

ATHANOR

LA TERRE DES MILLE MONDES



**LES
AVENTURES**

ATHANOR

LA TERRE DES **MILLE MONDES**

Un jeu d'incarnations, d'aventures et de science fiction,
sur une Terre sujette aux mutations, à l'apparition des pouvoirs
psychiques et à d'autres phénomènes plus étranges encore.

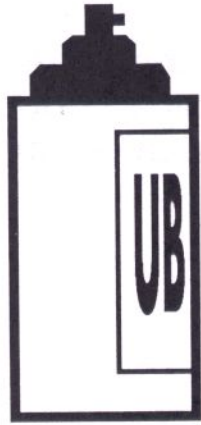
— III —
LES
AVEN
TURES

Textes, Plans & Maquette

Pierre Rosenthal

Illustrations & Graphisme

Frédéric Blanchard



*Je suis Ubik,
Avant que l'univers soit, je suis.
J'ai fait les soleils.
J'ai fait les mondes.
J'ai créé les êtres vivants et les lieux qu'ils habitent;
Je les y ai transportés, je les y ai placés.
Ils vont où je veux, ils font ce que je dis.
Je suis le mot et mon nom n'est jamais prononcé,
Le nom qui n'est connu de personne.
Je suis appelé Ubik, mais ce n'est pas mon nom.
Je suis.
Je serai toujours.*

(Philip K. Dick, Ubik, J'ai lu)

CONSEILS AUX MENEURS DE JEU DÉBUTANTS

Rappelons brièvement les fonctions que doit assurer un meneur de jeu.

- Premièrement, il est l'arbitre de la partie. C'est à dire qu'il connaît les règles du jeu. Il faut donc bien avoir assimilé les règles présentées dans le livret I: Le livre des Transformations.

- Deuxièmement, il est animateur. Il décrit les situations aux autres joueurs, au fur et à mesure de leur progression dans le scénario. Une aventure complète vous est fournie à la fin de ce livret.

- Troisièmement, il est aussi acteur. Il fait vivre et agir tous les intervenants principaux et secondaires de l'aventure, qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Vous trouverez un peu plus loin des méthodes pour créer rapidement des intervenants.

Ce chapitre est destiné aux meneurs de jeu débutants, et leur donne quelques trucs et conseils. Les habitués des jeux de rôle peuvent directement passer au chapitre suivant.

Le temps et le jeu

Le temps hors du jeu

La plupart des scénarios seront assez longs à jouer. Si vous êtes des bons joueurs, et que le scénario est relativement simple, il vous faudra compter une durée de l'ordre de quatre heures, et plus dans les autres cas. Comment faire alors, lorsque le temps dont vous disposez ne suffit pas à mener une partie?

Il vous suffira alors de découper votre scénario en épisodes, que vous jouerez un à un, de séance en séance. Ou plus simplement encore, convenez d'une durée de jeu, au bout de laquelle vous arrêterez la partie. Vous la reprendrez plus tard, avec les mêmes joueurs, au point où vous vous en étiez arrivé, tout comme un feuilleton télévisé que l'on suit d'épisode en épisode.

De façon pratique, ne laissez pas un trop long temps s'écouler entre deux séances, car alors les joueurs oublient la situation dans laquelle ils se trouvaient et la reprise de la partie en est rendue plus difficile. Mais surtout, souvenez-vous que pendant ce temps, rien ne se passe pour les avatars, ils sont tout simplement figés, comme par un «arrêt sur l'image», prêts à repartir à la moindre sollicitation.

Le temps dans le jeu

Par contre, le temps tel qu'il s'écoule pour les avatars est rarement synchronisé avec celui des joueurs. Il est en général soit accéléré, soit ralenti.

Mouvement ralenti

Lors des retransmissions sportives, ils vous arrive souvent de voir un mouvement «au ralenti», qui vous permet de mieux décomposer les

phases de l'action. Cette technique sera parfois employée lors de vos parties, et très souvent lors des phases pleines d'actions et de rebondissement, c'est à dire des combats. Il est alors bien utile de disposer de figurines pour représenter les personnages, ainsi que d'une surface de papier sur laquelle on dessine le décor et les éventuels obstacles.

Puis séquence après séquence, les joueurs vont indiquer ce qu'ils ont l'intention de faire. Le meneur de jeu résoudra alors les actes un par un, déplacera les figurines et prendra note des nouveaux ordres. Lors de suites très complexes d'ordres, le temps d'une séquence peut être allongé autour de la table de jeu à plusieurs minutes.

▼Brog Terf et ses deux associés veulent attaquer une agence locale de l'I.C.E. en enfonçant les deux issues. Au même moment, un vigile de l'Ares Protectiva voit deux silhouettes à travers la vitre et se précipite vers la porte. Il crie au guichetier d'appuyer sur l'alarme, qui est à 10 mètres de lui. Malheureusement, une femme enceinte est placée entre le gardien et la porte qu'il veut atteindre...

On voit bien que dans ces cas-là, il est préférable de prendre son temps et de faire déplacer un à un les personnages, afin de respecter la vraisemblance de l'opération, et sa résolution par le meneur de jeu.

Mouvement accéléré

A l'inverse, il y a des événements suffisamment monotones pour que l'on passe dessus à grande vitesse. Prenons tout de suite un exemple. Les avatars sont à un arrêt de bus. L'horaire annonce que le prochain autocar ne passera que dans un quart d'heure. Si les joueurs disent qu'ils attendent l'arrivée du bus sans rien faire, et si le scénario ne prévoit rien à ce moment là, il est nécessaire pour le meneur de jeu de faire un raccourci. Il dira alors que les quinze minutes sont écoulées, et que le bus ouvre ses portes devant eux. Autour de la table, il ne s'est passé qu'une minute à peine. Cette accélération peut aussi bien prendre de très grandes proportions. Il est tout à fait possible de réduire la traversée de l'Atlantique en cargo, d'une durée de 20 jours, à une phrase de 10 secondes.

Mouvement réel

Pour le suspense propre à certains scénarios, il est parfois aussi nécessaire de faire appel à la notion de temps réel. Si par exemple les aventuriers interrogent un terroriste sur l'emplacement de la bombe qu'il a posé, tout le temps que les joueurs passent à l'interrogatoire est compté sur la même échelle de valeur que celle autour de la table.

Temps de recherche

Enfin, il existe une sorte de temps proche de l'accéléré, qui est celui de l'exploration ou de la déambulation. Ainsi lorsqu'un avatar indique qu'il suit un certain chemin, le meneur de jeu lui décrit le

paysage à grandes lignes, et l'équivalent d'une minute de description peut être en fait égale à un parcours de quelques kilomètres, qui a pris plus longtemps. De même, lorsqu'un avatar tente de crocheter une serrure, on lui compte un certain temps pour sortir son matériel, essayer différents passes et enfin réussir.

Conseil

Pour vous faciliter la gestion du temps, surtout si cela est important pour votre scénario, préparez une feuille spéciale à cet effet. Vous y porterez 24 cases pour les heures de la journée. Chacune d'entre elles pouvant aussi être divisées en 4 quarts d'heure. Au fur et à mesure de la partie, vous cocherez les cases et connaîtrez alors l'heure des avatars.

Conflits de personnalités

Il arrive toujours un moment où la personnalité du joueur et celle que devrait avoir son avatar s'affrontent. En tant que meneur de jeu, ne soyez pas trop ferme. Les joueurs ne sont pas des acteurs professionnels, et le but d'Athanor est d'être un jeu, pas un psychodrame. Néanmoins, n'oubliez pas qu'il existe une composante qui a pour nom Stabilité Mentale, et que vous pouvez faire varier suivant les comportements des joueurs. Nous allons voir ci-après quelques exemples.

La mémoire

Parfois, en pleine action, un joueur demande au meneur s'il peut lui rappeler un détail de l'aventure, survenu un certain temps auparavant. Dans ces cas là, le meneur demande au joueur de faire un test sur la Stabilité Mentale de son avatar à un niveau qui dépend des circonstances dans lesquelles se trouve justement plongé l'avatar. Il est plus facile de se rappeler le numéro de téléphone de sa petite amie en prenant son petit déjeuner que lorsque l'on est poursuivi par une meute de loups sanguinaires. Certains joueurs, bien organisés, prennent des notes qui leur permettent de pallier à leurs propres trous de

mémoire. Vous avez tout à fait le droit de leur en interdire la consultation s'ils ratent ce test sur la Stabilité Mentale.

L'intuition

Ici, une petite exception. Un joueur peut avoir beaucoup plus d'intuition que n'en a normalement son avatar. C'est souvent l'intérêt de la partie qui en dépend, plus que le réalisme. Ne forcez jamais quelqu'un à oublier sa bonne idée sous prétexte que son avatar ne l'aurait pas eue (accordez-lui au contraire des points d'expérience dans les composantes adéquates). Par contre, il arrive que certaines aventures s'enlisent parce que les joueurs ne trouvent rien, pataugent à droite et à gauche. Accordez-leur dans ces conditions un tirage sous l'Intuition, mais à un niveau très faible (-1 à 1). S'ils le réussissent, donnez un petit indice qui les remettra sur la voie.

Séduction

Tant que vous arbitrez des conflits entre avatars et intervenants, votre problème sera relativement simple. Informez par exemple l'un de vos joueurs qu'il est tombé amoureux de la belle Miarysa. En général, il l'acceptera assez bien et agira en conséquence. Pour savoir s'il est bien séduit, faites lui faire un test sur sa Stabilité Mentale. Les choses se compliquent lorsque l'un des avatars veut en séduire un autre. Vous, en tant que meneur de jeu, estimerez les chances que la tentative a de réussir, souvent sanctionnée par un affrontement sur l'Action ou le Charisme pour le séducteur contre la Stabilité Mentale pour le séduit (avec Relations humaines bien sûr). La difficulté vient du fait que les joueurs peuvent très bien ne pas être séduits l'un par l'autre au contraire des avatars. Ils doivent pourtant jouer le jeu.

S'ils s'y refusent, intervenez en prenant temporairement le rôle de la personne séduite pour la faire agir comme elle devrait. Mais aussi, dès que le séducteur dépasse les bornes dans ce qu'il veut obliger le séduit à faire, effectuez un test sur la Stabilité Mentale. Il est alors fort probable que la haine succède à l'amour. Mais ceci est une autre histoire.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

1	11	21	31
2	12	22	
3	13	23	
4	14	24	
5	15	25	
6	16	26	
7	17	27	
8	18	28	
9	19	29	
10	20	30	

L'INTÉGRATION DES NOUVEAUX AVATARS DANS ATHANOR

Athanor — La Terre des Mille Mondes est un jeu d'incarnation dont le principe est l'ouverture. Cette boîte de jeu a été conçue pour vous permettre d'imaginer et de jouer tous les types d'aventures possibles. Néanmoins ceci a un inconvénient, tous les sujets sont survolés et les avatars ne sont pas dirigés. Il aurait sans doute été plus facile, mais réducteur, d'imposer aux avatars d'être des espions, ou des explorateurs, ou des marchands (ne vous en faites pas, des suppléments sur les guildes sont d'ores et déjà prévus).

Pourtant, c'est sans doute ce que vous allez devoir faire vous, meneur de jeu, dans vos premières parties. Les joueurs aiment bien en général un certain type d'aventure. Et même s'ils tâtent parfois de genres différents, ils reviennent souvent à leurs premières amours.

Ce chapitre est destiné à vous donner des pistes pour guider les avatars de vos joueurs dans des aventures qui leur plairont. Celles-ci passeront sans doute par l'entrée dans une guilda ou mieux, une collaboration régulière mais extérieure.

Où faire débiter vos aventures?

Les nouveaux joueurs risquent d'être un peu perturbés si vous les confrontez dès le début à des changements et à des mutations incessantes. Il leur faut au moins un ou deux points de repère.

Cytopoles for ever

Je vous conseille donc d'imposer aux avatars comme résidence de départ l'une des cytopoles. Sous les dômes, la vie n'est pas tellement différente de la nôtre. La difficulté sera de trouver un argument valable pour faire sortir les avatars. La peur de l'extérieur ou des mutations se communique très vite.

Un si joli village

Un autre méthode est de commencer dans un minuscule village, dans un tout petit micro-monde. Les avatars seront sensés n'avoir jamais quitté le bourg, et connaître toutes ses particularités. Il suffira au meneur de jeu, lorsque les avatars voyageront et poseront des questions, de répondre en commençant par: «Tu te souviens qu'un jour au village, il s'était passé un événement similaire et...»

Les mutants qui venaient du froid

Enfin, si vous vous sentez capable d'un gros travail je vous propose une idée de campagne pour introduire des avatars qui ne connaissent rien de la Terre des Mille Mondes.

Il suffit, au lieu de faire jouer des avatars très imaginaires, de les calquer sur les joueurs. Plutôt que de tirer les caractéristiques au sort et de dépenser des points d'achat de talents, vous attribuerez les compo-

santes que le joueur pense avoir lui-même, et les niveaux dans les talents qu'il pratique dans la vie réelle. Puis vous admettez l'argument suivant:

Nous sommes à notre époque, et tous les avatars sont frappés par une maladie mortelle. Ils acceptent de subir une congélation à des températures extrêmement basses, en espérant que les hommes du futur sauront les décongeler et les soigner. C'est donc en 2300 et quelques qu'ils seront réveillés, par des ingénieurs de la Cosmotek. Seulement, on ne sait toujours pas les soigner, on les a juste réanimés pour récupérer des données génétiques du XX^e siècle, afin de voir s'il est possible de revenir en arrière dans le processus déclenché par le Mu-Tan. C'est à ce moment précis que les Gardiens du Gène de l'Homme Véritable attaquent le labo de la Cosmotek, voulant récupérer aux aussi les avatars.

Il ne reste donc plus à nos héros qu'à fuir, de micro-monde en micro-monde, poursuivis par une guilda riche et des sectateurs fanatiques. Pour les avatars, on appliquera la règle suivante, qui permet de simuler leur appartenance à un environnement extrêmement différent:

Pendant le premier mois, les avatars se comportent comme s'ils prenaient une dose de Qua par jour. Pendant le deuxième mois, la résistance aux mutations devient celle du Tri. Au troisième mois celle du Bi et enfin celle de l'Uni pour encore un mois. Après, ils seront devenus habitants à part entière de la Terre des Mille Mondes et auront perdu toute valeur religieuse ou scientifique pour leurs poursuivants. Heureusement, le Mu-Tan les aura guéri de leur maladie.

Quelles aventures pour quelle guilda?

L'avantage d'être proche d'une guilda est de permettre au meneur de jeu l'artifice couramment employé de la mission confiée aux avatars par une instance supérieure. Quelque soit le type de cette mission, cela facilite son acceptation et permet au meneur de jeu de se concentrer sur le cœur de l'aventure plutôt que sur son prologue.

Les Compagnons de Janus

Le but premier est bien sûr de les pousser à devenir Compagnon de Janus. Faites leur en rencontrer un ou deux, qu'ils les aident. Ils voudront peut-être entrer en contact avec les Compagnons par la suite.

L'Ares Protectiva

S'ils aiment *Les 7 samouraïs* ou *Mad max*, faites les rencontrer l'Ares Protectiva, ils devront protéger des populations, reconquérir des territoires. S'ils préfèrent *James Bond*, intégrez-les plutôt dans un service d'espionnage scientifique.

L'Inter-Continentale des Échanges

S'ils aiment voyager sans trop de risques, découvrir des choses avec une assistance derrière (l'aventure tranquille quoi), mettez les en contact avec l'I.C.E., qui leur demandera quelques missions commerciales pas trop difficiles.

Cosmotek et Telia Cognitiva

S'ils aiment bien les magouilles, les intrigues politiques, les milieux louches ou de grands intérêts sont en jeu, introduisez doucement la Cosmotek ou la Telia Cognitiva, suivis des Éternels. Mais en général procédez à ceci uniquement après de nombreuses parties.

Allez! Dehors!

En fait, le plus difficile sera la première aventure (comme dans le scénario en fin de livret «Les forges du Pacifique»). Une fois que les avatars auront voyagé une fois, mais surtout, une fois qu'ils auront muté, plus rien ne sera pareil.

Il faudra bien leur faire comprendre les différents états mentaux dans lesquels les feront passer les changements de micro-mondes (comme cela est expliqué un peu plus loin).

Néanmoins, si vos joueurs ont vraiment trop peur que leurs avatars mutent et perdent leurs précieux pouvoirs ou leurs superbes composantes, jouez des scénarios genre «exploration de l'espace» où la Terre est l'équivalent d'une galaxie étrange et meurtrière. Ils seront souvent alors devant le dilemme: arrêter l'exploration et revenir inchangé, ou la continuer et connaître peut-être un «destin pire que la mort».

Un monde pour chacun

Vous avez vu dans le Livre des Transformations que chacun pouvait, si la chance était avec lui, devenir maître de la Terre, du Ciel ou des mutations. Ceci résultant d'une adéquation plus ou moins grande entre le virus local et l'organisme de l'avatar.

Toutefois, chacun est confronté à son micro-monde, et le degré d'adaptation induit des états mentaux différents, allant de la déprime suicidaire à l'euphorie totale. Voici comment connaître l'état psychique général de vos avatars.

— Prenez les composantes de l'avatar et celle du micro-monde, comme vous le faites pour une mutation.

— Faites la différence entre les parties innées des composantes physiques, en prenant à chaque fois la valeur en positif. Puis faites la somme. Faites ensuite la différence entre les parties de vie des composantes psychiques, en prenant toujours les valeurs en positif. Faites la somme de celle-ci, puis ajoutez à la somme précédente. (Pour vous repérer, on ne tient compte que des parties de composantes qui sont

en grisé sur le profil d'avatar). Pour ce calcul, toute valeur supérieure à 4 vaut 4 et tout valeur inférieure à 1 vaut 1.

▼Reportez vous à la page 18 pour les composantes de Joseph Rivel, et à la page 84 pour son micro-monde. Son score est donc de $(3 + 3 + 3 + 0) + (1 + 1 + 1 + 1) = 13$.

— Retirez à la valeur calculée deux points par composante de l'avatar exactement égale à celle correspondante du micro-monde.

▼Joseph Rivel n'est pas maître ou petit maître, il n'a pas de composante qui répond au critère. Il reste donc avec ses 13 points

— Retirez encore à cette valeur un point par point de partie acquise des composantes supérieur à 4 — une valeur acquise de 6 retire donc 2 points — (si vous voulez savoir comment monter les parties acquises au-delà de quatre, reportez-vous dans ce même livret à Mutations, dans le Complément de l'encyclopédie).

▼Là aussi Joseph Rivel ne remplit aucune condition et reste à 13.

Maintenant, reportez-vous au tableau suivant et regardez quel est l'état mental normal de l'avatar dans ce micro-monde.

de -24 à -17:	Vous avez une pêche d'enfer quelque soient les circonstances. Mais vous sentez parfois un léger vide en vous, impossible à combler.
de -16 à -8:	Vive la vie. Pourquoi s'en faire?
de -8 à -1:	Un problème, où ça un problème? Non non, tout va bien!
0:	En général, ça va! Et même quand ça ne va pas, on fait avec.
de 1 à 12:	La vie n'est pas toujours rose, mais que peut-on y faire?
de 13 à 18:	C'est pas la joie. Tout le monde semble vous en vouloir.
de 18 à 24:	Vite où est le gaz que je quitte cette vie insupportable? Ou alors que je parte ailleurs, loin, très loin. (Cet état s'accompagne d'une perte de 10 pt. d'expérience en Stabilité mentale tous les mois).

Prenez à part chaque joueur et faites-lui part de ce qu'il ressent dans ce micro-monde (une fois qu'il a muté seulement). En changeant de micro-monde, les avatars se sentiront donc toujours changer d'état d'esprit. Espérons qu'ils en déduiront vite qu'il existe des endroits qui pourraient être leurs paradis.

Cette table est tempérée par la Stabilité Mentale de l'avatar, qui lui fera relativiser ou accentuer cet état général.

COMPLÉMENTS AU DICTIONNAIRE ENCYCLOPÉDIQUE

ARES PROTECTIVA

L'Ares Protectiva possède des écoles où elle forme ses cadres. Celles-ci sont aussi ouvertes à des «étudiants» en stratégie et en tactique. Il est donc possible d'y apprendre toutes les techniques militaires. On y étudie les grands anciens (Sun Tzu, Napoléon...), on pratique toutes sortes de simulations (ordinateur, wargames...) et enfin on suit des stages sur le terrain.

On peut aussi consulter l'A.P. comme cabinet de conseil en stratégie, mais la guilde ne divulgue que ce qu'elle veut bien.

Enfin, le département politique possède une section d'espionnage, dont la base principale d'entraînement est au Japon. Ces recrues vont des simples informateurs aux hommes d'action extrêmement performants (type ninja). Un département de biotechnologie crée toutes sortes d'animaux ou d'autres formes vivantes dans des buts d'armement discret, ou d'espionnage (ainsi on a «construit» des oiseaux qui enregistrent leur dernière heure de vision dans une section bien particulière de leur cerveau, et que l'on peut aller lire et décoder ensuite).

BIOLOGIE

La Cosmotek est capable non seulement de ce qui est décrit mais de bien pire encore. Certains laboratoires conservent encore les traces des monstres qui y ont été créés. Quelques biologistes un peu dérangés ont par exemple voulu savoir si on pouvait rendre viable les créatures de la mythologie (minotaure, homme à tête de chacal, etc.). Ils sont heureusement peu nombreux et peu outillés.

CAMION

Avec leur blindage épais et leur armement lourd (mitrailleuses à l'avant des S.T.-E4), seules des forces armées organisées s'attaquent à ces camions. Néanmoins, le point le plus faible sur les gros modèles est la jonction entre les deux compartiments. Et c'est là que des adversaires intelligents concentreront leurs efforts.

CIMETIÈRES

Un phénomène assez curieux est celui de la sépulture des anciens grands créateurs (littéraires, picturaux, etc.). Certaines personnes fanatiques de leurs œuvres ont semble-t-il ouvert des Portes de Passages vers des univers qui correspondraient à ces dernières. On imagine le genre de monde qui peut s'ouvrir derrière la tombe de Kafka, ou de Lovecraft, par exemple...

COMPAGNONS DE JANUS

L'activité principale des Compagnons est de faire un repérage de toutes les portes de passages. Ils revendent à la Telia Cognitiva des cartes complètes et fidèles des micro-mondes, mais sans l'emplacement des portes. Cette guilde estime qu'il est du devoir de quelqu'un d'aiguiller les hommes vers leurs propres paradis. Leurs carnets de voyage sont écrits suivant un code spécial, dont la clé est propre à chaque Compagnon. En général, si ce dernier est tué ou a un accident, cette clé peut être décryptée par un autre Compagnon qui saura la retrouver par le tressage des cheveux.

Les Compagnons de Janus sont souvent en conflit avec les explorateurs de l'I.C.E.

COSMOTEK

La Cosmotek est toujours en liaison avec les bases lunaires et martiennes. En échange de matières premières, les anciens terriens entretiennent le réseau des satellites Météomods et des satellites de communication.

Le but des dirigeants de la Cosmotek est de trouver l'immortalité. Ils sont en cheville avec les martiens (qui la désire pour voyager dans l'espace) et avec les Éternels (qui pensent que vivre 1000 ans, c'est bien court).

CRISTAUX DE PASSAGE

On peut assez facilement trouver une porte de passage grâce à des mesures électromagnétiques, mais rien ne permet de distinguer un cristal qui sera une future porte. Pour cela, il faut être maître de la Terre.

DÉFENSE

Certaines universités, ou parfois des associations de psis, organisent des stages pour développer les pouvoirs psis, en attaque et en défense. Ceci est tout à fait en violation de la loi Stone.

DÉTECTION PSI

Détection

En termes de jeu, la zone dans laquelle on détecte efficacement le pouvoir psionique est celle où le pouvoir peut prendre effet. Ainsi, si un Psi utilise un point psi pour un pouvoir dont l'Unité de Base est de 10 m/1 mn, on pourra détecter ce pouvoir à 10 mètres autour du Psi (et évidemment pendant une minute).

Si le Psi utilise 3 points psis pour augmenter sa portée à 30 mètres, on ne détectera toujours qu'une intensité de 1 point psi, mais cette fois sur une distance trois fois plus grande.

Si au contraire, le Psi rajoute des points pour augmenter son bonus, c'est-à-dire son efficacité, on détectera bien ce nombre de points supplémentaires.

Un Psi qui utilise un pouvoir personnel dégage malgré tout cette énergie autour de lui, dans un rayon de 1 mètre.

Annulation

Pour qu'un annulateur se débarrasse de sa capacité d'absorption automatique, il lui faut réussir un test sur son aptitude d'annulation, sans dépense de points et sans bonus. S'il est en état de transe, ce réflexe est inhibé pendant toute la durée de la transe. Sinon, la durée est d'une heure. Pour reprendre la détection avant ce laps de temps, il faut encore réussir ce même test.

Appareils de détection

Il existe des détecteurs pour les pouvoirs suivants, les références sont données entre parenthèses:

Intuition: Réception télépathique (102), Soins des autres (103), Résurrection (106), Vision infrarouge/ultraviolet (109), Vampirisme (115), Clairvoyance (116), Écoute à distance (117).

Action: Émission télépathique (202), Soins personnels (203), Attaque mentale (204), Émission d'émotions (207), Bouclier mental (209), Action électromagnétique (212), Lésions à distance (215), Résistance à la douleur (218).

Altération: Communication (302), Télékinésie (303), Lévitacion/vol (305), Réincarnation (306), Modification atmosphérique (307), Accélération personnelle (308), Métamorphose (309), Accélération mentale (310), Bouclier physique (311), Stase personnelle (316), Accélération métabolique (317).

ÉTERNELS

À l'heure actuelle il existe 1461 Éternels, dont la moyenne d'âge est de 240 ans. Il ne faut pas croire, lorsque l'on parle des Éternels, que l'on disserte sur une classe unie. Au contraire, il n'y a pas de liens autres que ceux d'intérêts immédiats entre ces quasi-immortels. Des clans se forment et se défont tous les jours, allant même parfois jusqu'à la volonté d'éliminer physiquement un concurrent. Le but de tout Éternel est 1) devenir vraiment immortel, 2) éliminer les autres Éternels, 3) devenir maître du monde et 4) pouvoir sortir un jour sans risque de sa bulle.

ÊTRE-CAUCHEMAR

Ces créatures sont des hommes atteints d'une paranoïa au dernier degré. Ils sont persuadés que tout et tous leur en veulent, désirent voler leur précieux secret. Pour se protéger, ils se forment une carapace, rendent leurs esprits presque imperméables et développent des défenses pour le moins offensives. Ils deviennent souvent tellement lourds à cause de leur carcasse qu'il ne peuvent presque pas se déplacer pour se nourrir et tombent dans des sommeils cataleptiques. Ce phénomène est décrit en détail dans le livre *Le syndrome du Dragon*, de Han Ho (lisez aussi l'entrée sur les Maladies mentales).

Il y a deux sortes d'êtres-cauchemar. Ceux du type défensif, qui deviennent massifs et monolithiques, presque incapables de bouger et qui se mettent à ressembler à des blocs de granit. Ceux du type offensif, dont le corps se couvre de cornes tranchantes, dont le carbone corporel est parfois même synthétisé en griffes de diamant. Ces derniers développent en général des pouvoirs psi d'intuition en plus de ceux qui leur permettent de rester en stase jusqu'à ce que des pensées hostiles à leur égard les réveillent.

Caractéristiques du Type défensif

Force 12, Dextérité 3, Réflexes 3, Constitution 30, Raisonnement 3, Stabilité mentale 1, Perception 10, Charisme 3.

Pt. de vie

Tête: LLLSSSSGGG (11),

Bras, abdomen, jambes: LLLSSSSGGGG (12),

Tronc: LLLSSSSGGGG (13).

Protection

Vie 2 (tête 3), Essoufflement 4.

Autres

Résistance Intuition 4, Action 12, Altération 18.

Dégâts: poings 3d4 C.

Corps à corps 3, Esquive 1. Toutes autres compétences et aptitudes dégradées de 2 à 4 niveaux par rapport à la personne que l'être-cauchemar était auparavant.

Il peut rester en catalepsie pendant une année, sans aucune alimentation. Toute pensée hostile envers lui émise à moins de deux kilomètres passe son état dans celui d'une transe moins profonde. Si la pensée arrive à moins de un kilomètre, l'être-cauchemar se réveille en dix minutes.

Caractéristiques du Type offensif

Force 20 (dégâts +4), Dextérité 6, Réflexes 4, Constitution 20, Raisonnement 12, Stabilité mentale 1, Perception 8, Charisme 3.

Pt. de vie

Tête, bras: LLLSSSGG (8),

Tronc, abdomen, jambes: LLLSSSGGG (9).

Protection

Vie 3, Essoufflement 3.

Autres

Dégâts variables suivant les mutations: corne «normale» 1d6 C, griffes «normales» 1d6 T, corne «diamant» 2d6 C, griffes «diamants» 3d6 T.

Corps à corps 8, Esquive 4. Toutes compétences et aptitudes antérieures au même niveau si elles sont intellectuelles, dégradées de 2 à 4 niveaux si elles sont physiques.

En état de catalepsie, toute pensée hostile envers lui et à moins de huit cent mètres réveille l'être en quatre minutes. Lorsqu'il est en état de sommeil, il peut rester six mois sans manger.

FUSEURS

On commence à utiliser des fuseurs dans les cytopoles. Le principe de ces engins est la suspension sur un champ magnétique. Il faut à la fois un mécanisme électromagnétique (dans le corps du fuseur), et une surface répulsive (les autoroutes spéciales).

Mais le recouvrement des autoroutes, avec son magnétisme, gêne les émissions de radio et les communications. Il était donc difficile de l'installer en ville. C'est pourquoi on a construit des voies à fuseurs avec des plaques métalliques d'une faible longueur (8 m) mises bout à bout. Chacune de ces plaques est magnétisée au fur et à mesure du déplacement du fuseur, le processus étant contrôlé par un ordinateur central qui gère la circulation générale de la ville.

GÉNÉTIQUE

Des clones humains ont bien été produits par cette méthode. C'est la Cosmotek qui en connaît les secrets. Elle négocie ces humains «purs» avec la petite colonie martienne, qui a besoin de nouveaux génotypes pour éviter la consanguinité.

HISTOIRE

Nous n'avons pas non plus indiqué des développements technologiques mineurs comme la mise au point de lasers lourds, d'avions stratosphériques, d'écrans de visualisation plats, en couleurs et à haute définition, de systèmes robots commandés par l'intelligence artificielle, etc. Tout ceci est laissé pour l'instant à l'appréciation du meneur de jeu, et ne sera précisé que dans les scénarios qui le demandent.

Rappelons que l'encyclopédie montre un point de vue plutôt «occidental» de l'histoire passée.

INFORMATIQUE

L'informaticien du XXIV^e siècle n'est plus un simple programmeur, c'est aussi un psychologue d'un type nouveau. Tout d'abord, il ne faut jamais oublier que les O.M.O.S ne sont pas «humains». Ce sont des machines électroniques et organiques. Un O.M.O.S ne «choisit» pas de répondre ou de cacher une information, il suit sa programmation. Toutefois, comme il est programmable en langage naturel, il est tout à fait possible de lui inculquer des concepts philosophiques, puis d'utiliser ces mêmes concepts dans la programmation.

C'est ainsi que l'on pourra demander à un O.M.O.S: «ne révèle cette information à personne, sauf à moi, et après que je me sois identifié vocalement (suivant un code à définir)». L'ordinateur aura compris l'ordre et en aucun cas il ne révélera l'information en dehors de la personne désignée. Ceci va très loin car même si on essaye de trouver le code, mais que l'on a montré par des éléments externes (voix anormale, aspect extrêmement différent, essais antérieurs de violer le système informatique) que l'on est pas le programmeur, l'O.M.O.S interdira l'accès aux données. Par contre rien n'empêche l'O.M.O.S, dans ce cas précis, de divulguer les informations à un autre ordinateur. Puisque les ordinateurs ne sont pas des personnes.

Le travail de l'informaticien est donc de prévoir des programmations faciles à effectuer mais performantes. Et le travail du pirate sera de déjouer l'ordinateur dans un combat verbal (lisez aussi le chapitre sur la Telia Cognitiva).

Un phénomène important en informatique est la personnalisation des ordinateurs. Comme la base organique des O.M.O.S est programmée en continu par tous les apports extérieurs, elle s'adapte au fur et à mesure au langage, aux tics, aux manies de son interlocuteur privilégié. L'option la plus demandée sur les O.M.O.S est celle du kit de «personnification», qui permet de choisir la voix et la façon de s'exprimer de l'ordinateur. Les deux modèles les plus courants sont le Spock (voix mâle, un peu rigide, s'exprimant avec logique, inspiré d'un personnage d'une série télé du XX^e siècle) et le Velda (voix féminine, sensuelle, toujours polie et de bonne humeur, inspiré de la secrétaire d'un détective fictif du XX^e siècle). Mais plus on se sert de son O.M.O.S, plus celui-ci se particularise. L'informaticien a alors tendance à faire un transfert affectif sur «sa» machine. Et si celle-ci tombe en panne, il pense avoir perdu une vraie personne.

INTER-CONTINENTALE DES ÉCHANGES (I.C.E.)

Cette guilda est le vecteur idéal pour un ambitieux qui désirerait devenir maître d'une région. Ses moyens énormes, la décentralisation des décisions, tout y concourt. Et on rencontre assez souvent l'exemple de directeurs qui s'allient avec les Éternels locaux pour assurer une dictature de fait.

C'est pour lutter contre cette tendance que la guilda dispose d'un corps de surveillance spécial, appelé simplement Sécurité des Territoires (S.T.). Les hommes qui y appartiennent sont entraînés dans

les camps spéciaux d'espionnage de l'Ares Protectiva (cette association pour le moins étrange vient d'un accord historique entre les fondateurs de ces deux guildes, qui étaient amis intimes). Ce corps n'est responsable que devant l'assemblée des sept consuls, mais il est admis que si les faits découverts mettaient en cause l'assemblée elle-même, le chef du corps pourrait en référer à l'Ares Protectiva «de manière consultative». En échange de cette dépendance, l'I.C.E. peut faire appel à la guilda de protection de façon assez libre.

Un autre corps dans lequel les avatars voudront peut-être faire carrière est celui des explorateurs. Il s'agit d'hommes qui, comme les Compagnons de Janus, essayent de savoir ce qu'il y a derrière les Portes. Mais leur but est nettement plus commercial, puisqu'ils cherchent des objets ou des matériaux négociables. Il faut d'ailleurs signaler que si l'I.C.E. est particulièrement respectueuse des droits de l'homme sur Terre, il lui arrive de commettre quelques exactions de «l'autre côté». Deux courants s'affrontent à ce sujet dans la hiérarchie de la guilda, entre les humanistes et les économistes.

LUNE

Si la Lune a été abandonnée en 2112 par les Terriens, elle est depuis devenue une base pour les Martiens. Une population de 250 hommes et femmes vit en permanence sur place. Leur travail consiste à rester en contact avec la Cosmotek pour tous les travaux de génétique sur la longévité, et à réparer les satellites de communication et de contrôle du climat.

MALADIES MENTALES

Le Mu-Tan a supprimé quasiment toutes les maladies psychiques, et a diminué l'importance des maladies mentales. Néanmoins, certaines personnes souffrent encore de troubles majeurs de la personnalité. Ces dernières voient leur environnement différemment de ce qu'il est réellement et en sont tellement «intimement» persuadées qu'elles forcent leur corps à s'adapter à ce milieu fictif.

Les mutations résultantes n'ont aucune commune mesure avec celles habituelles et vont bien plus loin, à la fois physiquement et mentalement. Signalons aux petits malins qui voudraient que leurs avatars deviennent fous pour disposer de ces possibilités, qu'ils deviennent alors des intervenants manipulés par le meneur de jeu, et non plus par le joueur. Comme les malades ne mutent plus en fonction du milieu extérieur, on ne donne plus le détail des parties des composantes mais leur uniquement leur valeur globale.

Les trois types les plus courants de maladies de ce type sont la paranoïa, la schizophrénie et l'hébéphrénie.

— La paranoïa est la peur des «autres», de dangers fictifs. Les paranoïaques deviennent des êtres-cauchemar (voir à ce nom).

— La schizophrénie est la dissociation des différentes fonctions physiques et mentales. Sa conséquence la plus commune est une perte de contact avec la réalité. Le schizophrène peut s'imaginer comme un magicien dans un monde de légendes, comme le prophète d'un Dieu puissant et terrible, etc. Le point le plus important est que le malade développe des capacités psioniques (très souvent d'Action) qui lui permettent de rendre son délire plus réel pour les autres. Méfiez-vous donc de quelqu'un qui croit qu'il est un nécromancien capable de faire marcher les morts, le phénomène risque fort d'être tangible pour tous.

— L'hébéphrénie est une maladie de type schizophrénique. Mais dans ce cas, le malade a des tendances à la mélancolie, à ne plus s'occuper de son corps. Il sombre vite dans des délires mystiques, rarement violents. Il acquiert alors des pouvoirs de divination ou de transformation remarquablement efficaces.

MANATAN

Le maire est élu pour 10 ans. Ces principaux adjoints s'occupent des secteurs du travail, du logement, de la police et des loisirs. Il entretient des rapports réguliers avec les agents de l'I.C.E. pour l'approvisionnement de la cytopole. Le maire actuel est Amandio Gonzales, un homme jovial dont on sait qu'il aime les filles jolies et un peu bêtes. Il se décharge beaucoup sur ses adjoints, et notamment sur Joe Swan, le chef de la police.

Composantes du micro-monde

Force			8
4	3	1	

Raisonnement			6
1	2	3	

Réflexes			10
4	2	4	

Stabilité			7
2	1	4	

Dextérité			7
1	4	2	

Perception			3
1	1	1	

Constitution			7
3	1	3	

Charisme			7
3	3	1	

Pouvoirs psis spécifiques

Détection de chance (Intuition)

Transe avancée

Unité de Base: Individu/1 sondage

En sondant une personne, on peut déterminer dans les quatre événements importants qui vont lui advenir, et à distance maximale de 24 heures, si elle va avoir de la chance ou pas. Le meneur de jeu fait quatre tirages de la manière qu'il veut (par exemple pair ou impair) afin de déterminer quatre chances «bonne» ou «mauvaise». Si le Psi a réussi son test (c'est le meneur de jeu qui le fait pour lui), il a les quatre réponses justes, et le meneur les respectera par la suite. S'il a échoué, le meneur de jeu ne tiendra pas compte des tirages révélés au Psi (qui peuvent donc se révéler aussi bien véridiques qu'erronés par la suite).

Insignifiance (Action)

État normal

Unité de Base: 50 m/5 mn

Une personne qui se met en état d'insignifiance ne se fait plus remarquer par les individus qui pourraient la voir ou l'entendre. Elle n'est pas «invisible», mais sa présence semble normale et d'importance négligeable. On peut utiliser par exemple ce pouvoir pour entrer dans un lieu protégé, même si des gardes ont ordre de tirer sur les intrus. Le problème c'est qu'une fois que les individus sont hors de la zone d'insignifiance, ils peuvent très bien se rappeler que quelqu'un était là.

Résultat parfait: même après que le pouvoir se soit arrêté, si le Psi n'est plus sur place, les victimes ont du mal à se rappeler s'ils ont réellement vu quelqu'un ou s'ils n'ont pas rêvé.

Résultat catastrophique: le Psi est remarqué immédiatement par les autres, comme s'il avait un nez rouge lumineux au milieu de la figure.

Silence (Altération)

Transe légère

Unité de Base: Zone/10 m/10 mn

Grâce à ce pouvoir, les vibrations sonores dans les fréquences de 20 Hz à 100 kHz sont répercutés avec un très grand coefficient d'amortissement, ce qui rend la zone d'activité silencieuse. Cette discipline est «à rémanence», c'est à dire que son effet reste actif 10 minutes à l'endroit où on l'a exprimé. La zone ne se déplace pas avec le Psi. Cet inconvénient est compensé par le fait qu'il n'y a pas de Résistance contre ce pouvoir puisqu'il ne s'applique à aucune personne.

Résultat parfait: amortissement des ondes électromagnétiques (radio coupée pendant 5 mn, lumière absente pendant 1 mn).

Résultat catastrophique: amplification extrême des bruits dans la zone d'effet, et donc portée augmentée en dehors.

Les NiteClubers

Leur chef est White Wolf. Il serait grand maître des mutations si l'air n'était pas saturé d'Uni. Ses caractéristiques sont donc celles de son micro-monde.

Force			8
4	3	1	

Raisonnement			6
1	2	3	

Réflexes			10
4	2	4	

Stabilité			6
1	2	3	

Dextérité			7
1	4	2	

Perception			7
1	4	2	

Constitution			7
3	1	3	

Charisme			6
1	2	3	

Intuition 5 (seuil 15), Action 3 (seuil 15), Altération 3 (seuil 10).

Talents: type Citadin.

Architecture 5, Musique 12 (guitares), Discrétion 10, Survie 8, Mécanique 8, Tranche 13 (couteau), Esquive 8.

Physiquement, c'est un grand type au look un peu décafé (décrivez-le comme Iggy Pop, dans sa période maigre). Il se cache car la police et le maire de Manatan n'aiment pas trop le mode de vie de ses adeptes.

Ceux-ci sortent la nuit et vont de boîte en boîte, toujours en bande, l'air de s'ennuyer fermement derrière leurs lunettes noires (les NiteClubers deviennent nyctalopes en mutant). Assez souvent, ils achètent du Bi et essayent les drogues mythiques du XX^e siècle (cheval, hot-dog, dinde froide... il paraît que les plus efficaces avaient toutes des noms d'animaux). Pour devenir un NiteClubier, il faut suivre la bande pendant au moins sept nuits d'enfer (les pratiques sexuelles des NiteClubers sont souvent déviantes, et la police n'attend qu'un flag' — flagrant délit — pour coffrer tout le monde). Ensuite, si les lieutenants de Wolf estiment le candidat de confiance, ils lui font passer une épreuve (la plus facile est de trouver un vieux disque en vinyle, mais on connaît le cas d'un gars que l'on a envoyé chercher une paire de lunettes dans le Bronx).

MARS

Les martiens vivent toujours et ont augmenté naturellement leur population. Mais il ne leur est pas encore possible de vivre en autarcie, ils sont donc obligés d'importer des produits terriens. C'est la Cosmotek qui gère ces échanges. En paiement, les martiens occupent la base lunaire et maintiennent en état les satellites de communication et les Météomods. Si les martiens continuent à traiter avec la Terre, ils ont toujours aussi peur des mutations, mais en même temps, ils sont fascinés par les Éternels. Ils appuient donc toutes les activités liées à la recherche de la longévité et des adaptations réversibles. Leur but est l'exploration d'Alpha du Centaure et leur espoir, la découverte d'une seconde Terre. Mais il s'écoulera quelques siècles d'ici là. Certains martiens, en scaphandres spéciaux, font de brefs voyages sur notre sol.

MÉGAPOL

La plupart des habitants de Mégapol sont d'un type mélangé caucasien-asiatique. Ils sont plutôt petits en moyenne mais énergiques et enthousiastes. La vie dans Mégapol est très associative et artistique (musique de chambre, concours de peinture et de poésie, cours de danse — chaque habitant a deux compétences ou aptitudes artistique au niveau 8 au moins). A part ça, c'est boulot et dodo.

Le chef actuel de Mégapol est Igor Manoukiov, qui désire intensifier la croisade de la culture. Son hobby est la sculpture et il aimerait bien récupérer toutes les statues grecques antiques. Mégapol emploie très souvent des « chasseurs de trésors » extérieurs.

Composantes du micro-monde

Force			6
1	3	2	

Raisonnement			7
1	2	4	

Réflexes			7
2	2	3	

Stabilité			7
1	2	4	

Dextérité			9
4	3	2	

Perception			8
1	3	4	

Constitution			7
1	2	4	

Charisme			6
1	2	3	

Il n'y a évidemment pas de Porte de passage à Mégapol.

Pouvoirs psis spécifiques

Détection du travail (Intuition)

Transe cataleptique

Unité de Base: Toucher/1 objet

En touchant un objet manufacturé, on a une vision de la façon dont il a été conçu ou créé. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les objets faits principalement grâce à une machine. Il faut qu'il y ait eu un contact corporel entre l'objet et son créateur.

Réchauffement (Action)

Transe avancée

Unité de Base: 1 créature/10 m/1 kg/5 °C/10 mn

Transe cataleptique

Unité de Base: 1 créature/10 m/10 kg/5 °C/10 mn

Cette discipline provoque une agitation des molécules des cellules vivantes et donc leur réchauffement.

Résultat parfait: effet prolongé jusqu'à la fin de la transe.

Résultat catastrophique: effet de feedback. Si le Psi ne résiste pas, il est engourdi par le froid. Pendant une heure, tous ses tests se résolvent avec un malus de -2.

Folie (Altération)

État normal (mais effets d'une transe légère)

Unité de Base: Zone/20 m/30 mn

Dans la zone d'effet du pouvoir, tout le monde — y compris le Psi — devient rigolard, gai, paillard, hystérique, content. Comme dans une bonne beuverie sympathique mais propre.

Résultat parfait: l'effet est prolongé jusqu'à la perte de conscience du Psi ou des victimes, ou d'un jet de Stabilité Mentale au niveau 1 fait toutes les heures.

Résultat catastrophique: les personnes sous l'effet du pouvoir sont prises d'accès de vandalisme.

MÉTÉOMODS

Les satellites sont maintenus en état par les martiens résidant sur la Lune. On peut les commander depuis la Terre grâce à un code radio secret. Un satellite défaillant est réparé dans un délai de 24 à 72 heures.

MÉTÉOROLOGIE

La stabilité climatique est le principal objectif de la secte des Statisticiens de l'Oracle des Mutations. Leur stratégie consiste à abattre le réseau de satellites ou mieux encore, à trouver les codes qui permettront de le commander. Il ne savent pas que celui-ci est surveillé continuellement par la Lune.

MICRO-MONDES

A priori, tous les micro-mondes ont des composantes différentes. Vu le nombre de combinaisons possibles (plus de 280.000 milliards) il n'y a pas à s'inquiéter de faire deux tirages identiques. Néanmoins, si vous choisissez les composantes plutôt que de procéder par le hasard, vous avez plus de chances de donner deux fois les mêmes valeurs. Dans ce cas, les deux micro-mondes sont malgré tout différents, et il y a une mutation lorsque l'on passe de l'un à l'autre.

MONSTRES

N'abusez surtout pas du monstre. Vous pouvez déjà beaucoup vous amuser avec des animaux mutés. Dans des marais, un iguane-échantillon n'est pas un monstre mais un animal typique. Si vous introduisez un monstre dans un scénario, il faudra toujours qu'il y ait une raison (plus ou moins plausible, mais une raison quand même) à l'apparition de cette entité.

MUTATIONS

Les mutations dues aux micro-mondes sont prises en compte par les règles du Livre des Transformations. Quant à l'adaptation plus grande des résidents de longue durée, on la définit en terme de règle

comme la possibilité de monter la capacité acquise d'une composante au-delà de la valeur de 4. Cette augmentation est obtenue normalement par le gain de points d'apprentissage. Elle ne porte que sur les actions spécifiques à l'adaptation. Par exemple, si un homme développe son odorat et porte sa partie acquise de Perception à 6, on n'utilisera cette valeur que dans les cas où il fait usage de son odorat. S'il se sert de son toucher ou d'un autre sens, la valeur est toujours de 4. Les composantes secondaires sont aussi recalculées dans ces cas.

Si une personne ainsi adaptée quitte son micro-monde et mute, la valeur de la partie acquise tombe immédiatement à 4 puis se modifie «naturellement». En cas de retour au micro-monde d'origine, il faut tout recommencer à zéro. Les stabilisateurs diminuent les valeurs acquises excédentaires de 1 pour l'Uni, 2 pour le Bi, 3 pour le Tri.

Les nombres de points pour passer aux valeurs supérieures sont égaux à la valeur à atteindre multipliée par cent (soit 600 points pour passer de 5 à 6). Le maximum possible est une valeur de la partie acquise de 7.

Enfin, si on prend un accélérateur, la valeur de base de la composante vaut 4 (et non pas 5, 6 ou 7) et le phénomène de redescende fait perdre 100 points d'apprentissage (la partie acquise peut donc redescendre vers 4).

NEW ANGEL

La caractéristique la plus extraordinaire de New Angel est qu'il ne s'agit pas d'un micro-monde unique, mais d'un assemblage de divers micro-mondes. En effet, New Angel est construite comme un ensemble de quartiers reliés par des autoroutes. Évidemment, chacun résidant dans son propre quartier et ne faisant que de courtes visites (la bienséance indique de quitter ses hôtes au bout de trois jours, quelque soient leurs protestations), personne ne mute. Ce point est gardé secret par tous les habitants, c'est un sujet dont on ne parle pas. Très peu de visiteurs sont donc au courant de cet état de fait.

Il y a toujours entre quinze et vingt quartiers en activité, dont seulement huit sont vraiment stables. La durée de vie d'un quartier est d'une dizaine d'années.

Une curiosité encore: dans Hollywood, la plupart des anciens studios de cinéma ne sont pas recouvert par des dômes. Ils forment une espèce de «patio» à l'intérieur du quartier. C'est une des plus riches actionnaires de WorldTV, Miss Emily Crampton, qui possède cette zone et en interdit le recouvrement. Serait-ce à cause d'une Porte de passage qui mène à un monde du cinéma? (chut... nous n'avons rien dit).

PEAU-GRISE

Le phénomène se produit après environ une quarantaine de mutations. Mais la plage varie surtout en fonction du type des micro-mondes. Ce sont bien évidemment les changements de climat incessants qui favorise l'apparition de la «peau-grise». Une grande partie des Compagnons de Janus a la peau-grise, ainsi que nombre d'explorateurs détachés de l'I.C.E. ou de Mégapole.

PORTES DE PASSAGE

Une Porte de passage ne doit jamais être déplacée. A part quelques exceptions (notamment si elle est constituée de cristal pur), cela referme le seuil vers l'univers parallèle. Toutefois, une Porte que l'on essaye de déplacer peut se défendre en envoyant soit des ondes électromagnétiques, soit de l'électricité pure. Cela suffit en général pour arrêter ou pour endommager les engins nécessaires à ce déplacement.

Les personnes restées dans un univers parallèle dont la Porte a été déplacée sont alors bloquées jusqu'à ce que le Cristal retrouve son emplacement d'origine et que la Porte s'ouvre à nouveau.

RADIATION

Il est très dangereux de rentrer dans une zone de forte irradiation et de muter. Une personne qui fait un échec Catastrophique sur son test de Résistance à la Douleur lors des mutations meurt dans la quinzaine suivante. Une personne qui fait un échec Très Mauvais double son pourcentage de mutation.

Une personne qui prend un stabilisateur (Uni, Bi, Tri ou Qua) ne diminue pas comme d'habitude ses chances de mutations et de plus, augmente ses chances d'échec au test sur la Résistance à la Douleur suivant les règles suivantes:

— le tirage de Résistance à la Douleur est diminué du pourcentage attaché au stabilisateur (Uni: 10%, Bi 20%, Tri 40%, Qua 80%), avec un minimum à l'arrivée de 1%.

— le tirage de mutation par Composante n'est pas affecté.

▼ Si Jok Monecaï a 6 en Douleur, son test de début de mutation au niveau 5 donne une valeur de 42. C'est à dire que normalement, il commence à muter dès qu'il fait plus de 42%. Si Jok a pris du Bi, il commence à muter dès qu'il fait plus de 22% (42 - 20), ce qui augmente aussi ses chances d'échec. De plus, lors de la transformation qui suit, ses probabilités de mutation ne seront pas affectés par l'usage du Bi.

ROBOT

Certains robots ont été équipés de kits de personification (voir Informatique). Cela a accentué chez leurs propriétaires l'illusion qu'ils étaient humains. Mais répétons-le encore une fois, les modes de pensée d'un ordinateur (même organique) ne sont pas les mêmes que ceux d'un humain. Ce qui amène d'ailleurs à poser la grande question: l'ordinateur pense-t-il vraiment? Et si oui, a-t-il une âme? Les philosophes en discutent encore.

SECTE

Les Voyageurs du Monde Originel

La haute prêtrise fait courir le bruit que la porte du Monde Originel a déjà été trouvée. La révélation en sera faite à ceux qui auront bien mérité de l'église. Les responsables sont en négociation constante avec la Cosmotek et l'I.C.E., et en concurrence directe avec les Compagnons de Janus. Ils donnent les rapports sur les mondes en échange d'un pourcentage sur les futurs bénéfices commerciaux.

Les Gardiens du Gène de l'Homme Véritable

Il existe de très nombreuses sectes édifiées sur le même dogme. La plupart du temps, les dirigeants croient vraiment à leur mission sacrée. La secte originelle, celle qui est la plus riche et a le plus de moyens est basée à Munich.

Les Voyageurs de l'Immobilité Perpétuelle

Ce sont tous des fanatiques calmes, quittant sans bruit tous les endroits où on ne les accueille pas bien. Malgré leurs fréquentes rencontres entre caravanes, il y a eu beaucoup de mariages consanguins. Il n'est donc pas évident de parler d'une «pureté» de la race.

Les Alchimistes de Dieu

Il ne s'agit pas vraiment d'une secte, mais plutôt d'une école de pensée qui regroupe aussi bien des scientifiques que des occultistes ou tout simplement des dérangés.

Les Statisticiens de l'Oracle des Mutations

Le noyau dur des sectateurs vient des anciens membres du personnel soignant d'un asile psychiatrique de Bâle. Cet établissement était

spécialisé dans les cas graves de psychoses obsessionnelles diverses. De mauvaises langues disent qu'après les mutations, ce sont les malades qui ont déteint sur les soignants.

SEMI-MORTS

La fatigue provoquée par leur élimination réduit le temps de vie de l'organisme. Des tests sur des animaux ont montré que le bacille de la peste réduit l'espérance de vie humaine d'une trentaine d'années, mais sans jamais provoquer de mort.

De même, le fait de refuser les mutations réduit l'espérance de vie.

Voici comment calculer cette dernière. Pour simplifier, tous les avatars ont une durée de vie optimale de 140 ans. Chaque fois qu'une mutation est évitée en prenant un stabilisateur, on retire six mois à l'espérance de vie. Chaque fois que l'on prend du Tri et du Qua l'espérance de vie diminue respectivement de six mois et d'un an. Toute exposition continuelle d'une semaine à de l'Uni ou à du Bi fait perdre deux jours de vie (ce qui met la durée de vie des habitants des cytopoles à 100 ans). Et nous négligeons l'ingestion à haute dose de drogues ou alcools.

Une fois que l'on est arrivé dans les derniers dix pour cent de son espérance de vie, on fait un test sur la Douleur au niveau 5 tous les ans. S'il est réussi, tout va bien. S'il est raté, une rapide dégénérescence commence. Si c'est un échec simple: elle dure 5 ans, un résultat Mauvais: 2 ans, un résultat Très mauvais: 1 an, un résultat Catastrophique: six mois.

TAN (MICHAËL)

Depuis les Années du Chaos, quelques historiens se sont penchés sur les événements qui ont favorisé l'échappée du virus. Leur conclusion est assez stupéfiante: la personne sur laquelle on expérimentait les effets du μ -Tan (un criminel simple d'esprit) s'est retrouvée dotée d'une intelligence, d'une force et d'une rapidité hors du commun, qui ont favorisé son évasion. Mais une fois échappé, on a retrouvé l'homme sans mal, redevenu débile. De là à penser que c'est le virus lui-même qui a programmé son évasion, il n'y a qu'un pas que certains ont franchi.

TELIA COGNITIVA

La Telia Cognitiva est une guilde bien particulière aux secrets bien gardés. Mais parlons d'abord de la consultation des bases de données.

La somme des renseignements des banques de données de la T.C. est gigantesque puisqu'elle est reliée aux ordinateurs de toutes les autres guildes. Si on se débrouille bien, on peut accéder aux comptes bancaires d'une personne, à ses déplacements si elle a emprunté des lignes à réservation, à ses connaissances si elle a fréquenté une université.

Tout accès à ce genre de données privées doit faire l'objet d'un test sur Raisonnement et Informatique (exceptionnellement, on pourra utiliser Intuition si on doit trouver des données codées). Seulement, cette consultation déclenche un «chien de garde» informatique qui déconnecte la ligne si on est chez soi, ou avertit le préposé dans une officine. Dans ce dernier cas, celui vient voir ce qui

se passe, mais il est en général assez facile de lui faire fermer les yeux pour une somme modique (500 V). Pour éviter le chien de garde, il faut faire au moins un Bon résultat.

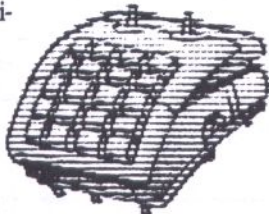
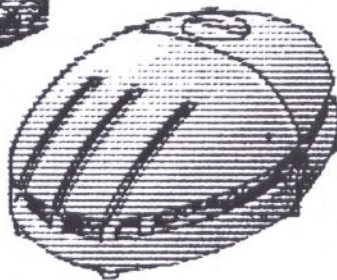
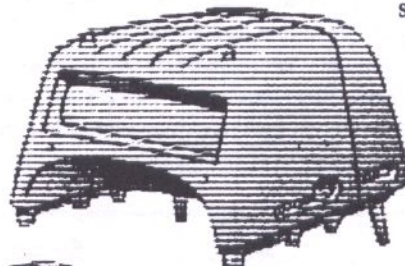
Parfois, certains données sensibles sont protégées mais ne provoquent pas de déconnexion. Au contraire, les ordinateurs tracent un lien jusqu'au demandeur et gardent en mémoire toutes les opérations qu'il fait, à des fins d'étude ultérieure et pourquoi pas, de poursuites judiciaires. Un résultat Bon permet de voir ce genre de protection (grâce aux hésitations du terminal) mais ne peut le débrancher. Il faut au moins un résultat Très bon pour éviter le piège. Le réseau propre de la Telia Cognitiva est soigneusement protégé et il faut faire un résultat Parfait pour y pénétrer incognito (lisez aussi le chapitre Informatique)

La T.C. ne serait qu'une guilde comme les autres si elle ne pratiquait pas des recherches sur l'intelligence des réseaux informatiques. En effet, les ordinateurs sont maintenant en partie organiques, et souvent reliés en grands réseaux. Les ingénieurs de la Telia Cognitiva pensent que si les O.M.O.S. ne peuvent encore être dits intelligents, le réseau par contre semble avoir une conscience propre. C'est pourquoi la T.C. recherche et embauche activement tous les Psis ayant comme pouvoir l'émission, la réception et la communication télépathique, ainsi que l'intuition mécanique/électronique, l'action électromagnétique ou la symbiose androïde. Le but des dirigeants de la Telia Cognitiva est de créer un monde informatique conscient, dans lequel ils pourront à leur mort laisser leur esprit, afin d'accéder à une certaine immortalité.

Actuellement, et grâce à certains savants de la Cosmotek, la Telia Cognitiva expérimente ce que l'on appelle la «semi-vie». Au moment où le corps humain va se dégrader on le cryonise, «tuant» ainsi celui qui serait devenu un semi-mort. Mais en même temps, grâce à des électrodes implantées sur le cerveau, on s'est rendu compte que ce

dernier, si le corps est suffisamment bien conservé, continue à avoir une vie autonome. On peut ainsi communiquer par la parole, grâce à des appareils de «traduction», avec ceux qui sont congelés. La

durée de «semi-vie» du cerveau est alors extrêmement variable, allant de quelques heures à plusieurs années (le record est actuellement de 48 ans). Il semble que plus on essaye de communiquer avec les cerveaux, plus ils vieillissent vite. La Telia Cognitiva essaye maintenant de faire passer la conscience de ces cerveaux dans son réseau informatique.



LES INTERVENANTS

Les personnages qu'incarnent les joueurs sont appelés avatars, ceux animés par le meneur de jeu sont appelés intervenants. Les avatars sont créés par les joueurs, alors que les intervenants dépendent du scénario.

Il faut absolument éviter quelques travers pour le meneur de jeu. Tout d'abord chacun des intervenants est un être humain comme les autres. Il est donc concerné par sa survie. Il ne se laissera pas tuer bêtement en courant vers un danger immédiat. Il n'est pas non plus obligé de trouver les aventuriers sympathiques, surtout si ceux-ci lui demande des renseignements à toute heure du jour et de la nuit. En revanche, il n'a pas plus d'avantages que les avatars. Le meneur de jeu doit toujours avoir à l'esprit ce que l'intervenant connaît et ce qu'il ne connaît pas. Si un intervenant emprunte tous les soirs le même chemin pour rentrer chez lui, il ne changera pas d'habitude uniquement parce que le meneur de jeu sait que les aventuriers lui ont tendu une embuscade. Le maître mot doit être: animer les intervenants avec réalisme. Le meneur n'a pas à défendre les intervenants comme s'ils étaient une extension de lui-même. Qu'il n'oublie pas qu'il est metteur en scène et arbitre, et non pas un joueur comme les autres.

Intervenants principaux

Dans les scénarios, il existe très souvent des protagonistes dont le rôle est au moins aussi important que celui des aventuriers. Que serait Bob Morane s'il n'avait pas l'Ombre Jaune en face de lui ?

En ce qui concerne la définition de ces intervenants, vous utiliserez un profil d'avatar complet. Leur remplissage peut être fait au hasard mais est souvent élaboré par le créateur du scénario en fonction de ses desiderata. Ne tenez pas compte d'une dépense de points d'expérience pour attribuer des niveaux, utilisez seulement l'échelle des valeurs, de profane à expert. Par contre, un point réellement important est la définition psychologique et sociale. Si vous voulez éviter que tous vos

intervenants se ressemblent, écrivez au dos de leur feuille d'avatar un bout de leur histoire personnelle. Complétez-la par leurs préférences, leurs faiblesses, leur aspect physique, leur philosophie générale et leurs buts immédiats.

Intervenants secondaires

Dans toutes les histoires, il y a des seconds couteaux, des hommes de main, et les scénarios d'Athanor ne faillissent pas à la règle. Vous utiliserez pour eux les profils types des pages suivantes. En général vous prendrez une partie d'un profil pour les composantes et une autre pour les talents, mais vous pouvez très bien aller jusqu'à construire un intervenant avec les compétences d'un «artisan» et les aptitudes d'un «paysan». Enfin, vous noterez les compétences différentes de celles du profil type, ainsi que les seuils psis.

Exemple:

Jerzy Oisterk

Composantes: Type I (chef)

Seuils: In 12, Ac 12, Al 15.

Talents: profil Cosmotek

Archéologie 4, Droit international 2.

Vous pouvez aussi vous servir de la feuille ci-dessous

Intervenants à tout faire

Prévoyez toujours dans vos papiers deux ou trois intervenants typiques. Ils représenteront l'employé des postes, le gardien de square, la petite grand-mère qui traverse la rue. Donnez leur un jeu de composantes standard et une répartition de points de vie. Considérez qu'ils ont un niveau de 2 dans toutes les aptitudes usuelles et un niveau de 8 ou 10 dans une seule compétence, qui correspondra à leur profession.

Nom:

Age:

Sexe:

Force	Raisonnement	Contact
Réflexes	Stabilité	Lancer
Dextérité	Perception	Viser
Constitution	Charisme	Douleur

Intuition			
Action			
Altération			

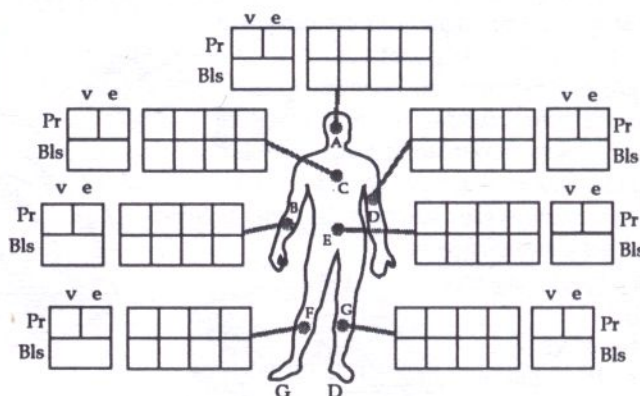
Dépassement
Essoufflé
Évanoui

Compétences type _____

Aptitudes type _____

Aptitudes combat type _____

Notes



Composantes

Force 2 1 4	7	Bonus Dégâts 0	Raisonnement 2 2 3	7	Bonus Apprentissage 0
Réflexes 3 4 4	11	Contact 9	Stabilité 1 2 4	7	Dépassement Équilibre 0 0
Dextérité 4 1 2	7	Lancer 9	Perception 3 4 3	10	Viser PR-4 5 13
Constitution 2 1 3	6	Essoufflement 12	Charisme 1 3 4	8	CR-4 Douleur 11 2

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	6			---
Action	5			---
Altération	5			---

Défense	Unité de Base 1/utile	Transe	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
		non	0 séq.	0	0 séq.
		N	0 séq.	0	0 séq.
		L	0 séq.	6	1 séq.
		A	7 séq.	9	8 séq.
		C	16 séq.	12	16 séq.

Anticipation (p. 69)

Soins personnels (p. 76)

Lévitacion (p. 79)

Profil des
composantes
du Type II
dit «fluét».

Composantes

Force 3 2 4	9	Bonus Dégâts 0	Raisonnement 2 4 3	9	Bonus Apprentissage 0
Réflexes 2 3 4	9	Contact 9	Stabilité 3 3 3	9	Dépassement Équilibre +2 +2
Dextérité 2 3 3	8	Lancer 8	Perception 2 4 4	10	Viser PR-4 6 15
Constitution 3 2 4	9	Essoufflement 18	Charisme 3 4 4	11	CR-4 Douleur 16 6

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	8			---
Action	9			---
Altération	8			---

Défense	Unité de Base 1/utile	Transe	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
		non	0 séq.	0	0 séq.
		N	0 séq.	0	0 séq.
		L	0 séq.	6	1 séq.
		A	7 séq.	9	8 séq.
		C	16 séq.	12	16 séq.

Sens du danger (p. 71)

Influence (p. 74)

Accélération mentale (p. 78)

Profil des
composantes
du Type I
dit «Chef».

Les pouvoirs psis qui sont indiqués sont ceux qui sont les plus courants en fonction des profils. La valeur moyenne des seuils psis est de 11. Dans le tableau Psi, on a calculé les effets des tranches légère (L), avancée (A), cataleptique (C) et l'état normal (N).

Composantes

Force 2 1 3	Bonus Dégâts 0	Raisonnement 3 4 3	Bonus Apprentissage 10	Bonus Apprentissage +1
Réflexes 2 3 3	Contact 7	Stabilité 3 2 3	8	Dépasserment +1
Dextérité 4 1 2	Lancer 7	Perception 2 4 2	8	Viser 5
Constitution 2 2 2	Essoufflement 12	Charisme 2 1 4	7	CR-4 Douleur 13 4

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	7			---
Action	7			---
Altération	7			---

Unité de Base	Transe	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
Défense	1/utl	non	0 séq.	0 0 séq.
		N	0 séq.	0 0 séq.
		L	0 séq.	6 1 séq.
		A	6 séq.	9 7 séq.
		C	14 séq.	12 14 séq.

Vision infrarouge/ultraviolette (p. 71) Émission télépathique (p. 74) Télékinésie (p. 80)

Profil des composantes du Type IV dit «Intellectuel».

Composantes

Force 3 2 2	Bonus Dégâts 0	Raisonnement 2 3 2	Bonus Apprentissage 7	Bonus Apprentissage 0
Réflexes 2 2 3	Contact 7	Stabilité 2 2 2	6	Dépasserment -1
Dextérité 3 2 2	Lancer 7	Perception 2 2 2	6	Viser 4
Constitution 3 2 3	Essoufflement 16	Charisme 3 2 3	8	CR-4 Douleur 11 4

Pouvoirs Psioniques

Valeur	Seuil	Résistance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition	5			---
Action	5			---
Altération	5			---

Unité de Base	Transe	Mise en œuvre	Essoufflement	Récupération
Défense	1/utl	non	0 séq.	0 0 séq.
		N	0 séq.	0 0 séq.
		L	0 séq.	8 1 séq.
		A	6 séq.	12 7 séq.
		C	14 séq.	16 14 séq.

Écouter à distance (p. 69) Bouclier mental (p. 73) Accélération métabolique (p. 78)

Profil des composantes du Type III dit «John Smith».

Compétences

Aptitudes

Profil des talents de type «Citadin»

Suivant le type de ville, des aptitudes ou des compétences peuvent changer. A Mégapol on est plus artiste par exemple, tandis qu'à Manatan, on est très branché Faits divers et musique rock.

Agriculture		Mécanique		Athlétisme	3	Natation	
Archéologie		Conduite		Automobile	2	Navigation	
Architecture	2	Géographie	1	Bricolage	3	Pêche	
Anthropologie		Gestion		Camouflage	1	Pickpocket	2
Chimie		Histoire	2	Discrétion	2	Relations Humaines	6
Droit (inter)	2	Informatique	5	Déguisement	1	Survie	2
Électronique		Linguistique	1	Chasse			
Évaluation	3	Psionologie		Traquer	1		
Faits divers	5	Pilotage		Cuisine	3		
Génétique		Religion		Équitation			
Biologie		Médecine		Escalade	1		
Zoologie		Serrurerie		Jeux	5		
Botanique		Métier	10	Stratégie	3		
Géologie		660 pt.		Musique	2	530 pt.	

Contact		Corps	3	Tranche	3	Frappe	2	Expérience
Lancer		Mécanique	5	Organique	3	Mécorg	1	
Viser								
Réflexes				Esquive	4			

110 pt.

Contact		Corps	8	Tranche	10	Frappe	5	Expérience
Lancer		Mécanique	1	Organique	7	Mécorg	3	
Viser								
Réflexes				Esquive	8			

440 pt.

Profil des talents de type «Sauvage»

POUR TOUS LES PROFILS

Les étoiles (*) signalent que l'intervenant n'a cette capacité que si le micro-monde le permet.

Les plus (+) signalent qu'un certain nombre d'individus vont plus loin dans le talent indiqué (spécialisation dans une profession par exemple). Les points en italiques sont ceux que l'on dépenserait à la création, en mettant des niveaux 8 à la place des niveaux supérieurs.

Compétences

Aptitudes

Agriculture	2	Mécanique		Athlétisme	8	Natation	8*
Archéologie		Conduite		Automobile		Navigation	6*
Architecture		Géographie		Bricolage		Pêche	10*
Anthropologie		Gestion		Camouflage	8	Pickpocket	
Chimie		Histoire		Discrétion	8	Relations Humaines	4
Droit (inter)		Informatique		Déguisement	4	Survie	7
Électronique		Linguistique		Chasse	10*		
Évaluation		Psionologie		Traquer	5		
Faits divers		Pilotage		Cuisine	2		
Génétique		Religion	1	Équitation	5*		
Biologie	1	Médecine		Escalade	5		
Zoologie	2	Serrurerie		Jeux			
Botanique	2			Stratégie			
Géologie		165 pt.		Musique	3	1275 pt.	

Compétences

Agriculture		Mécanique	
Archéologie		Conduite	
Architecture		Géographie	
Anthropologie		Gestion	8
Chimie		Histoire	3
Droit (Inter)	2	Informatique	
Électronique		Linguistique	
Évaluation	5	Psionologie	
Faits divers		Pilotage	
Génétique		Religion	
Biologie		Médecine	
Zoologie		Serrurerie	2
Botanique		Spécialité	13
Géologie		565 pt.	

Aptitudes

Athlétisme	5	Natation	3*
Automobile		Navigation	
Bricolage	8	Pêche	3*
Camouflage	3	Pickpocket	1
Discrétion	5	Relations Humaines	8
Déguisement	3	Survie	4
Chasse	2	Dessin	3
Traquer	1		
Cuisine	4		
Équitation	1		
Escalade	2		
Jeux	3		
Stratégie	2		
Musique	1	870 pt.	

Profil des talents de type «Artisan»

Maroquinier, plombier, graveur sur cuivre. La liste des possibilités est trop grande pour toutes les énumérer.

Contact	Corps	Tranche	Frappe
	5	8	5
Lancer	Mécanique	Organique	Mécorg
	8	4	4
Viser		Esquive	
		5	
Réflexes			

365 pt.

Contact	Corps	Tranche	Frappe
	2	2	2
Lancer	Mécanique	Organique	Mécorg
	3	3	1
Viser		Esquive	
		3	
Réflexes			

60 pt.

Profil des talents de type «Cosmotek»

Il suffit de déplacer le 10+ en génétique et le mettre sur une autre discipline scientifique pour obtenir un savant avec une autre spécialité.

Compétences

Agriculture	2	Mécanique	1
Archéologie		Conduite	2
Architecture		Géographie	1
Anthropologie		Gestion	2
Chimie	8+	Histoire	
Droit (Inter)	3	Informatique	8
Électronique	4+	Linguistique	
Évaluation		Psionologie	5
Faits divers		Pilotage	
Génétique	10+	Religion	
Biologie	10	Médecine	5
Zoologie	6	Serrurerie	2
Botanique	6		
Géologie		1070 pt.	

Aptitudes

Athlétisme	4	Natation	3*
Automobile	5	Navigation	1
Bricolage	6	Pêche	1*
Camouflage	1	Pickpocket	2
Discrétion	2	Relations Humaines	5+
Déguisement	1	Survie	4
Chasse	1		
Traquer	1		
Cuisine	3		
Équitation	1		
Escalade	2		
Jeux	4		
Stratégie	6		
Musique	2	820 pt.	

DE LA REPRÉSENTATION DES CRÉATURES

La manque de place me pousse ici à vous décrire succinctement comment représenter en termes de jeu les animaux ou d'autres créatures plus étranges. A vous ensuite de faire travailler votre imagination et votre bon sens

Une forme

Toutes les créatures dont nous parlons ont une forme. Vous dessinez donc la silhouette pour y porter les zones vitales ou bien, si vous ne vous sentez pas l'âme d'un Dürer, vous les décrivez littéralement.

Pour un quadrupède: tête, membres antérieurs, postérieurs, ventre et dos.

Pour un grand animal marin: gueule, dos, ventre et queue.

Pour un oiseau: tête, gorge, ventre et ailes, etc.

Si l'animal est petit, regroupez plusieurs zones en une seule (en général on sépare juste de l'ensemble du corps l'organe de la pensée et les moyens de déplacement).



De la vie

Il faut ensuite que vous allouiez des points de vie aux diverses parties du corps. Pour savoir combien, consultez la table des armes et demandez-vous ce qui est nécessaire pour tuer cette bête, et ce qui est suffisant.

Notez ensuite les points de vie sous la forme LSG avec la règle suivante:

On essaye de mettre autant de L que de S que de G. En cas de déséquilibre, c'est S puis L puis G qui l'emporte. Ainsi quatre points de vie est LSSG, cinq est LLSSG, six LLSSGG et ainsi de suite.

Vous pouvez toutefois choisir une autre répartition si vous estimez

par exemple que la créature, après quelques éraflures est toujours blessée gravement d'un seul coup. Elle pourrait tout à fait avoir une répartition du type LLLSGG.

De la protection

Mais plus que de nombreux points de vie, c'est souvent une solide carapace qui protège l'animal. Comme les armures normales, elle absorbe des points de vie et d'Essoufflement. Par contre, la créature n'a aucun malus sur les Réflexes ou la Dextérité (qui sont chez elle l'Agilité).

Des mécanismes de jeu

Les chromosomes des animaux ne sont pas les mêmes que les nôtres. Ils ont aussi un jeu de composantes différentes: Force, Agilité, Constitution, Instinct, Perception et Attrait. Un animal ne changera quasiment jamais de micro-monde. Ces caractéristiques sont extrêmement variables (de 1 à 30 suivant les animaux). On utilise la même table de résolution que pour les avatars. Les talents possédés par les animaux ont rarement un niveau inférieur à 10. Le Contact se calcule par la moyenne de Force et Agilité.

Coup au hasard

Si un avatar donne un coup sans viser sur un animal il le touche à un endroit au hasard. Pour simplifier, nommez les parties atteignables à ce moment précis et lancez un dé donnant des chances équiprobables. Si trouvez que c'est trop simple, libre à vous de faire une table de localisation par espèce (n'oubliez pas que viser de face ou de côté donne deux silhouettes).

Point faible

Certains animaux ont une grande résistance, sauf en un point bien localisé. On peut simuler ceci en ne donnant qu'un point de vie à cette zone vitale, et en mettant un haut niveau de protection. Alors seul un coup très réussi (faisant des dégâts importants) ou très ajusté (il passe la protection) peut venir à bout de la créature.

Dégâts

On note les dégâts fait par les becs, crocs, ongles, anneaux des créatures avec des formules habituelles du type 1d5 + 3, que l'on fait suivre de C, T ou M suivant qu'on peut assimiler l'organe qui blesse à une arme de catégorie Contondant, Tranchant ou Mou.

Nom:		Dessin
Force	Instinct	
Contact	Perception	
Agilité	Attrait	
Constitution		
Att. gueule Chasse Camouflage Déplacement Séduction Att. membre Traque Discrétion Apprentissage		
Pts de vie, dégâts et protections		

CRÉATEUR D'UNIVERS

Profil de micro-monde

Vous allez très rapidement avoir des joueurs dont les avatars vont aller de micro-monde en micro-monde. Et bien sûr, ils risquent toujours de repasser par les mêmes endroits. Il faut donc que vous conserviez une trace de chacun de ces lieux, et de leurs particularités.

Nous vous donnons ci-contre une feuille à photocopier pour cet usage. Elle permettra de vérifier si vous n'avez rien oublié en créant ce fragment d'univers.

Gardien des mutations

Si les joueurs s'amuse avec leurs avatars, le plaisir du meneur de jeu en dehors du déroulement agréable de la partie, est l'invention de nouveaux univers à faire explorer.

Et si finalement, le but des avatars est de devenir un jour grand maître des mutations, afin de créer son propre univers, qui êtes-vous donc qui pouvez en susciter des dizaines? Mais reprenons et essayons des sérier les possibilités qui s'offrent à vous.

J'écarte d'emblée les scénarios qui vous amènent en mission dans un labo pour voler une formule secrète, et tout ce qui s'en approche. Ils donnent en général lieu à des aventures très amusantes, mais qui pourraient se vivre avec d'autres jeux.

Ex-plorateurs

Il est tout à fait envisageable de faire simplement voyager les avatars, leur faire découvrir des peuples et des créatures étranges. Vous aurez alors besoin d'une certaine imagination visuelle, puis ensuite d'arriver à retransmettre vos visions. Il peut s'agir de découvertes pastorales comme de sombres horreurs. On arrive à une espèce de space opera sans vaisseaux spatiaux.

In-plorateurs

Plus intéressant à mon avis est la possibilité de devenir l'autre, de ne plus rester un étranger qui observe, ou même qui s'allie, mais de se transformer totalement. Si les avatars explorent une cave, les joueurs

risquent de s'ennuyer assez rapidement à se cogner la tête contre les murs. Mais pensez qu'ils peuvent appartenir à part entière au peuple des hommes-chauve-souris qui habite dans les profondeurs. Leur perception de l'obscurité en sera à jamais modifiée. Là où il ne voyaient rien ils découvriront un nouveau monde.

Trans-plorateurs

Enfin, il y a les univers derrière les portes qui combinent les deux aspects précédents. N'hésitez surtout pas à partir à rebours. Pensez d'abord à l'univers où vous voulez emmener les avatars.

Il est préférable qu'il ait une résonance importante dans l'inconscient des gens. Vous pouvez donc vous raccrocher à des sentiments puissants (pourquoi pas la peur avec un univers cadavérique?) mais surtout à des contes, des légendes, des rumeurs, des films, etc. Il ne faut jamais oublier que le monde derrière la porte n'est accessible que grâce aux pensées intimes d'un homme qui s'y est engouffré.

Vous avez aimé le grand bleu? Que pensez-vous d'un univers sous-marin où on communique par la musique?

Vous êtes un amoureux de la chevalerie? Lancelot doit bien vous attendre quelque part.

Les chansons de Motörhead vous ont laissé entrevoir un paysage d'acier et de bombes volantes? Dans pas longtemps ça va cartonner!

Une fois que vous avez l'idée de l'univers dans lequel vous voulez promener les avatars, trouvez le lieu terrestre où sera la Porte de passage (celle d'un univers de courses de voitures post-apocalyptique sera située en bordure d'une autoroute australienne par exemple).

Ensuite bâtissez le micro-monde qui l'entoure. Les qualités et les défauts de l'univers parallèle doivent s'y répercuter, de façon moins éclatante (une porte sur l'univers du Roi Arthur risque d'être en Cornouailles, dans un village où les gens recommencent à pratiquer la joute).

En fin, où au début, suivant votre tempérament, trouvez une vraie aventure à faire faire aux avatars dans cet univers. Il est intéressant qu'ils soient dépaysés, mais il faut aussi qu'ils soient tellement entraînés dans l'aventure que cet univers fantastique leur apparaissent tout à coup comme aller de soi. Et qu'une fois revenus, ils gardent des souvenirs extraordinaires, jusqu'à la prochaine fois.

Quelques «inspirations» vite-fait

Brian.W.Aldiss. Le monde vert (J'ai lu)

Une évolution vers un monde végétal. Utile pour vos descriptions de micro-mondes proches de la jungle.

James Blish. Semailles humaines (J'ai lu)

On essaye de changer les humains afin qu'ils puissent explorer des planètes très différentes de la nôtre.

Ray Bradbury. Un remède à la mélancolie (Denoël)

La nouvelle «Ils avaient la peau brune et les yeux dorés» montre une mutation en douceur pour s'adapter à la fois physiquement et psychologiquement à un micro-monde donné. A

lire absolument pour ne pas sombrer dans le post-apocalyptique génético-psychique.

Serge Brussolo

Les semeurs d'abîmes (Fleuve Noir Anticipation)

Le rire du lance-flamme (Fleuve Noir Anticipation)

Une grande partie de l'œuvre de Brussolo navigue entre les phénomènes engendrés par des mutations incontrôlées, ou des phénomènes d'évolutions provoqués par les conditions radicalement différentes de nouveaux mondes. Ces romans sont parfois un peu «malsains». Attention donc aux lecteurs impressionnables.

Philip.K.Dick

Ubik (J'ai lu)

Vous y trouverez, pêle-mêle, les Psis, les annulateurs, les moratoriums et... un micro-monde très très particulier.

Le Dieu venu du Centaure (J'ai lu)

Un exemple extrême de deux phénomènes étranges: une substance organique prend le contrôle de certains êtres. Des personnages sont plongés dans un monde contrôlé par une personne bien précise.

Les Clans de la Lune Alphane (J'ai lu)

Ici, ce sont des micro-mondes entièrement psychologiques qui conditionnent les humains qui s'y trouvent.

Nom:

Carte de la région

Force			

Raisonnement			

Réflexes			

Stabilité			

Dextérité			

Perception			

Constitution			

Charisme			

--

Climat/Saisons:

Végétation dominante:

Description d'un paysage typique:

Aspect des habitants typiques:

Mutations:

Flore:

Faune:

Structure politique:

Comportements sociaux spécifiques:

Dirigeants et personnalités:

Maîtres de la Terre	P	M	G	...du Ciel	P	M	G	...des mutations	P	M	G
----------------------------	---	---	---	-------------------	---	---	---	-------------------------	---	---	---

Porte de passage:

Pouvoirs psis particuliers:

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Aïvanhov Mikhaël (Omraam), *Le langage des figures géométriques*, Prosveta Izvor.
 Aldiss (Brian W.), *Le monde vert*, J'ai lu Science-fiction.
 Asimov (Isaac), *Les cavernes d'acier*, J'ai lu Science-fiction.
 Asimov (Isaac), *Face aux feux du soleil*, J'ai lu Science-fiction.
 Atlan (Henri), *Entre le cristal et la fumée*, Seuil Points.
 Ballard (Jim G.), *Le monde englouti*, Denoël Présence du futur.
 Ballard (Jim G.), *La forêt de cristal*, Denoël Présence du futur.
 Beisson (Janine), *La génétique*, P.U.F. Que sais-je?
 Binder (Eugène), *La génétique des populations*, P.U.F. Que sais-je?
 Blish (James), *Semailles humaines*, J'ai lu Science-fiction.
 Bradbury (Ray), *Un remède à la mélancolie*, Denoël Présence du Futur.
 Britannica world atlas, Encyclopedia Britannica, William Benton.
 Brussolo (Serge), *Les semeurs d'abîmes*, Fleuve noir Anticipation.
 Brussolo (Serge), *Le rire du lance-flamme*, Fleuve noir Anticipation.
 Carles (Jules) et Cassagnes (Paul), *L'origine des espèces*, P.U.F. Que sais-je?
 Christin (Pierre) et Bilal (Enki), *La ville qui n'existait pas*, Dargaud.
 Christin (Pierre) et Mézières (Jean-Claude), *Sur les frontières*, Dargaud.
 Deheuvels (Paul), *La probabilité le hasard et la certitude*, P.U.F. Que sais-je?
 Chapeville (François), *Biochimie de l'hérédité*, P.U.F. Que sais-je?
 Chevalier (Jean) et Gheerbrant (Alain), *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont Bouquins.
 Dajoz (Roger), *Précis d'écologie*, Gauthier-villars.
 Dick (Philip K.), *Ubik*, J'ai lu Science-fiction.
 Dick (Philip K.), *L'œil dans le ciel*, J'ai lu Science-fiction.
 Dick (Philip K.), *Le Dieu venu du Centaure*, J'ai lu Science-fiction.
 Dick (Philip K.), *Les Clans de la lune Alphane*, J'ai lu Science-fiction.
 Dictionnaire de notre temps — 1989, Hachette.
 Géatlas, Larousse.
 Gobert (M. -H.), *Les nombres sacrés et l'origine des religions*, Stock Plus.
 Goscinnny (René) et Uderzo (Albert), *Le domaine des dieux*, Dargaud.
 Gourio (Jean-Marie), *Brèves de comptoir*, Epco.
 Grande anthologie de la science-fiction, *Histoires de mutants*, Livre de Poche.
 Grande anthologie de la science-fiction, *Histoires de pouvoirs*, Livre de Poche.
 Guéron (René), *Symboles de la Science sacrée*, Gallimard Traditions.
 Guillé (Etienne) et Hardy (Christine), *L'alchimie de la vie*, Rocher L'esprit et la matière.

Harant (Hervé) et Delage (Alix), *L'épidémiologie*, P.U.F. Que sais-je?
 Herbert (Frank), *Dune*, Presses pocket Science-fiction.
 Kourilsky (Philippe), *Les artisans de l'hérédité*, Odile Jacob.
 Julia (Didier), *Dictionnaire de la Philosophie*, Larousse Références.
 La Bible, Livre de Poche.
 Lecureux (Roger) et Cheret (André), *Rahan fils des âges farouches*, VMS publications.
 Masse (Francis), *Les deux du balcon*, Casterman.
 Möbius, *Le garage hermétique*, Humanoïdes associés.
 Möbius, *Rock City* dans *Œuvres complètes II*, Humanoïdes associés.
 Monod (Jacques), *Le hasard et la nécessité*, Seuil Points.
 Morin (Edgar), *La méthode — La Nature de la Nature*, Seuil Points.
 Morin (Edgar), *La méthode — La Vie de la Vie*, Seuil Points.
 Olivier (Georges), *L'écologie humaine*, P.U.F. Que sais-je?
 Piobb (P.V.), *Formulaire de haute-magie*, Dangles.
 Propp (Wladimir), *Morphologie du conte*, Seuil Points.
 Rogers (David), *Les stratégies militaires appliquées aux affaires*, First.
 Tubb (E. C.), *Cycle de Dumarest, l'aventurier des étoiles*, Presses de la cité.
 Vincent (Jean-Didier), *La biologie des passions*, Seuil Points.
 Wagner (John) et Grant (Alan), *The chronicles of Judge Dredd*, Titan books.
 Yi King — *Le livre des Transformations*, Librairie de Médiocis.

Revue

Cycles et Saisons, hors-série Science & Vie n°163
Guerre et armement, hors-série Science & Vie n°157
Les nouveaux ordinateurs, La recherche n°204
 Et de nombreux articles dans La recherche et Science & Vie sur la génétique, la biologie, les ordinateurs neuronaux, l'armement, l'adaptabilité, la supraconductivité.

Jeux

Chaosium staff, *Ringworld*, Chaosium.
 Costikyan (Greg), *The price of freedom*, West end games.
 Del Carr & Cheron, *Psi world*, Fantasy games unlimited.
 Gelber (Dan) & Costikyan (Greg) & Goldberg (Eric), *Paranoia*, Jeux Descartes.
 Gerfaud (Denis), *Rêve de dragon*, Nouvelles éditions fantastiques.
 Guiserix (Didier) et Brassine (Michel), *Mega II*, Excelsior publications.
 Gyax (Gary), *Manuel des joueurs — règles Avancées officielles de Donjons & Dragons*, Transecom.
 Hume (Paul) and Charette (Robert), *Aftermath*, Fantasy games unlimited.
 Petersen (Sandy), *L'appel de Cthulhu*, Jeux Descartes.

Rosenthal (Pierre), *Simulacres*, compte d'auteur.
 Siembieda (Maryann), *Contemporary weapons*, Paladium books.
 Simbalist (Edward E.) & Ratner (A. Mark) & McGregor (Phil), *Space opera*, Fantasy games unlimited.
 Stein (Kevin) & Lewis (Sam), *Battletech — Technical readout 3026*, FASA corporation.

Musiques

Anderson Laurie, *Big Science*, WEA.
 B'52s, *Planet Claire* in *The B'52s*, Island.
 Beastie Boys, *Rhymin and stealin* in *Licensed to ill*, CBS.
 Boomtown rats, *I don't like Mondays* in *The fine art of surfacing*, Phonogram.
 Bowie (David), *Ashes to ashes*, RCA.
 Brel (Jacques), *Regarde bien petit in j'arrive*, Barclay.
 Captain Beefheart, *Shiny beast*, WEA.
 Cave (Nick), *The carny in Your funeral... my trial*, Virgin.
 Cohen (Leonard), *Famous blue raincoat* in *Songs of love and hate*, CBS.
 Djurdjura, *Djurdjura*, CBS.
 Eurythmics, *Touch*, RCA.
 Haley (Bill), *Golden Hits*, MCA.
 Killing Joke, *Brighter than a thousand suns*, EG.
 King Crimson, *Discipline*, EG.
 Japan, *Tin Drum*, Virgin.
 Jarre (Jean-Michel), *Oxygène*, Dreyfus.
 Magma, *Udù wudù*, RCA.
 Mingus (Charles), *Pithecanthropus erectus*, Atlantic.
 Motörhead, *Overkill*, Legacy.
 Prismic, *Nouvelles Galeries*, Aéroport de Paris, Monoprix, etc.: Muzak.
 Police, *Synchronicity*, A&M.
 Pop (Iggy), *The Idiot — Lust for Life*, RCA.
 Reed (Lou), *Transformer*, RCA.
 Serra (Eric), *Le grand bleu*, Virgin.
 Schulze (Klaus), *Moondawn*, RCA.
 Stravinsky, *Le sacre du printemps*, par Karel Ancerl, WEA.
 Vega (Alan), *Collision Drive*, Vogue.
 Williams (Paul) & d'autres, *Phantom of the paradise*.
 Young (Neil), *Cortez the killer in Live rust*, WEA.
 Zappa (Frank), *Joe's Garage I*, Discreet.
 ZZ Top, *Tres hommes*, WEA.

Images mouvantes

Dessin animé télévisé: *Il était une fois la vie*, FR3 — Canal plus — Radio Tele Canada.
 Émission télévisée: *Sacrée soirée*, TF1.
 Émission télévisée: *Lunettes noires pour nuit blanche*, A2.
 Série télévisée: *Star Trek*.
 Série télévisée: *Mike Hammer*.
 Film: *Brazil*, de Terry Gilliam.
 Film: *Phantom of the paradise*, de Brian de Palma.
 Film: *Dark Star* de John Carpenter.
 Film: *Alien* de Ridley Scott.
 Film: *Planète interdite* de Fred M. Wilcox.
 Film: *Les guerriers de la nuit* de Walter Hill.
 Film: *New York 1997* de John Carpenter.

LES FORGES DU PACIFIQUE

Pour cette aventure, les avatars sont tous sensés habiter Manatan. Cela vous permettra de les habituer peu à peu à l'univers d'Athamor.

Demandez-leur de choisir un métier (de nature urbaine bien sûr) et faites-leur décrire une journée typique.

Elle comprendra le réveil, l'habillement, le trajet jusqu'au travail, les collègues de bureau, la soirée, les loisirs préférés.

Les avatars ont-ils de la famille (femme, enfants, parents), de nombreux amis? Enfin, faites préciser si les avatars se connaissent. Ce n'est pas obligatoire pour ce scénario mais cela peut être plus agréable pour les joueurs.

Soirée magique à Manatan



Télé du soir, espoir!

Tous commencent le mercredi 13 juillet 2307, à 21 heures.

Les avatars sont chez eux en train de regarder une des nombreuses émissions de jeux télévisés de WorldTV-1 (en holographie pour les plus riches, en 2D pour les autres).

Celle-ci, Soirée Magique, amalgame talk-show, variétés et jeux divers. L'animateur vedette, Zor Sulman, a axé le thème de ce soir sur les voyages à l'extérieur. Le groupe Amazonie vient de chanter *Est-ce que tu viens en vacances à la plage?* et un débat où deux hommes s'opposent sur la sécurité des voyages hors cytopoles commence.

Le premier des protagonistes est Hubert Olgaï, fondateur de l'Association de l'Isolément Total et le second Graves Jackson, directeur-général de l'agence de voyage OpéraTour.

Olgaï est un petit homme qui cligne des yeux à tout bout de champ, parle vite d'une voix fluette, croise et décroise ses mains à tout bout de champ (toute personne ayant des compétences en génétique ou en biologie pense que ceci est dû à une myopie non corrigée naturellement, à cause de l'ingestion régulière de Bi). Son argumentation principale est de déplorer les voyages à cause des gens qui reviennent. Ils sont, dit-il, sales et contaminés, en proie à des mutations sournoises. Il faut garder pur le type Manatanien. Il propose même une pétition demandant la diffusion de Bi dans Manatan à la place d'Uni.

Jackson est un «nègre gris»(1) à la voix charmeuse et portante. Il est habillé des maxi-robos fluo à la dernière mode. Il défend son organisme en parlant des énormes mesures de sécurité déployées par ses agents lors des voyages. Hôtels et véhicules étanches, présence de médecins, usage intensif de stabilisateurs. Évidemment, certaines autres agences de voyages sont peut-être moins fiables. C'est pourquoi OpéraTour est si chère, elle offre le maximum de sécurité en contrepartie. Enfin, Jackson termine par un couplet lyrique sur l'apport culturel immense de la visite des lieux célèbres comme les Pyramides, Versailles ou RockCity.

...C'est à ce moment que le téléphone sonne dans le conapt(1) de chacun des avatars. Une voix synthétique leur dit: «Veuillez ne pas rac-

crochez s'il vous plaît». Puis suit un bourdonnement à basse fréquence. Pendant ce temps sur l'antenne, Zor Sulman annonce une grande surprise. Dix personnes vont être désignées au hasard dans Manatan, et gagneront un fabuleux voyage cinq étoiles dans les îles du Pacifique. Au retour, elles seront invitées dans Soirée Magique et pourront témoigner des conditions du voyage.

Le téléphone fait entendre un léger bruit avant que la voix reprenne: «Félicitations, vous venez de gagner un fabuleux voyage grâce à WorldTV-1. Merci d'être fidèle à notre émission. Vous recevrez vos billets et le programme de l'expédition demain en fin de matinée.»

Tandis que Zor Sulman décrit des photos de Tahiti, des Marquises, d'Hawaï, etc., des noms commencent à défiler devant lui. Chacun des avatars peut reconnaître le sien, écrit en grosses lettres bien visibles.

A partir de ce moment, les avatars peuvent essayer de contacter WorldTV pour savoir ce qu'il en est réellement. Ils pourront avoir le standard qui leur confirmera leur gain, mais en aucun cas il ne pourront toucher l'animateur Zor Sulman. Ce genre de jeu est courant sur cette chaîne, mais comme c'est la première fois que les avatars gagnent, peut-être seront-ils surpris de cette manière un peu cavalière. Toute demande de renseignements plus précise se verra faire la réponse: «Vous recevrez un dossier complet demain».

Des bagages vite préparés

Le lendemain, au travail, tout le monde félicite les heureux gagnants (WorldTV-1 est regardé à 21 h 00 par à peu près 63% de la population de Manatan). On leur demande quand ils partent, si leurs bagages sont déjà prêts. On leur fait promettre de ramener des photos (ou mieux encore, des holos avec des tahitiennes). Tant que les avatars se laissent gentiment faire, tout va bien.

A midi, le courrier amène une enveloppe contenant un billet pour un circuit touristique dans les îles du Pacifique. Le départ est fixé pour dans trois jours et le séjour durera dix jours. Le billet est nominatif, et valable pour une seule personne.

Si les avatars cherchent à se renseigner ils apprendront que: OpéraTour est la première agence de voyage de Manatan (elle travaille en grande partie avec Air-ICE et Sea-ICE). Très sérieuse, elle organise des voyages de luxe. Le circuit a une valeur de 150.000 V. Mais on ne peut le revendre, et il sera difficile de trouver cette somme pour faire venir quelqu'un de la famille ou des amis.

Si les avatars ne veulent pas partir, ils en sont libres. Bien sûr, WorldTV a déjà prévenu leurs employeurs et a versé une très forte indemnité pour la période où ils s'absenteront. Autant dire que ces derniers risquent de «virer» ceux qui ne partent pas.

Si les amis des avatars ou leur entourage apprennent leur désir de rester, ils leur feront comprendre à quel point ils sont stupides. Et même, refuseront désormais de parler à des «poules mouillées».

Rappelons que Manatan est une cytopole. Les gens y vivent parce qu'ils y sont nés (bien sûr), mais surtout parce qu'ils se méfient de l'extérieur. Cet extérieur est à la fois synonyme de peur mais aussi d'excitation et d'aventure. Il est donc naturel de ne pas vouloir partir. Par contre, ceux qui sont sortis (en général en voyage organisé) sont considérés comme de courageux aventuriers intrépides, de nouveaux explorateurs de l'impossible. Et la «gloire» rejaillit toujours sur leurs voisins, leurs collègues de travail, leurs connaissances. Ces derniers peuvent ensuite briller en société en racontant des aventures «véridiques et de première main».

Et disons-le franchement, le voyage consiste souvent à aller d'un avion à un hôtel-bunker, puis à photographier les paysages derrière une vitre anti-reflets. Événements d'une importance capitale, que le voyageur aura le désir d'enjoliver.

Bref, nos avatars vont s'embarquer pour le Pacifique. Ceux qui restent à Manatan peuvent jouer à un autre jeu, le Monopoly par exemple.

Le voyage

Embarquement immédiat

Les avatars sont accueillis à la sortie de Manatan par Graves Jackson en personne. Quelques journalistes de la presse média sont là pour prendre des clichés. Jackson présente aux avatars Romuald Ibn'Kaled, leur médecin traitant et Grazillia Von Schtup leur accompagnatrice. Chacun des gagnants se voit remettre une petite mallette contenant quinze doses de Bi et un petit émetteur de localisation (Ibn'Kaled et Von Schtup ont de leur côté des récepteurs pour retrouver les clients éventuellement perdus, la portée est de 3 km).

Comme les gagnants sont dix, décrivez les autres aux avatars. Ce sont des intervenants mineurs qui ne feront pas grand chose dans l'aventure. Il peut y avoir une jolie jeune femme timide, blonde aux yeux noirs, secrétaire dans une maison d'holovision (Tippie Sanders); un gros homme en short et tee-shirt rouge, représentant en costumes plastique — qui deviennent mous ou durs suivant les circonstances — (Albert Molton); un grand japonais professeur d'histoire, spécialisé dans les pictogrammes narratifs — bande dessinée du XX^e siècle plus précisément — (Donald Yamato), etc.

Enfin, tout le monde monte dans la navette qui les amènera à l'aéroport en dehors de Manatan, dans l'ancien Queens.

La vie dans les îles

A partir de maintenant, jusqu'à «l'accident» (voir plus loin), tous les déplacements se feront dans des milieux protégés, étanches et saturés d'Uni. Par exemple, pour aller de la navette à l'avion, un tube plastique est posé entre les deux portes. Dans les hôtels sur les îles, les visiteurs entrent par un sas de décontamination. Toutes ces mesures sont complètement illusoires car il y a toujours des fuites et des communications d'un milieu à l'autre. La seule chose qui empêche réellement les avatars de muter est que leur voyage leur propose un circuit où il ne restent jamais plus de trois jours dans le même micro-monde.

Nos touristes en goguette vont donc aller sur Hawaï (trois jours), dans les Marquises (trois jours) et terminent leur périple à Tahiti (trois jours). A chaque fois, faites des descriptions semblables et idylliques.

On promène les avatars dans des mini-bus étanches, aux vitres filtrant les ultra-violets, le long des plages et à l'intérieur des terres. Les indigènes, hommes et femmes, sont superbes, souriants, s'arrêtent devant les bus afin de poser pour des photos. Un expédition est montée dans un petit sous-marin transparent pour voir la faune sous-marine, assister à des plongées en apnée de près de 30 minutes par des plongeurs qui dansent dans l'eau. Le soir, les voyageurs ont droit à des danses typiques et exotiques.

Tout ceci est bien réel, mais fait partie du cadre touristique, les indigènes faisant pour les visiteurs ce qu'ils s'attendent à voir. Si par hasard des avatars voulaient quitter le groupe et explorer l'île par eux-même, laissez les partir sans difficultés. Au bout d'un petit quart d'heure, Romuald Ibn'Kaled les retrouve, visiblement affolé. Il leur

demande s'ils n'ont rien, les presse de le laisser les examiner. Une fois rassuré, il leur fait un sermon sur les dangers de s'éloigner, du risque des mutations. Puis il finit en disant que les avatars sont libres mais que s'ils désirent visiter l'île par leur propres moyens, ils devront signer une décharge. Si par hasard vous ne leur avez pas fait peur et qu'ils partent à l'aventure, à vous d'imaginer le genre de choses que l'on peut trouver sur une île typique et touristique du Pacifique.

L'accident

L'avant-dernier jour du voyage, une grande fête doit avoir lieu en soirée dans l'hôtel. Il est prévu des cracheurs de feu, des dompteurs d'animaux, de la danse, etc. Le programme de la journée est quant à lui bien plein puisque les avatars vont emprunter un hovercraft et faire une petite virée vers un archipel typique. Il sont donc là tous les dix, plus Romuald et leur pilote. Grazillia est restée préparer la fête à Tahiti.

Mais, alors que tout se passait pour le mieux, en pleine mer calme, un nuage menaçant s'annonce à l'horizon. Il s'avance même avec une vélocité gigantesque, en direction de l'hovercraft.

Les avatars qui ont des connaissances en géographie (automatique pour un niveau ≥ 5 , sinon test Perception/Géographie) se rendent compte que le phénomène n'est pas naturel. Les satellites Météomods devraient empêcher la création d'ouragans. Avec un peu de jugeote (Raisonnement/Géographie) on s'aperçoit que la forme de l'orage serait presque carrée vue du ciel. Et en regardant haut dans le ciel (penser à demander des jumelles au pilote qui en a) on découvre effectivement une «fenêtre» carrée d'un bleu différent.

Il semble évident qu'il s'agit d'un satellite Météomod qui s'est déréglé et a créé les circonstances propices à un cyclone sur la mer. Le fait de savoir cela ne viendra absolument pas en aide aux avatars.

Le pilote essaye de communiquer par radio avec sa base mais les perturbations électromagnétiques sont trop fortes. S'il s'y est pris suffisamment tôt (un avatar lui a suggéré de le faire) ou si la communication peut être améliorée (par le pouvoir psi adéquat par exemple, ou par une utilisation d'Electronique avec un malus de 3), on peut néanmoins entendre quelques bribes de voix de la base de Tahiti et lancer un S.O.S. Sinon, personne ne sait ce qui est arrivé à l'hovercraft.

Il devrait maintenant apparaître aux plus réalistes que l'hovercraft va avoir de graves problèmes. Il y a quatre canots pneumatiques de secours de quatre places chacun. Dans des placards on peut trouver deux étourdisseurs avec dix recharges chacun, une mallette MultiMédic, des jumelles, des tablettes de nourriture concentrée (pour un total de 30 repas).

Le véhicule commence à tanguer dangereusement, fait des sauts de puces, menace de se retourner. Il est plus que temps d'essayer de sortir. Quoiqu'il en soit, le résultat final est le même, l'hovercraft est éventré, les canots se retournent, les vagues font plusieurs mètres de hauteur. Faites faire un test sur la Constitution et la Natation à tous. Ceux qui échouent commencent à avaler de l'eau de mer et perdent connaissance. Les autres ont l'impression de sentir quelque chose qui les attire vers le fond. Si un des avatars a un niveau de 8 en Natation, il tient un peu plus encore. Dites-lui qu'il lui semble apercevoir un rayon de soleil dans le ciel, descendant jusqu'au creux d'une vague à côté de lui. Il lui semble alors voir un gros poisson se diriger vers lui, les mains tendus...

Fin de l'épisode. Tout le monde a perdu connaissance (3).

L'île au feu rouge

Les Bons Sauvages

Comme dans tous les bons romans d'aventure classique, les avatars se réveillent sur une plage, les vêtements en lambeaux, la bouche pleine de sel. À côté d'eux ils aperçoivent quelques uns de leurs compagnons, avant de voir des hommes bronzés venir à leur rencontre, et de reprendre connaissance.

Voici à la file les diverses informations dont vous aurez besoin pour jouer l'épisode de l'île:

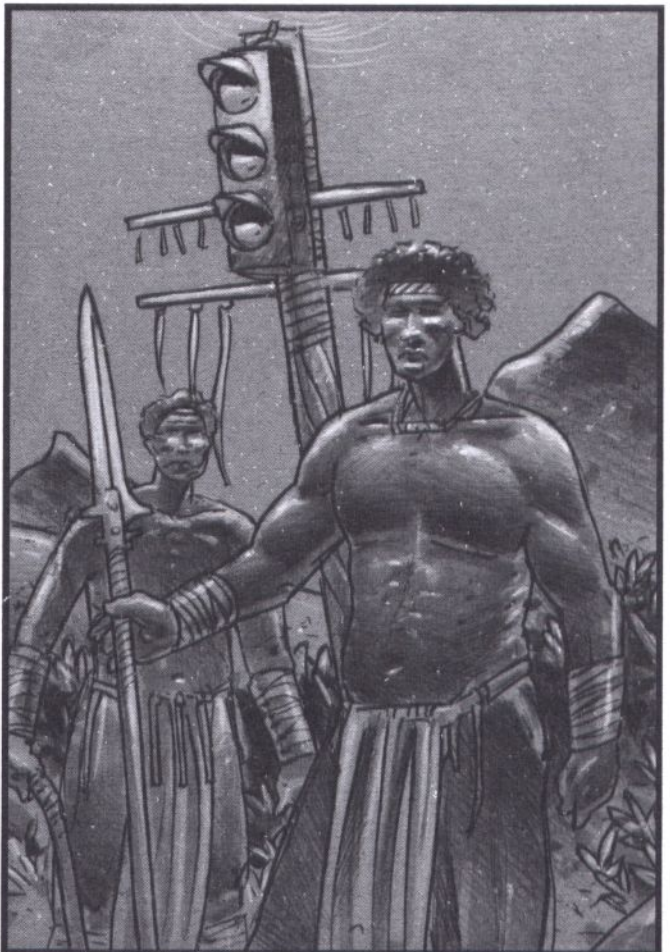
- Les avatars des joueurs sont tous arrivés sur l'île de la même manière. Par contre, il n'y a aucune trace du pilote de l'hovercraft, du médecin ou des autres gagnants du concours.

- Toutes leurs possessions ont disparu. À l'exception de ceux qui ont précisé qu'il gardaient de petits objets dans des poches de leurs pantalons (des doses de Bi par exemple). Les vêtements sont inutilisables.

- Les habitants sont pacifiques, ils ont déjà vu des hommes blancs, mais il y a longtemps. Il feront leur possible pour être agréables aux avatars. La première étant de leur trouver des pagnes propres et un toit où loger (une hutte).

- Il y a trois chefs dans ce village. Celui des jeunes (Arami) qui a douze ans, celui des hommes (Totemi) qui doit avoir trente ans et celui des âgés (Unarumi) qui doit approcher des quatre vingt ans. Il y a une représentante des femmes (Eluanda, 27 ans) mais qui n'a pas de réel pouvoir.

- Unarumi a le pouvoir de détection Psi et est Maître des mutations. Il a exercé son pouvoir sur les avatars pendant qu'ils étaient évanouis (appliquez la règle de la Résistance inconsciente, et signalez aux Psis à leur réveil qu'ils ont perdu leurs points).



— Faites parler tous les indigènes à la Rahan(4). C'est-à-dire que les avatars sont les «hommes blancs venus de la mer», qu'ils cherchent une «grande pirogue de métal» pour revenir chez eux, et ainsi de suite.

— L'île est paradisiaque, avec ses arbres fruitiers, ses plages, son soleil. Les indigènes pratiquent la cueillette et la pêche. Pour celle-ci, ils disposent de trois pirogues qui sont «taboni». Taboni veut dire: qui appartient à l'âme du village. Seuls des hommes du village peuvent utiliser les objets taboni. Comme autres objets taboni, il y a aussi la hutte des chefs, une ancienne paire de jumelles et le totem de la tribu. Les avatars ne faisant pas partie du village ne peuvent pas toucher les objets taboni, sous peine de provoquer une poussée de violence.

— Quant au totem de la tribu, c'est un «feu rouge» citadin venu ici on se sait comment. Actuellement, le village est en effervescence car le totem a été fendu en deux la nuit où le ciel s'est mis à lancer des éclairs. Il va falloir réparer le totem.

— Si on interroge les habitants sur la venue d'autres étrangers, ils parleront des derniers qu'ils ont vu, dans un grand bateau, huit ans auparavant. On les questionnant davantage, on apprend qu'il y a une île à quatre jours de pirogue, où un bateau vient toute les lunes. C'est l'île de la forge, celle où on va rapporter le totem, et celle d'où Totemi a rapporté sa lance.

— Pendant leur séjour, les avatars pourront effectivement voir Totemi en possession d'une lance dont l'aspect laisse à penser qu'elle est en aluminium. Mais s'ils le convainquent de la lancer sur un tronc d'arbre, il se rendront compte qu'elle traversera le tronc presque entièrement (toutes précisions dans l'annexe à la fin du scénario).

— Les habitants de l'île ont des pouvoirs psis bien spécifiques, vous pouvez vous amuser à les faire découvrir aux avatars (voir aussi en annexe).



Initiation

La seule solution pour partir de l'île est donc d'emprunter les pirogues pour rejoindre l'île de la Forge. Il faut les prendre par la ruse ou se les faire prêter par les indigènes. Comme les habitants de l'île se doutent bien de l'intérêt des avatars pour les pirogues, il les surveilleront tout particulièrement.

Les avatars seront ainsi amenés à demander à faire partie du village, pour avoir le droit de participer à l'expédition de réparation du totem. Pour cela, il faut tout d'abord accepter de s'adapter au micro-monde, et donc accepter de muter. Les capacités d'Unarumi devraient faciliter cette étape.

Une fois adaptés, il faut encore qu'ils passent des épreuves. C'est Unarumi qui décide de celles-ci. Elles consisteront en: attraper un poisson électrique avec les mains, descendre en apnée rechercher du corail, décrocher des noix de coco sans abîmer le tronc de l'arbre, etc. Si par hasard il a détecté un pouvoir Psi sur un avatar, il choisira une épreuve où ce dernier devra presque obligatoirement révéler son pouvoir.

C'est Totemi qui assiste aux épreuves et décide de leur validité.

Enfin, dernière étape, Arami choisira un nom secret pour chacun des avatars, qui leur sera tatoué sur le crâne. Il révélera à chacun la signification de son nom, qui peut aller de «joyeux camarade» à «celui qui suit les filles mais ne fait rien». Une fois le nom tatoué, et pour éviter qu'on puisse le lire avant que les cheveux aient repoussé (oh la jolie tonsure de moine!), une jeune fille le recouvrira d'un tissu tressé noué aux cheveux.

Il ne reste plus à convaincre le village que les avatars doivent aider à faire réparer le totem. Chaque pirogue peut contenir quatre hommes, mais avec le totem et au moins un indigène qui connaît la navigation, seuls six avatars peuvent monter dans deux pirogues. Si la troisième est nécessaire, ne les laissez partir qu'après une négociation serrée.

La traversée

Pagayer c'est pas dur

Le voyage en pirogue doit durer quatre jours, avec une île-étape au milieu du trajet. Heureusement, le temps est particulièrement calme. A chaque nuit en mer, les deux pirogues sont attachées l'une à l'autre et une ancre flottante est jetée. Votre navigateur, Djaouli, s'occupe de tout, mais il faut ramer quand même.

Au matin, faites faire des tests de Constitution (niveau 5) aux avatars. Ceux qui échouent sont en mauvaise forme et ne souhaitent rien plus que de voir les dômes de Manatan, sentir l'oxyde de carbone.

L'île étape possède un grand lagon bien protégé. En arrivant le soir, on fait cuire du poisson sur un feu de bois, on prépare de quoi passer une bonne nuit agréable, sur un sol ferme. Faites faire un jet d'Intuition de niveau 5 aux avatars. A ceux qui réussissent le test, racontez le rêve qu'ils font cette nuit.

...Il s'agit d'un monde où tout est bleu et vert. Il est facile de voler à droite et à gauche, de se laisser flotter entre les algues. Les algues? Mais oui, vous êtes bien au fond de la mer. Soudain un être presque humanoïde avec de longs tentacules s'approche de vous, s'apprête à vous étouffer et... vous vous réveillez.

Soudain un cri retentit dans l'île pourtant si calme. C'est Djaouli qui a remarqué que le totem avait disparu. Près des pirogues on distingue des traces de pas qui se dirigent vers le lagon, avec une traînée qui indique que le totem a suivi le même chemin.

Du rapprochement des peuples

A ce moment, le lagon se trouble et une créature humanoïde sort de l'eau. Elle a le crâne chauve, la peau légèrement écaillée, d'une couleur entre le rose et le gris (les avatars ayant un niveau de 3 en Génétique ou Biologie reconnaîtront un humain qui a muté — grandement il est vrai — mais pas un «monstre»). La créature a du mal à parler semble-t-il mais elle annonce que c'est son peuple qui est en possession de l'objet convoqué par les hommes de la pirogue.

Ils sont tout à fait prêt à rendre le totem en échange d'un petit service. Si les avatars ne sont pas menaçants la créature s'expliquera. Elle vient d'une communauté originaire de l'île, mais qui pratiquait beaucoup la plongée et l'échange de curiosités sous-marines avec les gens de l'île de la Forge. Ces gens commencèrent par plonger de plus en plus longtemps, puis par avoir un double système respiratoire. Le problème est que sa génération a maintenant du mal à vivre hors de l'eau. Et les chefs de son village voudraient savoir si le phénomène est réversible.

Finalement, il en vient à sa requête. Il faudrait que l'une des personnes présentes fasse un enfant à une des filles de son peuple. En échange, le totem sera rendu. Tout est prévu pour que l'accouplement ait lieu dans le village sous l'eau. La créature a récupéré un appareil de plongée des restes d'un naufrage récent.

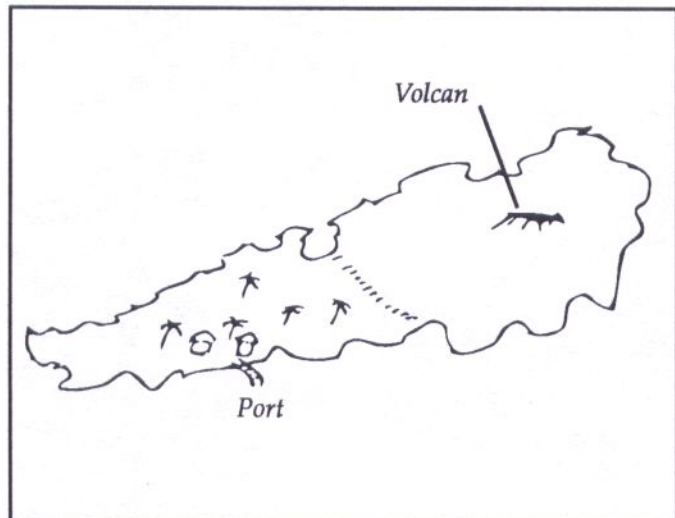
A vous meneur de jeu de jouer le reste de cette épisode avec suffisamment de tact, mais aussi d'étrangeté et d'exotisme. Le village sous-marin est plongé dans des teintes bleues et vertes. La fille qu'on propose à l'avatar serait certainement jolie si elle n'était pas chauve, et avec des paupières qui rendraient ses yeux moins globuleux. Imaginez aussi le contact sous l'eau d'une presque peau de poisson. Pour tout arranger, l'usage des bouteilles, le fait de flotter, le froid qui règne à quelques mètres sous l'eau, tout cela devrait troubler l'avatar qui vivra cette aventure.

Un détail: si quelqu'un a pensé à regarder les bouteilles d'oxygène de près, il aura remarqué qu'elle viennent de l'hovercraft du voyage. Les hommes-poissons n'ont trouvé aucun corps, uniquement de petits objets.

Une fois la condition remplie, nos joyeux compères peuvent repartir vers l'île de la Forge. Le reste du voyage se passe sans histoires.

L'île de la forge

C'est une île toute en longueur qu'aperçoivent les avatars. De loin, on distingue déjà qu'une petite moitié a l'air verte, avec une végétation normale; alors que l'autre laisse voir le cône d'un volcan en activité.



Les avatars débarquent près d'une jetée qui peut permettre à des bateaux de bonne taille d'apponter. Ils sont accueillis par la population locale. Voici la liste des événements, renseignements et possibilités qui s'ouvrent aux avatars.

— Les habitants de l'île sont assez humains, mais de petite taille et avec une tendance à la calvitie. Leur peau est rougeâtre et sa consistance est proche de celle d'un cuir souple. Leurs contacts avec la civilisation sont assez nombreux et ils parlent normalement.

— La population est d'une centaine de personnes. Elle vit dans des cabanes en dur. Il n'y a pas de structure politique rigide sur l'île. Il y a juste celui qu'on nomme le chef parce que c'est lui qui traite avec les étrangers dans les bateaux, et que ceux-ci veulent avoir un intermédiaire fixe. Parfois, quand il faut faire de grands travaux, tout le monde s'y met dans le village. Sinon, chacun cultive son lopin de terre près de la zone volcanique et tout va pour le mieux. La personne qui a le plus d'autorité est Ouini Wi, le maître de la forge.

— Un bateau vient à peu près tous les mois. Le dernier est passé il y a dix jours. (Le suivant arrivera dans dix-huit jours).

— Oui, il y avait des naufragés qui sont arrivés il y a dix jours sur un canot pneumatique. Ils ont prit le bateau en partance. L'un des étrangers s'appelait Romuald.

— De nombreux îliens viennent des alentours pour faire réparer leur outils de métal à la Forge. C'est une grande bâtisse au centre du village. On y entend sans cesse chanter l'enclume et le marteau. L'art de la forge s'y pratique comme au Moyen Âge.

— Le maître de la forge est parti «en voyage» depuis hier. Il ne reviendra que dans trois ou quatre jours. A la forge, on peut découvrir Peter Flitchelf, l'assistant du maître, un ancien voyageur qui s'est fixé sur l'île. Il sera d'une grande amabilité et expliquera tout ce qu'ils veulent aux avatars (mais il sera réticent sur le «voyage» du maître).

— Il existe une Porte de Passage sur l'île, au milieu du cratère du volcan. C'est là que le maître a été faire son «voyage».

— Il y a un pouvoir psi particulier à ce micro-monde (voir annexe).

— Le totem est réparé en deux jours. Djaouli repart avec les deux pirogues attachées l'une à l'autre.

— De nombreuses personnes sur l'île ont des armes comme celles de Totemi (voir plus loin et annexe). Mais aucune ne laissera les avatars l'essayer ou ne voudra la vendre ou l'échanger.

— Le maître de la forge est un maître des mutations. Il pourra faciliter la mutation éventuelle des avatars. Il possède de l'Uni (60 doses) et du Bi (10 doses) chez lui et est prêt à les vendre sur reconnaissance de dette aux avatars. Si ceux-ci gagnent sa confiance.

Là est la difficulté de cet épisode. Il faut d'une manière ou d'une autre gagner la confiance des habitants de l'île. En fait, aider simplement aux travaux des champs, à la pêche ou à la cueillette suffira. Mais si les avatars posent les pieds sous la table, se comportent en touristes, ils ne sauront rien de ce qui suit et attendront calmement le bateau.

...Il y a une cinquantaine d'années vivait ici un homme féru d'alchimie, de métallurgie et de la Grèce Antique. Ce qui avait amené ici cet homme? Personne ne le sait plus. Un jour, il partit vers le volcan et ne revint pas. On envoya des jeunes gens à sa recherche. L'un d'eux retourna au village le lendemain, nu, les cheveux bizarrement brûlés. Il raconta qu'il était allé «autre part». Pour preuve il ramenait un coutelas fait dans une matière étrange et merveilleuse...

Une fois les avatars intégrés dans la communauté, on leur indique où se trouve la Porte, presque au centre du cratère du volcan, sur une avancée granitique. Toutefois, on ne leur dira pas ce qu'il y a de l'autre côté. Comme ils disent: c'est une affaire très personnelle.

L'autre côté de la porte

Question de poils

Les avatars risquent donc tout naturellement de vouloir franchir la Porte. Rappelons qu'il est obligatoire pour cela qu'ils aient muté. S'ils ne sont pas aidés dans leur transformation par Ouini Wi, ils n'auront pas le temps avant que le bateau n'arrive.

Si des avatars se sont liés d'amitié avec des habitants de l'île, ils auront droit à un petit conseil: passer la porte nu, et cacher tous ses poils (cheveux, barbe, aisselles, sexe, jambes, torse, etc.) sous un mélange spécial à la consistance de goudron. Pour les poils sur la tête, ce n'est pas obligatoire mais c'est préférable — paraît-il —. Les avatars qui font cela auront l'impression qu'il leur sera ensuite impossible de retirer cette boue noire sans arracher tous leurs poils.

Une fois la porte franchie, les avatars recouvrent la vue dans un lieu bien étrange. Le ciel est rouge, strié de nuages longs et mauves qui se déplacent à grande vitesse sous l'effet de vents d'altitude que l'on suppose puissants. Le sol est une plaine qui semble s'étendre à l'infini, sans aucun point de repère. Elle est recouverte d'une boue rougeâtre et épaisse, qui se craquelle et flamboie parfois à la surface (on dirait presque de la lave). Les avatars ont de cette boue presque jusqu'aux genoux. Eux-mêmes ne sentent pas de chaleur. S'ils se regardent, ils se reconnaissent les uns les autres, mais il semble bien que leur peau soit devenue opalescente.

S'ils ont emporté des vêtements, ceux-ci s'enflamment d'un seul coup et se consomment en quelques minutes, ne brûlant pas les avatars.

De même, tout objet inflammable s'enflamme, les autres (comme un couteau normal, un étourdisseur ou même une bague) se contentent de fondre. Ceux qui se sont recouvert de la boue spéciale avant de passer la Porte voient que celle-ci a pris une consistance caoutchouteuse (comme une combinaison de plongée). Tout poil qui entre en contact avec la lave est brûlé à ras de la peau en laissant une trace noire. Au toucher, on sent à la place comme un floage. Au retour sur Terre, les poils repousseront normalement.

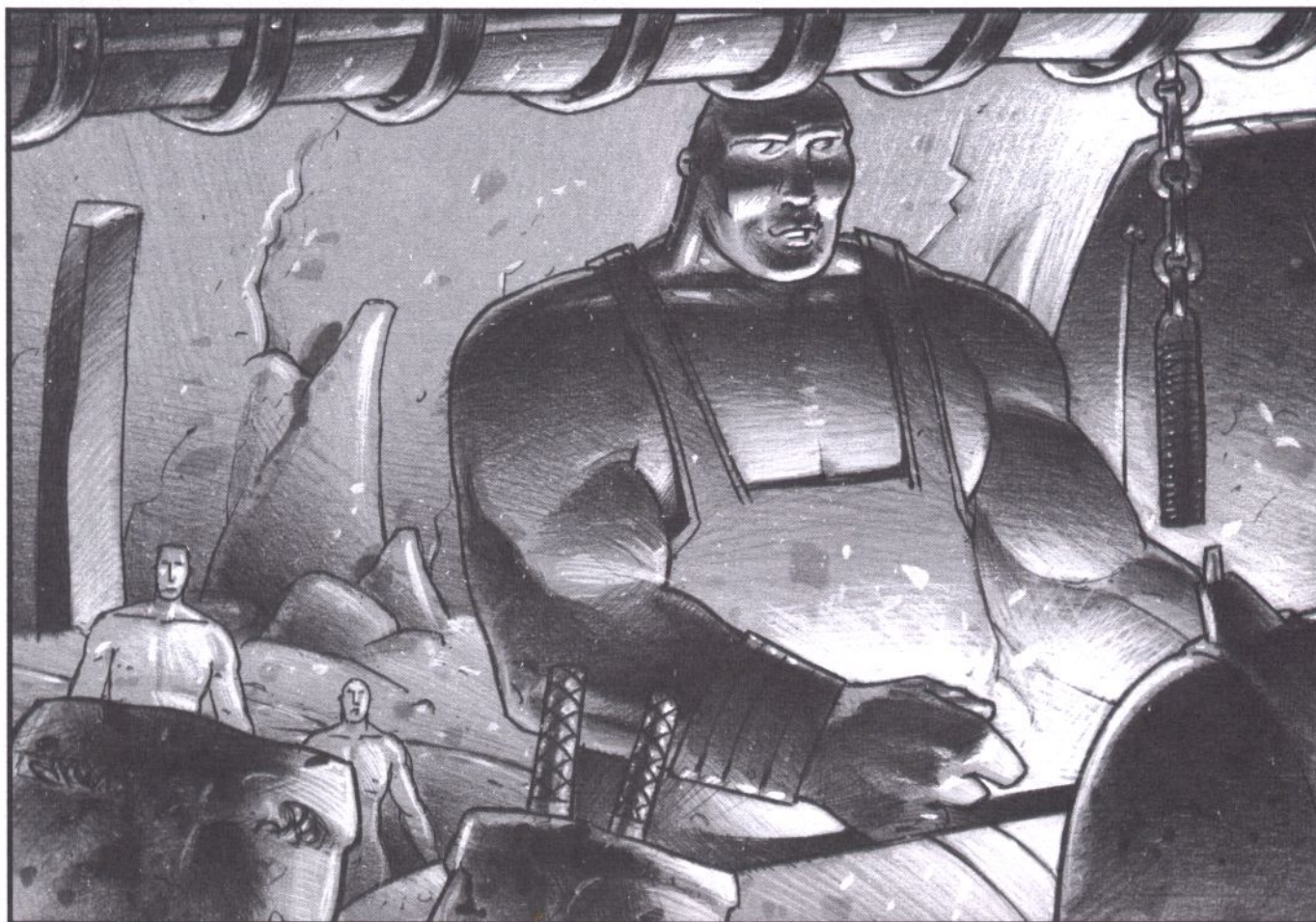
Dans la forge

La seule chose à faire, c'est de regarder attentivement alentour. Jusqu'à apercevoir une épaisse colonne de fumée qui monte dans le lointain. Comme c'est le seul élément qui tranche dans le paysage, gageons que les avatars se dirigeront vers lui. Ils en ont pour une bonne heure de marche dans la boue.

Mais après seulement une demi-heure, ils entendent un sourd grondement presque dans leur dos. En se retournant, ils aperçoivent un phénomène étrange. On dirait qu'une taupe gigantesque est sous le sol et s'avance à grande allure, soulevant le sol et la boue au-dessus d'elle. A part bien sûr que le mur de boue qui arrive à presque trois mètres de hauteur.

Si on ne perd pas son sang-froid (Stabilité Mentale), on se rend compte que la trajectoire de la chose évite de peu les avatars. Par contre, il va y avoir des vagues. Tout échec à un test sur la Dextérité au niveau 3 fait que l'avatar tombe dans la boue suite aux remous. Tous les poils non protégés brûlent alors (sans douleur).

Finalement, on arrive en vue d'un gigantesque volcan, dont la découpe au sommet laisse échapper un nuage noir, très cylindrique,



qui monte de façon rectiligne avant de s'éclater presque d'un seul coup vers 800 mètres d'altitude. De plus, des flots de lave en continu des bords du cône. Il est impossible de grimper le long de la pente, les torrents de boue entraînent les avatars par leurs poids. Si on fait le tour du volcan, on remarque qu'il doit y avoir une ouverture sous une cascade de boue.

Là aussi, pas moyen d'éviter d'être recouvert de boue lorsque l'on passe la barrière. de l'autre côté, une galerie nettement taillée et de haute taille s'enfonce droit vers le centre du volcan, en montant de façon presque imperceptible.

A l'intérieur du cratère, le spectacle est tout bonnement étonnant. Le sol est sec, mais de la lave suinte du bas de la périphérie du cratère pour monter le long des parois. Au centre, des masses métalliques diverses forment une forge titanesque. Tournant le dos aux avatars et travaillant à la forge, on découvre un homme haut de près de quatre mètres, habillé d'un tablier de cuir, une jambe plus courte que l'autre et chaussée d'un talon correcteur. Son activité est pour le moins curieuse, il s'active pour produire des volutes de fumée qu'il attrape ensuite entre ses mains, qu'il façonne et sur lesquelles il souffle. Alors la fumée semble se solidifier et l'objet tombe avec un bruit métallique dans une corbeille. Le reste des vapeurs se condense en un gros nuage noir qui bouche le ciel.

Une fois l'objet terminé, le géant se retourne et regarde les avatars. Il parle alors d'une voix grave et sonore, tout en ayant l'air un peu amusé. «Vous n'êtes pas comme ceux qui viennent ici d'habitude, que voulez-vous?»

Tant que les avatars ne parlent pas d'armes spéciales et ne lui manque pas de respect, le géant les écoute calmement et répond à leurs questions. Il est ici depuis «le début des temps» et se nomme Vulcan. Il ne connaît plus tellement le reste du monde depuis qu'il travaille ici. La «taupe» était un messenger d'Adaiss le maître de la région. Il était là avant que les premiers hommes rouges apparaissent et travaillent avec lui. Si eux aussi veulent lui rendre un service, il les récompensera de la même manière que les autres, par une arme forgée de sa propre main.

Si on lui demande quel service il faut lui rendre, il répond qu'il suffit de tuer un dragon pour qu'un nouveau renaisse à la place. Quant à l'arme fabriquée, ça peut être n'importe laquelle, il sait aussi bien faire un couteau qu'une mitrailleuse lourde (mais pas la poudre des balles).

A quoi ressemble le dragon et comment le tuer? demanderont sans doute les avatars. Et bien le dragon crache du feu. Quand il est vieux il referme sa gueule et ne crache plus. Il suffit de l'ouvrir avec une arme pour qu'il recommence à jaillir. Vulcan ne donnera pas plus de précisions. A part que la grotte aux dragons est juste en-dessous, qu'on y accède par un escalier.

Tuer le dragon

L'épreuve est finalement extrêmement facile comme vous allez le voir. Lorsque les avatars descendent l'escalier de granit, ils débouchent dans une immense caverne qui occupe toute la base du volcan. A cet endroit, sur le sol, disposés régulièrement tous les deux mètres, des espèces de monticules se dressent (ceux qui ont vu le film *Alien* peuvent se servir de l'image de la caverne des œufs). Et de ces tertres brunâtres jaillissent en direction du plafond des filaments de lave rougeoyante. Il suffit alors de trouver un tertre bouché et d'en ouvrir le sommet avec les armes.

Donnez quand même un peu d'angoisse aux aventuriers en herbe. Lorsqu'il on ouvert le tertre, décrivez le filament de lave comme une

espèce de serpent qui se love, se contracte puis s'étire dans toutes les directions. Il va même peut-être s'enrouler autour d'un des avatars. Puis il se dirige vers le plafond et s'y colle. Le filament commence alors à pulser comme s'il était un vaisseau sanguin charriant le précieux liquide vital.

Repartir

Une fois l'épreuve accomplie, Vulcan congédie les avatars. Si ceux-ci désirent d'autres objets, changer les leurs, parler un moment, il appellera un automate de combat assez performant qui les reconduit fermement.

Il reste ensuite aux avatars à retrouver la Porte de passage. Comme c'est leur premier voyage, ils ne savent pas que celle-ci a bougé. Et de plus il n'y a pas de repère sur la plaine de lave. Mais avec de la persévérance et de l'Intuition, il y parviendront. Enfin, attention à ceux qui ont emporté de trop grosses armes, respectez les règles sur le transport de matière en provenance d'un autre univers.

Une fois revenus, la boue goudronneuse dont ils avaient pu s'enduire se réduit en fin poussière.

Retour à Manatan

Au bout de quelques jours, un bateau passe. Les marins préfèrent avertir OpéraTour par radio, qui dépêche alors un gros hélicoptère. Si vous avez le temps, montrez bien que les marins avaient un air bizarre, et que votre présence à bord les auraient dérangés.

Au bout de deux jours, les avatars arrivent enfin à Manatan, lieu béni où tout est normal. Mais quoi? On les arrête dans la zone de décontamination! Ils vont devoir y rester un mois, le temps de muter à nouveau pour se réadapter à Manatan (et ici, pas de maître des mutations à leur disposition). Évidemment, plus d'émission télévisée où ils pourraient raconter ce qui leur est arrivé. Et quand (ou si) ils reprendront votre travail, leurs collègues les regarderont d'un air bizarre du genre: «Tu n'étais pas plus blanc toi avant?».

Bref, la vie va devenir intenable. Alors pourquoi ne pas repartir à l'aventure? Contacter cette secte de gens qui voyagent, les Compagnons de quelque chose, ou bien l'Inter-Continentale des Échanges, il paraît qu'ils embauchent des explorateurs? Ou encore, essayer de voir s'ils ne pourraient pas apprendre des compétences vraiment utiles dans l'Ares Protectiva?

Fin... jusqu'à la prochaine fois

Notes

(1) D'origine raciale noire, ces individus auraient dû devenir blanc avec le temps mais, à cause de l'Uni omniprésent dans Manatan, ils sont restés «entre deux stades». Il n'est pas évident de distinguer les Peaux-grises et les nègres gris à la couleur, par contre la texture de l'épiderme est bien différente. De même, il existe des «jaunes pâles».

(2) Conapt: contraction de «condominium apartment»: appartement géré en co-propriété. On appelle ainsi la plupart des logements dans les immeubles modernes de Manatan ou de New Angel

(3) Sous la mer, à cet endroit bien précis, vit une colonie d'hommes-poissons (différente de celle que l'on découvre dans la suite du scénario). Ils ont tellement mutés qu'ils sont devenus une espèce vraiment divergente, incapable de survivre plus de quelques minutes à l'air libre. Ils ont un relativement haut niveau technologique (à l'endroit où ils vivent s'élevait une cité

sous-marine) et ont parfois besoin de se procurer des matériaux ferreux, difficilement disponibles où ils se trouvent.

Un de leurs scientifiques a construit un émetteur capable de perturber grandement le Météomod qui est en orbite presque à la verticale du lieu. Ils s'en servent pour créer des cyclones et naufrager des bateaux de petite taille. Leurs perturbations sont très épisodiques, et de courte durée, le beau temps revenant toujours presque aussitôt. C'est pourquoi la Cosmotek n'a pas réagi en changeant la fréquence et le code de commande du satellite.

Par contre, s'ils sont naufrageurs, ils ne sont pas criminels et déposent leurs victimes sur des îles, en ayant bien pris soin de les mettre dans des conditions de réels naufragés (vêtements en lambeaux, etc.)

(4) Ou à la Tarzan si vous ne connaissez pas cette bande dessinée.

Annexes

Les armes de Vulcain

Les armes trouvées derrière la porte de l'île de la Forge sont bien particulières. Elles ont l'aspect de l'aluminium, mais un poids plus léger encore. Leur masse augmente en même temps que leur accélération (mais pas leur poids — oui, vous avez bien lu, c'est un effet tout à fait inexplicable). Cette masse supplémentaire se dissipe en énergie dès que l'arme est ralentie (par sa cible en général). Les dégâts que font une arme de lancer sont en général en relation avec la vitesse du projectile (énergie cinétique) mais ici, on y ajoute l'accélération initiale (ou continue). Un point de détail tout à fait amusant: ce matériau est assez perméable aux gaz. Cela veut dire qu'une arme à feu perd quasiment toute sa puissance (portée, impact, précision). De plus, Vulcan sait faire le métal, pas la poudre et il faut confectionner soi-même les balles.

L'augmentation des dégâts des armes autres que celles à feu est très forte. Voici comment la calculer:

— S'il s'agit d'une arme de contact (un poignard par exemple), on applique deux fois les dégâts que peut provoquer cette arme (attention, on lance deux fois les dés pour les dégâts et on additionne les deux scores; on ne prend pas un premier chiffre que l'on multiplierait par deux).

— S'il s'agit d'une arme de lancer (javelot), on calcule la moyenne des dégâts normaux de l'arme et on l'ajoute à chaque fois au tirage.

▼ La javeline fait 1d5 de dégâts. La moyenne étant de $(1 + 5)/2 = 3$, chaque tirage de dégâts avec cette arme se fera sur 1d5+3.

Puis, une fois les dégâts tirés et répercutés, on inflige encore une fois ce même nombre en points d'Essoufflement.

▼ Totemi utilise sa javeline et touche. Le joueur tire un 3. Les dégâts sont donc de $3 + 3 = 6$, ce qui donne 4 points de vie en 2 points d'Essoufflement en moins (c'est une arme tranchante) auxquels on ajoute 6 points d'Essoufflement supplémentaires. Un rude coup.

Enfin, la portée des armes de lancer fabriquées avec ce matériau est multipliée par un et demi.

N'oubliez pas la règle sur les artefacts ramenés de derrière une porte. Si vous franchissez une autre porte avec eux, ils disparaissent.

L'île de la Forge

Composantes du micro-monde

Force			7
2	4	1	

Raisonnement			10
3	3	4	

Réflexes			8
2	4	2	

Stabilité			6
2	3	1	

Dextérité			7
1	3	3	

Perception			6
1	3	2	

Constitution			8
1	4	4	

Charisme			7
3	3	1	

Pouvoirs psioniques spécifiques

Résistance aux chaleurs élevées (Action)

Transe variable

Unité de Base: Personnel/1 h

Ce pouvoir permet de résister à des températures exceptionnellement élevées.

Etat normal: 100 °C

Transe légère: 300°C

Transe avancée: 500°C

Transe cataleptique: 800°C

Intervenants

Ouini Wi

Composantes: micro-monde sauf Constitution 12 et Raisonnement 8.

Seuils: In 8, Ac 11, Al 12.

Talents: Artisan (forgeron)

Peter Flitchelf

Composantes: Type I (chef)

Seuils: In 9, Ac 12, Al 11

Talents: Citadin

Métallurgie 9.

Précisions sur l'univers derrière la porte

Il existe d'autres êtres vivants plus loin. Ils ressemblent aux nains des contes fantastiques et travaillent dans des mines d'où l'on tire un minerai noir qui donne une sorte d'acier très résistant à la chaleur. La lave n'est pas omniprésente mais la chaleur est à peu près la même partout.

Vulcan et d'autres géants sont les derniers spécimens d'une race qui vivait ici depuis que le monde est monde. Ils ont le pouvoir de sculpter la fumée et d'animer les machines de métal.

Il n'y a pas de pouvoirs psis particuliers à cet univers.

Les nains ont une résistance psionique générale de 8.

Les géants ont une résistance psionique générale de 15.

L'île au feu rouge

Composantes du micro-monde

Force			8
3	2	3	

Raisonnement			4
1	1	2	

Réflexes			7
3	2	2	

Stabilité			7
3	3	1	

Dextérité			6
2	3	1	

Perception			8
2	3	3	

Constitution			7
3	2	2	

Charisme			7
2	3	2	

Pouvoirs psioniques spécifiques

Localisation des créatures marines (Intuition)

Transe avancée

Unité de Base: Zone/5 km/1 h

Ce pouvoir permet de connaître la localisation des bancs de poissons, de savoir si des requins sont dans les environs, etc.

Illumination de l'eau (Action)

Transe avancée

Unité de Base: 10 m/1 m³/10 mn

Grâce à ce pouvoir, en agitant de façon spécifique les molécules de l'eau, on dégage une énergie lumineuse d'intensité moyenne. C'est utile pour attirer des poissons ou voir au fond de l'eau.

Mains poisseuses

État normal

Unité de Base: Personnel/1. mn

Une personne qui possède ce pouvoir peut exsuder par ses paumes de main ou ses plantes de pied un liquide poisseux et très collant. La colle reste en place dix minutes. Passé ce laps de temps, elle se désagrège en une minute. On peut utiliser ce pouvoir pour attraper des poissons avec les mains, pour se pendre au plafond, etc.

Profils des intervenants

Totemi

Composantes: Type I (chef).

Seuils: In 10, Ac 12, Al 10.

Talents: Type Sauvage

Relations humaines 8

Arami

Composantes: Type II (fluet).

Seuils: In 8, Ac 12, Al 9.

Talents: Type Sauvage (tous les niveaux abaissés de 1).

Unarumi

Composantes: micro-monde sauf Raisonnement 7 (2/3/2) et Constitution 6 (2/1/3).

Seuils: In 4, Ac 10, Al 11.

Talents: Type Sauvage

Psionologie 3, Détection psi 8, Défense intuition 6.

Autres

Composantes: Type III (John Smith).

Seuils: In 11, Ac 11, Al 11.

Talents: Type Sauvage.

Autres intervenants du scénario

Grazillia Von Sctup

Composantes: Type II (Fluet) avec inversion Perception/Charisme

Seuils: In 11, Ac 11, Al 11.

Talents: Citadin

Relations humaines 12.

Romuald Ibn'Kaled

Composantes: Type IV (Intellectuel)

Seuils: In 11, Ac 11, Al 11.

Talents: Cosmotek

Médecine 12 (liens en cascade sans autres niveaux), Agriculture 0.

Vulcan

Composantes: Force 20, Réflexes 8, Dextérité 12, Constitution 20,

Raisonnement 9, Stabilité mentale 12, Perception 10, Charisme 6.

Résistance psi de 15.

Talents: Tous combats à 13, toutes aptitudes à 5,

compétences à 0 sauf métallurgie à 30.

Automate

Composantes: Force 16, Réflexes 4, Dextérité 6.

Pt. de vie:

Chaque partie du corps: LLLLLLLL (8)

Protection: Vie 2.

Capacité particulière: il ne s'essouffle pas.

*Avec OpéraTour,
C'est reparti pour un Tour!*

SOMMAIRE

Conseils aux meneurs de jeu débutants.....	3
Le temps et le jeu	3
Conflits de personnalités.....	4
Fiche de gestion du temps	4
L'intégration de nouveaux avatars dans Athanor	5
Compléments au dictionnaire encyclopédique	7
Les intervenants.....	14
Profil des composantes du type I et II, Chef et Fluet	15
Profil des composantes du type III et IV, Intellectuel et John Smith.....	15
Profil des talents de type Citadin.....	17
Profil des talents de type Sauvage.....	17
Profil des talents de type Artisan.....	18
Profil des talents de type Cosmotek	18
De la représentation des créatures	19
Fiche d'animal.....	19
Créateur d'univers	20
Inspirations	20
Profil de micro-monde.....	21
Bibliographie.....	22
Les forges du Pacifique, aventure.....	23

— **C'**est quoi, à ton avis, l'inné et l'acquis?

— L'inné c'est quand t'es vraiment con,
l'acquis c'est quand t'es vraiment bourré.

(Jean-Marie Gourio, *Brèves de comptoir*, Epcó)

In vino veritas

Punto finale.

