



# EVERLOCKED

LES MAGES DE L'ILLUSION

*Cette nuit encore, surgissant des ombres, une créature brisa le voile qui séparait son monde du notre.*

# L'APPEL

COMME LE CRI DÉSESPÉRÉ D'UN SCEAU SUR LE POINT DE SE BRISER.

*Une nuit fraîche s'abattit sur la métropole qui se revêtit alors de son manteau de lumières artificielles, comme pour prendre le relai du jour. Pourtant, l'heure tardive ne semblait pas calmer l'ardeur citadine. Au contraire, elle la ravivait, amenant avec elle son lot d'excitations nouvelles : restaurants, clubs et bars affichaient leurs plus beaux atours, à l'instar des clients qui franchissaient leurs portes, avides de désirs fugaces et d'oubli.*

*Derrière ses atours clinquants et séduisants, la ville cachait néanmoins son autre nature. Loin du tumulte, en s'éloignant des néons et des écrans monumentaux, on pouvait découvrir son labyrinthe de ruelles qui semblait s'étendre à l'infini, peuplé d'une humanité désespérée ou, au mieux, en attente. On pouvait s'y perdre. On pouvait aussi se demander si ce n'était pas le but premier des architectes de ce lieu dément.*

*On pouvait esquiver les regards trop appuyés de ses congénères en se réfugiant dans les ombres dantesques d'une impasse anonyme. On savait pertinemment qu'on pouvait y faire de mauvaises rencontres. On connaissait les histoires folles et improbables, qui peuplaient ces lieux. On connaissait leur violence, leur absence de pitié.*

*Cette nuit encore, surgissant des ombres, une créature brisa le voile qui séparait son monde du notre. Une bête dont l'apparence, si elle était intelligible, pouvait rendre fou en un regard. Elle commença son œuvre de mort avec une avidité certaine, fauchant âme après âme. Leurs cris retentirent jusqu'aux Gardiens qui veillaient sur ce monde. L'heure était venue pour eux d'intervenir. L'Appel était lancé.*

*EVERLOCKED est un jeu de rôle d'action dans un univers de fantasy urbaine. 1 à 5 joueurs y interpréteront des Mages protégeant notre Illusion des Créatures du Chaos. Le Maître du Jeu (MJ) quant à lui interprétera ces créatures et tous les événements qui se mettront en travers du chemin des personnages.*

UN RÔLISTE  
EN PEIGNOIR



Idée – QUENTIN SAINT-GEORGES & JÉRÔME BRULIN  
Rédaction – QUENTIN SAINT-GEORGES  
Illustrations – JÉRÔME BRULIN

# CHAOS & ILLUSION

L'UNIVERS EST NÉ DU CHAOS, ET LE CHAOS DE L'UNIVERS. ILS SONT LIÉS À JAMAIS, COMME DES FRÈRES.

## LE CHAOS

Baigné dans l'essence du Chaos, notre univers est le théâtre d'évènements à la fois majestueux et terrifiants. Au hasard des éventualités cosmiques, des formes de vie naissent, croissent, déclinent puis périclitent dans un silence étouffant.

La plupart de ces formes de vie sont imprégnées de la nature même du Chaos, elles s'étendent dans tous les interstices de notre réalité, détruisant et reconstruisant tout sur leur passage. Elles sont sans pitié.

Perdue dans cet océan chaotique, l'humanité est née, perturbant la réalité en étant douée de conscience. Pleins de promesse, mais encore fragiles, les humains devaient être protégés. C'est pourquoi une autre forme de vie consciente décida de remplir ce rôle : les Mages Gardiens.

## L'ILLUSION

Ces Mages créèrent l'illusion, ce que nous croyons percevoir aujourd'hui comme notre réalité, mais qui n'est qu'un leurre pour préserver l'innocence de notre espèce et l'aider à s'éveiller, loin de la menace du Chaos.

Cette Illusion est protégée par les Sept Sceaux, de puissants sorts permanents de protection forgés par les Mages. Tant que ces Sceaux tiennent, le Chaos ne pourra pas déclencher d'apocalypse sur notre Terre.

Mais les Créatures du Chaos veillent. Bien que puissants, les Sceaux ne sont pas infaillibles, et certaines Créatures arrivent à s'infiltrer à travers les ombres.

## LES MAGES

Les joueurs incarnent les Mages, des consciences gardiennes de l'illusion, protégeant l'humanité contre l'incursion des Créatures du Chaos.

Ils devront être réactifs face à ces menaces, improvisant les sorts les plus puissants possibles, mais ne compromettant pas l'équilibre de l'illusion. Mais attention : le Chaos est puissant et infatigable, et il est possible de perdre.

## MATÉRIEL

Pour jouer à *Everlocked*, vous n'avez besoin que de 7 dés classiques à six faces (ici appelés D). Ces 7D constituent la Réserve des joueurs. Ils ne pourront jamais en lancer plus. Vous n'avez pas besoin de papier, ni de crayon.

## L'APPEL

Chaque partie d'*Everlocked* démarre par l'Appel. Les Mages perçoivent ce signal des Sceaux indiquant qu'ils sont menacés. Les Mages démarrent une partie sous leur forme spectrale, et c'est sous cette forme qu'ils se dirigent vers l'Appel. Une fois à proximité de celui-ci, ils devront prendre possession d'une Ancre (le corps d'un humain hôte).

## LE LIEU

Le MJ lance 1D sur la table des Lieux pour définir quel sera le décor.

## L'ANCRE

Une fois arrivé sur le lieu de l'Appel, chaque joueur lance 1D sur la table des Ancres pour définir quelle sera leur hôte pour la partie.

## LA MENACE

Enfin, le MJ lance plusieurs D sur la table des Menaces pour définir quel sera la Créature du Chaos que les Mages affronteront durant la partie. Il obtiendra également via ce tableau le score de Menace de la Créature.

*Toutes les tables nécessaires au jeu sont disponibles en dernière page.*



## L'APPARITION

Grâce à l'illusion, l'humanité ne croit pas à la réalité de ces créatures. Ces dernières doivent donc toujours s'infiltrer dans un coin isolé, à travers les ombres.

## LA MAGIE CAUSALE

Une fois dans leurs Ancres, les Mages vont devoir lancer des sorts pour pouvoir blesser la Créature. Cette Magie est causale : elle doit être cohérente avec les règles de l'illusion. Les humains ne croyant pas à la magie, un sort comme une boule de feu ne peut être lancé. Par contre, une explosion due à une poche de gaz qui s'est enflammée est cohérente avec l'illusion. C'est ce type de sorts que les Mages devront lancer.

Chacun son tour, les Mages vont décrire leurs sorts en ajoutant des Détails. Plus ils ajouteront des Détails, plus ils auront de D à lancer. Il est impossible de lancer plus de D que ceux disponibles dans la Réserve.

**LA RÈGLE D'OR :** chaque sort décrit par un Mage est réussi. Le résultat des D n'indique par la réussite ou l'échec de l'action, mais plutôt l'impact de ce sort sur la Menace.

### EXEMPLE DE SORT

*Un Mage décrit ce sort : « Je détruis une canalisation / du gaz s'échappe alors dans ce coin de la ruelle / une poubelle tombe à proximité / un briquet tombe de cette poubelle / en heurtant le sol, la pierre du briquet crée une étincelle / la poche de gaz s'embrase, blessant la créature. » Le joueur a créé 6 Détails et peut donc lancer 6D.*

Le joueur lance les D cumulés. Chaque face indiquant 1 correspond à un Succès.

## LA MENACE

Chaque Succès obtenu fait baisser le score de la Menace de 1. Les joueurs continuent de jouer chacun leur tour jusqu'à abaisser le score de la Menace à 0. La Créature du Chaos est vaincue.

## LE PARADOXE

Quand un joueur lance les D et n'obtient aucun Succès, alors la Menace contre-attaque et heurte l'illusion.

Le MJ prend alors 1D de la Réserve des joueurs et commence à constituer une réserve de D de Paradoxe.

À chaque fois que le MJ gagne un D de cette manière, il lance tous ses D de Paradoxe. Pour chaque Succès obtenu (un D affiche 1), un Sceau est brisé.

Au fur et à mesure que le MJ gagne des D de Paradoxe, le Chaos affaiblit l'illusion et les joueurs voient leur Réserve baisser. Cette Réserve est le nombre maximal de D que les joueurs peuvent lancer. Les Mages ne peuvent donc plus lancer de sorts trop détaillés.

## LES SEPT SCEAUX

Si, par malheur, le MJ brise les Sept Sceaux (il cumule 7 Succès au fil des lancers de Paradoxe) avant que les joueurs n'aient réussi à vaincre la Menace, alors le Chaos a gagné. L'illusion est brisée et une apocalypse s'abat sur l'humanité.

## LE MENSONGE

Si les joueurs arrivent à vaincre la Menace avant que les Sept Sceaux ne soient brisés, alors ils sauvent l'illusion. Ils doivent néanmoins « réparer » les dégâts de Paradoxe. Chaque joueur lance 1D pour définir une nouvelle Ancre et mentir à la population quant aux derniers événements (voir page suivante).

# CAUSALITÉ

# AU COEUR DES OMBRES

ILS NAISSENT TAPIS DANS LES INTERSTICES ININTELLIGIBLES DU CHAOS. PUIS ILS RÔDENT, TAPIS DANS LES OMBRES DE NOTRE MENSONGE.

## TABIE DES LIEUX

Les Mages ont perçu l'Appel et se dirigent sous leur forme spectrale vers celui-ci. Ils découvrent ensemble le lieu où, tapie dans les ombres, une Créature du Chaos est prête à surgir.

D	LIEU
1	Une impasse glauque
2	Un ancien bar
3	Une usine désaffectée
4	Une vieille station de métro
5	Les égouts
6	Le toit d'un immeuble

## TABIE DES ANCRÉS

Avant d'affronter la Créature du Chaos qui menace l'Illusion, les Mages cherchent chacun un humain pour devenir leur Ancre. Ils cherchent dans les alentours puis prennent corps.

D	ANCRE
1	Homme/femme d'affaire
2	Une personne âgée
3	Un enfant
4	Un livreur
5	Un agent d'entretien
6	Un sans-abri

## TABIE DES MENACES

Scrutant les ombres, les Mages aperçoivent enfin la Créature du Chaos qu'ils devront combattre. Cette Créature a un score de Menace égal au résultat d'un lancer de 7D (on additionne les faces).

D	MENACE
1	Une abomination humanoïde
2	Une abomination à 2D6 pattes
3	Une abomination spectrale
4	Des animaux possédés
5	Un humain possédé
6	Un Mage corrompu par le Chaos

## TABIE DU MENSONGE

Après avoir vaincu une Créature, les Mages doivent sceller à nouveau l'Illusion en réparant les Sceaux brisés. Chaque Mage lance 1D pour investir le corps d'une nouvelle Ancre. Agir sous cette forme lui servira à fortifier ce que les Mages appellent le Mensonge.

D	ANCRE DU MENSONGE
1	Un présentateur télé
2	Un journaliste de terrain
3	Un politique local
4	Un capitaine de police
5	Un chef pompier
6	Un militaire haut gradé

Chacun son tour, les joueurs improvisent le temps d'une scène les agissements ou les paroles de leur Ancre auprès de la population. Après chacune de ces scènes, un des Sceaux brisés durant la partie est réparé. Une fois tous les Sceaux réparés, l'Illusion est sauvée.

*Par exemple : un journaliste de terrain peut faire un reportage pour expliquer qu'il ne s'agissait qu'une simple fuite de gaz et que tout est sous contrôle.*

