPÉTENCE DRESSAGE**. Sur 3 ou plus, l' éxécute l'ordre.

LIEN ANIMAL : Au début de l'**EXPÉDITION**, lancez un nombre de **D6** égal à votre **COMPÉTENCE DRESSAGE**. Pour chaque résultat de 6, choisissez un et appliquez un des effets suivants :

APPRENTISSAGE. Enseignez un ordre. L' connait trois ordres maximum. S'il doit en apprendre un nouveau, il doit d'abord en oublier un.

ENTRAINEMENT ! Améliorez d'un cran la **MAÎTRISE** d'une **COMPÉTENCE** connue par l' ou enseignez-lui en une nouvelle.

LA COMPAGNIE

Toka

SECTEUR

Récupération (chasse au krill)

LOCAL

Une alcôve du ksar de Kirün

CONTACTS

Mokar, cantinier de Kirün

AMBITIONS

BIENS ET CAPITAUX

VIVRES

OUTILS

=

MARCHANDISES

RELIQUES

PROÏSKA

/

/

JOURNAL DE BORD

LE VÉHICULE

Tanokka

CARLINGUE / CHÂSSIS

CATÉGORIE: Aéronef

ÉQUIPAGE MAXIMAL: /10

CARACTÉRISTIQUES

MANIABILITÉ	VITESSE	BLINDAGE
3	2	2

☐ = ↻ ☒ = 🔧

MODULES

MODULE Antenne radio — -

✚ pour capter et émettre des transmissions radio.

MODULE Ateliers — 2

✚ pour réparer des 🔧 à bord du 🚗.

MODULE Vigie — 1

✚ pour réaliser les **MANOEUVRES** du **POSTE DE VIGIE** lors d'un **VOYAGE**.

MODULE Mitrailleuse — 2

↻ CATÉGORIE	DÉGÂTS	EFFETS
3 LOURDE	4	RAFALE, SURCHAUFFE

MODULE

MODULE

MODULE

CARGAISON

CAPACITÉ: 10

SURCHARGE

ESPACE: 5

VIVRES

☐☐☐☐☐

OUTILS

☒ = ↻

☐☐☐ 🔧

MARCHANDISES

☐☐☐☐☐

AVARIES

/15 INTÉGRITÉ

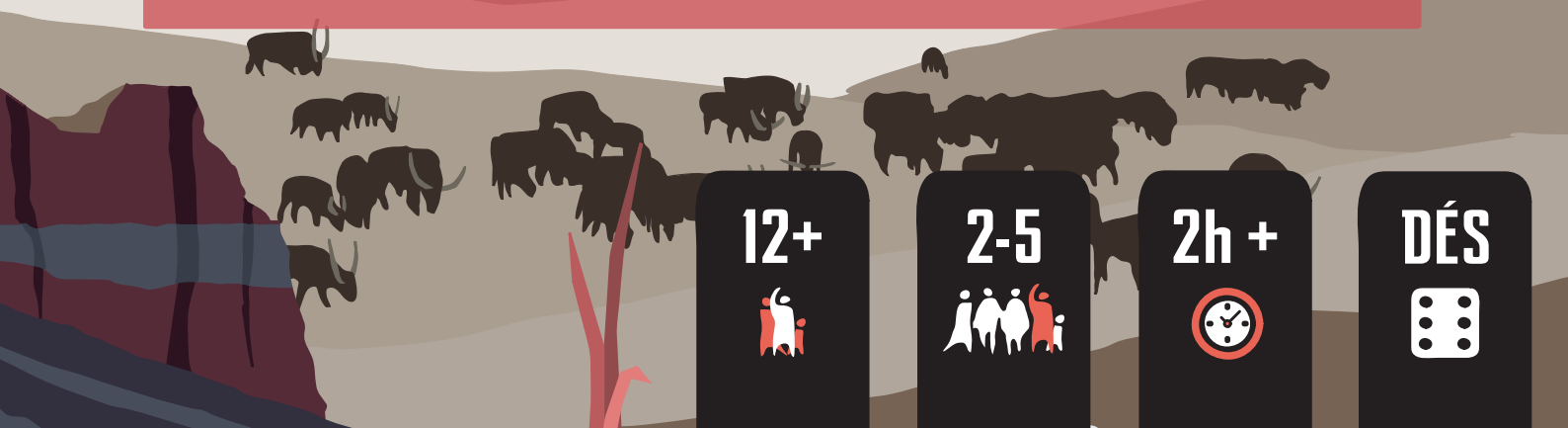
POLSKAR

LE JEU D'EXPÉDITIONS

" Le monde est brisé.
Continents, îles et blocs de glace dérivent dans un océan intangible.
L'humanité, cloîtrée pendant un millénaire dans des cavernes a émergé de la surface pour découvrir un monde étrange, sculpté par les tempêtes. "

Dans **POLSKAR**, vous incarnez des Engagés traversant les immensités du Vaste, les terres glacées de Cryos ou les courants nébuleux du Stratos.
Fondez votre Compagnie, embarquez à bord de votre véhicule et montez des Expéditions à l'assaut de l'horizon pour atteindre vos objectifs et ambitions.

Le **KIT DE DÉCOUVERTE**, disponible gratuitement, propose une présentation rapide de Polskar et de l'univers. Le kit présente les bases du **SYSTÈME D** : des mécaniques d'**EXPÉDITION** uniques basées sur la coopération entre **ENGAGÉS** et la gestion du **MATÉRIEL D'EXPÉDITION** (, , , et).

Il inclut deux **EXPÉDITIONS** : **[POUR UNE POIGNÉE DE PROÏSKA]** et **[CAP SUR OROKË]** pouvant être jouées séparémment ou comme prologue à votre histoire ainsi que cinq **ENGAGÉS** prêts à jouer, la description de leur **COMPAGNIE** et de leur véhicule ( ).
Incarnez un groupe hétéroclite dont la chasse au krill va s'avérer plus dangereuse que prévue. Voyagez vers la mystérieuse Orokë et plongez au coeur d'une intrigue mêlant Coalition dérivante et Nation polskarite...

Enfilez votre chapka et serrez vos bottes ! Aiguisez vos lames, ajustez votre scaphandre ! Percez les mystères du Polskar !