

# L'HORLOGERIE DES RATS





## A la découverte de

## L'HORLOGERIE DES RATS

Salut les amis !

Le document que vous êtes en train de lire n'est ni plus ni moins que le dossier que je vais soumettre à *La Boîte à Polpette* dans le cadre de leur sélection 2006. L'enjeu de cette sélection ? Voir le livre de règles *L'Horlogerie des Rats* être édité puis vendu en boutique spécialisée... Et ouaip, rien que ça ! Mais ce document, j'ai voulu que ce soit un peu plus qu'un dossier. Parce que quand on dit "dossier", on pense "commerce", ou "information", mais on ne pense pas "jeu". Or, c'est le jeu qui m'intéresse. Le plaisir de jouer bien sûr, mais aussi le plaisir de faire jouer, que ce soit en maîtrisant une partie de jeu de rôle avec des potes, ou bien en proposant un jeu à des gens pour qu'ils s'amusent avec. C'est pour ça qu'en guise de dossier, j'ai voulu faire un kit de découverte, sorte de "version miniature" de ce que pourrait être *L'Horlogerie des Rats* si jamais il avait la chance de voir le jour.

Bien sûr, dix pages, c'est très léger, et je n'ai pas la prétention de proposer en un espace aussi réduit un chef d'œuvre ludique. Toutefois, j'ai fait tout mon possible pour que ce kit soit agréable à lire et vous donne envie de jouer. Malgré son format réduit, j'ai tout fait pour qu'il soit "suffisant" - à défaut d'être complet - et si un jour futur vous veniez me trouver pour me dire que vous et vos amis êtes parvenus à mener à bien une campagne de *L'Horlogerie des Rats* avec ce simple kit, et bien vous feriez de moi le plus fier des rôlistes, parce que je ne rêve pas de mieux !

Ainsi donc, vous trouverez ici une courte nouvelle d'ambiance, une très résumée présentation de l'univers du jeu, une brève version du système de création de personnages et des règles de jeu, ainsi que l'évocation des principaux secrets qui constituent l'intérêt ludique des intrigues de *L'Horlogeries des Rats*. C'est d'ailleurs pour ça que cet ultime chapitre sera agrémenté de quelques idées de scénarios et de quelques exemples de personnages non-joueurs, afin de vous aider à créer vos propres aventures ! La lecture de ce dernier chapitre est donc vivement déconseillée à ceux qui ne souhaiteraient pas mener dans *L'Horlogerie des Rats*, car la découverte prématurée des "surprises" qu'il recèle nuirait en partie à votre plaisir de jouer.

Pour l'heure, *L'Horlogerie des Rats* est loin d'être achevée, et le kit de découverte que vous êtes en train de lire est le seul document informatique à exister pour ce jeu ! J'ai chez moi bien des pages de brouillons noircies d'idées, et bon nombre de forums rôlistes ont enduré mon intarissable bavardage à son sujet (je pense surtout à vous, les amis du SDEN, quand je dis ça !), de même que quelques personnes ont déjà joué avec moi à des parties-tests de *L'Horlogerie des Rats*, mais des versions "jouables et récupérables" du jeu, il n'en existait pas. J'espère que ce présent kit saura combler ce manque auprès de ceux qui m'ont manifesté le désir de pareil document. Une chose est sûre, que ça marche ou pas avec *La Boîte à Polpette*, ce kit marque le début de l'aventure pour *L'Horlogerie des Rats*, certainement pas la fin !

Si jamais vous aviez des remarques, des questions, des critiques ou bien simplement de petits mots à me faire parvenir, sachez que vous pouvez me contacter à l'adresse suivante [patrick.baltazar@wanadoo.fr](mailto:patrick.baltazar@wanadoo.fr), et que je ferai tout mon possible pour vous répondre au mieux, et dans les plus brefs délais. Si jamais ma boîte mail ne marche pas (ce qui est trop souvent le cas à mon goût !), passez sur le forum du SDEN, vous m'y trouverez sûrement !

Pour finir, je tenais absolument à saluer le boulot de mon ami et "collègue", Sébastien "Mercutio" Abellan. C'est lui qui a maqueté, illustré et relu ce kit de découverte. Plus que ça, il a toujours su me rebooster quand j'en avais besoin, par son talent bien sûr - ça fait plaisir à voir d'aussi jolis dessins ! -, mais par sa sympathie surtout. Vraiment Merc', jamais je ne te remercierai assez pour tout ce que tu as fait pour moi et mon *Horlogerie des Rats* !

Voilou ! Sur ce... Bonne lecture les amis !

Patrick "Djez" Baltazar

Plus d'informations sur les forums du Site de l'Elfe Noir :  
<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=24543>



## SECONDE CHANCE

— Mais qu'est-ce que j'ai fait à la Pierre Noire pour mériter une bande d'abrutis pareille ! Vous pouvez me dire à quoi vous pensiez quand vous avez fait ça ? Vous vous rendez compte que si quelqu'un vous a vus, moi aussi j' risque de finir recyclé ?

— Ecoute Perce-Tympan...

Un méchant coup de griffe sur son museau mit fin aux jérémiades de Flageolet.

— Ta gueule Flageolet ! Ferme-la, et écoute bien ce que j'avais te dire... et c'est valable pour toi aussi Demie-Queue, alors continue de fixer le sol si tu veux pas t'en prendre une sur le coin de la gueule ! Vous avez pas encore compris que les dominants veulent pas d'sans-famille comme nous dans leur Haut Quartier ? Tout ce que vous aviez à faire, c'est rester dans l'ombre, mais non ! On dirait qu'vous cherchez à vous faire couper les pattes !

Perce-Tympan fit alors une courte pause dans son sermon pour prendre le temps de scruter les réactions de ses deux compères : ils avaient l'air mortifiés... Satisfait, il reprit la parole.

— Mais pourquoi vous êtes allés suriner ce foutu marmiton ?! Ma parole, vous avez rien dans la caboche ! Vous avez foutu en l'air une planque de rêve pour quoi, deux, trois grols ? D'ailleurs c'est vrai ça... Qu'est-ce que vous avez raflé sur le gros tas ?

Les deux compères n'avaient pas besoin de le voir pour sentir sur leurs nuques l'œil inquisiteur de leur chef. Embarrassés au plus haut point, ils échangeaient quelques regards inquiets, comme pour se mettre d'accord sur la réponse à donner. Finalement, Demie-Queue se redressa à moitié pour se faire leur porte-parole.

— Bah en vérité chef, c'est tout comme vous avez dit... Grasse-Queue avait tout juste deux graines de tournesol sur lui, rien de plus...

Avec une vivacité et une fureur effarante, Perce-Tympan saisit Demie-Queue par la gorge pour le plaquer violemment contre le mur le plus proche : ses griffes étaient si profondément ancrées dans la peau de l'infortuné rongeur que du sang s'était mis à perler.

— Si tu veux pas qu'je t'fasse bouffer ton moignon de queue, tu ferais mieux d'y réfléchir à deux fois avant de te foutre de moi ! Pour la dernière fois, qu'est-ce que vous avez trouvé ?

Demie-Queue se tourna vers Flageolet le regard implorant. Celui-ci sembla hésiter un instant, puis, probablement parce qu'il avait jugé que le jeu n'en valait pas la chandelle, il souleva sa casquette pour dévoiler le fruit de son meurtre : un petit rouge glissé sur une chaînette de métal...

Intéressé, Perce-Tympan se calma d'un coup et relâcha Demie-Queue pour se saisir de l'objet et l'examiner à sa convenance.

— En fin de compte, vous n'êtes peut-être pas aussi inutiles que ça !... J'imagine que vous savez ce que c'est ?

Perce-Tympan pensait tout l'inverse, mais il jugea préférable d'en avoir le cœur net... et Flageolet eut tôt fait de le rassurer sur ce point.

— Ouais, c'est une babiole de femelle, et une belle ! Je suis sûr que ça vaut un max ! On voulait le revendre à un des gars de la bande des Surineurs...

— Mais on t'aurait donné ta part ! se sentit obligé d'ajouter Demie-queue.

Perce-Tympan était aux anges face à l'ignorance de ses deux compères, même si il n'en témoignait aucun signe. Au contraire, il durcit encore le ton lorsqu'il s'adressa à eux.

— Ma part ! Mais je la tiens entre mes pattes, ma part ! Je garde la babiole pour moi tout seul. J'espère que ça vous dérange pas ?!

Flageolet commença à fouetter l'air de sa queue en signe de grande colère, mais lorsqu'il croisa le regard de Perce-Tympan, il se calma bien vite pour se concentrer sur la contemplation des pavés. Demie-Queue, lui, n'avait pas attendu un instant pour s'incliner face à la volonté du chef de leur petite troupe.

— Maintenant, barrez-vous ! J'ai besoin d'être un peu seul.

Les deux rats ne se firent pas prier pour se soustraire à la vue de Perce-Tympan. Une fois les autres disparus, il regarda à nouveau la chaînette et son engrenage.

Il s'agissait en vérité d'un passe pour La Tour d'Engrenage et il le savait bien. Ces engrenages étaient distribués par les rats importants aux Sans-Familles qui s'étaient particulièrement distingués par les services qu'ils avaient pu rendre. Une fois muni de cette médaille, il était possible d'accéder aux sélections pour se faire recruter par l'emblématique Horlogerie des Rats. C'était une sorte de sélection, de tri, afin de ne laisser sa chance qu'à "ceux qui le méritaient". On racontait que plus l'engrenage donné en récompense était doté de nombreux crans, plus la candidature était considérée avec sérieux. Perce-Tympan avait déjà vu des médailles à quatre et six crans, une fois même on lui avait parlé d'un engrenage à huit crans... mais là, c'était un engrenage à douze crans qu'il tenait entre les pattes. Bon sang, douze crans !

Perce-Tympan n'avait jamais vraiment été attiré par cette Horlogerie des Rats, c'était un rat des rues, un fils de la Cité, et il avait appris à s'habituer à cette vie. Mais là, il avait conscience de posséder une chance unique de changer de vie, et cette idée le fit frissonner d'excitation.

Il passa la chaîne autour de son cou, et la cacha sous sa chemise. Il regarda un peu autour de lui, avant de finalement s'en-gouffrer dans la ruelle qui se trouvait derrière lui. Dans la ruelle qui prenait la direction de l'Horlogerie des Rats.



# VIVRE DANS LA CITE-BULLE

## Ambiance

Imaginez-vous le Whitechapel de Jack l'éventreur, ses ruelles glauques et malfamées où la peur colle tout autant à la peau que les vapeurs malsaines. Imaginez-vous le Paris de Gavroche, ses gosses des rues qui crèvent la faim la haine au ventre et ses usines grouillantes de miséreux qui murmurent leurs rêves de révolution tout en gaspillant leur santé sur des machines qui ne profitent qu'à ceux qui ne les manient pas. Imaginez-vous le monde de Jules Verne, ses inventeurs philanthropes ou non, mais qui toujours mettent tout leur cœur à la création des folles inventions qui selon eux permettront de changer le monde. Imaginez-vous une société comme celle de Soleil Vert, où les dirigeants mentent et manipulent sans cesse les populations pour préserver l'ordre social et n'hésitent pas à orchestrer les pires atrocités pour assurer le confort de leurs propres positions. Enfin, imaginez-vous un peuple cloisonné, prisonnier depuis toujours d'un immense dôme de verre, qui a appris au fil des siècles à avoir une peur viscérale du dehors alors que dedans tout est gris et étouffant, tout n'est que désespoir et fatalité.

Maintenant, au lieu d'hommes, voyez des rats. Des rats qui pourraient paraître tout à fait anodins s'ils n'étaient pas vêtus à la mode du XIXème siècle et s'ils ne passaient pas le plus clair de leur temps à marcher sur les pattes arrières comme pour mimer l'humanité. Voyez les doués de conscience, doués d'une intelligence équivalente à celle de l'homme mais fortement imprégnés de leur nature fonda-mentale de rats : un petit peuple irrespectueux, sale, nerveux, pugnace, égoïste, impitoyable, où seul compte vraiment le confort individuel et immédiat. Un peuple où la loi du plus fort fait souvent office de justice, un peuple où l'honneur n'est que peu de chose par rapport à la survie, un peuple d'opportunisme froid et implacable.

L'image que vous contemplez, c'est celle de la Cité-Bulle.

## Une cité de rongeurs

Toute la cité n'est que ruelles étroites, cul-de-sac inopinés et galeries alambiquées... Ce chaos visuel actuel résulte d'une succession de bricolages des différentes générations de rats, qui ont transformé leur univers initial en fonction de leurs capacités athlétiques et de leur esprit tordu : passerelles, échelles ou même parfois de simples cordes relient les bâtiments entre eux dans un enchevêtrement quasi-incompréhensible et sans logique

apparente. Le tout construit dans les matériaux récupérés après la destruction d'autres bâtiments : métal, verre et pierre.

Les rues, livrées à toutes les immondices au contraire des appartements (il y a dans chaque demeure "un tonneau à déchet" qui sert aussi bien de poubelle que de commodités), sont heureusement entretenues par les "égoutiers", qui représentent un quart de la population. Ils amènent les déchets ramassés au grand centre de recyclage de la cité, qui parvient à transformer la quasi-totalité de cette récolte en quelque chose de réutilisable. Même les rats sont recyclés : leur peau sert souvent à la confection des habits, et leur chair est revendue comme nourriture.

Le reste est stocké dans le Grand Dépotoir même s'il est envisagé que les membre de l'Horlogerie des Rats aillent déverser ces déchets sur la Terre Distordue.

## Technologie bullienne

Technologiquement, les Rats sont à peu près aussi évolués que l'Angleterre du XIXème siècle. Toutefois, bon nombre de petites choses rendent la Cité-Bulle particulièrement singulière : l'écriture se fait en braille, en perçant de fines feuilles de métal avec un poinçon, et n'est maîtrisée que par les classes favorisées. Pour communiquer à distance, on emploie généralement un messenger, mais les institutions et les grands commerces possèdent également un équivalent de télégraphe. L'éducation se fait par l'intermédiaire de conteurs, qui au travers de leurs histoires, anecdotes et nouvelles tiennent le peuple informé. De même, les moyens de locomotion sont peu développés : hormis quelques rares trains à vapeur qui sillonnent la Cité, on ne trouve guère que des charrettes tirées par des

Rats. Les principales énergies de la cité sont le gaz, qui est obtenu à partir des déchets en décompositions, et l'électricité. Celle-ci est totalement hors du contrôle des rats, l'installation remonte à un temps oublié de tous, et les rats se contentent de profiter de ses bienfaits tant qu'ils durent.

C'est la Tour d'Engrenage, sorte d'horloge gigantesque, qui régule la vie des Bulliens. Celle-ci sonne toutes les douze heures, marquant le passage du jour à la nuit, et inversement. En effet, l'éclairage électrique de la cité respecte scrupuleusement le cycle des heures, et il fait noir douze heures par jour, toute l'année. D'ailleurs, la notion d'année échappe totalement aux Rats : pour eux, seuls existent les heures, les jours, et les nuits : aucun





calendrier n'existe, aucun comptage du temps sérieux. Les Rats ne s'intéressent véritablement qu'au présent, et ne font quasiment aucune projection dans le futur. C'est sans doute la plus grande différence entre le peuple rat et celui des Hommes.

### Une société oppressante

La société est organisée en trois castes : les Dominants (qui dirigent la ville, sorte de noblesse Bullienne), les Indépendants (qui correspondent plus ou moins à la bourgeoisie) et les Dominés (le "bas peuple"). Chacune de ces castes est divisée en familles, et chacune de ces familles correspond à une fonction sociale bien définie. Seuls les membres de la famille appropriée ont le droit d'exercer leur fonction. Ainsi, seuls des membres de la famille des Serviteurs ont le droit de l'être.

Les noms propres n'existent pas vraiment chez les Rats, et on leur préfère des surnoms. Généralement, il s'agit de noms composés, et basés sur le physique de l'individu comme "Rouille-Gueule" ou "Qu'une-oreille", mais à vrai dire, il n'y a pas réellement de règles en la matière. Ces surnoms servent principalement à distinguer un peu les individus entre eux, mais dans leur quotidien, c'est avant tout en fonction de la famille à laquelle ils appartiennent que les Rats seront présentés.

Il existe également des "hors-castes", qu'on appelle les Sans-Famille. On en distingue plusieurs catégories, faites en fonction du motif de rejet de l'individu par sa famille d'origine. (voir plus loin) N'étant rattachés à aucune famille, et donc à aucune fonction sociale, ils doivent pour survivre exercer les tâches de main d'oeuvre qu'on veut bien leur confier, généralement les plus pénibles et les plus mal rétribuées, ou bien se résoudre à la criminalité. La Petite Famille - véritable mafia bullienne - est

presque exclusivement composée de sans-famille.

La Loi Bullienne, très sévère, est appliquée par la famille des Gardes (caste indépendante) sous le contrôle de la famille des Juges (caste dominante). Les sanctions sont soit à base de dédommagement matériel, pour les plus petites fraudes, comme la fauche, soit d'amputations pour tout ce qui est grave. Il n'existe pas de peine d'emprisonnement, car cela est complètement étranger à la mentalité des Rats. D'ailleurs, le fait de priver quelqu'un de ses libertés élémentaires est jugé comme un délit grave.

La principale monnaie Bullienne est la Grol. Elle prend la forme d'une petite bille et a exactement la valeur d'une graine de tournesol - c'est d'ailleurs de là que vient son nom.



Mais le troc est plus courant que le salaire, et hormis les plus riches qu'une petite monnaie arrange, presque tout le monde préfère être payé en nature. L'alimentation se fait principalement à base de graines et de céréales fournies par les quelques champs qui recouvrent les terrasses de la cité. Il existe également des fruits, des légumes et des élevages d'insectes (vers à farine pour leur viande, abeilles pour le miel) mais ils constituent des produits rares et donc chers. Le lait maternel et la chair des cadavres sont également commercialisés. Enfin, toute l'eau de la cité vient du Grand Puits, gigantesque citerne dotée de filtres et de pompes bruyantes dont personne ne comprend véritablement le fonctionnement.

Notons au passage que dans la Cité-Bulle règne l'égalité des sexes, la seule véritable différence sociale étant que c'est la femelle qui s'occupe des enfants. D'ailleurs, il n'existe pas d'union institutionnalisée, mâles et femelles ont les partenaires qu'ils veulent ; simplement, le mâle n'a aucun droit sur les enfants, et de toute façon, il aurait bien du mal à prouver sa paternité tant la médecine reste archaïque.

En effet, la médecine des rats se résume à deux choses : les drogues et la chirurgie. Et encore, la première est-elle prescrite presque aléatoirement et la seconde se contente-t-elle de couper ce qui ne marche plus. Mieux vaut être résistant et prendre soin de sa personne si on ne veut pas finir recyclé avant l'heure !

Enfin, les rats possèdent toute sorte de croyances et de superstitions, à défaut de posséder une quelconque religion institutionnalisée. Bon nombre de ces croyances sont morbides et effrayantes, et si elles témoignent souvent d'une peur viscérale du dehors, elles révèlent également de bien sinistres choses qui se passent la nuit tombée dans les ruelles de la Cité...





# L'HORLOGERIE DES RATS

## Qui sont les Horlogers ?

Il y a quelques années, la famille des Inventeurs annonça au reste de la Cité-Bulle la plus extraordinaire des découvertes scientifiques : il était possible de quitter la Cité-Bulle ! Pas en allant dehors - non, cela, tout le monde savait bien que c'était pure folie - mais en empruntant "un couloir distordu". Il était possible, à partir de la sacro-sainte Tour d'Engrenage, de distordre le temps de façon contrôlée, afin de créer une sorte de "pont" vers un monde parallèle, reflet déformé d'une autre époque. Afin de prouver ce qu'ils disaient, ils montrèrent les extraordinaires découvertes que leurs pionniers avaient ramenées de là-bas, et tous durent se rendre à l'évidence : un nouveau monde était accessible...

Bien sûr, ces incroyables voyages étaient extrêmement dangereux, car la Terre Distordue est un monde étrange et effrayant. De plus, on constata que l'atmosphère y était viciée, et que ceux qui ne prenaient pas les mesures nécessaires - masques à gaz principalement - finissaient par être atteints de Distordance, un mal terrible et incurable. C'est pourquoi la famille des Inventeurs exigea d'exercer son contrôle sur les expéditions en Terre Distordue, afin de veiller au mieux à la sécurité de tous.

Face à tant de merveilleuses richesses, on comprit vite qu'il faudrait trouver d'avantage d'explorateurs pour exploiter au mieux les ressources de cette nouvelle terre. Les Inventeurs réfléchirent longuement avant d'annoncer qu'ils allaient former et employer des Sans-Famille à cette fin. Beaucoup furent choqués à l'annonce de cette nouvelle, jugeant indignes ces parias d'exercer une tâche aussi noble, mais les Dominants, pour la plupart, apprécièrent la sagesse des Inventeurs. Ils comprirent que si les Inventeurs les avaient choisis, c'était tout autant pour trouver moyen d'enfin canaliser cette classe dangereuse en un rôle utile que pour éviter aux vrais citoyens Bulliens d'avoir à affronter la dureté de la Terre Distordue ; la loi fut donc votée à une large majorité par le Conseil des Dominants.

Ce nouvel ordre de voyageurs temporels reçut la Tour d'Engrenage comme local, et on décida de le baptiser Horlogerie des Rats. Ses membres seraient donc les Horlogers.

## Recrutement et formation

Il est bien évident que L'Horlogerie des Rats ne peut se permettre, pour des missions aussi délicates, de recruter n'importe qui. C'est pourquoi elle a mis en place un système de sélection en deux étapes. La première prend la forme d'une chaînette dotée d'un en-

grenage que les rats influents de la cité peuvent donner en récompense aux Sans-Familles qui se sont illustrés par leur valeur. Plus l'engrenage est cranté, plus la distinction est grande.

Muni de ce passe, le Sans-Famille doit se présenter à la Tour d'Engrenage pour passer les tests : des épreuves physiques, médicales et psychologiques visent à s'assurer de la qualité du candidat. Bien peu de prétendants parviennent à franchir ces âpres sélections.

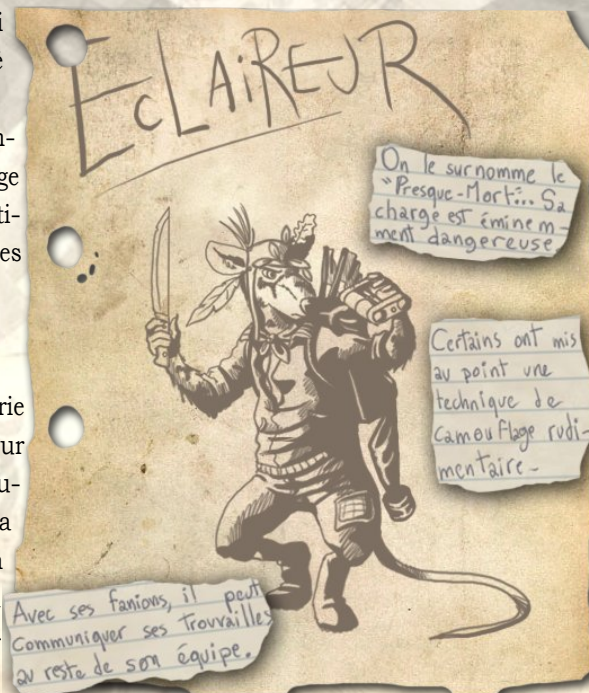
Une fois cette étape franchie, le rat intègre l'Horlogerie. Pourtant, il ne partira pas tout de suite en mission. Il reçoit d'abord un entraînement intensif de plusieurs semaines, où on lui explique comment employer le matériel technologique indispensable. On lui apprend aussi comment se prémunir des principaux dangers qui l'attendent, et surtout, on lui inculque le Code des Horlogers, ensemble de règles strictes que les Horlogers s'engagent sur l'honneur à respecter en toute situation : sur la Terre Distordue, on ne peut pas se permettre de plaisanter avec la discipline.

Ainsi, les Horlogers apprendront que la Terre Distordue est une terre hostile, peuplée de Distordus, des primitifs difformes et sauvages aux faux airs de rats, de monstres terrifiants, d'une végétation étouffante et périlleuse, mais aussi pleine de pièges étranges, de gaz nocifs et de richesses inestimables sans doute issues d'une civilisation disparue.

## Constitution d'une équipe d'Horlogers

Une équipe d'Horlogers qui part en mission est constituée de huit membres aux fonctions précises : le *Meneur* (chef d'équipe, il prend les décisions), l'*Eclaireur* (il guide le groupe dans les Terres Distordues), l'*Historien* (il tient le journal de l'équipe et fait office de "spécialiste en distordus"), le *Naturaliste* (spécialiste en faune et flore, médecin à l'occasion), le *Gardien* (garde du corps et sentinelle de l'expédition), le *Porteur* (rat à tout faire et touche à tout), le *Scientifique* (expert en technologie), le *Purificateur* (chargé d'assainir les zones malsaines et de faire respecter le Code des Horlogers).

Lors de sa première mission, l'Horloger se voit confier l'un de ces postes en fonction de ses propres compétences. Ce rôle peut évoluer au fil des missions, mais généralement, on laisse les Horlogers dans leur affectation d'origine afin qu'ils s'y perfectionnent. Les postes de Meneur et de Purificateur ne sont pour ainsi dire jamais confiés à de nouvelles recrues.





# DEVENIR HORLOGER

## Qui suis-je ?

La première chose à faire pour créer un personnage de l'Horlogerie des Rats, c'est de réfléchir à sa description. Il faut savoir à quoi il ressemble, comment il s'appelle, quel est son caractère et son passé, etc... Entre autres choses, vous devez choisir le type de Sans-Famille auquel vous appartenez, ce qui vous aidera pour votre roleplay. Voici quelques exemples, accompagnés de conseils "techniques" pour le Grand Horloger (c'est comme ça que le meneur de jeu est désigné dans L'Horlogerie des Rats).

**SORCIER** : Ce sont des Perce-senteurs, ils sont capables, simplement en reniflant quelque chose, de deviner son état, sa nature profonde, même son histoire... Ils sont mis en marge de la société parce que leur don est jugé anormal, et les gens se méfient d'eux, même s'ils sont respectés et que les miséreux voient en eux des sages. [Note: c'est au GH de gérer ce don comme bon lui semble, en détaillant vos "visions" le cas échéant. Attention, il peut aussi vous infliger de terribles migraines handicapantes, contre-coup du pouvoir des Sorcier]

**TECHNOMANCIEN** : Ce sont des rats qui partagent un lien quasi-fusionnel avec la technologie en général et les machines en particulier. Ils ont tout simplement un don incroyable pour comprendre toute sorte de mécanismes. Bizarrement, ils semblent eux-mêmes quasi "mécaniques", dépourvus de tout instinct animal. Ce sont de froides "machines à penser", à la logique implacable mais au comportement peu naturel... Si bien qu'ils finissent rejetés par leur famille. [Note: le GH est invité à grandement faciliter les tests liés à la mécanique des Technomanciens, et au contraire, à corser considérablement ceux liés aux rapports sociaux]

**GEANT** : Ce sont tout simplement des rats immenses, mesurant près du double d'un individu normal. Malgré leur force colossale, ils sont mis à l'écart car leur taille trop grande les rends inadaptés à la plupart des situations quotidiennes. [Note: vous commencez avec 6 en CONstitution d'office, mais vous n'avez que 13 points à répartir dans les autres Caractéristiques]

**RENEGAT** : Ce sont des criminels en fuite qui se terrent chez les sans-caste pour échapper au jugement de la loi Bullienne. Ils abandonnent toute attache car c'est leur seule façon d'échapper à leur châtiment. Ils peuvent être issus de n'importe quelle caste, Dominés, Indépendants et même Dominants. [Note: le renégat possède généralement quelques alliés précieux dans la Cité-Bulle, mais également bon nombre d'ennemis jurés]

**FOU** : Ce sont des rats au comportement si anormal qu'ils ont été rejetés de leurs familles d'origines. De leur folie peut surgir à tout

moment le meilleur... comme le pire. Il est à noter que bon nombre de fous sont en vérité des membres de la classe des Dominés qui sont tout à fait sains d'esprit, mais qui feignent la folie pour s'échapper du cadre oppressant de leur vie besogneuse. [Note: là, on est purement dans le roleplay. Cependant, le meneur, s'il le désire, peut "aggraver" les crises des vrais fous sur toute obtention d'un "12" sur un test]

**FILS DE LA CITE** : Ils n'auraient aucune raison "physique ou mentale" d'être rejetés par leur famille, mais ils ont eu le malheur d'être le rejeton d'un sans-famille, du coup, ils se retrouvent de naissance dans cette situation... Certains sans-famille sont aussi des enfants abandonnés, qui ont dû apprendre à se débrouiller seul. Ils représentent la majorité des hors-caste. [Note: aucune règle particulière, il s'agit de la catégorie "de base", celle qu'il est conseillé de jouer si l'on ne sait pas quoi interpréter]

## Déterminer ses caractéristiques

Les Caractéristiques de HdR sont notées sur 5 (1 : nul ; 2 : faible ; 3 : moyen ; 4 : bon ; 5 : excellent) ; les Compétences, elles, sont notées sur 6 (0 : non-initié ; 1 : amateur ; 2 : confirmé ; 3 : professionnel ; 4 : expert ; 5 : maître ; 6 : virtuose). A la création, un personnage débute avec 20 points à répartir entre les six Caractéristiques. En ce qui concerne les Compétences, il aura le double de points à répartir dans chaque catégorie que la valeur attribuée à la Caractéristique associée (donc, un géant avec 6 en Constitution répartira 12 points entre les différentes Compétences liées à cette Caractéristique).

## Caractéristiques et compétences associées

**CONstitution** : pour tout ce qui a un lien avec la force et la robustesse.

- *Dominance* : pour commander, intimider, s'imposer...
- *Santé* : pour résister à la fatigue, aux poisons, aux maladies...
- *Vigueur* : pour soulever de lourdes charges, résister aux chocs physiques...
- *Volonté* : pour résister à la peur, aux pressions psychiques, à la torture...

- **ComBaT** : pour tout ce qui a trait à l'art de la guerre
- *Bagarre* : pour se battre à mains nues ou avec des armes de fortune.
- *Initiative* : pour réagir vite, esquiver.
- *Mêlée* : pour combattre avec des armes de corps à corps.
- *Précision* : pour viser avec des armes à distance.

**RUSE** : pour tout ce qui nécessite d'être vif d'esprit et attentif aux détails

- *Discretion* : pour dissimuler, se cacher, ne pas faire de bruit...
- *Esprit* : pour mentir et déceler le mensonge, faire preuve de bon sens, mémoriser...



Noter les  
lunettes de  
protection.

# HORLOGER



Le masque :  
l'air vicié en  
dehors de la  
bulle le rend  
essentiel à  
toute tentative  
d'exploration.

- **Orientation** : pour se repérer, suivre une piste, analyser des empreintes...

- **Vigilance** : pour voir, entendre, remarquer des détails surprenants...

- **ATHlétisme** : pour toutes les aptitudes physiques liées au mouvement

- **Acrobatie** : pour se faufiler, garder son équilibre, faire des roulades...

- **Course & Bond** : pour faire des sprints, des sauts...

- **Escalade** : pour grimper une corde, un mur, une montagne...

- **Natation** : pour nager, plonger mais aussi retenir son souffle

- **HABileté** : pour toutes les tâches demandant de la coordination

- **Artisanat** : pour bricoler, creuser une fosse, fabriquer un objet...

- **Griffes & Dents** : pour faire des liens, crocheter, travailler avec précision, ronger...

- **Imiter** : pour reproduire des gestes, des voix, des mimiques et par extension pour apprendre...

- **Loisir** : pour jouer d'un instrument, pratiquer un jeu, cuisiner...

- **SAVoir** : pour tout ce qui a trait aux connaissances

- **Culture** : pour connaître les mœurs, les légendes, l'histoire...

- **Mécanique** : pour comprendre, utiliser et réparer les machines

- **Médecine** : pour reconnaître les maladies, soigner les blessures, préparer des drogues...

- **Nature** : pour connaître les animaux, les paysages, les saisons...

Les *points de vie* (jauge qui indique l'état de santé de l'individu) sont égaux à (CON X 4) + Vigueur

Les *points d'endurance* (jauge qui indique l'état de fatigue) sont égaux à (CON X 4) + Santé

Les *points de stabilité mentale* (jauge qui indique la santé psychologique) sont égaux à (CON X 4) + Volonté

Pour chacune de ces jauges, il existe ce qu'on appelle un "potentiel d'engraissement". En terme de jeu, il s'agit du nombre de points maximum que l'individu peut perdre dans sa jauge avant d'être handicapé par son état. Ce potentiel d'engraissement est égal à (CON+ Compétence spécifique à chaque jauge). Par exemple, un individu pourra encaisser (Con + Vigueur) points de blessures avant de subir des malus dus à la douleur.

### Finition du personnage

A présent, il ne reste plus au Grand Horloger qu'à attribuer une fonction à chaque joueur en fonction de ses compétences (éclaireur, historien, etc...), ainsi qu'à lui confier l'équipement adéquat.

Tous les Horlogers commencent le jeu avec un masque à gaz, un jeu de fanions de signalisation pour communiquer à distance, un sifflet d'alarme, une pioche-hache qui sert tout autant d'outil que d'arme, et un lance-bille (sorte de tromblon de poing) pour se défendre.

L'Historien reçoit également un carnet et un crayon à mine de plomb (les Horlogers sont les seuls à ne pas écrire en braille), le Gardien possède un lance-grenaille (sorte de "bazooka" archaïque), le Scientifique a une trousse à outils, le Naturaliste une trousse de potions et du matériel de chimie portatif, le Porteur possède un "brancard à dos" (sorte de sac à dos immense, doté de roulettes que l'on peut déplier lorsque on se met à quatre pattes, afin de répartir au mieux le poids transporté) et l'Eclaireur reçoit davantage de fanions et du matériel d'escalade. Le Meneur quant à lui porte le matériel de communication (pour communiquer en morse avec les relais installés sur la Terre Distordue), et le Purificateur un crache-flamme et des "bombes d'assainissement" (sorte de pack d'eau de javel explosifs, qui dispersent les gaz nocifs).

### Progression du personnage

A la fin d'un scénario, les joueurs reçoivent entre 1 et 10 points d'expérience, selon la difficulté de l'aventure.

Avec ces points, les joueurs peuvent améliorer leurs Compétences (mais jamais leurs Caractéristiques, qui sont immuables). On ne peut pas améliorer une Compétence de plus d'un point à la fois. Cela coûte (7 - Caractéristique associée) points d'expérience pour augmenter une Compétence de 1 point. Donc, par exemple, un Horloger ayant CBT4 devra dépenser 3pts pour améliorer son score de "Bagarre". Il est impossible de dépasser "+6" dans une Compétence.



# ROUAGES ET MECANISMES

## Principe des règles

Pour faire un test, on additionne la Compétence mobilisée à la Caractéristique à laquelle elle est rattachée. On obtient ainsi un score, qui sera modifié par d'éventuels modificateurs de circonstances (Test difficile -6, complexe -3, "normal" +0, simple +3, facile +6. Ces valeurs ne sont que des exemples, le GH peut très bien accorder des +1, des -8, bref, toute valeur qu'il juge adéquate pour refléter la difficulté de l'action entreprise). Ensuite, on jette un dé à 12 faces (D12). Si le résultat obtenu est inférieur au score final de l'individu, le test est couronné de succès. S'il est supérieur, c'est un échec. Enfin, s'il est strictement égal, c'est une réussite exceptionnelle (avec effets secondaires inespérés). Il faut savoir qu'un "1" est une réussite automatique mais *in extremis*, qui est souvent accompagnée d'effets secondaires indésirables, et qu'un "12" marque un échec critique ainsi qu'une crise de comportement, qui prend la forme d'un tic nerveux et marque la perte immédiate d'un point de stabilité.

## Tests d'opposition et qualité de réussite

Lorsque deux individus opposent leurs compétences, on parle de test d'opposition. Dans ce cas, chaque personnage lance le dé et compare avec son propre score. Si il s'agit d'une réussite, on note "+" devant le résultat obtenu, si c'est un échec, "-". Par exemple, si on réussit une action en obtenant 6 sur le dé, on parlera de "réussite +6", si on rate avec un 8, on parlera d'"échec -8". Celui des opposants qui obtient le score le plus grand remporte l'opposition. Ainsi, entre deux personnes qui réussissent leur jet, c'est celui qui a obtenu le plus grand score sur son dé qui gagne.

## Système de combat

Les personnages agissent dans l'ordre décroissant de leur score d'Initiative (CBT+Initiative), qui peut éventuellement subir des modificateurs de circonstances (embuscade, blessure, etc...)

Les attaques de corps à corps et de tir se résolvent comme n'importe quel autre test de Compétence. Simplement, le score d'Initiative de la cible vient se soustraire au score de la Compétence de l'agresseur (minimum 1). Le GH est libre d'accorder d'autres modificateurs en fonction de la situation (Bonus pour une position stratégique, malus de distance, etc...)

*Exemple : Si un Rat des rues ayant "CBT 2" et "Mêlée+4" essaie de poignarder un Horloger doté de "Initiative +2", il devra obtenir 4 ou moins pour le toucher. (2+4-2).*

Lorsque une attaque touche, elle inflige des dommages égaux au résultat obtenu sur le dé, éventuellement modifiés par le multiplicateur de l'arme employée (attention, les coups font perdre à la fois des Points de vie et des Points d'endurance, mais pas forcément au même rythme, tout dépendant de l'arme employée).

*Exemple : Si le Rat des rues obtient un "3" sur son dé, il infligera à l'Horloger une perte de 6PV et 3PE, car les modificateurs du poi-*

*gnard sont "Blessure x2 et Etourdissement x1)*

## Quelques armes et protections

*Entre parenthèses sont indiqués respectivement la maniabilité de l'arme (bonus de Compétence), le facteur de blessure (perte de PV) et le facteur d'étourdissement (perte de PE) : corps à corps rat (+0/x1/x1), corps à corps créature monstrueuse type (+1/x2/x2), couteau (+1/x2/x1, +0 au lieu de +1 quand lancé), matraque (+1/x1/x2), épée-aiguille (+2/x3/x1), pioche-hache (+1/x2/x2), épieu de distordu (+3/x2/x1, +0 au lieu de +3 quand lancé), lance-bille (+1/x3/x1), lance-grenaille (+2/x5/x4), lance-flamme (+3/x2/x1 +1D6PV de dommages par tour jusqu'à extinction) pierre lancée (+0/x1/x1), arc de distordu (+0/x2/x1).*

A l'inverse, les protections donnent des malus d'Initiative, et divisent les dommages subis (division effectuée après les modificateurs d'armes) : armure de garde bullien (-1; /2; /1), casque (-0; /1; /2) peau épaisse de grosses créatures (-0; /2; /2)...

## Santé

Comme expliqué précédemment, on peut encaisser son "potentiel d'encaissement" avant de ressentir les effets néfastes de la baisse de ses différentes jauges. En revanche, lorsque cette limite est franchie, des handicaps surviennent. Ceux-ci peuvent prendre trop de formes pour être présentés en détail ici, aussi nous contenterons-nous de donner quelques conseils d'interprétation au GH.

**Blessures** : lorsque un individu a perdu trop de points de vie, il se trouve considérablement affaibli, principalement en ce qui concerne ses actions physiques, mais pas seulement. N'hésitez donc pas à affubler des malus aux actions entreprises par les joueurs blessés. Lorsque le personnage perd son dernier point de vie, il meurt. Les points de vie se regagnent - en condition paisible uniquement - au rythme de (1+Vigueur) PV par tranche de 24 heures.

**Fatigue** : lorsqu'un personnage entreprend des actions fatigantes, faites lui faire des jets de Santé plus ou moins durs selon la tâche entreprise. En cas d'échec, il perd le même nombre de points d'endurance que le score qu'il a obtenu sur son dé. Là encore, trop de fatigue gêne l'individu, et cette fois tout autant pour ses actes mentaux que physiques. Tombé à 0 PE, l'individu s'évanouit. On regagne (Con+Santé) PE par tranche de 6 heures de sommeil (ou de 24 heures de repos).

**Folie** : les expériences traumatisantes sont gérées exactement comme les actions fatigantes. Lorsque le potentiel d'encaissement de folie est franchi, l'individu devient extrêmement nerveux, ce qui handicape considérablement ses initiatives. Tombé à 0 PS, le personnage sombre dans la folie, qui prend généralement la forme d'une crise violente et animale. On regagne (1+Volonté) PS par tranche de 24 heures au calme.



# A L'OMBRE DE LA TOUR D'ENGRENAGE

(secrets à l'usage exclusif du Grand Horloger)

## La Terre Distordue

La Terre Distordue ressemble à une jungle mutante et effrayante. Tout n'y est qu'enchevêtrement de plantes étranges, créatures monstrueuses et atmosphère malsaine. Il y a en certains endroits des poches de gaz de couleur verte qui contraignent les Horlogers à enfiler leurs masques à gaz à leur approche. En vérité, lorsqu'ils enfilent leurs protections, il est déjà trop tard, mais ça, les Horlogers l'ignorent. Les gaz ont des effets assez semblables à la radioactivité : sur le coup, ils sont simplement irritants, puis petit à petit, ils rongent le corps du contaminé. Heureusement, ces effets débilitants mettent du temps à se manifester, mais tous les Horlogers finissent tôt ou tard par en ressentir les effets... Il existe sur la Terre Distordue un peuple de rats difformes, comme atteint de mutations génétiques et aléatoires, et simplement appelés Distordus, qui ont une culture assez proche de celle que l'on prête aux indigènes dans la culture pulp : ce sont des chasseurs tribaux, parfois cannibales, souvent agressifs, qui se couvrent de peintures de guerre, chevauchent d'étranges montures et se battent à l'aide d'épieux et d'arcs aux flèches empoisonnées. Les Distordus s'établissent souvent autour de temples (dignes d'Indiana Jones !) qui recèlent fréquemment d'incroyables richesses, parfois même, d'extraordinaires objets technologiques qu'ils vénèrent comme des idoles sans les comprendre réellement. Il va sans dire que ces objets technologiques, arrivés ici on ne sait comment, sont âprement convoités par les Horlogers... De même, les Horlogers ramènent fréquemment des fruits, des animaux, des minéraux et même parfois des prisonniers Distordus afin de les examiner et d'évaluer leur valeur.

*Idee de scénario* : Une précédente équipe d'Horlogers a disparu lors de l'exploration d'un territoire inconnu de la Terre Distordue. Le dernier message qu'ils ont fait parvenir par télégraphe portatif indique qu'ils avaient découvert un temple colossal. L'équipe des joueurs est donc envoyée tout autant pour les secourir que pour vérifier cette information. Après avoir franchi les dangers de la jungle, les joueurs découvriront effectivement le

gigantesque village de distordus et son incroyable temple entièrement métallique et mécanisé ! Mais le plus surprenant pour les joueurs, ce sera de découvrir que le chef des Distordus n'est autre que l'un des Horlogers disparus qui a réussi à s'imposer comme dieu vivant aux primitifs ! Comment vont réagir les joueurs face à cette surprenante découverte ?

*Fiche type d'un Ventresac* : Il s'agit de crapauds mutants et géants, peu agressifs, sauf lorsqu'ils ont faim. Leur langue est monstrueusement longue et collante, à tel point que parfois, des Horlogers happés sont obligés de la couper, et de la trimballer collée à leur bras le temps que la salive durcisse et soit retirable. Leur peau, très élastique, et leur capacité de faire des bonds effarants en font un redoutable adversaire.

CON 8 (Vigueur +4) CBT 4 (Bagarre +2) ATH 4 (Saut +9, Natation +4) RUS 1 (Vigilance +1) HAB 0 SAV 0 PV 44

*Fiche type d'un Distordu* : CON 3 (Santé +2, Vigueur +1) CBT 3 (Initiative +1, Mêlée +2), ATH 3 (Course +2, Escalade +1) RUS 3 (Discrétion +1, Orientation +1, Vigilance +1) HAB 2 (Artisanat +1, Imiter +1) SAV 1 (Nature +1) PV 10 PE 11 PS 9

## A propos de l'Horlogerie des Rats

Vous vous en doutiez, l'Horlogerie des Rats n'est pas vraiment la plus grande découverte

scientifique de la civilisation Rat. Non, c'est simplement la plus grande des supercheries. En vérité, les Inventeurs n'ont pas découvert un moyen d'aller vers un autre monde, mais simplement un passage vers le dehors de la Cité-Bulle. Cette famille de savants, moins superstitieuse et surtout plus aventureuse que n'importe quelle autre, n'a pas hésité à emprunter cette issue inconnue, mais en veillant à ce que personne ne s'en rende compte. Ils savaient que les Bulliens n'étaient pas prêt à découvrir le dehors... et surtout, ils voulaient être les seuls à bénéficier de cette opportunité. Ils auraient gardé ce secret indéfiniment pour eux si l'information n'avait pas commencé à filtrer. Alors, de peur de tout perdre, ils inventèrent à la hâte cette abracadabrante histoire de distorsion du temps, comptant justement sur le carac-





tère grossier du mensonge pour le rendre plus crédible. Et en effet, hormis une toute petite minorité d'intellectuels éclairés et de politiciens tenaces, tout le monde accepta cette idée. A partir de là, les Inventeurs n'ont plus eu qu'à élaborer leur mensonge au fur et à mesure, et à s'arranger pour que leurs collaborateurs soient faciles à réduire au silence. C'est pourquoi ils s'arrangèrent pour obtenir le droit d'employer des Sans-familles à leur service.

*Idée de scénario :* Les joueurs pourraient se voir confier pour mission de retrouver un "traître" qui a dérobé l'une des découvertes de l'Horlogerie des rats et qui compte la revendre aux Révolutionnaires (mouvement contestataire et violent qui prône le retour à "l'état naturel" des rats) à des fins terroristes. En vérité, le traître est un Horloger qui a découvert que le Couloir de Distorsion n'était qu'un simple passage vers le dehors. Il souhaite rallier les Eveillés (philosophe rebelles qui cherchent à mettre à bas la société hiérarchisée en castes pour la remplacer par une démocratie) pour les informer de cette mascarade. Lors de cette intrigue dans les ruelles glauques de la Cité-Bulle, les joueurs vont renouer avec leurs anciennes connaissances de La Petite Famille (la mafia Bullienne) qui les aideront à localiser le rat qu'ils cherchent. Bien sûr, ces derniers vont tenter de profiter de la situation pour en tirer un maximum de bénéfice... Dans cet imbroglio, comprendront-ils de quoi il retourne vraiment ?

*Fiche d'un Horloger :* CON 3 (Dominance +1, Santé +2, Vigueur +1, Volonté +2) CBT 3 (Bagarre +1, Initiative +3, Mêlée +1, Précision +1) ATH 3 (Acrobatie +1, Course +2, Escalade +2, Natation +1) RUS 3 (Discrétion +1, Esprit +1, Orientation +2, Vigilance +2) HAB 3 (Artisannat +2, Griffes +2, Imiter +1, Loisirs +1), SAV 3 (Culture +2, Médecine +1, Mécanique +1, Nature +2) PV 13 PE 14 PS14

*Fiche d'un membre de la Petite Famille :* CON 3 (Dominance +1, Vigueur +1, Volonté +1) CBT 3 (Bagarre +2, Initiative +1) ATH 3 (Acrobatie +1, Course+1, Escalade+1) RUS 3 (Discrétion +1, Esprit +1, Vigilance +1) HAB 2 (Griffes +1, Loisirs +1) SAV 1 (Culture+1) PV 13 PE 12 PS 13

### La vraie histoire

Ce que tous les rats ignorent, c'est qu'ils sont le fruit d'une expérience scientifique humaine. Des chercheurs sont parvenus à éveiller la conscience chez le rat, et afin d'examiner leurs évolutions, ils les divisèrent en deux groupes. Les plus prometteurs furent enfermés dans la Cité-Bulle où ils vivraient en toute sécurité dans un environnement évolué technologiquement, propice au développement scientifique de ce peuple en devenir. A l'inverse, les autres furent parqués dans un milieu plus sauvage et inhospitalier, sorte de parc naturel miniature mais dangereux, et ce afin

de voir comment se développait le caractère superstitieux des individus en milieu hostile. Ce parc est en fait une autre bulle bien plus grande, qui englobe la Cité-Bulle.

Les Hommes se cachèrent des Bulliens, afin de ne pas altérer leur développement mental, mais en revanche, ils s'arrangèrent pour que les rats du dehors

finissent par vénérer comme des dieux les hommes et les "présents technologiques" qu'ils laissèrent pour eux dans des temples construits de toute pièce, et vicieusement piégés pour renforcer leur côté mystique. Certains temples portent même des gravures inspirées de l'histoire humaine, hiéroglyphes ou autre, afin de troubler davantage les rats. Jamais Bulliens et rats du dehors ne se rencontrèrent, bien que cela ait été prévu.

En effet, un terrible évènement survint dans le monde des hommes, et on intima aux scientifiques d'employer leurs rats savants à d'autres fins : ils allaient devenir les cobayes de la toute dernière arme humaine, La Paix Verte, un gaz terrifiant et destructeur. On équipa la Cité-Bulle d'un système de filtrage, afin d'en faire un véritable "bunker", on rendit la Grande Bulle étanche, puis on y lança la Paix Verte, à une dose très faible, juste afin de voir ses conséquences sur la faune, la flore et sur les infortunés rats du dehors.

L'histoire veut que jamais les scientifiques ne purent constater par eux même les conséquences de ces gaz, la guerre les ayant rattrappés avant l'heure...

Livrés à eux même, les Bulliens continuèrent comme si de rien n'était, leur Cité-Bulle ayant été conçue pour cela. Ceux du dehors, eux, moururent pour la plupart, de même que leur environnement. Ce qui resta muta atrocement, génération après génération, au point d'en devenir monstrueux au jour d'aujourd'hui. Les Distordus sont le fruit de cette terrible évolution.

Et aujourd'hui, les Bulliens découvrent ce monde, sans savoir qu'il ait pu en exister un autre... Qu'arrivera-t-il lorsqu'ils découvriront les limites de ce nouveau monde ?

