

PETERSBOURG-2-ANNEXE-URBAN-SHADOWS

SAINT-PETERSBOURG – ANNEXE URBAN SHADOWS

POUR LA TABLE DES ADULTES

Ce document branche *Le Socle* sur Urban Shadows. À lire après lui : on ne répète pas ici le monde, on le traduit en Circles, Archetypes, Dettes, faction turns. Le socle reste la vérité du monde ; cette annexe dit comment US le joue.

Public : les **adultes** de Saint-Pétersbourg, qui ont compris que la ville est une machine politique et ne la subissent plus — ils la négocient.

Les quatre poles = les quatre Circles

Les quatre pôles de tension du socle (§3) sont les quatre Circles d'Urban Shadows. La correspondance est directe :

Pôle du socle	Circle US
Le passé qui n'est pas mort	Night
L'ordre qui contient	Power
Ce qui précède la pierre	Wild
Ceux qui vivent et meurent	Mortality

Chaque Circle se joue comme dans US : Status, Dettes, faction turns, city moves. Le socle te donne la couleur pétersbourgeoise ; US te donne les règles.

Le bestiaire → les Archetypes

Le socle décrit ce que sont les créatures ; voici où brancher chaque playbook US. La créature reste une ; l'Archetype est sa fiche.

Night.

- *The Vamp* → le Vampire accroché à son siècle (1880, palais Youssoupov). Son **Web** est son réseau de secrets historiques ; son **Harbor** une demeure face à l'Ermitage.
- *The Spectre* → le Revenant ou le spectre lié à un lieu (la Dame Blanche). Ses **Anchors** sont des lieux ou des morts de la ville ; ses hantises, la mémoire des fondations.

Power.

- *The Wizard* → le Mage orthodoxe ou impérial. Son **Sanctum** est une chapelle, une bibliothèque scellée, un bureau d'icônes.
- *The Sworn* → le serviteur d'un ordre : l'Église-appareil, l'institution, une famille. Ses **Masters** sont un hiérarque, un directeur, un conseil oligarchique.
- *The Oracle* → le voyant lié à un benefactor de Power (démarré Power) ; via **Dual Loyalty**, il bascule vers Mortality, ce qui en fait le pont naturel entre l'institution et le peuple.

Wild.

- *The Wolf* → le Loup carélien. Sa **Territory** est une lisière de l'île, un quai, un parc — un lieu où le sauvage respire.
- *The Fae* → un pacte avec la poussée de la ville, habillé en cour féerique. Sa **Court** est une grammaire du sauvage carélien.
- *The Tainted / The Imp* → les démons liés et les pactisants affranchis. Leur **Patron** ou leur **Establishment** est un contrat avec la ville elle-même (café des quais, arrière-salle du Marché aux Puces).

Mortality.

- *The Hunter* → celui qui traque le surnaturel de la ville. Sa **Society** peut être un cercle d'intelligentsia militante.
- *The Aware* → le contaminé par la lucidité, qui voit les seuils sans pouvoir. Ses **mortal relationships** l'ancrent dans le peuple.
- *The Veteran* → l'ancien qui fut quelqu'un ; son **Workshop** est un atelier de l'Académie, une cave d'artiste.
- *The Oracle* en **Dual Loyalty** (voir Power).

Note sur le sacré partagé. Le socle pose le sacré orthodoxe écartelé entre Power (l'Église-appareil) et Mortality (la foi du peuple). En termes US : un *Sworn* ou un *Wizard* orthodoxe tire vers Power ; une babushka gardienne d'icône, un *Aware* dévot, tirent vers Mortality.

La même icône peut être l'enjeu d'une guerre de Circles.

Echelle et ton

US est un jeu de **politique surnaturelle adulte**. Les personnages ne sont pas des lycéens : jeunes adultes et adultes pris dans les jeux de pouvoir de la ville. Le lycée Tchekhov, s'il apparaît, est un **nœud territorial** que plusieurs factions convoitent — pas le terrain de jeu principal (ça, c'est l'annexe Monsterhearts). La *toska* du socle devient ici lucidité cynique : on sait que la ville est un texte, et savoir l'écrire, c'est régner.

CITY HUB : VASILIEVSKI OSTROV

Sur l'île, la Neva encercle tout : le lycée Tchekhov, l'Académie des Beaux-Arts, la station profonde et le vieux cimetière. Les ponts se lèvent la nuit et coupent l'île du reste de la ville — alors les secrets restent sur l'île, et l'île se souvient. Ici Power tient les institutions le jour, mais dès que les ponts s'ouvrent, c'est autre chose qui gouverne.

Faction dominante : Power (l'institution — lycée, université), contestée sur ses marges par Night (les fondations, le métro) et Mortality (l'Académie, la foi populaire).

RESIDENTS — *Choisis-en un : pourquoi te doit-il une Dette ?*

Résident	Circle	Pourquoi te doit-il une Dette ?
Igor Volkov , directeur-apparatchik du lycée, gardien d'une collection de masques qui changent d'expression	Power	
Le Professeur Éternel , enseignant qui n'a pas vieilli depuis les années 30, mémorise chaque élève passé	Power	
Alexeï , « lycéen » inscrit sous fausse identité depuis 1880, courtier des secrets historiques de la ville	Night	
La Dame Blanche , spectre d'une noble noyée en 1917, hante les quais et connaît tous les passages	Night	
Katia Morozova , sorcière carélienne, tisanes qui font plus qu'endormir, chambre tapissée d'herbes	Wild	

Résident	Circle	Pourquoi te doit-il une Dette ?
Le tenancier du Dostoïevski , café underground des quais où se brassent des contrats et des faveurs	Wild	
Svetlana Petrova , prof de lettres qui protège les marginaux et cache l'un d'eux d'un membre de Power	Mortality	
Sœur Agrafena , gardienne de la chapelle Saint-Nicolas, veille l'icône qui pleure du sang	Mortality	

RELATIONSHIPS – *Choisis-en une, assigne un autre PJ au blanc*

- Tes notes de cours disparaissent et réapparaissent annotées d'une main d'avant-guerre. __ est le seul autre à avoir accès à ton casier. Comment comptes-tu le confronter ?
- Tu fournis à __ des herbes du Marché aux Puces depuis des mois. Pourquoi as-tu commencé à en changer la composition, et comment l'a-t-il découvert ?
- Tu as suivi __ dans les tunnels sous Vasileostrovskaya une nuit où les ponts étaient levés. Qu'avez-vous vu que vous n'osez pas nommer ?
- Vous avez prié ensemble devant l'icône de Saint-Nicolas la nuit où elle a pleuré. __ a vu quelque chose que tu voudrais lui faire oublier. Pourquoi ?
- __ t'a promis de te faire entrer dans le cercle de cuisine de l'intelligentsia. Qu'est-ce qui te retient d'accepter ?
- Ton portrait est apparu dans la collection de masques du directeur. __ était présent quand tu l'as découvert. Quel marché avez-vous passé pour n'en rien dire ?
- Tu collabores avec __ sur une performance à l'Académie, mais son art ressemble trop à celui d'un disparu de 1917. Quel levier comptes-tu utiliser ?
- Vous avez été coincés du mauvais côté du pont la même nuit. Qu'est-il arrivé entre vous que vous vous êtes juré de taire ?

LOCATIONS

2d6	Contrôle	Type (PNJ courants)	Nature	Atmosphère	Trouble
2	Night	station profonde Vasileostrovskaya : cheminot, transient, écho	souterraine	oppressante	hantée

2d6	Contrôle	Type (PNJ courants)	Nature	Atmosphère	Trouble
3	Night	caves du lycée : gardien, curieux, symbole gravé	murée	glaciale	interdite
4	Mortality	café Dostoïevski : barista, habitué, mineur	vibrante	accueillante	surveillée
5	Mortality	chapelle Saint-Nicolas : sœur, pèlerin, pénitent	exiguë	recueillie	maudite
6	Wild	Marché aux Puces : brocanteur, sorcière, dupe	encombrée	ambiguë	frauduleuse
7	Wild	quais gelés : patineur, pêcheur, silhouette	brumeuse	rude	traître
8	Shared	pont-levis : gardien de pont, retardataire, amant	massive	spectaculaire	isolante
9	Power	bureau du directeur : Volkov, surveillant, convoqué	feutrée	intimidante	secrète
10	Power	Académie des Beaux-Arts : bohème, mécène, modèle	décrépite	fiévreuse	politisée
11	Mortality	kommunalka : colocataire, babushka, inconnu	promiscue	étouffante	instable
12	Night	cimetière Smolensk : fossoyeur, veuve, ombre	ancienne	silencieuse	vorace

RUMORS

1d6	Rumeur
1	Un touriste a disparu près de l'Ermitage la nuit où les ponts étaient levés ; on l'a revu depuis, mais il ne parle plus qu'en vieux slave.
2	Des travaux sur le pont ont remonté un objet du lit de la Neva ; celui qui l'a touché rêve chaque nuit du même visage noyé.
3	La collection de masques du directeur aurait gagné un visage — celui d'un élève porté disparu l'an dernier.
4	On entend une voix appeler par son prénom depuis les tunnels condamnés du métro ; ceux qui répondent ne reviennent pas les mêmes.
5	L'icône de la chapelle pleure du sang les nuits sans lune ; l'Église officielle veut la faire retirer, les fidèles s'y opposent.

1d6	Rumeur
6	Un « double » a été aperçu traversant le pont dans le brouillard, portant le visage d'un vivant qui, lui, dormait chez lui.

FACTIONS

2d6	Objectif	Structure	Humeur	Taille	Force	La faction...
2	contenir ce qui remonte des fondations (Power)	oligarchique	rigide, arc-boutée	4	4	...scelle des archives que nul n'a lues depuis l'URSS
3	garder les vieux secrets vivants (Night)	divisée	nostalgique, rancunière	1	1	...fait chanter un Status-3 avec un secret de 1917
4	protéger la foi du peuple contre l'Église-appareil (Mortality)	anarchique	fervente, assiégée	1	1	...cache une icône que Power veut confisquer
5	archiver chaque mort de l'île (Night)	oligarchique	méthodique, froide	2	2	...sait où chaque corps des fondations est enterré
6	protéger les marginaux de l'Académie (Mortality)	divisée	solidaire, précaire	2	2	...abrite un fugitif d'un autre Circle
7	tenir les lisières sauvages de l'île (Wild)	anarchique	hédoniste, remuante	2	2	...brasse des contrats au café des quais
8	réveiller les rites païens des Jardins (Wild)	anarchique	exaltée, imprévisible	2	2	...prépare un rituel pour la nuit des ponts levés
9	surveiller le lycée d'élite (Power)	despotique	vigilante, paranoïaque	3	3	...tient un dossier secret sur chaque élève

2d6	Objectif	Structure	Humeur	Taille	Force	La faction...
10	bénir l'ordre au nom de l'État (Power)	oligarchique	solennelle, intransigeante	3	3	...est en guerre froide avec la foi populaire
11	remonter des fondations pour qu'on se souvienne (Night)	divisée	muette, insistante	3	3	...se réveille à chaque dégel et chaque chantier
12	maintenir la paix entre l'île et le pouvoir fédéral (Mortality)	despotique	épuisée, opportuniste	4	4	...négocie en secret avec les trois autres

NPCS

2d6	Circle	Présentation	Look	Attitude	Rôle	Trait	M...
2	Night	androgyn	slave pâle	glaçante	proviseur	daté	pa lar mo
3	Night	conforme	vieilli	calculatrice	courtier	ne vieillit pas	co les
4	Power	conforme	soigné	autoritaire	directeur	portrait officiel	ga do
5	Power	conforme	ecclésial	solennelle	hiérarque	icônes sous clé	bé
6	Wild	non-conforme	carélien	fervente	sorcière	herbes séchées	mu vie
7	Wild	changeante	rude	instinctive	porteur	flair bestial	dis au
8	Mortality	conforme	intello	chaleureuse	professeure	livres annotés	pr ma
9	Mortality	conforme	dévo	recueillie	gardienne	cierge à la main	ve icé
10	Mortality	non-conforme	bohème	exaltée	artiste	peinture troublante	sq pa

2d6	Circle	Présentation	Look	Attitude	Rôle	Trait	M:
11	Shared	changeante	brumeux	fuyante	double	porte ton visage	ap da rel
12	Night	conforme	spectral	mélancolique	noyée	robe de 1917	co pa

HUB MOVES

QUAND LES PONTS SE LÈVENT.

Quand tu **exploites l'isolement de l'île** (les ponts levés coupent Vasilievski du reste de la ville), lance avec Wild. Sur un succès, personne d'extérieur ne peut intervenir jusqu'à l'aube ; prends +1 ongoing à tout ce que tu tentes contre une cible piégée sur l'île avec toi. Sur 7-9, tu es coincé toi aussi : nomme qui d'autre est bloqué de ce côté avec toi. Sur échec, quelque chose qui aurait dû rester de l'autre rive est passé avant la levée.

CE QUE L'ÎLE SE RAPPELLE.

Quand tu **fouilles la mémoire de l'île** (archives scellées, caves, tombes de Smolensk, dossiers du directeur) pour un secret enterré, lance avec Mind. Sur un succès, la ville te livre un nom, une date, un mort. Sur 10+, prends aussi une Dette sur celui que ce secret compromet. Sur 7-9, le secret est vrai mais quelqu'un sait désormais que tu l'as déterré. Sur échec, tu réveilles ce qui dormait avec le secret — le MC te dit qui, ou quoi, remonte.

LE SANG DE LICÔNE.

Quand tu **implores le sacré populaire** devant une icône ou dans une chapelle, marque corruption pour prendre un 10+ au lieu de lancer sur ta prochaine action pour protéger un innocent. Mais l'Église-appareil (Power) l'apprend : prends -1 ongoing face à Power jusqu'à ce que le temps passe.

La géographie et le calendrier, cote US

Le socle (§4, §5) décrit la carte et les saisons. Côté US, elles cadrent les **faction turns** :

- **La géographie est un minuteur territorial.** Ponts levés = frontières fermées ; canaux gelés = routes qui changent ; brouillard = information annulée ; souterrain = contournement de

Power.

Avant un faction turn, fixe l'état de la carte : il décide qui peut agir où.

- **Le calendrier ouvre et ferme le jeu.** L'été expose (dur de cacher, facile de circuler) ; l'hiver dissimule (facile de cacher, dur de circuler) ; le dégel attaque (tout remonte) ; l'automne repositionne. Situe chaque arc dans une saison et laisse-la teinter les city moves.

Les **braises** du socle (une par saison) sont tes accroches de faction turn : le secret d'automne,

la faim d'hiver, les Revenants du dégel, les révélations des nuits blanches. Chacune est un city

move de la ville elle-même contre les PJ.