

Un Régiment de Sonne



Ecrit et Illustré par
Nils Treguier

Règles :

- On possède les Compétences Humain, Soldat et Caïnite . Une est à 2, à 3, et à 4 Dés.
- Pour une action, on jette autant de Dés 6 qu'on en a dans la compétence concernée.
- Le résultat doit être supérieur à 9 pour réussir l'action .
- Une Action Caïnite coûte 1 Point de Sang. On commence la partie avec 4 Points de Sang .
- Boire sur un humain jusqu'à le tuer rapporte 2 Points de Sang .

Contexte : La nation de Sonne est un Empire grandissant, se définissant par une politique militaire expansionniste sur ses voisins . Le secret de son succès réside en les Caïnites, une ethnie dont on dit qu'elle aurait pour ancêtre antédiluvien Caïn, le frère d'Abel, qui fit passer dans leurs gènes une malédiction du sang pour le premier meurtre de l'humanité . Les Caïnites sont opprimés, dans des ghettos, et doivent se signaler par un brassard rouge au bras . Mais ils ont un atout pour l'Empire de Sonne : si un Caïnite tue un humain et qu'il y prend plaisir, il développera une nature sombre, des dons surnaturels, ne demandant qu'un peu de sang pour être alimenté . Ainsi, les Caïnites sont envoyés en masse sur le champ de bataille. Mais peu ont la chance, ou le malheur, de renaître de leur cendre, en ces êtres que seul le soleil peut démettre .

L'Événement : Chaque partie prend place au cour d'un événement historique à interpréter .

- | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| 1-Mai 1911 : Début de la Guerre | 6-La Trêve de Décembre 1914 | 11-Le 31 Juillet 1915 |
| 2-Le Naufrage de la Valkyrie | 7-La Marée des Tranchées | 12-La Prise de la Cathédrale Roy |
| 3-La Quarantaine d'Épervier | 8-Incendie du Palais de Sonne | 13-L'Éclipse du 29 Mai 1919 |
| 4-L'Asseau du Marcher Rouge | 9-L'Opération Soleil de Minuit | 14-Le Renfort Rouge |
| 5-L'Assassinat de Jeanne Lin | 10-La Révolte du Ghetto de Lys | 15-Avril 1923 : Fin de la Guerre |

Les Personnages : Soldats Caïnite de Sonne, vos Joueuse(eur)s seront soit déjà touchés par la malédiction de leur lignée, soit vivrons le combat qui les transformera .

La Santé : Dans "Un Régiment de Sonne", la santé des personnages passe par plusieurs échelons selon les événements. De part leur nature monstrueuse, vos Joueuse(eur)s peuvent guérir d'à peu près toute blessure, dépensant 1 Point de Sang par échelon remonté .

- 1-Pleine Santé
- 2-Amoché
- 3-Handicapé (- 1 Dé aux jets impliquant un membre blessé)
- 4-Critique (Ne peut plus se déplacer ni jeter de Dés)
- 5-Mort (coûte 3 Points pour ressusciter)

L'Humanité : Prédateur pour l'homme, vos Joueuse(eur)s verrons leur humanité mise à rude épreuve . En se nourrissant et en échouant son Jet d'Humain, un Caïnite est soumis à sa part bestiale, et peut être pris d'une folie aveugle, attaquant alliés comme ennemis. Pour le ramener, ses camarades devront l'exposer à un objet lui rappelant son ancienne vie .

- | | | |
|---------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| 1-Une photo de sa famille | 6-Le goût d'une pomme | 11-Sa bague de fiançailles |
| 2-L'aboïement d'un chien | 7-Le chapeau de son gang | 12-La douleur d'un chagrin d'amour |
| 3-Le bâton de sa mère | 8-Sa médaille de bravoure | 13- Les notes de sa boîte à musique |
| 4-L'hymne de son village | 9-Une radio bricolée par sa fille | 14-La cravate de son père |
| 5-Le doudou de son enfant | 10-Le son d'une cloche | 15- La dernière lettre de son amant |

Le Don : Chaque Caïnite touché par la Malédiction possède un Don, une force surnaturelle.

- | | | |
|----------------------------------|-------------------------|---------------------------|
| 1-Regard Hypnotique | 6-Sens Surhumains | 11-Sifflement Endormeur |
| 2-Force Surhumaine | 7-Connexion aux Animaux | 12-Lecture des Pensées |
| 3-Changement de visage | 8-Forme de Brume | 13-Invisibilité |
| 4-Cristalliser le Sang des Morts | 9-Vitesse Surhumaine | 14-Ailes de Chauve Souris |
| 5-Aura de Glace | 10-Morsure Zombifiante | 15-Illusion |

Inspirations :

- Au Revoir Là-Haut, par Albert Dupontel (*film présentant l'histoire d'une gueule cassée et d'un vétéran volant de l'argent pour sortir de leur misère*)
- Un Long Dimanche de Fiançailles, par Jean-Pierre Jeunet (*film présentant l'histoire d'une femme cherchant à prouver que son fiancé n'est pas mort à la guerre et qu'il l'attend, là quelque part*)
- Dracula, par Francis Ford Coppola (*film présentant l'histoire d'un homme changé en vampire et de son histoire d'amour avec une humaine*)
- La Forme de l'Eau, par Guillermo del Toro (*film prenant place pendant la guerre froide, dans laquelle le gouvernement étudie une étrange créature marine*)
- Twilight : Fascination, par Catherine Hardwicke (*film présentant des vampires surpuissants dotés de dons fascinants . Il est important de noter que c'est le premier film d'une saga fortement critiquable pour ses discours et idéologies*)
- Imitation Game, par Morten Tyldum (*film prenant place dans la seconde guerre mondiale, centré sur une équipe de chercheurs travaillant à craquer le code des messages nazis par la construction de ce qui deviendra le premier ordinateur*)
- The Empire of Corpses, par Ryōtarō Makihara (*film proposant un univers baigné dans une révolution industrielle où les cadavres peuvent être animés à la façon de zombies esclaves, à partir des travaux du Docteur Frankenstein*)
- La Vie est Belle, par Roberto Benigni (*film présentant l'oppression des juifs et les camps de concentrations nazis en y mélangeant des éléments de comédie*)
- Midnight Mass, par Mike Flanagan (*série présentant une communauté isolée confrontée à des miracles étranges suite à l'arrivée d'un nouveau prêtre dans leur chapelle*)
- Le Secret du Sable Bleu, par Yano Yuichiro (*série prenant place à la fin du 19^{ème} siècle, où une héritière d'une riche famille part à la recherche de ses frères, suivant la piste d'un étrange sable semblant être une source d'énergie toute nouvelle*)
- Violet Evergarden, par Taichi Ishidate (*série adaptée d'un livre, présentant une enfant soldat s'adaptant à la vie sans la guerre alors que c'est tout ce qu'elle a jamais connu*)
- Vampire in the Garden, par le Wit Studio (*série présentant une guerre entre humains et vampires, dans laquelle la culture des vampires, basée sur la musique, est formellement interdite*)
- Attack on Titan (*série traitée par de nombreux réalisateurs successifs et de nombreux studios, basé sur le manga de Hajime Isayama . Présente un monde dont une part de la population est discriminée pour son ancêtre et une certaine nature surnaturelle*)
- Girls Last Tour, par Takaharu Ozaki (*série présentant le quotidien de deux survivantes d'une apocalypse mystérieuse, en tenue militaire, découvrant les ruines d'un monde mal connu*)
- Entretien avec un Vampire, par Anne Rice (*livre présentant l'histoire du Vampire Louis de Pointe du Lac, et de son évolution à travers les siècles*)
- Vampyr, par Philippe Moreau (*jeu vidéo faisant incarner un médecin transformé en vampire, au beau milieu d'une épidémie ravageant Londres post première guerre mondiale*)
- Assassin's Creed Syndicate, par Ubisoft (*jeu vidéo prenant place dans la Révolution Industrielle, à Londres, mêlant aventure, complot, sociétés secrètes*)
- Valkyria Chronicle, par Shuntaro Tanaka et Takaharu Terada (*jeu vidéo prenant place dans une guerre d'un monde fictif mais proche de l'Europe des années 30*)
- Vampire : La Mascarade, par la White Wolf Publishing (*jeu de rôle permettant d'incarner des vampires tiraillés entre leur nature de tueurs et leur part humaine*)
- Panacée, par Nils Treguier (*one page rpg permettant de jouer des immortels à travers les époques*)
- Worms, par la Team 17 (*jeu vidéo dans laquelle des verres de terre mènent une guerre cartoonesque*)
- Foxhole, par Siege Camp (*jeu vidéo de simulation de guerre, impliquant le front mais aussi les coulisses de la guerre, où chaque munition a été façonnée par une joueuse(eur) et chaque cratère causé par un affrontement*)