

PSI*RUN

BAKER

LINGNER

MOORE



ELECTRIC GOAT

Pour Veealynn Baker, pour tout ce qu'elle m'a donné.

Version originale : Meguey Baker

Illustrations : Jade Quinton-Jacq

Icônes des joueurs : D. Vincent Baker

Traduction, mise en page : Alexis Lamiable

Relecture : Stéphane Dudret, KamiSeiTo et Géraud

Psi*Run by Meguey Baker, translation ©2015 Electric Goat. Authorized translation of the English edition ©2011 Night Sky Games. This translation is published and sold by permission of Night Sky Games, the owner of all rights to publish and sell the same.

<http://electric-goat.net>

Traduction française ©2015 Electric Goat. Tous droits réservés.

Version originale ©2011 Night Sky Games, Meguey Baker. Tous droits réservés. Basée sur Psi*Run (ashcan) ©2007 Chris Moore et Michael Lingner

ISBN pour le livre : 978-2-9553055-0-8

ISBN pour le PDF : 978-2-9553055-1-5

PSI*RUN

ILS ONT PRIS VOTRE VIE.
VOUS VOUS ÊTES ENFUI.
ILS VEULENT VOUS RÉCUPÉRER.

FUYEZ!



TABLE DES MATIÈRES

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 1 Psi*Run | 7 |
| 2 Fugitifs | 21 |
| 3 Poursuivants | 27 |
| 4 Courez! | 31 |
| 5 Les dés | 35 |
| 6 Risques | 41 |
| 7 Lancer les dés | 47 |
| 8 Buts & déplacements | 53 |
| 9 Complications | 57 |
| 10 Remerciements | 65 |
| 11 Démarrage rapide | 69 |

AU SUJET DU JEU



Hé, qu'est-ce que c'est, Psi*Run ?

C'est un jeu de rôle. Ça parle de gens amnésiques avec des pouvoirs psychiques.



Comme un jeu vidéo ? C'est un guide de stratégie ?

Comme un jeu vidéo, oui, mais ce livre n'est pas un guide, c'est le jeu. On ne joue pas sur un ordinateur, on joue en direct, en personne, avec nos amis.



Vraiment ? Comment ça fonctionne ?



On parle. Chacun dit ce que fait son personnage, où il va, des trucs comme ça.

Exactement ! Dans ce jeu, vous êtes une personne mystérieuse avec des pouvoirs psychiques, en fuite, donc peut-être que je vais dire : « vous dévalez une rue déserte en pleine nuit, et soudain un hélicoptère noir vous survole, avec des types en uniforme du GIGN, qui en descendent en rappel. Que faites-vous ? » Et là, peut-être que vous combattez, peut-être que vous fuyez, ou encore autre chose.



Cool. Alors il y a des combats et des cinématiques, des intrigues et tout ?

Bien sûr ! Le mieux est que, comme c'est en direct et pas programmé, vous pouvez dire ce que vous voulez pendant les cinématiques. Personne ne sait comment l'intrigue va évoluer. Même pas moi !



Ça a l'air amusant. Vous allez jouer ? Je peux me joindre à vous ?

Évidemment ! Je vais vous montrer comment ça fonctionne.

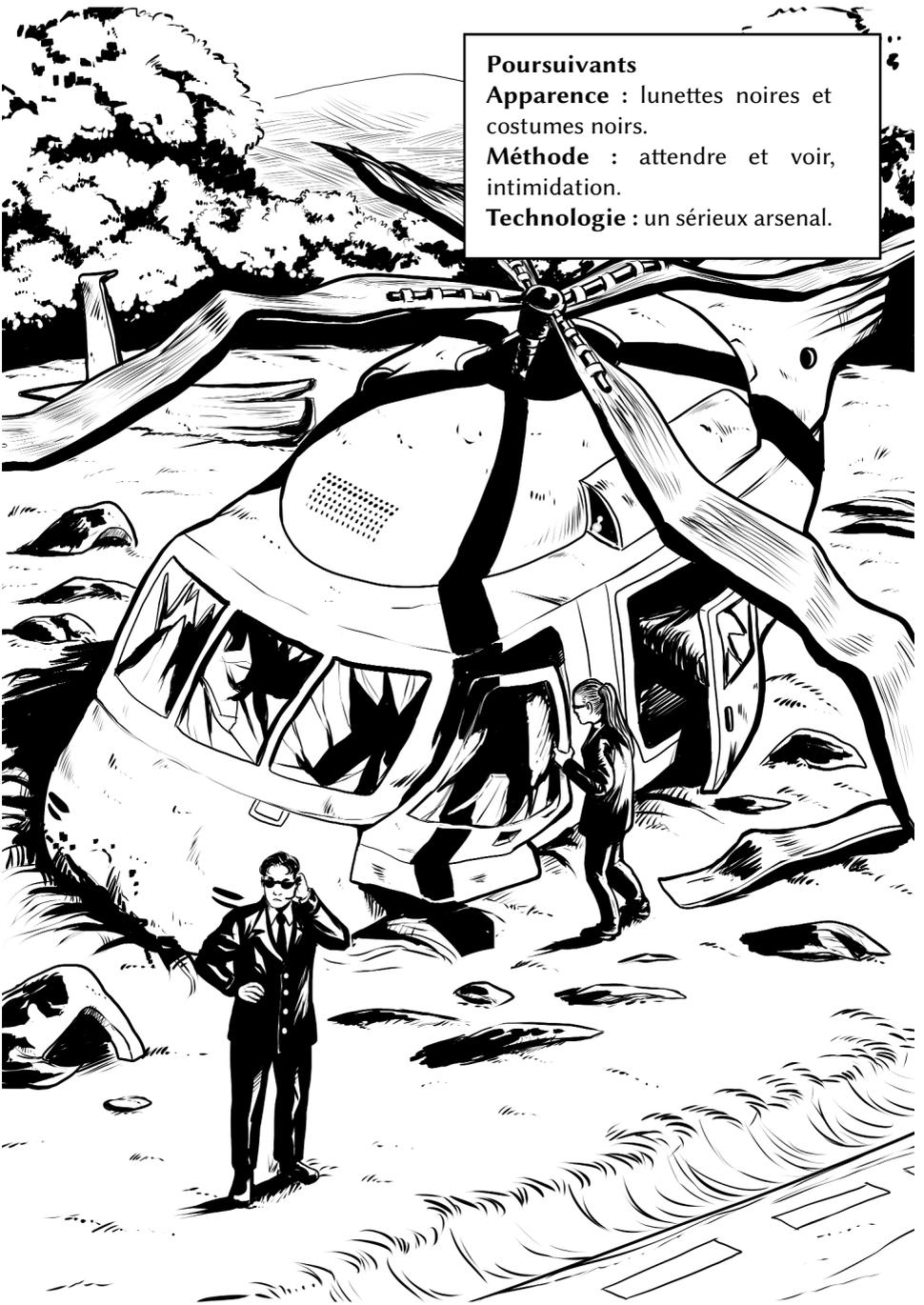


Poursuivants

Apparence : lunettes noires et costumes noirs.

Méthode : attendre et voir, intimidation.

Technologie : un sérieux arsenal.



Quand les Fugitifs disent « d'accord, allons là bas », le MJ écrit la destination sur une nouvelle fiche et la pose sur la table. Chaque nouveau lieu est une étape en avant dans l'espace. Cela peut être une petite étape, juste « hors du magasin », ou une grosse étape, vers un endroit éloigné, « le Milwaukee ».

Un nouveau lieu peut aussi induire une progression dans le temps. Si par exemple vous êtes « sur le parking du centre commercial, » et que vous décidez d'aller chez Mikey, le MJ inscrit « Chez Mikey » sur une fiche et la pose sur la table. Si vous voulez vous déplacer un peu dans le futur, dites-le. « On va se cacher chez Mikey pour quelques jours, et faire des recherches sur l'ordinateur » convient très bien ; la fiche dit toujours « Chez Mikey ».

LES POURSUIVANTS DANS LE HALL



Hé, si je me déplace dans un autre endroit de la pièce, est-ce que c'est un nouveau lieu ?

Non, les poursuivants peuvent toujours t'atteindre, donc c'est le même endroit.



Et s'ils peuvent me voir, mais pas m'atteindre, ça compte ?

Tant qu'ils ne peuvent pas t'atteindre c'est bon.



Par exemple, si j'étais dans un ascenseur en verre qui monte et que les poursuivants étaient dans le hall qu'on vient de quitter. Ou s'ils étaient sur la plage et que nous sommes dans l'eau en train de nous éloigner ?

Bien sûr, tant qu'ils ne peuvent pas vous atteindre, ça compte comme un nouveau lieu.



Alors, prends un dé pour les blessures et un dé pour le pouvoir psi, et lance tout ça.



J'ai fait 1, 2, 3, 4 et deux 6!



Et où est-ce que tu veux les placer? Tu as cinq possibilités et six dés, pour l'instant.



OK, j'écarte le 1. Je sais que je veux un 6 pour mon objectif et un 6 en Souvenir.

| OBJECTIF |  |
|-----------------|---|
| 4-6 but atteint | |
| 1-3 échec | |

| SOUVENIR |  |
|---------------------|---|
| 6 souvenir | |
| 4-5 souvenir | |
| 1-3 pas de souvenir | |



Peut-être le 4 en Pouvoir et le 2 en Blessure?

| POUVOIR |  |
|-----------------|---|
| 5-6 ok | |
| 3-4 surcharge | |
| 1-2 catastrophe | |

| BLESSURE |  |
|---------------|---|
| 5-6 indemne | |
| 4 court terme | |
| 3 long terme | |
| 2 permanent | |
| 1 mourant | |