



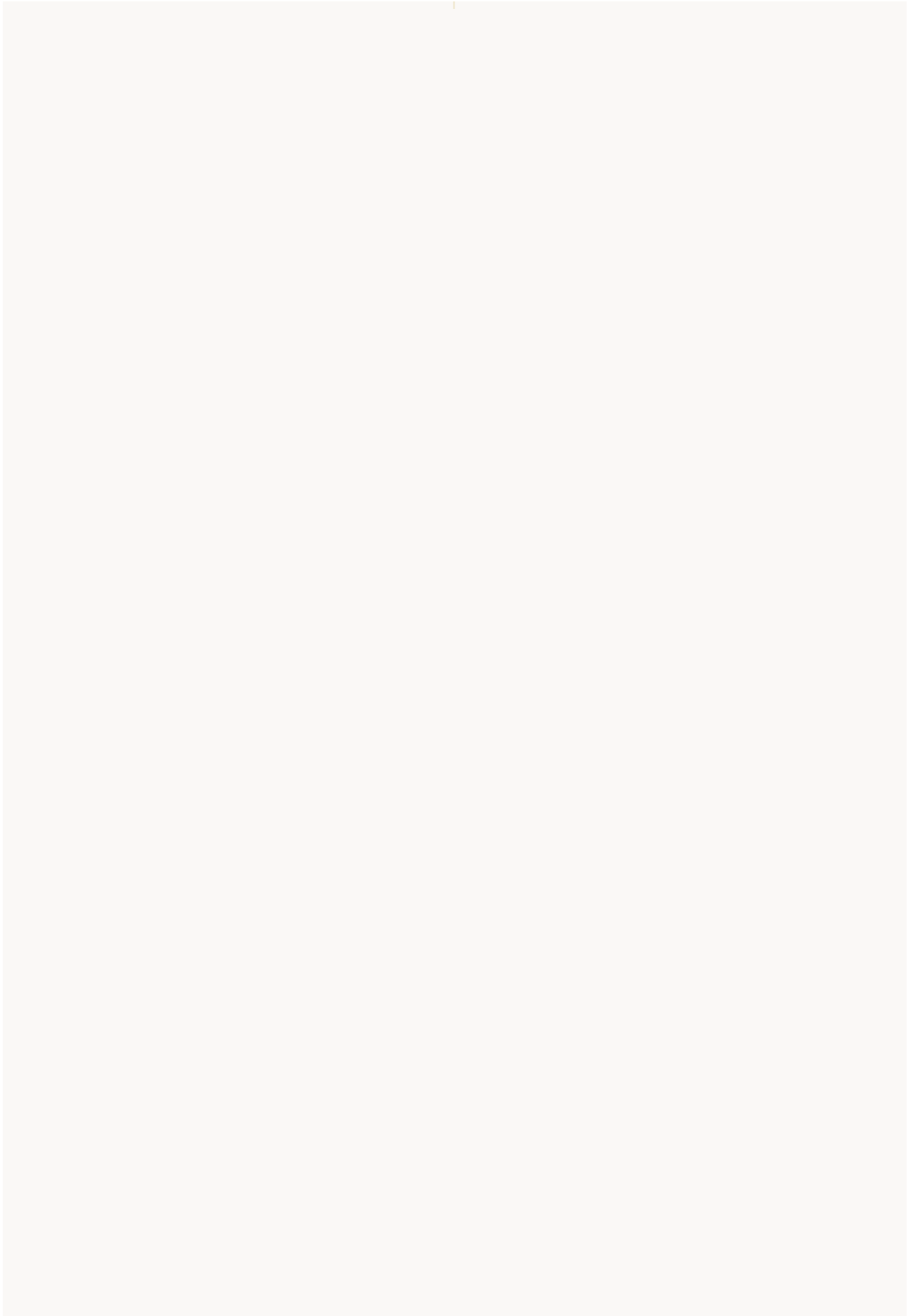
NOWHERE LAND

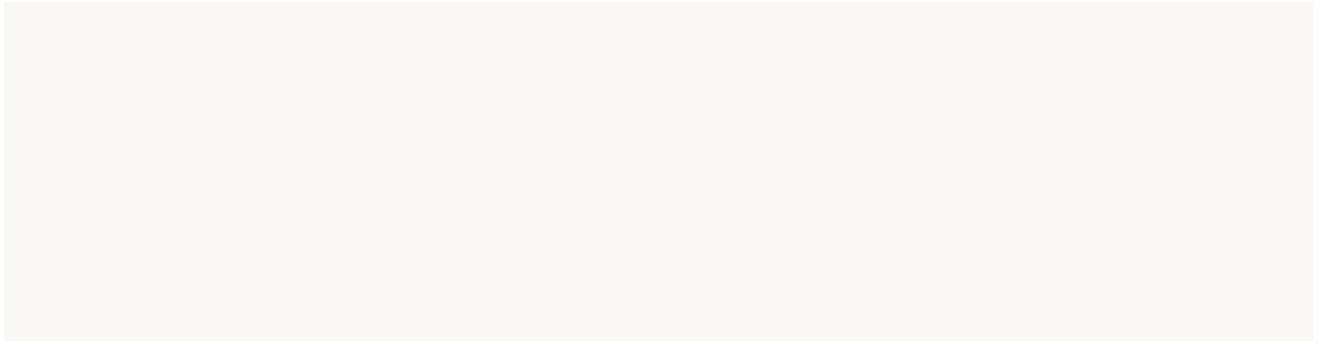
LE MANUEL DU NULL

Un Jeu de Rôle de Portails, Domaines et Mystère



Version 1.0.0





CRÉDITS

Conception du Jeu: Joachim Mouffron

Écriture: Joachim Mouffron

Direction Artistique: AI-Assisted Generation & Community Contributors

Mise en Page: Automated Professional Layout System

Édition: Community Review

Traduction: Joachim Mouffron

Testeurs: The Nowhere Land Community

Remerciements Spéciaux

To all the travelers who have explored the domains, tested the mechanics, and helped shape this game into what it is today.

Ce jeu est publié sous la Licence Ouverte Nowhere Land.

www.nowhere-land.com

© 2025 Scriptale. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE I: FONDATIONS

- ◆ Introduction à Nowhere Land
- ◆ Le Système DROP

PARTIE II: PERSONNAGE

- ◆ Création de Personnage
- ◆ Compétences
- ◆ Carrières
- ◆ Origines
- ◆ Essences & Dérive

PARTIE III: CONFLIT & ÉCHANGE

- ◆ Combat
- ◆ Échange Social
- ◆ Le Registre du Comte

PARTIE IV: DOMAINES & POUVOIRS

- ◆ Domaines & Portails
- ◆ Potentiels
- ◆ Bénédiction & Malédiction

PARTIE V: EXPLORATION & ÉQUIPEMENT

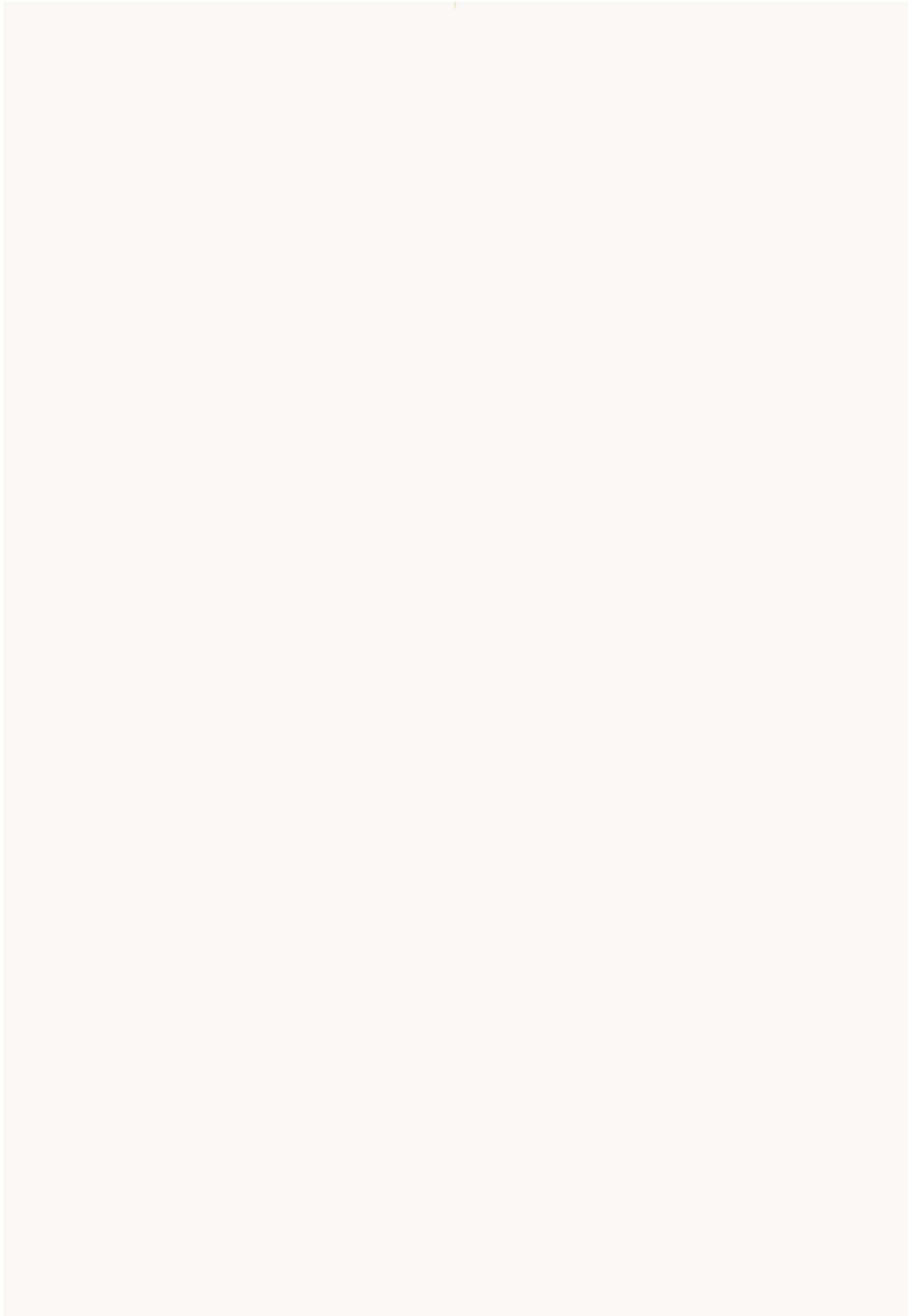
- ◆ Équipement
- ◆ Exploration
- ◆ Gestion de Bastion

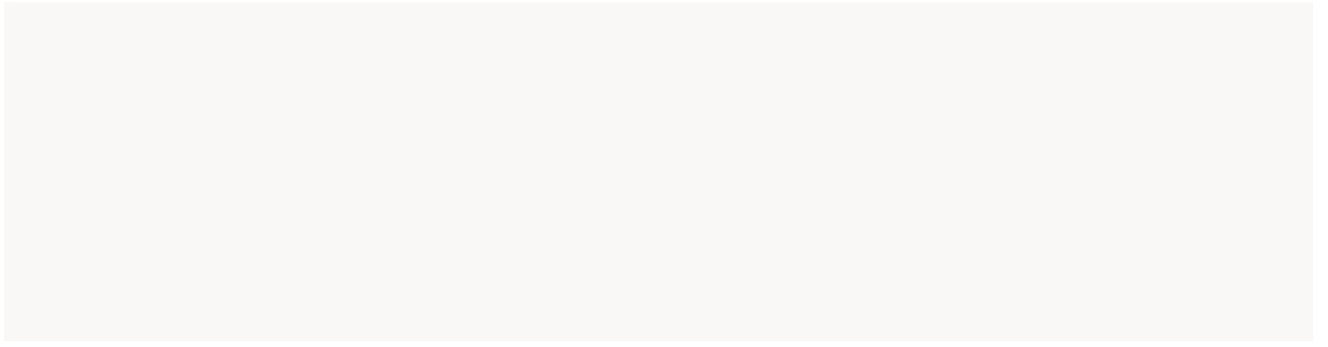
PARTIE VI: POUR LE TRICKSTER

- ♦ Mécaniques Avancées
- ♦ Design d'Environnement
- ♦ Guide du Meneur
- ♦ Bestiaire

ANNEXES

- ♦ Annexe A: Tables de Référence Rapide
- ♦ Annexe B: Fiche de Personnage
- ♦ Glossaire
- ♦ Index
- ♦ Licence Ouverte







PARTIE I: FONDATIONS

INTRODUCTION À NOWHERE LAND

INTRODUCTION À NOWHERE LAND

***Exemple: Exemple de Campagne :** Dans "Aller et Retour", les joueurs sont des humains tirés dans Nowhere Land. Ils s'éveillent dans Le Passage—un espace liminal—et doivent trouver des portails vers chez eux tout en naviguant dans des domaines hostiles, en concluant des pactes avec le Comte et en gérant leur propre Bastion.*

QU'EST-CE QUE NOWHERE LAND ?

Nowhere Land (*Nulle Part*) est un jeu de rôle sur table se déroulant dans des royaumes entre les mondes—où des portails s'ouvrent depuis notre réalité moderne vers des domaines infinis d'imagination, de danger et de merveille. C'est l'endroit où les personnes disparues s'évanouissent, où Pythagore s'est caché, où mène le Triangle des Bermudes, où les rêves et les cauchemars prennent forme physique.

Vous jouez des **Voyageurs**—des gens qui ont traversé des portails, par accident ou à dessein. Votre voyage vous emmène à travers des **Domaines** toujours changeants, chacun avec sa propre volonté, ses bénédictions et ses malédictions. Naviguez dans la politique, survivez à des écosystèmes hostiles, gérez vos propres bastions de domaine et rencontrez le mystérieux **Comte**—un farceur métamorphe qui apparaît dans tous les domaines, toujours reconnaissable à une couronne quelque part sur son corps.

Nowhere Land existe dans les interstices entre les réalités—un espace cosmique interstitiel où la physique se plie, le temps se fracture et l'imagination devient tangible. Certains domaines reflètent l'histoire de la Terre ; d'autres défient toute logique. Les Voyageurs marchent

sur des routes faites de temps gelé, respirent un air épais de souvenirs et troquent avec des entités qui précèdent le langage lui-même.

LE SYSTÈME NOWHERE

Ce jeu utilise le **Système NOWHERE** (aussi appelé le **Système Drop**), un moteur universel pour résoudre les défis grâce à une gestion tactique des dés. Contrairement aux jeux basés sur des classes, les personnages sont construits comme des **Échos**—des prototypes flexibles combinant :

- ♦ **Cinq Essences** (Forma, Anima, Umbra, Rêverie, Drift) représentant le corps, l'esprit, la présence, l'imagination et la réalité
- ♦ **Carrières** qui façonnent vos compétences et accordent des capacités uniques
- ♦ **Potentiels** (pouvoirs surnaturels liés aux domaines)
- ♦ **Le Grand Livre du Comte** (une méta-monnaie de dettes et de faveurs)

RÉSOLUTION DE BASE : LE DROP

Chaque action est résolue en lançant une réserve de dés d6 égale à votre score d'Essence pertinent. Vous pouvez :

- ♦ **Sacrifier** des dés pour réduire la difficulté (certitude contre risque)
- ♦ **Puiser (Reach)** pour emprunter des dés à votre futur (désespoir)
- ♦ **Pousser (Push)** pour relancer les échecs (détermination)
- ♦ **Renverser (Upend)** avec l'Imagination pour améliorer la taille des dés (d6 → d8 → d10...)

QU'EST-CE QUI REND CE JEU DIFFÉRENT ?

🌀 DOMAINES VIVANTS

Les domaines ne sont pas juste des décors—they ont une **Volonté**, accordent des Bénédiction/Malédiction et peuvent s'éveiller, dormir, fusionner ou mourir. Vos actions remodelent des mondes entiers.

⚖️ MÉCANIQUES BASÉES SUR LA DETTE

Chaque avantage est un prêt de votre futur moi. **Puisez** pour le pouvoir maintenant, mais payez avec des jets futurs affaiblis. La dette crée l'histoire.

👑 LE COMTE COMME SYSTÈME

Le Comte n'est pas juste un PNJ—c'est une force mécanique. Son **Grand Livre** suit les faveurs et les dettes qui pilotent les quêtes, créent le drame et remodelent les domaines.

🧠 PAS DE BUILDS MORTS

Plusieurs compétences résolvent le même problème. Faible dans un domaine ? Utilisez l'Imagination, Puisez ou des approches alternatives. Chaque personnage peut contribuer.

POUR QUI EST CE JEU ?

NOWHERE Land fonctionne pour les groupes qui apprécient :

- ♦ **Exploration narrative** (découvrir des mondes étranges, résoudre des mystères)
- ♦ **Combat tactique** (positionnement, gestion des risques, épuisement des ressources)
- ♦ **Intrigue politique** (gestion de Bastion, alliances, les plans du Comte)
- ♦ **Isekai/fantasy de portail** (gens modernes dans des royaumes fantastiques, choc des cultures)
- ♦ **Horreur étrange** (domaines qui défient la logique, domaines lovecraftiens)

MODES DE CAMPAGNE

Nowhere Land propose trois cadrages de campagne distincts, chacun offrant des accroches narratives et dynamiques de jeu uniques :

- ♦ **Étrangers (Outsiders)** : Vous venez du monde réel. Que vous ayez trébuché à travers un portail sans le savoir, ou que vous ayez cherché Nowhere Land en tant que conspirationniste, chercheur, aventurier ou mercenaire—vous êtes nouveau dans ce royaume impossible. La logique du monde ordinaire est votre ancre, et chaque révélation brise davantage votre compréhension. Tous les Étrangers arrivent d'abord au *Passage*, le domaine liminal entre les mondes.
- ♦ **Établis (Settlers)** : Vous êtes né à Nowhere Land, ou avez traversé il y a longtemps pour en faire votre foyer. L'ouverture d'un nouveau portail à proximité, l'influence d'un domaine s'insinuant dans votre territoire, ou les murmures du Comte créent votre appel à l'aventure. Vous comprenez les règles étranges d'ici—mais même les vétérans peuvent être surpris.
- ♦ **Voyageurs (Travelers)** : Vous vivez entre les domaines, errant dans la géographie impossible de Nowhere Land. Peut-être êtes-vous un courrier pour le Docteur, un marchand commerçant à travers les portails, ou un fugitif qui ne peut jamais rester au même endroit. Vous avez vu des merveilles et des horreurs à travers une douzaine de domaines, mais chaque voyage apporte de nouveaux dangers.

CHOISIR VOTRE MODE

Chaque mode façonne l'ouverture de la campagne, la relation des personnages avec Nowhere Land, et les types d'histoires que vous raconterez :

MODE ÉTRANGERS

- ♦ Une disparition mystérieuse mène les enquêteurs vers un bâtiment abandonné—et à travers un portail
- ♦ Des conspirationnistes en ligne trouvent enfin la preuve de 'l'autre côté' et organisent une expédition
- ♦ Des mercenaires d'entreprise sont engagés pour récupérer quelque chose d'une 'dimension alternative'—pas de questions
- ♦ Un groupe de soutien pour personnes ayant des rêves récurrents d'endroits impossibles découvre qu'ils rêvent tous du même monde

MODE ÉTABLIS

- ♦ Un nouveau portail s'ouvre près de votre établissement, et des choses étranges commencent à émerger
- ♦ Le Comte demande l'assistance de votre communauté—refuser serait imprudent
- ♦ L'influence d'un domaine voisin saigne dans le vôtre, corrompant la réalité locale
- ♦ L'Encyclopédiste envoie des nouvelles : un morceau critique de savoir perdu a été localisé dans un domaine dangereux

MODE VOYAGEURS

- ♦ Une livraison doit traverser trois domaines hostiles avant le prochain changement lunaire
- ♦ Vous découvrez une route entre domaines qui ne devrait pas exister—et d'autres veulent savoir comment vous l'avez trouvée
- ♦ Le Docteur a besoin d'agents qui ne seront reconnus dans aucun domaine particulier
- ♦ Quelque chose vous suit à travers les portails, se rapprochant chaque fois que vous traversez

MÉLANGER LES MODES

Un groupe peut inclure des personnages de différents modes. Une équipe d'Étrangers pourrait rencontrer un guide Voyageur ; des Établis pourraient accueillir des Étrangers perdus. Ces combinaisons créent des dynamiques inter-groupe riches et des perspectives variées sur l'étrangeté de Nowhere Land.

LE PASSAGE : LE DOMAINE D'ARRIVÉE

Tous les Étrangers expérimentent d'abord **Le Passage**—un domaine liminal qui sert de seuil entre le monde ordinaire et Nowhere Land. Ici, les nouveaux arrivants sont testés, transformés et jugés. Certains sont accueillis ; d'autres sont *corrigés*. Le Passage n'a pas de forme fixe—il se manifeste selon les peurs, espoirs et la nature cachée de chaque voyageur. Voir la section dédiée sur *Le Passage* pour plus de détails.

LE SYSTÈME DROP

MÉCANIQUES DE BASE : LE SYSTÈME DROP

LES CINQ ESSENCES

Chaque personnage possède cinq **Essences**—attributs fondamentaux qui définissent leurs capacités. Quatre sont notées de **-5 à +5** ; une s'échelonne différemment :

⚡ FORMA (PHYSIQUE)

L'intégrité et la puissance de votre corps. Utilisé pour Athlétisme, Bagarre, Artisanat, Discrétion. Les dégâts réduisent Forma. À -5, vous êtes incapable d'agir.

🧠 ANIMA (MENTAL)

La cohérence de votre esprit. Utilisé pour Savoir, Perspicacité, Survie. Le stress, la peur et les attaques mentales réduisent Anima. À -5, vous craquez.

👤 UMBRA (SOCIAL)

Votre présence et influence. Utilisé pour Persuasion, Conviction, Tromperie. Les défaites sociales réduisent Umbra. À -5, vous êtes exilé.

🌟 RÊVERIE (IMAGINATION)

Votre potentiel créatif. Va de **0 à 10+**. Dépensé pour améliorer les dés ou établir des minimums. Restauré par le repos et l'émerveillement.

🌀 DRIFT (RÉALITÉ)

Votre ancre dans le monde réel. Utilisé pour résister aux influences des domaines et maintenir votre identité. Un Drift élevé vous rend plus puissant mais moins humain.

LANCER LES DÉS : LA RÉSERVE DROP

Lorsque vous tentez une action à l'issue incertaine, vous lancez une **Réserve Drop** de dés d6 égale à votre **Essence** pertinente (modifiée par les compétences). Votre objectif : atteindre ou dépasser un **Nombre Cible** (le Voile).

CONTEXTE : AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Les modificateurs situationnels sont gérés par le **Contexte**. Au lieu d'ajouter ou de soustraire au total, ils affectent la réserve de dés ou le Nombre Cible :

🟢 AVANTAGES (EDGES)

Conditions favorables (hauteur, aide, outils). Chaque Avantage vous permet de **relancer un dé** gratuitement, ou de **réduire le NC de 2**.

🔴 DÉSAVANTAGES (BANES)

Conditions hostiles (obscurité, blessure, pression). Chaque Désavantage **augmente le NC de 2** ou **retire un dé** de votre réserve.

LE VOILE : NOMBRES CIBLES

La difficulté est mesurée en Voiles**—barrières au succès. Le MJ fixe la difficulté en fonction de la situation :

Difficulté	Multiplicateur	Exemple (Forma +3)	-----
Trivial (Routine)	× 13	(succès auto)	Facile (Simple) × 26
Modéré (Standard)	× 39	Difficile (Dur) × 412	Redoutable (Extrême) × 515
Épique (Légendaire)	× 618	Impossible × 7+21+	

LES TROIS MANŒUVRES : RISQUE & RÉCOMPENSE

1. SACRIFICE (LA DÎME)

Avant de lancer, défaussez n'importe quel nombre de dés de votre réserve. Chaque dé défaussé **réduit le Nombre Cible de 4**.

Example: ##### 🐼 *Exemple :*

Vesper (Forma +5) doit escalader une falaise abrupte (NC 20, difficulté Épique). Elle Sacrifie 3 dés, réduisant le NC de 12 à 8. En lançant ses 2d6 restants, elle obtient un 4 et un 6—total 10, succès ! Elle grimpe lentement mais sûrement.

📖 INTERPRÉTATION NARRATIVE :

Vous prenez plus de temps, utilisez une technique parfaite, dépensez des ressources ou appliquez un soin méticuleux. Le Sacrifice représente la *certitude* sur le risque—échangeant le potentiel pour la fiabilité.

2. PUISER (LA DETTE)

Empruntez des dés à votre futur. Ajoutez des dés supplémentaires à votre jet actuel, mais soustrayez-les de votre *prochain* jet utilisant la même Essence (la dette s'accumule si vous Puisse à nouveau).

- ✓ Ajoutez +1d6 maintenant, perdez -1d6 plus tard (peut Puisse plusieurs fois)
- ✓ La dette se reporte aux jets suivants si nécessaire
- ⚠ **Risque Critique** : Tout 1 obtenu sur un dé Puisé inflige une **Blessure** (Forma), **Fracture** (Anima), or **Scar** (Umbra)

Example: ##### 🐼 *Exemple :*

Corvus (Anima +2) tente de décoder un chiffre (NC 12). Il Puisse pour 2 dés supplémentaires, lançant 4d6 au total. Résultat : 3, 5, 6, 1. Total 15—succès ! Mais le 1 sur un dé Puisé inflige une **Fracture** (tension mentale). Son

prochain test d'Anima n'utilise que 0 dés (2 - 2 dette = 0), le forçant à Puisse à nouveau ou à échouer automatiquement.

⚠ PÉNALITÉ D'ESSENCE NÉGATIVE :

Si votre Essence est **négative** (-1 à -5), vous ne pouvez Puisse que pour **1 dé au total** par test, chaque Puisage coûte 1 **Blessure/Fracture/Cicatrice à l'avance**, et vous ne pouvez pas Puisse lors de votre prochain test.

3. POUSSER (L'ÉCHO)

Après avoir lancé, relancez n'importe quel nombre de dés non-1. Vous pouvez Pousser des dés égaux à votre **Essence originale** (minimum 1).

- ✓ Ne peut pas relancer les 1 (ce sont des échecs verrouillés)
- ✓ Ne peut pas Pousser après avoir Puisé sur le même jet
- ⚠ **Dette** : Après avoir Poussé, vous ne pouvez pas Puisse lors de votre prochain test d'Essence

Example: ##### 🐼 *Exemple :*

Bram (Forma +4) attaque avec une épée (NC 16). Jet : 2, 3, 4, 6 = 15 (échec). Il Pousse 3 dés (relançant les 2, 3, 4), obtenant 5, 5, 1. Nouveau total : 5 + 5 + 1 + 6 = 17—succès ! Mais son prochain test de Forma ne peut pas utiliser Puisse.

RÊVERIE : LE DON DE L'ARCHITECTE

INFUSION D'IMAGINATION

Dépensez des points de **Rêverie** pour manipuler la réalité elle-même. Deux options :

✨ RENVERSER (ESCALADE DE DÉ)

Dépensez 1+ Rêverie pour améliorer la taille d'un dé :
d6 → d8 → d10 → d12 → d16 → d20 → d24 → d30 → d36 → d50 → d100

FORTIFIER (RÉSULTATS MINIMUMS)

Dépensez de la Rêverie pour établir le résultat minimum d'un dé : **1 point = minimum 2, 2 points = minimum 3, ... 10 points = minimum 11**

RESTRICTION :

Ne peut pas combiner Rêverie avec Puiser ou Pousser. L'Imagination nécessite de la concentration—pas de tactiques désespérées.

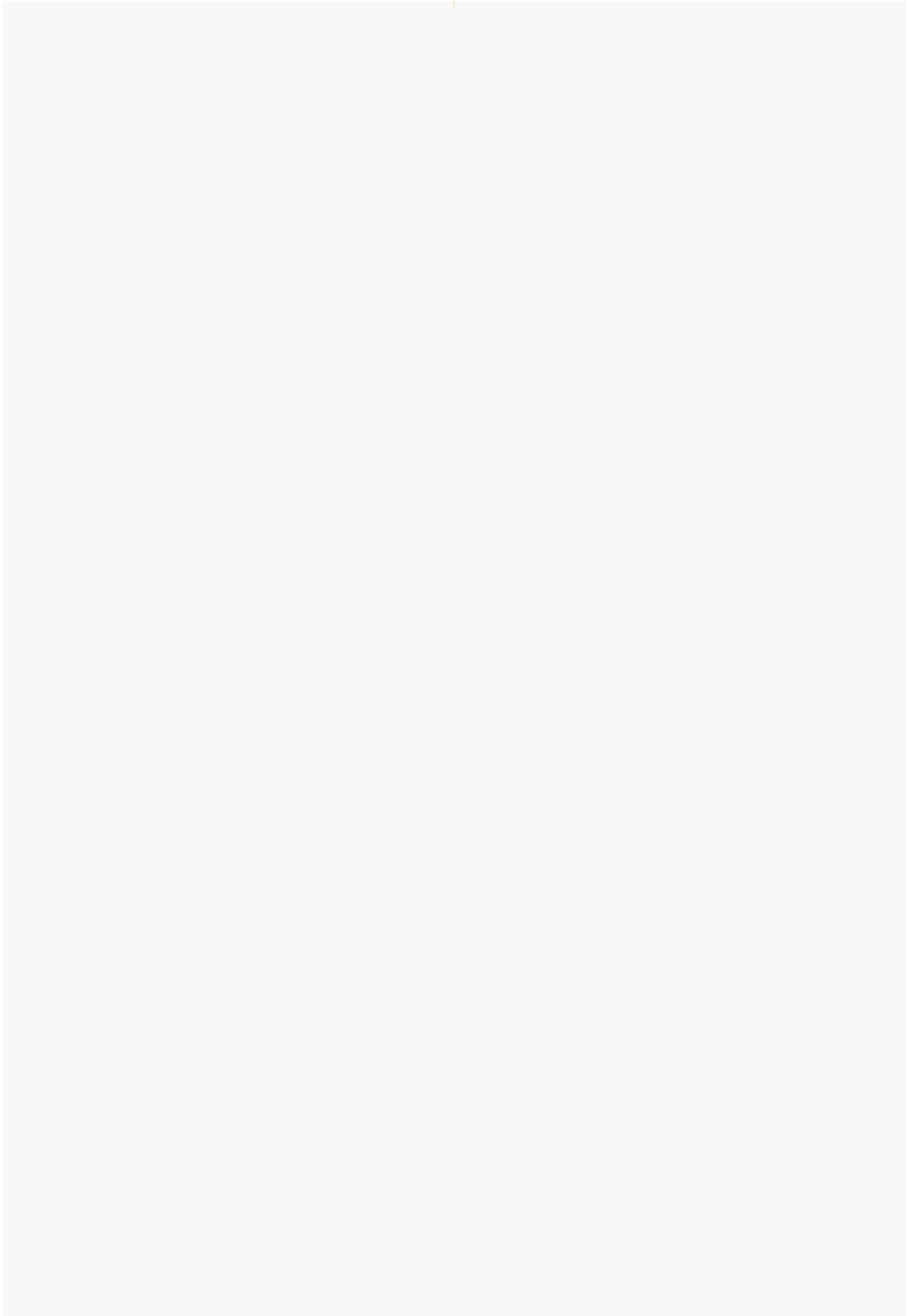
DÉS EXPLOSIFS : AFFLUX D'ÉCHO

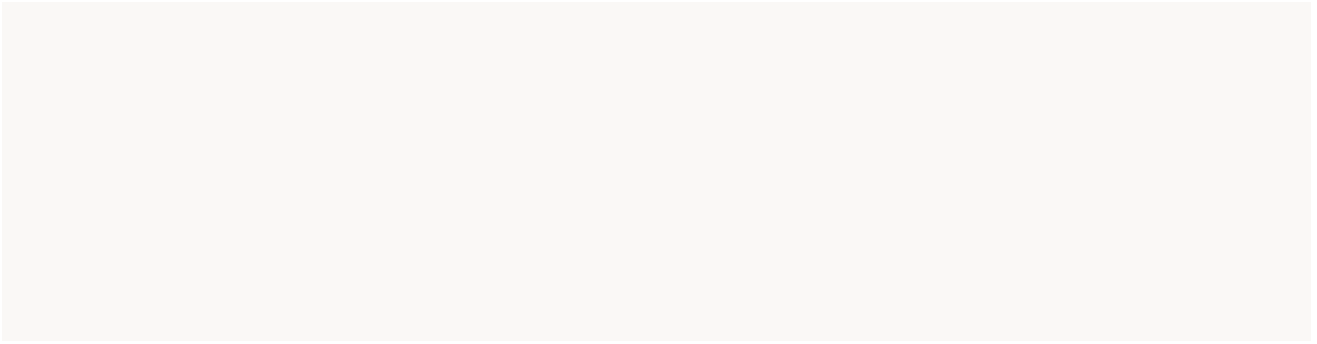
Lorsque vous obtenez un 6 naturel sur n'importe quel dé, il **explose**—relancez-le et ajoutez le résultat. Cela arrive **une seule fois par dé** (pas de boucles infinies).

 **Note: Note d'Équilibre :** Les 6 explosifs donnent une chance aux personnages à Essence négative. Un 6+6=12 chanceux peut renverser la vapeur !

RÉFÉRENCE RAPIDE : FLUX DE RÉOLUTION

- ◆ 1. Le MJ définit la Difficulté (Voile) selon la tâche
- ◆ 2. Le joueur décide : Sacrifier des dés ? (Réduire NC de 4/dé)
- ◆ 3. Le joueur décide : Puiser pour des dés extra ? (Risque de Blessures sur les 1)
- ◆ 4. Le joueur décide : Dépenser de la Rêverie ? (Renverser ou Fortifier)
- ◆ 5. Lancer les dés restants, vérifier les explosions (6)
- ◆ 6. Le joueur décide : Pousser pour relancer les non-1 ?
- ◆ 7. Comparer le total au NC : Atteint/dépasse = succès !
- ◆ 8. Appliquer les conséquences : Dette de Puiser, restrictions de Pousser



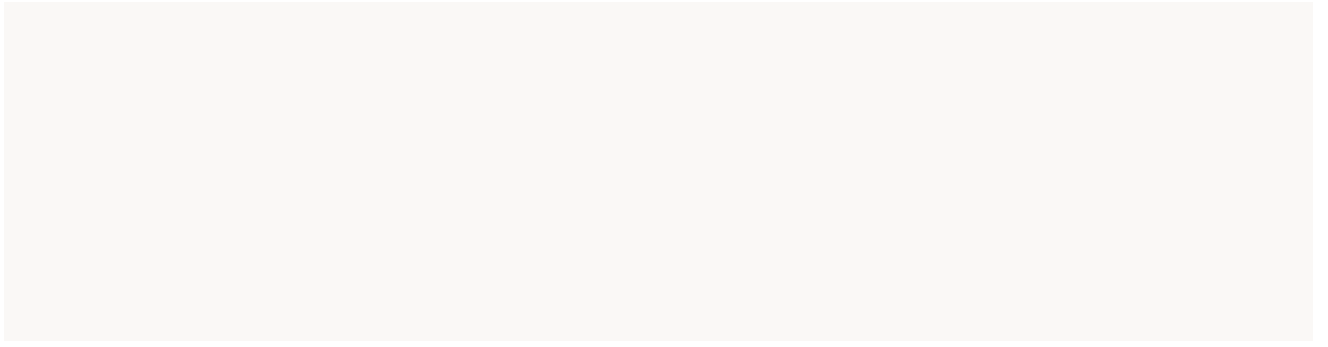




PARTIE II: PERSONNAGE

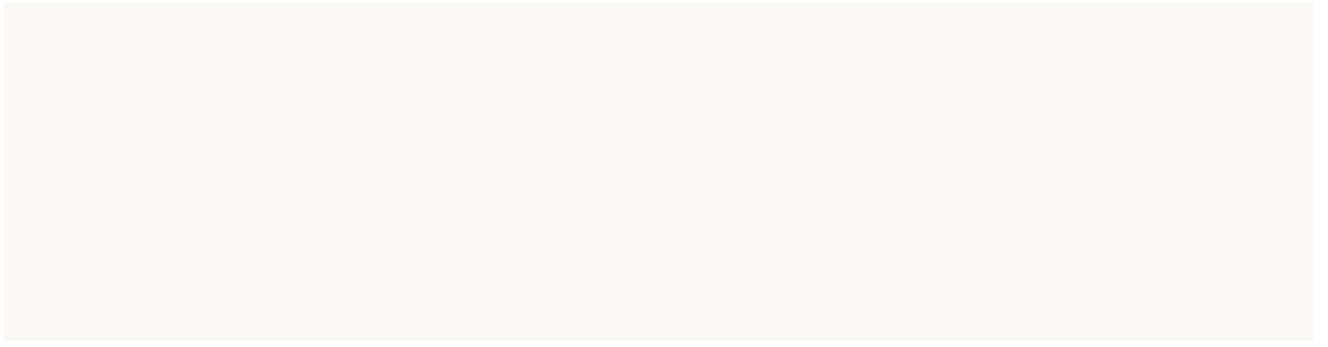
CRÉATION DE PERSONNAGE

Création de Personnage



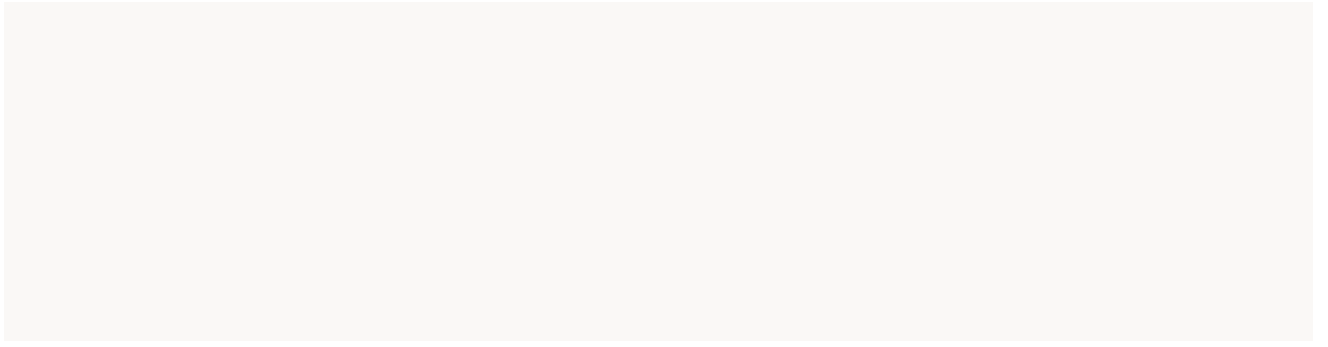
COMPÉTENCES

Compétences



CARRIÈRES

Carrières



ORIGINES

CHARACTER BACKGROUNDS

Your background defines who your character was before crossing into Nowhere Land, and shapes their initial skills, fears, loves, and starting equipment.

L'ÉRUDIT PERDU

Un Érudit cherche des connaissances interdites pour découvrir les secrets des domaines.

Vous vous êtes aventuré trop loin dans la section interdite d'une bibliothèque ancienne, et un livre a ouvert une porte que vous ne pouviez pas refermer.

- ♦ **Fear:** L'ignorance et les vérités oubliées
- ♦ **Love:** Les textes anciens et la sagesse cachée

L'ENQUÊTEUR CURIEUX

Un Enquêteur suit les fils du mystère jusqu'à leur conclusion inévitable.

Une affaire de personne disparue vous a mené dans une ruelle qui ne devrait pas exister.

- ♦ **Fear:** Les mystères non résolus et les fils pendants
- ♦ **Love:** Le moment où tout s'emboîte

LE RÊVEUR FUGITIF

Un Rêveur échappe à la réalité pour façonner le monde par l'imagination.

La réalité était trop dure, trop exigeante. Nuit après nuit, vos rêves devenaient plus vivides.

- ♦ **Fear:** Se réveiller et découvrir que ce n'était qu'un rêve
- ♦ **Love:** L'impossible devenu réel

L'ARTISTE VISIONNAIRE

Un Artiste canalise l'inspiration en créations qui défient la réalité.

Votre art a toujours eu quelque chose en plus. Des couleurs qui ne devraient pas exister, des sons qui s'attardaient trop longtemps.

- ♦ **Fear:** Le blocage créatif et la banalité
- ♦ **Love:** La beauté qui défie l'explication

LE TOURISTE ACCIDENTEL

Un Touriste trouve les mauvaises portes pour explorer des endroits où il ne devrait pas être.

Vous cherchiez juste les toilettes lors d'une fête étrange, mais la porte menait quelque part d'impossible.

- ♦ **Fear:** Être définitivement perdu
- ♦ **Love:** Le frisson de l'inattendu

LE VAGABOND ÉTERNEL

Un Vagabond suit des routes que les autres ne peuvent pas voir.

Vous marchez sur les chemins cachés entre les mondes depuis si longtemps que vous avez oublié lequel était le vôtre.

- ♦ **Fear:** Être piégé en un seul endroit
- ♦ **Love:** La route devant soi

LE COLLECTEUR DU COMTE

Un Collecteur chasse les dettes cosmiques pour rembourser son propre prix impossible.

Vous avez fait un marché avec le Comte quand vous étiez désespéré—peut-être pour l'amour, le pouvoir ou la vengeance.

- ♦ **Fear:** Le jour où votre propre dette arrivera à échéance
- ♦ **Love:** La satisfaction d'une dette collectée

LE GARDIEN ASSERMENTÉ

Un Gardien protège ce qui compte le plus, peu importe le prix.

Vous avez juré de protéger quelque chose de précieux—une personne, un lieu, un secret.

- ♦ **Fear:** Échouer à ceux qui dépendent de vous
- ♦ **Love:** Le poids du devoir accompli

LE SURVIVANT

Un Survivant échappe à l'innommable pour endurer contre vents et marées.

Quelque chose de terrible s'est produit—une guerre, un désastre, une apocalypse en miniature.

- ♦ **Fear:** Le passé qui rattrape
- ♦ **Love:** Un autre lever de soleil

LE SOLDAT BRISÉ

Un Soldat cherche à échapper aux guerres qui l'ont brisé.

La guerre est finie—ou peut-être qu'elle ne finit jamais. Vous avez trop vu, fait des choses que vous ne pouvez pas oublier.

- ♦ **Fear:** Devenir le monstre que vous avez combattu
- ♦ **Love:** Les moments de paix

NÉ DANS UN DOMAINE

Un Natif appelle Nulle Part sa maison pour survivre dans une terre qui défie la logique.

Vous êtes né ici, dans un domaine qui défie la compréhension extérieure. Vous n'avez jamais vu le 'monde réel.'

- ♦ **Fear:** Le monde extérieur et ses règles rigides
- ♦ **Love:** L'étrangeté familière de chez soi

LE TOUCHÉ PAR LE FLUX

Un Touché par le Flux a été façonné par le chaos brut entre les domaines.

Vous êtes né lors d'une collision de domaines, touché par le Flux brut. La réalité se plie autour de vous naturellement.

- ♦ **Fear:** Perdre complètement le contrôle
- ♦ **Love:** L'afflux de pouvoir qui vous traverse

L'ENFANT DU DOMAINE

Un Enfant grandit dans un monde qui défie l'explication.

L'impossible est votre normal. Vous jouez dans les puits de gravité et vous liez d'amitié avec des échos.

- ♦ **Fear:** Grandir et perdre l'émerveillement
- ♦ **Love:** Les nouvelles découvertes et aventures

LE SERVITEUR DU COMTE

Un Serviteur connaît la volonté du Comte et exécute ses desseins.

Vous êtes né au service, élevé dans le Domaine du Comte. Vous connaissez les règles de dette et de crédit.

- ♦ **Fear:** Le déplaisir du Comte
- ♦ **Love:** L'ordre et l'équilibre en toutes choses

LE PORTAIL ORIGINEL

Un Originel était parmi les premiers à traverser entre les mondes.

Vous êtes passé quand les portails étaient nouveaux, quand Nulle Part n'était qu'une rumeur dans le monde réel.

- ♦ **Fear:** Oublier qui vous étiez
- ♦ **Love:** Les histoires des deux mondes

LE DISPARU DE LONGUE DATE

Le Disparu a disparu de son monde il y a longtemps.

Dans votre monde, vous êtes porté disparu depuis des années. Les recherches ont été abandonnées. Des mémoriaux ont été tenus.

- ♦ **Fear:** Être trouvé et forcé de revenir
- ♦ **Love:** La liberté d'une seconde chance

LE NOBLE EXILÉ

Un Noble a tout perdu et s'est enfui à Nulle Part.

Votre maison est tombée, votre titre retiré, votre nom maudit en bonne société.

- ♦ **Fear:** Être vraiment ordinaire
- ♦ **Love:** Le souvenir du pouvoir

LE CRIMINEL TRAQUÉ

Un Criminel s'est enfui vers un royaume où les lois terrestres ne peuvent l'atteindre.

Ils se rapprochaient. Les preuves étaient solides. La sentence serait sévère. Alors vous avez fui.

- ♦ **Fear:** Quelqu'un de votre passé vous retrouvant
- ♦ **Love:** Le frisson de s'en tirer

LE MARCHAND DE MENSONGES

Un Marchand traite des choses qui ne devraient pas exister.

Vous avez toujours eu un talent pour vendre aux gens exactement ce qu'ils voulaient entendre.

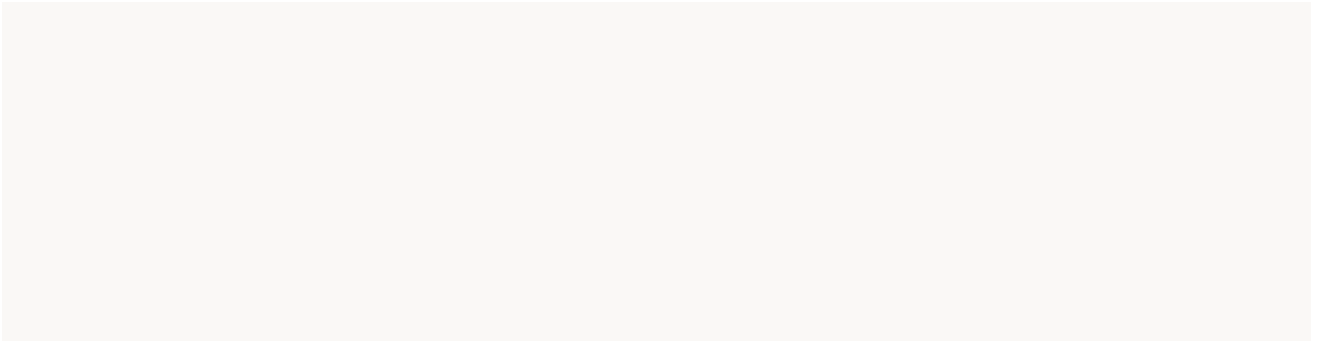
- ♦ **Fear:** Être pris dans un mensonge trop gros pour s'échapper
- ♦ **Love:** L'arnaque parfaite

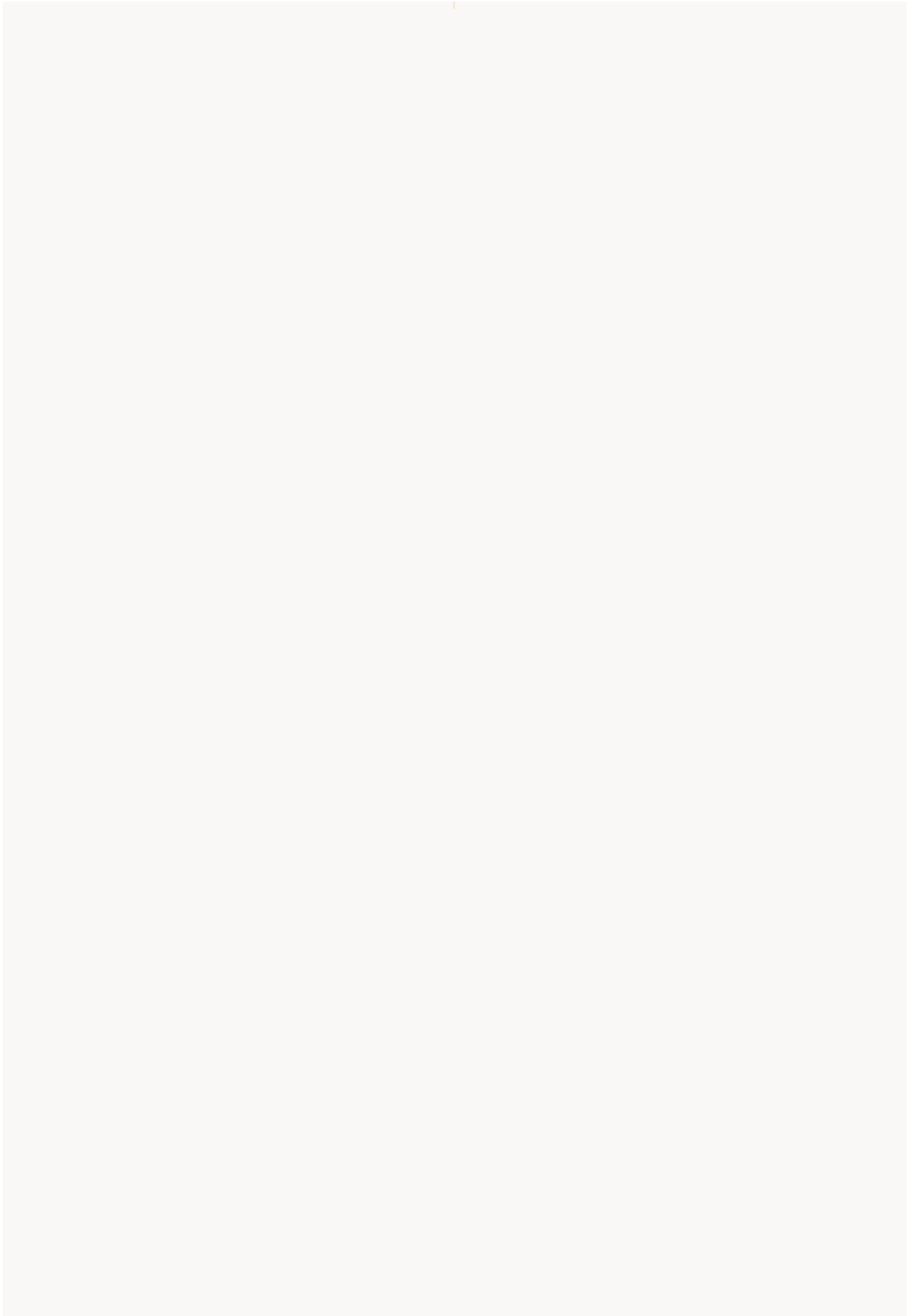
PERSONNALISÉ

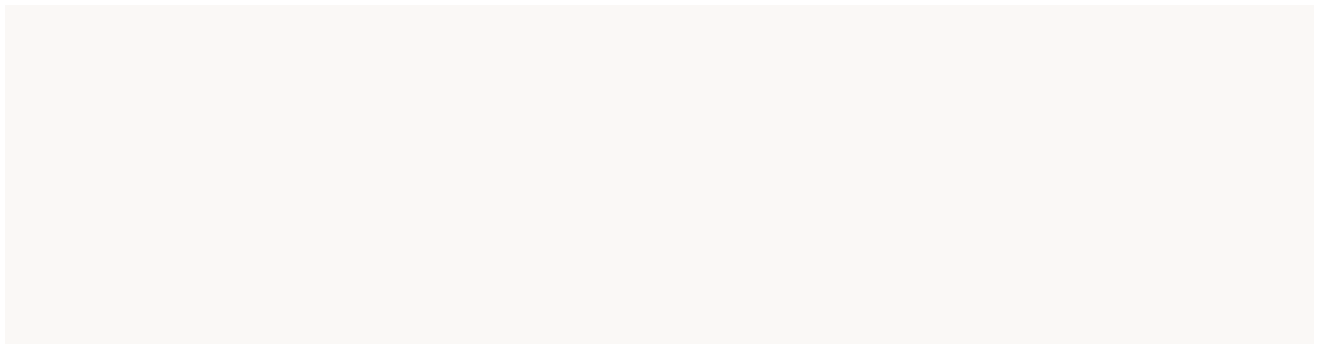
Écrivez votre propre histoire

ESSENCES & DÉRIVE

ESSENCES ET MÉCANIQUES DE DRIFT









PARTIE III: CONFLIT & ÉCHANGE

COMBAT

COMBAT

POTENTIELS

Pouvoirs surnaturels, magie de domaine et capacités pliant la réalité à Nowhere Land.

APERÇU DES POTENTIELS

ACQUÉRIR DES POTENTIELS

UTILISER LES POTENTIELS

POTENTIELS DE DOMAINE

POTENTIELS UNIVERSELS

POTENTIELS CORROMPUS

CORRUPTION & SURUTILISATION

POTENTIELS LÉGENDAIRES

CE QUE FONT LES POTENTIELS

- ♦ **Plier la Réalité** : Se téléporter, traverser les murs, manipuler les éléments, communier avec les entités de domaine
- ♦ **Améliorer les Capacités** : Force surhumaine, mémoire parfaite, intuitions prédictives
- ♦ **Accéder aux Pouvoirs de Domaine** : Canaliser la Volonté d'un domaine pour créer des effets alignés avec sa nature
- ♦ **Coût en Rêverie** : Tous les Potentiels nécessitent de dépenser de la Rêverie—votre connexion aux rêves et aux possibilités

POURQUOI "POTENTIELS" ?

Ce n'est pas de la magie—ce sont des *réalités potentielles* amenées à l'existence. À Nowhere Land, la réalité est négociable. Les Potentiels sont ce qui arrive quand vous négociez assez fort.

ACQUÉRIR DES POTENTIELS

Les Potentiels ne s'apprennent pas comme des compétences. Ils sont **éveillés** par l'exposition aux domaines, les pactes, les traumatismes ou l'illumination.

PAR ACCUMULATION DE BÉNÉDICTIONS

Lorsque vous accumulez **3 Bénédiction**s d'un seul domaine (ou atteignez un Changement de Paradigme à 5 Bénédiction)s, vous pouvez éveiller un Potentiel lié à la Volonté de ce domaine.

***Exemple:** Exemple : Après avoir gagné 3 Bénédiction*s dans *L'Enchevêtrement Verdoyant* (domaine jungle), vous éveillez *Pas Verdoyant*—la capacité de se téléporter entre les plantes.

PAR PACTES AVEC DES ENTITÉS

Les Génies, esprits de domaine ou Le Comte peuvent accorder des Potentiels en échange de service, dette ou sacrifice. Ces Potentiels viennent avec des **conditions attachées**.

***Exemple:** Exemple : Un Génie vous accorde Tempête de Feu en échange d'un an de service. Si vous trahissez le pacte, le Potentiel devient Corrompu.*

PAR TRAUMATISME OU ILLUMINATION

Survivre à une mort imminente, être témoin de paradoxes ou atteindre des percées spirituelles peut éveiller des Potentiels latents. Testez **Anima** (NC 20) lors de tels moments. En cas de succès, éveillez un Potentiel Universel.

***Exemple:** Exemple : Vous regardez un domaine mourir, s'effondrant dans Le Nul. Test Anima NC 20—succès ! Vous éveillez Marche du Nul, capable d'entrer dans Le Nul en toute sécurité.*

PAR ÉTUDE OU RITUEL

Les personnages avec **Résonance Arcanique +7** ou plus peuvent tenter d'apprendre des Potentiels par la recherche, la méditation ou le rituel. Nécessite 1 mois d'étude + test Résonance Arcanique (NC 20). En cas de succès, éveillez un Potentiel Universel au choix du Trickster.

LES POTENTIELS SONT RARES

La plupart des PNJ ont 0-1 Potentiel. Les héros qui survivent jusqu'à la fin de la campagne pourraient en avoir 3-5. Ce ne sont pas des sorts de D&D—chacun doit sembler significatif, mérité, et narrativement important.

UTILISER LES POTENTIELS

Activer un Potentiel nécessite de dépenser de la **Rêverie** et, souvent, de faire un jet.

RÈGLES D'ACTIVATION

- ♦ **Action :** Utiliser un Potentiel prend 1 action (sauf indication contraire)
- ♦ **Coût :** Dépensez la Rêverie comme indiqué (généralement 1-3)
- ♦ **Jet :** Certains Potentiels nécessitent un test (généralement Résonance Arcanique ou une compétence pertinente). Le NC dépend de la puissance de l'effet.
- ♦ **Échec :** Si le jet échoue, la Rêverie est quand même dépensée—mais l'effet ne se produit pas (ou échoue au choix du Trickster).
- ♦ **Limites :** Vous pouvez utiliser chaque Potentiel une fois par scène sauf indication contraire. Certains sont une fois par session ou une fois par arc.

RÊVERIE COMME CARBURANT

La Rêverie représente votre connexion aux rêves, à l'imagination et à Nowhere Land lui-même. La plupart des PJ ont 3-6 Rêverie. Tout dépenser vous laisse attaché à la réalité banale—incapable de plier le monde. Gérez-la comme des points de vie, mais pour la magie.

POTENTIELS DE DOMAINE

Les **Potentiels de Domaine** sont liés à des domaines spécifiques. Ils reflètent la Volonté, l'écosystème et la nature de ce domaine. Vous ne pouvez les utiliser qu'à *l'intérieur de ce domaine* ou à moins de 1,5 km de ses portails.

- ♦ **Pas Verdoyant:** Vous vous téléportez d'une plante (arbre, buisson, vigne) à une autre à moins de 18 mètres. Les deux doivent être de taille Grande ou plus.
- ♦ **Tempête de Feu:** Invoquez un tourbillon de flammes dans un rayon de 6 mètres. Toutes les créatures à l'intérieur prennent 3 Blessures (pas de jet—dégâts automatiques). Vous êtes immunisé.
- ♦ **Temps Gelé:** Gelez une créature sur place pendant 1 minute. Elle ne peut pas bouger, agir ou percevoir le temps passer. Vous pouvez la déplacer (elle est en glace solide).
- ♦ **Marche de l'Ombre:** Entrez dans les ombres et devenez incorporel pendant 1 minute. Vous pouvez traverser les objets solides (sauf sources de lumière) et êtes invisible dans l'obscurité. Vous ne pouvez pas attaquer ou être attaqué.
- ♦ **Communion de Domaine:** Parlez directement à la Volonté du domaine. Posez une question oui/non ou demandez conseil. Le domaine répond honnêtement—mais pas nécessairement utilement.
- ♦ **Afflux de Bénédiction:** Amplifiez une de vos Bénédictions de +2 niveaux pour une scène. Si vous avez "Croissance Verdoyante" à +2, elle devient +4 temporairement.

POUVOIRS VERROUILLÉS PAR DOMAINE

Les Potentiels de Domaine fonctionnent *uniquement* dans leur domaine d'origine (ou près de ses portails). Si vous partez, le pouvoir s'estompe. Cela garde les Potentiels équilibrés et renforce l'identité du domaine.

POTENTIELS UNIVERSELS

Les **Potentiels Universels** fonctionnent partout—monde réel, Nowhere Land, à l'intérieur de n'importe quel domaine. Ils sont plus rares et souvent liés à l'illumination personnelle ou aux dons du Comte.

- ♦ **Saut du Voyageur:** Téléportez-vous jusqu'à 9 mètres vers un endroit que vous pouvez voir. Fonctionne partout, tout le temps.
- ♦ **Marche du Nul:** Entrez intentionnellement dans Le Nul et naviguez-y en toute sécurité pendant 1 heure. Vous pouvez traverser entre les domaines en utilisant Le Nul comme raccourci (contournant les portails).
- ♦ **Vue de Résonance:** Pendant 10 minutes, vous voyez les "fils" de la réalité : Bénédiction, Malédiction, exaltations, portails et frontières de domaine brillent d'auras colorées. Vous pouvez les identifier à vue.
- ♦ **Palais Mental:** Rappelez-vous parfaitement de tout souvenir vécu ou information apprise. Alternative, partagez un souvenir avec une autre personne en la touchant (elle le voit/sent/entend comme vous).
- ♦ **Rupture de Fil:** Coupez une connexion surnaturelle : brisez l'harmonisation à une exaltation, mettez fin à une Bénédiction ou Malédiction (la vôtre ou celle d'un allié), ou fermez un portail pour 24 heures.
- ♦ **Ancre de Paradoxe:** Stabilisez la réalité dans un rayon de 9 mètres pendant 1 heure. Les changements de domaine, déchirures de réalité et téléportations involontaires sont supprimés. Les portails ne peuvent pas se former dans cette zone.

POTENTIELS PERSONNALISÉS

Travaillez avec votre Trickster pour concevoir des Potentiels liés à l'histoire de votre personnage. Témoin de la mort d'un ami ? Éveillez *Écho de Mort* (parlez aux défunts récents). Survécu à un paradoxe ? Gagnez *Changement de Probabilité* (relancez n'importe quel dé une fois par scène). Rendez-les personnels.

POTENTIELS CORROMPUS

Tainted Potentials are corrupted powers—gifts from malevolent entities, results of overuse, or abilities gained through terrible sacrifice. They're more powerful but come with **severe drawbacks**.

- ♦ **Sang-de-Feu (Corrompu):** Enflammez votre sang. Vos attaques infligent +2 Blessures (dégâts de feu) pendant 1 minute. Vous brillez d'une flamme cramoisie—impossible de se cacher, les ennemis vous priorisent.
- ♦ **Déchire-Âme (Corrompu):** Touchez une créature et déchirez son âme. Infligez 5 Blessures (ignore l'armure). Elle doit tester Anima (NC 16) ou gagner 2 Fractures. Vous gagnez 1 Fracture automatiquement.
- ♦ **Tissage de Chair (Corrompu):** Remodelez votre corps : faites pousser des griffes (+2 dégâts), des ailes (vol 9m), des branchies (respiration sous-marine), ou des membres supplémentaires (+1 action par tour). Dure 10 minutes.

COMMENT LES POTENTIELS DEVIENNENT CORROMPUS

- ♦ **Surutilisation :** Utiliser le même Potentiel 3+ fois dans une session sans repos
- ♦ **Trahison de Pacte :** Briser un pacte avec l'entité qui l'a accordé
- ♦ **Corruption :** Accumuler 5+ Fractures tout en possédant un Potentiel
- ♦ **Éveil Maudit :** Gagner un Potentiel par rituel sombre, sacrifice ou consommation de connaissances interdites

LES POTENTIELS CORROMPUS SONT DES PACTES FAUSTIENS

Ils offrent un pouvoir immense—mais vous détruisent avec le temps. Utilisez-les en dernier recours, pour des climax narratifs ou comme capacités de méchant. Si un PJ en utilise un régulièrement, commencez à suivre son arc de corruption.

CORRUPTION & SURUTILISATION

Utiliser les Potentiels trop fréquemment ou imprudemment peut mener à la **corruption**—votre corps et esprit se déformant à force de canaliser trop de Volonté.

RÈGLES DE CORRUPTION

- ♦ Chaque fois que vous utilisez un Potentiel 3+ fois dans une session, testez **Anima** (NC 12 + nombre d'utilisations au-delà de 2). Échec : gagnez 1 Fracture.
- ♦ **Exemple :** Vous avez utilisé *Saut du Voyageur* 5 fois aujourd'hui. Test Anima NC 15 (12 + 3). Échec : 1 Fracture due à la réalité déformant votre esprit.
- ♦ À **5 Fractures**, testez Anima (NC 16) ou un de vos Potentiels devient **Corrompu** (le Trickster choisit lequel).
- ♦ À **10 Fractures**, vous êtes **Perdu**—consumé par Nowhere Land, transformé en PNJ ou monstre (personnage retiré).

GÉRER LA CORRUPTION

Le repos soigne les Fractures lentement (1 par repos long dans des lieux sûrs). Alternativement, cherchez des guérisseurs de domaine, la faveur du Comte ou des rituels pour purifier la corruption. Ne spammez pas les Potentiels—ce sont des outils, pas des tours de magie D&D.

POTENTIELS LÉGENDAIRES

Les **Potentils Légendaires** sont des pouvoirs définissant la campagne—artefacts du Comte, dons de Génies mourants ou capacités éveillées au climax des arcs. Ils sont utilisables une fois par arc ou par campagne et remodelent la réalité.

- ♦ **Réécriture de Réalité:** Réécrivez un événement survenu dans la session actuelle. Annulez une mort, inversez un choix, changez le résultat d'un jet. La chronologie change—tout le monde se souvient des deux versions.
- ♦ **Naissance de Domaine:** Créez un nouveau domaine à partir de rien. Définissez sa Volonté (max 3), son écosystème, 3-5 exaltations et Bénédiction/Malédiction. C'est le vôtre—vous êtes son premier Génie.
- ♦ **Ascension:** Devenez un Génie—immortel, lié à un domaine, maniant sa pleine Volonté. Vous gagnez tous les Potentiels de Domaine de ce domaine. Mais vous ne pouvez jamais partir. Vous faites partie de Nowhere Land pour toujours.

POTENTIELS LÉGENDAIRES COMME MOMENTS D'HISTOIRE

Ne les verrouillez pas—offrez-les comme récompenses climatiques. *Réécriture de Réalité* sauve le groupe d'un TPK. *Naissance de Domaine* est l'épilogue de la campagne. *Ascension* est la fin douce-amère où un héros se sacrifie pour devenir légende.

VOIR AUSSI

- ♦ Compétences - Résonance Arcanique et Tissage de Domaine pour utiliser les Potentiels
- ♦ Création de Personnage - Rêverie, Fractures, et Potentiels de départ
- ♦ Domaines & Portails - Comment la Volonté de domaine interagit avec les Potentiels
- ♦ Le Grand Livre du Comte - Gagner des Potentiels par des pactes
- ♦ Mécaniques Avancées - Concevoir des Potentiels personnalisés

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1 : CONCEPT & IDENTITÉ

Commencez par les bases : **Nom**, **Genre**, **Âge** et un bref **Concept**. Votre concept doit capturer le rôle de votre personnage en une phrase.

- ♦ "Un historien désabusé cherchant l'Atlantide"
- ♦ "Un ado fugueur tombé dans un portail de métro"
- ♦ "Un noble exilé d'un domaine mourant"

L'ÂGE COMPTE

Votre âge détermine vos **Carrières** de départ, votre **Rêverie** et vos Essences. Choisissez-en un :

JEUNESSE (15-25)

- ♦ • 2-3 Carrières
- ♦ • +5 Rêverie
- ♦ • -1 Forma (en croissance)

PRIME (26-45)

- ♦ • 4 Carrières
- ♦ • +2 Rêverie
- ♦ • Pas de modificateurs

ANCIEN (46+)

- ♦ • 5-6 Carrières
- ♦ • +0 Rêverie
- ♦ • -1 Forma, -1 Anima

ÉTAPE 2 : DÉFINIR VOS ESSENCES

Choisissez une méthode pour déterminer votre **Forma**, **Anima** et **Umbra** (-5 à +5 chacun) :

MÉTHODE A : ACHAT DE POINTS

Vous avez **15 points** à distribuer. Coûts :

- ♦ • +1 Essence = 2 points
- ♦ • 0 Essence = 0 points
- ♦ • -1 Essence = remboursement 1 point

MÉTHODE B : JET ALÉATOIRE

Lancez **4d6**, gardez les **meilleurs** pour chaque Essence. Soustrayez 10, divisez par 2 (arrondi à l'inférieur). Plage : -4 à +4.

MÉTHODE C : ARCHÉTYPES

Choisissez un modèle pré-construit :

- ♦ **Tout-le-monde** : +2/+1/0, 0 Rêverie
- ♦ **Spécialiste** : +4/0/-2, 1 Rêverie
- ♦ **Équilibré** : +2/+2/-2, 2 Rêverie
- ♦ **Rêveur** : 0/0/0, 5 Rêverie, +1 Carrière

ÉTAPE 3 : INVESTIR DES POINTS DE CARRIÈRE

Les **Points de Carrière** représentent l'expérience de vie que vous apportez à Nulle Part. Contrairement aux simples emplacements de carrière, les points de carrière permettent une construction de personnage nuancée inspirée de Traveller, Barbarians of Lemuria et Warhammer Fantasy.

 **Note:** Frais mais enthousiaste

 **Note:** Expérience optimale

 **Note:** Une vie d'apprentissage

TYPES DE CARRIÈRES & COÛTS

Les carrières sont divisées en trois niveaux basés sur la complexité narrative et la puissance :

CARRIÈRES STANDARD (1 POINT)

CARRIÈRES SUPÉRIEURES (2 POINTS)

CARRIÈRES MINEURES (½ POINT)

EXEMPLES DE CONSTRUCTION

CAPACITÉS SPÉCIALES DE CARRIÈRE

Chaque carrière accorde une capacité signature utilisable **une fois par repos**. Celles-ci représentent l'expertise professionnelle au-delà des simples bonus de compétence :

 **Note:** Voir la liste complète des Carrières pour les descriptions complètes des capacités spéciales.

EXEMPLES DE CARRIÈRES



VAGABOND (STANDARD : 1 POINT)



ÉRUDIT (SUPÉRIEUR : 2 POINTS)



SENTINELLE (STANDARD : 1 POINT)



JOUEUR (MINEUR : ½ POINT)

ÉTAPE 4 : DISTRIBUER LES NIVEAUX DE COMPÉTENCE

Vos Carrières accordent des niveaux de compétence de départ. Distribuez les points supplémentaires de votre catégorie d'âge.

CARRIÈRES

- ♦ Survie
- ♦ Subterfuge
- ♦ Savoir
- ♦ Investigation
- ♦ Prouesse Martiale
- ♦ Tactique
- ♦ Artisanat
- ♦ Perception
- ♦ Mendacité
- ♦ Persuasion
- ♦ Occultisme
- ♦ Volonté

EXEMPLE DE CARRIÈRE PERSONNALISÉE :

CRÉER DES CARRIÈRES PERSONNALISÉES

Travaillez avec votre MJ pour définir :

- ♦ 1. Deux Compétences Signature
- ♦ 2. Un Bienfait (un avantage mécanique mineur)
- ♦ 3. Un Fardeau (un défaut narratif ou mécanique)

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES PHYSIQUES (FORMA)

COMPÉTENCES MENTALES (ANIMA)

COMPÉTENCES SOCIALES (UMBRA)

Exemple: Maya a Athlétisme 3 avec une spécialisation en Escalade. Lorsqu'elle escalade une falaise, elle lance ses dés de Forma + 3 (Athlétisme) + 1 (spécialisation) = Forma +4 dés au total.

RÉFÉRENCE DES NIVEAUX DE COMPÉTENCE

Aucune formation formelle, comptez sur vos aptitudes naturelles Compréhension de base, peut gérer des tâches simples Praticien compétent, fiable dans la plupart des situations Niveau professionnel, peut se spécialiser Maître du métier, peu peuvent égaler Sans pareil, capable d'exploits que d'autres jugent impossibles

VOIR AUSSI

ÉCHANGE SOCIAL

APERÇU DU COMBAT SOCIAL

L'Échange Social traite les interactions sociales comme des rencontres structurées, similaires au combat mais avec des enjeux différents : **Disposition** au lieu de Blessures, **influence** au lieu de dégâts, **Cicatrices** (trauma social) au lieu de blessures physiques.

QUAND UTILISER L'ÉCHANGE SOCIAL

- ♦ L'issue est incertaine et le succès et l'échec sont intéressants
- ♦ Le PNJ a des opinions fortes, des objectifs ou de la résistance
- ♦ Plusieurs approches sont possibles (logique, émotion, confiance, mensonges)
- ♦ Les conséquences importent (alliances, informations, trahison)

SYSTÈME DE DISPOSITION

ÉCHELLE DE DISPOSITION

DISPOSITION DE DÉPART

Lorsque vous rencontrez un PNJ pour la première fois, le Trickster définit sa Disposition de départ :

- ♦ **Par défaut** : 0 (Neutre) pour la plupart des PNJ
- ♦ **Réputation** : ± 1 à ± 3 basé sur votre réputation, Bénédiction/Malédiction du domaine ou actions passées
- ♦ **Contexte** : Les factions ennemies commencent à -2 à -4 ; les factions alliées à +1 à +3
- ♦ **Carrières** : Certaines carrières (Diplomate Partisan, Asylum-Born) modifient la Disposition de départ

LES QUATRE CHEMINS D'INFLUENCE

PERSUASION (LOGIQUE)

- ♦ Inefficace contre les PNJ émotionnels ou irrationnels
- ♦ Peut sembler froid ou manipulateur si trop utilisé
- ♦ Ne crée pas de liens profonds

CONVICTION (PASSION)

- ♦ Aliène les modérés ou penseurs rationnels
- ♦ Crée des résultats tout ou rien (allié fervent ou ennemi amer)
- ♦ Peut escalader vers la violence si mal utilisé

SINCÉRITÉ (CONFIANCE)

- ♦ **Ne peut pas être utilisée après la Mendacité sur la même cible** (la confiance est brisée)
- ♦ Inefficace contre les PNJ cyniques ou endurcis
- ♦ Nécessite une vulnérabilité véritable (ne peut pas être feinte sans Mendacité)
- ♦ S'ils découvrent que vous avez menti plus tard, la Disposition s'effondre à -3 ou pire

MENDACITÉ (TROMPERIE)

- ♦ **Contestée par l'Intuition** : La cible peut tester pour détecter votre mensonge
- ♦ **Bloque la Sincérité** : Une fois que vous avez menti à quelqu'un, vous ne pouvez plus utiliser la Sincérité sur lui
- ♦ Crée la paranoïa—même si vous réussissez, ils peuvent douter plus tard
- ♦ La découverte peut créer des ennemis permanents

EXEMPLES D'ÉCHANGES SOCIAUX

EXEMPLE 1 : L'AFFAIRE DU MARCHAND

EXEMPLE 2 : INTERROGATOIRE SOUS PRESSION

GESTION DE BASTION

APERÇU DES BASTIONS

Les Bastions sont des forteresses contrôlées par les joueurs qui offrent des havres de sécurité, génèrent des ressources et servent d'ancres narratives. Ils peuvent être n'importe quoi, d'une tour fortifiée à une ville prospère.

CE QUE LES BASTIONS OFFRENT

- ♦ **Repos Sécurisé** : Récupération complète sans jets de rencontre
- ♦ **Génération de Ressources** : Gagnez des provisions, de l'argent ou des biens spécialisés
- ♦ **Influence Politique** : Négociez avec les domaines depuis une position de force
- ♦ **Centre Narratif** : Les PNJ, quêtes et événements de domaine gravitent autour de votre Bastion

ÉTABLIR UN BASTION

Pour établir un Bastion, vous avez besoin : d'un emplacement approprié, de ressources initiales et de la permission du domaine (ou de la force pour le revendiquer).

ÉTAPE 1 : CHOISIR L'EMPLACEMENT

Près d'un portail, d'une zone riche en ressources ou d'un point de passage stratégique. Le Trickster détermine l'adéquation et les menaces initiales.

ÉTAPE 2 : NÉGOCIER OU CONQUÉRIR

Utilisez l'Échange Social pour négocier avec les entités du domaine ($SR = Volonté \times 4$) ou nettoyez la zone par la force. Dans tous les cas, atteignez une Disposition minimum de +2.

ÉTAPE 3 : INVESTIR LES RESSOURCES

500 pièces d'argent minimum + 1 mois de temps libre. Engagez des ouvriers, rassemblez les matériaux, construisez les bâtiments essentiels.

ÉTAPE 4 : DÉFINIR LES STATISTIQUES

Définissez les valeurs de départ : Population 1, Prospérité 1, Stabilité 1, Menace 0.

GESTION DES RESSOURCES

Les Bastions sont suivis avec quatre ressources principales : **Population**, **Prospérité**, **Stabilité** et **Menace**.

RessourcePlageEffet ----- Population0-5Nombre de résidents. Détermine la main-d'œuvre, la défense et la capacité de projets. Prospérité0-5Richesse économique. Génère de l'argent par saison, permet les projets commerciaux. Stabilité0-5Cohésion sociale. Préviend les révoltes, améliore le moral, permet la gouvernance. Menace0-5Niveau de danger. À 3+, déclenche des événements de crise. À 5, le Bastion est détruit.

AVANTAGES DES RESSOURCES

AVANTAGES DE POPULATION

- ♦ Pop 1 : Peut compléter 1 projet par saison
- ♦ Pop 2 : Milice (10 gardes), marché établi
- ♦ Pop 3 : Peut compléter 2 projets par saison, attire des spécialistes
- ♦ Pop 4 : Statut de ville, établit des lois et une gouvernance
- ♦ Pop 5 : Statut de cité, pouvoir politique dans le domaine

REVENUS DE PROSPÉRITÉ (PAR SAISON)

- ♦ Pros 1 : 100 pièces d'argent
- ♦ Pros 2 : 250 pièces d'argent
- ♦ Pros 3 : 500 pièces d'argent + 1 bien commercial
- ♦ Pros 4 : 1 000 pièces d'argent + 2 biens commerciaux
- ♦ Pros 5 : 2 500 pièces d'argent + 5 biens commerciaux (cité prospère)

PROJETS DE BASTION

Les projets améliorent votre Bastion. Chacun prend 1 saison (3 mois) et coûte des ressources.

RELATIONS DE DOMAINE

Votre Bastion existe au sein (ou à proximité) de domaines. Gérer les relations est crucial pour la survie et la prospérité.

DISPOSITION DE DOMAINE

Suivez la Disposition avec chaque domaine proche séparément (-5 à +5). Cela affecte le commerce, les menaces et les Bénédiction/Malédiction affectant votre Bastion.

MENACES ET ÉVÉNEMENTS

À la fin de chaque saison, lancez sur la Table d'Événements. Une Menace plus élevée augmente les chances d'événements négatifs.

TABLE D'ÉVÉNEMENTS SAISONNIERS (1D6 + MENACE)

TABLE DE CRISE (1D6)

TOURS SAISONNIERS

La gestion de Bastion se fait à l'échelle saisonnière (3 mois = 1 tour). Entre les aventures, résolvez un tour saisonnier.

SÉQUENCE DE TOUR SAISONNIER

- ◆ **1. Collecter les Revenus** - Gagnez de l'argent selon le niveau de Prospérité.
- ◆ **2. Résoudre les Projets** - Complétez tous les projets en cours (1-2 par saison selon la Population).
- ◆ **3. Lancer l'Événement** - 1d6 + Menace. Consultez la Table d'Événements Saisonniers.
- ◆ **4. Ajuster les Ressources** - Appliquez les résultats de l'événement. Si Stabilité < 1, risque de révolte (-1 Population). Si Menace ≥ 5, le Bastion est détruit.
- ◆ **5. Planifier la Saison Suivante** - Choisissez de nouveaux projets, assignez les ressources, préparez-vous aux menaces.

MÉCANIQUES MULTI-DOMAINES

LA TOILE COSMIQUE

GRAPPES DE DOMAINES

Les domaines forment souvent des **grappes**—des groupes de 3 à 7 domaines liés par des portails stables ou une résonance thématique. Les voyageurs traversant une grappe découvrent que les actions dans un domaine se répercutent sur les autres.

FRONTIÈRES & L'HÉMORRAGIE

LA ZONE D'HÉMORRAGIE

Entre les domaines étroitement liés se trouve **L'Hémorragie**—une zone de transition où les réalités se chevauchent. Ici, les lois de la physique sont un compromis entre deux mondes.

NAVIGUER DANS L'HÉMORRAGIE

L'Hémorragie n'est pas un vide, mais un mélange chaotique d'environnements.

- ◆ NC de Survie : 15 (Standard) à 25 (Volatile)
- ◆ Magie : Tous les sorts coûtent +1 Volonté à lancer
- ◆ Temps : S'écoule au rythme moyen des deux domaines

RENCONTRES D'HÉMORRAGIE

Les créatures dans L'Hémorragie sont souvent des hybrides ou des réfugiés.

- ♦ Bêtes Hybrides : Combinent les traits des deux bestiaires
- ♦ Voyageurs Perdus : Coincés entre les mondes
- ♦ Tempêtes de Réalité : Infligent 2d6 dégâts/round (Type variable)

MÉCANIQUES INTER-DOMAINES

INFLUENCE & CONSÉQUENCES

Dans une campagne multi-domaines, le Trickster devrait suivre comment les événements majeurs se répercutent à travers la toile.

TABLE D'EFFET DE RÉPERCUSSION

Événement dans le Domaine A
Conséquence dans le Domaine B (Lié) ----- Chute de Volonté (-2 ou plus)
Le temps devient erratique ; les portails se déstabilisent (NC +2 pour ouvrir). Dirigeant Déposé/Tué
Crise de réfugiés ; les prix des biens augmentent de 50%. Nouvelle Bénédiction Créée
« L'Envie » se manifeste ; les PNJ exigent un pouvoir similaire ou cherchent à le voler. Malédiction Levée
L'énergie de la malédiction cherche un nouveau foyer ; une malédiction mineure aléatoire apparaît dans le Domaine B. Incendie Massif/Destruction
Une pluie de cendres tombe pendant 1d6 jours ; des « Cicatrices Sympathiques » apparaissent sur le terrain.

STRUCTURES DE CAMPAGNE

FUSION DE DOMAINES

LE PROCESSUS DE FUSION

FUSION ÉTAPE PAR ÉTAPE

La fusion est rarement instantanée. C'est un processus violent qui peut prendre des jours ou des semaines.

MÉCANIQUES HYBRIDES

MÉLANGE D'ÉCOSYSTÈMES

Lancez 1d6 pour déterminer la dominance :

INTÉGRATION

BÉNÉDICTION/MALÉDICTION

Le poids métaphysique se combine.

- ♦ Bénédiction : Toutes persistent. Si contradictoires (Immunité au Feu vs Peau Inflammable), elles s'annulent.
- ♦ Malédiction : Elles *s'accumulent*. Un domaine fusionné est toujours plus dangereux initialement.
- ♦ Volonté : (Volonté A + Volonté B) / 2. Arrondi vers le bas.

EXEMPLES DE DOMAINES FUSIONNÉS

Une jungle où les arbres brûlent éternellement sans être consumés. Il pleut des cendres chaudes au lieu d'eau. La rivière est du verre en fusion.

Une mer sans fin d'huile et d'engrenages. Les vagues sont propulsées par des pistons massifs sous la surface. Des poissons mécaniques nagent en bancs de milliers.

Un festival vibrant et coloré où aucun son n'est permis. Les mimes sont la caste dirigeante. Le rire doit être silencieux sous peine d'exécution.

STABILITÉ & DISSOLUTION

STABILISER UNE FUSION

Les joueurs peuvent aider à stabiliser un nouveau domaine en :

- ♦ **Forgeant une Couronne** : Créant un artefact qui incarne les deux aspects.
- ♦ **Mariage des Dirigeants** : Unissant les Exaltés des deux parents.
- ♦ **Sceau du Comte** : Payant une dette massive au Grand Livre pour que Le Comte ratifie l'union.

SCISSION DE DOMAINES

LES POINTS DE FRACTURE

POURQUOI LES DOMAINES SE BRISENT

Un domaine est maintenu par sa Volonté et son Concept définissant. Quand ceux-ci sont contestés, des fissures apparaissent.

MÉCANIQUES DE DIVISION

LE PROCESSUS DE SCISSION

DOMAINES FILLES

Les fragments résultants sont appelés « Domaines Filles ». Ils sont souvent des caricatures de l'original—plus extrêmes et moins nuancés.

Example:

RÉUNIFICATION



Note: Guérir le Monde : La scission n'est pas toujours permanente. Les joueurs peuvent lancer une « Campagne de Réunification ».

SYNCHRONISATION DE DOMAINES

Example: ##### Les Villes Jumelles

Soleil-Haut (Midi Éternel) et Lune-Bas (Minuit Éternel) sont synchronisées. Elles dépendent l'une de l'autre pour l'agriculture (Soleil-Haut fait pousser la nourriture) et le repos (Lune-Bas fournit le sommeil). Si la synchronisation se brise, Soleil-Haut brûle et Lune-Bas meurt de faim.

RÉSONANCE HARMONIQUE

ÉTABLIR LA SYNCHRONISATION

La synchronisation nécessite un effort délibéré. Elle n'est pas accidentelle.

EFFETS DE SYNCHRONISATION

AVANTAGES (L'ACCORD MAJEUR)

- ◆ Stabilité des Portails : Les portails entre domaines synchronisés ne se ferment jamais et ne fluctuent pas.
- ◆ Volonté Partagée : Les domaines peuvent se « prêter » de la Volonté en temps de crise.
- ◆ Échange de Bénédiction : Les voyageurs peuvent choisir une Bénédiction de l'un ou l'autre domaine pour qu'elle soit active.
- ◆ Communication : La télépathie fonctionne à travers la frontière sans pénalité.

RISQUES (LA DISSONANCE)

- ◆ Dégâts Sympathiques : Si un domaine subit une catastrophe, l'autre subit 50% des dégâts.
- ◆ Route d'Invasion : Les ennemis peuvent se déplacer instantanément entre domaines synchronisés.
- ◆ Boucle de Rétroaction : Si la synchronisation se brise violemment, les deux domaines perdent 1d4 Volonté.

SYNCHRONISATION TEMPORELLE

VERROUILLAGE TEMPOREL

Le temps s'écoule différemment dans chaque domaine de Nowhere Land. La synchronisation **verrouille** leurs lignes temporelles ensemble.

MÉCANIQUE DE PUZZLE : LA DÉSYNCHRONISATION

Si la synchronisation est endommagée, le temps commence à glisser.

- ◆ Tour 1 : 1 minute dans le Domaine A = 1 heure dans le Domaine B.
- ◆ Tour 2 : 1 minute dans le Domaine A = 1 jour dans le Domaine B.
- ◆ Tour 3 : 1 minute dans le Domaine A = 1 an dans le Domaine B.

DOMAINES NOUVEAU-NÉS

ÉVÉNEMENTS DE GENÈSE

L'ÉTINCELLE DE CRÉATION

Un domaine n'apparaît pas de rien. Il nécessite une graine—une concentration d'émotion, d'énergie ou de croyance.

PHYSIOLOGIE D'UN NOUVEAU-NÉ

MÉCANIQUES INSTABLES

Les domaines nouveau-nés ne sont pas complètement formés. Ils glitchent, changent et luttent pour exister.

MATURATION & ÉDUCATION

Les joueurs peuvent adopter un Domaine Nouveau-Né, le façonnant en forteresse, en foyer ou en arme. C'est une activité de temps libre à long terme.

Étape de Croissance Volonté Caractéristiques -----

1. L'Étincelle 1-2 Chaotique, onirique. Pas de structures permanentes. 2. La Forme 3-5 La géographie se stabilise. Les premières créatures natives (Élémentaires) apparaissent. 3. Le Nom 6-8 Le domaine gagne un vrai Nom. Les Bénédiction/Malédiction se solidifient. Les Exaltations se forment. 4. Le Pouvoir 9-10 Une puissance majeure dans Nowhere Land. Peut engendrer ses propres portails.

COMMENT ÉDUIQUER

- ♦ Amener des habitants (colons).
- ♦ Établir des lois et des rituels.
- ♦ Le défendre contre les « Prédateurs de Réalité ».
- ♦ Planter des « Ancres » (artefacts puissants).

MENACES POUR LES NOUVEAU-NÉS

- ♦ **Le Nul** : L'entropie cherche à le récupérer.
- ♦ **Dévoreurs de Domaines** : Bêtes astrales massives.
- ♦ **Domaines Rivaux** : Cherchant à annexer la nouvelle terre.

LE GRAND LIVRE DU COMTE

APERÇU DU GRAND LIVRE

Le **Grand Livre du Comte** est une méta-monnaie représentant votre relation avec Le Comte. Contrairement à l'or ou aux ressources, le Grand Livre n'est pas quelque chose que vous contrôlez—il vous contrôle. Un Grand Livre positif signifie que Le Comte vous doit des faveurs. Un Grand Livre négatif signifie que vous lui devez.

LE GRAND LIVRE EN JEU

- ♦ **Ressource** : Dépensez un Grand Livre positif pour des bonus puissants, des relances ou des interventions
- ♦ **Dette** : Un Grand Livre négatif vous oblige à effectuer des tâches, répondre à des questions ou accepter des conséquences
- ♦ **Accroche Narrative** : Le Grand Livre conduit l'histoire—Le Comte apparaît, fait des offres, exige le paiement ou vous teste
- ♦ **Risque/Récompense** : Vous pouvez délibérément vous endetter pour un pouvoir immédiat—mais la facture arrive à échéance

QUI EST LE COMTE ?

Le Comte (aussi connu sous les noms de Le Comte, Le Compte, Le Tally, Le Compte, Le Comte, L'Étranger, Le Vagabond) est une figure protéenne apparaissant à travers les domaines sous de nombreuses formes : mendiant, marchand, enfant, animal, noble. Ils sont reconnaissables uniquement par une constante : une **cou-ronne** quelque part sur leur personne—tatouée, portée comme bijou, brodée, ou marquée sur des objets qu'ils portent.

CE QUI EST CONNU SUR LE COMTE

- ♦ **Ils transcendent les domaines** : Peuvent voyager sans portails, apparaître n'importe où, et semblent immunisés aux Bénédiction/Malédiction
- ♦ **Ils font des marchés** : Offrent du pouvoir, des connaissances ou des opportunités—toujours avec un prix
- ♦ **Ils collectent les dettes** : N'oublient jamais, ne pardonnent jamais, vous trouvent toujours
- ♦ **Ils peuvent être plusieurs entités** : Ou un être avec des formes infinies
- ♦ **Ils connaissent le monde réel** : Référencent la Terre, parlent aux 'arrivés', semblent orchestrer les événements isekai
- ♦ **Ils endossent les Génies** : Mais entrent aussi en conflit avec eux. Relation incertaine

L'ÉCHELLE DU GRAND LIVRE

Votre Grand Livre va de **-5 (Dette Maximum)** à **+5 (Crédit Maximum)**. Vous commencez à **0 (Équilibré)** à moins d'avoir la carrière Débiteur du Comte.

Valeur	Statut	Signification
-----	+5	Crédit Maximum
		Le Comte vous doit énormément. Utilisez avec parcimonie—c'est un pouvoir immense.
	+4	Crédit Élevé
		Des faveurs significatives dues. Vous avez du levier.
	+3	Bonne Position
		Le Comte est positivement incliné. Ressource utile.
	+2	Crédit Mineur
		Vous avez rendu service au Comte. Bénéfices modestes disponibles.
	+1	Crédit Léger
		Petite faveur due. Une intervention utile.
	0	Équilibré
		État par défaut. Pas de dettes, pas de faveurs. Relation neutre.
	-1	Dette Léger
		Vous devez une petite faveur. Obligation légère.
	-2	Dette Mineure
		Dette notable. Le Comte peut vous appeler bientôt.
	-3	Dette Sérieuse
		Obligation significative. Attendez-vous à des demandes.
	-4	Dette Lourde
		Vous êtes dans le pétrin. Le Comte possède une partie de vous.
	-5	Dette Maximum
		Le Comte collecte. Apparition personnelle, conséquences sévères.

GAGNER DES POINTS DE GRAND LIVRE

Vous gagnez un Grand Livre positif (Le Comte vous doit) grâce à :

COMPLÉTER DES QUÊTES LIÉES AU COMTE

Lorsque Le Comte (ou leur agent) demande une tâche et que vous la complétez, gagnez +1 à +3 Grand Livre selon la difficulté et le danger. Le Comte paie toujours ses dettes.

FAIRE DES PACTES

Vous pouvez négocier avec Le Comte pour un Grand Livre immédiat. Offrez quelque chose de précieux (mémoire, rang de compétence, Blessure permanente, loyauté de domaine) en échange de +1 à +3 Grand Livre. Le Trickster détermine la valeur.

SERVIR LES INTÉRÊTS DE DOMAINE

Si vous atteignez un Changement de Paradigme dans un domaine (atteindre 5 Bénédiction et altérer sa Volonté), Le Comte peut accorder +1 Grand Livre en reconnaissance de votre influence sur la réalité.

REFUSER LE COMTE

Si Le Comte fait une offre et que vous la refusez (testant Anima pour résister à la tentation, NC 12), vous pouvez gagner +1 Grand Livre comme 'respect' pour votre volonté. Cependant, cela énerve Le Comte—attendez-vous à des complications.

DÉPENSER DES POINTS DE GRAND LIVRE

Vous pouvez dépenser un Grand Livre positif pour invoquer la faveur du Comte. C'est puissant mais épuise votre crédit. Une fois par session par point dépensé.

- ◆ Demandez au Comte une question oui/non sur Nowhere Land (réponse véridique)
- ◆ Relancez un seul dé sur un jet que vous venez de faire
- ◆ Gagnez +2 dés sur un jet lié aux domaines ou portails
- ◆ Stabilisez automatiquement si Mourant (pas de jet de mort requis)
- ◆ Forcez une relance sur un jet d'adversaire (ils doivent prendre le nouveau résultat)
- ◆ Invoquez un portail vers un domaine connu (apparaît dans 1 heure, dure 10 minutes)
- ◆ Gagnez +4 dés sur un jet, ou réussissez automatiquement une tâche de difficulté Standard
- ◆ Retirez une Bénédiction ou Malédiction de vous ou d'un allié
- ◆ Demandez au Comte une question ouverte (réponse cryptique mais véridique)
- ◆ Invoquez Le Comte sur une scène (ils interviennent en votre faveur, mais avec un coût)
- ◆ Réussissez automatiquement un jet Difficile ou Sévère
- ◆ Gagnez un Potentiel temporaire (pouvoir de domaine) pour une scène
- ◆ Ressuscitez un allié mort (ils reviennent avec 1 Blessure et 1 Fracture)
- ◆ Créez un nouveau portail entre deux domaines (permanent, mais Le Comte décide où)
- ◆ Gagnez l'immunité aux Malédictions d'un domaine pour 24 heures
- ◆ Forcez un domaine à S'Éveiller ou Dormir (s'il est au bord)
- ◆ Annulez un événement passé dans la session actuelle (retcon d'une mort, échec ou catastrophe)
- ◆ Gagnez un accès permanent au domaine du Comte (L'Axiome)
- ◆ Créez un nouveau domaine à partir de rien (travaillez avec le Trickster sur les détails)
- ◆ Apprenez un des secrets du Comte (information changeant la campagne)

COLLECTE DE DETTES

Lorsque vous avez un Grand Livre négatif, Le Comte collectera éventuellement. Ce n'est pas une punition—c'est le prix des affaires. Vous avez emprunté du pouvoir ; maintenant vous payez.

QUAND LES DETTES SONT COLLECTÉES

- ◆ **À -1 à -2** : Le Comte peut apparaître ou envoyer un message une fois par session, demandant des informations, une faveur ou une tâche. Refus décale le Grand Livre plus négatif (-1).
- ◆ **À -3 à -4** : Le Comte exige le paiement. Attendez-vous à au moins une tâche significative par session. Refus décale le Grand Livre à -5 immédiatement.
- ◆ **À -5 (Dette Maximum)** : Le Comte collecte personnellement. Lancez 1d6 sur la table de Collecte de Dettes ci-dessous. Ce n'est pas optionnel.

TABLE DE COLLECTE DE DETTES (1D6)

INTÉRÊT COMPOSÉ (OPTIONNEL)

Dans certains scénarios (particulièrement *Le Poids du Grand Livre*), Le Comte introduit **l'intérêt composé** : des dettes qui se multiplient avec le temps si non payées.

Si vous empruntez un Grand Livre avec intérêt composé (explicitement convenu dans un pacte), votre dette augmente avec le temps :

- ◆ **Après 1 semaine** : Dette $\times 2$ (ex. : -1 devient -2)
- ◆ **Après 1 mois** : Dette $\times 4$ (ex. : -1 devient -4)
- ◆ **Après 3 mois** : Dette $\times 8$ (ex. : -1 devient -8, plafonné à -5 mais avec conséquences supplémentaires)



Note: Utilisez cela avec parcimonie—c'est une menace au niveau campagne. Le Comte offre un pouvoir rapide, mais si vous ne payez pas rapidement, la dette spirale. Parfait pour les scénarios de voyage dans le temps, malédictions ou marchés faustiens.

LA CARRIÈRE DÉBITEUR DU COMTE

Les personnages avec la carrière **Débiteur du Comte** commencent avec des mécaniques de Grand Livre uniques :

- ♦ **Grand Livre de Départ** : +2 (Le Comte vous doit d'une faveur passée—mais s'attend au remboursement)
- ♦ **Dépense Améliorée** : Lorsque vous dépensez un Grand Livre, vous obtenez des bénéfices légèrement meilleurs (ex. : +3 dés au lieu de +2 au niveau +1).
- ♦ **Marqué pour Collecte** : Au moins une fois par session, Le Comte vous contactera avec une demande. C'est automatique et ne peut être évité sans décaler le Grand Livre négatif.

RENCONTRER LE COMTE

Le Comte apparaît quand on s'y attend le moins—et quand on en a le plus besoin. Les Tricksters devraient utiliser Le Comte avec parcimonie mais mémorablement.

QUAND LE COMTE APPARAÎT

- ♦ Un PJ atteint -3 ou moins Grand Livre (temps de collecte)
- ♦ Un PJ atteint +4 ou plus Grand Livre (reconnaissance ou test)
- ♦ L'histoire nécessite une intervention (deus ex machina avec coût)
- ♦ Un domaine est sur le point de mourir ou naître (Le Comte témoigne des transitions)
- ♦ Un PJ fait un pacte ou une supplique désespérée (Le Comte entend tous les marchés)
- ♦ Le Trickster veut introduire un crochet d'intrigue majeur ou un twist

L'APPARENCE DU COMTE

- ♦ **Un mendiant** offrant des conseils cryptiques en échange de pièces
- ♦ **Un marchand** avec des biens impossibles à prix élevés
- ♦ **Un enfant** posant des questions innocentes qui révèlent des vérités profondes
- ♦ **Un animal** (corbeau, renard, chat) avec des yeux intelligents et une marque en forme de couronne
- ♦ **Un noble** à un festin, assis à la tête de la table
- ♦ **Votre reflet** dans un miroir, parlant quand vous êtes seul

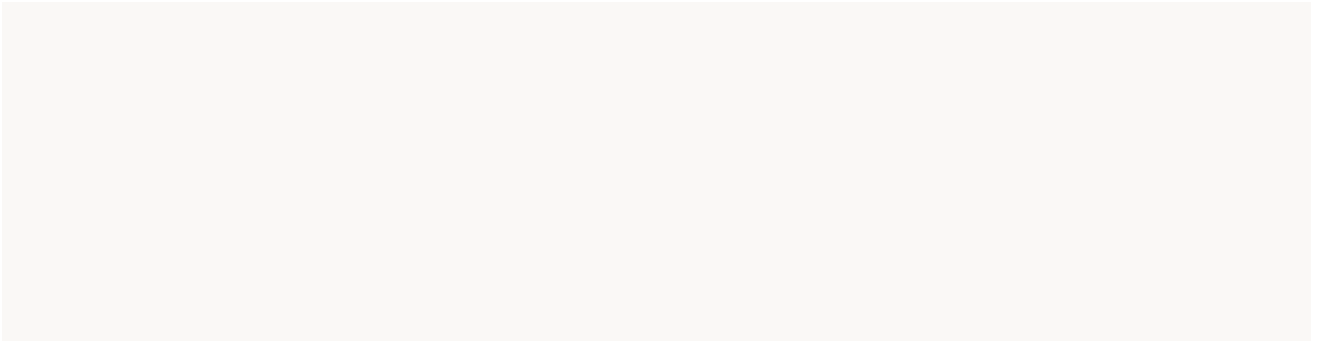
EXEMPLES D'ÉCHANGE SOCIAL

EXEMPLE 1 : L'ACCORD DU MARCHAND

EXEMPLE 2 : INTERROGATOIRE SOUS PRESSION

ÉCHANGE SOCIAL

Échange Social



LE REGISTRE DU COMTE

LE REGISTRE DU COMTE

APERÇU DU REGISTRE

Le **Registre du Comte** est une meta-devise représentant votre relation avec le Comte. Contrairement à l'or ou aux ressources, le Registre n'est pas quelque chose que vous contrôlez—il vous contrôle. Un Registre positif signifie que le Comte vous doit des faveurs. Un Registre négatif signifie que vous lui devez.

LE REGISTRE EN JEU

- ♦ **Ressource** : Dépensez un Registre positif pour des bonus puissants, des relances ou des interventions
- ♦ **Dette** : Un Registre négatif vous oblige à accomplir des tâches, à répondre à des questions ou à accepter les conséquences
- ♦ **Point d'Ancrage Narratif** : Le Registre conduit la narration—le Comte apparaît, fait des offres, exige le paiement ou vous teste
- ♦ **Risque/Récompense** : Vous pouvez délibérément vous endetter pour la puissance immédiate—mais la facture arrive à terme

QUI EST LE COMTE ?

Le Comte (aussi connu sous les noms de Le Comte, Le Compte, Le Tally, Le Compte, Le Comte, L'Étranger, Le Vagabond) est une figure protéenne apparaissant à travers les domaines sous de nombreuses formes : mendiant, marchand, enfant, animal, noble. Ils sont reconnaissables uniquement par une constante : une **couronne** quelque part sur leur personne—tatouée, portée comme bijou, brodée, ou marquée sur des objets qu'ils portent.

CE QUI EST CONNU SUR LE COMTE

- ♦ **Ils transcendent les domaines** : Peuvent voyager sans portails, apparaître n'importe où, et semblent immunisés aux Bénédiction/Malédiction
- ♦ **Ils font des marchés** : Offrent du pouvoir, des connaissances ou des opportunités—toujours avec un prix
- ♦ **Ils collectent les dettes** : N'oublient jamais, ne pardonnent jamais, vous trouvent toujours
- ♦ **Ils peuvent être plusieurs entités** : Ou un être avec des formes infinies
- ♦ **Ils connaissent le monde réel** : Référencent la Terre, parlent aux 'arrivés', semblent orchestrer les événements isekai
- ♦ **Ils endossent les Génies** : Mais entrent aussi en conflit avec eux. Relation incertaine

L'ÉCHELLE DU REGISTRE

Votre Registre varie de **-5 (Dette Maximale)** à **+5 (Crédit Maximal)**. Vous commencez à **0 (Équilibré)** à moins d'avoir la carrière de Débiteur du Comte.

Valeur	Statut	Signification
-----	+5	Crédit Maximal
		Le Comte vous doit beaucoup. Utilisez parcimonieusement—c'est une puissance immense.
+4	Crédit Élevé	Des faveurs importantes vous sont dues. Vous avez de l'effet de levier.
+3	En Bonne Position	Le Comte vous est favorablement disposé. Ressource utile.
+2	Crédit Mineure	Vous avez rendu service au Comte. Avantages modestes disponibles.
+1	Léger Crédit	Petite faveur due. Une intervention utile.
0	Équilibré	État par défaut. Pas de dettes, pas de faveurs. Relation neutre.
-1	Légère Dette	Vous devez une petite faveur. Obligation légère.
-2	Dette Mineure	Dette notable. Le Comte peut vous demander

bientôt. -3 Dette Sérieuse Obligation significative. Attendez-vous à des demandes. -4 Dette Lourde Vous êtes profondément endettés. Le Comte possède une partie de vous. -5 Dette Maximale Le Comte recouvre. Apparence personnelle, conséquences sévères.

GAGNER DES POINTS DE GRAND LIVRE

Vous gagnez un Grand Livre positif (Le Comte vous doit) grâce à :

COMPLÉTER DES QUÊTES LIÉES AU COMTE

Lorsque Le Comte (ou leur agent) demande une tâche et que vous la complétez, gagnez +1 à +3 Grand Livre selon la difficulté et le danger. Le Comte paie toujours ses dettes.

FAIRE DES PACTES

Vous pouvez négocier avec Le Comte pour un Grand Livre immédiat. Offrez quelque chose de précieux (mémoire, rang de compétence, Blessure permanente, loyauté de domaine) en échange de +1 à +3 Grand Livre. Le Trickster détermine la valeur.

SERVIR LES INTÉRÊTS DE DOMAINE

Si vous atteignez un Changement de Paradigme dans un domaine (atteindre 5 Bénédiction et altérer sa Volonté), Le Comte peut accorder +1 Grand Livre en reconnaissance de votre influence sur la réalité.

REFUSER LE COMTE

Si Le Comte fait une offre et que vous la refusez (testant Anima pour résister à la tentation, NC 12), vous pouvez gagner +1 Grand Livre comme 'respect' pour votre volonté. Cependant, cela énerve Le Comte—attendez-vous à des complications.

DÉPENSER DES POINTS DE GRAND LIVRE

Vous pouvez dépenser un Grand Livre positif pour invoquer la faveur du Comte. C'est puissant mais épuise votre crédit. Une fois par session par point dépensé.

- ◆ Demandez au Comte une question oui/non sur Nowhere Land (réponse véridique)
- ◆ Relancez un seul dé sur un jet que vous venez de faire
- ◆ Gagnez +2 dés sur un jet lié aux domaines ou portails
- ◆ Stabilisez automatiquement si Mourant (pas de jet de mort requis)
- ◆ Forcez une relance sur un jet d'adversaire (ils doivent prendre le nouveau résultat)
- ◆ Invoquez un portail vers un domaine connu (apparaît dans 1 heure, dure 10 minutes)
- ◆ Gagnez +4 dés sur un jet, ou réussissez automatiquement une tâche de difficulté Standard
- ◆ Retirez une Bénédiction ou Malédiction de vous ou d'un allié
- ◆ Demandez au Comte une question ouverte (réponse cryptique mais véridique)
- ◆ Invoquez Le Comte sur une scène (ils interviennent en votre faveur, mais avec un coût)
- ◆ Réussissez automatiquement un jet Difficile ou Sévère
- ◆ Gagnez un Potentiel temporaire (pouvoir de domaine) pour une scène
- ◆ Ressuscitez un allié mort (ils reviennent avec 1 Blessure et 1 Fracture)
- ◆ Créez un nouveau portail entre deux domaines (permanent, mais Le Comte décide où)
- ◆ Gagnez l'immunité aux Malédiction d'un domaine pour 24 heures
- ◆ Forcez un domaine à S'Éveiller ou Dormir (s'il est au bord)
- ◆ Annulez un événement passé dans la session actuelle (retcon d'une mort, échec ou catastrophe)
- ◆ Gagnez un accès permanent au domaine du Comte (L'Axiome)
- ◆ Créez un nouveau domaine à partir de rien (travaillez avec le Trickster sur les détails)
- ◆ Apprenez un des secrets du Comte (information changeant la campagne)

COLLECTE DE DETTES

Lorsque vous avez un Grand Livre négatif, Le Comte collectera éventuellement. Ce n'est pas une punition—c'est le prix des affaires. Vous avez emprunté du pouvoir ; maintenant vous payez.

QUAND LES DETTES SONT COLLECTÉES

- ♦ **À -1 à -2** : Le Comte peut apparaître ou envoyer un message une fois par session, demandant des informations, une faveur ou une tâche. Refus décale le Grand Livre plus négatif (-1).
- ♦ **À -3 à -4** : Le Comte exige le paiement. Attendez-vous à au moins une tâche significative par session. Refus décale le Grand Livre à -5 immédiatement.
- ♦ **À -5 (Dette Maximum)** : Le Comte collecte personnellement. Lancez 1d6 sur la table de Collecte de Dettes ci-dessous. Ce n'est pas optionnel.

TABLE DE COLLECTE DE DETTES (1D6)

INTÉRÊT COMPOSÉ (OPTIONNEL)

Dans certains scénarios (particulièrement *Le Poids du Grand Livre*), Le Comte introduit l'**intérêt composé** : des dettes qui se multiplient avec le temps si non payées.

Si vous empruntez un Grand Livre avec intérêt composé (explicitement convenu dans un pacte), votre dette augmente avec le temps :

- ♦ **Après 1 semaine** : Dette $\times 2$ (ex. : -1 devient -2)
- ♦ **Après 1 mois** : Dette $\times 4$ (ex. : -1 devient -4)
- ♦ **Après 3 mois** : Dette $\times 8$ (ex. : -1 devient -8, plafonné à -5 mais avec conséquences supplémentaires)

 **Note** : Utilisez cela avec parcimonie—c'est une menace au niveau campagne. Le Comte offre un pouvoir rapide, mais si vous ne payez pas rapidement, la dette spirale. Parfait pour les scénarios de voyage dans le temps, malédictions ou marchés faustiens.

LA CARRIÈRE DÉBITEUR DU COMTE

Les personnages avec la carrière **Débiteur du Comte** commencent avec des mécaniques de Grand Livre uniques :

- ♦ **Grand Livre de Départ** : +2 (Le Comte vous doit d'une faveur passée—mais s'attend au remboursement)
- ♦ **Dépense Améliorée** : Lorsque vous dépensez un Grand Livre, vous obtenez des bénéfices légèrement meilleurs (ex. : +3 dés au lieu de +2 au niveau +1).
- ♦ **Marqué pour Collecte** : Au moins une fois par session, Le Comte vous contactera avec une demande. C'est automatique et ne peut être évité sans décaler le Grand Livre négatif.

RENCONTRER LE COMTE

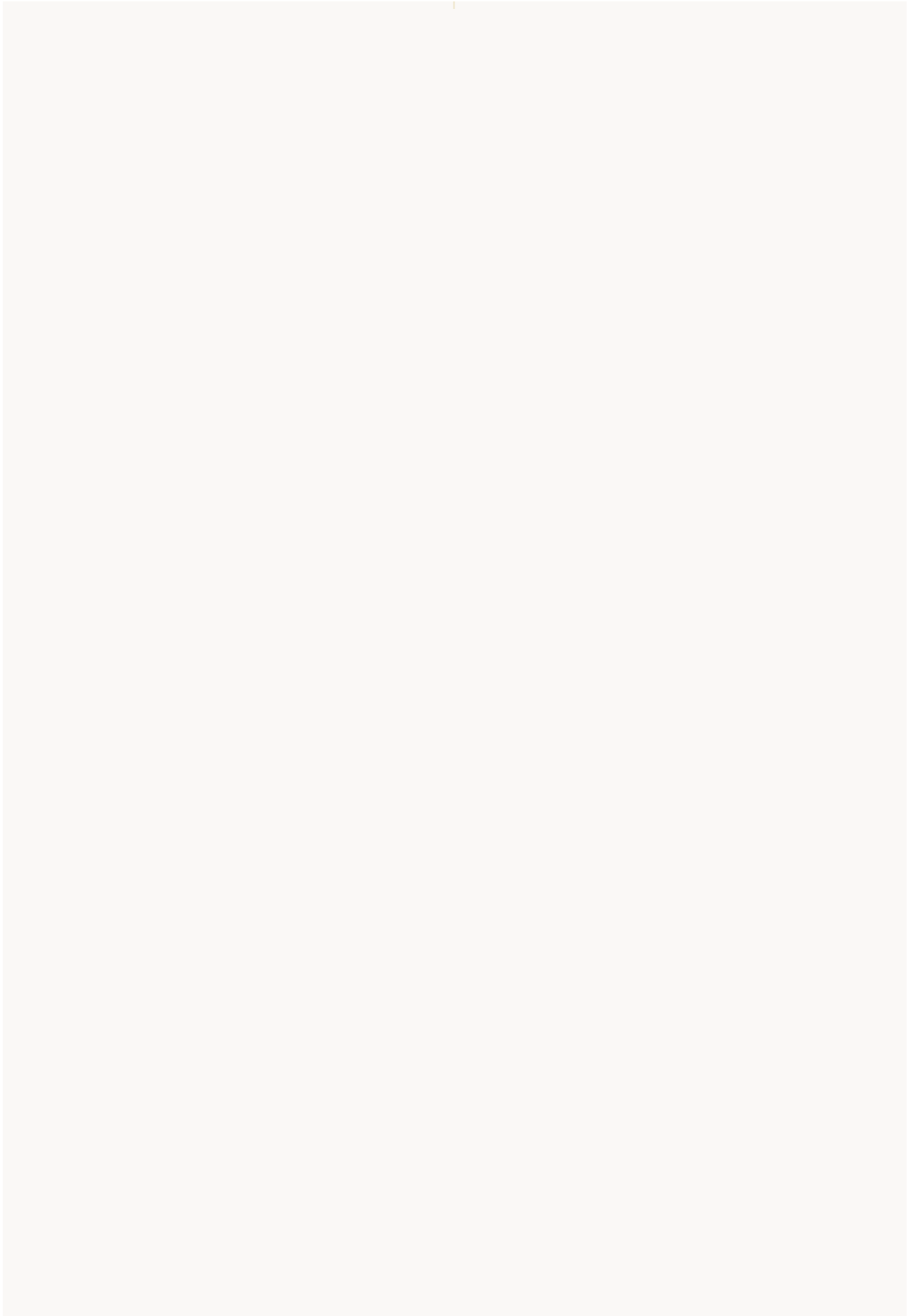
Le Comte apparaît quand on s'y attend le moins—et quand on en a le plus besoin. Les Tricksters devraient utiliser Le Comte avec parcimonie mais mémorablement.

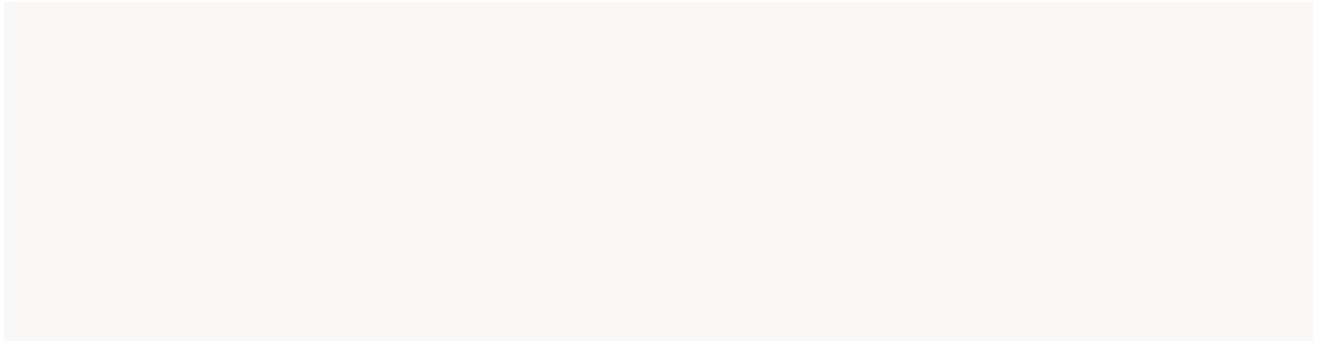
QUAND LE COMTE APPARAÎT

- ♦ Un PJ atteint -3 ou moins Grand Livre (temps de collecte)
- ♦ Un PJ atteint +4 ou plus Grand Livre (reconnaissance ou test)
- ♦ L'histoire nécessite une intervention (deus ex machina avec coût)
- ♦ Un domaine est sur le point de mourir ou naître (Le Comte témoigne des transitions)
- ♦ Un PJ fait un pacte ou une supplique désespérée (Le Comte entend tous les marchés)
- ♦ Le Trickster veut introduire un crochet d'intrigue majeur ou un twist

L'APPARENCE DU COMTE

- ♦ **Un mendiant** offrant des conseils cryptiques en échange de pièces
- ♦ **Un marchand** avec des biens impossibles à prix élevés
- ♦ **Un enfant** posant des questions innocentes qui révèlent des vérités profondes
- ♦ **Un animal** (corbeau, renard, chat) avec des yeux intelligents et une marque en forme de couronne
- ♦ **Un noble** à un festin, assis à la tête de la table
- ♦ **Votre reflet** dans un miroir, parlant quand vous êtes seul



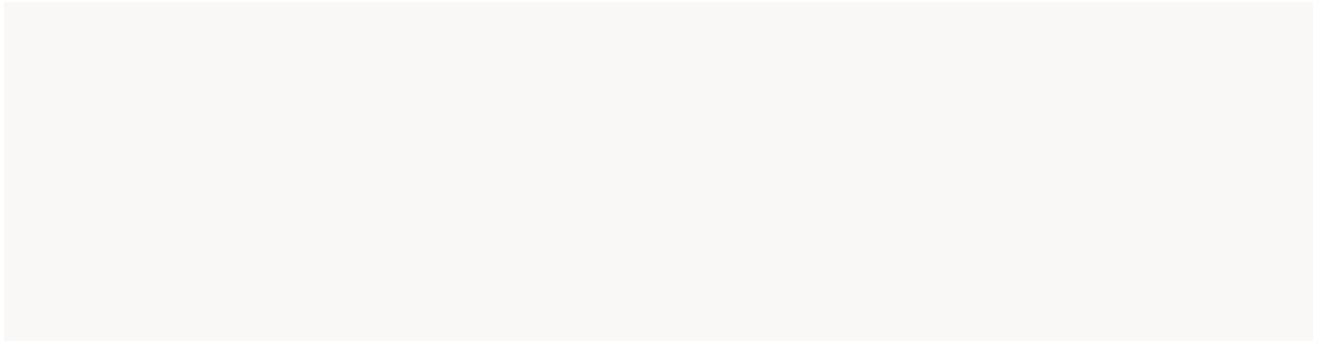




PARTIE IV: DOMAINES & POUVOIRS

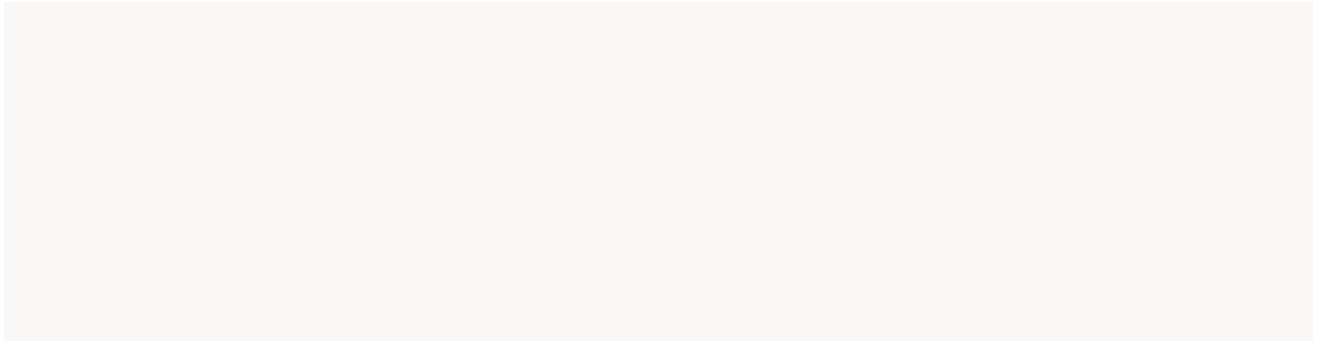
DOMAINES & PORTAILS

DOMAINES



POTENTIELS

Potentiels



BÉNÉDICTIONS & MALÉDICTIONS

BÉNÉDICTIONS & MALÉDICTIONS

Chaque domaine de Nowhere Land porte ses propres **Bénédictions** et **Malédictions**—des effets surnaturels qui se lient aux voyageurs qui s'alignent ou s'opposent à la nature du domaine. Ce ne sont pas des récompenses ou punitions arbitraires mais des reflets de l'essence profonde du domaine.

QUE SONT LES BÉNÉDICTIONS ?

Les bénédictions sont des effets surnaturels positifs accordés par un domaine aux voyageurs qui s'alignent avec sa nature, servent son Génie, ou plaisent autrement à sa Volonté. Elles représentent la faveur du domaine et peuvent fournir des avantages significatifs.

MÉCANIQUES DES BÉNÉDICTIONS

Obtenir des Bénédictions : Accomplir des actions qui s'alignent avec la nature du domaine, servir son Génie, compléter des quêtes spécifiques au domaine, ou atteindre une haute Disposition (+3 ou plus)

Durée : La plupart des bénédictions durent tant que vous restez dans le domaine ou jusqu'à ce que vous vous opposiez à sa nature

Cumul : Un voyageur peut avoir jusqu'à 3 bénédictions d'un seul domaine, et les bénédictions de plusieurs domaines peuvent se cumuler

Transfert : Certaines bénédictions puissantes peuvent être transportées vers d'autres domaines, bien qu'elles s'affaiblissent généralement (efficacité réduite de

moitié)

QUE SONT LES MALÉDICTIONS ?

Les malédictions sont des effets surnaturels négatifs imposés par un domaine aux voyageurs qui s'opposent à sa nature, nuisent à son Génie, ou offensent autrement sa Volonté. Elles représentent le mécontentement du domaine et peuvent créer des obstacles significatifs.

MÉCANIQUES DES MALÉDICTIONS

Obtenir des Malédictions : Accomplir des actions qui s'opposent à la nature du domaine, nuire à ses créatures ou son Génie, atteindre une basse Disposition (-3 ou moins), ou briser les tabous du domaine

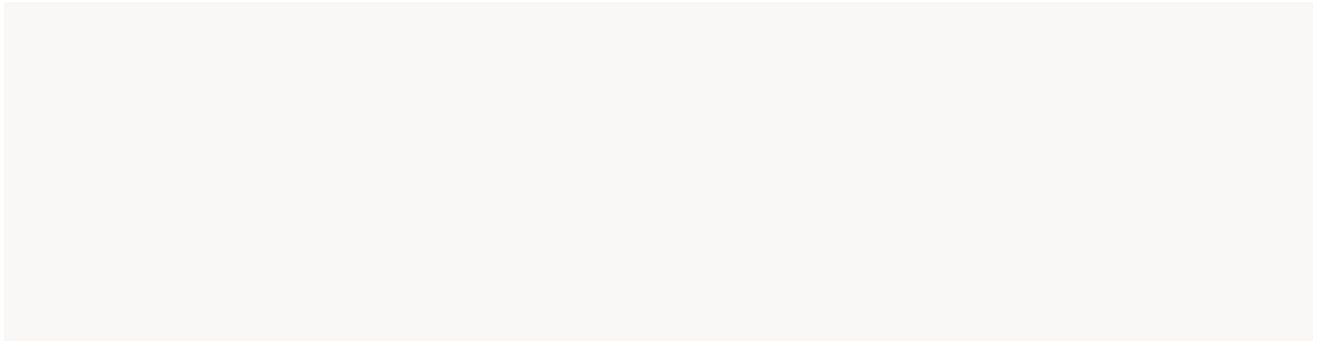
Durée : Les malédictions persistent jusqu'à leur suppression par expiation, rituel, ou en quittant le domaine (bien que certaines vous suivent)

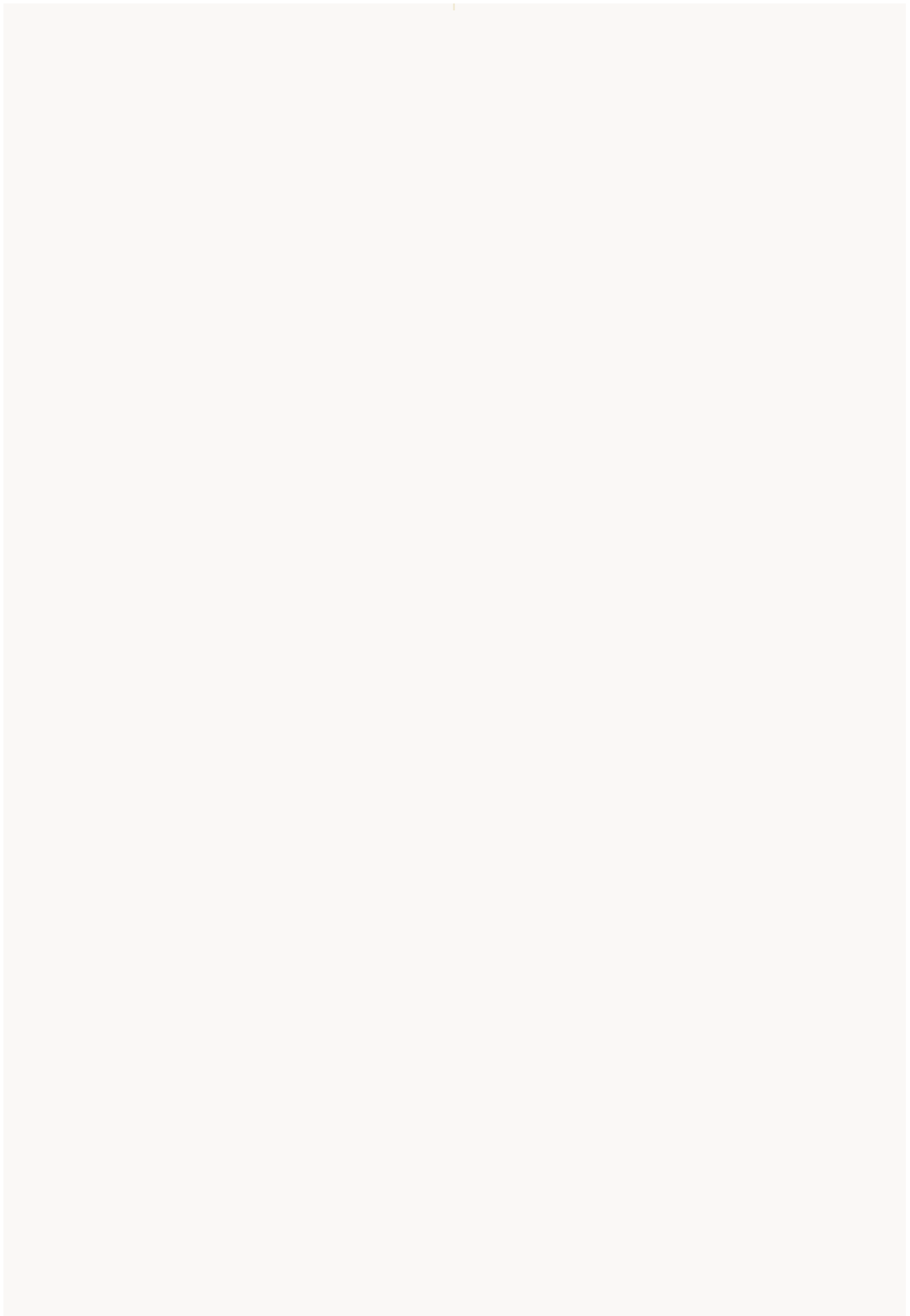
Cumul : Plusieurs malédictions peuvent se cumuler, créant des difficultés composées

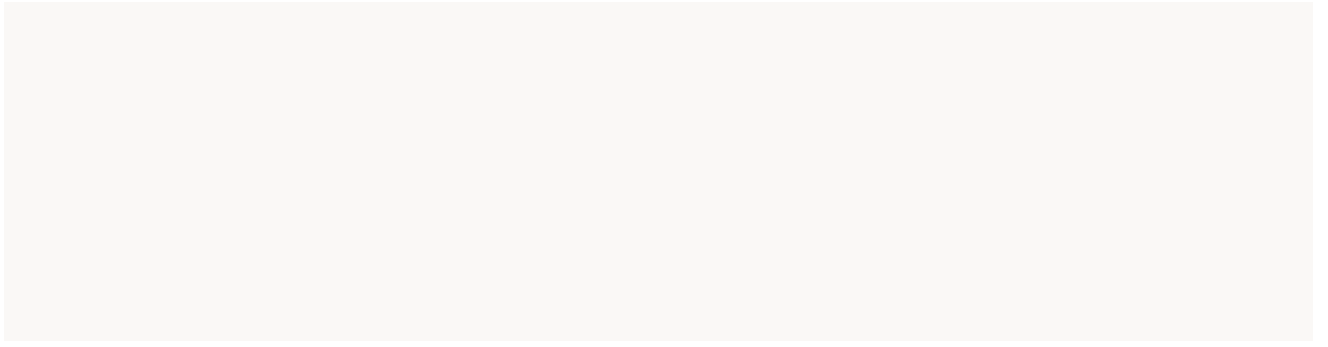
Suppression : Les malédictions peuvent être supprimées par des actions d'expiation, l'intervention du Comte (coûte du Registre), ou des rituels puissants

BÉNÉDICTIONS COMMUNES

MALÉDICTIONS COMMUNES









PARTIE V: EXPLORATION & ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT

APERÇU DE L'ÉQUIPEMENT

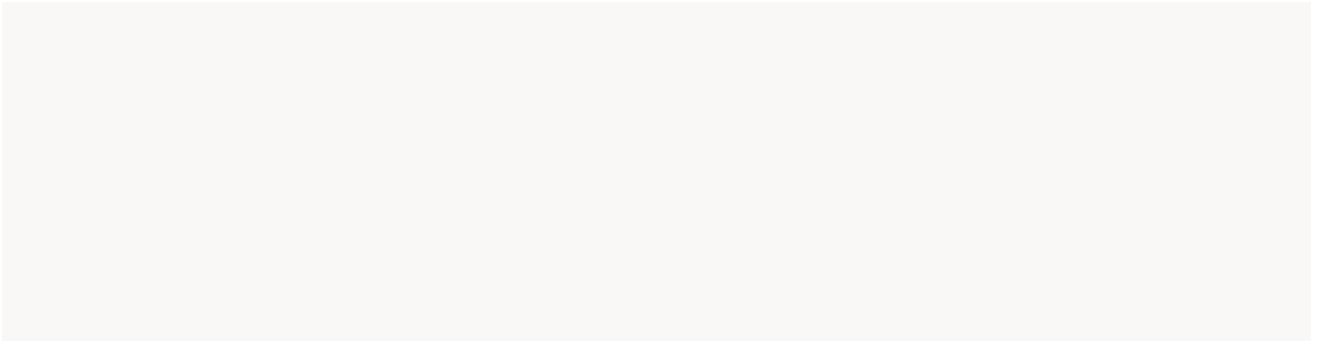
Les personnages portent du matériel mesuré en **Charges**. Un voyageur typique peut porter 5-7 Charges confortablement. Dépasser cela impose des pénalités aux actions physiques. La qualité compte : les objets **Mon-dains** fonctionnent normalement, les objets **Forgés dans les Domaines** ont des propriétés spéciales, et les objets **Maudits** portent de sombres conséquences.

ARMES

Toutes les armes ont trois statistiques : **Dégâts** (Blessures infligées sur un coup), **Portée** (catégorie de distance), et **Charge** (encombrement).

ARMURES

L'armure réduit les Blessures entrantes mais impose des pénalités à la discrétion et l'agilité. La **Valeur d'Armure** se soustrait aux dégâts reçus.



EXPLORATION

EXPLORATION

APERÇU DE L'EXPLORATION

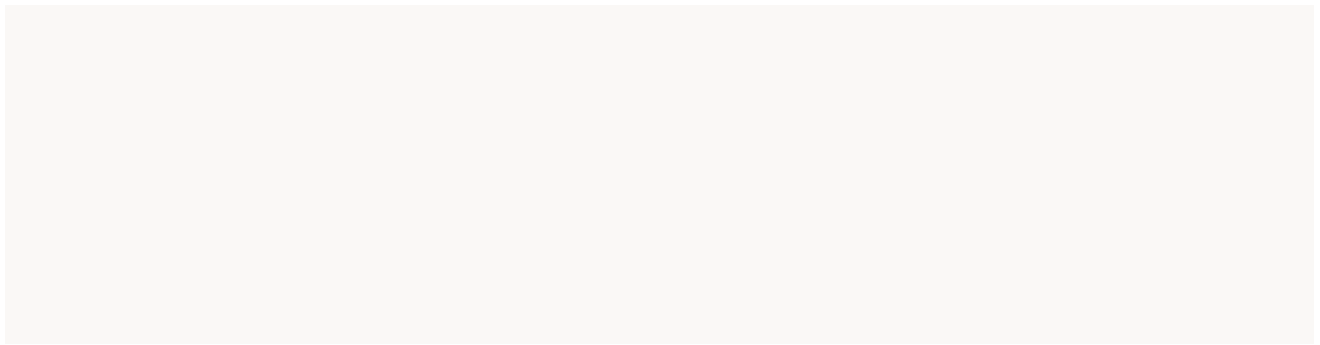
Le voyage à travers les domaines utilise un système d'**hexcrawl**. Chaque hexagone représente environ 10 kilomètres. Le mouvement, les rencontres et la consommation de ressources sont suivis par jour. Le **Niveau d'Hostilité** du domaine détermine la fréquence du danger.

MOUVEMENT & TERRAIN

Le mouvement de base est de **3 hexagones par jour** à pied. Le terrain modifie cela :

DANGERS ENVIRONNEMENTAUX

Les domaines ne sont pas passifs. Ils testent constamment les voyageurs.



GESTION DE BASTION

GESTION DU BASTION

APERÇU DU BASTION

Les Bastions sont des forteresses contrôlées par les joueurs qui fournissent des refuges sûrs, génèrent des ressources et servent de points d'ancrage narratifs. Ils peuvent être n'importe quoi, d'une tour fortifiée à une ville prospère.

CE QUE LES BASTIONS FOURNISSENT

- ♦ **Repos Sûr** : Récupération complète sans tests de rencontre
- ♦ **Génération de Ressources** : Gagnez des fournitures, des pièces ou des biens spécialisés
- ♦ **Influence Politique** : Négociez avec les domaines d'une position de force
- ♦ **Point d'Ancrage Narratif** : Les PNJ, quêtes et événements de domaine se concentrent autour de votre Bastion

ÉTABLIR UN BASTION

Pour établir un Bastion, vous avez besoin : un emplacement approprié, ressources initiales et permission du domaine (ou la force de le réclamer par la force).

ÉTAPE 1 : CHOISIR L'EMPLACEMENT

Près d'un portail, zone riche en ressources ou point d'étranglement stratégique. Le Trickster détermine l'aptitude et les menaces initiales.

ÉTAPE 2 : NÉGOCIER OU CONQUÉRIR

Utiliser l'Échange Social pour négocier avec les entités de domaine (TN = Volonté × 4) ou nettoyer la zone par la force. Quoi qu'il en soit, atteindre une Disposition +2 minimum.

ÉTAPE 3 : INVESTIR DES RESSOURCES

500 pièces minimum + 1 mois de temps libre. Embaucher des travailleurs, rassembler les matériaux, construire les bâtiments principaux.

ÉTAPE 4 : DÉFINIR LES STATS

Définir les valeurs de départ : Population 1, Prospérité 1, Stabilité 1, Menace 0.

GESTION DES RESSOURCES

Les Bastions sont suivis avec quatre ressources principales : **Population**, **Prospérité**, **Stabilité** et **Menace**.

RessourcePlageEffet ----- Population0-5Nombre de résidents. Détermine la main-d'œuvre, la défense et la capacité de projet. Prospérité0-5Richesse économique. Génère des pièces par saison, permet les projets commerciaux. Stabilité0-5Cohésion sociale. Préviens les révoltes, améliore le moral, permet la gouvernance. Menace0-5Niveau de danger. À 3+, déclenche les événements de crise. À 5, le Bastion est détruit.

AVANTAGES DES RESSOURCES

AVANTAGES DE POPULATION

- ♦ Pop 1 : Peut compléter 1 projet par saison
- ♦ Pop 2 : Milice (10 gardes), marché établi
- ♦ Pop 3 : Peut compléter 2 projets par saison, attire des spécialistes
- ♦ Pop 4 : Statut de ville, établir des lois et une gouvernance
- ♦ Pop 5 : Statut de cité, pouvoir politique dans le domaine

REVENUS DE PROSPÉRITÉ (PAR SAISON)

- ◆ Pros 1 : 100 pièces d'argent
- ◆ Pros 2 : 250 pièces d'argent
- ◆ Pros 3 : 500 pièces d'argent + 1 bien commercial
- ◆ Pros 4 : 1 000 pièces d'argent + 2 biens commerciaux
- ◆ Pros 5 : 2 500 pièces d'argent + 5 biens commerciaux (cité prospère)

PROJETS DE BASTION

Les projets améliorent votre Bastion. Chacun prend 1 saison (3 mois) et coûte des ressources.

RELATIONS DE DOMAINE

Votre Bastion existe au sein (ou à proximité) de domaines. Gérer les relations est crucial pour la survie et la prospérité.

DISPOSITION DU DOMAINE

Suivez la Disposition avec chaque domaine proche séparément (-5 à +5). Cela affecte le commerce, les menaces et les Bénédiction/Malédiction affectant votre Bastion.

MENACES & ÉVÉNEMENTS

À la fin de chaque saison, lancez sur la Table des Événements. Une Menace plus élevée augmente les chances d'événements négatifs.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS SAISONNIERS (1D6 + MENACE)

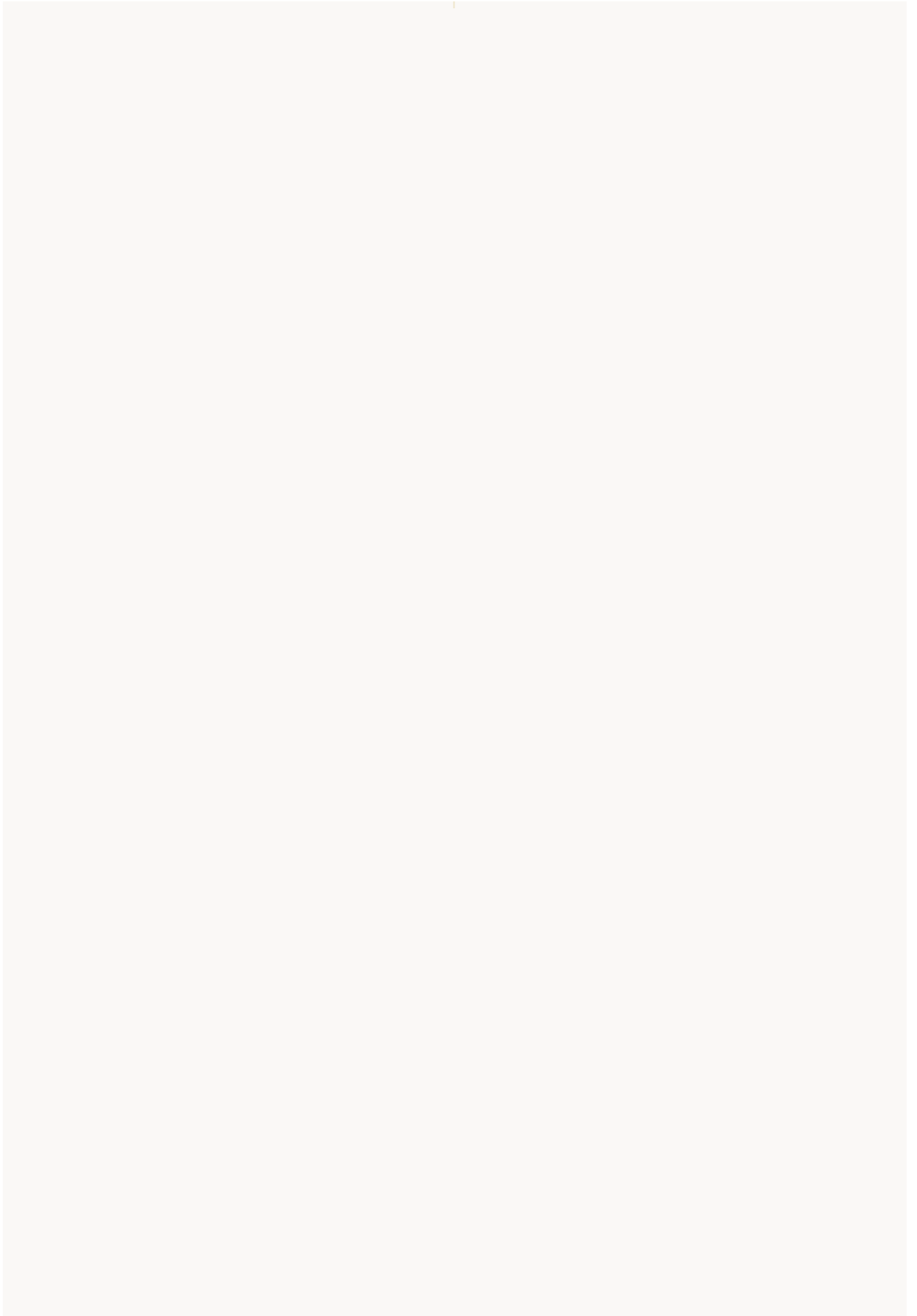
TABLE DE CRISE (1D6)

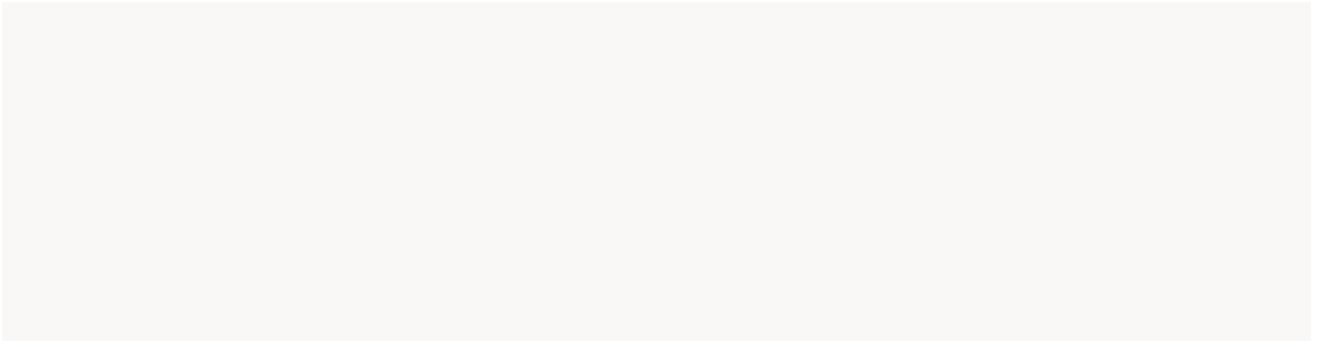
TOURS SAISONNIERS

La gestion de Bastion se fait sur une échelle de temps saisonnière (3 mois = 1 tour). Entre les aventures, résolvez un tour saisonnier.

SÉQUENCE DU TOUR SAISONNIER

- ◆ **1. Collecter les Revenus** - Gagnez de l'argent selon le niveau de Prospérité.
- ◆ **2. Résoudre les Projets** - Complétez les projets en cours (1-2 par saison selon la Population).
- ◆ **3. Lancer l'Événement** - 1d6 + Menace. Consultez la Table des Événements Saisonniers.
- ◆ **4. Ajuster les Ressources** - Appliquez les résultats de l'événement. Si Stabilité < 1, risque de révolte (-1 Population). Si Menace ≥ 5, Bastion détruit.
- ◆ **5. Planifier la Saison Suivante** - Choisissez de nouveaux projets, assignez les ressources, préparez-vous aux menaces.







PARTIE VI: POUR LE TRICKSTER

MÉCANIQUES AVANCÉES

MÉCANIQUES AVANCÉES

COMBAT MONTÉ

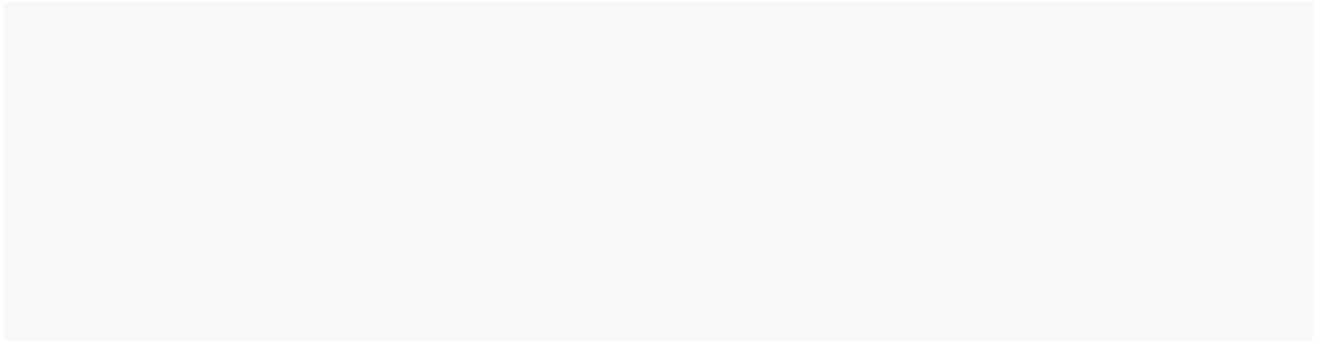
Combattre à cheval ou sur des montures plus étranges change la dynamique de la bataille.

- ♦ Le cavalier utilise la vitesse de mouvement de la monture (typiquement +2 hex/round)
- ♦ La charge accorde +2 dégâts sur la première attaque mais -1 pour toucher
- ♦ La monture peut être ciblée directement (typiquement Forma 3, 5 Blessures)
- ♦ Si la monture est tuée, le cavalier doit tester Athlétisme TN 12 ou tomber à terre
- ♦ Les armes d'hast infligent des dégâts doubles sur une charge mais ne peuvent être utilisées à pied

CORRUPTION & SOUILLURE

L'exposition prolongée aux domaines sombres laisse des marques.

- ♦ Gagnez de la Souillure par : Potentiels Corrompus, objets maudits, pactes sombres, exposition aux domaines
- ♦ Suivez la Souillure (0-10). À 5, gagnez un trait négatif permanent. À 10, le personnage devient PNJ.
- ♦ Réduisez la Souillure par : Rituels de purification (rares), accomplissement d'arcs de rédemption, repos profond dans des domaines purs
- ♦ Certaines capacités utilisent la Souillure comme carburant—puissant mais dangereux

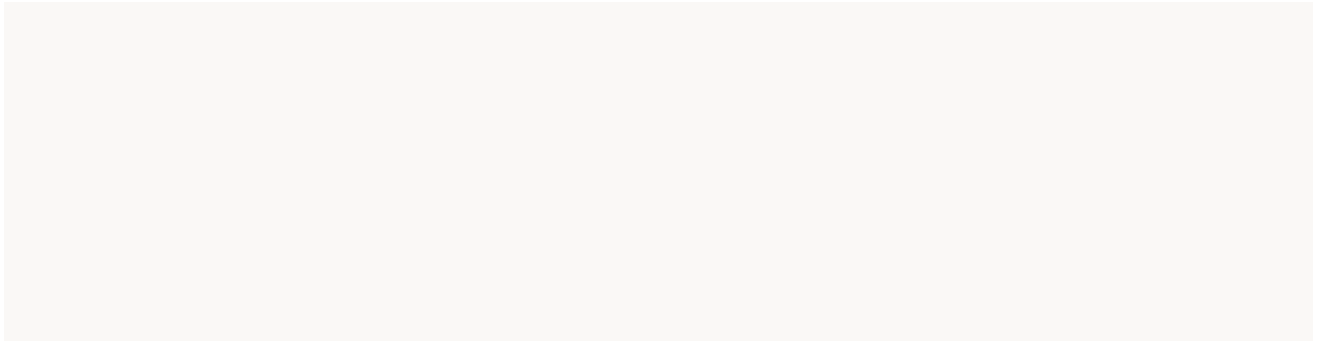


DESIGN D'ENVIRONNEMENT

CONCEPTION D'ENVIRONNEMENT

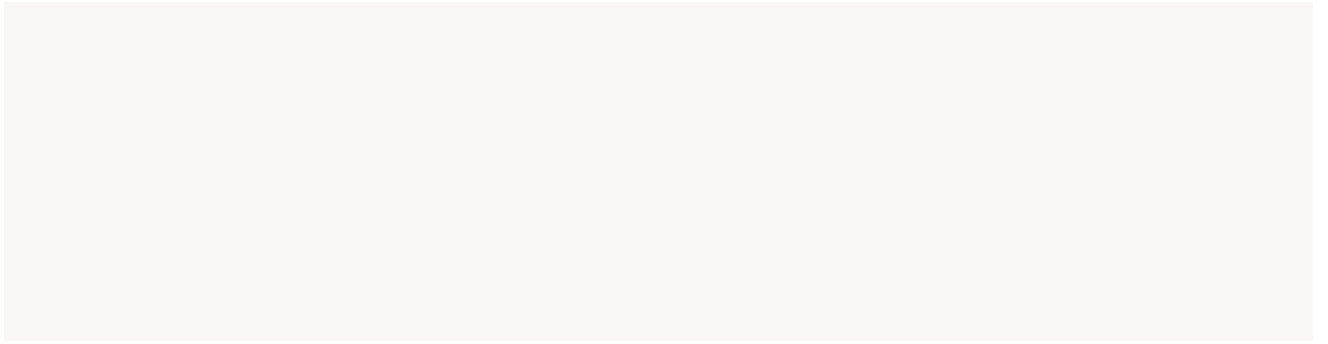
CRÉER DES DOMAINES

Chaque domaine a besoin d'un **Concept**, de **Règles** et d'une **Âme**.



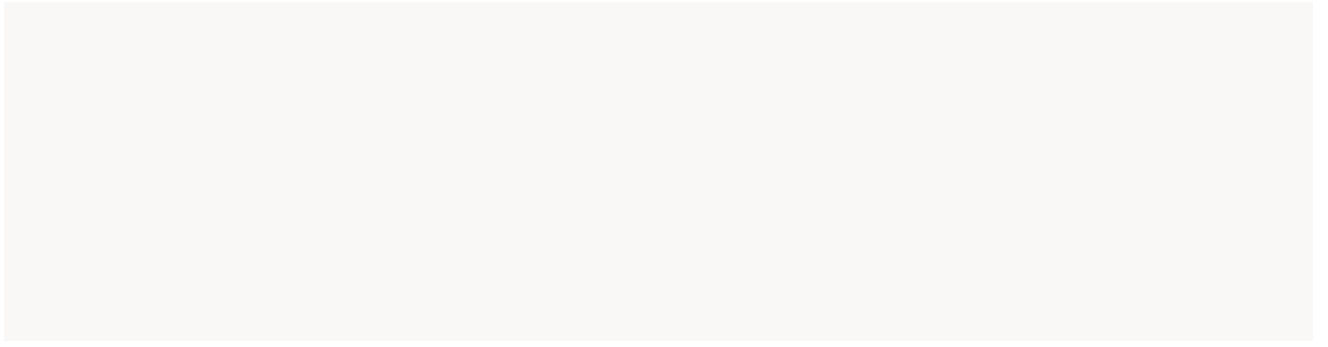
GUIDE DU MENEUR

GUIDE DU MAÎTRE DE JEU



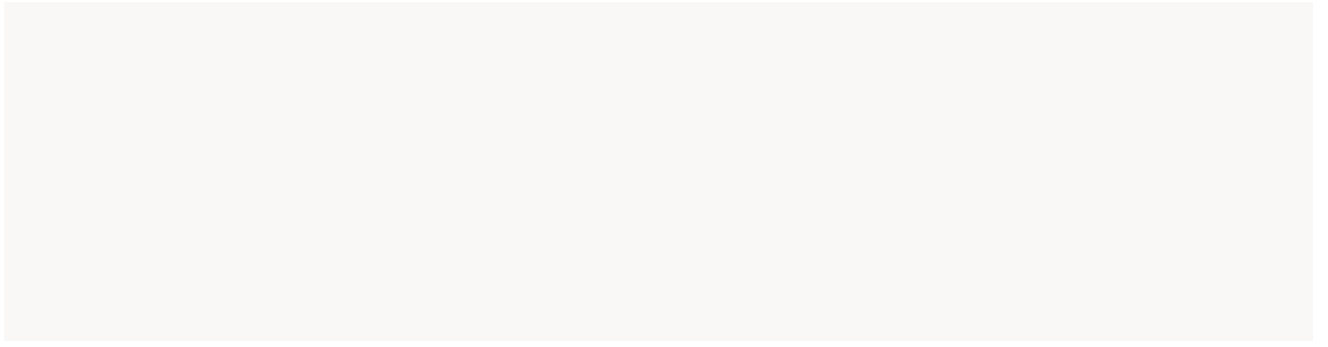
BESTIAIRE

BESTIAIRE



ANNEXE A: TABLES DE RÉFÉRENCE RAPIDE

RÉFÉRENCE RAPIDE



GLOSSAIRE

alptrauuma: [object Object]

anima: [object Object]

career: [object Object]

deepRest: [object Object]

domain: [object Object]

domainHunt: [object Object]

drift: [object Object]

dropPool: [object Object]

echo: [object Object]

explodingDice: [object Object]

faunaAndFlora: [object Object]

forma: [object Object]

fortify: [object Object]

fountainOfAbyss: [object Object]

fracture: [object Object]

heavyRest: [object Object]

imaginationPool: [object Object]

ledger: [object Object]

lightRest: [object Object]

mapping: [object Object]

numbralDice: [object Object]

partizanBond: [object Object]

portal: [object Object]

portalDriftCheck: [object Object]

potential: [object Object]

push: [object Object]

reach: [object Object]

reverie: [object Object]

sacrifice: [object Object]

scar: [object Object]

skill: [object Object]

swarmTouched: [object Object]

theAbyss: [object Object]

theCount: [object Object]

theDrop: [object Object]

traveler: [object Object]

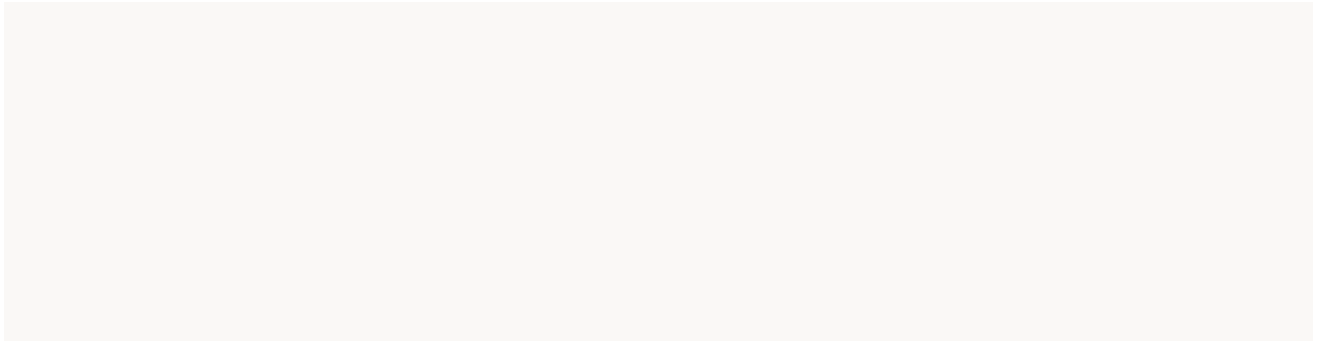
trickster: [object Object]

umbra: [object Object]

upend: [object Object]

veil: [object Object]

wound: [object Object]



INDEX

A

Actions, 12

Anima, 8

Armure, 45

Attaques, 38

B

Bastion, 78

Bénédictions, 65

Bestiaire, 92

C

Carrières, 24

Combat, 35

Comte (Le), 55

Création de personnage, 18

D

Dégâts, 40

Dérive, 10

Domaines, 60

DROP (Système), 8

E

Équipement, 72

Essences, 8

Exploration, 75

F

Forma, 8

Fuite, 42

M

Malédictions, 67

Manoeuvres, 11

P

Potentiels, 62

Poussée, 11

R

Registre, 55

Rêverie, 9

Repos, 77

S

Sacrifice, 11

Compétences, 22

U

Umbra, 9

V

Voyageurs, 5

LICENCE OUVERTE

LICENCE OUVERTE NOWHERE LAND V1.0

Ce document et son contenu sont publiés sous la Licence Ouverte Nowhere Land.

VOUS POUVEZ LIBREMENT:

- ♦ **Partager** — copier et redistribuer le matériel sur n'importe quel support ou format
- ♦ **Adapter** — remixer, transformer et construire à partir du matériel

SOUS LES CONDITIONS SUIVANTES:

- ♦ **Attribution** — Vous devez créditer de manière appropriée, fournir un lien vers la licence, et indiquer si des modifications ont été apportées.
- ♦ **Non-commercial** — Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales sans autorisation explicite.
- ♦ **Partage dans les mêmes conditions** — Si vous remixez, transformez ou construisez à partir du matériel, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence.

Pour plus d'informations, visitez: www.nowhere-land.com/open-license