

HELLHOUND TRUCK







GUILTY
TRUTH

CRÉDITS

CTHULHU TECH ET LE SYSTÈME FRAMEWERK SONT UNE CRÉATION DE
MATTHEW GRAU

ÉCRIT PAR

MATTHEW GRAU, FRASER MCKAY

DÉVELOPPEMENT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

MATTHEW GRAU

SYSTÈME DE JEU

MATTHEW GRAU

ASSISTANT SYSTÈME DE JEU

FRASER MCKAY

SYSTÈME DE JEU «MAGIE»

ARON ANDERSON

ÉDITION

JEANNE GRAU, MATTHEW GRAU, JIM WONG

DIRECTION ARTISTIQUE & CRÉATION DU LOGO

MIKE VAILLANCOURT

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE

MARIA CABARDO

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE ADDITIONNELLES

JASON WALKER

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

MIKE VAILLANCOURT (crayonné),

TREVOR CLAXTON (couleur)

CONCEPT DESIGN

SIRIRAM BHAT, DAVI BLIGHT, WHIT BRACHNA, TREVOR

CLAXTON, TROY GALLUZZI, JACOB HALLSTROM,

BRANDON LEACH, CHRISTIAN MACNEVIN, JON MCCOY,

MARCO NELOR, JOE SUITOR, ED TADEM, MATIAS TAPIA,

MIKE VAILLANCOURT, CHEE MING WONG, YI-PIAO YEOH,

JEN ZEE

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

ARON ANDERSON, DEVIN BINGER, HSIN HONG CHEN, ALEX CHOBOT,

BRAD ELLIOTT, SYLVIA ERICKSON, BLAKE FABIAN, J. KOVACH,

BILL MORSE, TOM NORMAN, JENNIFER ROBERTS, EAN SAGER,

JIM WONG, tous les autres membres de la bande Dreaming

Seattle (Brian, Chris, Mark, Raven)

TESTEURS

ARON ANDERSON, DEVIN BINGER, HSIN HONG CHEN, ALEX CHOBOT,

BRAD ELLIOTT, SYLVIA ERICKSON, BLAKE FABIAN, J. KOVACH,

BILL MORSE, TOM NORMAN, JENNIFER ROBERTS, EAN SAGER,

JIM WONG, tous les autres membres de la bande Dreaming

Seattle (Brian, Chris, Mark, Raven)

DÉVELOPPEMENT AU SEIN DE WILDFIRE

TOM NORMAN

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS WILDFIRE

FRASER MCKAY

REMERCIEMENTS

SAM ARAYA, DEVIN BINGER, LANA DALCH, TIM ERICKSON, MARIUS

KUYKENDALL, GAYLE MORRISON, le Net (conceptart.org, rep.net,

yo-go-thoth.com)

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

• WildFire, pour l'ensemble.

• Catalyst Game Labs, pour penser que nous sommes

toujours sympas après le divorce.

• Trevor Claxton & Marco Nelor, pour son implication plus que

professionnelle.

• EOS Press – Aron Anderson, Hsin Hong Chen, Brad Elliott

• Dave Arneson, pour rester lui-même.

• The Dreaming in Seattle, parce que tout peut y arriver.

• J. Kovach, pour avoir entamé ce voyage avec nous.

• Kathy Clark, Dennis Vaillancourt, Rachael Vaillancourt et McDonalds pour leur soutien indéfectible.

WildFire LLC

www.wildfirellc.com

Black Sky

www.blackskystudios.com

VERSION FRANÇAISE

Bibliothèque Interdite

www.bibliothequeinterdite.fr

DIRECTEUR DE PUBLICATION

MATHIEU SAINTOUT

RESPONSABLE DE GAMME

FABIEN MARTEAU

GRAPHISME ADDITIONNEL

STÉPHANIE LAIRET

TRADUCTION

MAGALI BOULARAND, DAMIEN CAPDEVILLE, ALEXANDRE

DEYNES, MAXIME EMION, AMAURY FOURTET, SYLVAIN

LUMINI ET MARTIN TERRIER.

© 2008-2011, WildFire LLC, sous licence exclusive de Matthew Grau dba Black Sky Studios. Tous droits réservés. CthulhuTech and Framework sont des marques déposées et enregistrées de Matthew Grau dba Black Sky Studios, aux États-Unis et dans d'autres pays du monde. Tous les noms, personnages, lieux et textes ici présents sont la propriété de Black Sky Studios, utilisés par WildFire LLC sous licence. Aucune reproduction de cet ouvrage, même partielle, ne peut être transmise sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit des ayants droit, pas plus que cet ouvrage ne peut être mis en circulation sous d'autre forme que celle sous laquelle il a été publié. Les références aux travaux de H. P. Lovecraft proviennent et demeurent dans le domaine public. Le logo Sandstorm est une marque déposée de Sandstorm Productions, LLC. Cette édition est publiée sous licence Black Sky Studios et WildFire, LLC. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite. Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Version française © Bibliothèque Interdite 2011.

Un grand merci à Ludovic « Invid » Marazzato et Antoine « Xuhtuga » Guthus.

Imprimé en Espagne par INO Reproducciones



NOTE DE L'ÉDITEUR

CthulhuTech est un jeu. Il s'agit d'une œuvre de fiction conçue comme un divertissement. Le contenu n'est qu'un produit issu de l'imagination de ses auteurs. Rien de tout cela n'est réel.

Cet ouvrage utilise le surnaturel pour ses univers, personnages et thèmes. Tous les éléments surnaturels et mystiques sont fictionnels et conçus dans un but purement ludique.

Cet ouvrage est destiné à un public averti.



TABLES DES MATIÈRES

004	FICTION	Dépassés
010	FICTION	Le syndrome de la Guerre des éons
012	CHAPITRE UN	Bienvenue
016	CHAPITRE DEUX	C'était hier, voici aujourd'hui
044	FICTION	Faites votre devoir
046	CHAPITRE TROIS	L'art du jeu
048	CHAPITRE QUATRE	Le système de jeu
056	CHAPITRE CINQ	L'alter ego
078	CHAPITRE SIX	Les compétences
091	CHAPITRE SEPT	Les traits particuliers
104	CHAPITRE HUIT	La voie du futur
115	CHAPITRE NEUF	Vie, mort et folie
142	FICTION	Réunion
144	CHAPITRE DIX	Les nouvelles machines de guerre
176	FICTION	Des marchandises douteuses
178	CHAPITRE ONZE	Murmures blasphématoires
202	FICTION	Les choses mortes
204	CHAPITRE DOUZE	Horreurs innommables
222	FICTION	Conducteurs de Seattle
224	CHAPITRE TREIZE	Homicide véhiculé
236	FICTION	Apprentissage profond
238	CHAPITRE QUATORZE	Lever le voile
247	CHAPITRE QUINZE	Le rôle du narrateur
256	CHAPITRE SEIZE	La population
266	FICTION	Journal télévisé GNN World News
268	CHAPITRE DIX-SEPT	Guerre, peur et vendetta
285	CHAPITRE DIX-HUIT	Appendices



Juneau brûlait.

Sam ne savait ni où elle était, ni ce qui se passait, et surtout elle n'avait pas la moindre idée de la façon dont elle allait se sortir de tout ça. Les machines de mort migos étaient partout. Les Locustes grouillaient dans les ruines de ce qui avait été l'arcologie. Rémiel était crispé tout autour d'elle. Ils voulaient tous les deux se sortir de là vivants.

Les migos n'appliquaient pas leur stratégie habituelle consistant à éliminer les centres névralgiques et à rassembler tous les survivants. Ils exterminaient tous les êtres vivants avec méthode et efficacité. Sam savait que si elle arrêtait de se déplacer, elle était morte. De longs et fins tentacules jaillirent de l'avant-bras de Rémiel et Sam se débarrassa de quelques soldats migo un peu trop proches.

Surgeant au coin d'une rue, elle plongea vers le couvert d'un immeuble en ruine en espérant qu'ils ne s'intéresseraient pas à elle. Les tentacules se rétractèrent sous l'armure de son engin. Sam hurla dans son communicateur: «Blackjack! Ruin! Quelqu'un! Vous m'entendez?!»

Seuls des hurlements incohérents et des cris étouffés lui parvenaient à travers les parasites.

«Mon dieu. Est-ce que quelqu'un m'entend?!»

Un combat se répandait dans la rue derrière elle. Sam entendait les bruits que faisaient les civils paniqués. Un Broadword tentait vainement de faire marche arrière alors que deux Locustes le déchiquetaient de leurs gigantesques mandibules métalliques. Elle fixait la scène sans pouvoir y croire. «Oh non...»

Le Malakhim bondit haut dans les airs, faisant pleuvoir des boules de plasma en fusion sur les migos. Sam sut qu'elle en avait eu un, mais les sirènes de l'alarme de proximité attirèrent son attention ailleurs. À travers la fumée au-dessus d'elle, une Guépe piquait droit sur elle, son dard en avant, ses terribles lance-roquettes multiples en train de l'ajuster.

Sam ne put s'empêcher de crier. Elle plongea au sol et fit une roulade désespérée, en priant pour pouvoir se mettre à couvert. La Guépe lâcha sa salve et des missiles partirent dans toutes les directions. Le monde explosa autour de Sam. Elle hurla tellement fort qu'elle cracha du sang à l'intérieur de son casque.

Émergeant des contrées du rêve, le lieutenant Samantha Masters se dressa soudainement sur son lit, hurlant comme elle avait hurlé alors qu'elle pensait mourir à Juneau. Sa courte tignasse couleur platine était plaquée sur sa tête comme du gel qui aurait mal tourné et son débardeur noir était trempé de sueur. Désorientée mais revenant à la réalité, Sam jeta un œil autour d'elle alors que sa panique s'estompait. Des sirènes bourdonnaient et quelqu'un tambourinait à sa porte.

«Masters! Masters! Qu'est-ce qui se passe? Ça ressemblait à la voix de Timana. Sam essuya la sueur sur son visage et s'ébroua.

«Rien.

«Alors bouge. C'est à nous.

«J'arrive. Sam jaillit hors de son lit, attrapa sa combinaison de vol et arracha ses sous-vêtements trempés. Le cauchemar avait déjà disparu et elle avait son air habituel, froid et déterminé. Mais si on regardait bien, on pouvait voir qu'elle n'était pas dans son assiette.

Dans l'air froid de l'aube, quatre mechas arpenaient la forêt côtière de Bainbridge Island - l'engin de Sam (identifiant: Misery), le Broadword de CC (identifiant: Feint), le Scimitar de Jack (identifiant: Crater), et le Storm de Cevy (identifiant: Bloodlock). Une pluie d'hiver tombait tout autour d'eux, les noyant dans un bruit blanc. Le commandant ressentit le besoin de vérifier la situation. «Restez sur vos gardes. Des signes de quoi que ce soit?»

«Ici Bloodlock. Négatif. (Avant de rencontrer Cevy, Sam ignorait que les nazzadi pouvaient avoir l'accoutrement du sud.)

«Crater. Négatif. (Les rayons énergétiques du Scimitar de Jack clignotaient sous l'effet de la charge.)

Sam fixa le vide, ignorant la voix de CC. «Misery?» Elle était presque sûre de pouvoir. Non, c'est pas ça. attends... il y avait quelque chose. Le Malakhim pointa son bras. «Là.»

Une forme fantomatique volait suivant un parcours régulier autour des arbres. Elle atterrit et trembla alors que les systèmes de furtivité du Rapier s'éteignaient. Sam détestait la façon dont les mechas furtifs semblaient simplement apparaître de nulle part.

CC s'avança. Le Rapier parla. «C'est toi Feint?»

«C'est moi, répondit CC.

Timana annula le camouflage de son Eclipse. Il se tenait juste derrière le Rapier, ses griffes décolorées d'acide n'attendant que les ennemis. L'identifiant Scalpel était peint sur son épaule. «Tu es notre homme?» murmura l'Eclipse à l'oreille du mecha. «Euh. Ouais.»

«Bien. (L'Eclipse rétracta ses griffes.) Qu'est-ce que tu as pour nous?

«Je passe la main, dit Torment. Un Anisoptère. Fait du surplace. L'ai découvert complètement par accident.

L'escouade s'approcha discrètement de la côte pour avoir une meilleure vue. L'information se répercuta à l'intérieur de son casque. Sam se souvint brièvement de ce que ça faisait d'être assis dans le fauteuil de pilotage d'un mecha, mais elle préférait le fluide chaud de la capsule de contrôle d'un engin. Son affichage tête haute lui signala que Torment avait touché un carré rouge pour eux, mais elle ne pouvait toujours rien voir. «Cette pluie n'aide pas.»

«Scalpel, tu le débusses, ordonna CC. (Timana disparut à nouveau.) Crater, Misery, préparez-vous à le défoncer. (Sam se mit en position de tir et verrouilla les coordonnées de quelque chose qui n'avait pas l'air d'être là. Jack l'imita.) Elle demanda: Tu arrives à le voir?

«Oh évidemment. Comme en plein jour. Jack avait toujours du temps pour les sarcasmes. C'était une sorte de passe-temps pour lui.

Pendant ce temps, Timana plongea dans l'eau qui se ridait à peine. L'Anisoptère continuait à faire ce qu'il était en train de faire, quoi que ça puisse être. Il aurait pu voir Scalpel s'il avait su où regarder, malheureusement pour le migo, il ne savait pas. Timana jaillit de sous lui et en arracha un morceau avec ses griffes. La chose grésilla et apparut soudain aux yeux du monde entier. Le nazzadi bondit prestement hors du champ de tir. «Maintenant!»

Une pique d'énergie critique crépita au bout des rayons énergétiques de Jack. «Salut ma belle.»

Sam et Jack lâchèrent la purée. Les boules d'énergie suractivée explosèrent sur son flanc, suivies d'une bordée de missiles. Difficile de dire ce qui fit chaque tir, mais l'Anisoptère explosa dans une gerbe de débris.

Jack rugit. «Nous vous souhaitons la bienvenue à Seattle!» Il décida de ponctuer sa phrase d'un nouveau tir, projetant la carcasse encore plus haut dans le ciel. Alors que les cendres retombaient, Cevy commenta dans le communicateur «Une vraie bête sauvage! Quel dommage que Miss Sunshine n'ait pas servi à grand-chose du coup.»

– Bloodlock, descend et va aider Scalpel, ordonna CC.

– Oui chef. Cevy décolla comme une fusée, frinant comme d'habitude.

– On ne se dissipe pas, les gars. Continuez à guetter des amis. (CC se tourna vers Sam.) Ne fais pas gaffe à elle, Misery.

– Je ne fais pas gaffe. Le Malakhim de Sam frissonna autour d'elle et un grondement sourd se répercuta dans sa cage thoracique.

Jack se retourna lentement. «C'était quoi, ça?»

– Rémiel, répondit Sam.

– Quoi?

Elle tendit la main et caressa la membrane à l'aspect utérin autour d'elle. «Mon engel. Je crois qu'il s'impatiente.»

– Super. Pourquoi est-ce qu'il s'impatiente?

– Je crois qu'il est énervé parce qu'il n'y a plus rien à tuer.

La radio resta silencieuse pendant trente bonnes secondes. Jack finit par dire «O.K. Je descends vers la plage.»

Tandis que Jack manœuvrait son Scimitar à travers la forêt, Timana apparut dans leur champ de vision et s'approcha. «Capitaine, il ne reste pas grand-chose de celui-ci et nous n'en voyons pas d'autre.»

– Bon. (CC changea de canal radio pour contacter la base.) QG, ici Feint. Nous avons neutralisé la menace migo. Je répète, nous avons neutralisé la menace migo.

Sam entra dans la salle du débriefing. Jack et Cevy étaient assis au milieu d'une tâche de lumière froide et donnaient l'impression d'essayer très fort de ne pas donner l'impression qu'ils venaient de parler d'elle. La belle nazzadi tatouée retourna à la consultation de quelque chose sur un ultraportable, tandis que Juarez affichait son air le plus rude et essayait de ne pas avoir l'air de jeter un œil dans le décolleté de la combinaison entrouverte de Cevy. Sam les ignora et prit un siège à la fenêtre. On ne pouvait pas se douter qu'ils étaient dans un bâtiment à l'intérieur d'un bâtiment. La rue de l'arcologie à ses pieds était éclairée exactement comme par un beau matin, et une simulation de vent soufflait dans les arbres.

Jack tenta un raclement de gorge, mais ça ne fit que mettre en évidence le silence gênant. Heureusement, CC et Timana entrèrent à ce moment, suivis par le capitaine Robins. Sam nota que CC avait le don d'avoir toujours l'air d'une dure à cuire. Elle formait un contraste intéressant avec Timana et Robins, stoïques et parfaitement accordés, qui ressemblaient à tous les officiers de carrière entre deux âges dans les files. Robins verrouilla la porte derrière lui.

– Asseyez-vous tous. (Robins alla se placer face à eux pendant qu'ils se plaçaient.) J'ai lu votre rapport, mais il y a quelques points que je souhaite éclaircir. Lieutenant Timana, comment avez-vous réussi à voir l'Anisoptère?

– Je ne l'ai pas vu. J'avais juste confiance dans nos informations.

Robins sourit. «C'est bon à savoir, soldat.»

– Lèche-cul, murmura Cevy.

CC l'entendit. «Quelque chose à ajouter, lieutenant Cevy?»

– Non, chef.

– Et vous, lieutenant Juarez, poursuivit Robins. Est-ce qu'il restait quelque chose de l'Anisoptère avant que vous ne le pulvérisiez d'une troisième salve? (Jack eut un très léger sourire en coin.) Non, chef.

Robins fronça les sourcils. «Essayez de faire preuve d'un peu de retenue à l'avenir.»

– Bien chef.

– Hé bien, si c'est tout. Robins se leva.

– Chef, demanda Sam. Qu'est-ce que la chasse aux punaises faisait là-bas?

– Désolé, lieutenant Masters. Cette information est confidentielle.

– Allez, chef, insista-t-elle. C'est pas comme si vous alliez nous laisser en parler de toute façon.

Son commandant n'avait pas l'air content. Pendant une seconde, Robins hésita entre mordre à l'hameçon et lui donner une quelconque corvée en guise de réprimande. Heureusement pour Sam, il décida de mordre.

– Bon, d'accord. Nous ne savons pas ce qu'elle faisait, mais nous sommes inquiets. Nous pensions que les punaises allaient occuper Juneau. Or on dirait qu'ils font juste une étape avant de continuer à descendre le long de la côte. Seattle et Vancouver sont en état d'alerte.

Jack secoua la tête. «C'est une blague.»

Robbins acquiesça. «Ça veut dire beaucoup de patrouilles et d'heures supplémentaires, donc soyez prêts.»

– Est-ce que quelqu'un est au courant? demanda CC.

– Non, et personne ne va l'être. Le lieutenant Masters a raison, tout ça n'est jamais arrivé. Je me fais bien comprendre?

Cevy et Jack hochèrent la tête. Sam soupira carrément.

– Pardon? Est-ce que je me fais bien comprendre? beugla Robins en revenant aux méthodes de base. Ils répondirent tous d'un «Oui, chef» sonore. Robins fit demi-tour et se dirigea vers la sortie. «Vous pouvez disposer.»

Ils sortirent de la salle de débriefing et Sam se demanda combien de temps passerait avant que les punaises ne descendent la côte et que tout recommence comme à Juneau.

Un éclair. Des tentacules noirs et visqueux fouettent l'air.

Un éclair. Des yeux d'un blanc laiteux entament une danse mortelle.

Un éclair. Un bec tranchant grince et claque.

Quel jour pourri pour une tempête.

Seth n'attendit pas que la foudre tombe à nouveau. Les lames de ses bras se déployèrent et il embrocha l'un des tentacules de la chose avant de lui transpercer la poitrine. Elle poussa un cri strident et cracha un sang vert dans sa direction, puis attaqua avec tous ses appendices encore fonctionnels, ce qui lui fit perdre l'équilibre. Seth para, lui planta une lame dans la tête et trancha ce qui semblait être sa gorge de l'autre. La chose gargouilla, fut prise de spasmes et mourut.

Le temps que Seth l'enjambe, elle avait déjà repris forme humaine. Lui n'aurait pas l'occasion de le faire ce soir-là. Les punaises avaient fait de Juneau un champ de ruine, et maintenant la corporation Chrysalis y avait des unités d'élite aussi. Cet endroit était aussi dangereux qu'il était possible de l'être sur Terre. Des mortels auraient eu bien du mal à y survivre, mais par chance Seth n'était pas tout à fait mortel.

Il était à la recherche de survivants. Cela faisait deux heures qu'il était sur place et il avait déjà été attaqué trois fois. Et tout ce qu'il trouvait, c'était des cadavres. C'était le genre de chaos auquel il pensait quand il s'imaginait une bombe atomique. Mais si quelqu'un était susceptible d'être encore en vie, c'était bien les tagers. Seth espérait que les autres avaient eu plus de chance. Le rendez-vous était dans dix minutes, mais il pouvait déjà sentir les autres se rapprocher. «Quelqu'un a trouvé quelque chose?» demanda-t-il par la pensée.

— Plein de choses mortes, répondit Orchid. Katie était toujours un peu morbide. Seth savait qu'elle était plus bas dans la rue, mais il ne pouvait toujours pas la voir.

— Je n'ai rien senti. (Vertigo apparut quelques blocs plus loin, volant légèrement au-dessus du sol.) Et j'ai couvert pas mal de terrain.

Si quelqu'un avait dû trouver quelque chose, ça aurait été Annody.

Suicide fut le dernier à intervenir. «Bone, ça craint.»

— Je sais, répondit Seth. (Si ça les inquiétait tous les deux, Dikava et lui, c'est qu'il était temps de partir.) Il nous manque encore quelqu'un.

— Je suis sûr qu'il se débrouillera, rétorqua Orchid. (Suicide bondit en haut de l'immeuble pour se placer au côté de Bone. Les deux Fantômes sautèrent de toit en toit en faisant tout leur possible pour rester discrets. Ils devaient éviter les Anisoptères; si un des migos les trouvaient, ils étaient morts.) Vertigo, pourquoi tu n'ouvrais pas la route?

— Pas de problème, répondit-elle. Le Chuchoteur s'envola, porté par ses ailes bourdonnantes.

Orchid, reste près de moi, dit Bone.

— J'y suis.

Il se retourna; en effet, il pouvait voir les contours de l'ombre s'il regardait avec beaucoup d'attention. Orchid était six ou sept mètres derrière eux. Ils sautaient par-dessus les toits et rampaient à travers les ruines comme des araignées extraterrestres suivant leur compagne volante.

Soudain, Vertigo plongea au sol.

— Qu'est-ce qui se passe? demanda Bone sèchement.

Son bras désignait quelque chose devant eux. Maintenant qu'ils s'étaient arrêtés, ils pouvaient entendre ce qui se passait. Des gens qui hurlaient. Des machines extraterrestres. Ce bourdonnement sourd qui voulait dire qu'il y avait des migos à proximité. Vertigo continuait à reculer, c'était bizarre de

voir un monstre battre en retraite, effrayé. Orchid réagit en s'avancant, invisible et silencieuse, un simple exemple de la magie que maîtrisaient les tagers. Elle alla jusqu'au coin du troisième bâtiment devant eux et s'arrêta pour observer la scène. Bone attendit un moment, mais il perdait patience. «C'est quoi?»

— Il faut que tu voies ça toi-même.

— On n'a pas le temps.

— Je suis sérieuse.

Ça ne ressemblait pas à Orchid. Bone avança donc furtivement jusqu'à elle. Suicide n'était pas très loin derrière. Le spectacle qui les attendait était du genre auquel personne ne peut vraiment être préparé, ni ne devrait l'être. Dans les ruines en contrebas, les migos regagnaient les gens humains comme nazzadi. En général, les punaises séparaient la race à la peau d'obsidienne des terriens, mais cette fois ils ne faisaient aucune sélection. Des mechas montaient la garde autour de la zone, tandis que des soldats migos abattaient des groupes entiers de civils. Les claquements des fusils à rail se répercutaient contre toutes les structures encore debout, couvrant les gémissements et les cris. Une fois les prisonniers tombés au sol, les punaises survolaient les corps et faisaient exploser la tête des éventuels survivants. Des machines-outils poussaient les corps dans un charnier, puis on faisait avancer une autre vague de civils. Et la scène recommençait.

Horifiés, ils eurent un mouvement de recul. «Il faut absolument que nous sortions d'ici,» murmura Bone. «Trouve-nous un chemin, Vertigo.»

Le Chuchoteur s'éloigna dans une nouvelle direction. Les autres le suivirent lentement, en silence.

Tout s'enchaîna trop vite. Ils avaient évité de justesse une ou deux patrouilles migos. Il était facile de se cacher des mechas de combat classiques, mais le Chuchoteur était le seul à pouvoir voir les Anisoptères s'ils ne voulaient pas être vus, un peu comme Orchid. Ils avaient bien avancé quand ils commencèrent à trouver des survivants. Un par un, ils en ramassèrent six et les portèrent à travers la ville.

Sans surprise, c'est Vertigo qui eut l'idée. «Est-ce que quelqu'un les a déjà sondés?»

Ils avaient été tellement surpris de rencontrer des survivants qu'ils ne l'avaient pas fait. Ils avaient déjà parcouru près de cinq kilomètres. Bone eut un mauvais pressentiment. «Non.»

— Et si j'essayais? Le Chuchoteur réduisit un peu son altitude et les regarda aider les survivants à escalader les restes d'un accident particulièrement vicieux. Les décombres brûlaient toujours à proximité. Bone et Suicide les attrapaient un par un et faisaient des allers-retours.

— Euh, Bone?

Il s'apprêtait à s'élancer, une jeune nazzadi dans les bras. «Quoi?»

— Celle que tu portes?

— Oui.

— C'est une dhohanoïde.

C'était une bonne chose que personne ne puisse les entendre. Bone la jeta. Des éclairs d'électricité mystique jaillirent d'entre ses yeux et grillèrent la chair monstrueuse d'un dua-sanaras.

Suicide bondit par-dessus les décombres. «Je pense qu'ils en sont tous.»

Évidemment, les survivants n'avaient plus l'air si mortels que ça à présent. Un gelgore à l'apparence serpentine se glissait le long d'un support en acier en crachant des aiguilles venimeuses sur son passage. Les Fantômes se jetèrent à couvert. Un elib tout en bouche sautillait à travers les ruines, suivi par deux autres dua-sanari à l'allure de poulpe. Non loin de là, un rugissement mêlé de gargouillis éclata et tous le reconnurent immédiatement. Le zabuth inquiétait Bone; ces créatures faisaient passer les grands requins blancs pour des timides. Les tagers n'allaient pas s'en tirer indemnes.

Ils étaient moins nombreux, mais pas forcément moins puissants. Vertigo hurla mentalement, «Attention!». Les Fantômes se retournèrent alors que des boules d'énergie crépitante tombaient du ciel, animées d'une pulsation lumineuse évanescente. Un aboiement furieux de l'elib leur signala que les créatures n'étaient plus sur leurs gardes.

Suicide prit position alors que Seth se jetait à terre. Une énorme masse de tentacules acérés jaillit de sa poitrine pour attraper l'elib et l'un de ses amis. Les tentacules s'agitèrent quelques secondes, arrachant peau et chair, avant de trouver une prise sur la peau lisse de la créature aux grandes dents. Celle-ci hurla et se débattit, déchirant tout ce qui l'entourait, tandis que Suicide s'arc-boutait comme un pêcheur ramenant sa prise. L'amas de tentacule engloutit la créature et la traîna jusqu'au torse du Fantôme, qui la dévora vivante.

Les autres ne ralentirent pas pour autant. Le gelgore crachait ses aiguilles au même rythme qu'une mitrailleuse, obligeant Vertigo à se concentrer sur son équilibre. Les dua-sanari descendaient vers les Fantômes en ondulant. Le zabuth se déplaçait entre des rochers qui pesaient plus lourd que des voitures et les écartait sans effort. Seth pouvait voir l'énergie qui crépitait autour de son œil impassible de cyclope. Orchid était... quelque part.

Tentacules, lames, aiguilles venimeuses et décharges d'énergie. Feintes, roulades, esquives et enchaînements. Vertigo avait réussi à immobiliser le gelgore, ce qui ne le rendait pas forcément moins redoutable. Bone et Suicide étaient parvenus à abattre rapidement l'un des dua-sanari, mais le zabuth tentait de les déchiqueter et ne s'en tirait pas si mal. Il avait arraché un bon morceau de chair du flanc de Bone. La blessure se refermait rapidement, mais elle n'en était pas moins douloureuse pour autant. Suicide avait été jeté à terre et cherchait maintenant à s'extraire de sous la masse étouffante d'un dua-sanaras.

À terre. (Bone trébucha plus ou moins, ce qui fit l'affaire. Surgie de nulle part, Orchid effectua sa manœuvre. C'était toujours dur de dire exactement ce qui se passait, mais elle sembla déchirer la chose depuis six endroits différents à la fois. Elle était en haut, en bas, tout autour, et le zabuth n'était pas prêt pour ça. Il s'écroula au sol sans même un soupir.) Je suis vidée.

À partir de là, le combat redevenait gérable, mais Orchid avait raison. Deux d'entre eux avaient épuisé leur capacité offensive la plus puissante pour un moment. Si les tagers avaient de la chance, il n'y aurait pas d'autre combat et ils pourraient s'enfuir. Mais cela paraissait peu probable.

Après cet incident, ils se mirent d'accord. Quoiqu'il arrive, on prendrait le temps de sonder tout le monde. Pas d'autres surprises. Ou du moins, c'est ce que Bone pensait.

Deux heures plus tard, ils étaient toujours dans Juneau. Ils avançaient lentement malgré leur symbiote surnaturel. Vertigo trouvait sans cesse de petites enclaves de survivants. Ceux qui n'étaient pas des dhohanoides étaient déjà rassemblés par les migos. Mais la plupart faisaient partie des enfants préférés de la corporation Chrysalis.

– Qu'est-ce qu'ils foutent tous ici? s'interrogea Vertigo.

Suicide faisait preuve d'une prudence inhabituelle. «Ils chassent probablement les tagers survivants.»

– Non, rétorqua Bone. Ça va plus loin que ça. S'ils viennent renifler une zone de combat encore brûlante, c'est qu'il se passe un truc important.

– Est-ce qu'on essaie de trouver quoi?

– Hors de question. On aura déjà de la chance si on s'en tire vivants. Si on arrive à trouver une sortie.

Vertigo l'interrompit. «Chut! Écoutez!» Des soldats migos.

– Ou est-ce qu'ils sont?

Le Chuchoteur s'était éloigné pour jeter un œil de plus près. «On dirait qu'ils quadrillent systématiquement le coin maintenant. Ils ont dû affermir leur contrôle sur la ville». Elle poursuivit sa reconnaissance.

– Quel est notre itinéraire optimal?



Vertigo atterrit. Ses bras, croisés sur sa poitrine, étaient agités de tics nerveux. «On n'en a pas. Entrez dans les bâtiments et cachez-vous dans les ruines. C'est notre seule solution.»

L'avancée se fit imperceptible. Ils se cachèrent et se glissèrent en silence à travers les immeubles tandis que les punaises fouillaient les décombres à la recherche de tout ce qui aurait pu survivre.

Quelques heures d'une progression douloureusement lente furent brutalement interrompues par vingt minutes de fuite. Un détachement migo les avait repérés et ils évitaient des rafales de fusils à rails depuis ce moment.

— On ne va pas réussir à les distancer, cria Orchid. Si on les attire dans l'un de ces bâtiments, on peut se les faire.

Bone jeta un regard par-dessus son épaule alors que quelques balles sifflaient autour de sa tête. «Combien est-ce qu'on en a aux trousses?»

— Au moins une douzaine, tous avec des fusils d'assaut. (Vertigo volait aussi haut qu'elle le pouvait.)

— Merde, au point où on en est, je courrais le risque, commenta Suicide.

Bone n'était pas d'accord, mais c'est alors qu'il sentit quelque chose. Au cœur du chaos, il ne l'avait même pas remarqué. Quelqu'un manquait à l'appel, mais ce quelqu'un allait les rattraper.

— Allons-y. Prenez le gros bâtiment devant, à droite.

Il avait dû s'agir d'une école à un moment, pleine de longs corridors et de classes et de vestiaires, mais ce n'était plus qu'une zone sinistrée comme partout ailleurs. Les tagers restèrent soigneusement groupés et se glissèrent aussi discrètement que possible d'ombre en ombre. Ils laisseraient les migos s'engager puis ils les élimineraient par petits groupes. C'était un plan valable tant que des renforts n'arrivaient pas.

Les Fantômes versèrent le premier sang. Quelques éclaireurs cédèrent à la témérité et s'avancèrent trop. Les fusils d'assaut sont beaucoup moins efficaces au contact. Quatre punaises s'étaient séparées des autres pour commencer par le sommet du

bâtiment. Elles réussirent à lâcher quelques rafales, mais se firent rapidement massacrer. Il s'avéra que les migos avaient fait une erreur en les suivant à l'intérieur. Du moins, jusqu'à l'arrivée des renforts.

Les tagers ne surent pas combien, mais au moins une douzaine d'autres migos se répandirent sur le bâtiment et à l'intérieur. Les punaises arrêtaient de les chercher et ouvrirent le feu. Des balles ricochaient partout et grignotaient les murs. Ils essayaient de faire sortir les tagers ou de les abattre, et ils n'avaient pas l'air d'avoir une préférence pour l'une des deux solutions.

— On dégage! Orchid, trouve-nous un chemin! hurla Bone.

Orchid venait à peine de bouger qu'une décharge déchira le sol. Elle passa pile entre Bone et Suicide et frappa Vertigo de plein fouet. Du sang gicla, elle avait été touchée sur le flanc droit. L'une de ses ailes avait été arrachée, une autre lacérée, et son bras pendait, inutile. Le Chuchoteur tomba au sol dans un bruit sourd. Bone fonça jusqu'à son corps inerte.

— Vertigo! Annoy!

Elle tourna faiblement la tête vers lui.

— Même pas morte. (Ses ailes commençaient déjà à régénérer. Elle serait à nouveau opérationnelle d'ici quelques minutes.) C'était pas loin.

— Moi non plus, répondit une voix.

Une explosion secoua le bâtiment. Ils le sentirent s'affaisser alors que quelques poutres de soutènement cédaient enfin.

— C'est sympa de te joindre à nous, dit Bone.

— C'est sympa de leur part de s'être alignés.

— À quoi ça ressemble de ton côté?

— À une situation où je vais me salir les mains.

Le cauchemar était arrivé au moment idéal.

— Tout le monde rejoint Overkill. La fête est finie, c'est l'heure de rentrer à la maison maintenant.

Ils n'étaient pas tirés d'affaire, mais au moins on avait l'impression qu'ils s'en sortiraient vivants. Cette fois.





Le syndrome de la Guerre des éons

n

Transcription d'une entrevue avec le vétéran Dwayne Roosevelt, 17 février 2085:

«Je me suis enrôlé pendant les premiers jours de la guerre, comme le reste de mes amis. On l'appelait la Seconde Guerre arcanotechnologique à l'époque. Les migos venaient finalement faire le sale boulot pour lequel ils avaient créés les nazzi. Après la formation basique et une autre sur les blindés, on m'a assigné un Broadsword et on m'a envoyé combattre les punaises.

On pensait que ça allait être simple. Les nazzi nous avaient donné des informations détaillées sur leurs créateurs quand ils se sont révoltés et nous ont rejoints. On savait qu'ils allaient venir et on pensait qu'on connaissait leurs capacités, qu'on était prêts. Personne ne nous avait prévenus que le vaisseau-ruche allait faire cette taille-là ou avoir ce genre de capacités tactiques. La première Guerre arcanotechnologique avait l'air d'une promenade de santé à côté. On a dû s'adapter fissa.

Au cours de ma carrière, j'ai piloté tous les mechas construits par des humains et j'ai au moins deux douzaines de victoires confirmées à bord de chacun. Je préfère les bécanes conçues pour l'affrontement direct. Les mechas furtifs et de reconnaissance, c'est pas pour moi. C'est sur des Broadsword que je me suis le plus branché. Je connais des nazzi qui les traitent de «briques», mais je préfère être dans un truc capable d'encaisser les tirs ennemis en restant opérationnel plutôt que dans une coquille de noix rapide et mobile.

J'ai jamais été à l'intérieur d'un engel et j'en ai pas l'intention. J'ai un problème avec l'idée de me faire implanter un truc dans la tête pour entrer en contact avec ce genre de chose. Attention, je dis pas qu'ils n'ont pas un rôle à jouer.

J'ai participé à tous les conflits importants à part l'Alaska. J'étais parmi tous ceux qui attendaient à Ground Zero quand les migos sont arrivés. Comme la plupart des pilotes ce jour-là, j'ai tenu à peu près onze minutes. Je me suis réveillé au Groenland avec deux jambes en moins. Ils m'en ont greffé une nouvelle paire clonée et m'ont placé en physiothérapie, puis je me suis retrouvé sur mes deux pieds, en partance pour le nord de la Russie. C'était exactement comme ce qu'on raconte. On passait la plus grande partie de notre temps à prier pour que les punaises n'attaquent pas au beau milieu de l'hiver, ce qu'elles adorent faire. Juste après l'équinoxe, ils sont arrivés. Nous avons résisté trois semaines. Un appareil ennemi m'a abattu, un de ces «poissons d'argent» que j'avais pas vu. Cette fois je me suis réveillé en Allemagne. On m'avait cloné de nouveaux bras et de nouvelles jambes et il me restait encore quelques engelures. À la fin de ma physiothérapie, j'ai été réassigné en Russie et j'y ai passé les deux années suivantes. Nous avons retenu les migos, mais c'était plus parce qu'ils ne forçaient pas que parce qu'on les avait arrêtés.

On a fini par m'envoyer en Europe de l'Est. Le Typhon maraudeur était en train de déferler sur l'Asie en exterminant tout sur son passage. C'était pas le genre de choses auxquelles on pouvait être préparé. C'était une horde furieuse de monstres extraterrestres et de cannibales, pas une armée organisée. Beaucoup de gars perdirent la tête quand le Typhon débarquait. Nos lignes cédaient vite. Je me suis battu et j'ai eu la chance de m'en tirer vivant et indemne; l'armée avait un excellent plan d'évacuation en place en Europe à l'époque.

C'est justement là qu'on nous a appris qu'on livrait la Guerre des éons maintenant. Avec l'entrée dans la danse des cultes hostiles, la guerre devenait une affaire d'ennemis multiples sur des fronts multiples. Les civils eux, étaient optimistes. Les informations leur répétaient que le gouvernement contrôlait la situation. Mais nous, au front, on était pas du même avis.

Actuellement, je suis affecté en Chine. Les soldats que je mène combattent presque tous les jours contre les membres du Typhon, qui se jettent contre nos lignes comme des chiens enragés. J'ajoute personnellement une cible ennemie à mon palmarès tous les deux jours. Je suis à l'abri derrière le front, pourtant j'ai failli mourir trois fois en trois ans.

Et maintenant, vous venez me parler du syndrome de la Guerre des éons. Laissez-moi vous expliquer un truc, si ça n'était pas déjà clair. La plupart de mes amis sont morts au combat. Ceux qui sont encore en vie ne sourient plus beaucoup. Je ne pourrai pas retourner à la vie civile après ce que j'ai vu. Chacun de mes membres et de mes principaux organes a été remplacé au moins deux fois et j'ai subi une reconstruction complète de la moelle épinière. On dit que c'est la convalescence la plus douloureuse

qu'on peut vivre aujourd'hui, et c'est vrai. En neuf ans, j'ai passé dix-huit mois dans des hôpitaux ou en physio, et dix-huit de plus en traitement psychiatrique. Pour couronner le tout, ma femme m'a quitté. Mais qui pourrait lui en vouloir, au fond? Oh, et elle ne me laisse plus voir ma fille qu'une semaine par an, au moment de son anniversaire.

Le syndrome de la Guerre des éons, c'est pas perdre la tête. C'est perdre vos amis. C'est perdre votre famille. C'est perdre tous les espoirs qu'il pouvait vous rester.

On dit que la guerre, c'est l'enfer. L'enfer, je l'ai vu. Ça, c'est pire.»





Bienvenue dans *CthulhuTech*. Un univers nouveau vous attend, un univers de mechas géants, d'arcanotechnologie, de magie hermétique et d'horreurs indicibles venues d'au-delà du temps et de l'espace. Cet univers, c'est le nôtre dans de nombreuses années. L'époque est celle des étranges éons, celle où les astres sont à nouveaux propices, alignés pour libérer les Grands Anciens de leur prison hors de notre univers. Nous sommes en pleine Guerre des éons, une guerre désespérée menée par ce qui reste de l'humanité contre sa propre extinction.

CthulhuTech est un univers hybride qui mélange deux paradigmes distincts. D'un côté, c'est un monde d'anime rempli de mechas, des robots géants de combat pilotés. C'est le royaume des aventures débridées, du courage et de l'ingéniosité, éclairé par l'espoir qu'un jour meilleur approche. D'un autre côté, c'est un monde peuplé d'horreurs étranges, dans lequel des choses incompréhensibles vivent au-delà de la réalité des humains. Ici, les dieux sont des créatures monstrueuses, dans les desseins desquelles les créatures inférieures comme l'homme n'ont pas leur place, c'est un univers de ténèbres, de révélations accablantes et de démenche.

Ce chapitre vous fournira le plan de ce livre de base. Il vous expliquera les termes utilisés, vous détaillera la structure du texte et vous révélera quelques-unes de nos sources d'inspiration. Bonne chance, et amusez-vous bien !

LES TERMES

Les jeux narratifs ont un langage propre. Les règles comme l'univers utilisent de nouveaux termes avec lesquels vous ne serez pas forcément familiers. Pour clarifier un peu les choses au cours de votre progression, nous allons détailler ici quelques-uns de ces termes. Ils sont tous expliqués de façon complète dans la suite de l'ouvrage.

LES TERMES DE RÈGLES

Figurant : l'un des nombreux personnages secondaires qui apparaissent dans l'histoire et sont interprétés par le narrateur.

Jeu narratif : une pratique interactive de narration, qui n'existe que grâce à l'imagination des participants. Une personne joue le rôle du narrateur pour gérer et animer le jeu tandis que les autres endossent chacun le rôle d'un protagoniste qu'ils créent eux-mêmes.

Narrateur : la personne qui choisit de créer l'intrigue, d'interpréter les figurants, de trancher les questions de règles, et de façon plus générale d'animer l'expérience interactive de narration.

Protagoniste : l'un des personnages fictifs interprétés par les participants d'un jeu narratif. Les protagonistes sont les personnages principaux de l'histoire et c'est sur eux que se concentre l'intrigue.

LES TERMES DE L'UNIVERS

Arcanotech : la fusion de principes scientifiques et mystiques. L'arcanotechnologie s'appuie actuellement sur certains concepts non-euclidiens dont l'application permet de créer une source d'énergie inépuisable. Certains effets secondaires de l'arcanotechnologie ont mené à la création des mechas qui sont devenus les principales machines de guerre de la Guerre des éons.

Chrysalis Corp. : l'une des rares grandes corporations à avoir survécu à la Guerre des éons. La corporation Chrysalis sert le Nouveau Gouvernement Planétaire de différentes façons. Mais elle est secrètement contrôlée par les Enfants du Chaos et travaille à saboter le Nouveau Gouvernement Planétaire de l'intérieur.

Cthulhu : le plus craint des Grands Anciens. Cthulhu dort du sommeil des morts, prisonnier de la cité engloutie de R'lyeh. S'il venait à revenir, les érudits s'accordent pour dire que cela marquerait la fin de la Guerre des éons et la destruction de toute vie mortelle sur Terre.

Cultes, les : le terme cultes fait référence à l'un des trois cultes principaux qui menacent le Nouveau Gouvernement



Planétaire: les *Enfants du Chaos*, les *Disciples de l'Innommable*, et l'*Ordre Esotérique de Dagon*.

Dhohanoïdes: les agents d'élite des *Enfants du Chaos* et de la corporation *Chrysalis*. Créés par la magie corruptrice du rituel de transfiguration, les dhohanoïdes sont des mortels capables de se transformer en monstres horribles, à moins que ce ne soit l'inverse.

Dieux extérieurs, les: les plus grands et les plus anciens de tous les dieux secrets et véritables. Les Dieux extérieurs semblent constitués des énergies primordiales de l'univers. À l'exception de *Nyarlathep*, ils n'ont eu que peu d'interactions avec les mortels.

Disciples de l'Innommable, les (DDI): le culte d'*Hastur* (l'Innommable), divisé en deux sectes: les *Ombres de la Mort* qui croient en la dégradation, et le *Typhon maraudeur* qui croit en la destruction. *Hastur* ne favorise aucune des deux sectes, et elles opèrent toutes les deux sous son égide.

Enfants du Chaos, les: le culte secret de *Nyarlathep*, l'un des Dieux extérieurs. Suite à la découverte par la corporation *Chrysalis* du rituel de transfiguration, les *Enfants du Chaos* infiltrèrent la société et en prirent le contrôle. Ces deux entités n'en font plus qu'une et sont capables de créer des *Dhohanoïdes*, leurs soldats d'élite. Ils obéissent à la volonté du mystérieux *Nyarlathep* et on prétend qu'ils sont responsables de la *Guerre des éons*.

Engel: un mecha cybernétique, à la fois machine et créature; un mecha vivant. Les pilotes se connectent au système nerveux central de ces cyborgs géants. Ce sont les éléments les plus terrifiants de l'arsenal du *Nouveau Gouvernement Planétaire*. Le pluriel de ce mot est «engels», une version abâtardie de l'allemand d'origine.

Étranges éons, les: une époque annoncée par d'antiques prophéties, lors de laquelle les «astres seront propices», ce qui permettra aux *Grands Anciens* de se réveiller (ou de s'échapper de leur prison, selon les interprétations) et d'infliger leurs déprédations à la Terre; c'est l'époque de *CthulhuTech*.

Fondation Ashcroft, la: l'une des rares grandes corporations à avoir survécu à la *Guerre des éons*. La Fondation Ashcroft est l'organisation responsable de la création de l'*Arcanotechnologie*. C'est le principal pôle de recherche et développement du *Nouveau Gouvernement Planétaire*, et elle joue aussi un rôle consultatif auprès de ce gouvernement sur d'autres sujets.

Grands Anciens, les: de puissantes créatures extraterrestres qui dominèrent autrefois la Terre. Ces dieux obscurs disparurent il y a des éons mais reviennent aujourd'hui pour reprendre leur place, en tant que maîtres de ce monde.

Guerre des éons, la: la plus grande des guerres, celle des *étranges éons*. Les humains et les *nazzadi* luttent pour leur survie contre les envahisseurs extraterrestres *migos* et la menace du retour des *Grands Anciens* et de leurs cultes.

Hastur: aussi connu comme l'Innommable ou Celui qui ne doit pas être nommé. Le dieu mort *Hastur* est peut-être le plus énigmatique des *Grands anciens*. Par l'intermédiaire de son avatar du roi en haillons, *Hastur* est l'autorité suprême au sein de son propre culte, les *Disciples de l'Innommable*.

Immémorés, les: les plus méconnues et incomprises des divinités secrètes occultes. Certaines histoires prétendent qu'ils auraient été responsables de l'exil des *Grands Anciens* il y a une éternité.

Magicien: une créature qui a appris à canaliser le pouvoir de la magie grâce à des rituels complexes. Ce terme est essentiellement utilisé pour des amateurs. Voir aussi *Sorcier*.

Magie: la capacité, acquise par l'étude, à manipuler les énergies de l'univers selon des méthodes définies, appelées rituels ou sortilèges. La magie est dangereuse, mais très puissante. Ceux qui la pratiquent sont nommés *sorciers* ou *magiciens*.

Mecha: un robot géant piloté et alimenté par l'*Arcanotechnologie*, qui sert de machine de guerre. Unifiés incroyablement versatiles, les mechas ont quasiment remplacé toutes les autres machines au combat.

Migos: d'étranges créatures extraterrestres venues de Pluton. Leur apparence est une combinaison horrible de champignon, d'insecte et de crustacé. L'objectif des migos est l'asservissement de la race humaine, l'extinction de la race *nazzadi* et la destruction des cultes.

Mortel: n'importe quelle créature naturelle de la Terre qui vit et meurt à la surface de la planète. Ce terme est le plus souvent utilisé pour désigner les espèces conscientes dominantes: les humains et les *nazzadi*.

Nazzadi: une race extraterrestre génétiquement conçue par les migos à partir d'ADN humain. Ils furent dotés par leurs créateurs d'une histoire et d'une culture fabriquées de toutes pièces, et envoyés détruire la race humaine. Suite à la révélation de la

russe des migos, les *nazzadi* se joignent à la race humaine et sont maintenant partie intégrante du *Nouveau Gouvernement Planétaire*. **Nouveau Gouvernement Planétaire, le (NGP)**: le gouvernement démocratique unifié de la Terre, composé des populations humaines restantes et des *nazzadi* intégrés, respectivement 2,5 et 1,8 milliards de personnes.

Nyarlahotep: l'un des *Dieux extérieurs*. Ce dieu s'intéresse depuis longtemps aux affaires humaines. Lui et son culte, les *Enfants du Chaos*, guident actuellement les actions de la *corporation Chrysalis* et de ses agents *dhoanoides*.

Ombres de la Mort, les: les disciples de l'Ombre de la Mort; la secte au sein des *Disciples de l'Innommable* qui professe que les mortels doivent être méthodiquement avilis et corrompus, pour être en mesure de servir les *Grands Anciens* après leur retour.

Ordre Ésotérique de Dagon, l' (OED): le culte de *Cthulhu* et de ses créatures. Il existe dans les régions côtières et sur les îles et recrute essentiellement parmi les Profonds, des hommes-poissons batraciens, et ceux qui sont corrompus par leur sang. L'OED espère trouver la cité insulaire perdue de R'lyeh afin de réveiller son dieu *Cthulhu*.

Projet Engel, le: un projet spécial sur lequel le *Nouveau Gouvernement Planétaire* et la *Fondation Ashcroft* coopèrent pour créer un *mecha* mi-machine, mi-créature appelé un *engel*.

Société hermétique, la: une organisation secrète dédiée à aider le *Nouveau Gouvernement Planétaire*. Ses membres mènent une guerre de l'ombre contre les *Enfants du Chaos* et leurs *dhoanoides* et sont les seuls à posséder les secrets de la création des *tagers*, leurs guerriers sacrés symbiotes.

Sorcellerie: un synonyme plus formel de *magie*.

Sorcier: une créature qui a appris à canaliser le pouvoir de la *magie* grâce à des rituels complexes. Il s'agit du terme formel désignant ceux qui prennent cette étude très au sérieux. Voir aussi *magicien*.

Tager: un guerrier de la *Société hermétique*. Un humain ou un *nazzadi* ayant subi le rituel de l'union sacrée, et qui a ainsi fusionné avec un symbiote extradimensionnel pour devenir plus que mortel. Un monstre au cœur d'homme.

Typhon maraudeur, le: la secte au sein des *Disciples de l'Innommable* qui professe que tout vestige des races humaine et *nazzadi* doit être éliminé de la surface de la Terre pour préparer le retour des *Grands Anciens*.

LA GAMME CTHULHU TECH

Ce livre de base n'est que le premier d'une longue série de livres qui détaillent l'univers de *CthulhuTech*. Voici une présentation rapide de quelques-uns d'entre eux.

- *Sombres Passions* introduit les cultes qui se cachent au cœur de la société, juste à votre porte.
- *Vade Mecum*: un guide pour *CthulhuTech* introduit les parapsys et développe les agences du *Nouveau Gouvernement Planétaire*, les *mechas*, les *tagers* et la *magie*.
- *Le Regard des Damnés* détaille les principaux événements et les intrigues de la première année de l'histoire de *CthulhuTech*.

LE LIVRE

Ce livre est divisé en chapitres traitant d'une partie importante de l'univers ou des règles du jeu. Voici la liste de ces chapitres; elle vous donnera une idée de ce qui vous attend dans la suite de l'ouvrage mais vous aidera aussi à retrouver des détails spécifiques. De courtes fictions s'intercalent entre ces chapitres pour vous aider à vous faire une meilleure idée de l'univers de *CthulhuTech*.

Le Chapitre un: Bienvenue est celui que vous êtes actuellement en train de lire. Il a pour but de vous familiariser avec l'univers et de vous donner la liste de ce que contient ce livre.

Le Chapitre deux: C'était hier, voici aujourd'hui vous présente l'univers. Il vous donne une chronologie, explique comment le monde est devenu ce qu'il est et fournit des détails sur chacun des acteurs importants de la Guerre des éons.

Le Chapitre trois: L'art du jeu vous donne un aperçu de ce qu'est un jeu narratif et de la façon dont il fonctionne.

Le Chapitre quatre: Le système de jeu vous explique comment les choses fonctionnent dans *CthulhuTech*. Il détaille les règles du jeu: ce que signifient les valeurs et comment résoudre les actions des personnages.

Le Chapitre cinq: L'alter ego vous guide dans la création d'un protagoniste destiné au jeu.

Le Chapitre six: Les compétences passe en revue chacune des compétences de *CthulhuTech*, en détail.

Le Chapitre sept: Les traits particuliers détaille tous les avantages et désavantages.

Le Chapitre huit: La voie du futur présente le niveau technologique de la société du *Nouveau Gouvernement Planétaire* ainsi que les objets que les protagonistes pourraient posséder ou désirer.

Le Chapitre neuf: Vie, mort et folie traitent des règles qui régissent toutes les formes de conflits ainsi que celles qui gèrent les effets de la peur et de la folie.

Le Chapitre dix: Les nouvelles machines de guerre fournit des règles pour les *mechas* ainsi qu'une liste des machines utilisées dans la Guerre des éons.

Le Chapitre onze: Murmures blasphématoires aborde le fonctionnement de la magie rituelle dans *CthulhuTech* et donne une liste de grimoires et de sortilèges.

Le Chapitre douze: Horreurs innommables traite des créatures inhumaines qui menacent la Terre.

Le Chapitre treize: Homicide véhiculé décrit les machines destinées au transport comme à la guerre.

Le Chapitre quatorze: Lever le voile donne un aperçu de l'histoire secrète et de la structure cosmique de l'univers. C'est une ressource destinée uniquement aux narrateurs.

Le Chapitre quinze: Le rôle du narrateur décrit plus en détail le rôle du narrateur et lui fournit des outils qui l'aideront à créer de meilleures histoires pour sa partie.

Le Chapitre seize: La population fournit les caractéristiques de jeu de tout un éventail de figurants qui pourront servir aux narrateurs.

Le Chapitre dix-sept: Guerre, peur et vendetta contient deux histoires complètes et prêtes à jouer pour un nouveau groupe ainsi que quelques idées d'histoire que chaque narrateur pourra étoffer à sa guise.

Le Chapitre dix-huit: Appendices contient l'index.

À PROPOS D'HPL

Beaucoup d'entre vous, qui lisez ce livre, découvrent le genre d'horreur cosmique créé par H. P. Lovecraft. Mais d'autres le connaissent déjà et sont des fans de longue date de ses œuvres. C'est à eux que cette note est destinée.

CthulhuTech est un mélange de différents genres, parmi lesquels l'anime et l'horreur ésotérique. Bien que le jeu ait été influencé et inspiré par H. P. Lovecraft et son cercle d'écrivains, il n'est pas asservi à l'univers qu'il a (et qu'ils ont) créé. Certaines choses pourraient vous sembler familières au premier abord, mais vous découvrirez après un examen plus détaillé qu'elles sont différentes. Amusez-vous bien!

SOURCES ET INFLUENCES

Cthulhu Tech n'est pas sorti de nulle part. De nombreuses œuvres, à la fois des romans et des films, ont influencé le développement de cet univers. En voici une liste, au cas où vous souhaiteriez les explorer vous aussi.

LES LIVRES

A Guide to the Cthulhu Cult, de Fred Pelton (en anglais), est un ouvrage intéressant qui couvre l'histoire du monde du mythe de Cthulhu, ses langues, ses livres et ses races, un aperçu des cultes du mythe, ainsi que ses fragments supposés perdus. Ce livre cherche à tirer des informations de sources diverses, et il est très amusant à lire.

The Necronomicon, de George Hay et Robert Turner aux éditions Belfond, est une version imaginaire de l'œuvre fictive de Lovecraft. Le *Necronomicon* ne contient pas de des passages du mythe, mais aussi des illustrations et des essais sur Lovecraft et sur l'ouvrage lui-même.

The R'lyeh Text, de George Hay chez Skoob Edition (en anglais), est censé être l'ouvrage complémentaire au *Necronomicon*.

LES HISTOIRES

Celui qui chuchotait dans les ténèbres, de H. P. Lovecraft, raconte l'histoire d'un homme confronté à d'effrayantes créatures extraterrestres sur son domaine fermier dans les montagnes, et c'est une mine d'informations sur les migos.

Celui qui hantait les ténèbres, de H. P. Lovecraft, est l'histoire d'un homme attiré par une église abandonnée et obscure. Sa fascination morbide lui offre une connaissance approfondie des sciences occultes et la mort aux mains d'un avatar de Nyarlathotep.

L'Appel de Cthulhu, de H. P. Lovecraft. L'histoire de R'lyeh et Cthulhu est un exemple intéressant de l'influence qu'exercent les Grands Anciens à travers rêves et visions.

L'Horreur de Dunwich, de H. P. Lovecraft, est l'histoire d'une famille corrompue par les Étrangers.

Le Cauchemar d'Innsmouth, de H. P. Lovecraft, est l'histoire d'un homme coincé à Innsmouth, le repaire de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Découvrant une ville peuplée d'humains corrompus et d'hybrides, il doit fuir pour sauver sa vie. Une excellente ressource sur les profonds.

Le Monstre sur le seuil, de H. P. Lovecraft, est l'histoire d'un homme qui a le malheur d'épouser une hybride et devient la victime d'un échange de corps magique.

LES ANIME

Guyver est l'histoire d'une armure bio-organique extraterrestre, d'une corporation maléfique qui cherche à dominer le monde et d'un lycéen qui se retrouve au mauvais moment au mauvais endroit. Les combinaisons Guyver sont classieuses, comme d'ailleurs les horribles zoanodites ennemis. *Guyver* a influencé les tagers et les dhoanoides dans *Cthulhu Tech* et nous vous recommandons fortement son visionnage.

MD Geist est un super-soldat perdu récupéré par l'armée régulière qui cherche à désamorcer une machine infernale. Les séquences d'action sont d'excellents exemples de combats dans le style anime – en particulier la scène finale.

Neon Genesis Evangelion est l'histoire fascinante d'une Terre ravagée par des créatures extraterrestres géantes quasi-invincibles qu'on appelle les Anges. Le seul espoir qu'ont les survivants humains de résister à leurs attaques est un groupe d'adolescents dotés de la capacité étrange de piloter les mystérieux Evangelions – des mechas cybernétiques. L'intrigue est intéressante et la fin est audacieuse. *Neon Genesis* a servi d'inspiration pour les engels de *Cthulhu Tech* et nous vous conseillons fortement de le voir.

RahXephon est l'histoire d'un garçon libéré d'une bulle temporelle contrôlée placée sur Tokyo grâce à sa connexion avec le mystérieux mecha vivant RahXephon. Cette histoire parle d'invasisseurs venus d'une autre dimension, du pouvoir de la musique, et du caractère inéluctable de la destinée. Les Dolems à l'apparence de statues qui combattent pour les Muliens sont aussi intéressants que RahXephon lui-même – l'une des sources d'inspirations pour les engels.

Robotech: Macross est l'anime de mecha par excellence. La première des séries *Robotech* suit le jeune équipage du SDF-1 (pour Forteresse Super-Dimensionnelle 1) dans son combat pour sauver la Terre des extraterrestres géants Zentradi. Les robots transformables Varitech sont à la fois stylés et mortellement efficaces contre les Regult zentradi aux longues pattes.

Robotech: New Generation est la troisième série *Robotech*. Là Terry y est envahie et dévastée par des extraterrestres appelés les Invids. Les Invids s'avèrent être les véritables maîtres de la protoculture – l'étrange substance qui fournit leur énergie aux mechas. Les Maîtres de Robotech les ont trahis et ont failli les détruire il y a bien longtemps et les extraterrestres chassent maintenant la protoculture dans tout l'univers tout en réglant leurs comptes. L'histoire s'attache à un pilote de Varitech abattu et à sa bande hétéroclite de rebelles humains, qui cherchent à repousser les Invids de la planète une bonne fois pour toutes. Les Cyclones, de petits mechas composés d'une armure de combat et d'une moto transformable, sont bien trouvés.

Robotech: The Masters est la deuxième série *Robotech*. Cette histoire se concentre sur la nouvelle alliance terrestre après le départ du SDF-3 pour trouver le monde d'origine des maîtres extraterrestres des Zentradi. Malheureusement pour les humains, pendant que la forteresse est en route, les Maîtres de Robotech viennent attaquer la Terre. Le design des mechas est étrangement décalé par rapport à l'ensemble des séries, mais les tanks antigrav de la Croix du Sud ont une sacrée classe.

Robotech: The Sentinels est la dernière des séries *Robotech*. Il ne s'agit que du début d'une série qui n'a jamais été terminée. L'histoire suit l'équipage du SDF-3, qui s'est perdu dans l'espace. Ses membres finissent par atteindre le monde d'origine des Maîtres de Robotech et s'y trouvent confrontés à toujours plus d'Invid fous furieux. Pour ceux que cela intéresse, l'histoire complète existe sous forme écrite. Le design des mechas dans *The Sentinels* atteint le summum de toutes les séries *Robotech*.

chapitre deux

C'était hier, voici aujourd'hui

CHRONOLOGIE

(Début du 21^e siècle) **Nouveau mouvement mondialiste** – les relations internationales sont tendues. Une économie mondiale interdépendante, les efforts internationaux pour lutter contre le terrorisme mondial et la promotion commune des droits civiques amènent à réévaluer le rôle des Nations Unies et de l'OTAN dans les affaires du monde. Soutenus par des intérêts économiques internationaux, des diplomates de l'Union Européenne et de la Russie appellent à une restructuration de la charte des Nations Unies pour leur donner une plus grande autorité en matière de législation internationale et d'application de cette législation.

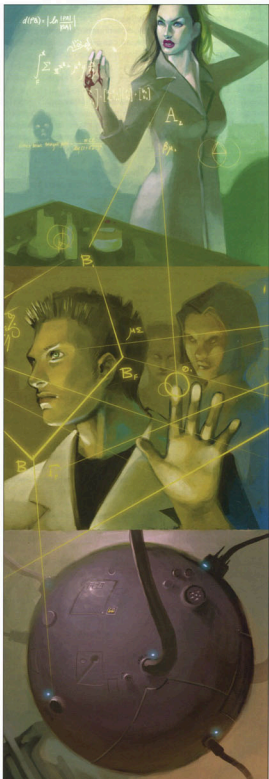
(2013) **Découverte des Mystères Intérieurs** – traduit d'un antique dialecte germanique, *Les Mystères Intérieurs* est reconnu comme étant le plus ancien et le plus obscur des textes de référence connus sur les principes de la géométrie interdimensionnelle non-euclidienne. Le texte décrit la manipulation d'énergies mystiques canalisées grâce à des points de référence communs qui traversent la courbure de l'espace interdimensionnel. L'utilisation la plus élémentaire et pratique de ces énergies consiste à développer une source d'énergie inépuisable selon des principes «magiques». Les archives de l'histoire humaine ne contiennent que des références très vagues et isolées à ce texte dont l'importance n'a d'égal que la rareté. Il est finalement découvert dans la collection d'un érudit discret et solitaire, le docteur Harrison Lovechild. Suite à la mystérieuse disparition de Lovechild, présumé mort, toute sa bibliothèque est donnée à l'université Miskatonic à Arkham.

(2015) **Fondation des Nouvelles Nations Unies** – lassés de devoir mener la majorité des actions militaires de régulation du monde, et ressentant le besoin de stimuler une économie trop longtemps stagnante en réduisant les restrictions sur le commerce international, les États-Unis commencent à soutenir le nouveau mouvement mondialiste. La présidente des États-Unis, Amanda Stimson, négocie avec les élus européens et russes pour créer un gouvernement central des Nations Unies, fondé sur des principes démocratiques. L'OTAN devient l'organe militaire de l'ONU, chargé de faire appliquer les résolutions du Conseil de sécurité. Le congrès américain ratifie le Stimson Act qui confère aux Nations Unies le pouvoir législatif en matière de lois internationales, le contrôle des droits de douane et le droit de mobiliser une force militaire internationale si le Conseil de sécurité l'autorise. D'autres nations suivent cet exemple et c'est ainsi que naissent les Nouvelles Nations Unies.

(2017) **Émergence d'un nouvel esprit pionnier** – sous l'autorité des Nouvelles Nations Unies (NNU), des efforts internationaux s'organisent pour explorer de nouvelles formes de ressources naturelles. Les plans du projet Atlantis sont posés pour explorer les possibilités d'alimenter une population mondiale toujours plus importante grâce à l'agriculture sous-marine. De même, le projet Prométhée est lancé pour envoyer des missions d'exploration habitées sur Mars et les lunes de Jupiter et Saturne.

(2019) **Découverte de l'arcanotechnologie par Teresa Ashcroft** – Teresa Ashcroft, une jeune et brillante étudiante en thèse de doctorat à l'université Miskatonic, s'intéresse par hasard aux *Mystères Intérieurs* alors qu'elle effectue des recherches dans les documents en accès réservé de l'université. De plus en plus obsédée par le potentiel des connaissances qu'elle vient d'acquérir, elle utilise les principes mathématiques non-euclidiens du livre pour explorer un domaine d'études scientifiques complètement nouveau. Le développement de la technologie arcanique, ou arcanotechnologie, réussit à créer une discipline fonctionnelle en mêlant des principes mystiques et scientifiques. Les théories de Teresa Ashcroft sont sur le point de révolutionner le monde, mais l'étude de l'arcanotechnologie finit par lui faire perdre la raison.

(2023) **Premières recherches de Simon Yi sur la motrice-D** – l'un des collègues de Teresa Ashcroft, Simon Yi, décide de poursuivre les recherches de celle-ci de son côté. Après avoir consulté les notes d'Ashcroft, Yi s'attelle à l'élaboration d'une source d'énergie arcanotechnologique. Le résultat de ces recherches est ce que Yi appelle la motrice dimensionnelle,



abrégi en motrice-D. Malheureusement, l'exploration de ces secrets mène Yi à la démente comme Ashcroft avant lui.

(2026) Poursuite de la recherche arcanotechnologique par le docteur Golvash Czemy – une part importante des premiers succès de Simon Yi était due à des concertations avec son ami proche le docteur Golvash Czemy. Franc-maçon d'origine polonaise et expert reconnu de la théorie des quanta, Czemy enseignait à l'université d'Ingolstadt en Bavière. La plongée dans la folie de Yi laisse les administrateurs de l'université Miskatonic bien en peine de trouver quelqu'un capable de poursuivre ses travaux et ceux d'Ashcroft. Sachant que Czemy est déjà familier de certaines parties des recherches de Yi, ils l'invitent à venir continuer l'exploration de l'arcanotechnologie à Arkham. Czemy est bien conscient du sort de ses prédécesseurs. Il réalise le danger qui pèse sur ceux qui jouent avec ce genre de connaissances et réunit une équipe de recherches afin de diviser le projet en plusieurs sous-sections. Il réussit ainsi à préserver la santé mentale de toute l'équipe. Malgré ces précautions, de nombreux membres de son personnel souffrent de dépressions nerveuses, de crises psychotiques et de cauchemars récurrents.

(2027) Création de la fondation Ashcroft – Golvash Czemy et Alice Faye Morgan, du conseil d'administration de l'université Miskatonic, réalisent rapidement que l'ampleur des recherches arcanotechnologiques va bientôt dépasser la capacité de financement de cette institution. Ils entament les démarches de création d'une corporation destinée à faire passer la recherche en arcanotechnologie au niveau supérieur. La majorité des fonds sont rassemblés grâce à des sources privées, bien qu'une partie provienne de subventions gouvernementales coordonnées par le père de Teresa Ashcroft, le sénateur Albert Ashcroft. La fondation Ashcroft, nommée ainsi en l'honneur des travaux fondateurs de Teresa, est créée pour mener la prochaine révolution technologique mondiale; Morgan en est PDG et Czemy est à la tête de la recherche et du développement.

(2030) La première motrice-D – Le premier succès de la fondation Ashcroft est la création d'un prototype de motrice-D. La première phase d'essais se passe bien. Mais de nombreux membres du personnel de test sont blessés ou tués lorsqu'un prototype connaît une défaillance, ce qui permet à une « forme de vie dangereuse » de se manifester à travers un portail interdimensionnel. Malgré cet incident, les essais de la motrice-D en tant que source d'énergie inépuisable s'avèrent concluants.

(2031) Mise à l'essai de véhicules alimentés par une motrice-D – La motrice-D est finalement testée en tant que source d'alimentation principale de véhicules motorisés. Bizarrement, les premiers essais des véhicules alimentés par une motrice-D révèlent un effet secondaire intéressant sur leur pilote. Les perceptions de celui-ci deviennent extrêmement sensibles aux caractéristiques physiques de son véhicule et à ses performances potentielles. On dirait presque que le pilote arrive à « sentir » le véhicule comme s'il s'agissait d'une extension de son propre corps. Les représentants de la fondation considèrent cet effet secondaire comme un avantage imprévu.

(2033) Présentation publique de la motrice-D – les merveilles de la motrice-D sont révélées au monde lors d'une énorme conférence de presse. La communauté scientifique fait de la résistance et critique la nouvelle technologie, mais les preuves sont bien tangibles. Après trois mois passés à tenter de discréditer, la motrice-D, les scientifiques sont obligés d'accepter les principes de l'arcanotechnologie. Une nouvelle discipline est née, et le monde en est changé à jamais.

(2034) La fondation Ashcroft devient la plus grande corporation au monde – presque du jour au lendemain, la fondation éclipe toutes les autres corporations internationales rien que par sa taille et sa puissance économique. Elle se dotte aussi d'un groupe de pression influent au sein des Nouvelles Nations Unies.

(2036) Développement du module-A – appliquées aux propulseurs antigravitationnels, les motrices-D permettent de régler le problème jusqu'alors insoluble de l'énergie nécessaire et de créer le premier système autonome de module antigravitationnel du monde (ou module-A). Des prototypes de véhicules dont les capacités de levage et de poussée sont fournies par des modules-A sont mis au point. Les véhicules à module-A révolutionnent les transports dans le monde entier. Les nations dont

l'économie dépendait autrefois de leurs exportations pétrolières subissent rapidement des crises financières.

(2039 à 2043) Progrès du projet Prométhée – les technologies de la motrice-D et du module-A permettent de créer de nouveaux engins spatiaux réutilisables.

(2040 à 2043) Conception du premier mecha arcanotechnologique – la fondation Ashcroft est chargée de développer un véhicule utilitaire fonctionnel capable d'exécuter des tâches de construction et d'exploration dans des environnements hostiles. Le docteur Haru Akimoto conçoit un prototype de véhicule à motrice-D dont la structure mécanique imite la forme humaine. Il soutient que cette forme offre la meilleure flexibilité opérationnelle et est donc la plus adaptée à des environnements variés. Le prototype dépasse toutes les attentes et le véhicule utilitaire mecha (VUM) de classe Ranger entre en production industrielle.

(2045 à 2051) Concristé des projets Atlantis et Prométhée – l'efficacité du VUM Ranger permet la construction rapide de plusieurs biodômes sous-marins et d'une station spatiale internationale. Elle conduit aussi au développement d'une exploitation minière sur la Lune, ainsi que de petites colonies sur Mars, sur les lunes de Jupiter Ganymède et Callisto, et sur la lune de Saturne Titan. Les effets secondaires de la motrice-D deviennent un facteur significatif du succès du Ranger.

(2047) Début d'une nouvelle guerre froide – les pays producteurs de pétrole du moyen orient quittent les NNU suite au soutien de celles-ci à la motrice-D. La Chine, qui avait refusé de signer la charte des NNU à cause de ses fondements démocratiques, fait bloc avec eux. Une nouvelle guerre froide commence, ce qui provoque une augmentation rapide des investissements des NNU en matière de recherche militaire.

(2048) Transformation des mechas arcanotechnologiques en armés de guerre – les NNU lancent une série d'expériences sur l'utilisation militaire des mechas du docteur Akimoto en tant que véhicules de guerre multifonctions. L'effet collatéral de connexion pilote (ECCP) de la motrice-D améliore de façon drastique les performances des pilotes. Un appel d'offres est lancé auprès des corporations de la recherche et du développement pour qu'elles lancent la conception de prototypes de mechas militaires. Les armures mechas polyvalentes finiront par remplacer les véhicules blindés militaires en tant que principale plateforme mobile de combat.

(2050) Achèvement du projet Hermès – sous contrat des NNU, la corporation Chrysalis crée un système de satellites destinés à être déployés sur diverses orbites autour du soleil. Le projet Hermès a pour but de fournir un réseau de relais de communications dans tout le système solaire, permettant un contact instantané entre la Terre et les colonies de Mars, Ganymède, Callisto et Titan. L'étendue de ce projet propulse la corporation Chrysalis dans l'arène des principaux acteurs économiques internationaux.

(2051) Premier déploiement de mechas militaires – les premiers mechas de combat sont dévoilés au grand public. Ils mesurent entre 7 et 15 mètres de haut et démontrent leurs capacités au cours d'une impressionnante série d'essais scénarisés. Ils enflamment l'imagination du public, malgré l'anxiété évidente des représentants politiques de la coalition Chine/Moyen-Orient.

(2052) Découverte du Souffle de R'lyeh – la corporation Chrysalis découvre dans les ruines de Ninive, sur les bords du Tigre, une version complète du Souffle de R'lyeh gravée dans la pierre dans la langue des premiers hommes. Grâce à des recoupements avec le tristement célèbre *Necronomicon*, ou *Livre des Noms Mortels*, les chercheurs de la corporation décryptent l'antique nom du rituel de transfiguration. D'après la légende, le rituel donne à celui sur qui il est pratiqué la forme des maîtres préhistoriques de l'humanité. Les dirigeants de la corporation voient dans cette nouvelle découverte un moyen de faire concurrence à la puissance de la fondation Ashcroft. Ils lancent un nouveau programme de recherche secret, le projet Transfiguration.

(2053) Un nouvel ennemi conspire contre l'humanité – les mystérieux migos de Pluton sont confrontés à des concurrents territoriaux à l'intérieur du système solaire. Les humains ont accepté les principes de la magie et développé des machines de guerre arcanotechnologiques. Leurs intérêts coloniaux se sont étendus dans le système solaire et menacent



l'intégrité territoriale des migos. Jugant cette situation inacceptable, ces derniers commencent à échauffer un plan pour voler le secret de la motrice-D et repousser l'humanité jusqu'à sa juste place (prisonnière de la Terre), soumise à des expériences cruelles, impuissante et inconsciente de ses véritables maîtres les migos.

(2054) Les dhohanoides originels – les premiers changeformes arcaniques sont créés parmi les survivants des essais initiaux sur le rituel de transfiguration. À cause du rôle crucial de la formule Dho, ces changeformes sont appelés dhohanoides. Il s'agit d'êtres humains capables d'adopter à volonté la forme horrible d'une créature surnaturelle (bien que certains suggèrent que c'est en réalité l'inverse). Comme toujours dans ce genre de cas, de nombreux scientifiques du projet Transfiguration paient leurs connaissances au prix fort : leur santé mentale. De même, les dhohanoides voient leur psyché définitivement altérée par le rituel.

(2055) Vol des plans de la motrice-D par les migos – des agents migos s'infiltrèrent dans le siège de la fondation Ashcroft à Arkham et volent des documents contenant les plans de la motrice-D ainsi que d'autres rapports de recherches liées à l'arcanotechnologie.

(2056) Naissance des nazzadi – Pour maintenir l'humanité dans l'ignorance de leur existence, les migos décident de créer une nouvelle force militaire gigantesque en s'appuyant sur leurs connaissances avancées de la génétique et du clonage. Dotée d'arcanotechnologies volées sur Terre, cette nouvelle armée créée de toutes pièces doit donner l'impression d'être originaire d'au-delà du système solaire. Les nazzadi, comme on les appelle, sont chargés d'envahir et d'occuper la Terre tout en dissimulant l'existence et la planète d'origine des migos.

(2056 à 2059) Préparatifs de guerre migos – les techniques de production avancées des migos permettent la création d'une armée de mechas pour les nazzadi. Une vaste flotte de guerre nazzadi est créée et équipée en l'espace de trois ans. Les migos sont convaincus que l'humanité ne parviendra pas à résister au rouleau compresseur nazzadi.

(2057) Prise de contrôle de la corporation Chrysalis par les Enfants du Chaos – des espions des Enfants du Chaos (EDC) découvrent l'existence du projet Transfiguration de la corporation Chrysalis. Ces adorateurs du dieu extérieur Nyarlathotep interprètent l'événement comme un signe que le retour des Grands Anciens est proche. Des agents des Enfants du Chaos infiltrèrent la corporation. Rapidement, la corporation Chrysalis et ses dhohanoides tombent entièrement sous le contrôle des EDC.

(2058) Disparition du vaisseau d'exploration spatiale Ashcroft – l'Ashcroft est lancé en 2057 pour aller explorer les planètes les plus éloignées du système solaire. Il est acclamé comme la plus grande réalisation technique de l'histoire et sa mission est présentée comme un nouvel espoir pour l'humanité au milieu des tensions de la guerre froide. Mais toute communication avec le vaisseau est perdue alors qu'il est en train d'explorer Neptune en 2058. Cette nouvelle crée un choc dans le monde entier, choc qui se transforme rapidement en une inquiétude intense lorsque les colonies cessent ensuite d'émettre une par une.

(2059) Début de la Première Guerre arcanotechnologique – la flotte nazzadi attaque la Terre. Les stations spatiales en orbite et la colonie minière de la lune sont détruites. Le siège de la fondation Ashcroft et l'université Miskatonic sont rasés. Cette guerre sera un conflit long et sanglant.

(2059) Nouveau Gouvernement Planétaire – devant cette nouvelle menace, les NNU déclarent la loi martiale et prennent le pas sur l'autorité des gouvernements nationaux indépendants. Des ouvertures diplomatiques rapides en direction de la Chine et du Moyen-Orient à la lumière de la crise mènent à la création d'une nouvelle organisation mondiale fondée sur les principes des NNU. Le Nouveau Gouvernement Planétaire (NGP) se forme sous la pression de l'invasion extraterrestre.

(2060) Mise en place des plans des Enfants du Chaos pour provoquer le retour des Grands Anciens – cherchant à ramener les Grands Anciens sur Terre, les EDC utilisent les dhohanoides pour rassembler autant de connaissances anciennes et occultes que possibles. Le chaos

de la Première Guerre arcanotechnologique est le signe annonciateur des derniers jours des éons.

(2062) Transcription des fragments de Ta'ge – dans le cadre d'une mission pour les Enfants du Chaos, des dhohanoides découvrent un texte inconnu lors d'une expédition au cœur de l'Arctique. Ce texte, transcription de plusieurs écrits trouvés dans une cité d'obsidienne en ruines, est baptisé *fragments de Ta'ge*. Il contient des connaissances perdues sur les Immémorés et d'autres sujets oubliés. Les *fragments de Ta'ge* sont rapportés au siège de la corporation Chrysalis à Johannesburg, en Afrique du Sud, pour être étudiés de façon plus approfondie. Les dhohanoides détruisent la cité une fois que ses secrets ont été retranscrits, afin d'assurer que les EDC conservent le monopole de ses secrets.

(2062) Révolte de renégats au sein des Enfants du Chaos – alors que les *fragments de Ta'ge* sont en cours d'étude, des renégats au sein des Enfants du Chaos volent le précieux ouvrage et détruisent les notes de recherche de la corporation Chrysalis. Ces renégats en sont venus à s'opposer à la vision du nouvel ordre mondial recherché par les Enfants du Chaos. Seuls trois des douze rebelles réussissent à s'enfuir avec les fragments.

(2062) Déplacement du siège du Nouveau Gouvernement Planétaire vers Chicago – les anciens locaux du NGP à New York sont détruits au cours d'une attaque nazzadi. Cherchant à se réinstaller dans une zone plus facilement défendable par des ressources militaires terrestres, le NGP choisit Chicago pour accueillir son nouveau siège. La fondation Ashcroft l'imite rapidement.

(2063) Formation de la Société hermétique – les anciens membres des Enfants du Chaos rallient des sympathisants à leur cause et fondent la Société hermétique. Ils commencent à déchiffrer les *fragments de Ta'ge* et dressent des plans pour s'opposer aux Enfants du Chaos.

(2064) La machine de guerre nazzadi commence à se fragmenter – les généraux « premiers-nés » nazzadi connaissent la vérité sur leurs origines mais ont été chargés d'entretenir le mensonge à ce sujet. Mais leur origine et leur raison d'être finissent par les tourmenter. Certains se rangent derrière un général de division renégat, Kyrsa, qui espère obtenir plus de pouvoir personnel en restant loyal à ses maîtres ; mais le maréchal Vreta développe au contact des humains une forme d'empathie avec eux et devient persuadé que les nazzadi n'ont pas de motif de s'opposer à eux. C'est par son intermédiaire que l'humanité découvre la véritable nature des migos et de leurs plans. Les capitaines de frégate de Vreta commencent à rallier les forces nazzadi à la nouvelle alliance, un quart seulement de la flotte reste loyal aux migos. L'armée des nazzadi restés hostiles est vaincue peu après.

(2064) Révélation du rituel de l'union sacrée – la Société hermétique déchiffre dans les *fragments de Ta'ge* une version modifiée du rituel de transfiguration, appelée rituel de l'union sacrée. Ce rituel modifié améliore celui sur lequel elle est pratiquée en le liant par symbiose avec une puissante créature surnaturelle. Grâce à un entraînement approprié et une forte volonté, l'hôte est capable de contrôler les pouvoirs de sa forme symbiotique.

(2065) Fin de la Première Guerre arcanotechnologique – les ambassadeurs nazzadi menés par le maréchal Vreta rencontrent le président du NGP Nathaniel Roosevelt lors d'une conférence dans la banlieue de Chicago, pour négocier les termes de la paix. Le traité de Schaumburg est signé et la guerre prend officiellement fin. Les nazzadi sont intégrés à la société du Nouveau Gouvernement Planétaire. Des bandes des nazzadi renégats continuent toutefois à défier l'autorité du NGP.

(2065) Les premiers tagers – la Société hermétique tente d'exécuter le rituel de l'union sacrée sur des individus bien sélectionnés. Seuls deux des six sujets de test initiaux survivent au processus. Le symbiote Ta'ge prend la forme d'une carapace surnaturelle et inhumaine qui confère une grande puissance à son hôte. Les tagers, qui tirent leur nom des fragments, deviennent l'arme idéale pour combattre les dhohanoides et leurs maîtres des Enfants du Chaos.

(2066) Préparatifs d'une nouvelle offensive des migos – désormais connus des humains, les migos courent le risque d'une attaque terrienne contre Pluton. Ils décident de lancer une frappe préventive en utilisant toutes les ressources à leur disposition, y compris des mechas arcanotechnologiques, des connaissances scientifiques et technologiques de





pointe et de la sorcellerie. La menace que les nazzadi représentaient n'est qu'un détail en comparaison des migos.

(2067) Reconstruction – d'importants efforts sont faits pour reconstruire la Terre ravagée par la guerre. Le président Ryoko Fujiwara présente une législation visant à créer ce qu'il nomme la « Société nouvelle ». De nouveaux chefs-d'œuvre architecturaux construits à partir des dernières innovations de l'industrie des composés polymères synthétiques remplacent les jungles de béton du passé. Certaines villes nouvelles comme New Tokyo remplacent complètement les ruines de la ville précédente. L'une des initiatives de la « Société nouvelle » est la création d'un nouvel état nazzadi au sein du NGP : Cuba et Haïti deviennent l'état nazzadi de Nazza-Duhni.

(2067) Début de la Guerre des ombres – la Société hermétique, maintenant dotée d'une force de tagers, commence sa guerre secrète contre les Enfants du Chaos et les dhohanoides.

(2073) Avènement de l'Innommable – les Enfants du Chaos lancent un nouveau projet pour favoriser l'essor des forces de la destruction, de la corruption et de la ruine, en utilisant la corporation Chrysalis comme façade. Le projet du Roi déchu arrive à son terme sur un plateau proche du Tibet, nommé Leng dans les textes antiques. L'avatar du dieu mort Hastur fait son retour dans notre monde.

(2074) Début de la Seconde Guerre arcanotechnologique – Les migos relancent leur guerre contre l'humanité. Grâce à leurs connaissances approfondies des sciences occultes, ils lâchent d'horribles créatures contre la Terre pour affaiblir leurs ennemis avant de pénétrer eux-mêmes dans l'arène.

(2074) Rassemblement des Disciples de l'Innommable – les Disciples de l'Innommable (DDI) se rassemblent en Asie centrale au sein de deux factions. Le Typhon maraudeur cherche à faciliter le retour des Grands Anciens en éliminant toute trace des mortels sur Terre. Les Ombres de la Mort préfèrent s'infiltrer dans la société pour y répandre la corruption et la profanation. Leur objectif est de réduire tous les mortels au niveau de corruption qui convient pour des serviteurs des Grands Anciens. L'Innommable coordonne les actions des deux voies, ce qui amène chaque camp à se persuader qu'il est sur la bonne voie.

(2075 à 2077) Invasion de la Terre par les migos – équipés de leur propre type de mechas, les migos lancent une attaque contre le Nouveau Gouvernement Planétaire. Ils sont deux fois plus nombreux que ne l'étaient les forces nazzadi de la Première Guerre arcanotechnologique. En deux ans, le NGP perd le contrôle d'un tiers de la planète, désormais occupé par les migos. Ceux-ci exterminent les nazzadi, mais réduisent les humains en esclavage et en font des sujets d'expériences.

(2075) Les Enfants du Chaos sur la piste de Cthulhu – les Enfants du Chaos se mettent à la recherche de traces du Grand Ancien Cthulhu dans les profondeurs des océans. Ils entrent en contact avec Dagon et ses profonds et ressuscitent l'Ordre Ésotérique de Dagon. La première étape du nouvel ordre, composé de profonds, d'hybrides, d'engances et d'adorateurs mortels, en vue de sa domination des océans terrestres est de renforcer son pouvoir dans les Açores.

(2076) Émergence de l'Ordre Ésotérique de Dagon en tant que nouvelle puissance – voué à redécouvrir R'lyeh et à révéler le dieu endormi Cthulhu, l'Ordre Ésotérique de Dagon (OED) rassemble ses forces pour s'emparer des mers. Des bateaux disparaissent tout d'abord, puis des hybrides commencent à naître au sein des communautés côtières du monde entier.

(2077) Début de la campagne de terreur du Typhon maraudeur – le Typhon dévaste la plus grande partie de l'Asie du sud-est. Les enfants d'Hastur commencent à menacer la Chine et l'Indonésie.

(2077) Destruction de la base Poséidon – dans les grands fonds océaniques, la base Poséidon et sa jumelle dans le Pacifique, la base Neptune, sont attaquées et détruites par l'Ordre Ésotérique de Dagon. Les installations agricoles du projet Atlantis sont condamnées à subir le même sort. Le grand public n'est pas conscient du danger réel, mais ses fonctionnaires du Nouveau Gouvernement Planétaire comprennent rapidement la nature de ce nouveau péril.

(2078) Fin de la Seconde Guerre arcanotechnologique et début de la Guerre des éons – le Nouveau Gouvernement Planétaire reconnaît



officiellement la nouvelle menace que représentent les cultes. Confrontés à deux ennemis différents mais tout aussi dangereux, les stratèges du NGP comprennent que la donne stratégique a complètement changé. Une nouvelle guerre vient remplacer l'ancienne maintenant que la Terre est devenue le champ de bataille de trois antagonistes indépendants.

(2078) Réponse des migos à la menace des cultes - conscients qu'ils seraient réduits en esclavage tout comme les mortels en cas de retour des Grands Anciens, les migos s'opposent à cet événement. Ils méprisent l'humanité arriviste et leurs serviteurs renégats nazzi, mais ils combattent les cultes avec tout autant de ténacité.

(2079) Début des recherches sur le projet Engel - les mechas traditionnels semblent incapables d'endiguer le flot des migos comme les incursions des cultes contre le Nouveau Gouvernement Planétaire. La fondation Ashcroft lance, avec l'aide de chercheurs des projets ultra-confidentiels du NGP, une expérience secrète visant à créer de nouveaux mechas arcanotechnologiques plus puissants. Dans le cadre de cette expérience dont le nom de code est « projet Engel », les scientifiques étudient l'arcanotechnologie bio-organique.

(2080) Poursuite de la purge du Typhon maraudeur - les armées de l'Innommable s'étendent jusqu'à la côte nord de l'Australie, et vers l'ouest jusqu'au Turkménistan.

(2081) Essais du prototype engel - le premier engel devient opérationnel. Il s'agit d'un être vivant autant que d'une machine. L'interface physique entre le mecha et son pilote est facilitée par une capsule de contrôle insérée dans le système nerveux de la « créature ». Le terme « communion » est utilisé pour désigner cette interface, car l'esprit du pilote et celui du mecha fusionnent pour créer une terrifiante machine de guerre. Les premiers essais sont des réussites totales.

(2081) Politique d'endiguement du NGP - une vague d'infestations d'hybrides se répand à travers toute la côte de la Nouvelle-Angleterre, ainsi que dans certaines régions côtières d'Irlande, de France, d'Espagne, du Portugal, du Brésil et d'Afrique de l'ouest. Les forces armées du Nouveau Gouvernement Planétaire sont chargées de placer des régions en quarantaine et d'empêcher l'influence des cultes de

continuer à se répandre. Une politique d'endiguement est adoptée contre l'Ordre Ésotérique de Dagon en attendant que les migos soient vaincus et que le NGP puisse consacrer toutes ses ressources à la lutte contre les cultes.

(2082) Incidents destructeurs lors des essais en situation de combat réel des engels - les premiers essais sur le terrain d'engels tournent mal. Les pilotes perdent peu à peu le contrôle de leur engel pendant les essais de combat. Les engels sont bien plus sanguinaires et destructeurs qu'il était prévu, ce qui cause de nombreuses pertes ennemies mais aussi civiles. Le déploiement des engels actifs est soumis à une résolution de ce problème.

(2083) Nouvelle synthèse et meilleur contrôle des engels - l'interface synthétique d'engel (ISE) est mise au point en utilisant des stimulateurs arcanotechnologiques implantés dans le cerveau du pilote. Ces nouveaux mécanismes permettent d'obtenir le degré de contrôle nécessaire à la maîtrise correcte des engels dans un combat à grande échelle. Ils ont malgré tout un inconvénient : le pilote n'est plus synchronisé qu'avec un seul engel spécifique. Il ne peut pas piloter correctement un autre engel à moins d'être resynchronisé avec celui-ci.

(2084) Déploiement réussi des engels en tant que nouvelle arme - les engels arrivent sur les champs de bataille et fournissent au Nouveau Gouvernement Planétaire l'aout dont il avait besoin. Pour autant, les engels sont difficiles à produire et les pilotes susceptibles d'être entraînés sont rares. Les engels ne représentent qu'un cinquième des effectifs militaires de mechas du NGP.

(2085) Aujourd'hui - la Guerre des éons se poursuit et l'humanité lutte pour sa survie.

LE NOUVEAU GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE

L'évolution qu'a connue la société humaine guidée et protégée par le Nouveau Gouvernement Planétaire est la plus grande réussite de l'humanité. La diversité culturelle, les traditions ethniques et un sens nouveau de la tolérance religieuse se sont mêlés pour former une nouvelle identité mondiale unifiée. L'exposition à une invasion extraterrestre et à des horreurs indescriptibles a fait naître une acceptation de la diversité humaine qui n'avait encore jamais été atteinte. Les différences ethniques, raciales et religieuses ne sont que des signes particuliers. Les relations homosexuelles ou interraciales sont ouvertement acceptées. Les hommes et les femmes jouent le même rôle dans les affaires sociales, professionnelles et militaires. Les massacres causés par l'ennemi extraterrestre ont donné une importance nouvelle à l'idée que toute vie est précieuse et que le sacrifice d'un individu pour en sauver beaucoup d'autres est le geste le plus noble qui soit.

Grâce à la croissance économique soutenue par une industrie de guerre, aux progrès technologiques et à la victoire du NGP lors de la Première Guerre arcanotechnologique, la plupart des citoyens sont persuadés que les qualités intrinsèques de l'humanité lui permettront de survivre. L'attitude générale dans les territoires du NGP est plutôt optimiste malgré la période difficile et la guerre. Cet idéalisme est fortement soutenu par la machine de propagande du gouvernement.



Bien que certaines langues régionales existent encore, l'anglais est la langue officielle du Nouveau Gouvernement Planétaire; c'est celle qu'on apprend la première aux enfants du monde entier, qu'ils soient humains ou nazzadi.

Le complexe fédéral de Grant Park à Chicago, construit après la Première Guerre arcanotechnologique, est le siège du Parlement mondial du Nouveau Gouvernement Planétaire. Les sessions des deux chambres du Parlement se tiennent ici. Le Conseil du sénat représente tous les états du monde tandis que la Chambre des communes représente la population de chaque état. Le pouvoir exécutif est exercé par des membres élus du Conseil de sécurité, sous la direction du Président de la Terre unifiée. Le Conseil de sécurité siège dans le domaine présidentiel d'Arlington Heights. La région du grand Chicago, maintenant appelée District de Chicago, est un territoire indépendant sans aucun lien gouvernemental avec l'état d'Amérique du nord.

Les gouvernements d'états sont organisés de la même façon. La plupart des états du NGP contrôlent le territoire d'une nation indépendante avant la Première Guerre arcanotechnologique. Certaines anciennes nations ont combiné leur territoire, comme par exemple les États-Unis et le Canada ou bien l'Union européenne. La capitale de l'état d'Amérique du nord est Philadelphie et Londres est celle de l'état européen. L'état d'Afrique du sud s'étend du Cap Horn à l'équateur, avec Johannesburg comme capitale.

Le Sénat a récemment adopté une loi qui accorde un financement fédéral à certains programmes progressistes visant à améliorer les infrastructures civiles et à entretenir une impression de sécurité. Des programmes de travaux publics sont lancés pour reconstruire les bâtiments endommagés, maisons et autres infrastructures. Une milice de défense civile est organisée dans chaque état pour améliorer la sécurité communautaire.

Les forces armées du Nouveau Gouvernement Planétaire ont établi un périmètre de sécurité autour des zones de Nouvelle-Angleterre et de Nouvelle-Écosse infestées par l'Ordre Ésotérique de Dagon. Elles maintiennent aussi un front dans les Caraïbes pour protéger le golfe du Mexique et la mer des Caraïbes contre les forces de l'OED. Une part importante des ressources militaires du Nouveau Gouvernement Planétaire est consacrée à consolider les défenses britanniques et à sécuriser le détroit de Gibraltar contre les incursions de l'Ordre dans la Méditerranée.

Malgré les intrusions de l'OED et des migos, le NGP a réussi à garder une mainmise ferme sur la plus grande partie des Amériques du nord, centrale et du sud. Les îles britanniques, la majorité de l'Europe continentale, le Moyen Orient, l'Asie du sud-est, le Japon et l'Australie sont aussi sous son contrôle. Les états d'Afrique du nord et du sud, l'Inde et la majorité de la Chine sont aussi considérés comme des territoires du NGP, même si l'influence significative des cultes commence à y saper son autorité.

Les applications militaires de l'arcanotechnologie ont largement fait leurs preuves pendant la Première Guerre arcanotechnologique. D'immenses engins de guerre mechas ont remplacé les tanks et les blindés du siècle précédent en tant que principales plateformes d'armes mobiles de l'époque moderne. Malheureusement, le recours exclusif à ces mechas pour les opérations militaires a limité la capacité de réponse du NGP à des menaces très diverses. La doctrine des armes combinées (DAC) du Nouveau Gouvernement Planétaire prônait une grande mobilité, une puissance de feu efficace et une flexibilité maximale afin de pouvoir accomplir n'importe quelle mission contre n'importe quel ennemi sur n'importe quel terrain. Le développement militaire des années d'après-guerre a donc été marqué par le besoin de développer une nouvelle unité d'infanterie améliorée, capable de fournir un soutien mutuel aux unités de mechas et d'opérer avec elles. La solution choisie fut simple : fournir aux fantassins une armure alimentée par des cellules-D qui leur confèrent mobilité, force, protection et puissance de feu. Les armures énergétiques de combat étaient nées.

Les armures énergétiques imitent certains exploits de leurs cousins plus grands, à plus petite échelle. Ceux-ci incluent notamment l'utilisation de modules-A modifiés pour faire de grands bonds ou ralentir la chute de troupes plongeant au combat depuis un transport aérien. Les unités en armure énergétique sont souvent utilisées dans les combats urbains pour chasser les unités ennemies hors de positions retranchées. Les forces de police ou de sécurité les utilisent parfois aussi.

La stratégie militaire du Nouveau Gouvernement Planétaire repose sur la mobilité et le déploiement rapide. La diversité des menaces ennemies sur des fronts multiples rend essentielle la capacité à mobiliser des forces rapidement et en quantités massives. Réseaux de surveillance et tactiques de reconnaissance sont aussi indispensables pour lutter contre les méthodes insidieuses et imprévisibles des ennemis du NGP. Des drones de reconnaissance de classe Hunter et des vaisseaux SCA (Surveillance et Contrôle Aériens) E-6 Guardian servent à observer les mouvements ennemis.

De nombreuses unités de mechas sont assignées à des bâtiments de marine à des fins de déploiement et d'attaque rapides. Les avancées technologiques de la motrice-D et du module-A, combinées à l'application de certaines techniques d'ingénierie naztadi, ont révolutionné l'organisation de la marine du NGP. Chaque vaisseau est conçu pour opérer en mer ou dans les airs, ce qui permet à la marine de déployer des unités opérationnelles à terre. De plus, des prototypes capables d'opérer sous l'eau ou dans le vide de l'espace sont en conception. Les noms des bâtiments du Nouveau Gouvernement Planétaire sont précédés des initiales «NES» (pour «New Earth Ship», vaisseau du Nouveau Gouvernement Planétaire).

Comme les pilotes de chasse d'une autre époque avant eux, les pilotes de mecha ont choisi de s'identifier grâce à un indicatif personnel. Ils ont aussi adopté l'ancienne tradition qui consiste à donner des surnoms argotiques à leurs ennemis et appellent par exemple les migos «les punaises».

Les opérations secrètes et l'espionnage sont coordonnés par l'Agence Mondiale de Renseignement (AMR). L'AMR mène une guerre clandestine sur tous les fronts. Ses agents sont actifs en permanence, qu'il s'agisse d'infiltrer un territoire sous contrôle migo, de traquer les infestations côtières de l'OED ou de neutraliser les opérations des cultes. Le quartier général de l'agence se situe dans une installation sécurisée à l'extérieur de Colorado Springs, mais elle dispose de bureaux dans le monde entier. Certains éléments de l'AMR ont établi une relation clandestine et fragile avec des contacts au sein de la Société hermétique. Ils comprennent la nécessité d'aider la Société dans sa guerre secrète contre la menace d'ohanoido et le font en lui fournissant les avantages d'un réseau de renseignement mondial.

Le Département militaire du Conseil de sécurité a fait développer au début de la Seconde Guerre arcantechnologique ce qui devait être une nouvelle arme décisive contre les envahisseurs migos. Cette arme était censée créer des tunnels interdimensionnels qui «éjecteraient» instantanément un ennemi hors de la réalité connue. Les premiers essais eurent lieu au centre d'essais du Nevada, à 100 km au nord-ouest de Las Vegas. Malheureusement, l'expérience tourna très mal : une énorme explosion provoqua une fissure qui déchira la réalité connue et déclencha une fusion spatiale interdimensionnelle. L'accident créa un vortex de 250 km de diamètre où la réalité cède la place à une infinité de dimensions fluctuantes. En quelques secondes, l'équipe de recherche, la base de commandement stratégique de Nellis et la ville de Las Vegas disparurent de la surface de la Terre. La Zone, comme on appelle maintenant la région, dévore tout ce qui y pénètre. Des expéditions y ont été envoyées pour enquêter et n'en sont jamais revenues. Un périmètre de sécurité de 15 km de rayon a dû être établi autour de la Zone à cause des choses terrifiantes qui en sont sorties. Un régiment mécanisé tout entier a été affecté autour de la Zone pour monter la garde contre d'éventuels visiteurs extradimensionnels.

Dans l'ensemble, le Nouveau Gouvernement Planétaire est conscient d'être confronté à une mission intimidante. Le courage et le moral de la population doivent être maintenus malgré les ravages de la guerre. La conviction générale que l'humanité finira par vaincre ses ennemis doit être entretenue. Le grand public ne peut pas être mis au courant de la vérité ; malgré un effort militaire héroïque, le NGP est en train de perdre la Guerre des éons.

RUMEURS SUR LE NOUVEAU GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE

- Le Japon a été frappé par un nombre anormalement élevé de séismes récemment.
- L'AMR a créé une base de données sur les activités des citoyens du NGP pour lutter contre les infiltrations par des «vains» migos ou des serveurs des cultes. Ils portent une attention toute particulière aux naztadi.
- Des frappes nucléaires contre les migos ont échoué pendant les premiers jours de la Seconde Guerre arcantechnologique car l'ennemi était capable de détruire les missiles avant qu'ils ne soient armés. L'opération «Coup de grâce» est donc en cours et vise à construire assez de croiseurs opérationnels dans l'espace pour lancer des missiles nucléaires contre le vaisseau-ruche migo depuis l'orbite terrestre.

GRADES MILITAIRES DU NOUVEAU GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE

Hommes du rang de la Marine

- H-1 : matelot subalterne
- H-2 : matelot
- H-3 : matelot de deuxième classe

Sous-officiers de la Marine

- H-4 : matelot de première classe
- H-5 : quartier-maître
- H-6 : second-maître
- H-7 : maître
- H-8 : premier-maître
- H-9 : maître principal
- H-10 : officier-marinier chef

Officiers brevetés de la Marine

- B-2 : officier breveté de troisième classe
- B-3 : officier breveté de deuxième classe
- B-4 : officier breveté de première classe

Officiers de la Marine

- O-1 : cadet
- O-2 : enseigne de vaisseau
- O-3 : lieutenant de vaisseau
- O-4 : capitaine de corvette
- O-5 : capitaine de frégate
- O-6 : capitaine de vaisseau
- O-7 : commodore
- O-8 : contre-amiral
- O-9 : vice-amiral
- O-10 : amiral

Hommes du rang de l'Armée de terre

- H-1 : soldat de deuxième classe
- H-2 : soldat de première classe
- H-3 : vice-caporal

Sous-officiers de l'Armée de terre

- H-4 : caporal
- H-5 : sergent
- H-6 : sergent d'état-major
- H-7 : premier sergent
- H-8 : sergent porteur d'étendard
- H-9 : sergent-major
- H-10 : sergent-major de commandement

Officiers brevetés de l'Armée de terre

- B-1 : officier spécialisé breveté
- B-2 : officier breveté chef de quatrième classe
- B-3 : officier breveté chef de troisième classe
- B-4 : officier breveté chef de deuxième classe
- B-5 : officier breveté chef de première classe

Officiers de l'Armée de terre

- O-1 : sous-lieutenant
- O-2 : lieutenant
- O-3 : capitaine
- O-4 : commandant
- O-5 : lieutenant-colonel
- O-6 : colonel
- O-7 : général de brigade
- O-8 : général de division
- O-9 : vice-maréchal
- O-10 : maréchal

Organisation de l'Armée de terre

- Escouade : de 9 à 10 soldats
- Section : de 16 à 44 soldats
- Compagnie : de 62 à 189 soldats
- Bataillon : de 300 à 1000 soldats
- Brigade : de 3000 à 5000 soldats
- Division : de 10000 à 15000 soldats
- Corps d'armée : de 20000 à 45000 soldats



LA FONDATION ASHCROFT ET L'ARCANOTECHNOLOGIE

La fondation Ashcroft a créé le terme « arcanotechnologie » lorsqu'elle a choqué et stupéfié le monde pour la première fois, il y a plus de cinquante ans. Elle l'utilisait alors pour décrire tout un nouveau champ de la recherche qui mêlait une technologie de pointe aux effets de la magie rituelle. L'arcanotechnologie affecte tous les citoyens du NGP chaque jour, même s'ils ne s'en rendent pas forcément toujours compte.

Teresa Ashcroft a planté les premiers jalons de l'arcanotechnologie alors qu'elle n'était qu'une brillante étudiante en thèse de l'université Miskatonic. En travaillant dans la section en accès réservé de la bibliothèque de l'université, elle découvrit une traduction unique et jusqu'alors inconnue des *Mystères Intérieurs*, un ouvrage antique qui décrivait des principes mathématiques non-euclidiens capables de déchirer la matière, même de l'univers. C'est à partir de ces principes qu'elle formula la théorie sur laquelle s'appuie la motrice-D. Hélas, l'étude de forces aussi cosmiques lui coûta sa santé mentale.

D'autres suivirent ses traces et finirent par créer la fondation Ashcroft et les premières motrices-D. Ces machines utilisent des concepts avancés d'ingénierie qu'elles combinent avec des petites déchirures dimensionnelles formées et entretenues selon des principes mathématiques non-euclidiens ; elles s'en servent pour créer une source d'énergie propre et inépuisable. Toutes les premières applications de l'arcanotechnologie furent des dérivés de la motrice-D. Les cellules-D sont de puissantes batteries rechargeables, les générateurs à motrices-D montées en cascade produisent et distribuent du courant pour la vie de tous les jours, et les modules-A créent de véritables champs antigravitationnels. L'arcanotechnologie est désormais partout.

L'arcanotechnologie a changé le monde à jamais. Les pays exportateurs de carburant fossile ont perdu leur influence du jour au lendemain. Les

cartels de l'énergie se sont retrouvés au bord de la ruine. Les entreprises d'extraction et de gestion de ressources ont fait faillite. Heureusement, la confiance dans les nouvelles découvertes était telle que les économies nationales ne se sont pas effondrées sous le choc. Les entreprises qui ont survécu sont celles qui ont été capables de s'adapter les plus vite. Les fabricants automobiles qui s'étaient obstinément refusé à créer de bons véhicules alimentés par des carburants alternatifs ont été enterrés par leurs concurrents plus réactifs.

L'effet collatéral de connexion pilote de la motrice-D, qui adapte plus profondément un pilote à son véhicule, a ouvert la porte à une toute nouvelle machine de guerre. L'armée pouvait désormais créer des fantassins mécanisés géants dotés d'une puissance de feu suffisante pour raser des immeubles. La puissance interne de la motrice-D a permis de créer des canons à plasma et des rayons énergétiques. Ces mechas ont transformé le visage de la guerre pour en faire ce que nous voyons aujourd'hui.

Les ingénieurs en arcanotechnologie mènent aussi des recherches sur les matériaux enchantés. Ce nouveau champ de recherches, hautement expérimental, essaie d'imbriquer des matériaux produits industriellement des effets de la magie rituelle d'enchantement. Les progrès sont lents et difficiles. Les chercheurs espèrent produire un jour des matériaux de construction renforcés, des composés enchantés, des formes d'énergie diffusées, etc.

Le premier acteur de la recherche et de la production arcanotechnologiques est toujours l'entreprise qui les a fait naître : la fondation Ashcroft, fondée par les scientifiques et les investisseurs à l'origine du prototype de la motrice-D. Lorsque la motrice-D fut enfin révélée au monde, la fondation Ashcroft cessa d'être un petit groupe de recherche inconnu pour devenir en quelques mois l'une des corporations les plus riches et les plus puissantes de l'histoire. Elle possède toujours des brevets sur presque toutes les applications arcanotechnologiques omniprésentes et tire des revenus massifs des fabricants sous licence. L'un des objectifs que revendique la fondation est le développement permanent de l'arcanotechnologie ; elle a créé le domaine et entend bien en rester le leader.



Ses membres sont convaincus que l'arcanotechnologie est la clef de la victoire dans la Guerre des éons, et travaillent fébrilement à lui trouver de nouvelles applications. Le département des relations publiques de l'entreprise décrit ses employés comme des patriotes héroïques collaborant avec le Nouveau Gouvernement Planétaire pour sauver le monde.

De fait, le Nouveau Gouvernement Planétaire et la fondation Ashcroft sont liés comme aucun gouvernement n'a jamais été lié à une corporation. La fondation est le principal fournisseur d'éléments arcanotechnologiques essentiels du gouvernement. Son matériel alimente la nation en énergie, et c'est elle qui produit les pièces militaires les plus critiques par l'intermédiaire de ses filiales. De bien des façons, c'est le plus important des organes de recherche et développement des forces armées du NGP. Qui plus est, la fondation Ashcroft a offert beaucoup d'argent aux agences gouvernementales pour qu'elles reconstruisent les infrastructures mondiales grâce à l'arcanotechnologie et qu'elles reconstruisent leur nouvelle armée. Même si la fondation ne réclame pas qu'on la rembourse, le NGP la traite comme un partenaire consultatif. On rencontre des conseillers de la fondation Ashcroft à tous les échelons du gouvernement et de l'armée. Certains prétendent que la fondation est le véritable pouvoir derrière le NGP. D'autres affirment qu'il ne s'agit que d'une branche influente du NGP. Beaucoup protestent qu'une organisation privée n'a pas à donner de conseils sur des affaires d'état ou de macroéconomie, mais à ces plaintes n'ont aucun effet.

Comme on peut s'y attendre, la fondation Ashcroft n'est pas une entreprise comme les autres pour ceux qui y travaillent. Seuls les plus doués peuvent y entrer. Les employés sont encouragés à traiter l'entreprise et leurs collègues comme leur propre famille. Ils s'aident les uns les autres, et la loyauté et le mérite sont les seules qualités que l'entreprise récompense. Les salaires sont généreux, les avantages sociaux excellents et l'actionnaire salarié particulièrement lucratif. Non seulement la fondation promeut l'égalité des chances en terme d'emploi, mais elle a aussi activement recruté des chercheurs nazis une fois les « extraterrestres » intégrés dans la société du Nouveau Gouvernement Planétaire. Mais la confidentialité est aussi un élément important de la culture de la fonda-

tion. Les employés ne sont pas seulement solidaires, ils sont aussi extrêmement discrets. Très peu de gens hors de la fondation sont au courant de ce qui se passe à l'intérieur.

Les principes étranges sur lesquels est fondée l'arcanotechnologie sont difficiles à appréhender pour l'esprit des mortels. Une bonne partie des recherches de la fondation est épuisante pour la psyché des chercheurs et cause des crises de nerf, des crises psychotiques et même pire. Pour lutter contre ces effets sur ses employés, la fondation a créé la clinique Ashcroft, une organisation de recherche et de soins psychiatriques de première catégorie. Teresa Ashcroft elle-même en a été la première patiente et l'inspiration. Sans surprise, la clinique est réputée pour ses avancées dans ses domaines de recherche. Aujourd'hui, les chercheurs et les développeurs en arcanotechnologie sont obligés de rencontrer un thérapeute de la clinique Ashcroft chaque semaine pour une session d'une heure et demie d'évaluation et de conseil en tête-à-tête. Certains cas plus extrêmes doivent planifier des séances supplémentaires ou même prendre des « congés » dans les locaux

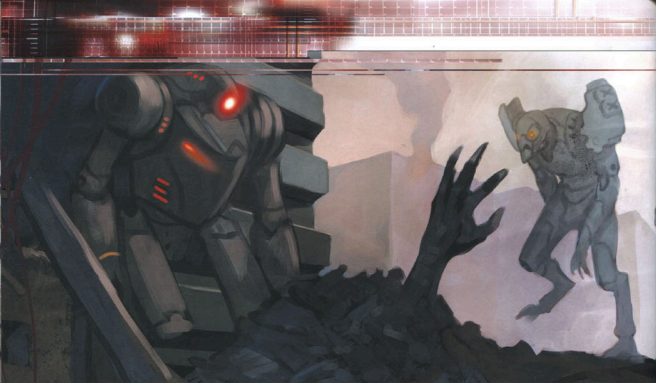
de la clinique. Pour autant, la fondation n'a jamais licencié un employé pour des raisons de santé mentale. Ceux qui peuvent retrouver leur poste à terme le font. Ceux qui ne peuvent pas reprendre la recherche reçoivent des emplois tranquilles et un important dédommagement financier. C'est à cause de ce genre de risques que les employés du département recherche et développement de la fondation Ashcroft font partie des professionnels les mieux payés du monde.

La fondation a aussi créé le centre de recherches Saint-Georges dans la Nevada après la disparition de Las Vegas dans la Zone. Ce centre étudie les entités extradimensionnelles qui émergent du néant, ainsi que l'augmentation sensible de l'activité parapsychique dans la région. Ils collaborent avec le Bureau de la Sécurité Intérieure du NGP sur ce dernier sujet.

Suite à la destruction d'Arkham lors de la Première Guerre arcanotechnologique, la fondation Ashcroft a suivi le Nouveau Gouvernement Planétaire à Chicago. Leur siège mondial est presque une arcologie à lui tout seul. De nos jours, la fondation garde des bureaux dans toutes les villes importantes du Nouveau Gouvernement Planétaire et envoie des thérapeutes formés par la clinique Ashcroft dans le monde entier.

RUMEURS SUR LA FONDATION ASHCROFT

- Le Nouveau Gouvernement Planétaire doit tellement d'argent à la fondation Ashcroft que l'entreprise peut choisir le Président de la Terre unifiée.
- Le quartier de haute sécurité de n'importe quel établissement de la clinique Ashcroft est rempli d'employés fous. Leurs familles sont grassement payées pour garder le silence.
- La fondation est sur le point de faire une découverte arcanotechnologique majeure, qui promet d'être encore plus importante que le projet Engel.



LE PROJET ENGEL

Lancé il y a seulement six ans, le projet Engel a débuté dans les sous-sols d'un centre de recherches ultrasecret. Le docteur Anton Miyakame proposa sa vision d'un «synthorg», ou organisme de synthèse, à la fondation Ashcroft en 2078 ; dans l'année, son projet était intégralement financé et mené en partenariat avec le Conseil de guerre du Nouveau Gouvernement Planétaire. Le rêve du docteur Miyakame se réalisa à peine deux ans plus tard quand le premier «synthorg» fut mis à l'essai ; le premier mecha doté d'éléments vivants et entièrement organiques : le prototype d'engel.

La recherche nécessaire au développement du premier engel était stupéfiante et exigea une combinaison jusque-là inégalée de science, de magie et d'arcanotechnologie. Les théories du docteur Miyakame sur les synthorgs attirèrent beaucoup des plus grands esprits du monde. Hélas, au cours de la mise au point du prototype encore plus de membres de l'équipe perdirent leur santé mentale que lors de création de la première motrice-D. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'un seul membre de l'équipe de développement : le docteur Anton Miyakame, le premier et le seul directeur de la recherche et du développement pour le projet Engel, et la star de la fondation Ashcroft.

Personne d'extérieur au projet ne sait ce que sont réellement les engels. En réalité, même au sein du projet, ils sont peu à le savoir. Ce sont les parties vivantes d'un synthorg qui sont inquiétantes. Sous l'armure des engels se trouvent d'énormes choses vivantes, clonées à partir de l'ADN d'humains et de dieu sait quoi d'autre. L'hôte d'un engel est greffé cybernétiquement à une carapace de mecha après une période de croissance artificielle, et une «capsule de contrôle du pilote» est insérée dans la cavité corporelle de l'hôte et branchée à son cerveau et son système nerveux.

La majeure partie du développement des engels a nécessité la conception de mechas plus grands, capables de contenir à la fois la capsule de contrôle et le reste des organes internes de l'hôte. Les plus petits des

engels sont considérés comme des mechas de taille moyenne (entre 7 et 10 mètres de haut). Même s'ils devaient un jour éclipser les mechas arcanotechnologiques normaux dans les armées du NGP, il y aurait toujours de la place pour les mechas les plus petits à cause des limites de taille des engels.

De par sa conception, un engel nouveau-né est docile et facilement contrôlable. La conscience de l'hôte, en admettant qu'il y en ait une, ne rejette pas les ordres de la capsule de contrôle, ou du moins ceux-ci prennent le pas sur elle. Mais c'est l'instinct qui pose problème. Quand elle est menacée, la créature auparavant soumise se réveille et attaque avec une férocité terrifiante. Le projet a développé l'interface synthétique d'engel pour pallier à ce problème. L'ISE harmonise un pilote et son engel grâce à une série de puces arcanotechnologiques complexes implantées dans le cerveau des deux membres du couple. Ce système comble le déficit de contrôle et garantit que l'engel sera toujours sous le contrôle de son pilote par la suite.

Le problème que pose l'interface synthétique est son manque de flexibilité. Un engel ne répond plus complètement qu'au pilote avec lequel il est harmonisé. Les pilotes ne peuvent donc se consacrer qu'à un seul et unique engel. Il est possible d'implanter de nouvelles ISE, mais la chirurgie nécessaire met le pilote et l'engel hors d'état de combattre pour quelques semaines.

Avec ou sans interface synthétique, un engel revient à ses tendances meurtrières si son pilote meurt ou sombre dans l'inconscience pendant un combat. Il attaque toutes les menaces et provoque d'importants dégâts collatéraux avant de retrouver un calme réparateur. Un pilote ayant vécu cette expérience gagne un profond respect pour son engel ; sa compréhension et son contrôle du mecha semblent presque atteindre un niveau supérieur.

Piloter un engel est autant un art qu'une science. L'ingénieuse technologie de la capsule de contrôle instaure un lien psychique virtuel entre le pilote et l'hôte. La plupart des pilotes respectent l'être vivant qui se



trouve à l'intérieur de leur engel, et ils ne parlent pas de le « piloter », mais de « communier » avec lui. Les pilotes s'attachent fortement à leur engel et donnent souvent un nom au synthorg. La tradition veut qu'on donne aux engels des noms d'anges, comme Michael, Raphael ou Gabriel.

Les engels sont les premières unités qu'on envoie dans les zones de conflit important; ils sont à la fois résistants et efficaces. Un pilote d'engel vit plus de confrontations pendant son premier mois de service qu'un pilote de mecha arcanotechnologique en trois mois. Certains pilotes sont affectés à des unités d'élites composées uniquement d'engels et sont sans cesse au combat. D'autres sont assignés à des unités de mechas classiques en tant que soutien.

Bien qu'il s'agisse des unités les plus précieuses de l'arsenal du Nouveau Gouvernement Planétaire, les engels sont bien plus compliqués à produire que les mechas normaux. Seul un mecha sur sept des forces armées du NGP est un engel. Toutes les tentatives d'augmenter leur production se sont soldées par un désastre. Le processus est tellement complexe et les sources d'échec potentielles tellement nombreuses qu'il pourrait bien être impossible d'accélérer le rythme de production. Pour inverser réellement le rapport de force de la Guerre des éons, il faudrait que le projet puisse créer les engels quatre fois plus vite.

Le projet Engel est à l'origine de certains des mechas les plus puissants et à coup sûr les plus inhabituels à ce jour. Les engels ont redonné ses chances au Nouveau Gouvernement Planétaire. Pour l'instant, les scientifiques du projet n'ont réussi à développer qu'une douzaine d'hôtes différents. Dans leur ensemble, ces hôtes couvrent les applications militaires les plus importantes, mais les chercheurs travaillent à découvrir quelque chose de complètement nouveau. De nombreuses prières les accompagnent dans leur travail.

Les murs du projet Engel accueillent deux autres projets secondaires secrets. Le premier, l'interface de télépilotage d'engel (ITE), vise à stimuler un engel pour qu'il combatte seul tout en gardant un contrôle suffisant pour le maintenir au bon endroit, le tout depuis une console distante. Les chercheurs sont conscients que même si ce projet était mené à terme, l'ITE ne serait réellement utile pour l'instant que dans les zones de combat intense. Le second projet est connu sous le nom de programme de transcendance des engels, et le niveau d'accréditation pour y avoir accès est tellement élevé que bien peu sont au courant de sa simple existence. Certains pensent que les hôtes sont suffisamment intelligents pour qu'on puisse les dresser. Le programme évalue l'intelligence naturelle des hôtes et leur tempérament pour décider s'ils peuvent être contrôlés - que ce soit par la psychologie ou la neurologie. Le résultat serait un mecha vivant et autonome capable de combattre pour le NGP. Le programme de transcendance est une proposition dangereuse, et il y a des gens pour penser que, malgré ce que pensent ses partisans, les hôtes sont fondamentalement malveillants.

RUMEURS SUR LE PROJET ENGEL

- Le docteur Miyakami est un génie, mais il est complètement fou. Son équipe a trop peur de lui pour y faire quoique ce soit. Certains de ses assistants s'inquiètent réellement des plans qu'il pourrait garder pour lui.
- Beaucoup pensent que les pilotes d'engels s'épuisent au bout de quelques années. Mais certains prétendent qu'ils se consomment littéralement. Ils prétendent que l'interface synthétique grille lentement le cerveau des pilotes de l'intérieur. L'espérance de vie d'un pilote d'engel n'est de toute façon pas aussi longue, ce qui explique que le NGP ne s'en soit pas rendu compte.
- Des rumeurs qui courent sur les champs de bataille affirment qu'il existe déjà des engels indépendants.

LES ENFANTS DU CHAOS ET LA CORPORATION CHRYSALIS

chrysalis corp
L'ÉVOLUTION DE L'INTÉRIEUR

1 Kotze St., Braamfontein
Johannesburg, South Africa
T: 27 011 555 3845
d: 27 011 555 5438

Le grignotage et les sodas. Les plats à réchauffer. L'électronique de consommation. Les logiciels. Les jeux vidéo. Les motos et les automobiles. Les machines industrielles. Le matériel militaire. Par l'intermédiaire de plus d'une douzaine de filiales, la corporation Chrysalis est un acteur important dans ces domaines et d'autres encore. Elle est présente en permanence dans la vie des gens, et c'est l'une des rares corporations géantes à avoir survécu jusqu'à aujourd'hui.

La corporation Chrysalis n'est pas ce qu'elle semble être. Il y a quarante ans, dans leur siège de Johannesburg, son conseil d'administration a changé le destin du monde. Les membres du conseil voulaient ce que tous les puissants veulent: être encore plus puissants. Insatisfaits du pouvoir de l'argent, ils ont lancé une initiative visant à étudier et maîtriser les puissances occultes. La division T99 était née. Les membres du conseil allaient devenir les hommes les plus puissants du monde grâce à ces érudits peu recommandables. Pour mieux camoufler les activités des T99, la corporation Chrysalis a pris le contrôle d'une entreprise de gestion et d'acquisition de ressources.

Ce qui s'est passé ensuite dépend de votre interlocuteur. Les T99 vous diront que seuls leurs efforts intenses (et un peu de chance) ont permis l'acquisition d'une version complète du *Necronomicon* et du *Souffle de R'lyeh*. Les Enfants du Chaos vous diront qu'ils ont été menés jusqu'à ces ouvrages. Quelle que soit la vérité, la division T99 a traduit peu après le premier exemplaire complet du rituel de Transfiguration, un puissant rituel perdu sur cette planète depuis des millénaires, et a commencé à mener ses expériences. Tous les éléments étaient réunis pour attirer l'attention d'une créature ancienne, Nyarlathotep a fixé son regard sur la corporation Chrysalis, appelé à lui ses Enfants du Chaos et secrètement pris le contrôle de la corporation.

L'immense pouvoir temporel et la fortune que possédait la corporation n'étaient que la moitié de l'équation. Le rituel de Transfiguration était l'autre. Désormais, les Enfants du Chaos pouvaient créer des monstres. Un mortel qui subit le rite est transfiguré et prend une forme «plus digne de ses maîtres», ce qui est censé être la seule façon de survivre au retour des Grands Anciens. Il devient un changeforme monstrueux qu'on appelle un dhohanoïde. Ces créatures humaines marchent sous une apparence humaine, mais leur vrai visage se cache juste sous la surface. Le rituel est effrayant, douloureux et long. On appelle manifestation du dhohanoïde la forme prise à l'issue du rituel de transfiguration; il en existe plus d'une douzaine de familles. De très rares dhohanoïdes uniques ont été créés, et peut-être s'agit-il des premiers spécimens de nouvelles espèces.

Même si les dhohanoïdes sont des créatures surnaturelles, ils ont aussi une existence physique. Ils peuvent s'accoupler et se reproduire les uns avec les autres, ainsi qu'avec des mortels. Le gène est dominant et les enfants sont toujours des dhohanoïdes. La manifestation des enfants est celle de leur parent, ou de l'un des deux parents si tous deux sont des dhohanoïdes. Leur nature physique permet aussi de les détecter si on sait ce qu'on cherche. Un scan génétique basique du Nouveau Gouvernement Planétaire, pratiqué sur une simple prise de sang, les identifiera, et ils échoueront très probablement à une évaluation psychologique de la clinique Ashcroft. Heureusement pour eux, la corporation Chrysalis exerce une influence suffisante pour s'assurer que leurs enfants ne seront jamais soumis à ces tests.

Avant la corporation Chrysalis, les Enfants du Chaos étaient un culte du Dieu extérieur Nyarlathotep vieux de plusieurs siècles. C'était une société secrète vouée à répandre les germes du chaos et à déterrer les secrets nécessaires à provoquer la fin du monde. Ils étaient responsables de nombreux conflits et actions terroristes. Aujourd'hui, les deux organisations n'en forment plus qu'une. La corporation Chrysalis adore le Dieu extérieur et les Enfants du Chaos se sont lancés dans la finance. Ils opèrent exactement comme un zaibatsu: une loyauté sans faille est exigée, et chacun doit expier ses échecs, mais l'entreprise prend soin des siens.

chrysalis corp

L'ÉVOLUTION DE L'INTÉRIEUR

1 Kotze St., Braamfontein
Johannesburg, South Africa
V: 27 011 555 3845
d: 27 011 555 5438

La plupart des employés de la corporation Chrysalis ignorent complètement la vérité. Seuls les postes à responsabilité sont occupés par les Enfants du Chaos. Le conseil de direction, la division T99 et tous les cadres sont de puissants sorciers, des parapsys ou des dhohanoïdes (les Enfants considèrent comme un grand honneur de devenir l'un de ceux-ci). Promotion professionnelle et initiation dans le culte vont désormais de pair.

Les dhohanoïdes sont généralement répartis en équipes autonomes d'agents, et utilisent des postes importants au sein de la corporation comme couverture. Chaque type d'équipe a sa propre spécialité: l'élimination de problèmes, l'infiltration, le terrorisme, la prise de contrôle non amicale, l'assassinat, et son propre mélange de manifestations. Les équipes sont coordonnées par la corporation Chrysalis, mais opèrent en cellules de façon à ce que la structure de commandement ne puisse pas être menacée. Clandestins et anonymes, les Enfants du Chaos effacent soigneusement leurs traces, même si personne ne croirait aux liens qu'ils entretiennent avec la corporation de toute façon.

Ce que personne ne croirait jamais, c'est qu'un avatar du Dieu extérieur lui-même contrôle directement la corporation Chrysalis. Le directeur est un homme élégant au teint hâlé, qui semble être égyptien. Le grand public le considère comme un homme d'affaires respectable et honnête, bien qu'excentrique et solitaire. Mais ses Enfants savent exactement qui il est: leur dieu Nyarlathotep incarné.

L'objectif ultime de la corporation Chrysalis est de provoquer le retour des Grands Anciens et de mettre ainsi fin au monde que nous connaissons. Ils ont unifié les Disciples de l'Inimmuable et ramené le dieu mort Hastur dans ce monde; et ils entretiennent toujours d'excellentes relations avec les Ombres de la Mort à ce jour. Ils échangent des informations avec l'Ordre Ésotérique de Dagon, mais leur coopération ne va guère plus loin. Les Enfants du Chaos mènent une guerre secrète pour que les autres cultes puissent agir au grand jour. Ils sèment la désinformation et attisent la paranoïa. Ils paralysent discrètement leurs ennemis. Ils fournissent aux autres cultes des ressources que ceux-ci ne pourraient pas se procurer. Leur seul véritable ennemi est la Société Ésotérique.

Considérée par la corporation Chrysalis comme une bande de traîtres trop charitables mais qui en savent assez pour être dangereux, la Société Ésotérique est une société secrète qui se consacre à lutter contre la corruption du culte. Les principales armes de la Société sont les tagers (des guerriers sacrés qui se lient à des symbiotes surnaturels pour devenir de terrifiantes machines à tuer). Ils sont capables de tenir face aux dhohanoïdes et de les détruire... à un contre trois le plus souvent, d'ailleurs.

Les migos, de leur côté, savent parfaitement ce que sont les dhohanoïdes et quelles sont les activités des Enfants du Chaos. Ils ignorent peut-être d'où ils viennent, où ils opèrent et ce qu'ils ont prévu, mais ils sont conscients de leur existence. Il pourrait être profitable pour les migos que le Nouveau Gouvernement Planétaire apprenne l'existence de la menace des Enfants du Chaos, mais aider les humains est bien la dernière chose que les extraterrestres feraient.

Aujourd'hui, la corporation Chrysalis gagne en puissance et les Enfants du Chaos continuent à se développer. Le nombre de dhohanoïdes explose, entre le rituel de Transfiguration et la procréation naturelle. Ils étaient déjà une force à ne pas négliger, mais ils deviennent un cancer qui continue à s'étendre dans le corps du Nouveau Gouvernement Planétaire.

RUMEURS SUR LES ENFANTS DU CHAOS

- La division T99 mène des expériences de reproduction visant à créer des manifestations dhohanoïdes nouvelles et uniques.
- Les Enfants du Chaos ne sont pas satisfaits de la façon dont les traitent le Typhon maraudeur et l'Ordre Ésotérique de Dagon. Ils préparent un plan pour y remédier.
- La corporation Chrysalis se développe dans les médias et la diffusion internationaux.

LA SOCIÉTÉ HERMÉTIQUE

Au plus profond de la toundra arctique, dans les ruines d'une cité extraterrestre vieille de plusieurs millions d'années, des agents dhohanoides de la division T99 de la corporation Chrysalis découvrirent quelque chose d'étonnant : la description la plus complète des Immémorés qui soit, gravée sur un énorme monolithe. Incapables d'en traduire même une partie, les agents retranscrivirent le texte, détruisirent la cité et retournèrent à Johannesburg.

Il fallut trois mois aux chercheurs T99 pour élaborer une clé de déchiffrement, trois mois de plus pour se rendre compte que la clé était fautive, et encore six mois pour obtenir une traduction fidèle. Certains des chercheurs furent émerveillés par les mythes des Immémorés, et certains de ceux-ci se mirent à y croire. Ils savaient que de nombreux dieux anciens

existaient réellement ; en fait, ils travaillaient pour l'un d'entre eux. Ils commencèrent à penser que ramener Hastur, Cthulhu et leur fratrie dans ce monde n'était pas nécessairement une si bonne idée que ça. Les *fragments de Ta'ge*, qui tirent leur nom de l'avatar qui grava le texte sacré, mentionnaient aussi des rituels d'une puissance phénoménale. Certains rendraient les gens « plus divins » ; certains créeraient des guerriers sacrés. Peut-être que grâce à ces guerriers sacrés, les T99 renégats auraient une chance de changer les choses.

Le coup d'état fut impressionnant. Les renégats volèrent la retranscription des *fragments de Ta'ge* ainsi que toutes les données de leurs recherches avant d'en effacer toute trace. Il n'en restait plus rien aux Enfants du Chaos. Des douze rebelles originels, trois seulement survécurent, mais ils s'enfuirent avec leur butin intact. Ils savaient qu'ils ne seraient en sécurité nulle part en Afrique ou en Europe, ils furent donc jusqu'au cœur du Nouveau Gouvernement Planétaire (Chicago) et disparurent.



Ils commencèrent alors à recruter des universitaires doués dans le but de créer une société secrète dédiée à leur mission. Ils baptisèrent cette société la Société hermétique. Le recrutement d'individus riches et puissants leur garantit des moyens et une influence politique. Ils se consacraient à la traduction des *fragments* afin d'en découvrir la puissance occulte. Il leur fallut presque deux ans pour comprendre le rituel de l'union sacrée, le rituel divin qu'ils cherchaient.

Alors que le rituel de transfiguration transforme un mortel en monstre, le rituel de l'union sacrée n'oblige pas celui sur lequel il est exécuté à perdre sa mortalité. Il traverse l'univers pour lier un mortel et un « être supérieur » dans une relation symbiotique. Toutefois, ceux qui participaient au rituel verraient « leur valeur jugée », une phrase dont la Société hermétique encore naissante ne pouvait qu'essayer de deviner le sens. Six individus se portèrent volontaires pour subir le rituel les premiers. Ils observèrent tous les rites de purification et de préparation mentionnés par les *fragments*... deux seulement survécurent au rituel. Les autres, « jugés indignes », furent dévorés vivants par les êtres supérieurs. Les deux survivants, eux, devinrent des créatures fantastiques.

Les tagers, comme on les appelle aujourd'hui, sont des mortels qui ont subi le rituel de l'union sacrée et ont fusionné avec un être supérieur : un symbiote Ta'ge. Ils sont plus « divins ». Ils peuvent paraître complètement humains, y compris aux examens les plus poussés, mais ils sont aussi capables d'invoquer leur symbiote et de devenir des guerriers sacrés. Ce sont des monstres au cœur d'homme.

Il n'existe aucune façon de déterminer le type de tager qu'une personne deviendra avant de pratiquer le rituel de l'union sacrée. Il y a dans chaque suppliant quelque chose qui lance un appel auquel un être supérieur répond... et le mortel devient ce qu'il devient. Le rituel exige un mortel doté d'une conscience; les formes de vie inférieures ne sont donc pas éligibles, mais les nazzi comme les humains sont acceptés. Le symbiote Ta'ge n'est pas qu'une source de puissance, il exerce sa propre influence. Les mortels adoptent ainsi certains des traits de personnalité de leur symbiote; et si un tager dans sa forme inhumaine sombre dans l'inconscience, le symbiote continue à combattre par lui-même, exactement comme un engel.

La Société hermétique découvrit que l'élément déterminant pour assurer la survie des participants n'était ni la conviction philosophique, ni la purification rituelle, mais une volonté de fer et des convictions solides. Un nouveau programme de sélection fut développé pour faciliter le recrutement de forts potentiels et les rangs des tagers se développèrent; mais malheureusement pas aussi vite que la Société ne l'espérait. Les candidats appropriés et sympathisants ne courent pas les rues et le rituel lui-même impose des conditions spéciales. Le nombre de tagers sera toujours restreint; ils sont toujours beaucoup moins nombreux que les dhoanoides, et cette situation ne changera pas tant que les programmes de reproduction et les fosses de genèse de la corporation Chrysalis ne seront pas endommagés ou détruits.

Enfin, la Société hermétique dut décider du rôle qu'elle voulait jouer dans le monde. Comment mènerait-elle sa guerre? Informerait-elle son propre gouvernement? Les fondateurs de la Société, eux-mêmes des dhoanoides, savaient à quel point la corruption et la paranoïa infectaient le Nouveau Gouvernement Planétaire. Ils décidèrent de ne jamais s'allier avec un pouvoir temporel; après tout, leur devoir leur venait d'un ordre naturel nettement supérieur. La Société resterait un secret, ne répondant qu'à ses propres loix et ignorant les autres, pour travailler au bien suprême du monde. Elle s'enfonça profondément dans la clandestinité et le début de sa guerre secrète contre la corporation Chrysalis fut encore plus discret qu'un soupir. Les fondateurs, satisfaits de leur cours enfants arrivés à maturité, se suicidèrent rituellement avant que l'emprise des Grands Anciens sur leur âme de dhoanoides ne mette en danger leur œuvre.

La culture de la Société se fonde sur un profond respect, la force des convictions et le secret absolu. Ses initiés révèrent les « divinités » qui leur accordent leurs pouvoirs. Ils sont intimement convaincus d'être les dépositaires de l'héritage des Immémorés, composé d'outils pour mettre le monde des mortels à l'épreuve et repousser la progression de dieux horribles. Cet héritage est aussi une mission sacrée pour laquelle ils mourraient sans hésiter. Leur détermination est sans faille, tout comme le sérieux avec lequel ils jouent leur rôle.

Les tagers se choisissent un nouveau nom secret lorsqu'ils connaissent leur renaissance. Comparables aux indicatifs des pilotes de mecha, ces noms décrivent en quelque sorte l'essence de leur nouvel être. Bloodcry, Crimson, Slaughter, Stitch ou Wight sont des exemples de noms que pourraient choisir des tagers nouveaux-nés.

La Société hermétique n'existe que pour amputer le cancer qui ronge le Nouveau Gouvernement Planétaire. Elle œuvre à révéler la vraie nature de la corporation Chrysalis et à détruire un jour les Enfants du Chaos et leurs serviteurs dhoanoides. Elle contrecarre les efforts invisibles de Nyarlathotep pour accélérer le déclenchement de l'Armageddon. Elle fait échouer les plans des Ombres de la Mort dans les ruelles et détruit des cultes secrets. Jusqu'à présent, ses efforts n'ont eu que des résultats mitigés, mais elle garde espoir en un avenir meilleur.

Les tagers sont traités sensiblement comme les chevaliers sacrés d'antan. C'est eux qui possèdent l'autorité au sein de la Société hermétique, mais ils opèrent en groupes autonomes. Ces équipes de terrain se composent de trois à six guerriers et sont officiellement appelées des meutes – les tagers eux-mêmes préfèrent les appeler des nuées. Des archivistes, des sorciers et des tacticiens servent de soutien et de relais de communication aux différentes meutes. Outre ses prodigieuses archives, la Société hermétique entretient un réseau d'espions et d'informateurs issus de tous les milieux? Des équipes explorent aussi le monde entier à la recherche d'autres signes (et outils) laissés par les Immémorés. Mais les tagers qui possèdent la plus haute autorité sont ceux qui ont subi une métamorphose mystique qui accentue leur fusion avec leur symbiote. Ces créatures sont réellement terrifiantes, mais si les tagers sont divins, alors elles doivent l'être encore plus.

Certains éléments de l'Agence Mondiale de Renseignement du NGP ont forgé une relation clandestine avec la Société hermétique, bien qu'ils en sachent très peu sur la véritable nature de la Société. Ils pensent qu'il s'agit d'une société secrète ouvrant pour le bien commun et luttant contre un culte invisible à l'intérieur du Nouveau Gouvernement Planétaire. Ils savent aussi que de monstrueux changements servent de fantasmas au culte. La Société est satisfaite de cet arrangement et les deux organisations partagent parfois certaines informations.

La Société hermétique commence enfin à établir une présence en Afrique du sud, dans l'espoir d'infiltrer le siège de la corporation Chrysalis. Inutile de préciser que la surveillance de Johannesburg par la corporation est extrêmement poussée. Les plans de la Société avancent lentement et de nombreux agents ont été sacrifiés.

RUMEURS SUR LA SOCIÉTÉ HERMETIQUE

- Les fondateurs ne sont pas morts. L'histoire de leur suicide n'est qu'une couverture. Ils sont partis à la recherche de nouveaux secrets dans des parties oubliées du monde, où ils savaient qu'ils ne représenteraient aucun danger pour leur précieuse Société.
- Plus un tager vit vieux, plus il devient vicieux et sanguinaire.
- Tous les tagers finissent par être dévorés par leur symbiote.
- La métamorphose ne fait qu'accélérer le processus.



LES DISCIPLES DE L'INNOMMABLE

Le plateau de Leng est une légende. Seuls les fous prétendent s'être rendus dans ce lieu caché loin des yeux des mortels. Il ne pousse que des choses mortes sur Leng. C'est un endroit désolé, couvert de monuments aux Grands Anciens, qui abrite un millier de choses horribles. Mais l'élément le plus menaçant du lieu est le château de basalte de l'Innommable; le Dieu mort Hastur.

La simple mention du nom d'Hastur est source de pouvoir. Au sein des cercles d'occultisme érudits, son nom n'est jamais prononcé ni écrit. On l'appelle le plus souvent Celui-qui-ne-doit-pas-être-nommé, l'Innommable ou le Dieu mort. On dit que le pouvoir de son nom peut l'invoquer dans le monde matériel, qu'il concentre et attire son attention, ou qu'il lui permet d'espionner celui qui le prononce dans ses rêves. C'est en tout cas par le pouvoir de son nom que les Enfants du Chaos ont finalement réussi à le faire revenir dans ce monde.

L'avatar du Dieu mort est le Roi déchu. Le Roi est un noble à la silhouette élancée et maigre, vêtu de robes en lambeaux et portant une couronne qui semble faite dans une unique pièce d'os. Son visage est toujours dans l'ombre, et l'air froid de la tombe le suit comme un linceul. La simple présence du Roi déchu suffit à plonger la plupart des mortels dans la folie.

L'Innommable appela à lui ses disciples, et ils répondirent à son appel. D'horribles bêtes et des monstres vêtus de chair humaine s'inclinèrent devant sa volonté à travers le monde; les Disciples de l'Innommable étaient nés. Une partie d'entre eux forma une armée pour purger ce monde de la maladie qu'était l'humanité. Les autres se répandirent sur le globe pour la détruire de l'intérieur.

Les disciples du Typhon maraudeur déferlent sur le monde, possédés par une terrible fureur. Leur armée de monstres indicibles et de mechas pilotés par des fous furieux mène une guerre de génocide. Ils n'occupent pas, ils dévastent. Ils ne conquièrent pas, ils rasent. Ils n'assassinent pas, ils exterminent. Le Typhon ne choisit jamais la subtilité, si bien que ses attaques sont prévisibles. Mais les forces qu'il déclenche sont toujours écrasantes et parfois, il ne sert à rien d'avoir prévu juste.

Le Typhon ressemble plus à une tribu barbare qu'à une armée conventionnelle. Il rassemble des bandes partiellement autonomes, composées chacune d'une ou deux douzaines de créatures menées par un chef de guerre, la plus puissante et charismatique d'entre elles. Le chef de guerre peut être défilé en combat à mort, mais seulement si celui qui le défie a le soutien d'au moins la moitié de la bande. Bien que la soif de carnage des chefs de guerre les rende difficilement contrôlables, le Dieu mort veille à guider ses adorateurs.

Les disciples de l'Ombre de la Mort sont une menace plus subtile et insidieuse, une maladie qui mutile l'âme de la société mortelle. Ils forment une société secrète qui se cache dans les ombres des arcoleries pour corrompre et avilir tous ceux qu'elle peut atteindre. Ils se nourrissent des faiblesses humaines et donnent aux gens ce qu'ils désirent - jusqu'à l'excès. Ce sont les meilleurs amis de tout le monde. Ils créent et offrent toutes les formes de vice possibles: les bulletins télévisés violents, les divertissements déshumanisants, la culture de consommation de l'avidité, la pornographie, les cultes sexuels et les nouvelles drogues synthétiques sont autant d'outils à leur service. Une fois la société mortelle perdue dans ses propres plaisirs charnels, elle n'en sera que plus facile à asservir.

Contrairement à leurs coreligionnaires, les Ombres sont parfaitement organisées et contrôlées de près. Elles entretiennent un réseau de renseignement élaboré qui comprend des pirates informatiques, des



informateurs et des espions. La liste des personnes qu'elles font chanter est absolument effrayante. Les Ombres de la Mort opèrent en cellules de conspirateurs et il est donc presque impossible de les arrêter: la destruction d'une cellule ne met en danger qu'une partie limitée du grand plan. Il est encore plus difficile d'identifier une Ombre, car elles peuvent ressembler à n'importe qui. La plupart sont même capables de tromper les évaluations psychologiques. L'initiation et la progression au sein du culte s'appuient sur un mélange soigneusement dosé de duplicité et de loyauté.

Bien que personne ne puisse l'affirmer avec certitude, on suppose qu'il existe entre trois et six cellules d'Ombres de la Mort dans chaque ville importante du NGP. Ces cellules pourraient compter entre cinq et cinquante Ombres, sans compter les initiés en cours de formation. Mais c'est grâce à leur capacité à faire chanter presque n'importe qui que leur influence s'étend partout. Il n'est surprenant pour personne qu'ils entretiennent d'excellentes relations de travail avec les Enfants du Chaos.

Les deux factions des Disciples de l'Innommable peuvent sembler étrangement en décalage, mais c'est le Dieu mort lui-même qui coordonne leurs actions. Il leur transmet ses ordres dans leurs rêves en leur accordant de terribles visions de ses volontés. C'est grâce à cette méthode que le Typhon maraudeur et les Ombres de la Mort sont en paix. Mais la volonté d'un dieu est impénétrable, et les Ombres voient parfois leurs plans dérailler à cause des attaques brutales de bandes du Typhon maraudeur. Personne n'oserait s'opposer à la volonté de l'Innommable, c'est pourquoi il n'y a jamais de représailles.

Les Disciples de l'Innommable ont détruit des milliards de vies depuis le début de la Guerre des éons. Ils ont massacré les populations de la majorité de l'Asie du sud-est et de l'Asie centrale et rasé des cités entières. Les villes du Nouveau Gouvernement Planétaire cachent une décadence qui ferait honte à bien des gens. Personne n'est à l'abri de leurs méfaits, même ceux qui vivent dans le confort.

Peu de gens sont conscients que si la majorité des mortels est à l'abri du pouvoir de son nom, ceux qui sont capables de manipuler les énergies cosmiques y sont vulnérables. Si le nom d'Hastur est invoqué pendant un rituel magique – ou qu'un parapsy pense alors qu'il exerce ses pouvoirs – le Dieu mort peut trouver le pratiquant des arts occultes et accéder à son esprit. Hastur peut alors projeter ses rêves aliénants dans la psyché de l'infortuné mortel. Ces agents dormants opèrent seuls et accomplissent des parties subtiles et obscures des plans incompréhensibles du Dieu mort.

Le Dieu mort n'a pourtant pas quitté son château depuis le jour de son retour. Bien sûr, il est futile d'essayer de comprendre le comportement d'un dieu, mais cela n'empêche pas certains de penser qu'il a ses faiblesses. Des rumeurs prétendent que toutes les conditions nécessaires au réveil d'une créature aussi puissante n'étaient pas réunies. Le Dieu mort serait prisonnier de Leng ou de son inquiétant château. D'autres pensent qu'il attend et renforce son pouvoir, et que la dernière chance de le renvoyer là d'où il vient est peut-être maintenant. Mais on dit tellement de choses...

RUMEURS SUR LES DISCIPLES DE L'INNOMMABLE

- Le Typhon maraudeur subit des luttes intestines. Même guidées par Hastur, les bandes entretiennent des rivalités et se déchirent les unes les autres.
- Non seulement les Ombres de la Mort contrôlent les évolutions de la culture populaire, mais elles ont enfin réussi à infiltrer les échelons les plus élevés du NGP. Un relâchement de la législation sur les mœurs est imminent.
- Lorsque leurs plans sont menacés par une attaque imminente du Typhon maraudeur, les Ombres de la Mort laissent parfois filtrer des informations vers le Nouveau Gouvernement Planétaire.



L'ORDRE ÉSOTÉRIQUE DE DAGON

Une ancienne congrégation se cache depuis des siècles dans les paisibles villages côtiers. Les choses commencent toujours de la même façon... lorsque le poisson disparaît. Confrontés à la famine ou au désastre, les villageois commencent rapidement à diriger leurs prières vers ceux qui voudront bien les sauver. Des rêves arrivent. Les villageois pratiquent d'autres rites. La voix d'un dieu différent s'est fait entendre. Et le poisson revient. La bonne fortune continue tant que les villageois pratiquent leur nouveau culte, qui ouvre inévitablement la porte à l'Ordre Ésotérique de Dagon.

Une fois que les villageois convertis ont purgé les infidèles de leurs rangs, les élus du dieu de la mer viennent leur accorder la bénédiction de son sang. Des créatures qui ne sont ni tout à fait des amphibiens, ni tout à fait des poissons, ni tout à fait des hommes émergent de l'océan. On les appelle les profonds. Les femmes fertiles du village s'offrent à ces créatures « sacrées ». Dans les rues, sur la plage, dans l'église, ces couples impies s'unissent dans une imitation grotesque de relations sexuelles. Les mères portent leurs enfants avec fierté, honorées d'avoir été choisies pour engendrer l'engiance de leur dieu adoré.

Les rejetons de ces unions semblent mortels à leur naissance. Ils grandissent, apprennent et se comportent comme des humains. Mais quand ils atteignent la maturité, vers la vingtaine, ils commencent à entendre

l'appel des profondeurs. Le côté inhumain de leur nature se réveille et commence à se développer. Au cours de la décennie qui suit, ces hybrides passeront lentement de leur forme mortelle à celle du monstre qui les a engendrés, avant de rejoindre leurs ancêtres au fond des abysses. Au bout de quelques générations, la population de ces villages ne compte plus que des hybrides à divers stades de dégénérescence.

Mais une question restait sans réponse : pourquoi ? Y avait-il chez ces créatures une pulsion cruelle et contre-nature ? Un problème dans leur espèce peut-être ? Ou la raison était-elle plus sinistre encore ? C'est hélas cette dernière hypothèse qui était la bonne. Les profonds ont toujours su que les Grands Anciens reviendraient un jour. Ils étaient conscients qu'on ferait appel à eux pour faire émerger leur terrifiante divinité des profondeurs abyssales. Dans le plus grand secret, les adorateurs de Cthulhu ont engendré une armée.

Aujourd'hui, l'Ordre Ésotérique de Dagon a révélé son existence au monde. Ses fidèles s'emparent de villes par la force et organisent des camps de viol pour augmenter leur nombre. Ils pratiquent des lavages de cerveau sur des adeptes du new age pour en faire des espions au service du culte. Et ils fouillent le monde à la recherche de la cité engloutie de R'lyeh, ainsi que de moyens de réveiller leur dieu endormi.

Tout le monde sauf eux considérerait leur objectif ultime comme la fin du monde. Les occultistes érudits craignent le retour de Cthulhu comme d'aucun autre. Heureusement, le Grand Ancien dort du sommeil



des morts dans une cité oubliée, et il sera difficile de le trouver comme de le réveiller. La plupart des indices permettant l'un ou l'autre sont perdus depuis bien longtemps. L'Ordre Ésotérique arpente le monde entier pour mener à bien cette mission sacrée mais si combian ardue.

Les océans de la Guerre des éons appartiennent à l'Ordre Ésotérique. Les monstres qu'il compte dans ses rangs, soutenus par des hybrides et des mechas pilotés par les adorateurs, font que le danger est réel, même lors d'un voyage en mer (les vols transocéaniques sont toujours accompagnés par une escorte militaire). L'Ordre contrôle des côtes et des îles dans le monde entier, et on prétend que la base de son pouvoir se trouve dans les Açores, au centre de l'océan Atlantique, loin de toute autre terre.

L'Ordre Ésotérique de Dagon compte à la fois des serveurs monstrueux et des monstres corrompus. Les profonds et leur engeance hybride sont au cœur de l'Ordre. Ces créatures ont vécu cachées dans de

vastes cités sous-marines, situées dans des cavernes au plus profond des océans. Indétectables même pour les appareils les plus modernes, les profonds ont lentement construit leur armée au fil des âges. Ils se sont aventurés sur les terres émergées et ont pris possession des endroits les plus confortables pour eux: les îles et les régions côtières.

La plus grande partie des mortels est considérée avec mépris. Bien qu'ils jouent des rôles bien utiles, ce ne sont que des serveurs. De nombreux mortels agissent en tant qu'espions pour le culte. Ils infiltrer le Nouveau Gouvernement Planétaire et les autres cultes afin d'étendre l'influence de l'Ordre Ésotérique. Contrairement aux hybrides, qui peuvent être démasqués par un simple scan génétique, les espions mortels du culte peuvent tromper tous les examens sauf les tests psychologiques les plus intenses. Des espions ont notamment volé les plans de mechas que les ingénieurs du culte ont ensuite modifiés afin de créer de répugnantes machines de guerres amphibies ressemblant étrangement à des créatures. De cette façon, les adorateurs mortels (et hybrides) peuvent piloter des machines qui imitent les « races supérieures » dans leurs rangs. Les mêmes ingénieurs ont aussi mis au point des armures énergétiques pour leurs maîtres profonds.

Pour faciliter le renouvellement de son contingent de mortels, le culte recrute en secret parmi plusieurs cultes de la nature ou de diverses déesses sur les territoires du Nouveau Gouvernement Planétaire. Il essaie

aussi de favoriser l'harmonie avec la nature et la mer, en utilisant des drogues psychédéliques et des techniques élémentaires de lavage de cerveau. Au fur et à mesure que ces victimes passent d'un niveau d'initiation au suivant, elles se retrouvent intégrées à l'Ordre Ésotérique. Ceux qui prennent peur ou conservent leur santé mentale et refusent d'en faire partie sont dévorés ou envoyés dans les camps de viol.

Les adorateurs mortels, les profonds et les hybrides ne sont pas les seuls enfants de l'Ordre Ésotérique. Des engeances viennent de profondeurs des océans pour guider le culte eux-mêmes. Seul Dagon, le père des profonds, est leur égal. Ils possèdent une formidable puissance extraterrestre et leur apparence est celle du dieu endormi. Les engeances sont les grands prêtres maléfiqes qui entretiennent la foi de leurs adorateurs. Certains occultistes tremblent d'effroi à la simple mention de leur nom.

Dans son ensemble, l'Ordre Ésotérique représente une armée impressionnante. Il attaque principalement en profitant de l'obscurité, car les profonds et les engeances sont des créatures nocturnes, et ses assauts sont généralement inattendus. Les engeances sont en général des sorciers de talent et les activités de l'Ordre bénéficient souvent d'un soutien magique. Il combat généralement pour s'emparer de choses qu'il désire, mais il garde jalousement les océans; et rares sont ceux qui pourraient les lui disputer.

L'Ordre Ésotérique de Dagon n'entretient que peu de relations avec les autres cultes. Il ne les combat pas, mais il ne se montre généralement pas collaboratif non plus. Il arrive parfois qu'il échange des informations avec les Enfants du Chaos, mais il considère ce culte avec méfiance. Il est rare qu'il entre en contact avec les Disciples de l'Innommable, mais il peut parfois travailler avec les Ombres de la Mort si cela peut lui apporter plus de bétail humain.

Au final, les enfants de Dagon travaillent inlassablement à pousser le monde vers un âge dont ils seraient maîtres, et qui remettrait les choses dans l'ordre ou elles étaient alors que l'humanité n'était qu'une île saugrenue dans l'esprit de l'évolution. Bien qu'ils représentent peut-être la menace la plus insidieuse de la Guerre des éons, ils restent un mystère presque total pour les citoyens du Nouveau Gouvernement Planétaire.

RUMEURS SUR L'ORDRE ÉSOTÉRIQUE DE DAGON

- L'Ordre a déjà trouvé R'lyeh. La première étape est terminée.
- L'Ordre travaille à une version modifiée du rituel de transfiguration qui créerait une manifestation appropriée pour les serveurs mortels de Cthulhu.
- Ses forces sont bien trop éparpillées, mais ni les migos, ni les humains n'ont eu l'audace de les mettre vraiment à l'épreuve.

LA REPRODUCTION DES HYBRIDES

- Voici les résultats des différents accouplements entre profonds, hybrides et mortels.
- Mortel et profond: hybride de la même race que le parent mortel.
 - Mortel et hybride: mortel de la même race que le parent mortel.
 - Hybride et hybride: hybride de la même race mortelle que l'un des deux parents.
 - Hybride et profond: hybride de la même race mortelle que le parent hybride.

LES MIGOS

Les punaises. C'est le nom que leur donnent les soldats. C'est le nom que leur donnaient les nazzadi. Les Tibétains les appelaient migo: l'abominable homme des neiges. Ils sont le plus terrible ennemi qu'à jamais affronté l'humanité.

Lorsque l'humanité découvrit l'arcanotechnologie, les migos furent stupefaits. Nous avions compris quelque chose qui leur avait échappé. C'était le premier signe que nous évoluions, en l'occurrence vers quelque chose qui pourrait un jour les menacer, eux et ce qu'ils considéraient comme leur place dans le cosmos. Les migos décidèrent qu'ils préféreraient nous garder comme souffre-douleur, et c'est dans ce but qu'ils créèrent les nazzadi. Ils étaient devenus paranoïaques en découvrant que non seulement nous étions suffisamment puissants pour riposter, mais qu'en plus nous ouvrons nos esprits pour commencer à accepter «l'inconnu». Ils faisaient partie de cet inconnu. Si l'humanité venait à bout d'une armée de migos, elle pourrait les suivre jusqu'à leur «planète» d'origine, Pluton. Cette perspective était inacceptable.

Leur première action fut de voler les secrets de l'arcanotechnologie. Les quelques migos présents sur Terre réussirent à faire subir un lavage de cerveau aux bonnes personnes de la fondation Ashcroft. Ceux qui étaient restés sur Pluton firent bon usage de l'arcanotechnologie; en un an, ils avaient leur propre petite armée.

Un plan fut donc conçu: créer quelqu'un pour nous vaincre à leur place, et le faire vite. Les généticiens migos décidèrent que le meilleur ADN à utiliser était celui de l'espèce dominante de notre planète: le nôtre. Ils avaient fait des expériences sur la structure génétique humaine pendant des millénaires, cloner une armée à partir de cette structure serait donc rapide. Mais ces clones seraient différents, pour effrayer les humains. Ils seraient noirs comme la nuit, avec des yeux rouges lumineux. Il fallait en faire une armée et donner l'impression qu'ils venaient d'au-delà de notre système solaire.

Mais il ne fallait pas seulement qu'ils aient l'air d'une civilisation extraterrestre lointaine. Que se passerait-il s'ils étaient capturés et interrogés? L'humanité finirait par comprendre d'où ils venaient réellement. Non, ils devaient y croire eux-mêmes. C'est ainsi que naquirent les nazzadi, une race d'êtres clonés, développés dans des cuves et des accélérateurs de croissance, et à qui on implanta de faux souvenirs d'un monde natal et d'une civilisation qui n'avait jamais existé. Les premiers nazzadi, les premiers nés, surent ce qu'ils étaient. On leur dit qu'ils commanderaient de vastes armées et détruiraient des mondes s'ils acceptaient seulement de garder ce secret et aidaient les migos à créer leur race. Le marché fonctionna. Trois ans plus tard, des millions de nazzadi s'abattirent sur la Terre, obnubilés par notre soumission devant leur empire.

La Première Guerre arcanotechnologique dura six ans, six des années les plus brutales que cette planète ait jamais connues. Des millions d'humains et des millions de nazzadi s'anéantirent.

Plus d'un milliard de personnes moururent. Et la guerre aurait continué si un maréchal nommé Vreta n'avait pas décidé qu'ils avaient plus de choses en commun avec les humains qu'avec leurs créateurs. Il déclencha une révolution et la vérité se répandit comme une traînée de poudre. Les nazzadi connurent la colère et la honte. Leur race n'avait jamais existé, et ils détruisaient des gens qui n'étaient même pas leurs ennemis. Ils présentèrent leur reddition au Nouveau Gouvernement Planétaire et mirent fin à la guerre.

Il est difficile de dire si les migos ont des émotions au sens où nous les concevons, mais ces événements les rendirent furieux. Le moment était venu de s'impliquer directement. Mais il n'était pas question qu'ils se clonent eux-mêmes (un acte interdit dans leur culture) et ils devraient donc mener la guerre à l'ancienne. Pendant neuf ans, ils patientèrent et bâtirent leur armée. Quand ils viendraient, ils voulaient être sûrs de gagner.

Le Nouveau Gouvernement Planétaire savait que le vaisseau-ruche migo arrivait. Difficile en effet de rater un objet gros comme une lune. Les migos restés sur Terre préparèrent le terrain en libérant des créatures extradimensionnelles partout où ils le pouvaient. Lorsque les migos arri-



vèrent enfin, les forces du NGP les attendaient; elles furent détruites par des milliards de «punaises». La Seconde Guerre arcanotechnologique commençait seulement, et elle faisait déjà passer la première pour un échafaudage. Des milliards de gens moururent, et les migos semblaient bien partis pour tenir leur promesse de nous remettre à notre place. C'est alors que les cultes entrent dans la danse.

Tout d'un coup, un puissant avatar d'Hastur foulait à nouveau ce monde. Une horde de créatures se répandait sur l'Asie. Cachés quelque part au sein du Nouveau Gouvernement Planétaire, des changements mystiques obéissaient aux ordres d'une corporation influente. L'église du dieu poisson était devenue une armée. Les migos étaient tout aussi condamnés que ceux qu'ils étaient venus écraser si les cultes atteignaient leur but. Plutôt que de s'allier avec le NGP contre l'ennemi commun, les migos décidèrent de poursuivre (et de gagner) leur guerre contre tous leurs ennemis en même temps. Cette guerre était devenue la Guerre des éons, une guerre aux multiples fronts.

Leur façon de traiter le NGP est intéressante. Quand ils prennent possession d'une ville, ils rassemblent tous les mortels survivants. Les nazis sont exécutés. Les humains sont emmenés dans des camps pour être «assimilés». Le processus d'assimilation combine des manipulations neurales intrusives, une thérapie chimique et des techniques d'endocrinement pour rendre un individu fanatiquement loyal aux migos. Dans bien des cas, les souvenirs et la personnalité du patient sont lourdement modifiés. Le processus semble permanent et irréversible. Les humains assimilés sont appelés les vains et servent d'esclaves, de soldats et d'espions.

Avant que le Nouveau Gouvernement Planétaire ne découvre l'existence de l'assimilation, les migos en tiraient de nombreux avantages. Ils capturaient des officiers et des fonctionnaires de haut rang, les assimilaient dans le plus grand secret et les renvoyaient à leur vie en tant qu'espions. Les vains étaient difficilement détectables dès les premiers jours de la Guerre des éons. On découvrit enfin que les vains montraient des anomalies subtiles mais régulières quand ils étaient soumis à un scan cérébral. Ces scans sont maintenant routiniers dans les bâtiments de haute sécurité et les villes du NGP imposent des scans aléatoires. Une rumeur qui circule dans la clandestinité occulte prétend que la magie pourrait briser l'assimilation.

Les migos sont des adversaires dangereux. Leurs plans sont sournois et soigneusement mis au point, leurs tactiques variées et imprévisibles, et leurs actions d'une précision chirurgicale. Ils ne fuient pas les champs de bataille. Et pour faire simple, ils sont en train de gagner la guerre.

Le pouvoir occulte est l'une des raisons de cette victoire. La magie est acceptée depuis longtemps comme un élément de leur société. Les sorciers migos sont formés selon des traditions millénaires, comme leurs parapsys. Ils savent quelles horreurs indescriptibles ont été lâchées sur le monde, et lesquelles pourraient l'être un jour. Ils savent exactement ce qu'ils affrontent et comment on pourrait les arrêter.

Le génie scientifique est l'autre raison pour laquelle ils gagnent. Ils ont maîtrisé la robotique et savent créer des machines complexes. Ils ont volé les secrets de l'arcanotechnologie et les ont améliorés. Leur compréhension du vivant est telle que nous ne pouvons qu'en rêver: ils sont passés maîtres dans les sciences de l'anatomie, de la psychiatrie et de la génétique. Les migos ont créé une race entière. Ils assimilent les humains et en font leurs esclaves. Ils peuvent extraire le cerveau d'une personne et le garder vivant dans un bocal; ils en ont emmenés des milliers jusqu'à Pluton au cours de l'histoire. Leurs rayons inhibiteurs annihilent leurs ennemis au combat. Ils ont des machines capables d'imiter la télépathie, leurs transmissions ne sont donc jamais interceptées. Des rumeurs prétendent qu'ils travaillent sur un engon capable de retourner l'énergie de la Terre elle-même contre nous. Les experts s'étonnent qu'une race

aussi avancée scientifiquement n'ait pas développé un virus ou une maladie qui paralysait ou détruisait ses ennemis.

Les créatures extraterrestres de Yuggoth marchaient sur la Terre bien avant les premiers ancêtres de l'homme. Ils firent des expériences sur les premiers hominidés. Lorsque le climat changea, la plupart d'entre eux quittèrent la planète. Les rares qui restèrent le firent pour extraire des minéraux précieux dont ils avaient besoin sur leur monde natal. Ils poursuivirent leurs expériences sur les humains, ne serait-ce que pour maîtriser une espèce de plus. Les migos ont toujours été responsables d'enlèvements, les «petits gris» n'étaient que de faux souvenirs implantés.

On dit que les migos sont originaires de Yuggoth, que nous appelons Pluton. Leurs villes souterraines se cachent loin des yeux trop curieux. Les migos y vivent dans des cités géantes faites de cristaux et de métaux. Ils ont une hiérarchie rigide et sont capables de se concentrer complètement sur un objectif, ce qui fait de leur armée la machine de guerre la plus efficace sur Terre. L'atmosphère et la gravité radicalement différentes de notre planète ne semblent les affecter que très peu.

Il n'est pas complètement exact de les décrire comme des insectes extraterrestres. Ils ressemblent plus à un mélange étrange d'insecte et de crustacé doté de certaines caractéristiques des champignons. Des douzaines de cils pendent de leur «visage» et des ailes membranées géantes les propulsent dans les airs. Au sol, ils se balancent sur une série de jambes qui forment un squelette externe. Les migos communiquent par un mélange complexe de langage corporel, de mouvements de leurs cils et de bourdonnements de leurs ailes. Ce langage est incompréhensible. Le Nouveau Gouvernement Planétaire n'a jamais réussi à en décoder ne serait-ce que des bribes. Ils sont par contre capables d'imiter une voix synthétique bourdonnante et de communiquer ainsi avec nous.

Les migos ne ressentent pas les choses de la même façon que les mortels. Ce n'est pas qu'ils soient dépourvus d'émotions, mais plutôt que leurs émotions nous sont complètement étrangères. C'est cette pièce manquante du puzzle qui les rend difficile à anticiper.

Comme leur monde natal est froid et désolé, ils se sont emparés d'abord des régions où ils se sentaient le plus à l'aise: la toundra arctique et les pics montagneux. Leur principale colonie sur Terre se trouve en Antarctique, mais ils s'agitent beaucoup depuis peu et recommencent à s'aventurer dans le reste du monde. Ils sont en train de conquérir l'Alaska et menacent désormais le cœur même du Nouveau Gouvernement Planétaire, l'Amérique du nord.

LE CONTRÔLE DES INFORMATIONS

A cause des migos, tous les fonctionnaires et les militaires de haut rang du NGP sont équipés d'une dent creuse qui libère un poison mortel quand elle est activée, afin de pouvoir se suicider. La rumeur veut qu'une petite bombe soit aussi installée à la base de leur cerveau et qu'elle puisse être déclenchée à distance s'ils sont capturés. Naturellement, si c'était vrai, les codes et le fonctionnement de ces bombes seraient hautement confidentiels et cachés au plus profond du Nouveau Gouvernement Planétaire.

RUMEURS SUR LES MIGOS

- Les migos sont en train de mettre en œuvre un plan pour reprendre le contrôle des nazis.
- La guerre de la surface n'est qu'une partie de leur effort de guerre. Ils sont aussi en train de creuser de profondes galeries souterraines grâce à des machines capables d'éradiquer le NGP d'un seul coup.
- Une autre vague de migos est en train d'arriver de Pluton.

LES NAZZADI

Une race créée de toutes pièces. Des guerriers créés à partir du code génétique de ceux qu'on les envoyait détruire. Voici ce qu'étaient les nazzadi, et rien de plus. Leur langue, leurs coutumes, leur histoire, tout n'était que mensonges, des mécanismes conçus pour les contrôler et les obliger à accomplir la tâche à laquelle ils avaient été destinés. Leur véritable raison d'être était de vaincre l'humanité sans attirer l'attention sur les véritables maîtres d'œuvre du projet : leurs créateurs, les insectes extraterrestres de Pluton.

Les nazzadi croyaient. Dans leur monde, ils étaient les soldats d'un empire fier, conquérant et millénaire. Leur religion prêchait la « destinée manifeste », une doctrine selon laquelle ils avaient le droit divin de s'étendre dans l'univers en asservissant les espèces inférieures. La découverte de l'arcanotechnologie faisait de la Terre une menace et les nazzadi venaient nous réduire en esclavage avant que nous ne dépassions le stade de la menace. Sans jamais réaliser que leur voyage avait commencé à la frontière de la galaxie et pas au-delà, les nazzadi s'abattirent sur la Terre et en firent un enfer.

La Première Guerre arcanotechnologique fut la guerre la plus horrible que le monde ait vue jusqu'alors. Le nombre de morts quotidiennes aurait fait la fierté des nazis. Les villes brûlaient les unes après les autres. Mais l'humanité ne se laissait pas faire. Les nazzadi avaient l'avantage, mais nous leur faisons payer cher. Malgré tout, les jours paraissaient de plus en plus sombres.

Puis un jour, un maréchal à la peau d'obsidienne se mit à pleurer en visionnant des enregistrements venus des zones de combat. Il menait cette guerre avec ses frères et sœurs, les premiers nés, et ils étaient spéciaux. Ils connaissaient la vérité. Leurs créateurs leur avaient promis des armées, des carnages, du pouvoir et des richesses, à condition qu'ils entretiennent le mensonge. Mais quelque chose avait changé. Vreta regarda le visage des humains qui mouraient et réalisa que c'était lui-même qu'il regardait.

Les nazzadi avaient bien plus de choses en commun avec leurs adversaires qu'avec leurs créateurs, bien plus même qu'ils ne le pensaient. Vreta se mit à discuter avec les autres. Ceux qui partageaient son point de vue planifièrent une insurrection. Lors de ce que l'on appelle aujourd'hui le jour de la révélation, Vreta diffusa un message dans toute la flotte et expliqua la vérité à son peuple. Il leur demanda de s'arrêter, de s'arrêter pour pouvoir réfléchir à ce qu'ils étaient vraiment. Pendant une semaine entière, la flotte nazzadi resta silencieuse.

Le maréchal Kyrsa fut le premier à s'exprimer. Pourquoi devraient-ils se soucier de tout ça ? Ils étaient les serviteurs d'une puissance supérieure : leurs créateurs. Vérité, mensonges, le reste était sans importance. Ils avaient été créés pour une chose et ils devaient accomplir cette chose. Vreta répondit que cette chose n'avait plus d'importance. Si les nazzadi se joignaient aux humains, ils pouvaient trahir leurs maîtres. Kyrsa lança l'attaque.

La flotte nazzadi sembla se retourner contre elle-même alors que les loyalistes se jetaient sur les renégats. Le Nouveau Gouvernement Planétaire observait, abasourdi. Vreta contacta les humains et leur offrit la reddition des nazzadi s'ils acceptaient de les aider. Quelques conférences d'armistice tendues plus tard, l'accord était conclu. Les forces combinées du NGP et des nazzadi renégats attaquèrent Kyrsa et ses partisans. Ils furent vaincus en moins de six mois.

Le traité de Schaumburg marqua l'entrée des nazzadi dans notre monde. Ce fut une période terrifiante et excitante. La guerre était finie et le Nouveau Gouvernement Planétaire commença la reconstruction. Mais l'humanité pouvait-elle faire confiance à ses nouveaux voisins ? Beaucoup

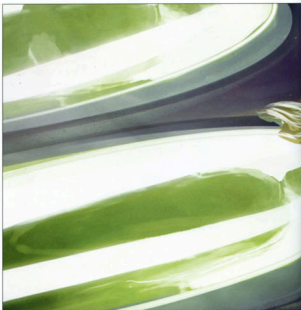
eurent du mal à oublier. Presque tout le monde avait perdu un être cher au cours de la Première Guerre arcanotechnologique, et tout le monde ne supportait pas de voir les meurtriers marcher libres dans les rues. De leur côté, de nombreux nazzadi étaient rongés par le remords et souffraient de dépression. Ils n'avaient ni patrie, ni raison d'être. Dans la plupart des endroits, les nazzadi vivaient dans des ghettos ; ceux qui le pouvaient allèrent s'installer sur le territoire qui était autrefois Cuba (le territoire qui leur avait été accordé par le traité) la nation nazzadi de Nazza-Duhni.

Les sept années suivantes furent difficiles. Le Nouveau Gouvernement Planétaire prônait l'intégration, et comme lors de toutes les intégrations raciales de l'histoire de l'humanité, ceux qui étaient là les premiers eurent du mal à se faire à l'idée. Beaucoup de progrès furent faits et le nombre des émeutes raciales resta bas. Puis un événement se produisit qui acheva le processus : les migos attaquèrent. Il fallut peu de temps après la détection du vaisseau-ruche pour que les nazzadi deviennent les gens les plus importants de la Terre. Les généraux nazzadi donnèrent au NGP toutes les informations que leur peuple possédait sur ses créateurs. Ils passèrent des mois à se préparer et à dresser des plans. Face à une nouvelle force d'invasion, tous sourirent et réalisèrent qu'ils traversaient la même épreuve, ensemble.

Les nazzadi ont été partie intégrante du Nouveau Gouvernement Planétaire depuis. Les maréchaux et les amiraux nazzadi aident à mener les forces armées. Les ministres nazzadi aident à gouverner le monde. Les scientifiques nazzadi aident aux recherches sur l'arcanotechnologie. La population nazzadi représente plus d'un tiers de la population humaine et personne ne s'en offusque plus.

Pour des extraterrestres, ils ne sont pas très différents de nous. Inspirés de près de notre ADN, les nazzadi ressemblent à des Européens ou à des Asiatiques gracieux, à la peau noire comme le jais et dont les yeux rouges brillent dans l'obscurité. Leurs incisives sont aiguisées. Ils possèdent les mêmes organes internes que nous, même s'ils se trouvent à des endroits légèrement différents. Fondamentalement, les nazzadi sont tellement proches de nous que les deux espèces peuvent se reproduire entre elles.

Après avoir rejeté les mensonges que les migos leur avaient donnés, les nazzadi se retrouvèrent dépourvus de tout à l'exception de leur nom et de leur langue. La vie qu'ils avaient menée, dans un empire militariste imaginaire dont les codes guerriers n'étaient pas si éloignés de ceux du Japon féodal, était terminée. Qui étaient-ils donc désormais ? Ils s'accrochèrent au monde des humains, parce qu'au moins c'était une décision qu'ils



avaient prise eux-mêmes. Par la suite, les quartiers nazzadi devinrent des lieux d'expérimentation culturelle. Un petit mélange par-ci, un petit point commun par-là, et un peu de « je me demande si quelqu'un a déjà essayé de faire ça. » Les nazzadi commencèrent à trouver leur propre vie.

La vie que leur avaient donnée les migos était celle de guerriers. Ils étaient parfaitement entraînés aux arts martiaux. On leur avait appris à être imitoyables. Ils abandonnèrent la majorité de ces coutumes en rejoignant le Nouveau Gouvernement Planétaire. Mais ils restèrent tout aussi bien éduqués et se tournèrent vers les arts. Ils n'étaient plus une race de guerriers, ils étaient maintenant libres de s'intéresser à tout ce que la culture humaine avait à offrir. Aujourd'hui, les nazzadi accordent plus de valeur à leurs artistes qu'à tous les autres. Après tout, l'art est une composante majeure de ce qui définit une culture. Des styles nazzadi à part entière ont émergé, mais leur art est encore expérimental, souvent à l'extrême. Mais c'est la fierté personnelle qui est la véritable caractéristique qui définit leur culture. Ils sont fiers de leur esprit, un esprit ignorant est un esprit qu'on n'utilise pas. Ils sont fiers de leur corps ; un physique négligé ou une mauvaise alimentation montrent que l'on ne se soucie pas de soi-même. Ils sont fiers de leur apparence ; ceux qui se négligent manquent de respect aux autres. Ils sont fiers de leur contrôle d'eux-mêmes ; une volonté faible ne peut pas tenir les pulsions malsaines en échec. En commençant par les bases, les nazzadi prouvent qu'ils accordent beaucoup d'importance aux individus qu'ils sont, même s'ils n'ont pas encore vraiment de traditions à respecter.

Les nazzadi ont développé un système complexe de tatouages « tribaux ». Leur peau noire n'accepte que peu de couleurs, la plupart de ces tatouages sont donc des motifs blancs. Les tatouages sont fréquents chez eux quel que soit leur âge (plus de la moitié d'entre eux en ont au moins un). Certains humains ont imité leurs motifs dans leurs propres tatouages, une pratique que les nazzadi voient avec un certain amusement. Les plus malins vérifient d'abord le sens des motifs qu'ils utilisent.

Étant donné la proximité génétique entre les humains et les nazzadi, l'attraction entre les espèces n'est pas rare. Les couples mixtes ne sont pas rejetés dans la société nazzadi, mais on ne s'attend pas à ce que ces relations soient durables. Les nouveaux habitants de la Terre pensent que leur race n'a pas encore une assise assez stable pour qu'ils la diluent. Cela ne signifie pas que des mariages mixtes n'ont pas eu lieu, mais les couples en question ont souvent la vie dure du côté nazzadi. Les enfants métis doivent aussi faire face à leurs propres défis.

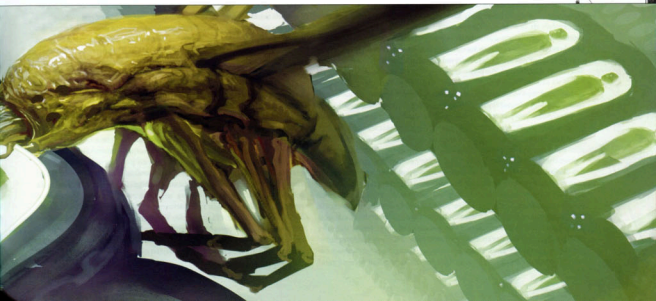
En surface, la culture nazzadi ressemble à un organisme en pleine croissance ; mais un courant de frustration est bien présent en profondeur. De nombreux nazzadi se sentent perdus, même s'ils sentent que leur choix est préférable à la servitude de leurs créateurs. Des abusés et des fauteurs de trouble émergent des quartiers nazzadi avec une attitude proche de celle des premiers punks : pas d'avenir et on s'en fout. Mais ce à quoi personne ne serait attendu, c'est que certains de ces égarés retourneraient vers les migos quand ceux-ci envahiraient la Terre. Ces trahisons provoquent un regain de méfiance envers les nazzadi, même si celui-ci retombe rapidement après les premières défections, en partie parce que personne ne chassa les loyalistes avec plus de zèle ni d'ingéniosité que les nazzadi eux-mêmes. Aujourd'hui encore, la Légion, une force militaire spéciale composée entièrement de nazzadi, traque les loyalistes sans pitié. Pour autant, les communautés nazzadi restent soigneusement surveillées.

Les nazzadi ont été un apport bienvenu à la machine militaire du Nouveau Gouvernement Planétaire. Leurs tactiques de « guerre éclair » ont aidé à définir la stratégie moderne. Les renseignements qui permettent aux NGP de survivre au début de l'invasion migo venaient d'eux. Les scientifiques nazzadi ont joué un rôle déterminant dans le développement des premiers engins. Ils occupent aussi des postes importants au sein du gouvernement et dans l'industrie, contribuant ainsi à ce que pourrait être le NGP demain.

Quarante pour cent de la population du Nouveau Gouvernement Planétaire est nazzadi. On peut difficilement les appeler une minorité. Pour le meilleur ou pour le pire, ils ont choisi le camp de l'humanité et prévoient de se battre à ses côtés jusqu'à la fin, quelle qu'elle soit.

RUMEURS SUR LES NAZZADI

- Les nazzadi exécutent ceux d'entre eux qui ont des sympathies loyalistes, suivant des méthodes quasi inquisitoriales. Parfois, le simple fait de douter du Nouveau Gouvernement Planétaire ou les nouvelles coutumes nazzadi peut être une condamnation à mort.
- Il y a chez les nazzadi un gène qui peut être activé par un agent viral et qui assurera leur obéissance totale à leurs maîtres migos.
- Les migos sont en train de mettre au point un virus qui éradiquera complètement les nazzadi.





VIVRE DANS LES ÉTRANGES ÉONS

La justification d'une guerre n'a jamais, à aucune autre époque de l'histoire de l'humanité, été aussi claire et universellement acceptée. En général, les citoyens du NGP croient fermement qu'ils finiront par en sortir vainqueurs. L'industrie de guerre et les progrès technologiques ont permis à l'économie mondiale de prospérer et aux emplois de se multiplier. L'augmentation des revenus individuels a engendré un style de vie plus luxueux pour les citoyens de toutes les classes. Les gens accordent une grande confiance aux dirigeants du Nouveau Gouvernement Planétaire. Si l'on tient compte de la vitalité de l'économie et de la victoire lors de la Première Guerre arcanotechnologique, on comprend facilement comment le public peut être à ce point convaincu de la capacité du NGP à survivre. Cette foi dans la ténacité mortelle pourrait pourtant se justifier par le fait que l'alternative est trop horrible à envisager : l'esclavage, l'extinction, ou pire encore.

Le Ministère de l'information se donne beaucoup de peine pour entretenir cette attitude publique positive par une propagande massive. Des parades financées par le gouvernement et des célébrations publiques mettent en avant les héros de guerre. Les spectacles des médias montrent la mise en service de nouveaux croiseurs militaires ou diffusent des rapports de pertes infligées à l'ennemi exagérés. Des sitcoms légers sont sur toutes les chaînes, décrivant des familles typiques issues des classes moyennes réussissant toujours à surmonter les horreurs du monde tout en préservant un style de vie sain. Pendant plusieurs mois, une publication soutenue par le gouvernement et intitulée *Guide de survie en cas d'attaque migo* est restée parmi les cinq meilleures ventes de la « Chicago best-seller list ». Des bulletins de sécurité publique et des publicités donnent des conseils à leur public sur la gestion du stress et de l'anxiété, la meilleure façon d'identifier les problèmes psychologiques potentiels parmi ses amis et ses proches, et les agences gouvernementales à contacter en cas de besoin. Une loi sur la sédition récente rend

illégal toute critique de la politique militaire du gouvernement et toute personne tentant d'influencer de façon négative l'opinion publique peut être arrêtée. Le Ministère de l'information comprend parfaitement qu'il en faudrait peu pour causer une hystérie collective au sein du Nouveau Gouvernement Planétaire.

Depuis 2067, les lois sur la « Société nouvelle » ont accordé des fonds conséquents aux projets de reconstruction urbaine. Le point culminant de ces projets a été le développement de la nouvelle merveille architecturale appelée l'arcologie. Développées à partir du concept original de Paolo Soleri, les arcologies sont des villes nouvelles qui combinent architecture et écologie en une seule structure urbaine tridimensionnelle. Les résidents d'une arcologie habitent dans un environnement où les lieux de vie et de travail, les quartiers marchands et les installations publiques à fonction récréative se trouvent toutes à distance de marche les unes des autres. Seuls les véhicules commerciaux et ceux des services d'urgence sont autorisés entre les murs d'une arcologie et le transport s'y fait donc normalement grâce à des trottoirs automatisés ou des monorails pilotés par ordinateur circulant suivant un planning régulier.

Construites sur les ruines des villes rasées pendant la Première Guerre arcanotechnologique, les arcologies ont permis à la civilisation mortelle de se reconstruire avec un impact réduit sur son environnement et ses ressources naturelles. La menace de l'extinction a fait naître une nouvelle attitude, plus saine, par rapport à la préservation de l'environnement et l'attachement de l'homme à son habitat naturel. Les arcologies ont aussi été développées en pensant à la sécurité. Des scanners couvrent chaque entrée pour détecter les intrus. Des emplacements d'armes à feu soigneusement déguisés et des lance-missiles sol-air montent la garde contre une attaque directe de l'extérieur. Atlanta, Baltimore, Dallas, Francfort, Le Caire, Londres, Los Angeles, New Tokyo, Philadelphie, Seattle, Toronto et Vancouver sont autant d'exemples d'arcologies réussies. New York travaille à mettre en place une configuration de tours jumelles entre Manhattan et Brooklyn, mais les efforts de construction ont été gênés par les raids des migos et de l'OEED.



Certaines communautés explorent les possibilités d'expansion souterraine en utilisant les concepts de l'arcologie. Une poignée de ces « géocités », conçues à l'origine par des ingénieurs nazzi, sont déjà apparues. La capitale de Nazza-Duhnii, Klarra-Baki (autrefois Santa Clara), est devenue la plus vaste des géocités entièrement fonctionnelles du monde. Quelques villes ont adopté une architecture hybride dans laquelle une partie de la ville constitue une petite arcologie en surface tandis que le reste s'étend sous terre comme les racines d'un grand arbre. Denver et Phoenix en sont de bons exemples.

Bien que les citoyens du NGP paraissent confiants et optimistes à première vue, une rivalité s'est développée entre ceux qui vivent dans les arcologies et les autres. Ceux qui ne peuvent pas se permettre de vivre dans une arcologie et ceux qui sont atteints du syndrome du bâtiment malsain sont appelés « extérieurs ». Ils considèrent les « arcs » comme des citadins frivoles et paresseux qui ont choisi de sacrifier leur liberté individuelle au profit du confort. De leur côté, les arcs voient les extérieurs comme des gens arriérés et rétrogrades qui refusent de changer leur mode de vie même face au risque d'annihilation. Dans l'ensemble, cette rivalité en reste au stade de la querelle idéologique, un peu comme les conflits entre grandes et petites villes d'antan. Ces attitudes divergentes affectent aussi le point de vue des humains sur leurs partenaires extraterrestres. Les nazzi ont été bien accueillis et acceptés au sein des arcologies et des autres grandes villes, tandis qu'ils sont toujours considérés avec méfiance et parfois même haine dans les communautés rurales.

Les citoyens du Nouveau Gouvernement Planétaire ont été contraints d'accepter l'existence d'une magie surnaturelle. Pour autant, l'étude de la magie reste souvent vue avec suspicion, inquiétude et mépris, sans compter qu'elle est généralement jugée dangereuse. Les sorciers, comme on appelle souvent les pratiquants des arts occultes, sont obligés de s'enregistrer auprès du Bureau de la sécurité intérieure. Le BSI conserve une liste de lieux de résidence et des capacités de tous les sorciers déclarés. Leurs acquisitions sont aussi enregistrées, car les

textes occultes, les ressources magiques et les objets enchantés sont considérés comme des substances contrôlées. L'achat ou la fabrication de n'importe lequel de ces objets nécessite un permis, similaire à celui qui permet le port d'armes. Le BSI possède aussi des agents chargés d'enquêter sur les crimes soupçonnés d'être de nature magique ou parapsychique. Toutes ces raisons expliquent qu'il existe un important marché noir magique, souvent appelé la clandestinité occulte, dans le Nouveau Gouvernement Planétaire. La magie n'est pas un sujet à prendre à la légère.

Avec l'aide des Enfants du Chaos, le crime organisé s'est solidement implanté dans toutes les grandes villes, même si le marché noir rapporte beaucoup plus d'argent dans les arcologies à cause de la nécessité de tromper une sécurité bien plus sévère. Certains fragments de textes occultes, souvent auréolés de beaucoup d'inventions et de fantasmes, sont entrés dans la culture populaire. Visant un public jeune, les messages de dieux morts sont murmurés dans le rythme de la musique des dance clubs ou trouvent un écho dans les pages de publications marginales. La mise en circulation d'un faux exemplaire du *Necronomicon* a même fait naître des pseudo-cultes réduits, composés de mécontents et de désabusés. Ces groupes se rassemblent en général pour s'évader et passer un bon moment, mais ce n'est qu'une question de temps avant que l'un des membres ne mette la main sur un objet qu'il ne devrait pas posséder et attire l'attention de quelque chose de très ancien.

Une peur discrète rôde au plus profond de la société. Les troupes du gouvernement brûlent de petites villes côtières. Des histoires circulent à propos de « choses » étranges et horribles qui apparaissent dans des maisons et ravagent des familles, de la disparition soudaine d'amis et de voisins, ou de connaissances emmenées de force par des policiers armés dans des asiles psychiatriques. Ce sont des choses auxquelles les gens pensent parfois, mais dont personne ne parle. C'est une peur qui vient des tripes et qu'on y renvoie grâce à une certaine confiance dans le Nouveau Gouvernement Planétaire qui sait ce qu'il fait et qui contrôle la situation.

LA GUERRE DES ÉONS

On peut discuter pour savoir quand la Seconde Guerre arcanotechnologique prit fin et quand la Guerre des éons débuta. Certains historiens prennent comme date charnière la première apparition du Typhon maraudeur, alors que d'autres préfèrent la conquête des Açores par l'Ordre Ésotérique de Dagon. La plupart tombent toutefois d'accord sur le fait que la Seconde Guerre arcanotechnologique s'arrêta quand les migos cessèrent d'être la seule menace qui pesait sur nous. Bien que la perspective d'une victoire du NGP paraisse lointaine, l'équilibre des forces entre les différents antagonistes semble s'être stabilisé pour l'instant. De nouvelles tactiques de mobilisation rapide, une activité clandestine croissante et l'introduction des engels comme principaux mechas de combat ont aidé à endiguer le flot des incursions migos. Même si les extraterrestres ont redigé une quantité significative de leurs ressources vers la lutte contre les activités des cultes, les stratégies du Nouveau Gouvernement Planétaire sont conscientes qu'ils mènent toujours une guerre défensive.

Les Enfants du Chaos coopèrent avec d'autres cultes, mais n'ont des liens étroits qu'avec les Ombres de la Mort. Ils livrent une guerre secrète à travers le monde, infiltrant le gouvernement et les grandes corporations, semant la désinformation et échangeant secrets et dossiers compromettants. Les Enfants du Chaos implantent régulièrement des agents dans les autres cultes en partant du principe que tous les secrets sont précieux. Ils ont l'intention de déstabiliser le Nouveau Gouvernement Planétaire ainsi que d'affaiblir le contrôle des migos sur la planète, et de traquer leurs ennemis mortels – la mystérieuse Société hermétique. Des rumeurs prétendent que les Enfants du Chaos sont sur le point de révéler une puissance obscure dans les forêts primordiales du nord-ouest du Pacifique.

Les Disciples de l'Innommable se taillent un chemin à travers les territoires du Nouveau Gouvernement Planétaire. Le Typhon maraudeur a traversé l'Asie du sud-est sans rencontrer de réelle difficulté. N'ayant aucune intention d'occuper ou de conquérir, le Typhon a laissé derrière lui des poches de survivants mortels qui s'étaient cachés dans la jungle ou sous terre pour échapper à l'extermination. Il a récemment entamé une campagne de terreur à travers les îles d'Indonésie, et seules les forces du NGP affectées en Australie peuvent endiguer son avancée. D'autres bandes du Typhon maraudeur se sont frayées un chemin à travers la Chine en démantant les villages, les installations militaires et les centres de peuplement migos de Mongolie. Les agents de l'AMR ont récemment découvert des plans du Typhon maraudeur visant à lancer une offensive contre les territoires d'Europe de l'est du NGP. Pendant ce temps, les Ombres de la Mort concentrent leurs activités de corruption et de terrorisme sur les infrastructures chinoises et japonaises du Nouveau Gouvernement Planétaire. Les cultes sexuels connaissent une forte hausse de popularité au Japon.

L'Ordre Ésotérique de Dagon suit sa propre voie. Sa guerre n'est pas une guerre de conquête, car il n'en a pas besoin. Les «singes qui parlent» et l'infestation migo disparaîtront rapidement dès que son dieu endormi sera réveillé. Pour l'instant, il lui suffit de perturber ses ennemis en coupant les câbles de communication transatlantiques, en pillant les vaisseaux et en absorbant des communautés mortelles pour alimenter son programme de reproduction. L'OED n'attaque en force que quand il cherche des objets perdus ou des informations critiques pour sa quête de R'lyeh. Il a intensifié ses efforts offensifs contre les îles extérieures des Caraïbes et le détroit de Gibraltar. Mené par Dagon lui-même, l'Ordre Ésotérique a récemment arraché l'Islande à des forces migos prises par surprise. Il semblerait qu'il soit en train d'utiliser les migos survivants comme cobayes pour ses expériences. L'Ordre mène aussi des expériences sur les différentes sous-catégories raciales humaines pour

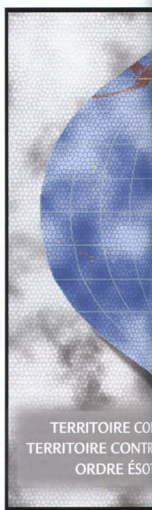
déterminer si elles ont une quelconque influence sur le développement des hybrides. À cette fin, il a absorbé des populations dans des régions peuplées du nord-est américain, des régions côtières européennes, de la côte ouest de l'Afrique et de la côte est de l'Amérique du sud. Des rumeurs prétendent aussi que l'OED est dangereusement proche de la découverte de sa cité perdue.

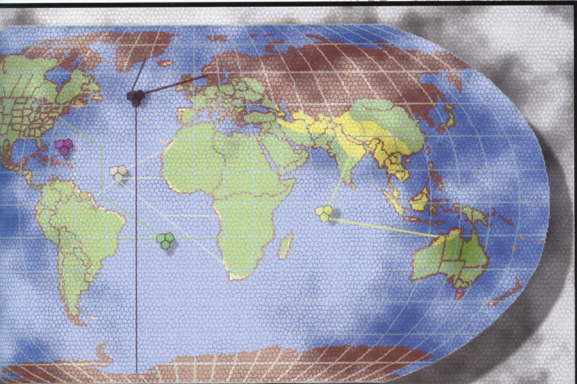
Comme le Nouveau Gouvernement Planétaire, les migos font la guerre à tout le monde. Les territoires migos rassemblent actuellement la Scandinavie, la majorité de la Russie, une partie de la Mongolie, la Corée, la Nouvelle-Zélande, une tête de pont sur la pointe sud de l'Amérique du sud et depuis peu l'Alaska. Ils exercent aussi un contrôle exclusif sur l'Antarctique – dont le climat est plus confortable pour eux puisqu'il s'approche de celui de leur monde natal. Contrairement au NGP, les migos comprennent parfaitement la menace que représentent les cultes et craignent le retour des Grands Anciens. Malgré la haine viscérale qu'ils nous portent, ils ont pour cette raison choisi de mener leur guerre avec la même ténacité sur tous les fronts.

Les punaises considèrent que la meilleure approche du problème passe par une conquête lente et méthodique, et ils ne laissent pas leurs ennemis se regrouper. Les migos bénéficient d'un certain soutien tactique de leur vaisseau-ruche en orbite autour de la Terre. Ces dernières années, ils ont accordé plus d'importances aux unités de mechas du NGP assimilées pour augmenter leurs forces. Ils considèrent que ces «conscripts» devraient suffire à reconstruire leurs rangs.

De son côté, le Nouveau Gouvernement Planétaire reste sur la défensive contre les migos. Même si les progrès militaires des migos contre la civilisation mortelle ont été ralentis, ils se poursuivent toujours. L'Amérique du nord, siège du gouvernement et centre de la recherche scientifique et du développement technologique, est le cœur de la puissance du NGP, un cœur récemment menacé par les migos. Outre les opérations militaires au Japon, en Chine, en Australie et dans le nord de l'Europe, le NGP doit maintenant gérer l'invasion de l'Alaska par les punaises. Des forces armées sont mobilisées pour soutenir ce nouveau front. Les centres publics de Vancouver et de Seattle débordent de réfugiés d'Alaska.

Les états d'Australie et de Chine du NGP combattent tous les deux sur deux fronts. L'Australie se défend tant bien que mal contre les incursions de migos venus de Nouvelle-Zélande et les envahisseurs du Typhon maraudeur qui descendent depuis l'Asie du sud-est. Les forces





ÉLÉ PAR LE NGP
PAR LES MIGOS
QUE DE DAGON



TERRITOIRE « PURGÉ » PAR LE TYPHON MARAUDEUR
ÉTAT INDÉPENDANT DE NAZZA-DUINI
(ANCIENNEMENT CUBA ET HAÏTI)

du Nouveau Gouvernement Planétaire en Chine doivent combattre le Typhon qui vient de l'ouest et du sud tout en subissant une lourde pression migo venue du nord. Des renforts filtrent de l'Amérique du nord vers la Chine en passant par les Philippines, mais les pronostics ne sont pas favorables à la Chine. Le Japon résiste aux raids des migos, mais les stratégies prédisent qu'il ne pourra jamais tenir contre l'ensemble de leurs forces une fois la Chine tombée.

Peut-être parce qu'il préfère ne pas affronter l'écrasante menace des Grands Anciens, le Nouveau Gouvernement Planétaire pense que les migos représentent le danger le plus urgent et le plus grave. Le NGP a adopté une politique « d'endiguement » contre la menace des cultes. Les agences gouvernementales, assistées par l'armée, isolent et limitent la croissance des cultes en attendant que les migos puissent être vaincus, après quoi l'ensemble des ressources du NGP sera consacré à l'éradication des cultes.

La Guerre des éons pourrait bien sceller la fin de notre existence terrestre. Le NGP prépare des plans d'évacuation à grande échelle de la planète au cas où la Terre devrait être abandonnée. Cette évasion impliquerait toutefois de réussir à dépasser le vaisseau-ruche migo actuellement en orbite, un exploit en soi. Ces plans font partie d'une initiative secrète baptisée « projet Mayflower ». L'évacuation de la Terre est généralement considérée comme un dernier recours. Les fonctionnaires du gouvernement sont bien conscients que les perspectives seraient bien sinistres en cas de fuite sans destination précise et avec un grand danger sur nos talons.

Nombreux sont ceux qui s'interrogent sur ce qui a pu arriver aux colonies sur Mars, Jupiter et Saturne. Les rapports des vétérans nazzi sur le destin de ces colonies étaient des plus flous. La plupart ont supposé qu'elles avaient été détruites. Les stations de communication du NGP tentent régulièrement de rétablir un contact, mais sans succès jusqu'à présent.



FAITES VOTRE DEVOIR

Tous les citoyens du Nouveau Gouvernement Planétaire doivent accomplir leur devoir. La Guerre des éons risque d'exterminer tous les hommes, femmes et enfants de cette planète. Plus que jamais, le support à l'arrière est décisif. Mais avez-vous pensé à un rôle plus actif dans notre défense, les forces armées ?

FORMER AUJOURD'HUI LES MILITAIRES DE DEMAIN

Les forces armées du NGP sont constituées de fidèles soldats et officiers volontaires qui ensemble protègent notre avenir. Chacun d'entre eux est l'exemple même du dévouement désintéressé. Aujourd'hui, nos soldats combattent pour le plus grand des idéaux : la survie de notre espèce.

Les forces armées assurent la sécurité intérieure et mènent des expéditions où et quand elles sont nécessaires. En conjonction avec le Ministère de la Défense, les forces armées entraînent et équipent des soldats, tout en formant des chefs, capables de répondre rapidement à toute menace. Dans le conflit actuel, nous avons de nombreux ennemis et les forces armées sont prêtes à y répondre.

LE SOLDAT

Des parangons d'honneur, de courage et de sacrifice de soi, tels sont les membres de la plus grande force militaire au monde. Chaque jour, les soldats s'entraînent et travaillent ensemble pour la pérennité de l'espèce. Cela ne les empêche pas d'avoir leurs propres vies et de garder du temps pour leurs familles, leurs amis, leurs loisirs. Les forces armées proposent un style de vie adapté à chacun.

La puissance des forces armées ne repose pas uniquement sur le nombre, mais aussi sur les individus. Tous les soldats sont forts, compétents, quel que soit leur rang ou leur travail. Les forces armées aujourd'hui, ce sont près de quatre millions d'hommes, dont trois millions en service actif, prêt à répondre rapidement à tout objectif, et un million de réservistes pouvant être mobilisés au moment propice.

OPTIONS

Un soldat du Nouveau Gouvernement Planétaire peut choisir d'être en service actif ou parmi les réservistes. Quel que soit votre choix, vous montrerez au monde votre dévouement envers notre existence. De plus, vous rejoindrez une armée à la pointe de la technologie.

Un soldat en service actif sert à temps plein pendant tout son temps de service. Un réserviste sert à temps partiel et continue ses activités civiles. Ces deux options ont chacune leurs avantages propres.

Les hommes du rang apprennent les compétences nécessaires à leur métier et savent comment assurer le succès de leur équipe à chaque mission. Les officiers brevetés suivent une formation technique ou tactique spécifique (comme les pilotes d'UCH-70 Werewolf). Les officiers dirigent les autres soldats grâce à leur habilité à mener les hommes et à résoudre les problèmes.

COMPOSITION

Les forces armées sont composées de deux éléments principaux : le service actif (70 %) et la réserve (30 %). Dans ces deux éléments on retrouve des hommes du rang et sous-officiers (SO) (65 %), des officiers brevetés (2 %) ou officiers (33 %). 15 % des officiers sont à des postes de commandement, et 18 % au pilotage de mechas.

NOTRE MISSION : VOUS FORMER

Les soldats des forces armées ne manquent pas d'opportunités pour affiner leurs compétences. Chacun des 400 métiers de l'armée permet des évolutions de carrière et un entraînement au commandement. Avec autant de possibilités, chaque soldat est une part essentielle de notre victoire inévitable.

Tous les soldats reçoivent une formation au combat et aux compétences de base (FCCB) et une formation avancée à vocation individuelle et de tactique. De plus, ils sont tout à fait qualifiés pour l'un des nombreux métiers proposés. Que vous souhaitiez combattre en mecha ou travailler sur ordinateur pour assister les docteurs, il y a forcément une carrière des Forces armées pour vous.

Quelques exemples de carrières au sein des forces armées :

- Arts arcaniques appliqués
- Arts et médias
- Combat
- Construction et ingénierie
- Informatique et technologie
- Maintien de l'ordre
- Mécanique
- Médecine et urgence
- Renseignement et soutien
- Support administratif
- Transports et aviation

UN TOIT AILLEURS

Les soldats en service actif servent dans l'un des nombreux postes des forces armées à travers le monde. Les réservistes servent généralement dans un poste ou un centre de réserve de l'arcologie la plus proche.

POURQUOI S'ENGAGER ?

Faire votre devoir et recevoir une formation nouvelle et utile ne sont que quelques-uns des avantages qu'il y a à rejoindre les forces armées. Les programmes de paiement du Nouveau Gouvernement Planétaire ainsi que des primes et des avantages en termes de qualité de vie pour vous et votre famille récompensent généreusement le métier de soldat.

REJOIGNEZ-NOUS ! AUJOURD'HUI !

La première étape pour devenir un soldat est de travailler avec un recruteur pour voir ce qui vous convient le mieux. Vous découvrirez qu'une carrière dans l'armée, ce n'est pas seulement agir pour sauver notre monde, mais que cela peut aussi changer votre vie. Pour vous engager, rendez-vous dans n'importe quel centre de recrutement des forces armées du NGP. Les centres de recrutement d'officiers peuvent aussi vous ouvrir les portes du commandement. Après neuf semaines de formation au combat et aux compétences de base (FCCB) et quelques mois de formation avancée à vocation individuelle et tactique (FAVIT), vous serez prêt.

Vous serez un soldat du Nouveau Gouvernement Planétaire. Et le monde tremblera.

* Si vous êtes un sorcier enregistré ou un parapsychique, une place spéciale vous attend dans les forces armées. Pour plus d'informations, renseignez-vous auprès de votre recruteur.

COURAGE



chapitre trois

L'art du jeu

CthulhuTech est un jeu narratif qui repose sur la fusion de deux genres radicalement différents. D'un côté, c'est un univers typique des anime mettant en scène des mechas. De l'autre, c'est un monde ténébreux d'horreurs indicibles, de magie, et de terribles et monstrueux dieux vivants. C'est un temps où l'humanité a fait un pas de plus vers la compréhension des secrets de l'univers, mais à quel prix...

Avant tout, *CthulhuTech* est un jeu pour raconter des histoires. Si vous êtes déjà familier des jeux narratifs, vous savez de quoi il s'agit : se retrouver avec des amis pour créer des aventures interactives au sein d'un même univers. Si vous ne l'êtes pas, continuez votre lecture.

LES JEUX NARRATIFS

Beaucoup de nos lecteurs sont déjà des vieux routards du concept des jeux narratifs. Si vous êtes de ceux-là, sautez ce chapitre. Sinon, nous vous avons préparé une brève explication de leur fonctionnement. Après être arrivés si loin, il serait regrettable que vous ne puissiez tenir la distance.

Les jeux narratifs consistent en ce que leur nom peut suggérer : raconter des histoires. En temps normal, une personne partage son histoire avec nous, mais même si nous pouvons l'apprécier, nous n'avons pas d'influence dessus. Ce n'est pas le cas dans un jeu narratif, qui est complètement interactif. Vous n'influencez pas seulement l'histoire, vous en faites totalement partie.

Le jeu narratif a beaucoup de points communs avec le théâtre d'improvisation. En improvisation, on vous donne un personnage et une situation, et vous êtes libre d'interagir. Vous créez un rôle sur le vif, et vivez mentalement dans ce monde pour la durée de la scène. Le jeu narratif est du même genre. Nous vous donnons l'univers, le narrateur crée la situation et l'intrigue, et vous créez le personnage. Vous endossez sa personnalité et vivez dans ce monde pour la durée du jeu. Tout est question d'imagination et d'interactions.

LE NARRATEUR

Quelqu'un doit s'assurer de la cohésion du tout : il s'agit du narrateur. Dans tout groupe de jeu narratif, l'un des joueurs a la lourde tâche de diriger l'histoire, créer l'intrigue, les situations, interpréter les figurants et arbitrer les règles du jeu. C'est un gros boulot, alors soyez gentil avec votre narrateur.

Si vous êtes du genre à aimer inventer des histoires, écrire des pièces de théâtre, ou simplement cinéphile, le rôle de narrateur est fait pour vous. Ne vous inquiétez pas si vous manquez d'expérience. Dans ce livre, vous trouverez tout ce qu'il vous faut, y compris des guides pour créer vos propres histoires, ainsi que des histoires détaillées pour débiter. Cela peut sembler intimidant à première vue, mais c'est un travail gratifiant.

Dans cet objectif, le narrateur tisse l'histoire autour des protagonistes, qui sont le point central du jeu.

PROTAGONISTES

Tous les autres joueurs interprètent les protagonistes, les personnages de votre histoire commune. Les protagonistes ne sont pas comme le type qui tient sa boutique en bas de la rue, ou comme le fonctionnaire qui gère le budget de la compagnie. Ce sont plutôt des héros intrépides, qui défient la mort à chaque tournant, et accomplissent ce que la plupart des gens ne font que rêver. Si votre histoire était un film, les protagonistes en seraient les stars.

Si vous avez toujours rêvé d'être quelqu'un d'autre, ou que vous aimez l'interprétation et le théâtre, vous allez aimer être un protagoniste de *CthulhuTech*. Le plus grand intérêt des jeux narratifs par rapport au théâtre ou au cinéma est que vous créez votre propre personnage plutôt que de jouer celui imaginé par un autre.

Les joueurs créent leurs propres protagonistes de A à Z, dans les limites de certaines règles liées à l'univers. Les choix sont innombrables, de sorte que personne n'est restreint. Toutefois, les protagonistes commencent tous à un niveau de compétence basique, ils ne sont pas encore des héros invincibles. Après tout, c'est cette progression qui fait l'intérêt du jeu.

POUR CE QUI EST DU JEU...

La plupart des gens attendent un gagnant ou un perdant dans un jeu. Un jeu narratif n'a ni l'un ni l'autre. L'objectif du jeu est l'histoire ; construire une histoire amusante, épique et trépidante avec des protagonistes charismatiques. Il n'y a pas vraiment de « gagnant » ou de « perdant ». Comme dans toutes les histoires, les héros peuvent triompher ou échouer, mais ça fait partie de l'aventure. Voyez votre jeu comme une bande dessinée ou une série télévisée. L'univers et les protagonistes évoluent en permanence au fur et à mesure de l'histoire.

Un jeu narratif peut avoir une fin, lorsque l'histoire est terminée et que tout a été dit. Cela se rapproche de la fin d'une série télévisée. Mais c'est alors le moment pour inventer une nouvelle histoire avec de nouveaux personnages, et de tout recommencer.

À QUOI ÇA RESSEMBLE ?

En fait, regarder un jeu narratif peut être assez déroutant. Comme tout se passe dans l'imagination des participants, cela ressemble à un groupe de personnes, qui se réunissent pour parler, et parfois griffonner ou lancer des dés. Bien sûr, si vous jouez avec des acteurs entraînés, cela pourrait tourner à une séance d'improvisation théâtrale, mais c'est loin d'être la norme. Regarder un joueur de jeu vidéo peut être intéressant, mais quelqu'un qui veut regarder un jeu narratif devrait s'y intégrer pour réellement comprendre comment il se déroule.

AIDES DE JEU

Les jeux narratifs sont censés se jouer autour d'une table ou dans votre salon, ainsi pas besoin d'un lieu particulier pour y

jouer. Vous aurez besoin d'une dizaine de dés à dix faces, si vous n'en avez pas, la boutique où vous avez acheté ce livre en vend sûrement. Vous aurez aussi besoin de ce qu'il faut pour écrire, de copies de la feuille de personnage *CthulhuTech* et éventuellement la feuille de mecha téléchargeables sur notre site web www.bibliothequeinterdite.fr, ainsi que de brouillon.

Avec tout ça, lancez votre imagination à plein régime, mettez une musique appropriée pour vous mettre dans l'ambiance, et vous êtes prêts !

LE MONDE DE CTHULHU TECH

Le monde de *CthulhuTech* est loin d'être un paradis. Les migos veulent réduire l'humanité en esclavage car nous en savons trop. Les Grands Anciens sont de retour pour façonner le monde à leur image. La Guerre des éons fait rage sur Terre.

L'humanité n'est plus que l'ombre de son ancienne gloire. Le Nouveau Gouvernement Planétaire ne contrôle qu'une partie de la planète. Le reste est divisé entre les cultes et les monstres. Mais nous avons découvert les moyens de lutter. Nous avons l'arcanotechnologie (un condensé de super-science et d'antique magie). Nous avons les mechas (des robots de guerre géants pilotés par les hommes). Nous avons les engels (de vicieux mechas biomécaniques créés par l'arcanotech). Et par-dessus tout, nous avons la volonté de survivre.

Les personnages de *CthulhuTech* engagent le combat dans la Guerre des éons. Ce sont de braves pilotes de mechas, de rusés tagers, de brillants arcanotechniciens, et bien plus encore. Ce sont ceux dont les hauts faits seront racontés aux générations futures... si nous survivons.

Avant de commencer votre création de protagoniste, nous allons vous présenter les bases du système de jeu. Ainsi, vous comprendrez mieux lorsque nous en viendrons aux choses sérieuses. Tournez la page.

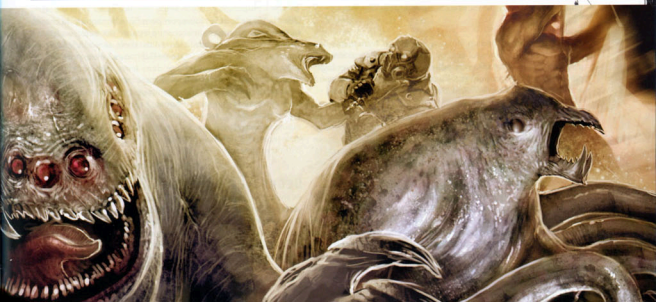
UN PEU DE SÉMANTIQUE

Avec le temps, les jeux narratifs ont évolué. Chacun d'eux est interprété différemment par les auteurs ou les compagnies, et le vocabulaire employé pour désigner la somme et ses parties peut varier grandement.

Les plus enthousiastes font remonter l'origine des jeux narratifs à la création de *Dungeons & Dragons* dans les années 70. Les termes introduits par D&D ont eu une grande postérité. Le jeu était alors appelé jeu de rôle, le narrateur « maître de donjon » (ou MD), et les participants « personnages joueurs » (ou PJ). Si vous avez déjà joué à ce type de jeu, vous êtes familiers de ces mots. Au fil des années, ils ont évolué avec les jeux. Les personnages joueurs sont devenus des personnages, le maître de donjon est devenu « maître du jeu » ou « conteur », mais le terme jeu de rôle a fréquemment été conservé.

Nous avons choisi de poursuivre cette évolution en introduisant de nouveaux termes qui se raccrochent davantage au côté narratif qu'à celui jeu d'aventure. Puisque le but du jeu est de produire une histoire et non simplement de jouer un rôle, nous avons choisi le terme de jeu narratif ; comme toutes les personnes fictives d'une histoire sont des personnages, ceux qui mènent l'action et qu'interprètent les joueurs sont désignés comme protagonistes. Enfin, nous avons choisi de désigner sous le nom de narrateur la personne qui dirige l'histoire. Mais il ne faut pas oublier que ce narrateur intègre les protagonistes de manière active dans cette histoire. Il a donc également un rôle de guide.

Même si nous avons choisi de suivre ce raisonnement, il ne s'agit que d'une question de vocabulaire. Libre à vous d'utiliser les termes qui vous sont familiers ou ceux qui vous semblent appropriés.



Chapitre quatre

Le système de jeu

Framework est le système de jeu narratif employé dans *CthulhuTech*. Chaque jeu narratif a un système de règles, qui pourrait se résumer à un tas de chiffres calculés pour équilibrer les choses et simuler les hasards de l'aventure dans votre histoire ; c'est une abstraction du réel. Framework est un système de jeu par addition, c'est-à-dire que les plus grands nombres sont presque toujours les meilleurs. Pour représenter le hasard, ce système utilise des dés à dix faces (désignés simplement en tant que dés dans le texte), que vous trouverez dans toutes les boutiques spécialisées. Surtout, Framework tente de rendre les choses simples tout en conservant leur intérêt. Vous préférez peut-être les jeux qui simulent la réalité avec davantage de précision, mais nous avons choisi de favoriser l'histoire et le cours dramatique des événements. Framework est très cinématique dans son approche.

Enfin, une dernière chose avant de commencer : les règles de Framework devraient être prises comme des lignes directrices. Si quelque chose ne vous plaît pas, changez-le et faites-en ce que vous voulez, tant que cela vous convient.

À présent, penchons-nous sur le fonctionnement du système.

LE TEMPS

Framework étant une abstraction du réel, le temps est traité de diverses manières. L'écoulement du temps est variable et a plusieurs applications dans les jeux narratifs. Ne vous attendez pas à ce que votre narrateur décrive en temps réel ce que peut faire votre personnage. De même, les moments dramatiques ou d'action effrénée ne forment pas toute la vie de votre personnage, il y a aussi tous les moments ennuyeux dont nous n'avons que faire. Voici comment nous divisons le temps :

Tour

La plus petite unité de temps utilisée est le tour. Les tours ne sont utilisés que lorsque le temps doit être clairement divisé pour que tout le monde ait la possibilité d'agir, notamment dans les situations de tensions comme les combats. Dans *CthulhuTech*, un tour représente cinq secondes de temps réel.

Scène

Une scène, comme dans un film, est une série d'événements liés qui se déroulent en un seul endroit. Par exemple, votre histoire pourrait passer de la scène de poursuite à la scène d'arcolerie puis à la scène d'amour, etc. La plupart des faits que vous accomplirez dans *CthulhuTech* se dérouleront dans des scènes.

Épisode

Nous désignons une session de jeu sous le terme d'épisode. À chaque fois que vous jouez ensemble à *CthulhuTech*, vous jouez un épisode comme pour une série télé. Néanmoins, ces épisodes n'ont pas à être aussi restreints que dans une série, le but est de faire avancer l'histoire.

Histoire

Une histoire est une série de scènes interconnectées qui mène bout à bout forment tout un scénario, avec un début, un milieu et une fin. Une histoire suit normalement une intrigue jusqu'à sa conclusion, ce qui peut prendre des jours voire des mois de temps réel. Parfois vous incarnerez un protagoniste durant une

unique histoire, d'autres fois vous endosserez son rôle pour plusieurs. Tout ce qui est présenté dans ce livre peut être lié à votre histoire.

Temps mort

Les temps morts représentent tous les événements peu intéressants de la vie d'un protagoniste. Par exemple, entre deux points tournants d'une intrigue, il peut s'écouler cinq mois de la vie de votre personnage. Ce ne serait pas très intéressant de raconter ces cinq mois pendant lesquels rien ne se passe, ainsi il suffit de les oublier et de passer directement aux bons morceaux. Ce temps est le temps mort.

Temps en jeu

Le temps en jeu désigne la façon dont le temps se déroule pour les protagonistes, c'est le temps réel de la réalité imaginaire de votre personnage. Par exemple, vous pouvez dire en une seconde de temps réel que votre personnage a besoin de sommeil, puis retourner directement à l'action, mais en temps en jeu il se sera écoulé quatre heures. Généralement, le temps en jeu s'écoule à la vitesse que le narrateur juge approprié pour l'histoire.

Temps réel

Le temps réel est le temps qui passe en réalité, non pas pour votre personnage dans l'histoire. Dans l'exemple ci-dessus, une seconde de temps réel suffit pour représenter quatre heures de temps en jeu. Ce terme fait écho au temps en jeu.

L'APPRENTISSAGE DES RÈGLES

Au premier coup d'œil, les règles de *CthulhuTech* peuvent paraître très longues à apprendre. Heureusement pour vous, pas besoin d'en connaître 90 %. Le plus important est de savoir où trouver les règles dans le livre au moment où vous en aurez besoin. S'il y a une chose que vous devez apprendre et retenir, c'est la manière d'effectuer des tests, car il s'agit de la règle la plus utilisée.

TESTS

Dans la vie de tous les jours, on peut faire beaucoup de choses sans même y penser : marcher, préparer du café, surfer sur internet ou encore bavarder. Mais dans le monde d'aventures et d'intrigues de *CthulhuTech* vous allez pousser les capacités de votre personnage dans leurs derniers retranchements. Quand cela devient important pour le déroulement de l'histoire de savoir si un protagoniste échoue ou réussit dans ce qu'il entreprend, un test s'impose. Faire un test signifie mettre à l'épreuve les capacités innées d'un personnage, en impliquant le facteur chance face à la difficulté de la tâche. Vous pourriez tout aussi bien échouer que réussir avec éclat. Voyons comment procéder.

DEGRÉS ET DIFFICULTÉS

Avant toute chose, vous devez comprendre l'échelle des degrés et des difficultés. Cette table simule la complexité ou la difficulté d'une tâche. Tout simplement. Lorsque vous essayez quelque chose, le narrateur vous en donne le degré et y assigne une difficulté. Pour réussir le test, il s'agit simplement de dépasser cette difficulté... mais ne nous emballez pas.

DEGRÉS ET DIFFICULTÉS

Degré	Difficulté	Standard
Facile	7-9	8
Moyen	10-14	12
Ardu	15-19	16
Difficile	20-25	22
Très difficile	26-31	28
Légendaire	32+	34

Vous constaterez que chaque degré correspond à une gamme de difficultés. En fait, le degré est avant tout un ordre de grandeur, alors que la difficulté précise davantage le test. Par exemple, pour deux tests de degré Facile, l'un pourrait être plus facile que l'autre. Néanmoins la plupart du temps, le narrateur utilisera les difficultés standards. Ces valeurs constituent un bon compromis qui permet de ne pas faire traîner l'histoire avec des tests impossibles, tout en gardant un certain challenge pour ne pas réussir à tous les coups.

FAIRE DES TESTS

Comme nous venons de l'expliquer, il faut faire un test lorsqu'il devient crucial de savoir si un protagoniste réussit ou non ce qu'il entreprend. Maintenant que vous connaissez le principe des degrés et difficultés, voyons voir comment se déroule un test. Cela se décompose en quatre étapes :

1. Déterminer la base et les dés
2. Déterminer le degré et la difficulté
3. Lancer et lire les dés
4. Déterminer si le test est une réussite ou un échec.

Détailons à présent chaque étape.

1. Déterminer la base et les dés

Chaque personnage a des compétences, qui représentent ce qu'il a étudié ou ce pour quoi il s'est entraîné. Lorsque vous effectuerez un test, votre narrateur vous dira quelle compétence utiliser. Par exemple, si votre protagoniste est à la recherche d'informations, sa compétence Recherche sera la plus appropriée. S'il tente de se souvenir d'une réaction chimique, il faudra utiliser la compétence Science. Pour la plupart des choses que vous souhaitez faire, une compétence est associée de manière évidente. Vous trouverez la liste complète des compétences au chapitre Les compétences, page 79.

Il s'agit ensuite de déterminer la base, qui est le potentiel brut qu'utilise le personnage pour son test. Chaque protagoniste

dispose de six attributs, qui mesurent des caractéristiques telles que la Force, l'Intellect ou l'Agilité. Votre base est égale à votre caractéristique associée à la compétence utilisée. Par exemple, pour un test de Recherche, la base sera égale à l'attribut Perception de votre personnage. Si vous utilisez la compétence Science : Physique, la base sera égale à son attribut Intellect.

Il vous faut à présent déterminer les dés, qui représentent le côté aléatoire du test. Lors d'un test, un protagoniste dispose d'un nombre de dés égal à son niveau d'expertise dans la compétence utilisée. Par exemple, un chercheur expert (niveau 4 d'expertise) pourra lancer 4 dés. Un savant novice quant à lui (niveau 2 d'expertise) ne pourra lancer que 2 dés. Les niveaux d'expertise sont détaillés davantage à la page 59.

Les choses peuvent se compliquer lorsque l'on en vient à parler des spécialisations. Une spécialisation vous accorde 1 dé supplémentaire dans un champ d'application très spécifique. Par exemple, un chercheur peut se spécialiser en bibliothèques ou en tests en laboratoire, et un physicien peut se spécialiser en microbiologie ou en robotique. Si le test concerne votre champ de spécialisation, vous pouvez lancer ce dé de bonus.

RÉSUMÉ DE L'ÉTAPE 1 DU TEST

- Déterminer quelle compétence s'applique au test.
- Déterminer la base, égale à l'attribut associé à la compétence.
- Déterminer le nombre de dés, égal au niveau d'expertise, et y ajouter les éventuels dés bonus de spécialisation.

2. Déterminer le degré et la difficulté

Vous avez déjà vu ce que sont les degrés et les difficultés, voyons à présent comment les utiliser. Le narrateur vous fera savoir le degré et la difficulté qu'il aura déterminés pour le test. La difficulté, le plus souvent standard, est le nombre que vous devez évaluer ou dépasser pour réussir le test, en additionnant votre base et votre jet de dé.

RÉSUMÉ DE L'ÉTAPE 2 DU TEST

- Le narrateur détermine le degré et la difficulté du test.
- La difficulté est le nombre à évaluer ou dépasser pour réussir le test.

3. Lancer et lire les dés

Nous en arrivons au cœur du système. Prenez le nombre de dés déterminé à l'étape 1 et lancez-les tous. L'objectif est d'obtenir de hauts résultats, puisqu'il faut dépasser la difficulté.

EXEMPLES DE DEGRÉS ET DIFFICULTÉS

Test	Compétence	Degré	Difficulté
Réparer une motrice-D	Arcanotechnicien	Très difficile	28
Pirater un ordinateur domestique	Informatique	Moyen	12
Se souvenir de mouvements de combat	Histoire	Ardu	16
Traduire une langue oubliée	Linguistique	Légendaire	34
Soigner une petite coupure	Médecine	Facile	8
Mentir à votre supérieur	Embrouille	Moyen	12
Remarquer une petite tache de sang	Observation	Difficile	22
Se rappeler du sceau de Yog-Sothoth	Occultisme	Moyen	12
Rechercher les pratiques anciennes d'un culte	Recherche	Ardu	16
Se comporter convenablement dans un conseil d'administration	Savoir-faire	Ardu	16
S'introduire dans une pièce sombre	Furtivité	Facile	8
Faire face à une engeance sans trembler	Prouesse de Ténacité	Difficile	22

C'est ici que les choses deviennent intéressantes. Vous avez trois possibilités pour obtenir un résultat élevé :

- Vous pouvez prendre le jet le plus haut. Par exemple, si vous avez obtenu un 7, un 4 et un 3, vous prendrez le 7.
- Vous pouvez prendre le plus grand ensemble de multiples et les additionner. Par exemple, si vous avez obtenu un 6 et deux 4, vous pouvez prendre les deux 4 et les additionner pour obtenir un 8, plutôt que de prendre le 6.
- Enfin, si vous lancez 3 dés ou plus, vous pouvez prendre la plus grande suite et additionner ses résultats. Une suite est un ensemble de trois dés ou plus dont les résultats se suivent. Par exemple, si vous avez obtenu 9, 4, 5 et 6, vous pouvez additionner ces trois derniers résultats pour obtenir un 15 plutôt qu'un 9.

Comme vous pouvez le voir, c'est un peu comme au poker. Vous devez encore savoir une chose : méfiez-vous des 1 ! Ils peuvent faire tourner les choses contre vous, mais nous en reparlerons.

RÉSUMÉ DE L'ÉTAPE 3

- Lancez les dés déterminés à l'étape 1. Le but est d'obtenir de hauts résultats.
- Vous pouvez choisir le résultat le plus haut.
- Vous pouvez choisir le plus grand ensemble de multiples et les additionner.
- Si vous lancez trois dés ou plus, vous pouvez choisir la plus grande suite et additionner les résultats.
- Attention aux 1, qui peuvent vous attirer des ennuis.

4. Déterminer l'échec ou la réussite

Le moment de vérité est arrivé. Pour commencer, ajouter le résultat de votre jet de dé à votre base : vous obtenez votre résultat de test. Comparez ensuite ce résultat à la difficulté. Si vous atteignez un résultat égal ou supérieur, votre test est réussi ! Ce que votre personnage essayait de faire a été couronné de succès.

Inversement, si votre résultat de test est inférieur à la difficulté, votre protagoniste a échoué. Il n'arrive rien de particulier, l'action tentée n'est simplement pas menée à bien.

Pour faire simple, tout le jeu tourne de cette manière. Bien sûr, certaines situations sont plus complexes, c'est ce que nous allons voir par la suite. Pour jouer, vous n'avez à retenir que cette méthode pour effectuer des tests. Le reste ne servira qu'en temps voulu.

RÉSUMÉ DE L'ÉTAPE 4

- Ajoutez le résultat de votre jet de dé à votre base. Le total est le résultat du test.
- Comparez le résultat du test à la difficulté.
- Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté, votre personnage réussit.
- Si le résultat est inférieur à la difficulté, votre personnage échoue.

MODIFICATEURS DE TESTS

Les tests peuvent être modifiés de plusieurs façons, dont voici une liste. N'oubliez pas que la plupart de ces modificateurs n'interviendront que de temps en temps, ce n'est donc pas la peine de les apprendre par cœur. Continuez votre lecture et parcourez rapidement ces modificateurs, en portant une atten-

tion particulière aux réussites et échecs critiques. Pensez à vous référer à cette section lorsque vous en aurez besoin.

Réussite automatique

Parfois vous ne souhaitez pas ralentir le jeu avec des tests simples. Cela va de soi pour les tests routiniers et qui n'apportent rien à l'action. Par exemple, vous voulez que votre protagoniste aille secourir d'anciens contacts. Dans un film, cette scène serait simplement évoquée par une ellipse dans le montage, puisque seul le résultat compte et que c'est du gâteau pour le personnage. Comment déterminer le résultat d'une telle action sans jet de dé ?

C'est là qu'interviennent les réussites automatiques. Pour les actions de ce genre, considérez que vous avez obtenu un 7 au dé, et ajoutez-le à votre base. Si vous atteignez ou dépassez la difficulté, votre personnage réussit automatiquement et aucun jet de dé n'est nécessaire. Si cela correspond à un échec, lancez les dés normalement. Utilisez cette option le plus souvent possible pour éviter les tests routiniers. Les dés ne devraient être utilisés que pour faire progresser l'action d'une scène ou de l'histoire.

Réussite critique

Si vous avez bien suivi la méthode pour effectuer des tests, vous avez sans doute constaté qu'il était possible d'obtenir des résultats très élevés, surtout si vous tirez une suite. Ça tombe à pic : tous ces points supplémentaires obtenus par des jets chanceux ont leur utilité. Si vous dépassez la difficulté du test de 10 ou plus, vous avez réussi de manière spectaculaire. Nous appelons ceci une réussite critique, et votre réussite vous apportera des avantages supplémentaires.

Par exemple, vous obtenez une réussite critique en tentant de reconstituer l'histoire d'un culte. Cela peut représenter une découverte majeure de votre protagoniste, comme un texte perdu dans les recoins d'une bibliothèque, recelant des informations secrètes et convoitées. De même, si vous obtenez une réussite critique en réparant le Broadsword de votre personnage, le travail prend deux fois moins de temps que ce qui était prévu. Les résultats sont au minimum deux fois meilleurs que ceux auxquels vous vous attendiez.

Échec critique

À l'inverse, les choses peuvent mal tourner. Vous vous rappelez de notre avertissement concernant les 1 sur les dés ? C'est parce que ces 1 déterminent si votre test échoue lamentablement, autrement dit, s'il s'agit d'un échec critique. Si la moitié des dés d'un test (arrondissez au supérieur) sont des 1, c'est un échec critique. Par exemple, vous lancez 5 dés. Si vous obtenez trois 1, votre protagoniste subit un échec critique. Sur un jet d'un seul dé, un 1 est également un échec critique. Si vous obtenez un tel résultat, c'est que quelque chose s'est vraiment mal passé.

Par exemple, vous obtenez un échec critique lors de vos recherches sur l'histoire d'un culte. Votre personnage pourrait tomber sur de mauvaises informations, et perdre son temps à fouiller dans la mauvaise direction. Un échec critique dans la réparation d'un mecha signifie que votre personnage non seulement n'a pas réussi à réparer le robot, mais qu'il n'a fait qu'empirer les choses, et la réparation prendra deux fois plus de temps que prévu. Les résultats sont au moins deux fois pires que ce que vous imaginiez.



Compétences croisées

Vous aurez parfois besoin d'utiliser une compétence d'une manière différente de son fonctionnement habituel. Par exemple, vous voudrez employer la compétence *Survie* de votre protagoniste pour vous souvenir d'informations concernant les insectes venimeux du désert. L'attribut normalement associé à la compétence *survie* est la *Ténacité*, mais la *Ténacité* ne vous aidera pas vraiment à vous souvenir de quoi que ce soit... Dans ce cas, vous feriez mieux d'utiliser votre *Intellect* comme base pour ce test.

Quand vous rencontrerez une situation de ce type, ne vous laissez pas démonter et choisissez l'attribut qui vous semblera le plus approprié pour l'utiliser comme base. En général, cela va de soi. Si ce n'est pas le cas, le narrateur devrait vous en faire la suggestion.

Compétences complémentaires

Votre protagoniste devra parfois faire face à des situations pour lesquelles il n'aura pas la compétence requise, mais quelque chose d'approchant. Par exemple, un personnage sans la compétence *Armurerie* doit réparer le carter d'une arme latérale. Néanmoins il dispose de la compétence *Technicien*. L'opération n'est pas exclusive à la compétence *Armurerie*, il peut donc utiliser sa compétence *Technicien* comme compétence complémentaire pour effectuer ce test. Pour ce faire, effectuez le test selon la procédure normale, mais en lançant 1 dé de moins.

Cette option est très commode et il peut être tentant d'en abuser. Le narrateur a toujours le dernier mot concernant la possibilité d'utilisation ou non des compétences complémentaires.

Tests inexpérimentés

Votre personnage devra parfois faire des tests pour des compétences qu'il n'a pas. Si le narrateur déclare que ce personnage n'a pas de compétence complémentaire, vous devrez alors faire confiance à son intuition et à la chance. Effectuez le test en lançant un seul dé et en divisant le résultat par deux (arrondissez au supérieur). Votre personnage n'accomplira pas de prouesses de cette manière, et il aurait de la chance de pouvoir réussir même pour la tâche la plus simple.

Le Chapitre six recense les compétences dites « professionnelles ». Les compétences professionnelles sont celles qui demandent beaucoup de connaissances spécifiques et d'entraînement pour

pouvoir être mises en application. Vous ne pouvez pas essayer d'utiliser les compétences professionnelles que votre protagoniste ne possède pas.

Prouesses

Un protagoniste pourra être amené à faire des tests pour lesquels aucune compétence ne correspond. Quelle compétence utiliser pour enfoncer une porte ? C'est quelque chose qui ne dépend que de votre force brute. Ou encore, comment savoir si vous tombez lorsque vous trébuchez ? Votre agilité naturelle doit suffire à le déterminer.

Si vous devez effectuer un test qui dépend d'un attribut et non d'une compétence, votre protagoniste utilisera ce que l'on appelle ses niveaux de prouesse. Les prouesses sont utilisées par les règles pour déterminer les compétences naturelles de votre personnage. Chaque protagoniste a un niveau de prouesse pour chacun de ses attributs. Les tests s'effectuent de manière normale.

Et qu'en est-il lorsque les prouesses peuvent recouper le champ d'action des compétences ? Les prouesses ne sont à utiliser qu'en dernier ressort, lorsqu'aucune compétence ne correspond à un test donné. Dans tous les cas où un test implique une compétence, les règles normales s'appliquent (compétences acquises, complémentaires ou tests inexpérimentés). Les niveaux de prouesse représentent un potentiel qui ne remplace en aucun cas les connaissances spécifiques et l'entraînement requis pour des compétences. Enfin, les prouesses ne peuvent pas être utilisées comme compétences complémentaires.

Deuxième chance

Pour certains tests, il pourra arriver que votre protagoniste ait la possibilité de réessayer. Après tout, ce n'est pas parce qu'il n'a pas trouvé ce qu'il cherchait du premier coup qu'il ne peut pas chercher à nouveau. Les règles suivantes ne s'appliquent pas dans les cas où un personnage n'a qu'une seule occasion de réussir.

Quand vous voulez une deuxième chance, vous pouvez librement effectuer un second test. Toutefois, cela ne se fait pas sans contrepartie. Le degré (et donc la difficulté) augmente d'un niveau pour ce nouveau test. Cela peut représenter la frustration, ou encore la fatigue de votre protagoniste due à son

premier essai. Vous pouvez ainsi tenter un test trois fois avant d'abandonner. Le degré et la difficulté augmentent à chaque nouvelle tentative.

Par exemple, vous voulez une deuxième chance pour un test Moyen d'une difficulté de 12. Le second test deviendra alors Ardu, avec une difficulté de 16. Si vous échouez encore, vous pouvez tenter une troisième fois, avec un test Difficile, de difficulté 22.

Parfois, il faudra attendre un peu avant de pouvoir réessayer. Le narrateur vous prévendra lorsque ce sera le cas.

EXEMPLES DE PROUESSES

Voici quelques exemples d'utilisation des niveaux de prouesses. Les prouesses de Force et de Ténacité sont les plus fréquemment utilisées.

- Les prouesses d'Agilité sont utilisées pour les réactions inconscientes, comme se rattraper en trébuchant, ou éviter de l'eau bouillante renversée.
- Les prouesses de Force sont utilisées pour les actions impliquant la force brute, comme soulever des choses ou enfoncer des portes.
- Les prouesses d'Intellect représentent votre capacité à comprendre rapidement.
- Les prouesses de Perception représentent l'intuition d'un protagoniste, déterminent s'il a un pressentiment ou un éclair de génie.
- Les prouesses de Présence affectent les réactions qu'on entend naturellement les gens face au personnage, sans influence extérieure.
- Les prouesses de Ténacité permettent de résister à divers effets affectant la personne, comme la fatigue, le poison, la maladie, la peur ou la folie.

Tests étendus

Comment faire lorsqu'un protagoniste s'attaque à un travail de titan ? Comment peut-il écrire la référence absolue sur les pratiques rituelles de l'Ordre Ésotérique de Dagon ? Comment peut-il construire un nouveau mecha à partir de quelques pièces détachées ? Comment hacker une base de données de la corporation Chrysalis ? Ces tâches demandent des heures, des jours voire des semaines de travail, et mettent en application les compétences et connaissances à multiples reprises. C'est dans des cas comme ceux-ci que vous aurez besoin des tests étendus.

Un personnage réussit un test étendu en accumulant un certain nombre de réussites à des tests. Le narrateur détermine comme d'habitude le degré et la difficulté. Cependant, pour accomplir, vous devrez réussir plusieurs tests (le nombre de tests à réussir vous sera communiqué par le narrateur). En règle générale, le nombre de tests à réussir est égal au degré demandé. Par exemple, un test étendu Moyen devrait nécessiter deux tests réussis, alors qu'un test étendu Difficile devrait être accompagné de quatre réussites.

C'est au narrateur de déterminer le temps écoulé entre chaque test. Par exemple, hacker la base de données Chrysalis est un test étendu Difficile, nécessitant quatre tests réussis. Le narrateur peut décréter que les tests sont espacés d'une heure, ce qui correspond à une durée totale de quatre heures pour ce test étendu. Si l'on prend l'exemple de la construction d'un

mecha, chaque test pourrait correspondre à quatre jours ou une semaine.

Dans le cas des tests étendus, une réussite critique compte comme deux tests réussis. À l'inverse, un échec critique peut annuler l'effet d'une réussite ou vous obliger à recommencer ; une fois de plus, c'est au narrateur de statuer.

Travail d'équipe

La plupart des tests simples ne tireront aucun bénéfice des efforts conjugués de plusieurs personnages. Cela reviendrait à mettre trop de cuisiniers dans une même cuisine. Par contre, les tests étendus gagnent à être réalisés à plusieurs. Plusieurs protagonistes qui choisissent de travailler ensemble pour un test étendu peuvent additionner leurs réussites aux tests pour aller plus vite.

Prendre son temps

Vous aurez parfois besoin de prendre votre temps afin d'être sûr de tout faire correctement. Bien sûr, on ne peut pas toujours prendre son temps, mais de telles situations sont évidentes. Si vous avez la chance de pouvoir agir autrement que dans l'urgence, vous pouvez bénéficier d'un bonus à votre test.

Quand un protagoniste choisit volontairement de prendre deux fois plus de temps pour faire quelque chose, il bénéficie d'un bonus de +4 à son test. En prenant quatre fois plus de temps, le bonus passe à +6 ! Il s'agit là d'un maximum. Prendre encore plus de temps ne confère pas de bonus supplémentaire. Le temps nécessaire dépend bien sûr de chaque tâche. Cuisiner un plat peut prendre environ une heure, fouiner dans le passé d'autrui en prendrait plutôt deux. Utilisez votre bon sens.

Repousser les limites

Quand tout peut sembler perdu, vous voudrez pousser les capacités de votre protagoniste dans leurs derniers retranchements. C'est dans ce genre de situation que vous aurez besoin de repousser les limites. Cette règle ne s'applique qu'aux actions pour lesquelles un personnage peut se blesser par excès d'effort ou de fatigue. Un protagoniste pourrait ainsi rassembler toutes ses forces pour franchir un gouffre ou encore vivre sous amphétamines sans dormir ni manger, rendu fou par le stress et l'anxiété. C'est au narrateur de décider lorsqu'un personnage peut repousser les limites.

Lorsque vous en arrivez à de telles extrémités, vous pouvez sacrifier la santé de votre personnage pour réussir. Pour chaque bonus de +2 au test que vous voulez conférer à votre protagoniste, celui-ci subit 1 dé de dégâts de Vitalité. Ces dégâts ne sont réductibles d'aucune manière. Les dégâts sont appliqués après le résultat du test, ce qui représente la possibilité pour un personnage de mourir d'un effort extrême. Les dégâts, les blessures et la mort sont expliqués en détail au Chapitre neuf.

Oppositions

Lorsque l'action d'un protagoniste se définit par rapport à un autre personnage plutôt que par rapport à la difficulté d'un test, on parle d'une opposition. Par exemple, un garde surveille un bâtiment dans lequel votre protagoniste tente de s'introduire. Ici, le protagoniste n'essaie pas seulement de rentrer, il doit faire attention à ne pas être vu par un observateur actif.

Pour résoudre une opposition, chaque personnage engagé dans celle-ci doit effectuer le test approprié. Le résultat le plus

haut l'emporte. Dans notre exemple, vous faites un test de Furtivité pour votre protagoniste, et le garde effectue un test d'Observation. Si votre jet est supérieur, votre protagoniste remporte l'opposition et peut passer sans être vu. Dans le cas contraire (égalité ou test inférieur à celui du garde), le protagoniste est repéré dans sa tentative d'infiltration.

Modificateurs d'opposition

Certaines conditions peuvent favoriser un côté ou l'autre lors d'une opposition. En reprenant l'exemple précédent, une pluie torrentielle aiderait le protagoniste à s'introduire dans le bâtiment aux dépens de la surveillance. De son côté, le garde pourrait très bien avoir des lunettes de vision nocturne, rendant l'objectif plus difficile.

Les modificateurs d'opposition ne font que donner un bonus aux personnages qui en bénéficient, ils n'infligent pas de malus. Le narrateur vous informera si une opposition est affectée par un modificateur. Suivez ces quelques indications pour déterminer les modificateurs d'opposition :

MODIFICATEURS D'OPPOSITION	
Modificateur d'opposition	
Avantage	
Léger	+1
Sérieux	+2
Considérable	+4
Outrageant	+8

Actions et réactions

Dans certaines scènes cruciales, vous devrez précipiter un peu les choses. Les règles concernant les actions figurent au Chapitre neuf, ici nous n'allons donc que survoler quelques effets.

Les actions sont des choix délibérés faits par un personnage, par opposition aux réactions qui dépendent d'un stimulus extérieur. Un protagoniste peut avoir autant de réactions que de tirs visant sa tête. Cependant, les actions demandent plus de réflexion, et plus un personnage tente d'en accomplir en un temps limité, plus elles seront difficiles.

Selon leurs attributs, les personnages de *CthulhuTech* peuvent accomplir une à trois actions par tour. Pour chaque action supplémentaire au-delà de la première, votre protagoniste subit un malus de -2. Ainsi, un protagoniste effectuant deux actions aura un malus de -2 pour les tests de ces deux actions, et s'il en accomplit trois, elles seront toutes affectées d'un malus de -4.

Tout cela sera clarifié plus loin. Pour le moment, vous devez juste savoir en gros comment ça fonctionne, et que ce n'est qu'un avant-goût...

Aïssance

Dans la veine des réussites automatiques, et pour garder un rythme de jeu soutenu et efficace, la compétence Langue ne devrait pas occasionner beaucoup de tests. Pour déterminer le niveau d'aïssance d'un protagoniste dans une langue, référez-vous aux indications suivantes, et mettez-les en parallèle avec son niveau d'expertise, sans oublier les éventuelles spécialisations. Les tests de Langue ne sont nécessaires que lorsqu'un personnage veut parler au-delà de son niveau d'aïssance.

- Les étudiants ne connaissent que quelques mots de la langue ou du dialecte, les banalités comme bonjour, comment allez-vous, merci, etc.
- Les novices ou étudiants axés connaissent les bases du langage. Ils peuvent perdre le fil de la conversation.
- Les adeptes, novices axés ou étudiants spécialisés parlent couramment la langue.
- Les experts, adeptes axés ou novices spécialisés sont complètement bilingues.
- Les maîtres, experts axés ou adeptes spécialisés comprennent les subtilités du langage et les dialectes mieux que la plupart des locuteurs natifs.

POINTS DRAMATURGIQUES

Les protagonistes sont les héros de l'histoire. Ils sont d'une trempe supérieure à la normale, sont censés accomplir de grandes prouesses et se tirer des situations les plus dangereuses. Pour représenter ceci, les protagonistes disposent de points dramaturgiques.

Ces points dramaturgiques servent à manipuler les dés des personnages ; n'importe quels dés. En utilisant 1 point dramaturgique, vous pouvez lancer un dé supplémentaire pour un test, conférer un dé supplémentaire pour un test à l'un de vos alliés ou encore priver un adversaire d'un de ses dés. Vous pouvez ainsi gagner des dés supplémentaires pour le test d'un protagoniste (sans cependant pouvoir dépasser la limite maximale de 10 dés), ou enlever à l'ennemi tous ses dés pour qu'il n'utilise plus que sa base !

Si vous utilisez des points dramaturgiques pour augmenter votre nombre de dés, vous pouvez décider librement de les utiliser avant ou après le jet. Même après avoir vu le résultat vous pouvez dépenser des points dramaturgiques jusqu'à ce que vous soyez satisfait (ou que vous n'ayez plus de points). Toutefois, si vous souhaitez utiliser des points dramaturgiques pour réduire le nombre de dés d'un adversaire, vous devez en avertir le narrateur avant que celui-ci n'effectue son jet.

Vous pouvez même utiliser des points dramaturgiques lorsque vous êtes amenés à faire des tests pour des compétences que votre protagoniste ne possède pas. Le premier point dramaturgique dépensé vous permet de changer le « demi dé » du test inexpérimenté en un « dé complet » ; chaque point dramaturgique utilisé en plus vous confère un dé supplémentaire. Ainsi, vous pouvez même essayer d'utiliser des compétences professionnelles, ce qui vous serait impossible en temps normal.

CE QUE LES POINTS DRAMATURGIQUES NE FONT PAS

Les points dramaturgiques ne peuvent être utilisés que pour modifier les jets de dés des tests. Ils ne peuvent en aucun cas modifier les autres jets de dés comme l'initiative, les jets d'armure ou les dégâts.

Certains antagonistes clés auront eux aussi des points dramaturgiques, qu'ils pourront utiliser aux dépens de vos propres jets de dés. Lorsque ce sera le cas, le narrateur vous préviendra avant votre jet de dés. Bien évidemment, vous avez tout à fait le droit d'utiliser vos propres points dramaturgiques s'il vous en reste pour conserver vos dés. Ce genre de situation peut épuiser très rapidement les réserves de points dramaturgiques de chacun,

mais n'oubliez pas que de tels personnages sont généralement les grands méchants de l'histoire. Maintenant que vous connaissez les bases, il est temps de passer à la création de votre protagoniste, à moins que vous ne souhaitiez lire un exemple de partie ou devenir narrateur : dans ce cas, poursuivez votre lecture.

ET L'HORREUR DANS TOUT ÇA...

Si l'on suit le système de règles *Framework*, les points dramaturgiques peuvent être utilisés pour les tests de Peur et de Folie, puisqu'il s'agit de tests de Ténacité. Mais ce jeu cherche à garder une atmosphère sombre et horrifique, et perdrait beaucoup de son intérêt si personne ne subissait les effets de la Peur ou ne gagnait quelques points de Folie. Nous recommandons aux narrateurs de ne pas autoriser l'utilisation de points dramaturgiques pour les tests de Peur et de Folie ou pour les tests liés à l'exercice de la magie.

EXEMPLE DE PARTIE

Pour vous donner une idée de ce que peut donner le système en cours de jeu, voici un petit exemple d'une partie imaginaire. Rappelez-vous que *ChulhuTech* tourne avant tout autour des interactions entre les protagonistes, et n'impliquera pas toujours autant de jets de dés. Nous avons délibérément choisi une situation qui demande pas mal de tests.

Dans ce jeu, nous avons trois joueurs, Fraser, Mike et J., ainsi que leur narrateur, Matthew. Leur histoire se déroule dans l'arcologie de Seattle, et les protagonistes sont tous des tagers au service de la Société hermétique. Fraser incarne Angela, détective le jour et tager Fantôme la nuit. Mike joue Ikada, un pirate informatique nazzadi et tager Chuchoteur. Enfin, J. est Tammi, une adolescente des rues au tempérament violent, tager Cauchemar.

La situation est la suivante : tous les trois ont récemment été floués par un contact qui a sagement choisi de quitter la ville. Leur meilleure piste est de fouiller la maison de son assistant, mais cela n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Leur ancien contact est impliqué dans un multiple homicide, et la police a mis la demeure sous surveillance. Angela ne peut pas accéder à la maison car la nature du crime a intéressé les agents fédéraux et s'intéresser de trop près à une affaire qui n'est pas la sienne pourrait éveiller les soupçons. Les protagonistes veulent entrer et ressortir sans complications.

La première étape est de faire du repérage. Bien sûr, ils se rendent là-bas de nuit. Ils savent que les flics sont là, mais ils ne connaissent pas leurs localisations précises ni le matériel de détection qu'ils utilisent. Ikada est la personne qu'il faut pour ce boulot. Il prend sa forme de Chuchoteur et vole jusqu'au toit en évitant de se faire repérer. Il fait bien attention de passer à des endroits où personne ne regarderait activement, et il y a beaucoup d'ombres. Matthew demande à Mike de faire un test de Furtivité d'une difficulté moyenne de 12. Mike a une Agilité de 12 une fois transformé, et sa compétence Furtivité est au niveau avertis. Mike lance trois dés et obtient 7, 4 et 2. N'ayant ni double ni suite, Mike choisit le 7 et l'ajoute à l'Agilité de 12 d'Ikada, pour un résultat total de 19. Il réussit sans problème. Il se faufile et utilise ses sens aiguisés pour regarder dans les bâtiments autour de lui. Il ne lui faut pas longtemps pour repérer l'équipe de surveillance. Ils semblent utiliser de l'équipement standard et surveiller depuis

l'autre côté de la rue. Toutefois, ils scrutent activement, et Matthew dit à Mike qu'Ikada doit effectuer une opposition de Furtivité avec les membres des forces de l'ordre. Matthew lance les dés pour le garde, qui a une Perception de 7 et la compétence Observation au niveau avertis. Il lance trois dés et obtient 4, 4 et 3, prend le double 4 et l'ajoute à son 7 pour un résultat total de 15. Mike quant à lui obtient 6, 5 et 3, prend le 6 et l'ajoute à son 12 pour un total de 18. Ikada passe inaperçu et continue d'observer.

Pendant ce temps, Angela et Tammi attendent dans une allée proche. Angela a pris sa forme de Fantôme et reçoit les informations d'Ikada sur la police par le biais du lien spirituel des tagers. Il semblerait que les deux femmes puissent entrer dans la maison par la porte de l'allée sans poser de problème. Elles se déplacent silencieusement jusqu'à la porte, et Angela sort son kit de piratage des serrures (en 2085, les serrures sont plus complexes que de nos jours). Matthew lui demande d'effectuer un test de Sécurité, qu'il juge Ardu, avec une difficulté de 16. Angela a un Intellect de 6 et est une experte en Sécurité : Fraser lance quatre dés et obtient 3, 5, 6 et 9. Avec un 9 comme meilleur score, le total n'est que de 15, ce qui n'est pas suffisant. Fraser décide d'utiliser des points dramaturgiques. Il en utilise un premier et obtient un 2. Il choisit donc d'en dépenser un deuxième et obtient cette fois-ci un 4, ce qui lui donne une suite. En additionnant 2, 3, 4, 5 et 6, il monte à un total de 20. Avec l'Intellect de 6 d'Angela, le résultat final du test est de 26. Réussite critique : le verrou s'ouvre silencieusement et n'enregistre même pas avoir été ouvert. Les protagonistes soupirent de soulagement et entrent.

Il est désormais temps pour eux d'être malins et de trouver toute preuve restante de l'existence de cette femme. Comme les flics ne voient pas ce qui se passe dans les pièces à l'arrière de la maison, Matthew décide que les protagonistes n'ont qu'à réussir un test de Furtivité Facile pour ne pas être détectés. Après réflexion, il leur accorde une réussite automatique, ce qui leur épargne d'avoir à lancer les dés. Toutefois, le narrateur impose un test d'Observation Ardu pour tenter de trouver quelque chose. Pendant qu'ils font leurs tests, Matthew revient vers Mike qui avait été un peu laissé de côté. Avec les sens aiguisés d'Ikada, Matthew ne songe même pas à lui demander un test, et prévient simplement Mike qu'Ikada aperçoit une collégienne nazzadi qui passe dans l'allée.

Pendant ce temps, Fraser et J. effectuent leurs tests d'Observation, réussissent les deux et découvrent que quelqu'un est déjà passé par là et a récupéré tout ce qui aurait pu être utile. Cela leur prend un moment, tandis qu'Ikada prend la fille en filature. Celle-ci s'arrête, sort une clé, et semble entrer dans la maison que les protagonistes sont en train de fouiller. Mike fait reprendre à Ikada sa forme de nazzadi, et envoie un message à Angela sur son UCPT : « Problème à la porte ! »

C'est ici que nous les quittons. Cet exemple était très chargé en tests, mais nous espérons qu'il vous aura fourni une bonne illustration du fonctionnement des règles.

POUR LES NARRATEURS

ASSIGNER LES DEGRÉS ET DIFFICULTÉS

Ainsi, vous avez choisi d'être narrateur et d'avoir la lourde charge de choisir les degrés et difficultés des tests. Ça peut sembler



impressionnant, non ? La bonne nouvelle, c'est que vous êtes un être humain et vous avez assez roulé votre bosse pour pouvoir faire quelques estimations.

Avant tout, ne vous prenez pas la tête avec les difficultés, elles ont toutes des valeurs moyennes, et vous pourrez tout à fait les ajuster plus tard. Commencez par les degrés, car vous pourrez plus facilement estimer cette valeur qualitative. Essayez toujours de voir les choses du point de vue d'une personne normale qui s'y connaît un minimum sur la question. N'hésitez pas à utiliser les descriptions des niveaux d'expertise associés aux compétences dans le Chapitre six, elles sont là pour ça. Si nécessaire, faites correspondre les tâches d'étudiant au degré Facile, de novice au degré Moyen, d'adepte au degré Ardu, d'expert au degré Difficile, et de maître au degré Très difficile. Gardez le degré Légendaire pour les occasions spéciales.

Imaginons qu'un de vos joueurs souhaite que son protagoniste mette un téléphone sur écoute. Posez-vous alors la question :

à quel point est-ce difficile pour quelqu'un qui s'y connaît en surveillance ? Mettre un téléphone sur écoute est plus difficile que d'écouter une conversation avec un micro ou de filmer quelqu'un avec une caméra-espion. Toutefois, c'est plus facile que de mettre des appareils espions sur quelqu'un à son insu ou de les dissimuler dans ses affaires. On suppose donc que la surveillance plus conventionnelle, avec des caméras visibles pour couvrir toute une zone par exemple, est un travail ordinaire. On en déduit que filmer à l'insu de quelqu'un est Ardu et que cacher le matériel d'écoute sur lui est Très difficile, ce qui laisse le degré Difficile pour mettre le téléphone sur écoute. Avec la difficulté standard, le joueur doit dépasser 22 pour réussir son test.

Prenons un autre exemple. Un joueur veut que son personnage estime la valeur d'une pièce de collection kitsch des années 2000 pour la vendre aux enchères sur internet. Il ne veut qu'une estimation basique, vu que l'objet n'est pas si exceptionnel que ça. Cette tâche n'est pas si difficile vu qu'il ne cherche pas à être ultra-précis. Cela n'est pas non plus Facile, puisqu'il faut s'y connaître un minimum. Enfin, ce n'est qu'un objet destiné à être mis aux enchères sur le net : ce n'est même pas Ardu. On retient donc le degré Moyen, avec une difficulté de 12.

Bien sûr, il faut tenir compte de la situation. Dans les exemples précédents, le travail aurait été beaucoup plus dur si le téléphone en question était relié à un système détectant les bugs et les mises sur écoute. Le degré pourrait donc être élevé jusqu'à Très difficile selon la fiabilité et la sensibilité du système de détection. L'objet pour les enchères pourrait être une contrefaçon, ce qui ferait passer le degré à Ardu (au minimum).

Ces indications valent aussi si le personnage n'a pas la compétence appropriée. Déterminez le degré de la même façon, mais le joueur aura alors beaucoup moins de dés à lancer (à moins qu'il n'utilise quelques points dramaturgiques).

Quand vous maîtrisez les degrés, vous pouvez commencer à jouer avec les difficultés. Vous estimerez parfois que certaines circonstances nécessitent un ajustement de la difficulté, sans toutefois basculer d'un degré complet. Ne faites cela que lorsque vous êtes sûr de vous, car trop de bidouillages sur la difficulté pourrait rendre le jeu trop imprévisible et rebuter les joueurs.

MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

Maintenant, vous savez quand un personnage réussit ou échoue, et s'il le fait de manière critique. Mais entre ces deux extrêmes, que se passe-t-il ? La plupart du temps, les différents degrés de réussite importent peu, mais vous pouvez avoir besoin de savoir comment les interpréter si nécessaire. Ces descriptions qualitatives n'ont pas d'effets en termes de jeu mais vous serviront à donner des détails à vos joueurs. Calculez la différence entre le résultat du test et la difficulté, puis consultez le tableau suivant :

Différence	MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC
1-2	Marge
3-4	Quasi-échec ou quasi-réussite
5-6	Réussite ou échec moyen
7-9	Franchise réussite ou échec total
10	Comme un pro ou comme un crétin fini
	Réussite critique ou échec lamentable

Si vous avez décidé de ne pas être le narrateur, c'est que vous allez être l'un des protagonistes. Contrairement aux figurants et aux antagonistes, vous allez vous retrouver propulsé sur le devant de la scène : vous êtes au centre de l'histoire. Si l'on était dans un film ou une série télévisée, votre protagoniste serait l'un des héros et non un obscur citoyen, membre de la masse aveugle étouffant sous la pression d'un patron acariâtre le jour pour se retrouver scotchée aux informations le soir. Non, il ferait les informations. Même s'ils peuvent avoir les origines les plus humbles, les protagonistes ont le potentiel de devenir quelque chose d'incroyable. Ils sont les stars de ce jeu.

Votre protagoniste est votre alter ego dans le jeu, ce qui ne veut pas dire qu'il est votre double. Cela signifie simplement que vous devriez prendre plaisir à l'interpréter et vous reconnaître en lui à un certain niveau. Qu'est-ce qui vous intéresse ? Vous adorez tout ce qui est technique ou résoudre des problèmes mathématiques ? Alors vous devriez songer à créer un arcanotechnicien. Vous préférez jouer les casse-cou et connaître le frisson de la bataille ? Un Pilote de mecha ou d'engel vous conviendrait sans doute. Quoi qu'il en soit, ne créez pas un personnage qui s'adapte parfaitement à l'histoire ou un qui a l'air cool : créez un personnage avec lequel vous pourriez vraiment vous amuser.

Avant de commencer, vous pouvez discuter de vos envies avec les autres joueurs. Il est généralement bien plus simple d'avoir une idée de la façon dont l'équipe marchera avant la création des protagonistes qu'après.

CRÉATION DE PROTAGONISTE

PREMIÈRE ÉTAPE : LE CONCEPT

La première chose à laquelle vous devez vous intéresser, c'est le concept. Définir le concept de votre personnage revient à répondre à quelques questions importantes qui définissent les grandes lignes de votre personnage. Ces questions vont vous permettre de déterminer quel type de personnage vous souhaitez incarner avant de vous diriger sur les nombreux aspects de sa conception du point de vue des règles.

L'Allégeance

La plupart des protagonistes du monde dévasté de *CthulhuTech* sont membres d'une organisation, l'Allégeance sert simplement à indiquer à quel groupe un protagoniste est loyal. Le livre de base de *CthulhuTech* vous présente trois des principales factions.

Il arrivera que le narrateur vous impose un type d'histoire, tandis que d'autres fois vous en déciderez avec votre groupe. Ces trois options ne sont pas les seules disponibles dans *CthulhuTech*, mais ce sont les seules dont nous traiterons dans cet ouvrage. D'autres seront présentées dans de futurs suppléments et il est presque certain que vous créerez les vôtres. Si vous souhaitez jouer un scénario centré sur la fondation Ashcroft ou une société secrète de votre invention, n'hésitez pas et sentez-vous libre d'utiliser le matériel à votre disposition selon votre bon vouloir.

LE NOUVEAU GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE (NGP)

Émergeant du chaos laissé par les Guerres arcanotechnologiques et la Guerre des éons, le Nouveau Gouvernement Planétaire se bat

pour garder la Terre hors de l'influence des migos et des cultes. Les scénarios mettant en scène le NGP sont les plus fréquents et peuvent facilement incorporer presque toutes les combinaisons de protagonistes : tous les types de personnages, exceptés les tagers, s'intègrent parfaitement à une histoire centrée sur le NGP.

Ces scénarios couvrent un large spectre de genres. Certains peuvent mettre en avant les soldats qui risquent leur vie quotidiennement sur la ligne de front. D'autres peuvent se centrer sur des protagonistes membres des forces spéciales qui s'infiltreront derrière les lignes ennemies. D'autres encore peuvent se dérouler dans les laboratoires de recherches, où les protagonistes s'évertuent à analyser leurs ennemis ou à mettre au point de nouveaux armements.

LE PROJET ENGEL

Si le projet Engel fait partie de la juridiction du Nouveau Gouvernement Planétaire, il sert ses propres objectifs. En combinant l'arcanotechnologie et la biotechnologie, le projet Engel est parvenu à créer un nouveau type de mecha, plus puissant et donc plus à même d'affronter les horreurs de cette époque. Ceux qui travaillent pour le projet Engel forment l'élite du NGP, depuis les pilotes jusqu'aux arcanotechniciens. Les protagonistes d'un scénario sur le projet Engel sont généralement des arcanotechniciens, pilotes d'engel ou des érudits occultes.

Les scénarios construits autour du projet Engel présentent une grande tension dramatique. En effet, les pilotes d'engel se battent en première ligne et participent à plus de batailles que n'importe quel autre soldat du NGP, tandis que ceux qui travaillent dans les laboratoires ont la responsabilité de créer toujours plus d'engels qui seront envoyés au front pour tenir éloignés de l'humanité les sombres forces qui menacent sa survie.

LA SOCIÉTÉ HERMÉTIQUE

Ennemie jurée de la corporation Chrysalis et des Enfants du Chaos, la Société hermétique est la maîtresse des mystérieux tagers, ces gens qui mènent une lutte secrète contre les dhohanoides pour empêcher les cultes d'obtenir toujours plus de pouvoir et d'accélérer l'apocalypse. Ils connaissent les secrets des *fragments de Ta'ge* et utilisent leur savoir pour opérer le cancer invisible qui ronge le Nouveau Gouvernement Planétaire. Les tagers sont bien entendus les protagonistes les plus courants d'un scénario traitant de la Société hermétique, mais les arcanotechniciens, les agents des renseignements, les érudits occultes et les soldats y ont également leur place.

La profession

L'univers de *CthulhuTech* comporte tous les métiers du monde actuel, plus quelques autres. Cependant, la plupart ne sont pas appropriés à un protagoniste, c'est pourquoi les professions existantes : ce sont les chemins qui mèneront aux traumatismes de la Guerre des éons plus sûrement que les simples métiers que nous connaissons. Elles vous serviront à cerner les objectifs, forces et compétences de votre personnage. Les protagonistes appartiennent généralement à l'une des sept professions suivantes, choisissez-en une pour votre personnage.

Toutes ces professions sont décrites en détail à partir de la page 69 afin de vous donner une idée plus précise de ce qu'elles impliquent pour un protagoniste.

AGENT DES RENSEIGNEMENTS

Les informations ont toujours permis de gagner les guerres, et la Guerre des éons ne fait pas exception. Un agent des renseignements peut être un espion qui tente d'infiltrer un culte, un membre d'une équipe mecha qui rassemble des renseignements militaires ou peut travailler dans le contre-espionnage pour démasquer les taupes des cultes dans le Nouveau Gouvernement Planétaire. Ils ont tendance à être intelligents, à facilement reconnaître et assimiler les données importantes et, attentifs, à mieux noter les détails importants.

ARCANOTECHNICIEN

Mi-scientifiques, mi-sorciers, les arcanotechniciens comprennent les principes fondamentaux à la base des motrices-D et de la technologie mecha. Ils sont généralement très réfléchis, afin de comprendre les principes technologiques avec lesquels ils travaillent quotidiennement, mais aussi dotés d'une forte volonté, afin de résister aux vérités propres à briser les esprits faibles sur lesquelles l'arcanotechnologie est basée.

ÉRUDIT OCCULTE

Avec l'avènement de l'arcanotechnologie et des Guerres arcanotechnologiques, un nouveau genre d'érudit est apparu : l'érudit occulte. Occulte est le terme généralement employé pour désigner les forces mystiques qui ravagent la Terre, et les érudits occultes sont ceux qui risquent leur santé mentale en plongeant dans les anciens secrets qui les entourent. Souvent, leurs objectifs les mènent à pratiquer la sorcellerie. Ils ont tendance à être réfléchis, afin d'acquiescer le niveau de connaissance requis pour leurs études, et à avoir une forte volonté, afin de maintenir leur santé mentale et, dans de nombreux cas, de pratiquer la magie.

PILOTE D'ENGEL

Considérés comme l'élite des pilotes du Nouveau Gouvernement Planétaire, les pilotes d'engel « communient » avec les étranges et mystérieux engels. Leur vie quotidienne est particulièrement stressante car ils sont très souvent engagés en première ligne et voient plus de batailles que n'importe quel autre corps du NGP. Les pilotes d'engel tendent à avoir des sens développés, être précis avec une arme et à avoir une forte volonté, nécessaire pour dominer la « conscience » présente dans chaque engel.

PILOTE DE MECHA

Les pilotes de mecha sont la principale force du Nouveau Gouvernement Planétaire : des soldats dans des machines de guerre mécaniques grandes comme des immeubles. Ils sont partout où le NGP a besoin d'eux ; ils protègent les bases et installations militaires ou civiles, effectuent des raids en territoire ennemi ou se battent sur la ligne de front. Les pilotes de mecha ont tendance à être attentifs, précis avec une arme et, agiles, à mieux utiliser les armes de combat rapproché typiques de nombreux mechas du NGP.

SOLDAT

Les soldats sont ces guerriers qui combattent sans mecha. Ils sont l'infanterie qui charge courageusement à travers le champ

de bataille, les policiers qui maintiennent l'ordre dans les villes du Nouveau Gouvernement Planétaire, et les forces spéciales qui rampent derrière les lignes ennemies. Ils ont tendance à être attentifs, à être précis avec une arme et, endurants, à bien supporter les contraintes physiques inhérentes à leur devoir.

TAGER

Guerriers saints de la Société hermétique, les tagers sont ceux qui ont subi le rituel de l'union sacrée. Ils ne font qu'un avec le symbiote de Ta'ge, une chose venue des profondeurs de l'espace et du temps qui fait d'eux des guerriers surnaturellement puissants. Ils ont tendance à être agiles, à mieux combattre leurs ennemis au corps à corps et à avoir une très forte volonté qui leur a permis de survivre au rituel de l'union sacrée.

La Race

La Première Guerre arcanotechnologique apprit aux humains qu'ils n'étaient plus la seule espèce intelligente sur Terre. À l'issue de ce conflit, le Nouveau Gouvernement Planétaire accueillit les nazzadi dans son giron, au côté des humains. Les protagonistes de CthulhuTech peuvent ainsi être des humains ou des nazzadi, à votre guise.

Les races sont traitées plus en détail aux pages 67 et 68.

LES HUMAINS

Autrefois l'espèce dominante, les humains sont devenus bien plus que ce qu'ils sont de nos jours. Avec l'avènement de la Guerre des éons, leurs horizons se sont beaucoup élargis et ils ne vivent plus avec les mêmes préjugés et petits tracas qu'ils avaient autrefois.

LES NAZZADI

Les nazzadi sont des créations des migos. Ils furent envoyés pour détruire l'humanité, déclenchant la Première Guerre arcanotechnologique, mais ayant percé le secret de leur naissance ils se rebellèrent contre leurs maîtres secrets. Ce sont des créatures ténébreuses, mais ils ressemblent aux humains de bien des manières. Ainsi, leur culture est directement dérivée de la nôtre, bien qu'ils tentent de se construire une identité raciale propre.

Les caractéristiques déterminantes

La complexité inhérente aux gens fait qu'il est difficile de définir la personnalité d'un individu. Afin d'avoir un petit aperçu du comportement de chaque protagoniste, on utilise des caractéristiques déterminantes : deux traits de caractère qui aident à définir la base de la personnalité du personnage.

La première Caractéristique déterminante est la vertu, ce qu'on trouve de meilleur chez le protagoniste. L'autre est la faiblesse, son pire défaut, sa pire imperfection. Ces deux Caractéristiques ne définissent pas totalement la personnalité du protagoniste, mais en donnent un aperçu en montrant les extrémités.

N'importe quel trait de personnalité peut constituer une Caractéristique déterminante, mais choisissez judicieusement et ne donnez pas à votre protagoniste deux caractéristiques déterminantes totalement opposées.

QUELQUES CARACTÉRISTIQUES DÉTERMINANTES

Afin de vous aider, voici quelques exemples de caractéristiques déterminantes.

VERTUS	FAIBLESSES
Bon	Arrogant
Courageux	Bigot
Courtois	Cruel
Doux	Cupide
Généreux	Désinvolte
Honnête	Égoïste
Humble	Grossier
Imaginatif	Impatient
Indulgent	Impertinent
Optimiste	Imprudent
Pacifique	Inquiet
Patient	Lâche
Pieux	Maussade
Prévenant	Méchant
Productif	Mythomane
Sage	Paresseux
Sérieux	Pessimiste
Sur de soi	Vindictif
Tolérant	Violent

Le nom

À présent que vous avez une idée de ce à quoi votre protagoniste va ressembler, vous devriez lui trouver un nom. Si les noms humains n'ont pas vraiment changé par rapport à aujourd'hui, les noms nazzadi sont un peu plus originaux et suivent leurs propres lois, que nous vous expliquerons page 68.

Pensez également à reporter votre nom et celui de votre narrateur sur la feuille de protagoniste, afin de savoir à qui appartient cette feuille le jour où vous l'égarez.

LE FACTEUR «HÉROS»

Les protagonistes de *CthulhuTech* sont les héros les plus puissants et les plus réalistes de l'histoire. Évidemment, ils peuvent n'être au départ que de jeunes gens inexpérimentés, mais leur potentiel est plus grand et ils ont de nombreux avantages sur le commun des mortels. Nous le simulons de deux manières.

Tout d'abord à travers les points dramaturgiques, que vous connaissez déjà. Ensuite à travers les ajustements, appliqués lors de la création de personnage. Les ajustements sont un moyen qui permet au joueur de façonner son personnage pour le tourner de manière plus héroïque. Vous n'avez pas besoin d'en savoir plus pour l'instant, sachez simplement qu'avant la fin de la création de personnage, vous pourrez offrir quelques améliorations supplémentaires à votre protagoniste.

DEUXIÈME ÉTAPE : LES ATTRIBUTS

Quand on décrit quelqu'un, quels sont les termes qui reviennent le plus souvent ? Il est intelligent ? Elle est mignonne ? Il est costaud ? C'est ce que sont les attributs : les capacités innées d'une personne. *CthulhuTech* a recours à six attributs pour évaluer un personnage.

Les attributs sont évalués sur une échelle de 1 à 10. Il s'agit d'une échelle lambda, comme toutes celles que nous utilisons dans la vraie vie lorsque nous voulons évaluer un critère : 1 représente un manque grave, 5 la moyenne et 10 un niveau fabuleux. Il est possible, à *CthulhuTech*, de dépasser 10, mais de telles personnes ne sont seulement hors norme, ce sont des parangons.

Pour déterminer les attributs de départ d'un protagoniste, répartissez 35 points entre eux (ils sont au nombre de six), avec un minimum de 1 et un maximum de 9. Un, et un seul, des attributs peut avoir un score de 10 à la création de personnage. Notez que les attributs sont modifiés par la Race du personnage, selon les indications pages 67 et 69.

DES FAIBLESSES

Certains joueurs n'aiment pas l'idée de concevoir un personnage doté d'un évident défaut psychologique. Après tout, il s'agit de fiction, les héros ont-ils vraiment besoin d'une faiblesse ?

Les faiblesses font partie des choses qui nous permettent de nous rapprocher des autres êtres humains. Il nous est impossible de croire en l'existence d'un personnage dénué de faiblesse, ce qui nous empêche ainsi de nous lier à lui. De surcroît, un héros qui réussit tout ce qu'il entreprend est terriblement ennuyeux. Il faut qu'il surmonte des obstacles, aussi bien intérieurs qu'extérieurs. Ainsi, les faiblesses lui apportent une dimension supplémentaire, le rendant plus crédible et, surtout, lui offrant la possibilité d'échouer, rendant les succès plus gratifiants.

Tous les personnages ont déjà des défauts : ceux du joueur. Mais si vous ne comptez que sur ceux-là, tous vos personnages finiront par se ressembler. Ainsi, en utilisant la mécanique du système pour les simuler, on obtient des faiblesses uniques pour des personnages uniques.

Agilité

L'Agilité mesure la coordination physique, la dextérité, la grâce et la finesse : autrement dit, la capacité du personnage à contrôler et mouvoir son corps. L'Agilité est utilisée pour toutes les capacités qui réclament une parfaite maîtrise physique, pour le combat rapproché et l'esquive. Elle constitue un des facteurs utilisés pour déterminer les attributs secondaires d'Actions, de Mouvement et de Réflexes.

Force

La Force mesure la puissance physique : autrement dit à quel point le personnage peut littéralement plier le monde autour de lui. La Force est utilisée pour porter des objets lourds, retenir les gens, et finalement tout ce qui requiert de la puissance brute. Elle affecte également les dégâts infligés par un personnage en combat rapproché. La Force constitue un des facteurs utilisés pour déterminer les attributs secondaires de Mouvement et de Vitalité.

Intellect

L'Intellect mesure l'intelligence, l'éducation et les capacités cognitives : autrement dit, la façon dont le cerveau traite l'information et la récupère en mémoire. L'Intellect est utilisé

pour toutes les compétences apprises, ce qui inclut presque tous les domaines scientifiques et techniques. Il constitue un des facteurs utilisés pour déterminer les attributs secondaires d'Orgone et de Réflexes.

Perception

La Perception mesure la vigilance et l'acuité sensorielle: autrement dit, la façon dont le cerveau reçoit les informations. La Perception est utilisée pour toutes les compétences qui réclament de l'attention ou de l'habileté au tir. Elle constitue un des facteurs utilisés pour déterminer les attributs secondaires d'Actions et de Réflexes.

Présence

La Présence mesure le charme, la beauté, la force de caractère et les capacités sociales: autrement dit, la façon dont la proximité du personnage affecte les autres. Un fort score de Présence ne signifie pas forcément que le personnage est magnifique; il pourrait être exotique, frappant, magnétique ou d'un port particulier. La Présence est utilisée pour toutes les compétences qui impliquent d'influencer une autre personne.

Ténacité

La Ténacité mesure l'endurance, la résistance et la volonté: autrement dit, jusqu'à quel point le corps et l'esprit du personnage peuvent tenir avant de s'effondrer. La Ténacité est utilisée pour toutes les compétences physiquement éprouvantes ainsi que pour pratiquer la magie. Elle constitue un des facteurs utilisés pour déterminer les attributs secondaires d'Orgone et de Vitalité.

RENDRE À LA PRÉSENCE CE QUI...

Dans beaucoup de jeux de rôles, il est des joueurs pour penser que la « beauté » est de ces attributs qui peuvent être ignorés et choisir dès lors de se concentrer sur d'autres attributs, se disant qu'être « moche » n'est pas un gros problème. Dans *CthulhuTech*, il s'agit d'une très mauvaise idée, car la Présence ne gère pas seulement la beauté, mais aussi la force de caractère et les capacités sociales. Un personnage avec une faible Présence serait ainsi incapable d'intimider un enfant et a bien du mal à faire ses courses parce que les gens lui font peur; il ne reçoit non plus jamais d'invitation aux soirées. Si vous souhaitez simplement avoir un personnage laid, vous devriez plutôt vous tourner vers le désavantage Repoussant, que vous trouverez au chapitre sur les traits particuliers.

TROISIÈME ÉTAPE : LES COMPÉTENCES, SPÉCIALISATIONS ET TRAITS PARTICULIERS

Là où les attributs mesurent les capacités brutes d'un personnage, les compétences représentent son entraînement et son éducation. Chaque compétence est un corps de connaissances ou un entraînement physique particulier que le personnage maîtrise. Tous les protagonistes commencent le jeu avec un certain nombre de compétences à différents niveaux d'expertise. Ces différents niveaux sont :

L'EXPERTISE

NIVEAU D'EXPERTISE (DÉS)

- Les personnages inexpérimentés ne comprennent pas la compétence (0 dé)
- Les étudiants ont une compréhension rudimentaire de la compétence (1 dé)
- Les novices ont une compréhension basique de la compétence (2 dés)
- Les adeptes ont une compréhension approfondie de la compétence (3 dés)
- Les experts ont une compréhension poussée de la compétence (4 dés)
- Les maîtres ont une compréhension presque totale de la compétence (5 dés)

Comme vous pouvez le constater, les différents niveaux d'expertise correspondent à un certain nombre de dés. Il s'agit du nombre de dés qu'un personnage doté de ce niveau d'expertise doit lancer pour les tests.

Lors de la création de personnage, vous avez 20 points à répartir entre les compétences. Chaque compétence coûte autant de points que le nombre de dés du niveau d'expertise souhaité. Par exemple, une expertise de novice coûte 2 points. La plupart des personnages débutent avec huit à dix compétences différentes. Il est à noter qu'une importante limite existe : vous ne pouvez pas acheter de niveau d'expertise supérieur à adepte (exception faite de la compétence Éducation et de la langue natale du personnage). Les niveaux d'expert et de maître ne peuvent s'obtenir que plus tard, en cours de jeu.

Vous trouverez une liste des compétences disponibles dans *CthulhuTech* à partir de la page 78. Vous trouverez également les descriptifs des professions page 69, avec une courte liste de compétences suggérées.

Compétences gratuites

On peut trouver des points communs entre tous les personnages de *CthulhuTech*; ainsi, tous les personnages reçoivent gratuitement les trois compétences suivantes. Les personnages humains parlent l'anglais en tant que langue natale et les nazzi peuvent choisir entre l'anglais ou le nazzi. L'anglais est la langue officielle du Nouveau Gouvernement Planétaire et les personnages nazzi qui ne choisissent pas l'anglais comme langue natale sont ceux qui ont grandi dans les caves de Pluton; les nazzi nés en orbite durant la Première Guerre arcanotechnologique ainsi que ceux nés par la suite peuvent choisir de n'avoir que des bases en nazzi et en anglais (au niveau novice), qui peuvent être améliorées par la dépense de points de compétence.

- Alphabétisation : novice
- Connaissances régionales : novice
- Langue : expert (langue natale)

Les prouesses

Pour simuler la maîtrise qu'a un personnage de ses capacités naturelles, chaque attribut se voit associer un niveau de prouesse. Ce niveau de prouesse est utilisé lors des tests où c'est la capacité naturelle qui est mise à l'épreuve plutôt qu'une réaction apprise.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Ce résumé couvre brièvement la création de personnage. Merci de vous référer aux paragraphes appropriés pour de plus amples détails.

PREMIÈRE ÉTAPE : LE CONCEPT

Choisissez une Allégeance

Le Nouveau Gouvernement Planétaire (NGP) mène la guerre pour sauver le monde.

Le projet Engel, l'élite du NGP, tente de créer des mechas plus puissants grâce à la biotechnologie et à l'arcanotechnologie.

La Société hermétique affronte la corporation Chrysalis pour empêcher l'apocalypse de s'étendre. Elle est la maîtresse secrète des tagers.

Choisissez une profession

Agent des renseignements : il travaille à rassembler des informations pour aider son camp ou affronter les espions des cultes.

Arcanotechnicien : moitié scientifique, moitié sorcier, il comprend les secrets de la technologie mecha et le pouvoir illimité des motrices-D.

Érudit occulte : il est particulièrement au courant de tout ce qui touche à l'occulte et à l'ennemi ; il est aussi très souvent un sorcier.

Pilote d'engel : membre de l'élite du NGP, il pilote les étranges engels.

Pilote de mecha : il est l'un des guerriers mecha du NGP.

Soldat : il combat toutes les menaces, dans la rue ou sur le champ de bataille.

Tager : le guerrier symbiotique de la Société hermétique.

Choisissez une Race

Humain : l'ancienne espèce dominante sur Terre, un type comme vous et moi.

Nazzadi : une création biogénétique des migos, à la base destinée à détruire l'humanité.

Choisissez un nom

Trouvez un nom de protagoniste.

Inscrivez votre nom.

Inscrivez le nom du narrateur.

Le concept est détaillé page 56.

The image shows two character sheets from the game. The left sheet is a 'Character Sheet' with a large table of skills and attributes. The right sheet is a 'Character Sheet' with a more detailed layout including a 'Type of Tager' section, 'Attributes/Processes' (AGI, FOR, INT, PER, TEN), 'Regeneration', 'Special Rules', and 'Equipment'.

DEUXIÈME ÉTAPE : LES ATTRIBUTS

Répartissez 35 points entre les six attributs, entre 1 et 10 :

- L'Agilité mesure la dextérité et la grâce.
- La Force mesure la puissance physique.
- L'Intellect mesure l'éducation et l'intelligence.
- La Perception mesure la vigilance et l'acuité sensorielle.
- La Présence mesure le charme, la beauté et la force de caractère.
- La Ténacité mesure l'endurance et la volonté.

Les attributs sont détaillés page 58.

TROISIÈME ÉTAPE : COMPÉTENCES, SPÉCIALISATIONS ET TRAITS PARTICULIERS

Achetez des compétences pour 20 points; 1 de ces points vous permet d'acquérir deux niveaux de spécialisation axé. Chaque compétence coûte autant de points que le nombre de dés du niveau d'expertise désiré :

- Erudiant (1 dé)
- Novice (2 dés)
- Adepté (3 dés)
- Expert (4 dés)
- Maître (5 dés)

Tous les personnages reçoivent gratuitement les compétences suivantes :

- Alphabétisation : novice
- Connaissances régionales : novice
- Langue (anglais ou nazzadi) : expert (ou les deux à novice pour les nazzadi plus jeunes)

Vous pouvez également acheter des avantages grâce à vos points de compétence et obtenir jusqu'à 10 points en prenant des désavantages.

Les compétences, spécialisations et traits particuliers sont détaillés page 59. Vous trouverez une liste des compétences page 78 et une liste des traits particuliers page 91.

QUATRIÈME ÉTAPE : LES ATTRIBUTS SECONDAIRES

Calculez les attributs secondaires :

- Actions : faites la moyenne entre l'Agilité et la Perception puis consultez le tableau page 62.
- Mouvement : faites la moyenne entre l'Agilité et la Force puis consultez le tableau page 62.
- Orgone : 5 + moyenne entre Intellect et Ténacité.
- Réflexes : moyenne entre Agilité, Intellect et Perception.
- Vitalité : 5 + moyenne entre Force et Ténacité.
- Points dramaturgiques : 10.

Les attributs secondaires sont détaillés page 63.

CINQUIÈME ÉTAPE : L'ÉQUIPEMENT DU PERSONNAGE

Les personnages appartiennent à la classe moyenne et possèdent tout le confort matériel associé. L'équipement spécial est déterminé par la profession, comme expliqué en page 69.

SIXIÈME ÉTAPE : LES AJUSTEMENTS

Utilisez 6 ajustements. Ajustez les attributs secondaires qui pourraient avoir à l'être.

Les ajustements sont expliqués en détail page 63.

SEPTIÈME ÉTAPE : LE RENDRE RÉEL

Ajoutez les détails et l'historique du personnage, ce qui inclut une description physique, sa personnalité, ses motivations, sa famille et ses amis.

Tout ceci est expliqué page 63.

Feuilles de protagoniste et de tager/mecha à télécharger sur : www.bibliothequeinterdite.fr

LES AJUSTEMENTS COÛT EN AJUSTEMENTS

AMÉLIORATION

Augmenter un attribut de 1 point	3
Gagner 2 points de compétence supplémentaires	1
Augmenter l'Orgone de 2	1
Augmenter la Vitalité de 1	1
Commencer avec un sortilège de Protection ou de Vision de premier ordre légal	1*
Commencer avec un sortilège de Protection ou de Vision de premier ordre illégal	2*
Commencer avec un sortilège d'Enchantement ou de Transformation de premier ordre légal	2*
Commencer avec un sortilège d'Enchantement, d'Invocation ou de Transformation de premier ordre illégal	4*

* Vérifiez les prérequis et les tests de Folie.

Les personnages débutants ont automatiquement tous les niveaux de pousse à un niveau d'expertise égal à la moitié de l'attribut associé, arrondi à l'inférieur. Par exemple, un personnage avec une Force de 6 commence avec un niveau de pousse de Force d'adepte (3 dés).

Les spécialisations

Les compétences utilisées dans *CthulhuTech* sont très générales, c'est pourquoi les personnages peuvent se spécialiser dans des domaines spécifiques d'une compétence; ils deviennent ainsi particulièrement connaisseurs en ce domaine. Par exemple, un érudit occulte peut se spécialiser dans les textes anciens à partir de sa compétence d'Occultisme. Le premier niveau de spécialisation est appelé «axé». Au niveau axé, le personnage gagne 1 dé supplémentaire pour les tests impliquant son domaine de spécialisation. Le second niveau est appelé «spécialisé» et donne au personnage 2 dés supplémentaires.

Il y a de nombreuses spécialisations différentes pour chaque compétence et les personnages peuvent tout à fait en prendre plusieurs pour la même compétence, sans aucune restriction. Étant donné que l'apport des spécialisations est limité par rapport au niveau d'expertise global de la compétence, il sera tôt ou tard dans votre intérêt d'augmenter la valeur de la compétence plutôt que ses spécialisations.

Quand vous décrivez le niveau d'expertise du personnage, essayez de combiner les descriptions du niveau de la compétence et celui des spécialisations. Par exemple un personnage pourrait être un adepte des Langues axé sur le français tandis qu'un autre serait un novice spécialisé en Droit criminel. Les maîtres spécialistes sont les personnes les plus compétentes dans leur domaine, mais la tradition veut qu'ils soient un peu dérangés.

Lors de la création de personnage, vous ne pouvez acheter que deux spécialisations au niveau axé. En dépensant 1 point de compétence, vous gagnez deux axes de votre choix.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Parfois vous chercherez une compétence particulière, et vous ne la trouverez pas. *CthulhuTech* utilise une liste de compétences grossièrement définie, aussi si vous ne trouvez pas la compétence que vous voulez, regardez les autres pour voir si votre compétence ne peut pas être couverte par l'une d'elles (Passe-temps et Trivialités sont des compétences fourre-tout). Si malgré cela vous ne trouvez pas, il faudra travailler avec votre narrateur pour créer une nouvelle compétence, sa description, l'attribut associé et ses spécialisations.

LES TRAITS PARTICULIERS

Les traits particuliers sont des choses positives ou négatives qui affectent la vie du personnage et ne peuvent pas être réglées en utilisant les attributs et les compétences. Il y a deux types de traits particuliers: les avantages sont des traits positifs tandis que les désavantages sont des traits négatifs. Quand vous choisissez un avantage pour votre personnage, cela vous coûte une partie de vos points de compétence tandis que lorsque vous prenez un désavantage vous gagnez des points de compétence supplémentaires à dépenser. Vous ne pouvez toutefois gagner que 10 points de compétence en prenant des désavantages.

Vous trouverez une liste des avantages et désavantages au chapitre traits particuliers, page 91.

QUATRIÈME ÉTAPE : LES ATTRIBUTS SECONDAIRES

Les attributs secondaires dérivent pour la plupart des attributs normaux. Ils sont au nombre de six, et aident à définir un peu mieux les parties utiles de votre personnage, comme la vitesse de réaction ou les capacités magiques, entre autres. Chaque fois qu'il vous sera demandé de faire une moyenne, arrondissez les fractions à l'entier inférieur.

Actions

Les actions sont une combinaison de réaction, de vitesse et de capacité à faire plusieurs choses à la fois. En temps normal, les personnages peuvent effectuer une action gratuite et une action normale tous les tours. Les actions gratuites demandent peu d'efforts, comme par exemple parler ou faire quelques pas, tandis que les actions normales demandent de réels efforts. Les actions sont expliquées page 53.

Cependant, les individus plus doués peuvent être capables de réaliser davantage d'actions normales dans le même intervalle de temps. Le tableau suivant vous aidera à calculer combien d'actions votre personnage peut effectuer en un tour: faites la moyenne de votre Agilité et de votre Perception et reportez-vous au tableau. Un personnage doté de seulement deux bras ne pourra pas faire plus de 3 actions par tour.

LES ACTIONS	
Moyenne	Actions
1-6	1 action
7-8	2 actions
9-10	3 actions

Mouvement

Il peut être utile de savoir à quelle vitesse votre personnage peut se mouvoir. Pour ce faire, faites la moyenne entre son Agilité et sa Force et reportez-la sur le tableau suivant. Vous y trouverez plusieurs résultats différents: le premier représente la vitesse de course du personnage en kilomètres par heure (km/h) tandis que le second représente ses vitesses de course et de prudence en mètres par tour (mpt). La vitesse de course s'applique lorsque le personnage pousse ses jambes à leur maximum et ne fait rien d'autre que courir; la vitesse de prudence est en général celle utilisée dans les scènes les plus intenses.

LE MOUVEMENT	
Moyenne	Vitesse maximale/vitesse de prudence
1	5 km/h (7/1 mpt)
2-3	8 km/h (13/3 mpt)
4	11 km/h (17/4 mpt)
5	14 km/h (22/5 mpt)
6	18 km/h (27/6 mpt)
7	21 km/h (32/8 mpt)
8	24 km/h (37/9 mpt)
9	27 km/h (42/10 mpt)
10	30 km/h (47/11 mpt)
11	34 km/h (52/12 mpt)
12	37 km/h (57/13 mpt)
13	40 km/h (62/14 mpt)
14	43 km/h (67/15 mpt)

Orgone

Tout le monde est capable d'utiliser la magie, bien que la plupart des gens l'ignorent. La magie n'est pas composée seulement de sortilèges et de rituels, elle s'appuie également sur la volonté du magicien et sur sa compréhension du monde. Le docteur Wilhelm Reich fut le premier à découvrir l'Orgone, bien avant que la sorcellerie ne soit acceptée; il croyait que cette nouvelle énergie était la cause de nombreux phénomènes «en total désaccord avec la théorie des énergies électromagnétiques». L'Orgone représente la réserve d'énergie cosmique d'un personnage. Son Orgone de départ est égale à la moyenne de son Intellect et de sa Ténacité, majorée de 5 points.

Réflexes

Les Réflexes mesurent le temps de réaction d'un personnage, c'est-à-dire la vitesse à laquelle il réagit en situation de stress. Plus important, les Réflexes sont utilisés pour déterminer le moment où un personnage agit durant un combat. Les Réflexes d'un personnage sont égaux à la moyenne entre son Agilité, son Intellect et sa Perception.

Vitalité

Les personnages de *CthulhuTech* vivent dans un monde dangereux, où ils ont de fortes chances d'être blessés un jour ou l'autre. La Vitalité mesure le niveau global de santé et de bien-être d'un personnage. Tous les personnages ont 6 niveaux de Blessures, de l'Indemne à Mourant; chacun de ces niveaux est égal à son score de Vitalité, ce qui signifie également qu'il peut encaisser 5 fois sa Vitalité en points de dégâts avant de mourir. Tout ceci vous sera expliqué plus en détail à la page 122.

La Vitalité de départ d'un personnage est égale à la moyenne de sa Force et de sa Ténacité, majorée de 5 points.

Les points dramaturgiques

Les points dramaturgiques font partie de ces choses qui font des protagonistes des héros. Ils représentent les événements chanceux et les coïncidences heureuses qui entourent les personnages centraux, comme si le destin se penchait un peu sur eux. Trouver des miracles, tromper la mort, réaliser l'impensable, autant de cas où les points dramaturgiques entrent en action. Techniquement, chaque point équivaut à 1 dé et, selon la situation, vous pouvez utiliser les points dramaturgiques pour ajouter 1 dé à une action ou pour enlever 1 dé à l'action d'un ennemi. Tout ceci est expliqué plus en détail page 53.

Les points dramaturgiques sont dépensés lors de leur utilisation: lorsque vous en utilisez un, il est perdu (mais reviendra à la fin de la partie).

Les protagonistes commencent avec 10 points dramaturgiques.

CINQUIÈME ÉTAPE : L'ÉQUIPEMENT DU PERSONNAGE

La plupart des protagonistes de *CthulhuTech* font partie d'une faction d'envergure, comme le NGP ou la Société hermétique. Ce qui veut dire que votre protagoniste a un emploi et n'a pas besoin de s'inquiéter de ses besoins quotidiens: il a un logement, bien que pas forcément très cosy, des vêtements, de la nourriture, un moyen de transport, etc. On part du principe que votre protagoniste fait partie de la classe moyenne.

Pour ce qui est des équipements spéciaux qui pourraient se révéler utiles en jeu, comme par exemple les armes et armures, tous les protagonistes en possèdent quelques-uns au départ. Vous trouverez une liste de cet équipement avec les descriptifs de professions page 62. Si vous en voulez plus, il faudra négocier avec le narrateur.

RÉSUMÉ DES ATTRIBUTS SECONDAIRES

- Les Actions représentent ce que peut faire un personnage dans un tour. Elles sont calculées à partir de la moyenne entre Agilité et Perception reportée sur le tableau page 62.
- Le Mouvement représente la vitesse à laquelle un personnage peut se déplacer. Il est calculé à partir de la moyenne entre Agilité et Force reportée sur le tableau page 62.
- L'Orgone représente le réservoir d'énergie cosmique du personnage. Il est égal à 5 plus la moyenne de l'Intellect et de la Ténacité
- Les Réflexes représentent le temps de réaction du personnage. Ils sont déterminés par la moyenne de l'Agilité, de l'Intellect et de la Perception.
- La Vitalité représente l'état de santé général ainsi que le bien-être physique du personnage. Elle est égale à la moyenne de la Force et de la Ténacité majorée de 5 points.
- Les points dramaturgiques représentent les circonstances chanceuses qui entourent les personnages principaux. Tous les protagonistes commencent avec 10 points dramaturgiques.

SIXIÈME ÉTAPE : LES AJUSTEMENTS

Vous vous souvenez de notre conversation sur le facteur «héros» un peu plus tôt? Nous vous disions que vous auriez une dernière possibilité d'améliorer votre personnage avant de commencer à jouer. Nous y voici, vous allez pouvoir améliorer certaines parties de votre personnage grâce aux ajustements.

Vous avez 6 ajustements à effectuer sur votre personnage, en vous référant au tableau page suivante vous indiquant ce que vous pouvez améliorer et à quel coût. Tout ajustement non utilisé est tout simplement perdu.

Si vous augmentez un attribut, pensez à ajuster vos attributs secondaires en conséquence. Qui plus est, vous devez toujours observer les limites de niveaux d'expertise et de spécialisation pour les personnages débutants.

SEPTIÈME ÉTAPE : LE RENDRE RÉEL

Voici la dernière étape de la création de personnage. Bonne nouvelle, vous en avez terminé avec les chiffres et le moment est venu de trouver qui est réellement votre personnage, à quoi il ressemble; le moment d'aller dans sa tête et de s'imaginer ce que sa vie a pu être. Pour vous aider, nous vous avons préparé un petit interrogatoire.

Vous n'avez pas besoin de tout savoir sur votre personnage dès maintenant, vous complèterez l'essentiel durant le jeu. Vous devez juste en savoir assez pour lui donner du relief et profiter pleinement de l'univers de *CthulhuTech*.

LES AJUSTEMENTS

COÛT EN AJUSTEMENTS

AMÉLIORATION

Augmenter un attribut de 1 point	3
Gagner 2 points de compétence supplémentaires	1
Augmenter l'Orgone de 2	1
Augmenter la Vitalité de 1	1
Commencer avec un sortilège de Protection ou de Vision de premier ordre légal	1*
Commencer avec un sortilège de Protection ou de Vision de premier ordre illégal	2*
Commencer avec un sortilège d'Enchantement ou de Transformation de premier ordre légal	2*
Commencer avec un sortilège d'Enchantement, d'Invocation ou de Transformation de premier ordre illégal	4*

*Consultez la liste des sortilèges au Chapitre onze pour voir si vous avez les valeurs d'Intellect, Ténacité et Connaissances occultes nécessaires et savoir si vous devez effectuer un test de Folie avant de l'apprendre. Dans tous les cas, les protagonistes ne peuvent pas commencer le jeu avec des objets enchantés, quand bien même ils connaîtraient le rituel approprié.

Quel âge a-t-il?

La plupart des protagonistes de *CthulhuTech* auront la vingtaine: fraîches recrues tout juste sorties de l'entraînement et prêtes à vivre leur vie d'adultes. Bien entendu, ça ne signifie pas que vous ne pouvez pas jouer l'adolescent prodige ou le vieux sage qui vient de changer de métier pour quelque chose de plus excitant. Les protagonistes nazzadi sont généralement nés au sein de la flotte nazzadi lors de la Première Guerre arcanotechnologique et ceux qui ont la trentaine ont grandi dans les cuves de clonage.

À quoi ressemble-t-il?

Prenez un peu de temps pour décrire l'apparence physique de votre protagoniste. Comment est-il bâti? Comment son visage est-il taillé? De quelle couleur sont ses yeux et ses cheveux? Quelle coiffure? Quel genre de vêtements porte-t-il? Comment se déplace-t-il? Quels sont ses défauts d'expression? Que disent les autres quand ils le décrivent?

Comment se comporte-t-il?

Comment ses amis le décriraient-ils à quelqu'un qui ne l'a jamais rencontré? Comment réagit-il face aux inconnus? Comment réagit-il en état de stress? Quel genre d'humour a-t-il? Est-il amical? Est-il extraverti? Comment parle-t-il? Qu'aime-t-il faire? Par quoi est-il intéressé?

Quelles sont ses aspirations?

Tout le monde a des rêves, des désirs, des buts et votre personnage ne fait pas exception. Est-ce aussi simple qu'un couple heureux et épanoui avec un appartement en centre-ville? Ou veut-il quelque chose de plus grandiose, comme la libération de la race humaine? À moins que ses objectifs ne soient plus immédiats, comme avoir une promotion ou sortir avec une certaine personne? Évidemment, dans le monde de la Guerre des éons, des choses qui paraissent simples, comme une vie tranquille, ne sont vraiment pas faciles à obtenir.

Pourquoi fait-il ce qu'il fait?

Quelque chose doit motiver votre personnage à prendre part à la Guerre des éons, mais quoi? Le sens de la justice distillé

par sa famille depuis son plus jeune âge? Un désir personnel, celui d'en finir avec l'horreur? Un besoin de se prouver quelque chose? À moins que ça ne soit le goût du frisson? Ou encore une vengeance à accomplir?

À quoi ressemble sa famille?

Les membres de la famille du personnage sont-ils toujours vivants? Est-il proche d'eux? Quel genre de relation ont-ils? Est-il marié? A-t-il des enfants? Où vit sa famille? Quel genre de gens sont-ils? Que font-ils dans la vie? À quoi ressemblent-ils?

À quoi ressemblent ses amis?

En général les amis proches d'un protagoniste sont les autres protagonistes du groupe. Ce qui ne signifie pas qu'il n'a pas d'autres amis, qu'ils viennent de sa vie quotidienne, de sa formation ou de son enfance. Mais qui sont-ils? À quoi ressemblent-ils? Quelle est leur relation? Quel genre de gens sont-ils? Que font-ils dans la vie?

Comment a-t-il grandi?

La plupart des personnages sont nés aux alentours de la Première Guerre arcanotechnologique. Ils font partie de la première génération élevée aux côtés des nazzadi nouvellement intégrés. Ils n'ont presque pas connu la paix. Où le personnage a-t-il grandi? Qu'en pensait-il? Que se rappelle-t-il vraiment de son enfance? A-t-il grandi loin du conflit ou sa vie a-t-elle été touchée par les combats?

Qu'a été sa vie d'adulte?

Où le personnage a-t-il été formé? Comment l'a-t-il vécu? À quoi ressemblait sa vie personnelle? Des histoires sérieuses? Comment a-t-il évolué en grandissant? Comment voit-il sa vie maintenant? Quels sont les événements qu'il citerait comme ayant été «instructifs»?

Et si le monde avait été différent...

Que serait devenu le personnage si le monde avait été différent? Quel genre de personne serait-il devenu?

SIGNES ASTROLOGIQUES

Voici quelques concepts New Age qui pourront vous aider à définir la personnalité de votre protagoniste. Le premier de ces concepts est celui du zodiaque occidental, l'idée que le mois de naissance de quelqu'un influence sa personnalité. Nous vous présentons une très courte liste des différents signes et des stéréotypes associés.

Bélier (21/03 - 20/04) – « Je suis », Feu. Actif, énergétique, excité et impulsif, optimiste, ouvert au changement et aux nouvelles expériences. Il est courageux et toujours actif. Toutefois, le Bélier a tendance à fortement projeter sa personnalité sur les autres et à être égoïste. Il termine rarement ce qu'il entreprend. Trait principal : courageux.

Taureau (21/04 - 21/05) – « J'ai », Terre. Calme, affectueux, patient, stable, déterminé et pragmatique mais aussi têtu et réfractaire au changement. Il persévère toujours et ses efforts sont souvent couronnés de succès. Il a tendance à amasser les possessions et est connu pour s'accrocher à ce qu'il possède. Trait principal : fiable.

Gémeaux (22/05 - 21/06) – « Je communique », Air. Vivant, énergétique, versatile et intellectuel, il se nourrit des choses de l'esprit plutôt que des émotions et s'adapte parfaitement aux nouvelles situations. Il lutte pour la libre expression mais essaye souvent d'imposer son point de vue aux autres. Il a également tendance à être superficiel. Trait principal : responsable.

Cancer (22/06 - 22/07) – « Je ressens », Eau. Réceptif, sensible, imaginatif, compatissant, gentil et émotif, il possède un esprit acéré et intuitif, toujours actif. Il est toujours à la recherche de relations complices et est heureux d'être entouré de ses proches et de ceux qu'il aime. Toutefois, il peut être caractériel et imprévisible. Trait principal : loyal.

Lion (23/07 - 23/08) – « Je crée », Feu. Enthousiaste, puissant, expansif et créatif, généreux et extravagant, mais son opinion est souvent dogmatique et figée. Il est un excellent ami et un chef naturel. Toutefois, il a tendance à prendre tout ce qu'il peut et à dominer les autres. Trait principal : exubérant.

Vierge (24/08 - 22/09) – « J'analyse », Terre. Réserve, modeste, pratique, judicieuse et travailleuse, analyste et rigoureuse, elle cherche toujours à savoir et comprendre. Elle est perfectionniste et dissèque les faits afin d'en extraire toutes les informations possibles. Toutefois, elle a tendance à s'empêtrer dans les détails et à compliquer les choses. Trait principal : consciencieuse.

Balance (23/09 - 22/10) – « J'équilibre », Air. Active, artistique, décontractée, pacifique, elle prise la beauté et l'harmonie, elle est diplomate, polie et très sociable. Elle n'est jamais aussi heureuse qu'au sein d'un groupe et perd souvent son équilibre et son attitude positive si elle doit rester seule. Elle peut aussi être vaine et indécise. Trait principal : charmante.

Scorpion (23/10 - 21/11) – « Je veux », Eau. Imaginatif, passionné et émotif, subtil, tenace, intense, mais souvent obstiné et inflexible. Il a souvent un grand sens du devoir et du destin et trouve son bonheur en dépensant son énergie pour les autres. Toutefois, il est généralement friand de compétition et a un tempérament vicieux. Trait principal : idéaliste.

Sagittaire (22/11 - 21/12) – « Je vois », Feu. Énergique, ambitieux, généreux, il est épris de liberté et recherche les défis, il est ouvert à de nouvelles idées et toujours prêt à explorer l'inconnu. Il est très heureux à l'idée de découvrir de nouvelles pistes de réflexion, d'explorer des endroits éloignés et ne se laisse pas accaparer par des liens personnels. Il s'ennuie dès qu'un semblant de routine s'installe. Trait principal : optimiste.

Capricorne (22/12 - 20/01) – « Je contrôle », Terre. Réserve, prudent, patient, il préfère la ruse à la force et recherche la sécurité, il est aussi avide, déterminé et prompt à saisir une opportunité. Il cherche l'honneur, l'éloge et l'approbation du monde entier, mais il reste réservé dans ses relations avec les autres. Il est souvent sévère et matérialiste. Trait principal : stable.

Verseau (21/01 - 19/02) – « Je sais », Air. Autoritaire, indépendant, progressiste, analyste, original et inventif, mais aussi ferme dans ses opinions et avec de fortes antipathies. Il a tendance à être un humanitaire idéaliste qui se sent concerné par les moindres problèmes du monde mais reste personnellement très détaché dans ses relations avec les autres. Toutefois, il a tendance à exagérer sa propre importance et prend souvent plaisir à se disputer et à être provoquant par simple jeu. Trait principal : amical.

Poissons (20/02 - 20/03) – « Je crois », Eau. Réceptif, intuitif et émotif, imaginatif, romantique, impressionnable et mystique, adaptable et très versatile. Il fait confiance à son intuition et cherche les valeurs spirituelles de la vie. Toutefois, il est souvent irréaliste, trop indulgent et peu assuré. Trait principal : compatissant.

Une autre façon de trouver la personnalité d'un personnage se fait au travers d'un animal « totem ». Beaucoup de gens ont une ressemblance aussi bien physique que caractérielle avec un animal particulier : votre personnage pourrait par exemple être aussi soyeux, agile et futil qu'un chat. À moins qu'il ne soit aussi patient, puissant et lent qu'un ours ? Ou peut-être est-il, tel le faucon, gracieux, fier et suffisant ?

Ces deux techniques sont totalement optionnelles, mais peuvent s'avérer amusantes et vous aider à créer une personnalité lorsque vous êtes en manque d'inspiration.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour vous guider à travers la création de personnage, nous vous présentons ici la création du protagoniste de Mathieu pour un scénario de CthulhuTech. Le narrateur et lui ont décidé que le scénario se déroulerait en Chine et que les personnages impliqués devront faire partie des forces mechas du Nouveau Gouvernement Planétaire.

La première chose que fait Mathieu est de définir le concept de son personnage. Le type de scénario qu'il s'apprête à jouer indique clairement que son Allégeance sera le NGP. Mathieu réfléchit aux options dont il dispose et opte pour un nazzadi Pilote d'engel. Il pioche dans la liste de noms nazzadi et choisit Dova comme nom pour son personnage.

Ensuite, il doit déterminer les attributs de Dova: il dispose de 35 points à répartir entre les 6 attributs. Il jette un œil au descriptif de profession du Pilote d'engel et voit qu'il serait préférable qu'il possède une Perception supérieure à la moyenne et que sa Ténacité doit être d'au moins 7. En regardant le descriptif racial des nazzadi, il voit également que les nazzadi ont un bonus de +1 en Agilité (ainsi que la Nyctalopie). Il décide donc de répartir les points de Dova comme suit:

Agilité 6 (5, +1 parce qu'il est nazzadi)
Force 5
Intellect 5
Perception 7
Présence 6
Ténacité 7

Satisfait, Mathieu passe à l'étape suivante et doit à présent définir les compétences et spécialisations de Dova. En regardant à nouveau le descriptif du Pilote d'engel, il s'aperçoit que certaines compétences sont suggérées. Mais avant toute chose, il note les compétences gratuites de Dova. Il estime que le protagoniste n'est pas assez vieux pour faire partie de la vieille garde des nazzadi et qu'il aura les bases d'anglais et de nazzadi. Il considère que Dova a grandi dans l'arcologie de Los Angeles et a passé du temps en faction à Hong Kong: on sait à présent à quels endroits ses Connaissances régionales s'appliquent.

Alphabétisation: novice
Connaissances régionales (arcologie de Los Angeles et arcologie de Hong Kong): novice
Langue (anglais): novice
Langue (nazzadi): novice

À présent, Mathieu répartit 20 points dans les compétences de Dova. Il regarde les différents types d'engel et, en accord avec le narrateur, décide que Dova sera attaché à un Malakhim. Ceci sert uniquement à préciser le personnage, car Mathieu sait maintenant que son personnage ne pilotera pas un engel conçu pour l'infiltration ou la reconnaissance.

Avant de sélectionner ses compétences, Mathieu parcourt la liste des traits particuliers au cas où certains lui plairaient. Il choisit donc les avantages et désavantages suivants:

Obligations (3) – désavantage (requis pour les pilotes d'engel)
Rival (2) – désavantage
Inspiré: coupe de cheveux (1) – avantage
Poste à responsabilité (3) – avantage (requis pour les pilotes militaires)
Séduisant (2) – avantage

Il a pris pour 5 points de désavantages et pour 6 points d'avantages. Il ne lui reste donc plus que 19 points à dépenser dans les compétences, qu'il répartit comme suit:

Armes lourdes: novice (2 points)
Art (coupe de cheveux): étudiant (1 point)
Athlétisme: étudiant (1 point)
Corps à corps: étudiant (1 point)
Esquive: adepte axé engel (3 points, plus 1/2 pour la spécialisation)
Langue (anglais): adepte (1 point)
Mêlée: novice (2 points)
Observation: étudiant (1 point)
Piloteage: novice (2 points)
Survie: étudiant (1 point)
Tir: adepte axé engel (3 points, plus 1/2 pour la spécialisation)

Il dépense 18 points pour obtenir des niveaux d'expertises et réserve le dernier à l'achat de deux « axes ». Comme vous pouvez le constater, Mathieu souhaite que Dova soit un pilote d'engel bien rodé, mais aussi un artiste à ses heures perdues.

Mathieu calcule ensuite les attributs secondaires de Dova:

- Pour déterminer les Actions de Dova, il fait la moyenne de son Agilité (6) et de sa perception (7) et arrondit à l'entier inférieur. D'après le tableau « Les Actions », sa moyenne de 6 donne une seule Action à Dova.
- La moyenne de son Agilité (6) et de sa Force (5) donne 5 qui, une fois reportée sur le tableau approprié, donne une vitesse de 14 km/h (22/5 mpt)
- Pour déterminer son Orgone, il fait la moyenne de l'Intellect (5) et de la Ténacité (6) de Dova, soit 6, et y ajoute 5. Dova a donc un Orgone de 11.
- Les Réflexes de Dova sont égaux à la moyenne de son Agilité (6), de son Intellect (5) et de sa Perception (7), arrondie à l'inférieur. Soit une valeur de Réflexes de 6.
- Pour déterminer sa Vitalité, il fait la moyenne de la Force (5) et de la Ténacité (7) de Dova, soit 6, et y ajoute 5. Dova a donc une Vitalité de 11.
- Dova commence avec 10 points dramaturgiques.

Mathieu en est maintenant à l'équipement de son personnage. Il se souvient que Dova a droit à tout le confort de la classe moyenne, ainsi que quelques objets liés à sa profession. Le descriptif de Pilote d'engel lui apprend qu'il dispose d'un implant ISE, de son engel Malakhim, d'une armure compacte et d'une arme de poing. Mathieu choisit une armure SENTRYTECH Mk-V lourde et un pistolet automatique CS-44 Enforcer.

Mathieu a maintenant atteint l'étape des ajustements. Il dépense ses 6 ajustements comme suit:

- Augmenter l'Agilité de 1 : 3 ajustements.
- 6 points de compétence supplémentaires : 3 ajustements.

En revenant aux attributs secondaires, Mathieu s'aperçoit que le point d'Agilité supplémentaire fait passer les Actions de Dova à 2 et son Mouvement à 18 km/h (27/6 mpt).

Avec ses 6 points de compétence supplémentaires, Mathieu fait passer la compétence Mêlée de Dova à adepte (1 point), son Athlétisme à novice (1 point), son Observation à novice (1 point) et achète Furtivité, Trivialité (peintres nazzadi) et Séduction à étudiant (1 point chacun, soit 3 points). On dirait bien que Dova aime de plus en plus sortir.

Mathieu en a terminé avec la partie mathématique de la création de personnage. Il ne lui reste plus qu'à répondre aux questions de la septième étape pour donner un peu plus de consistance à Dova, et il sera enfin prêt à jouer.



LES RACES

Comme dit plus haut, les protagonistes peuvent appartenir à deux races différentes : les humains et les nazzadi. Les descriptifs suivants vous donneront un aperçu des races et des modifications qu'elles apportent au profil des personnages. Tous ces bonus sont gratuits.

LES HUMAINS

Bien qu'elle soit toujours l'espèce intelligente la plus nombreuse sur Terre, l'humanité a vécu des temps difficiles. Ils ne sont pas différents physiquement de vous et moi, mais les humains vivant durant la Guerre des éons portent un regard très différent sur le monde qui les entoure : ils ont perdu le titre d'espèce dominante et ont vu leur population réduite de 8 à 2,5 milliards d'individus en l'espace de deux décennies. Ils ont subi deux invasions extraterrestres et ont intégré l'une d'entre elles. Ils ont vu des dieux vivants lancer leurs armées sur Terre. Ils ont créé des systèmes de pensées qui leur permettent de rationaliser les horreurs du monde qui les entoure et ont été obligés de comprendre des choses qu'ils n'auraient pas même dû savoir.

Les humains du monde de *CthulhuTech* sont des gens endurcis, loin des petits soucis et préjugés qui ont miné leur espèce durant des siècles. En dépit des défis et des horreurs auxquels ils doivent faire face, ils sont une race courageuse qui a su trouver l'espoir au cœur des plus noires ténébres.

- Capacité raciale : +2 points de compétence à la création de personnage.
- Compétences recommandées : en fonction de la profession.
- Modificateurs d'attributs : +1 dans un attribut au choix.

Voici quelques idées liées aux professions :

- Agent des renseignements : +1 en Perception
- Arcanotechnicien : +1 en Intellect
- Érudit occulte : +1 en Ténacité
- Pilote d'engels : +1 en Ténacité
- Pilote de mecha : +1 en Perception
- Soldat : +1 en Agilité
- Tager : +1 en Ténacité



LES NAZZADI

Les nazzadi sont des humanoïdes qui n'ont pas connu l'évolution : ils ont été entièrement conçus par les migos afin de soumettre l'humanité pour le compte de leurs sombres maîtres, qui tissaient leur toile dans l'ombre. Malheureusement pour eux, les nazzadi apprirent la vérité et se rebellèrent. Ils sont à présent pleinement intégrés au Nouveau Gouvernement Planétaire et vivent au côté des humains. Bien que des préjugés demeurent dans les régions reculées, les nazzadi sont parfaitement acceptés dans les villes du NGP et sont à l'égal des humains. S'il n'y a toujours pas eu de Président nazzadi, on a vu de nombreux ministres ou membres de cabinets ministériels appartenir à cette race. Il y a environ 1,8 milliard de nazzadi dans le monde.

L'apparence des nazzadi a été conçue dans deux buts. Le premier était de les faire paraître comme une espèce extraterrestre plutôt que surnaturelle et les migos optèrent pour un schéma anatomique basé sur notre ADN. Le second objectif était de les rendre effrayants aux yeux des humains : ainsi, les nazzadi ont une peau et des cheveux noirs de jais, des yeux rouges brillants et des incisives tranchantes. À présent, face aux véritables horreurs, les humains ne considèrent plus les nazzadi avec crainte.

- Capacité raciale : nyctalopie
- Compétences recommandées : en fonction de la profession, bien que la plupart des nazzadi de plus de 25 ans ont une panoplie de compétences de combat.
- Modificateurs d'attributs : +1 en Agilité.

Nyctalopie

Les nazzadi ont été conçus pour être des soldats efficaces de jour comme de nuit. Leur nyctalopie leur permet de voir dans des conditions de très faible luminosité jusqu'à 50 mètres ; ils sont par contre aveugles dans le noir total. Leurs yeux s'ajustent en une fraction de seconde aux changements de luminosité, mais leur vision de nuit se fait en noir en blanc. Dans l'obscurité, leurs yeux reflètent la lumière à la manière de ceux d'un chat.

DE LA LANGUE NAZZADI

Sans entrer dans le détail de la langue nazzadi, voici quelques pistes qui vont aideront à créer des noms plus vrais que nature pour votre personnage.

- Les mots nazzadi n'utilisent pas les sons consonnants complexes ("ch", "xc" et autres) ni les combinaisons de voyelles ("oa", "oe" ou encore "oi")
- Les mots nazzadi s'écrivent comme ils se prononcent. Ainsi « phonétique » s'écrit « fonetik » en nazzadi.
- Les voyelles peuvent être douces ou dures, cela ne dépend que des accents locaux. La langue écrite n'en est pas affectée.
- Les consonnes sont dures, mais jamais au prix de la fluidité de la langue. Les mots nazzadi coulent facilement entre les lèvres.
- Les noms nazzadi dépendent du genre. Les mots masculins se terminent par -a et les mots féminins par -y.
- Quelques prénoms masculins : Dova, Karana, Kyra, Timana, Vreta.
- Quelques prénoms féminins : Cevy, Dormy, Kory, Nomany, Tazy.
- Les nazzadi n'ont pas de noms de famille. Lorsqu'ils faisaient partie de l'Armada migo, ils se présentaient par leurs nom, rang et légion. À présent, ils se présentent par leurs nom, domicile et profession. On leur a bien suggéré de prendre des noms de famille, mais les plus vieux nazzadi n'avaient pas envie de se rappeler que leurs « parents » sont des cuves de clonages plutoïennes.



LES PROFESSIONS

La plupart de ceux qui combattent lors de la Guerre des éons appartiennent à l'une des sept professions suivantes. Ce ne sont bien sûr pas les seules à exister, mais ce sont les plus excitantes à jouer dans le monde de *CthulhuTech*. Ce qui ne veut pas dire que vous ne pouvez pas créer vos propres professions en vous aidant des exemples plus loin et les utiliser pour votre groupe. Mais quoi qu'il en soit, tous les protagonistes de *CthulhuTech* devraient commencer avec une profession.

Au départ, vous devriez axer votre personnage sur une seule profession. Cela ne signifie pas qu'un Arcanotechnicien restera un Arcanotechnicien, bien au contraire. Au fur et à mesure que votre personnage évolue, il peut gommer la frontière entre les professions. Il n'y a ainsi aucune raison pour qu'un Arcanotechnicien ne puisse pas devenir si savant qu'il ne soit pas considéré comme un Érudit occulte. Ou qu'un Pilote de mecha ne se synchronise pas avec un engel, ce qui changerait le type de mecha qu'il pilote. Quel que soit son historique, la profession actuelle d'un personnage devrait toutefois être celle dont il vit.

Il existe une exception à cette règle. Les engels et les tagers sont des créatures surnaturelles, au moins en partie, et on a découvert que cette part non naturelle, la chose vivante dans l'engel et le symbiote du tager, se rejettent mutuellement. Plus exactement, un engel ne laissera jamais un tager monter à bord, peu importent les circonstances. Si cela devait arriver, l'engel saisirait la première occasion de tuer l'intrus, même s'il doit se blesser gravement au passage.

Voici donc des descriptifs de profession. Chacun inclut la description de la profession, quelques attributs recommandés, les traits particuliers requis (si besoin), quelques suggestions de compétences typiques de la profession, l'équipement spécial type, un jeu d'attributs et compétences de départ et une illustration pour enrober le tout.



AGENT DES RENSEIGNEMENTS

Les renseignements sont une des clefs qui mènent à la victoire et les agents des renseignements ont ainsi une des tâches les plus difficiles et les plus stressantes de toute la Guerre des éons : ils doivent rassembler des informations concernant les étranges et mystérieux ennemis du Nouveau Gouvernement Planétaire. Certains sont des analystes qui déchiffrent et mettent en relation des dizaines d'informations. D'autres sont des éclaireurs qui collectent l'information directement sur le terrain, bravant les dangers de territoires inconnus. Certains forment des équipes de surveillance envoyées en territoire ennemi, bardées d'électronique, pour enregistrer les mouvements hostiles. D'autres sont des espions qui noyautent les cultes. D'autres encore travaillent dans le contre-espionnage pour découvrir les taupes qui se cachent dans leurs rangs.

Une facette intéressante de leur métier est l'opération psychologique, ou opé-psy pour faire court. Les opé-psy consistent à se représenter la pensée de l'ennemi et à se servir de la psychologie contre lui. Elles utilisent la confusion, l'intoxication et la démoralisation, entre autres choses, mais aussi la propagande, ceci afin de maintenir le moral du NGP face à l'horreur.

Mais le jeu des renseignements dans la Guerre des éons ne se compose pas que de rassemblement, analyse, protection, dissémination et déformation des trafics. Il est aussi fait de ces choses dont personne n'aime parler : trafic de drogue, assassinat et opérations secrètes sont l'apanage des services de renseignements, tandis que les autorités restent tranquillement dans le domaine du « déni crédible ».

Attributs : il est recommandé d'avoir un Intellect et une Perception au-dessus de la moyenne.

Compétences suggérées (général) : Bureaucratie, Embrouille, Furtivité, Observation, Sécurité, Surveillance.

Traits particuliers requis : Obligations (1-3), Poste à responsabilités (1) – si agent fédéral, Poste à responsabilités (3) – si agent fédéral ou militaire.

Équipement spécial (général) : une armure (par exemple une Sentrytech Mk-IV ou Mk-V), une arme de poing (par exemple un UT-7 Hornet, un CS-40 Defender ou un CS-44 Enforcer), un équipement de surveillance et un bon ordinateur portable.

Exemple d'attributs :

Humain/nazzadi
Agilité 5/6
Intellect 7/7
Perception 7/7
Présence 6/5
Force 5/5
Ténacité 6/6

Exemple de compétences (général) :

Alphabétisation : novice
Bureaucratie : étudiant (novice si le personnage est humain)
Connaissance de la rue : étudiant (novice si le personnage est humain)
Connaissances régionales : novice
Criminalité : étudiant
Embrouille : novice
Esquive : étudiant
Furtivité : étudiant
Informatique : novice
Langue (anglais) : expert
Liaisons : novice
Observation : novice
Passe-temps : étudiant
Sécurité : novice
Surveillance : novice
Tir : étudiant
Trivialités : étudiant

ARCANOTECHNICIEN

Mi-sorciers, mi-scientifiques, les arcanotechniciens travaillent sur les secrets dévoilés par Teresa Ashcroft et *Les Mystères Intérieurs*. Ils comprennent les principes fondamentaux des mathématiques non-euclidiennes et de la physique extraterrestre, qui sont au cœur des motrices-D et des mechas modernes.

Les arcanotechniciens sont de deux genres. Le premier est le technicien pur qui construit et répare ce que les ingénieurs dessinent. Ce sont les types dans les tranchées qui fraient avec l'arcanotechnologie tous les jours. Ils peuvent travailler pour les sociétés qui fournissent l'énergie, sur les voitures à motrice-D ou sur les mechas et engels. Le second genre est celui de l'ingénieur qui comprend les principes fondamentaux des théories arcanotechnologiques. Ce sont les gens qui passent leur temps enfermés dans leur labo à tenter de percer de nouveaux secrets ou à exploiter les dernières avancées pour les moteurs, véhicules, armes, mechas ou même pour les engels.

Le métier d'arcanotechnicien est souvent dangereux, et c'est pourquoi ils sont souvent bien payés. L'arcanotechnologie fait partie de ces choses « que les hommes n'auraient pas dû connaître » et un grand nombre de ses applications fonctionnent grâce à l'esprit, ce qui peut prélever un lourd tribut sur ceux qui les créent ou les font fonctionner. De fait, de nombreux aspirants arcanotechniciens reçoivent un entraînement mental qui les aide à affronter les rigueurs de leur futur emploi.

Attributs : il est recommandé d'avoir un Intellect et une Ténacité au-dessus de la moyenne.

Compétences suggérées :

Technicien - Alphabétisation, Arcanotechnicien, Informatique, Observation, Technicien.
Ingénieur - Alphabétisation, Éducation, Informatique, Ingénierie arcanotech, Science (biologie, physique ou Terre).

Équipement spécial : petite bibliothèque avec de nombreux ouvrages de référence sur l'arcanotechnologie, un bon ordinateur portable et les outils appropriés au métier.

Exemples d'attributs :

Humain/nazzadi
Agilité 5/6
Intellect 8/7
Perception 6/6
Présence 5/5
Force 5/5
Ténacité 7/7

Exemples de compétences :

Technicien

Alphabétisation : adepte
Arcanotechnicien : adepte axé motrices-D
Artificier : adepte
Connaissances régionales : novice
Estimation : étudiant
Informatique : novice (adepte si le personnage est humain)
Langue (anglais) : expert
Observation : novice
Passe-temps : étudiant
Recherche : novice (adepte si le personnage est humain)
Technicien : adepte axé systèmes de production d'énergie
Trivialités : étudiant

Ingénieur

Alphabétisation : adepte
Connaissances régionales : novice
Éducation : adepte
Informatique : novice (adepte si le personnage est humain)
Ingénierie arcanotech : adepte axé création de motrices-D
Langue (anglais) : expert
Observation : novice
Occultisme : étudiant
Passe-temps : étudiant
Recherche : novice (adepte si le personnage est humain)
Science : Physique : adepte axé robotique
Trivialités : étudiant





ÉRUDIT OCCULTE

Les érudits occultes sont des intellectuels particulièrement versés dans le surnaturel et le secret. Cependant, leur principal domaine est l'occulte lui-même, et c'est ce qui les rend si précieux. Les érudits occultes ont leur place dans les équipes de recherche arcanotechnologique, qu'ils conseillent, ou en tant qu'analystes pour les services de renseignement du NGP. On peut aussi les trouver comme experts, auteurs, professeurs, enquêteurs ou tout simplement comme cafetiers.

La compréhension de l'occulte a un prix très élevé : de nombreux secrets sont bien au-delà de ce que l'esprit d'un humain ou d'un nazzadi peut appréhender et détruisent l'esprit de celui qui les apprend. Les érudits occultes sont parfois consumés par leurs recherches et il existe un accord tacite entre eux qui consiste à veiller à ce que ses collègues ne perdent pas pied. Bien des érudits n'ont pas peur de s'occuper d'un ami qui serait allé trop loin.

Bien souvent, les recherches occultes d'un érudit l'amènent à s'adonner à la magie et à mettre en pratique les théories qu'il a étudié. Mais la sorcellerie n'est pas seulement dangereuse, elle est réglementée. Même l'érudit moyen doit avoir un permis pour posséder des textes occultes, ainsi que le matériel rituel et des objets enchantés, qui sont tous des substances réglementées. De plus, les érudits qui pratiquent la sorcellerie doivent s'enregistrer auprès du Bureau de la Sécurité Intérieure du NGP, qui se charge de les traquer, eux et leurs compétences, pour le bien de la société.

Attributs : il est recommandé d'avoir un Intellect et une Ténacité au-dessus de la moyenne.

Compétences recommandées : Éducation, Histoire, Langues, Occultisme, Recherche.

Traits particuliers requis : Sous surveillance (2) si le personnage est un simple érudit, Sous surveillance (3) si le personnage est un sorcier enregistré.

Équipement spécial : petite bibliothèque avec de nombreux ouvrages de référence sur l'occultisme et un bon ordinateur portable.

Exemple d'attributs :

Humain/nazzadi

Agilité 5/6

Intellect 7/7

Perception 6/6

Présence 5/5

Force 5/5

Ténacité 8/7

Exemple de compétences :

Alphabétisation : adepte

Connaissances régionales : novice

Éducation : adepte

Estimation : étudiant

Histoire : étudiant

Informatique : étudiant

Langue (anglais) : expert

Langue (arabe) : novice

Langue (latin) : novice

Langue (r'lyehen) : novice (si le personnage est humain)

Langue (tsath-yo) : novice

Occultisme : adepte

Passe-temps : étudiant

Recherche : novice

Trivialités : étudiant.

LES PILOTES D'ENGEL

Prérequis : les engels ont une conscience et une volonté propres, aussi les pilotes doivent-ils être capables de les contrôler. Les pilotes d'engel doivent commencer avec un niveau d'au moins 7 en Ténacité.

Les pilotes d'engel sont considérés comme l'élite du Nouveau Gouvernement Planétaire, spécialement entraînés et modifiés chirurgicalement pour « communier » avec les monstruosité biomécaniques que sont les engels. Ces monstres sont parmi les plus puissants des armées mechas du NGP et leurs pilotes voient du pays. Beaucoup pensent que faire partie de l'élite et avoir le privilège de piloter les plus extraordinaires mechas rend les pilotes d'engel arrogants et vaniteux, à tort. Les pilotes d'engel ont un profond respect pour leur engel et ils voient plus de batailles que n'importe qui. Certains les trouvent étranges, mais ils voient simplement les choses très différemment des gens normaux : le processus de synchronisation les laisse avec un point de vue différent sur la vie. Ils sont généralement considérés comme un peu désaxés, juste ce qu'il faut pour qu'on se sente mal à l'aise près d'eux. La plupart des pilotes d'engel choisissent de vivre avec le reste de leur compagnie, ils se sentent mal à l'aise en dehors du cantonnement, entourés de gens qui ne les comprennent pas vraiment.

Piloter un engel est très dur pour le mental du pilote. Après tout chaque fois qu'il descend dans le « cockpit », il se livre à un exercice de télépathie avec une sorte de cyborg. Il n'est pas rare qu'un pilote d'engel se consume ainsi, bien que les séances régulières avec un psy, imposées par leur travail, les aident à garder leur équilibre mental. Et même ainsi, le regard sombre et l'attitude distante des vétérans effraient jusqu'à leurs camarades.

Bien qu'un pilote d'engel entraîné puisse piloter n'importe quel engel, il ne pourra contrôler parfaitement qu'un seul d'entre eux : celui avec lequel il s'est synchronisé. Tous les pilotes subissent une opération chirurgicale afin de se faire implanter une interface synthétique d'engel (ISE) qui leur assure un meilleur lien avec leur engel.

Attributs : il est recommandé d'avoir une Perception supérieure à la moyenne.

Une Ténacité d'au moins 7 est obligatoire pour sélectionner cette profession.

Compétences suggérées : Corps à Corps, Esquive, Mêlée, Tir, Pilotage.

Traits particuliers requis : Interface synthétique d'engel (1), Obligations (3), Poste à responsabilités (3).

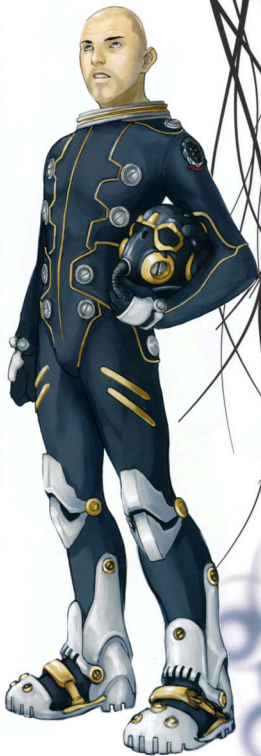
Équipement spécial : interface synthétique d'engel (ISE), une armure (par exemple une Sentrytech Mk-IV ou Mk-V), une arme de poing (par exemple un UT-7 Hornet, un CS-40 Defender ou un CS-44 Enforcer) et l'engel auquel le personnage est lié (cf. page 155 pour une liste des engels).

Exemple d'attributs :

Humain/nazzadi
Agilité 7/7
Intellect 5/5
Perception 7/7
Présence 5/5
Force 5/5
Ténacité 7/7

Exemple de compétences :

Alphabétisation : novice
Armes lourdes : novice
Athlétisme : étudiant (novice si le personnage est humain)
Connaissances régionales : novice
Corps à corps : novice
Esquive : adepte axé engel
Langue (anglais) : expert
Mêlée : novice
Observation : étudiant (novice si le personnage est humain)
Passe-temps : étudiant
Pilotage : novice
Survie : étudiant
Tir : adepte axé engel
Trivialités : étudiant





LES PILOTES DE MECHA

Les pilotes de mecha sont la principale force militaire du Nouveau Gouvernement Planétaire, ils pilotent les mechas de la Guerre des éons, issus de l'arcanotechnologie. S'ils ne sont pas aux commandes des puissants engels, ils n'ont du coup pas à se préoccuper des implants et de la synchronisation avec un cyborg de nature totalement étrangère. Les pilotes de mecha ont en revanche accès à un large éventail de formations au combat et à une grande variété de mechas. On les trouve partout où le NGP a besoin de ses troupes, y compris pour la surveillance, les opérations spéciales ou sur la ligne de front.

La plupart des pilotes se spécialisent dans un type de mecha. Ainsi certains s'entraînent pour la collecte d'informations et d'autres pour l'infiltration. D'une manière générale, on peut isoler trois grands types de formations : polyvalent (ou général), combat urbain et soutien. Les pilotes de mecha polyvalents voient plus de combats que n'importe quel soldat, exception faite des pilotes d'engel. Les spécialistes du combat urbain préfèrent les techniques de combat rapproché tandis que ceux formés au soutien font tonner l'artillerie pour couvrir les autres mechas.

Les pilotes de mecha sont fort semblables aux pilotes de chasse d'autrefois. Ils utilisent des symboles colorés pour s'identifier, bien que face à leurs ennemis d'aujourd'hui les surnoms sonnent plus sombres et dangereux qu'avant ; on peut ainsi trouver des Veuve Noire, Blade, Boucher, Reaper, et autres charmants noms. Et tout comme les pilotes d'autrefois, les pilotes de mecha sont une bande de types arrogants et sûrs d'eux. Leur boulot est dangereux, mais il procure de belles montées d'adrénaline. C'est cette attitude qui crée une forte camaraderie au sein des escadrons de pilotes, met en exergue une rivalité tout amicale et masque la peur qui les accompagne chaque fois qu'ils montent dans leur engin, celle de ne jamais revenir.

Attributs : il est recommandé d'avoir une Agilité et une Perception au-dessus de la moyenne.

Compétences suggérées : Corps à corps, Esquive, Mêlée, Pilotage, Tir.

Traits particuliers requis : Obligations (2), Poste à responsabilités (3).

Équipement spécial : une armure (par exemple une Sentrytech Mk-IV ou Mk-V), une arme de poing (par exemple un UT-7 Hornet, un CS-40 Defender ou un CS-44 Enforcer) et le mecha auquel le personnage est affecté.

Exemple d'attributs :

Humain/nazzadi

Agilité 7/8

Intellect 5/5

Perception 8/7

Présence 5/5

Force 5/5

Ténacité 6/6

Exemple de compétences :

Alphabétisation : novice

Armes lourdes : novice

Athlétisme : novice

Connaissances régionales : novice

Corps à corps : novice

Esquive : adepte axé mechas

Langue (anglais) : expert

Mêlée : novice

Observation : étudiant (novice si le personnage est humain)

Passe-temps : étudiant

Pilotage : étudiant (novice si le personnage est humain)

Survie : étudiant

Tir : adepte axé mechas

Trivialités : étudiant

LES SOLDATS

Les soldats sont ces guerriers qui combattent hors des gigantesques mechas. Certains composent le gros de l'infanterie du NGP, celle qui charge à travers le champ de bataille, fusil d'assaut en main et revêtue de son armure de combat. D'autres sont les forces spéciales qui effectuent des missions de sabotage derrière les lignes ennemies. D'autres encore sont des guérilleros qui tentent de survivre au milieu du territoire ennemi. Mais les soldats ne se trouvent pas qu'au milieu des champs de bataille, ils sont aussi les policiers qui maintiennent l'ordre dans les villes du NGP et les agents gouvernementaux qui enquêtent sur les crimes occultes et les insurrections menées par les cultes.

De nombreux soldats sont formés à l'utilisation des armures énergétiques. Ces petits mechas peuvent se rendre dans des endroits inaccessibles aux autres mechas et sont particulièrement utiles dans les villes et les arcologies. La police et les forces spéciales sont plus enclines que les autres soldats à utiliser régulièrement des armures énergétiques.

Les soldats du NGP sont coriaces et déterminés, la plupart ne se cachent pas à l'intérieur d'une machine lorsqu'il est l'heure de partir au front. L'entraînement qu'ils ont reçu et les horreurs qu'ils ont croisées dans le feu de l'action les ont rendus froids et vicieux. Certains d'entre eux ont décrit le reste de leur vie « comme si le volume avait été baissé ».

Attributs : il est recommandé d'avoir une Perception et une Ténacité au-dessus de la moyenne.

Compétences suggérées : Esquive, Médecine, Mêlée, Survie, Tir.

Traits particuliers requis : Obligations (1) et Poste à responsabilités (1) si le personnage est agent municipal, Obligations (2) si le personnage est militaire.

Équipement spécial : une armure de combat (par exemple combinaison de combat Spectrashield lourde ou légère), une arme de poing (par exemple un UT-7 Hornet, un CS-40 Defender ou un CS-44 Enforcer), un fusil d'assaut (par exemple un AR-25 ou un HKS-192), un couteau de combat composite et un kit de survie.

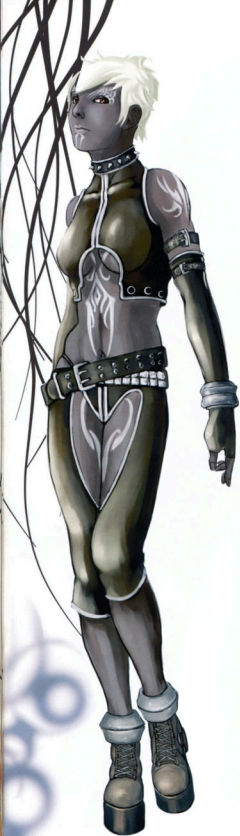
Exemple d'attributs :

Humain/nazzadi
Agilité 6/6
Intellect 5/5
Perception 7/7
Présence 5/5
Force 6/6
Ténacité 7/7

Exemple de compétences :

Alphabétisation : novice
Athlétisme : étudiant (novice si le personnage est humain)
Connaissances régionales : novice
Corps à corps : novice
Esquive : adepte axé mise à couvert
Furtivité : étudiant (novice si le personnage est humain)
Langue (anglais) : expert
Médecine : étudiant
Mêlée : novice
Observation : novice
Passe-temps : étudiant
Survie : novice
Tir : adepte axé fusils d'assaut
Trivialités : étudiant





LES TAGERS

Prérequis : le symbiote qui fait du tager ce qu'il est a une volonté propre, et le candidat doit être capable de le maîtriser lors du rituel de l'union sacrée. Les Tagers doivent commencer avec un score d'au moins 7 en Ténacité

Les tagers sont ceux qui ont survécu au rituel de l'union sacrée pour en ressortir avec un symbiote surnaturel. Cette union crée une puissante carapace biomécanique qui se forme autour de l'hôte à volonté ; elle existe dans un espace extradimensionnel, et donc invisible, et se manifeste uniquement lorsqu'elle est appelée. Les tagers sont des guerriers mystiques et vicieux, ils se cachent au sein de la société.

Unique dépositaire des secrets des *Fragments de Ta'ge*, qui contiennent le rituel de l'union sacrée, la Société hermétique tire ses origines du culte de Nyarlathotep. Les tagers sont les guerriers saints de la Société hermétique, qui mènent la croisade contre les fourbes Enfants du Chaos et leurs serviteurs dhohanoides.

Le genre de tager qu'une personne devient est déterminé par le symbiote : il choisit son porteur et pas l'inverse. Un tager est entraîné à tirer profit des capacités de son symbiote une fois qu'il s'est manifesté, peu importe ce qu'il faisait avant.

En tant que membres de la Société hermétiques, les tagers sont sérieux et concentrés. Ils comprennent l'importance de leur mission et la place particulière qu'ils occupent dans l'univers, ce qui les pousse souvent au fanatisme. De plus, les tagers développent des traits de personnalité typiques du symbiote auquel ils sont liés : certains deviennent attentifs et patients tandis que d'autres deviennent froids ou assoiffés de sang.

Se lier à une chose venue d'au-delà du temps et de l'espace est une expérience propre à faire craquer les nerfs. Les tagers sont généralement un peu plus « à l'ouest » que les gens normaux et ce phénomène ne peut que s'accroître avec le temps. Ils sont entraînés à la discipline mentale et suivis au sein de la Société hermétique afin de maintenir leur santé mentale. Heureusement, la plupart des tagers ont une forte volonté et sont capables de se raccrocher seuls à la réalité.

Attributs : il est recommandé d'avoir une Agilité supérieure à la moyenne. Une Ténacité d'au moins 7 est requise pour sélectionner cette profession.

Compétences suggérées : Athlétisme, Corps à corps, Esquive, Occultisme, Tir.

Traits particuliers requis : Fanatique (2-3), Tager (4), Obligations (3), Tager : exceptionnel (2) si le personnage est un Cauchemar.

Équipement spécial : une arme de poing (par exemple un UT-7 Hornet, un CS-40 Defender ou un CS-44 Enforcer) et un symbiote auquel le personnage est lié (cf. page 172 pour la liste des symbiotes).

Exemple d'Attributs :

Humain/nazzadi

Agilité 7/7

Intellect 5/5

Perception 6/6

Présence 5/5

Force 6/6

Ténacité 7/7

Exemple de compétences :

Alphabétisation : novice

Athlétisme : novice

Connaissances régionales : novice

Corps à corps : adepte

Criminalité : étudiant

Esquive : adepte

Informatique : étudiant

Intimidation : étudiant

Langue (anglais) : expert

Loi : étudiant

Observation : novice

Occultisme : novice

Recherche : étudiant (novice si le personnage est humain)

Sécurité : étudiant

Tir : novice

Trivialités : étudiant (si le personnage est humain)

L'ÉVOLUTION DES PROTAGONISTES

Avec le développement de l'histoire, les protagonistes gagnent des points en expérience. Cette augmentation représente ce que le personnage a appris et compris et peut s'utiliser pour améliorer de nombreux aspects du protagoniste. L'expérience est généralement distribuée à la fin de chaque partie et vous pouvez l'utiliser immédiatement ou plus tard, à votre guise. Si vous la conservez, vous pourrez la dépenser à n'importe quel moment, y compris en cours d'épisode.

Augmenter un attribut

En temps normal, il est très difficile d'augmenter un attribut. Si toutefois vous souhaitez le faire, discutez avec le narrateur de ce que devra faire votre personnage pour y arriver, et appliquez-le en jeu. Lorsque la durée que le narrateur juge raisonnable sera écoulée, dépensez l'expérience et augmentez l'attribut d'un point. Vous ne pouvez pas augmenter vos attributs au-delà de 11, à moins d'avoir une aide surnaturelle : dans ce cas, le maximum est de 20.

Notez qu'augmenter les attributs faibles est plus cher en expérience. Ceci est dû au fait que les attributs avec une valeur de 1 à 3 représentent des handicaps qui doivent être surmontés, ce qui est naturellement plus difficile.

- Augmenter un attribut d'une valeur de 4 ou plus d'un point coûte la valeur actuelle de l'attribut x 5.
- Augmenter un attribut d'une valeur de 3 ou moins d'un point coûte la valeur actuelle de l'attribut x 10.

Apprendre une nouvelle compétence

Pour qu'un personnage puisse apprendre une nouvelle compétence, il doit d'abord trouver un professeur, qui peut être à n'importe quel personnage disposant d'un niveau d'expertise d'adepte dans la compétence en question, ainsi que d'une Présence d'au moins 7. Il doit ensuite effectuer un test étendu Ardu (Difficile pour les compétences professionnelles) avec la compétence et réussir au moins 5 tests. Bien entendu, tout ceci prend du temps et c'est au narrateur de dire combien de temps le personnage mettra pour obtenir une compréhension rudimentaire de la compétence.

Une fois que votre personnage a achevé son entraînement, dépensez 5 points d'expérience pour qu'il apprenne la nouvelle compétence à un niveau d'expertise d'étudiant.

Augmenter une compétence d'un niveau d'expertise

Pour qu'un personnage puisse améliorer une de ses compétences, il doit l'avoir pratiquée récemment, ce qui soit à travers une utilisation régulière, l'étude ou l'entraînement. Une compétence ne peut être augmentée que d'un seul niveau d'expertise par épisode.

- Passer d'étudiant à novice coûte 10 points en expérience.
- Passer de novice à adepte coûte 20 points en expérience.
- Passer d'adepte à expert coûte 20 points en expérience.
- Passer d'expert à maître coûte 30 points en expérience.

Se spécialiser

Pour qu'un personnage se spécialise, il doit avoir pratiqué régulièrement (que ce soit par une utilisation fréquente, l'étude ou l'entraînement) le domaine particulier en question. Une spécialisation ne peut s'acquérir ou être améliorée que si la compétence appropriée ne l'a pas été cet épisode, et ceci une seule fois par épisode.

- S'axer dans un domaine coûte 15 points d'expérience.
- Passer « d'axe » à « spécialisé » dans un domaine coûte 20 points d'expérience.

AUGMENTER LES NIVEAUX DE PROUESSE

Bien que le niveau de départ des prouesses soit lié aux valeurs des attributs, il n'est pas limité par eux. Vous pouvez dépenser de l'expérience pour améliorer les prouesses comme n'importe quelle autre compétence, mais cela demande que votre personnage se concentre sur l'attribut approprié au travers d'un éventail de compétences et de mises en pratique. En bref, il doit se concentrer sur ses capacités pures comme s'il s'entraînait pour augmenter l'attribut associé.

Augmenter l'Orgone

L'Orgone est de ces choses impressionnables et ne demande donc rien d'autre que de l'expérience pour augmenter. Vous pouvez l'augmenter à n'importe quel moment, sous n'importe quel prétexte, avec pour seule restriction de ne pas dépasser le double de la quantité de départ de votre personnage.

- Augmenter l'Orgone d'un point coûte autant d'expérience que le niveau d'Orgone actuel du personnage.

Apprendre de nouveaux sortilèges

Apprendre un nouveau sortilège est une activité éprouvante et chacun demande une certaine période d'étude. Une fois qu'un personnage a réuni les conditions d'Intellect, de Ténacité, d'Occultisme et de durée d'étude, vous pouvez dépenser l'expérience et apprendre le sortilège. Rappelez-vous que de nombreux sortilèges demandent également un test de Folie.

- Apprendre un nouveau sortilège de Protection ou de Vision de premier ordre coûte 10 points d'expérience.
- Apprendre un nouveau sortilège de Protection ou de Vision de deuxième ordre coûte 20 points d'expérience.
- Apprendre un nouveau sortilège de Protection ou de Vision de troisième ordre coûte 30 points d'expérience.
- Apprendre un nouveau sortilège d'Enchantement, d'Invocation ou de Transformation de premier ordre coûte 15 points d'expérience.
- Apprendre un nouveau sortilège d'Enchantement, d'Invocation ou de Transformation de deuxième ordre coûte 30 points d'expérience.
- Apprendre un nouveau sortilège d'Enchantement, d'Invocation ou de Transformation de troisième ordre coûte 50 points d'expérience.

CF. page 183 pour les informations détaillées sur les sortilèges.

Perdre des désavantages et gagner des avantages

Les traits particuliers sont la plupart du temps d'impalpables mécanismes scénaristiques. Ainsi, certains avantages ne pourront être acquis une fois l'histoire commencée et certains désavantages ne pourront jamais être surmontés. Le narrateur vous fera savoir quels traits particuliers peuvent être acquis ou perdus en cours de jeu, bien que le bon sens devrait vous aider à prédire lesquels. Si le narrateur décide qu'un avantage peut être acquis ou un désavantage perdu, il vous donnera les conditions pour cela. Une fois celles-ci remplies, dépensez l'expérience requise, et le tour est joué.

- Perdre un désavantage ou gagner un avantage à 1 point coûte 5 points d'expérience.
- Perdre un désavantage ou gagner un avantage à 2 points coûte 15 points d'expérience.
- Perdre un désavantage ou gagner un avantage à 3 points coûte 35 points d'expérience.
- Perdre un désavantage ou gagner un avantage à 4 points coûte 55 points d'expérience.

Développer sa personnalité

Tout comme les gens réels, les protagonistes évoluent avec le temps, et pas seulement comme mentionné ci-dessus. Ce que sont les gens, ce qu'ils estiment, comment ils voient les choses... Tout cela change, même si c'est de manière infime. Ainsi, la personnalité des protagonistes peut, et doit, évoluer avec le temps.

En plus du portrait détaillé de votre personnage, vous pouvez modifier ses caractéristiques déterminantes : votre personnage n'aura toujours qu'une seule vertu et une seule faiblesse et le changement n'est pas simple. Changer de personnalité à un tel niveau devrait être un moment majeur de la vie du personnage ou le résultat d'un événement particulièrement grand ou traumatisant. La transition à laquelle vous travaillerez demandera un grand effort et le narrateur vous indiquera lorsque vous en serez venu à bout.

DE L'EXPÉRIENCE EN TROP

Après avoir augmenté votre Orgone, il est possible que votre expérience restante ne soit plus un multiple de 5. Si c'est le cas, pas de panique, vous pouvez les dépenser pour obtenir des points dramaturgiques temporaires au tarif de 1 point d'expérience pour 2 points de dramaturgie temporaires. Notez le séparément car ils sont à usage unique, ils ne se récupèrent pas comme les points dramaturgiques normaux. En outre, vous ne pouvez pas totaliser plus de 20 points dramaturgiques, en comptant ceux que possède normalement le personnage.

chapitre six

Les compétences

Ce qui rend la saga de *CthulhuTech* mémorable, c'est le semblant de vie que vous avez insufflé à votre personnage, ainsi que la façon dont il évolue au travers de l'histoire. Toutefois, cette personnalité fantastique et unique que vous avez développée pour ce personnage est totalement inutile s'il ne peut pas interagir avec le monde qui l'entoure. Et c'est précisément là que les compétences entrent en jeu : elles sont l'aspect ludique le plus important du personnage, elles englobent ce qu'il sait, ses centres d'intérêts, ses talents et, en fin de compte, sa capacité à modifier son environnement. Elles sont ce qui donne sa profondeur et sa substantifique moelle au personnage.

Le choix de vos compétences devrait être dans la droite ligne de celui de votre profession. Par exemple, un tاجر doit avoir un bon niveau de Corps à corps ou de Tir s'il veut survivre aux inévitables combats ; d'un autre côté, il a probablement une activité annexe (celle qui l'occupe quand il ne massacre pas des dhohanoïdes) qui lui demande d'autres compétences : il pourrait avoir ainsi investi des points en Éducation ou Médecine et être docteur. De la même façon, vous pouvez garder quelques points de compétences pour refléter vos passe-temps et centres d'intérêt.

La liste des compétences présente pour chacune une liste de spécialisations. Rappelez-vous qu'il ne s'agit pas d'une liste exhaustive et que vous pouvez tout à fait créer vos propres spécialisations, avec l'accord du narrateur.

Avant que votre personnage ne grimpe dans son mecha, ne communique avec son engin ou n'invoque son symbiote pour se friter avec les sous-fifres des Grands Anciens, soyez certain d'avoir bien choisi ses compétences, et vous aurez la satisfaction de voir un personnage crédible et compétent écraser ses adversaires.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

AFFAIRES

Attribut : Intellect

Vous avez appris à tirer le maximum de vos investissements. Vous comprenez la structure corporatiste, les pratiques du milieu des affaires et ses négociations. Vous savez développer des plans d'action et prévoir les coûts de ces opérations. Vous savez également tisser votre toile et établir des contacts au sein du monde des affaires.

Étudiant : si vous ne comprenez pas les nuances des négociations, vous êtes définitivement le maître du service courrier.

Novice : vous pouvez gérer des comptes, préparer des factures ou occuper un poste mineur dans le monde des affaires.

Adeptes : vous pouvez vous occuper de petites opérations financières, concevoir une stratégie de vente et déterminer la concurrence.

Expert : vous pouvez vous occuper de grosses opérations financières ou commerciales.

Maître : vous êtes considéré comme un entrepreneur audacieux et un magicien de la finance digne de Chrysalis Corp.

Spécialisations : investissements, gestion, marketing, nouveaux marchés, commercialisation.

ALPHABÉTISATION

Attribut : Intellect

Tandis que la compétence Langues s'intéressait à la langue parlée, Alphabétisation s'occupe de la langue écrite. Vous pouvez lire et écrire toutes les langues que vous connaissez. Alphabétisation mesure également le niveau de complexité des textes que vous comprenez, ainsi que votre élocution à l'écrit. Vous maîtrisez les différents formats possibles à l'écrit, comme par exemple les documents professionnels ou techniques. Tous les personnages disposent gratuitement de la compétence Alphabétisation au niveau novice.

Étudiant : (ne s'applique pas)

Novice : vous maîtrisez relativement bien la langue écrite. Vous pouvez lire des lettres, des courriels, des mémos, des bandes dessinées ou n'importe quel écrit commun.

Adeptes : vous avez une bonne culture littéraire. Vous pouvez venir à bout d'essais universitaires, écrire des documents commerciaux ou publier des articles dans des magazines. Vous savez ce que sont les Misérables et qui les a écrits.

Expert : vous êtes un auteur accompli, à moins que vous n'ayez accompli et validé votre thèse. Si c'est votre truc, vous êtes en mesure de comprendre les publications scientifiques de haut niveau, concernant par exemple la génétique ou l'arcantotechnologie.

Maître : vous pourriez être un auteur renommé dont les romans sont reconnus pour faire partie des classiques de l'âge moderne. Du côté technique, décrypter un ouvrage occulte est tout à fait dans vos cordes.

Spécialisations : publications d'ingénierie, science-fiction, littérature classique, journaux médicaux, documents techniques.

ARCANOTECHNICIEN*

Attribut : Intellect

Ce qu'un ingénieur peut concevoir, vous pouvez le réaliser. Vous êtes l'homme sur qui les types dans les mechas se reposent pour calibrer les motrices-D, réparer la panne de l'adaptateur de puissance ou réaligner les systèmes de visée du canon laser. Vous ne savez peut-être pas comment concevoir tous ces systèmes mais peu importe, vous laissez cette gloire aux bureaucrates parce que vous, vous comprenez l'arcantotechnologie mieux que personne. Et pour cause, vous la tenez entre vos mains tous les jours.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'adepte dans les compétences suivantes : Alphabétisation et Technicien, ainsi que Artificier pour les systèmes d'armement des mechas.

Étudiant : vous pouvez faire la maintenance des systèmes basiques.

Novice : on peut compter sur vous pour régler des problèmes simples.

Adeptes : vous êtes un technicien compétent et autonome.

Expert : vous pouvez réparer et maintenir n'importe quel système arcantotechnologique.

Maître : ce qu'un ingénieur peut concevoir, vous pouvez l'améliorer.

Spécialisations : modules-A, motrices-D, armes énergétiques, sous-systèmes de contrôle d'énergie des mechas.

LES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Les compétences marquées d'un astérisque (*) sont des compétences professionnelles, ce qui signifie qu'il faut un entraînement ou des études spécifiques pour les maîtriser. Il est impossible d'utiliser une compétence professionnelle pour laquelle on est inexpérimenté : vous devez connaître la compétence et non l'imiter.

ARMURERIE*

Attribut: Intellect

Vous êtes qualifié pour entretenir et réparer des petites armes et armures. Vous avez aussi un talent pour garder le tranchant de votre lame bien affûté. Si vous ne savez pas bricoler un fusil d'assaut à partir d'objets ménagers, vous êtes capable de faire quelques petites améliorations sur votre arme préférée.

Étudiant: vous savez aiguiser une lame, huiler une arme à feu et maintenir une armure en bon état.

Novice: vous pouvez ajuster la mire d'une arme et faire de petites réparations.

Adeptes: vous êtes un armurier compétent capable de maintenir les armes et armures en bon état.

Expert: vous pouvez modifier votre arsenal, par exemple en adaptant une arme à un calibre supérieur. Vous pouvez faire vos propres munitions.

Maître: vous êtes considéré comme un maître artisan et la qualité de votre travail est de notoriété publique.

Spécialisations: balistique, lames, armures personnelles, armes de poing.

ART

Attribut: Perception

Vous avez un talent pour l'expression artistique. Que ça soit avec un pinceau, des ciseaux, une caméra ou des mots, vous pouvez générer l'émotion à travers l'art. Vous pouvez également reconnaître et critiquer le travail des autres artistes. Vous devez choisir la forme d'art que vous pratiquez lorsque vous choisissez cette compétence, par exemple écriture, peinture ou sculpture. Vous pouvez sélectionner la compétence Art plusieurs fois, chaque fois avec un art différent.

Étudiant: vous pouvez faire des dessins ou des sculptures d'argile basiques.



Novice: vous êtes un débutant dont le potentiel commence à se révéler.

Adeptes: vous avez développé votre propre style et votre travail force un certain respect.

Expert: votre travail a été repéré dans la communauté artistique. Vous pourriez vivre de vos œuvres.

Maître: vous êtes un virtuose qui a sa place aux côtés des plus grands artistes de l'histoire.

Spécialisations: calligraphie, méthodes de peinture ou d'illustration (acrylique, fusain, stylos couleurs, encre, aquarelle...), photographie, sculpture sur (argile, objets fondus, métal...), écriture de (poésie, fiction, scénarios...).

ARTIFICIER*

Attribut: Intellect

Vous pouvez identifier, manipuler et entretenir un grand nombre de systèmes d'armement lourd, comme par exemple les armes des mechas, celles montées sur véhicule, celles qui équipent les navires ou encore les systèmes de contrôle de tir. Un bon niveau d'Artificier vous permettra de garder votre canon laser ou votre rayon énergétique en parfait état de marche et de maintenir un niveau de précision mortel. Cette compétence vous permet également de manipuler et charger des munitions de gros calibre, des obus ou des roquettes en toute sécurité. En affinant votre compétence, vous pourrez personnaliser et améliorer ces armes selon vos envies. En fonction de la complexité d'un système d'armement, un test Difficile ou Très difficile d'Artificier réussi donne un bonus de précision de +1 à une arme jusqu'à ce qu'elle soit endommagée. Ce bonus ne se cumule pas si plusieurs tests sont réussis.

Construire une arme à partir de rien requiert la compétence Technicien à un niveau d'expertise d'au moins adepte; concevoir les plans d'une arme requiert la compétence Ingénierie à un niveau d'expertise d'au moins adepte.

Étudiant: vous savez manipuler et nettoyer les systèmes d'armement en toute sécurité.

Novice: vous savez effectuer la maintenance régulière des systèmes d'armement : démontage, nettoyage, vérification.

Adeptes: vous pouvez monter ou démonter un système d'armement sans la notice.

Expert: vous maintenez les armes dans les meilleures conditions possibles et êtes très doué pour les modifier. On vous lâche une semaine dans un arsenal mecha et les punaises n'ont plus la moindre chance.

Maître: les améliorations que vous faites sur l'arsenal ne peuvent être qualifiées autrement que d'artistiques.

Spécialisations: armes mechas portables, armes de poing mechas, armes à projectiles mechas, armes spéciales mechas, roquettes et missiles, arsenal naval, armes montées sur véhicules.

ATHLÉTISME

Attribut: spécial

Votre grande habileté physique est le résultat d'un entraînement athlétique. Vous êtes capable de nombreuses activités sportives telles que les acrobaties, l'escalade, la course de fond et bien d'autres. Cette compétence se base sur l'Agilité, la Force ou la Ténacité en fonction de l'action entreprise.

Étudiant : vous avez commencé votre entraînement et apprenez à repousser vos limites.

Novice : vous pouvez concourir dans des compétitions sportives amicales.

Adepté : vous êtes un débutant dans le milieu professionnel mais votre entraînement vous permet de surpasser tous les amateurs.

Expert : vous êtes un athlète accompli, un entraîneur professionnel ou un modèle de maîtrise physique.

Maître : Votre entraînement a atteint le niveau olympique.

Spécialisations : acrobaties, escalade, saut, course, natation, sports collectifs.

BUREAUCRATIE

Attribut : Intellect

Vous comprenez les structures gouvernementales, politiques, militaires ou de n'importe quelle organisation. Vous savez comment utiliser subtilement le pouvoir et l'influence pour parvenir à vos fins. Qu'il s'agisse de diplomatie, d'identifier la personne à rallier à votre point de vue ou de corrompre un officiel, vous savez comment naviguer à travers les récifs et vous en sortir. Vous savez aussi comment extraire l'information de sources administratives ou contrer la bureaucratie d'un rival ou d'un ennemi.

Étudiant : si l'organisation de la structure reste un mystère pour vous, vous savez comment passer au travers du système bureaucratique.

Novice : vous pourriez travailler comme assistant ou aide de camp d'un officiel de premier plan.

Adepté : vous vous débrouillez bien au sein de votre organisation et pouvez déchiffrer les rapports de force.

Expert : vous avez appris l'art subtil de la manipulation pour arriver à vos fins. Vous pouvez vous occuper de structures intriquées.

Maître : les organisations sont votre terrain de jeu.

Spécialisations : corruption, organisations gouvernementales, collecte d'informations, organisations militaires.

CONNAISSANCE DE LA RUE

Attribut : Intellect

Vous savez comment agir et survivre dans les pires recoins de la civilisation. Vous avez un don pour vous fondre dans l'environnement local grâce à vos vêtements, votre attitude et votre connaissance de l'argot de la rue. Vous savez où trouver un marché noir, des informations, comment identifier un fonctionnaire véreux ou un chef de gang et, finalement, où tout se joue.

Étudiant : vous avez peut-être eu une expérience avec les gangs et comprenez la culture de la rue.

Novice : vous savez comment vous faire des contacts dans le monde souterrain et où revendre des objets volés.

Adepté : vous vous fondez parfaitement dans la société de la rue. Les gens vous trouvent plutôt cool.

Expert : vous savez comment plonger dans la criminalité des rues. Vous savez également comment éviter les agents officiels.

Maître : vous avez de l'influence dans la rue, tout le monde vous traite avec respect.

Spécialisations : marché noir, culture criminelle, drogue, objets volés, quartiers chauds, rumeurs, endroits sûrs.

CONNAISSANCES RÉGIONALES

Attribut : Intellect

Vous êtes familier d'une région particulière. La nature précise de votre savoir dépend de la taille de la région choisie : les zones vastes, comme par exemple les continents, les états du NGP ou des portions entières d'un pays, donneront lieu à des connaissances générales (par exemple les emplacements des villes, fleuves et axes autoroutiers, l'effet des saisons sur le climat, etc.), tandis que des zones plus restreintes, comme les villes ou les îles, donneront accès à des informations plus précises (par exemple les grands noms du milieu des affaires, les meilleurs restaurants et boîtes de nuit, un aperçu géographique détaillé ou encore la meilleure façon d'éviter les quartiers touristiques).

Vous devez choisir une région par niveau d'expertise de la compétence. Vous pouvez par exemple connaître une petite zone et la vaste région qui l'entoure au niveau novice. Les spécialisations concernent des types d'informations spécifiques que vous connaissez sur votre région. Tous les personnages possèdent gratuitement la compétence Connaissances régionales au niveau novice.

Étudiant : vous connaissez bien une région.

Novice : vous connaissez bien deux régions.

Adepté : vous connaissez bien trois régions.

Expert : vous connaissez bien quatre régions.

Maître : vous connaissez bien cinq régions.

Spécialisations : les meilleurs restaurants, emplacement des villes, contacts avec les milieux criminels, transports en commun, grands axes autoroutiers.

CRIMINALITÉ

Attribut : Agilité

Vous avez un talent certain pour les activités illégales. Ceci peut inclure l'effraction, le pickpocket, déjouer les systèmes d'alarmes, dérober des objets sans se faire remarquer, désactiver les équipements de surveillances et voler des véhicules. Du côté légal, vous pouvez savoir quel type de preuves chercher sur une scène de crime. Tout ceci représente le côté « physique » des activités criminelles que vous pouvez avoir appris dans les rues d'une grande ville, à moins que vous n'ayez été « éduqué » par l'Agence Mondiale de Renseignement pour être un agent de terrain. Si vous cherchez des activités plus « cérébrales », reportez-vous à la compétence Larcin.

Étudiant : vous avez une petite expérience de la criminalité de bas étage, par exemple du vol à l'étalage ou de l'effraction.

Novice : vous pouvez « booster » des véhicules ou travailler comme voleur amateur.

Adepté : vous avez appris l'art délicat et respectable du crochétage et du pickpocket. Les objets de valeur ne sont pas en sûreté quand vous êtes à proximité.

Expert : les alarmes et autres systèmes de sécurité n'existent que pour vous distraire. Et du coup, vous êtes parfaitement capable d'utiliser ces mêmes systèmes.

Maître : vous pourriez compter parmi l'élite des agents de renseignement ou parmi les génies du crime.

Spécialisations: effraction, mise sur écoute, vol de voitures, pickpocket, crochetage.

CULTURE

Attribut: Intellect

Vous connaissez bien une culture ou des caractéristiques communes à certaines cultures. Vous comprenez les usages et l'étiquette en vigueur au sein de cette culture. Vous pouvez être familier des valeurs, usages, de la politique et des rites religieux. En comptant sur vos connaissances des différentes cultures, vous pouvez décrypter les aspects sociaux d'une nouvelle culture. Une culture peut également être une sous-organisation possédant ses propres usages et traditions, comme par exemple l'armée ou le clergé.

Étudiant: vous pouvez comprendre les usages rudimentaires d'une culture particulière, mais vous restez un étranger à leurs yeux.

Novice: vous pouvez interagir avec les gens d'une culture donnée de manière rudimentaire, par exemple en observant les jours fériés ou les bonnes manières.

Adeptes: vous vous sentez plutôt à l'aise avec une autre culture que la vôtre. Vous comprenez les caractéristiques sociales qui la définissent.

Expert: vous pouvez vous faire passer pour un natif de cette culture: ses traditions sont une seconde nature chez vous.

Maître: vos connaissances sans limites et votre sensibilité aux autres cultures feraient de vous le parfait diplomate.

Spécialisations: civilisations anciennes, états du NGR, culture militaire, culture nazdadi.

DÉMOLITION

Attribut: Intellect

Vous maîtrisez l'utilisation des explosifs. Vous connaissez la quantité nécessaire pour détruire une cible et le meilleur endroit pour placer les charges en fonction de l'effet désiré. Parce que vous connaissez un large éventail de détonateurs, vous êtes capable de les désamorcer au besoin. Vous êtes également capable de poser des pièges à base d'explosifs ou de les désarmer.

Étudiant: vous pouvez faire exploser quelque chose sans y laisser un bras.

Novice: vous êtes capable de faire s'effondrer un bâtiment, mais sans prévoir comment se fera la chute.

Adeptes: vous savez poser les charges pour que le bâtiment s'écroule selon vos désirs.

Expert: vous savez utiliser les explosifs pour des opérations de précision, comme par exemple faire sauter une porte blindée.

Maître: vous êtes capable de concocter des explosifs à partir d'objets courants.

Spécialisations: pièges, démolition de ponts, démolition d'immeubles, portes et trappes, bombes à retardement, charge sacoché.

ÉDUCATION

Attribut: Intellect

L'éducation mesure votre niveau d'études académiques. Vous pouvez prendre des spécialisations pour refléter votre domaine

de prédilection; dans le cas contraire, l'éducation représente l'équivalent d'une licence de Lettres, avec de vastes champs plutôt qu'une connaissance spécifique.

Étant donné que l'augmentation du niveau d'éducation demande un long moment en jeu (une année d'étude environ), cette compétence n'est pas limitée au niveau d'adepte lors de la création de personnage.

Étudiant: vous avez suivi un apprentissage militaire, corporatiste ou autodidacte.

Novice: vous avez décroché un DEUG.

Adeptes: vous avez obtenu votre Licence.

Expert: vous avez obtenu un Master.

Maître: vous avez un Doctorat dans le domaine de votre choix.

Spécialisations: anglais, littérature, économie, mathématiques, philosophie, sciences po, théologie, etc.

EMBOUILLE

Attribut: Présence

Vous avez le don d'éloquence, autrement dit vous savez parler aux autres de telle sorte qu'ils fassent des choses contraires à leurs valeurs. Vous pouvez forcer les gens à prendre des décisions immédiates et en votre faveur. Vous pouvez également utiliser Embrouille pour cacher vos motivations aux autres. Cette compétence est prise en compte par les agents des renseignements, les avocats, politiciens et concessionnaires automobiles.

Étudiant: si vous n'êtes pas toujours capable de convaincre quelqu'un d'agir contre son gré, on vous trouve au moins divertissant.

Novice: vous mentez convenablement la plupart du temps. Les autres fois, vous sortez un contrat de vente en règle.

Adeptes: vous êtes plutôt doué pour manipuler les gens. Ils ne sont que de l'argile entre vos mains.

Expert: la liste des gens à qui vous avez menti et qui ne s'en doutent pas est très longue.

Maître: vous avez du génie dès qu'il s'agit de mentir et de camoufler tout ça.

Spécialisations: déconcerter, couverture, distraire, baratiner, mentir.

ESTIMATION

Attribut: Perception

Vous êtes capable de déterminer la valeur, la qualité, la rareté et l'authenticité de n'importe quel objet, à condition bien sûr d'être familier de quelque manière que ce soit avec lui. Il serait par exemple difficile d'estimer la qualité du cœur d'induction d'un mecha si vous travaillez dans une galerie d'art. La précision de votre estimation dépend de votre niveau d'expertise.

Étudiant: vous avez une bonne idée de l'endroit où faire des affaires.

Novice: vous pouvez déterminer la valeur d'un objet avec une précision raisonnable.

Adeptes: vous pouvez travailler dans une galerie d'art.

Expert: vous êtes considéré comme une pointure pour ce qui est de la valeur et de la qualité de certains objets.

Maître: vous êtes capable d'authentifier un manuscrit occulte, à condition d'en connaître la langue et de ne pas perdre la raison en chemin.

Spécialisations: textes anciens, composants arcanotechnologiques, livres, bijouterie, armes, art fin.

FURTIVITÉ

Attribut: Agilité

Vous avez un talent pour vous cacher, vous déplacer en silence, bref pour éviter d'être repéré. Si l'environnement vous le permet, vous pouvez vous cacher, ramper discrètement à travers un endroit ou filer quelqu'un. L'environnement et le niveau d'alerte d'un antagoniste peuvent modifier votre test de Furtivité ou réclamer une opposition, à la discrétion du narrateur.

Étudiant: vous pouvez vous cacher dans l'ombre en restant immobile.

Novice: vous pouvez vous déplacer silencieusement, mais lentement et très prudemment.

Adeptes: vous pouvez vous fondre dans le décor sans être repéré.

Expert: vous pouvez vous déplacer à couvert dans les terrains les plus difficiles.

Maître: votre discrétion surpasse celle d'un chat.

Spécialisations: camouflage, dissimulation, déplacement silencieux, filature.

HISTOIRE

Attribut: Intellect

Votre domaine d'étude recouvre toute l'histoire de la civilisation humaine, depuis la préhistoire jusqu'à nos jours. Vous n'êtes pas simplement familier des événements majeurs, vous en comprenez la dynamique. Vous connaissez les tendances sociales et politiques ainsi que les facteurs économiques du passé de l'humanité. Et vous réalisez que l'étude du passé pourrait bien offrir un aperçu de ce que l'avenir réserve à l'humanité.

Étudiant: vous avez suivi quelques cours d'Histoire à la fac.

Novice: vous avez de bonnes bases en Histoire et êtes très enthousiaste.

Adeptes: vous êtes considéré comme un véritable historien et conduisez vos propres recherches historiques.

Expert: votre perspicacité dans le domaine de l'Histoire est remarquable. Vous pourriez publier des textes historiques.

Maître: vous êtes considéré comme une autorité parmi les historiens et pourriez avoir l'intuition que certaines choses se sont tramées dans l'ombre de l'histoire, par exemple une influence occulte.

Spécialisations: histoire ancienne, histoire occulte, histoire pré-NGP, histoire récente, Première Guerre arcanotechnologique, Seconde Guerre arcanotechnologique, Guerre des éons.

INFORMATIQUE*

Attribut: Intellect

En fonction de votre niveau d'expertise, vous pouvez utiliser, administrer, configurer et programmer un ordinateur. Vous comprenez également le fonctionnement et la configuration d'un réseau local, du protocole TCP/IP et des routeurs. Vous

pouvez passer à travers un firewall et parcourir librement l'ordinateur de quelqu'un d'autre.

Étudiant: les tableaux, traitements de texte et autres logiciels basiques n'ont aucun secret pour vous. Surfer sur le net est un passe-temps quotidien.

Novice: vous êtes capable de mettre en place un réseau rudimentaire et de faire des réparations basiques sur votre ordinateur.

Adeptes: vous pouvez administrer un réseau, développer des bases de données complexes, programmer un software ou configurer un serveur réseau.

Expert: vos programmes sont raffinés et votre système de sécurité difficile à passer. Vous pouvez essayer de hacker des réseaux majeurs.

Maître: votre style de programmation est considéré comme visionnaire. Vous pourriez développer des logiciels de recherche pour la fondation Ashcroft.

Spécialisations: graphismes, hacking, administration réseau, multimédia, programmation, réparation, Internet.

INGÉNIERIE*

Attribut: Intellect

Vous êtes doué pour la conception, la documentation, l'analyse et le déploiement dans au moins un domaine d'ingénierie, via l'application de principes mathématiques et scientifiques, l'expérience, le bon sens et l'imagination. Les domaines d'ingénierie peuvent inclure la conception de systèmes techniques complexes, l'analyse structurelle ou l'urbanisme. Vous êtes de ceux qui résolvent les problèmes, qui s'évertuent à trouver des moyens toujours plus rapides, efficaces ou moins coûteux pour surmonter les défis. Les spécialisations d'ingénierie incluent des disciplines intellectuelles aussi bien que des fonctions professionnelles.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'adepte dans les compétences suivantes: Alphabétisation, Éducation et Science: Physique.

Étudiant: vous disposez des connaissances suffisantes pour saisir les concepts les plus simples.

Novice: vous avez un boulot d'ingénieur, et les connaissances qui vont avec, mais peu d'expérience pratique.

Adeptes: vous êtes un ingénieur expérimenté sur qui on peut compter.

Expert: vous avez l'expérience et les connaissances nécessaires pour diriger des équipes d'ingénieurs ou pour travailler sur des projets particulièrement complexes.

Maître: vous êtes considéré comme faisant autorité dans votre domaine. Vos créations sont les standards sur lesquels les autres ingénieurs travaillent.

Spécialisations: aérospatiale, amphibie et submersible, architecture, biomédecine, chimie, génie civil, informatique, électricité, mécanique, nanotechnologie, robotique, transports.

INGÉNIERIE ARCANOTECH*

Attribut: Intellect

Vous comprenez l'amalgame fondamental entre la sorcellerie arcanique et le dessin technique. Vous pouvez concevoir des systèmes arcanotechnologiques élaborés, en améliorer de déjà existants et explorer les possibilités infinies de la théorie

arcanotechnologique. Vous pouvez même décrypter la technologie extraterrestre basée sur des principes arcanotechnologiques et l'incorporer à vos propres créations.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'adepte dans les compétences suivantes : **Alphabétisation, Éducation et Science : Physique.**

Étudiant : vous arrivez à draper votre esprit dans certains concepts, mais l'arcanotechnologie vous paraît plus proche de la magie que de la science.

Novice : vous comprenez la théorie arcanotechnologique et pouvez travailler au sein d'une équipe d'ingénieurs.

Adepte : vous êtes un ingénieur technique compétent.

Expert : la fondation Ashcroft pourrait vous débaucher pour votre talent.

Maître : vous marchez dans les pas de Teresa Ashcroft. Les merveilles de l'arcanotechnologie n'attendent que vous.

Spécialisations : conception de modules-A, technologie extraterrestre, théorie arcanotechnologique, conception de motrices-D.

INTIMIDATION

Attribut : Présence

Vous pouvez soumettre quelqu'un via de subtiles menaces ou en lui infligeant des sévices corporels. Votre capacité à intimider vous qualifie aussi bien pour obtenir des concessions lors d'une négociation que pour interroger un prisonnier. Cette compétence mesure aussi votre comportement dans certaines situations sociales, lorsque vous souhaitez vous imposer.

Étudiant : les gens réfléchissent à deux fois avant de se moquer de vous.

Novice : vous en imposez et les autres ont tendance à croire vos menaces.

Adepte : vous savez obtenir des informations grâce à un peu de « persuasion » physique.

Expert : votre talent pour mener un interrogatoire ou manipuler les autres frise l'art.

Maître : personne ne saurait en imposer plus que vous. Les gens feraient mieux de croire vos menaces parce que vous savez comment les faire souffrir.

Spécialisations : intimider, interrogatoire, menacer, impressionner, soumettre, torturer.

LANGUES*

Attribut : Intellect

Tous les personnages parlent leur langue natale, mais toute langue supplémentaire doit être achetée séparément. Cette compétence vous permet de parler d'autres langues ou dialectes particuliers. Il est également possible de se spécialiser dans une thématique particulière au sein d'une langue. Par exemple, vous pouvez parler le nazzadi en étant axé sur le jargon médical. Les tests de Langues sont généralement exigés lorsque vous tentez de comprendre une langue pour laquelle vous n'êtes qu'étudiant ou novice ou lorsque vous écoutez quelqu'un parler un dialecte inhabituel, avec rapidité ou en articulant mal. Tous les personnages commencent gratuitement avec Langue (anglais ou nazzadi) à un niveau d'expertise d'expert (les jeunes nazzadi peuvent avoir les deux à novice à la place). L'anglais est la langue officielle du NGP.

Étudiant : vous comprenez les plaisanteries de basé et les phrases de nécessité, comme « où sont les toilettes » ou encore « j'aimerais une bière s'il vous plaît. »

Novice : vous comprenez les bases de la langue et pouvez la parler avec un fort accent.

Adepte : vous parlez la langue couramment, bien que votre accent laisse transparaître votre origine.

Expert : vous parlez la langue couramment et avez un accent local.

Maître : votre maîtrise de la langue surpasse celle de ceux qui sont nés avec.

Spécialisations : allemand bavarois, jargon des affaires, québécois, jargon d'ingénierie, jargon médical, jargon militaire, anglais de Nouvelle Angleterre.



LARCIN*

Attribut: Intellect

Contrairement à la compétence Criminalité qui traite du côté « direct » des activités illégales, Larcin s'intéresse à un côté plus subtil, avec des plans bien préparés, à la criminalité en col blanc, en somme. De tels crimes incluent le détournement de fonds, le blanchissement d'argent, la contrefaçon, le vol à grande échelle, les arnaques élaborées, etc. Larcin peut être utilisée pour obtenir des informations sur une cible potentielle et pour planifier l'infiltration ou le vol.

Étudiant: vous jouez un petit rôle, celui de l'arbin ou de coursier, dans la grande pièce du crime.

Novice: vous rassemblez efficacement les informations et pouvez repérer les senseurs des appareils de sécurité, les rondes des gardes ou n'importe quelle caractéristique de l'endroit.

Adeptes: vous pouvez planifier un complot criminel ou falsifier des documents pour faciliter vos activités.

Expert: vous pouvez réunir une équipe capable d'infiltrer les lieux les plus sécurisés.

Maître: vous êtes un génie du crime.

Spécialisations: détournement de fonds, contrefaçon, repérage, contrebande, coordination d'équipe.

LIAISONS*

Attributs: Intellect

Vous êtes familier des matériels de communication, que ça soit vocal ou d'informations. Selon votre niveau d'expertise, vous êtes capable d'établir n'importe quelle voie de communication, depuis le téléphone portable jusqu'au réseau satellite. Vous pouvez déterminer les fréquences utilisées, établir des codes de cryptage, scanner les fréquences radio et essayer de brouiller les communications ennemies, à condition de disposer du matériel approprié.

Étudiant: vous pouvez transférer des données via téléphone cellulaire ou régler la fréquence d'un émetteur radio.

Novice: vous êtes familier des équipements de communication par radio, ondes courtes, infrarouge et fibre optique.

Adeptes: vous pouvez établir une liaison satellite ou de transfert à très haut débit et appliquer des algorithmes de cryptage.

Expert: vous pouvez isoler une interférence radio, scanner les canaux de communication et brouiller les télécommunications.

Maître: vous pouvez créer de nouveaux algorithmes de cryptage, établir des communications à plusieurs voies et essayer de casser les codes ennemis.

Spécialisations: codes de cryptage, fibre optique, infrarouge, laser, ondes courtes, ondes radio, communications satellites.

LOI

Attribut: Intellect

Vous comprenez les procédures et techniques légales, ce qui inclut les procédures d'arrestation, les analyses de scènes de crime, l'étude de preuves, les tests balistiques, les perquisitions et le contrôle de la foule. Vous êtes de plus familier de toutes les lois locales et fédérales que vous devez faire respecter et vous savez traiter avec les autorités (ou quelles personnes corrompre) lorsque vous n'êtes pas dans votre juridiction. Vous connaissez peut-être quelques lacunes dans les lois existantes. Vous pourriez

être agent de sécurité, policier, détective privé ou encore agent du BFS.

Étudiant: vous pourriez travailler comme agent de sécurité.

Novice: vous êtes sans doute un jeune flic ou un agent de terrain débutant du AMR.

Adeptes: vous êtes un agent compétent et expérimenté.

Expert: votre expérience des scènes de crimes fait de vous un enquêteur efficace.

Maître: vous êtes un fin limier capable d'arrêter jusqu'aux génies du crime.

Spécialisations: techniques d'arrestation, corruption, prélèvement des preuves, législation locale, législation du NGP.

MÉDECINE*

Attribut: Intellect

Vous avez choisi de marcher sur la voie de la médecine, somatique ou psychologique. Vous avez étudié le fonctionnement du corps ou de l'esprit humain et appris comment traiter les affections, aussi bien mentales que physiques. Vous pouvez donner les premiers soins, poser un diagnostic, traiter les maladies, fournir des soins ou conduire une psychanalyse, en fonction de la branche que vous avez choisie.

Pour vous spécialiser dans une branche de la médecine ou effectuer des opérations complexes, vous devez être au moins expert dans la compétence Éducation Pour exercer légalement en tant que médecin, vous devez être au moins maître dans la compétence Éducation.

Pour être expert et/ou maître en Médecine, vous devez être au moins adepte dans les compétences suivantes: Alphabétisation, Éducation et Science: Biologie.

Étudiant: vous pouvez donner les premiers soins basiques et offrir un soutien psychologique.

Novice: vous connaissez les techniques de premiers soins avancées et pouvez servir de conseiller d'orientation.

Adeptes: vous pouvez travailler comme infirmier aux urgences, personnel paramédical ou thérapeute.

Expert: vous pouvez travailler comme médecin ou psychiatre.

Maître: vous possédez médicales font de vous une autorité dans votre branche.

Spécialisations: acupuncture, troubles anxieux, sage-femme, premiers soins, ablation d'organes, clonage, chirurgie traumatique, des branches de la médecine (pédiatrie, psychiatrie, radiologie, etc.)

OBSERVATION

Attribut: Perception

Vous savez chercher ce qui est caché, déceler l'indécelable et noter tous les détails de n'importe quel objet ou situation que vous pourriez observer. La compétence Observation peut être utilisée pour voir des gens ou des créatures dissimulées qui, par exemple, attendent en embuscade. Mais cette compétence ne se limite pas à la vue simple: vous pouvez l'utiliser avec des jumelles, des lunettes infrarouges, des détecteurs de mouvement, un radar, des senseurs de mécha ou n'importe quelle amélioration technologique. La seule limite à l'utilisation de ces outils est le niveau de détail réduit qu'ils fournissent.

Étudiant : là où le profane ne verrait qu'une nuée de Locustes déchainés, vous pouvez repérer celui qui vous aligne.

Novice : vous êtes plus attentif que la moyenne à ce qui vous entoure.

Adeptes : vous avez l'habitude de noter les petits détails et pouvez utiliser efficacement les appareils de vision.

Expert : vos sens sont particulièrement bien entraînés et vous avez une capacité extraordinaire à remarquer les plus infimes détails.

Maître : peu de choses vous échappent. Votre efficacité avec les senseurs d'un mecha n'est surpassée que par votre capacité à détailler instantanément une scène.

Spécialisations : jumelles, écoute, senseurs de mecha, radar, vue, goût et odorat, toucher.

OCCULTISME*

Attribut : Intellect

Vous savez qu'un monde existe dans notre monde. Vous connaissez les sombres vérités que personne d'autre ne voudrait connaître. Vous cherchez les secrets cachés du mysticisme, des malédictions, des possessions, des anciens rituels, de la sorcellerie hermétique et des sombres dieux. Vous rampez dans les ombres quand d'autres marchent dans la lumière. Vous recherchez le véritable savoir quand les autres ne désirent que l'ignorance. Vous avez été témoin de l'émergence d'une activité cultiste à travers le monde, ce qui a renforcé votre détermination à savoir ce que l'homme devrait ignorer.

Étudiant : vous jouez avec ce que vous comprenez du savoir occulte, bien qu'il soit difficile de séparer le bon grain de l'ivraie.

Novice : vous commencez à discerner le côté caché de la réalité et êtes exalté à l'idée de faire de nouvelles découvertes.

Adeptes : vous êtes un érudit occulte compétent avec une véritable conscience que la connaissance cachée ne vient pas sans des dangers cachés.

Expert : vous commencez à maîtriser certains des secrets que vous avez déterrés. Il s'agit peut-être de notions de magie.

Maître : vous vous êtes mesuré à certains des plus sombres secrets et vivez avec encore un peu de votre santé mentale. Même si certains vous trouvent vraiment effrayant.

Spécialisations : textes anciens, Enfants du Chaos, Disciples de l'Innommable, les Immémorés, la Société hermétique, les Dieux extérieurs, l'Ordre Ésotérique de Dagon, occultisme général, sociétés secrètes, migos, cultes mineurs, mysticisme, histoire occulte, symbolisme occulte, créatures d'outre-monde, histoire des rituels, vaudou.

PASSE-TEMPS

Attribut : spécial (en fonction du passe-temps)

Tout le monde a besoin de faire une pause dans le combat contre les horreurs qui tentent d'éradiquer l'humanité. Du coup, vous avez décidé de vous trouver un passe-temps pour vous aider à décompresser pendant votre temps libre. Votre passe-temps peut être n'importe quoi : dessiner des immeubles, jouer aux jeux vidéos ou aux fléchettes, boire de la bière, faire des cocktails, jardiner, cuisiner, monter un spectacle de magie, monter des figurines de mecha ou n'importe quelle activité non couverte par les autres compétences. Sélectionnez un passe-temps pour

chaque niveau d'expertise. Avoir un bon passe-temps rendra toujours un personnage plus consistant et le narrateur peut vous autoriser à utiliser le passe-temps du personnage comme compétence complémentaire.

Étudiant : vous avez un passe-temps. Tant mieux pour vous.

Novice : vous avez deux passe-temps, c'est déjà mieux.

Adeptes : vous avez trois passe-temps. Vous devez être marrant en soirée.

Expert : vous avez quatre passe-temps et de sérieux problèmes d'emploi du temps.

Maître : vous avez cinq passe-temps et ne vivez certainement plus de votre travail.

Spécialisations : billard américain (billard), cul sec (boisson), tours de carte (prestidigitation), arrangement floral (jardinage), cricket (jeux), killer pina colada (cocktails), figurines de mecha (modélisme), et tant d'autres.

PERFORMANCE

Attribut : Présence

Vous avez un talent artistique, qu'il soit musical, théâtral, narratif ou autre, et pouvez faire des exhibitions en public, généralement pour le divertissement. La qualité de vos prestations dépend bien entendu de votre niveau d'expertise. Vous pouvez avoir un talent pour une performance particulière, disons la musique, et être spécialisé dans un style bien défini, par exemple le jazz. Votre performance peut aussi avoir pour objectif de modifier l'opinion de l'audience plutôt que de la divertir ; c'est par exemple le cas d'un politicien qui ne cesse de bouger durant son discours.

Vous devez choisir le type d'art que vous pratiquez lorsque vous choisissez cette compétence, par exemple la danse, le théâtre ou la musique. Performance peut être sélectionnée plusieurs fois avec des domaines différents.

Étudiant : vous savez jouer « J'ai du bon tabac » au piano et pourriez devenir une pop star corporatiste.

Novice : vous pouvez avoir un niveau de musique digne de l'université, des compétences d'acteur ou travailler dans un bar à strip-tease.

Adeptes : vous pourriez vous en tirer dans une petite troupe ou un groupe local.

Expert : vous pouvez intégrer la Comédie Française, vous lancer dans une tournée, danser dans les plus grands spectacles ou donner un discours à un meeting politique.

Maître : la profondeur et la qualité de vos performances sont acclamées partout. Vous êtes ce que les jeunes artistes rêvent d'être.

Spécialisations : types d'acteur (films, télévision, théâtre), formes de danse (ballet, jazz, hip-hop, classique), instruments de musique (batterie, guitare, piano), styles musicaux (jazz, rock, électro), chant.

PERSUADER

Attribut : Présence

Alors qu'Intimidation permet de forcer un individu à agir d'une certaine manière et qu'Embrouille permet de mentir et de manipuler une personne, Persuader permet d'influencer l'individu par

la seule force de sa personnalité. Vous pouvez utiliser Persuader pour remonter le moral des troupes en plein milieu des combats, par exemple. Il vous est également possible d'influencer une personne de manière à lui faire voter d'une certaine façon, signer un document qu'elle n'approuve pas ou croire ce que vous lui dites. La principale différence avec Embrouille lorsqu'il s'agit des cachotteries est que ce dernier ne fonctionne que sur le court terme là où Persuader crée une véritable adhésion, bien que cela puisse prendre un peu plus de temps. Bien entendu, le narrateur peut imposer un malus à votre test de compétence si votre mensonge n'a que peu de chances de passer.

Étudiant : vous pouvez persuader un de vos proches qui n'a aucune raison de se méfier.

Novice : vous pouvez trahir une personne peu méfiante ou persuader quelqu'un qui a une opinion peu affirmée.

Adeptes : vous êtes en mesure d'avancer des arguments crédibles, que même vos contradicteurs seront obligés de prendre en considération.

Expert : votre pouvoir de persuasion est à prendre en compte dans les couloirs du gouvernement du NGP. Vous êtes un grand dirigeant.

Maître : vous avez quelque chose de terriblement magnétique. Si vous le dites, c'est que ça doit être vrai.

Spécialisations : duperie, débats, négociations, idéologie, inspirer, diriger, motiver, politique.

PILOTAGE

Attribut : Agilité

Vous savez manier les véhicules de transport, militaires ou non. Pour chaque niveau dans cette compétence, choisissez un type de véhicule que vous savez conduire. Ces types incluent les véhicules à roues, aéronefs à module-A, transports à modules-A, mechas ou engels et drones pilotés à distance. Vous êtes également capables d'utiliser les équipements de navigation modernes.

Étudiant : vous pouvez piloter un type de véhicules.

Novice : vous pouvez piloter deux types de véhicules.

Adeptes : vous pouvez piloter trois types de véhicules.

Expert : vous pouvez piloter quatre types de véhicules.

Maître : vous pouvez piloter cinq types de véhicules.

Spécialisations : combats, navigation, mechas/engels spécifiques, véhicules spécifiques.

PROUESSE

Attribut : variable

Cette compétence représente votre capacité à vous servir de vos attributs naturels dans des situations qui ne sont pas couvertes par les autres compétences. Prouesse est une compétence gratuite pour chacun des attributs : les personnages commencent automatiquement avec un niveau de prouesse égal à la moitié de l'attribut associé.

Spécialisations : aucune.

RECHERCHE

Attribut : Perception

Vous êtes soigneux et appliqué dans vos recherches, qu'il s'agisse d'informations, de faits, de théories ou d'applications pratiques

de vos expériences. Vous avez recours à de nombreuses méthodes d'investigation : exploration des fichiers et archives, expérimentation, entretien ou encore analyses statistiques. En fonction de votre sujet d'étude, Recherche peut être un processus long et immersif qui peut pousser le narrateur à exiger un test étendu.

Étudiant : vous faites bon usage d'une bibliothèque.

Novice : vous savez comment trouver des enregistrements publics, récolter des statistiques ou travailler comme jeune recrue d'une équipe de chercheurs.

Adeptes : vous êtes un investigateur compétent et pouvez employer un large panel de techniques.

Expert : vous compétences atteignent les standards requis par la fondation Ashcroft.

Maître : les secrets existent pour que vous les trouviez. Les mystères occultes n'attendent qu'un peu d'attention de votre part, pour peu que vous daigniez la leur accorder.

Spécialisations : entretiens, bibliothèques, tests en laboratoire, statistiques, domaines spécifiques (par exemple l'occultisme, la génétique, la sexualité humaine, etc.)

SAVOIR-FAIRE

Attribut : Intellect

Vous êtes familier de l'étiquette de divers cercles sociaux. Vous comprenez les bonnes manières, les marques de respect et les usages à respecter lorsqu'on fait partie de ces cercles. Savoir-faire représente également votre capacité à vous adapter aux exigences sociales d'une situation nouvelle, à utiliser votre connaissance de l'étiquette d'autres cultures ou milieux comme référence et peut servir à repérer une personne qui appartient ou non à une certaine catégorie sociale. Les spécialisations de Savoir-faire peuvent être des groupes sociaux spécifiques.

Étudiant : vous essayez d'apparaître sous votre meilleur jour mais êtes toujours un peu maladroit en société.

Novice : vous savez vous mêler à la foule et être charmant.

Adeptes : vous êtes un modèle de grâce et de courtoisie.

Expert : on trouve que vous avez de très bonnes manières, que vous êtes raffiné, plein d'esprit et d'une agréable compagnie.

Maître : vous êtes le centre de toutes les réceptions.

Spécialisations : aristocratie, milieu des affaires, tribunaux, pompes funèbres, marques de respect, bonnes manières, armée, événements, sphère politique, toasts.

SCIENCE : BIOLOGIE*

Attribut : Intellect

Vous avez des connaissances dans une branche au moins de la biologie. Vous avez développé ce savoir au travers de l'exploration des processus de base de la vie. Votre étude des sciences de la vie peut vous envoyer vers d'autres domaines, comme la recherche biologique, l'ingénierie biomédicale, l'horticulture, la biologie marine, la médecine, la pharmacologie, la thérapie ou la santé publique.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'adepte dans les compétences suivantes : **Alphabétisation** et **Éducation**.

Étudiant : vous avez suivi quelques cours de sciences de la vie à la fac et possédez des connaissances rudimentaires sur les concepts de base.

Novice : vous avez les connaissances suffisantes pour faire votre thèse sous la direction d'un supérieur.

Adepté : vous êtes un scientifique compétent et savant.

Expert : votre expérience et vos connaissances ont fait votre réputation dans la communauté scientifique.

Maître : vos recherches peuvent être considérées comme révolutionnaires.

Spécialisations : biochimie, biologie, biophysique, botanique, écologie, génétique, biologie, biologie moléculaire, neurosciences, paléontologie, physiologie, zoologie.

SCIENCE : PHYSIQUE*

Attribut : Intellect

Vous comprenez la science de la matière, de l'énergie et de leurs interactions. Votre apprentissage s'est fait dans les disciplines qui exploitent les lois physiques de l'univers. Sans parler de thermodynamique ou d'astrophysique, votre compréhension de la physique, vos hypothèses et conclusions pourraient un jour améliorer la compréhension que les gens ont de l'univers. Les spécialisations peuvent représenter des disciplines scientifiques spécifiques.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'adepte dans les compétences suivantes : Alphabétisation et Éducation.

Étudiant : vous avez suivi quelques cours de physique à la fac et possédez des connaissances rudimentaires sur les concepts de base.

Novice : vous avez les connaissances suffisantes pour travailler comme assistant.

Adepté : vous êtes un scientifique compétent et savant.

Expert : votre expérience et vos connaissances ont fait votre réputation dans la communauté scientifique.

Maître : vos recherches peuvent être considérées comme révolutionnaires.

Spécialisations : aéronautique, astronomie, astrophysique, physique quantique, chimie, électromagnétique, cinétique, mécanique, physique nucléaire, optique, physique générale, physique des particules, physique atomique, thermodynamique.

SCIENCE : TERRE*

Attribut : Intellect

Vous avez étudié la planète Terre, sa structure, sa composition et son développement au travers des âges. Vous comprenez ses caractéristiques géologiques, son écosystème, son système environnemental et sa capacité à abriter la vie. Vous pouvez être familier de la météorologie ou des cataclysmes naturels comme les tremblements de terre ou les raz-de-marée. Les spécialisations de cette compétence sont des domaines d'études spécifiques.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'adepte dans les compétences suivantes : Alphabétisation et Éducation.

Étudiant : vous avez suivi quelques cours de sciences de la Terre à la fac et possédez des connaissances rudimentaires sur les concepts de base.

Novice : vous êtes un géologue amateur ou un scientifique inexpérimenté.

Adepté : vous êtes un scientifique professionnel.

Expert : vos connaissances pourraient bien vous catapulter conseiller sur les problèmes scientifiques dans le gouvernement ou une corporation.

Maître : votre travail remplit les cours des étudiants du monde entier.

Spécialisations : archéologie, sciences de l'environnement, géochimie, géographie, géologie, géophysique, hydrologie, minéralogie, océanographie.

SÉCURITÉ*

Attribut : Intellect

Vous êtes familier des diverses techniques de mise en place des systèmes d'alarmes et des pièges ; et du coup, vous êtes également familier des techniques permettant de les déjouer. Dans tous les cas, vous aurez sans doute besoin d'un équipement particulier pour mener votre tâche à bien. Ces systèmes comprennent les caméras de surveillance, les détecteurs de mouvement, les sonars, les détecteurs à infrarouges, les scanners rétinien, le fil de fer tendu entre les portes, les détecteurs lasers ou les plaques de pression. Vous êtes également familier des moyens nécessaires à sécuriser une zone.

Étudiant : vous avez une petite expérience d'agent de sécurité ou avez passé du temps à regarder les caméras d'une entreprise.

Novice : vous avez travaillé comme apprenti quand on posait un système d'alarme. Vous savez à peu près où se trouvent les meilleurs emplacements pour un détecteur.

Adepté : vous comprenez parfaitement l'architecture d'un système de sécurité.

Expert : vous êtes un spécialiste de la mise en place d'une zone sécurisée, quelles que soient les circonstances.

Maître : les mesures de sécurité que vous prenez sont terriblement difficiles à contourner.

Spécialisations : systèmes d'alarme, animaux de garde, périmètre de sécurité, procédures de patrouille, pièges, mise sur écoute.

SÉDUCTION

Attribut : Présence

Vous savez comment impressionner les autres ou gagner leur confiance via l'intimité, les faveurs et une bonne dose de sex-appeal. Vos manières, votre personnalité, votre attitude, votre timbre de voix et votre tenue font partie intégrante de votre procédé de séduction. Séduction peut être utilisée sur des membres du sexe opposé ou du même sexe, selon vos penchants.

Étudiant : bien que vous semblez parfois maladroit, vous êtes capable d'attirer son attention.

Novice : vous vous débrouillez toujours pour rentrer de boîte avec votre cible.

Adepté : votre style vous rend définitivement attirant.

Expert : vous savez titiller même la plus inabordable des personnes.

Maître : Tout le monde se retourne sur votre passage.

Spécialisations: obtenir des informations, manipulation, histoires d'une nuit, relations plus ou moins sérieuses, romances, sexe, subjuguer.

SURVEILLANCE

Attribut: Intellect

Vous savez comment ressembler des informations sur une personne ou un lieu donné en l'observant attentivement, à l'œil nu ou avec un dispositif de surveillance. Vous savez poser des micros, du matériel d'écoute ou encore des mini-caméras. Surveillance fonctionne conjointement avec Furtivité lorsque vous filez quelqu'un.

Étudiant: vous pouvez suivre quelqu'un dans la rue sans le perdre.

Novice: vous êtes capable d'obtenir des informations importantes sur un endroit donné.

Adeptes: vous pourriez facilement faire de la surveillance pour une agence de maintien de l'ordre.

Expert: votre talent pour poser du matériel de surveillance sur une personne ou une zone relève de l'art.

Maître: personne ne pourrait deviner que vous le surveillez.

Spécialisations: dissimulation du matériel, personnes, lieux, filature.

SURVIE

Attribut: Ténacité

Vous avez appris à survivre dans la nature. Vous savez comment trouver de la nourriture, pister le gibier, trouver ou construire un abri, éviter les zones dangereuses et identifier les animaux et plantes dangereux. Vous êtes également familier des techniques permettant de survivre dans les milieux hostiles, par exemple dans le grand froid. Vous pouvez utiliser la compétence Survie pour vous orienter dans le milieu naturel. Vous n'aurez normalement qu'un seul test quotidien à effectuer, à moins que vous ne tentiez une action particulièrement difficile. Les spécialisations peuvent concerner des types de milieux spécifiques.

Étudiant: vous pouvez vous débrouiller quelques jours dans la nature avec votre équipement.

Novice: vous avez sans doute une grande expérience en tant que boy-scout.

Adeptes: vous êtes chez vous dans la nature et pouvez survivre sur une longue période.

Expert: vous pouvez travailler comme éclaireur ou guide et assurer la survie d'un petit groupe.

Maître: il n'existe aucun environnement où vous ne pourriez vous aventurer.

Spécialisations: arctique, désert, trouver de la nourriture, chasser, jungle, cartographie, montagnes, plaines, abris, collets, marécages, trouver de l'eau, forêts.

TECHNICIEN*

Attribut: Intellect

Vous avez un véritable talent pour la réparation: vous êtes capable de remettre en état tout ce qui est cassé. Qu'il s'agisse de systèmes mécaniques, électriques, électroniques ou informatiques, vous pouvez trouver et résoudre presque n'importe quel

problème. La compétence Technicien vous permet également d'effectuer quelques modifications pour améliorer les performances d'un système ou le faire fonctionner en cas d'urgence. Grâce à tout ça, vous savez où aller pour saboter un système. Vous pouvez vous spécialiser dans des champs techniques particuliers.

Requiert un niveau d'expertise minimal d'étudiant dans la compétence Education.

Étudiant: vous êtes capable de repérer des problèmes évidents comme par exemple un fusible fondu, des cellules-D mortes ou encore un ordinateur débranché.

Novice: ça vous prendra du temps, mais vous devriez être capable de tracer un schéma pour localiser le problème.

Adeptes: vous êtes un technicien compétent capable de réparer bien des machines.

Expert: vous êtes considéré comme un «supertechicien» aux compétences incroyables. Vous pouvez modifier et améliorer un système.

Maître: votre maîtrise technique vous place parmi les meilleurs des meilleurs de la corporation Chrysalis.

Spécialisations: systèmes informatiques, systèmes électriques, machines électroniques, avancées, mécanique, plomberie, systèmes énergétiques.

TRIVIALITÉS

Attribut: Intellect

Vous avez une vaste connaissance de sujets divers. Tout le monde agrmente sa culture générale avec les années, et vous ne faites pas exception. Après tout, si tout connaît des classiques du cinéma ne vous sauve pas contre les Grands Anciens, ça vous rendra intéressant en soirée. Vous pouvez avoir des connaissances triviales à propos de sujets généraux, comme les voitures du 20^e siècle, et vous spécialiser dans un domaine plus réduit, comme les fabricants américains. Choisissez un domaine pour chaque niveau dans la compétence Trivialités.

Étudiant: vous vous y connaissez dans un domaine, et ça vous rend curieux du monde qui vous entoure.

Novice: vous vous y connaissez dans deux domaines, et ça vous plaît.

Adeptes: vous vous y connaissez dans trois domaines, et ça rend votre conversation plaisante.

Expert: vous vous y connaissez dans quatre domaines, et ça fait de vous le candidat parfait des jeux télévisés.

Maître: vous vous y connaissez dans cinq domaines, et vous vous demandez pourquoi vous êtes toujours célibataire.

Spécialisations: n'importe quel sujet spécifique auquel vous pourriez songer.

COMPÉTENCES MARTIALES

ARMES DE JET

Attribut: Agilité

Vous savez jeter, envoyer, balancer, bref lancer une arme (improvisée ou non) sur un ennemi. Les armes de jet incluent les dagues de lancer, grenades, shurikens, pierres ou encore les voitures (du moins si vous êtes un mecha); et bien souvent, cette arme ne

sera rien d'autre que ce sur quoi vous pouvez mettre la main. Les objets les plus lourds et/ou volumineux peuvent donner un malus sur votre test, à la discrétion du MJ. Vous pouvez vous spécialiser dans un type d'armes particulier ou dans les armes de jet pour engel, mechas ou tagers.

Étudiant : rappelez-vous : dégoupiller, compter jusqu'à trois, lancer.

Novice : vous êtes relativement précis avec les armes à zone d'effet, par exemple une grenade.

Adeptes : vous pouvez toucher votre cible avec une arme de jet équilibrée, par exemple une dague.

Expert : vous pouvez toucher une cible en mouvement.

Maître : votre adversaire meurt avant d'avoir vu votre main bouger.

Spécialisations : grenades, engel, mecha, armure énergétique, shuriken, tager, dagues de lancer, véhicules.

ARMES LOURDES*

Attribut : Perception

Vous savez comment déployer et manœuvrer les armes lourdes, de la mitrailleuse légère à l'artillerie lourde en passant par les armes auxiliaires des mechas, comme les grilles de missiles et les lance-roquettes. Les armes lourdes incluent les mitrailleuses, lance-grenades, armes anti-armure légères, les lance-flammes, mortiers, l'artillerie mobile, les armes auxiliaires des mechas, les lance-missiles et l'arsenal des cuirassés. Vous pouvez vous spécialiser dans un type d'armes lourdes particulier ou dans celles montées sur véhicule ou des engels, mechas, armures énergétiques et des tagers.

Étudiant : les armes lourdes font de plus grosses explosions que les autres et vous trouvez ça cool.

Novice : vous êtes relativement familier des armes lourdes et pouvez viser et tirer avec une précision raisonnable.

Adeptes : vous pouvez déployer et utiliser les armes lourdes avec une efficacité acceptable.

Expert : vous pouvez coordonner plusieurs équipes d'armes lourdes et leur faire tirer sur la même cible.

Maître : vous dirigez les armes lourdes avec des résultats dévastateurs.

Spécialisations : arsenal de cuirassé, engel, lance-grenades, mitrailleuses, mechas, mortiers, armures énergétiques, tager.

CORPS À CORPS

Attribut : Agilité

Vous savez vous battre à mains nues et utiliser votre corps comme une arme. Vous connaissez de nombreuses techniques de corps à corps, comme les coups de poing, de pied et de tête, les saisies et projections, les étranglements, et toutes sortes de façon de blesser vos adversaires. Vous pouvez vous spécialiser dans certaines techniques (les coups de poing par exemple) ou styles, comme l'aïkido, le karaté, le taekwondo ou le ninjutsu, ce qui ne manquera pas de donner un côté très « animation japonaise » à vos scènes de combat. De plus, vous pouvez vous spécialiser dans le corps à corps pour engel, mechas, armures énergétiques ou tagers.

Étudiant : vous connaissez quelques techniques et pouvez vous occuper d'adversaires inexpérimentés.

Novice : vous vous débrouillez bien dans une rixe de bar.

Adeptes : vous êtes un combattant entraîné. Vous pourriez participer à des tournois professionnels.

Expert : vous pourriez enseigner les arts martiaux ou la self-défense. Vous avez une attitude confiante.

Maître : votre niveau est extraordinaire. Vous comptez parmi les plus grands champions de boxe et maîtres d'arts martiaux.

Spécialisations : boxe, engels, coups de pied, kung-fu, mechas, armures énergétiques, coups de poing, tager.

ESQUIVE

Attribut : Agilité

Grâce à un entraînement intensif, votre corps réagit instinctivement en cas de danger immédiat pour vous mettre à l'abri. C'est une réaction inconsciente et vous pourriez vous retrouver à foncer à couvert sachant qu'on vous a jeté une grenade ou à



faire un pas de côté pour éviter un projectile jeté à votre figure. Esquive fonctionne aussi pour éviter un objet se trouvant par hasard sur votre chemin et peut être utilisée pour éviter un tir d'arme à feu ou en remplacement de Corps à Corps et Mêlée pour vous défendre dans un combat au corps à corps.

Étudiant : bien que vos mouvements ne soient pas très élégants, vous pouvez vous mettre hors de danger.

Novice : vos mouvements sont plus fluides que la normale, comme ceux d'un boxer amateur ou d'un jeune flic.

Adeptes : vous êtes vif et réagissez rapidement face au danger.

Expert : vous bougez et réagissez aussi vite qu'un chat.

Maître : vos mouvements sont incroyablement gracieux, presque inhumains.

Spécialisations : se mettre à couvert, engel, mecha, armure énergétique, pas de côté, tager, véhicules.

MÊLÉE

Attribut : Agilité

Vous vous battez efficacement avec n'importe quelle arme contondante, tranchante ou perforante que vous pouvez tenir, qu'elle soit faite pour ou improvisée. Ces armes peuvent inclure les épées, dagues, couteaux, masses, coups-de-poing américains, battes de baseball, barres de fer ou encore les tuyaux de plomb. Vous pouvez vous spécialiser avec un type d'arme particulier ou avec les armes de corps à corps des mechas et engels.

Étudiant : vous ne vous faites pas au poids de l'arme dans votre main.

Novice : vous pourriez participer à un concours amateur.

Adeptes : vous êtes un combattant compétent. Vous pourriez participer à des tournois professionnels.

Expert : vous pourriez enseigner des techniques de combat au corps à corps. Une épée devient particulièrement mortelle entre vos mains.

Maître : une arme entre vos mains est rapide, précise et terriblement mortelle. Une forme d'art.

Spécialisations : masses, dagues, armes de corps à corps d'engel, armes improvisées, couteaux, armes de corps à corps de mechas, armures énergétiques, épées.

TIR

Attribut : Perception

Vous savez vous servir des armes à feu, à projectiles et énergétiques. Ces armes incluent les pistolets, fusils, pistolets mitrailleurs, fusils à pompe, arcs, tasers ou armes montées sur mecha ou véhicule. Vous pouvez vous spécialiser dans un type particulier d'armes ou dans le Tir pour Pilotes d'engel, de mecha ou d'armure énergétique, ou encore pour tagers.

Étudiant : votre visée assurée vous permet de mettre dans le mille d'une cible immobile.

Novice : vous êtes un tireur amateur capable de toucher une cible dans de bonnes conditions, bien qu'il vous faille viser.

Adeptes : vous êtes un bon tireur capable de toucher une cible en ayant le pistolet à la hanche. Vous avez sans doute suivi un entraînement au combat.

Expert : vous êtes incroyablement précis, même dans les combats les plus furieux.

Maître : votre précision vous place parmi les meilleurs pistoleros des westerns spaghetti.

Spécialisations : fusils d'assaut, engel, mecha, pistolets, armure énergétique, fusils à pompe, fusils de précision, tager, armes sur véhicule.

LISTE DES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Affaires (Intellect)
Alphabétisation (Intellect)
Arcanotechnicien (Intellect)*
Armurerie (Intellect)*
Artificier (Intellect)*
Art (Perception)
Athlétisme (spécial)
Bureaucratie (Intellect)
Connaissance de la rue (Intellect)
Connaissances régionales (Intellect)
Criminalité (Agilité)
Culture (Intellect)
Démolition (Intellect)*
Éducation (Intellect)
Embroûille (Présence)
Estimation (Perception)*
Furtivité (Agilité)
Histoire (Intellect)
Informatique (Intellect)*
Ingénierie (Intellect)*
Ingénierie arcanotech (Intellect)*
Intimidation (Présence)
Langues (Intellect)*
Larcin (Intellect)*
Liaisons (Intellect)*
Loi (Intellect)

Médecine (Intellect)*
Observation (Perception)
Occultisme (Intellect)*
Passe-temps (spécial)
Performance (Présence)
Persuader (Présence)
Piloteage (Agilité)
Prouesse (Variable)
Recherche (Perception)
Savoir faire (Intellect)
Science : Biologie, Physique ou Terre (Intellect)*
Sécurité (Intellect)*
Séduction (Présence)
Surveillance (Intellect)
Survie (Ténacité)
Technicien (Intellect)*
Trivialités (Intellect)

COMPÉTENCES MARTIALES

Armes de jet (Agilité)
Armes lourdes (Perception)*
Corps à corps (Agilité)
Esquive (Agilité)
Mêlée (Agilité)
Tir (Perception)

* = compétence professionnelle.

Les traits particuliers

Les traits particuliers sont des petits aspects du personnage qui ne sont le fruit ni de ses capacités naturelles (ce qui est couvert par les attributs) ni de son entraînement (ce qui est couvert par les compétences et les spécialisations). Ce sont des caractéristiques physiques, psychologiques ou métaphysiques qui ont de l'importance en jeu mais ne sont pas couvertes par les règles normales et que nous utilisons pour rendre les personnages encore un peu plus uniques lors de la création. Certains procurent des bonus ou malus aux tests dans certaines circonstances, tandis que d'autres n'apportent qu'un peu de piment à l'histoire.

Il existe deux types de traits particuliers : les avantages et les désavantages. Les avantages sont bénéfiques mais doivent être achetés lors de la création de personnages avec des points de compétence ; à l'inverse, les désavantages limitent les capacités du personnage et vous donnent des points de compétence (uniquement valables lors de la création de personnage). Certains traits particuliers peuvent être choisis plusieurs fois et sont indiqués par un astérisque (*), leurs effets sont détaillés dans leur description. En choisissant vos traits particuliers, soyez certain de faire preuve de bon sens, ne prenez pas d'avantages qui annulent vos désavantages et inversement : un personnage avec *Ouie aiguisée* et *Ouie diminuée* serait totalement insensé.

Votre personnage peut être né avec ses avantages et désavantages ou les avoir acquis au cours de son existence, à votre guise. Essayez toutefois de définir d'où vient un trait particulier lorsque vous le sélectionnez ; il est bien plus intéressant de dire que votre personnage est *Sur ses gardes* après avoir passé six semaines dans la jungle, à se cacher du Typhon maraudeur, que de dire « Hey, mon perso est *Sur ses gardes*. »

Si vous souhaitez donner à votre personnage quelque chose qui se placerait dans les traits particuliers mais ne fait pas partie de la liste des avantages et désavantages présentée ici, voyez avec votre narrateur pour le créer en utilisant ceux déjà existants comme exemples.

AVANTAGES

*ALLIÉ (1-3)

Cet avantage signifie que le personnage a une relation proche avec quelqu'un capable de l'aider lorsque le besoin s'en fait sentir. Cet allié peut faire partie de votre organisation, de l'armée, faire de la politique, être un riche philanthrope ou le type qui bosse dans la boutique de magie du coin. La relation du personnage avec un allié fonctionne dans les deux sens : un Allié pourra parfois lui demander un coup de main. Le personnage devrait faire attention à ne pas abuser de cette relation : appeler, trop souvent un allié à la rescousse finira par se solder par un adieu plus ou moins définitif.

Le coût de cet avantage dépend de la capacité de l'allié à aider votre personnage :

- 1 - L'allié a des compétences moyennes ou une faible influence. Par exemple un officier sans autorité, un épicier ou un cadre de corporation moyenne.
- 2 - L'allié a de bonnes compétences ou une influence modérée. Par exemple un cadre directif d'une corporation ou un officier militaire peu gradé.
- 3 - L'allié a de très bonnes compétences ou une grande influence. Par exemple un officier militaire haut gradé ou un politicien du NGP.

Vous devriez travailler avec le narrateur pour décrire l'allié de votre personnage, de sa position à la relation qu'ils entretiennent.

ALLIÉ ET CONTACT

Bien qu'ils aient le même coût, *Allié* et *Contact* présentent une différence importante : un allié pourra vous apporter plus qu'une simple information, mais en contrepartie vous êtes lié par une relation à laquelle vous devrez contribuer. Les contacts sont des gens que vous pouvez satisfaire avec une info juteuse ou un petit service, mais vous n'avez pas besoin d'entretenir votre relation avec eux.



AMBIDEXTRE (2)

Les personnages ambidextres peuvent utiliser leurs deux mains avec la même efficacité. Ainsi, le malus aux tests pour utiliser la main non directrice si le personnage a une Agilité de 6 ou 7 est annulé.

*ATHLÈTE NÉ (2)

Le personnage est né avec un talent inné pour l'athlétisme et excelle dans les activités physiques. Lorsque vous achetez cet avantage, choisissez une spécialisation de la compétence Athlétisme à laquelle il s'applique. Vous n'avez pas obligatoirement à posséder la spécialisation en question, ou même à être axé sur elle. Chaque fois que le personnage effectue un test impliquant cette spécialisation, il obtient un bonus de +2. Cet avantage peut être acheté plusieurs fois pour inclure plusieurs spécialisations, mais le bonus ne peut jamais se cumuler sur une spécialisation particulière.

BON SENS (2)

Le personnage a une bonne dose de bon sens qui l'empêche de commettre des erreurs. Chaque fois que votre personnage est sur le point de faire quelque chose de totalement stupide, le narrateur effectue un test de prouesse de Perception caché, la difficulté dépendant de la situation. Si le test est réussi, il vous indiquera que votre personnage pense qu'il est sur le point de faire une grosse erreur. Cet avantage ne permet pas de connaître les conséquences de l'action, simplement de savoir qu'il vaut mieux éviter de la faire.

*CHANCE (3)

Le destin sourit au personnage et il se retrouve incroyablement chanceux. Une fois par épisode, vous pouvez lancer trois jets pour un test et garder le meilleur résultat. Vous pouvez acheter cet avantage jusqu'à 3 fois pour obtenir des utilisations supplémentaires à chaque épisode.

*CONTACT (1-3)

Le personnage a tissé des liens avec une (ou des) personne(s) au sein d'une organisation et peut à l'occasion en obtenir des informations. Cette organisation peut être la sienne, la fondation Ashcroft, le Bureau de la Sécurité Intérieure ou n'importe quelle autre. Contrairement à un allié, un contact ne viendra pas en aide à votre personnage, mais lui fournira des informations. Les contacts ne demandent généralement que des informations en retour et le narrateur est seul juge quant à la quantité et la qualité des informations qu'il procure.

Le coût du ou des contact(s) dépend de la position qu'il(s) occupe(nt) dans l'organisation et de la quantité d'informations à laquelle il(s) a(ont) accès :

- 1 - Deux contacts sans grande influence, ils ont accès aux informations triviales et aux rumeurs internes.
- 2 - Deux contacts assez bien placés, ils ont accès aux informations pratiques et peut-être à quelques informations détaillées ; chacun d'entre eux peut-être remplacé par deux contacts sans grande influence (cf. ci-dessus).
- 3 - Deux contacts très bien placés, ils ont accès à des informations détaillées et peut-être à des informations sensibles ; chacun

d'entre eux peut-être remplacé par deux contacts assez bien placés, pouvant eux-mêmes être échangés (cf. ci-dessus).

Vous devriez travailler avec le narrateur pour décrire les contacts de votre personnage, de leur position à la relation qu'ils entretiennent avec lui.

ÉLITISME (4)

Que le personnage soit issu d'une famille prestigieuse ou riche ou qu'il ait acquis sa renommée seul, il appartient à la haute société. Les portes lui sont ouvertes, il est invité aux meetings politiques, aux événements et dans les endroits où d'autres sont refusés, il a sa table dans les meilleurs restaurants, sa place dans les cercles VIP et flirte avec l'élite. Ce qui ne veut pas forcément dire qu'il a de l'argent (voyez l'avantage Fortune pour cela), mais plutôt qu'il pourrait bien accéder à quelque chose de gros. Cela ne veut pas non plus dire que la crème de la société bougera le petit doigt pour lui, reportez-vous aux avantages Allié et Contact dans ce cas.

EMPATHIE (2)

Le personnage a un don pour déchiffrer les émotions des gens à partir du choix des mots, des indices corporels, de l'intonation et d'une petite part de sensibilité. Il obtient un bonus de +2 à ses tests lorsqu'ils impliquent un contenu émotionnel et un nombre de personnes réduites (de une à un petit groupe), ce qui inclut l'utilisation des compétences Embrouille, Persuasion, Savoir-faire ou encore Séduction. Il obtient également ce bonus lorsqu'il s'agit de bluffer, de percer le mensonge à jour, de savoir comment quelqu'un le perçoit (lui ou un autre) ou pour connaître l'état émotionnel général.

EXCELLENT MÉTABOLISME (1)

Le corps du personnage excelle dans le traitement des substances, y compris les toxines et drogues. Il obtient un bonus de +2 à ses tests destinés à résister aux effets d'un poison ou d'une drogue. Il lui faut également boire deux fois plus pour être ivre.

EXCELLENT SYSTÈME IMMUNITAIRE (1)

Le corps du personnage excelle à le défendre des maladies et infections. Il obtient un bonus de +2 à ses tests destinés à résister aux effets d'une maladie.

FORTUNE (1-4)

Les personnages dotés de cet avantage commencent avec plus d'argent et d'avantages financiers que les autres. Alors que la plupart des personnages sont issus de la classe moyenne, votre personnage a plus de biens et ses rentrées d'argent sont supérieures : il fait partie des gens aisés, que ce soit par sa famille, son précédent métier, les royalties qu'il touche ou quoique ce soit d'autre.

Le nombre de points dépensés dans l'avantage Fortune détermine l'aisance du personnage :

- 1 - Le personnage est riche et fait partie de la classe supérieure. Il a une jolie résidence, plusieurs voitures et un portefeuille d'actions décent.

2 - Le personnage est millionnaire. Il a une grande maison, des meubles très chers, de nombreuses voitures et un gros portefeuille d'actions.

3 - Le personnage est multimillionnaire. Il a plusieurs résidences secondaires, change ses voitures tous les mois et un portefeuille d'action qui suscite bien des convoitises.

4 - Le personnage est milliardaire et bien peu de choses lui sont inaccessibles. Et pourquoi diable irait-il travailler ?

*GROSSE TÊTE (2)

Le cerveau du personnage est taillé pour les calculs et les données techniques. Lorsque vous achetez cet avantage, vous devez choisir une spécialisation d'Arcanotechnicien, Armurerie, Éducation (uniquement sciences et technologie), Informatique, Ingénierie (uniquement sciences et technologie), Médecine, Science : Biologie, Science : Physique, Science : Terre ou Technicien, qui sera celle à laquelle Grosse tête s'appliquera. Vous n'avez pas obligatoirement à posséder la spécialisation en question, ou même à être axé sur elle, mais vous devez avoir un niveau d'expertise d'au moins novice dans la compétence à laquelle elle se rapporte. Chaque fois que le personnage effectue un test impliquant cette spécialisation, il obtient un bonus de +2. Cet avantage peut être acheté plusieurs fois pour inclure plusieurs spécialisations, mais le bonus ne peut jamais se cumuler sur une spécialisation particulière.

GUÉRISON RAPIDE (3)

Le personnage récupère de ses blessures particulièrement vite. Tout test de soins réussi sur lui voit la durée de convalescence associée réduite d'un quart.

HABILE EN AFFAIRES (2)

Le personnage est un brillant négociateur qui arrive rapidement à ses fins dans les affaires ou les négociations diplomatiques où un succès immédiat est vital. À chaque épisode, il gagne 2 points dramaturgiques gratuits, lesquels ne peuvent être dépensés que lors de négociations d'affaires ou diplomatiques critiques. Ces points gratuits ne sont pas ajoutés aux points dramaturgiques normaux et doivent être décomptés séparément. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin de l'épisode, ils sont perdus. Le narrateur devrait exiger que cet avantage soit correctement interprété pour que le personnage puisse recevoir ses points dramaturgiques gratuits.

HORLOGE INTERNE (1)

Le personnage a une horloge interne assez précise et est naturellement attentif à l'écoulement du temps, même lorsqu'il est inconscient. Bien que sa précision ne soit pas parfaite, le personnage connaîtra généralement l'heure à 10 minutes près, ainsi que la date.

IMAGINATIF (2)

Le personnage trouve toujours des solutions innovantes aux problèmes, ainsi que de nouvelles approches pour des tâches routinières. À chaque épisode, il gagne 2 points dramaturgiques gratuits, lesquels ne peuvent être dépensés que lorsqu'il utilise une compétence de façon innovante et créative. Ces points gratuits ne sont pas ajoutés aux points dramatur-

giques normaux et doivent être décomptés séparément. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin de l'épisode, ils sont perdus. Le narrateur devrait exiger que cet avantage soit correctement interprété pour que le personnage puisse recevoir ses points dramaturgiques gratuits.

INCIDENT CÉLÈBRE (1-3)

Cet avantage signifie que le personnage a été partie prenante d'un événement connu, que ce soit une bataille célèbre ou la signature d'un accord crucial, et a été suffisamment impliqué pour que son nom y soit étroitement associé. Déterminez la nature et l'importance de l'incident avec le narrateur et gardez à l'esprit que cet avantage est avant tout un outil pour le scénario et l'historique du personnage.

Le nombre de points investis dans cet avantage détermine l'importance et la renommée de l'événement :

- 1 - L'incident a été important pour votre organisation et ses membres reconnaissent votre mérite.
- 2 - L'incident a été important pour plusieurs organisations et a été reporté au gouvernement ou au grand public.
- 3 - L'incident est considéré comme un tournant pour le gouvernement ou votre organisation et apparaîtra dans les pages de l'Histoire.

*INSPIRÉ (1)

Le personnage possède une inspiration créatrice. Choisissez un style ou une forme de la compétence Art ou Performance pour lequel le personnage est Inspiré. Il obtient un bonus de +2 aux tests impliquant son inspiration. Cet avantage peut être choisi plusieurs fois afin d'obtenir plusieurs inspirations différentes.

MÉMOIRE EIDÉTIQUE (3)

Le personnage a une mémoire extrêmement précise de tout ce qu'il voit ou entend, ce qui lui permet de se souvenir des faits et détails. Il obtient un bonus de +6 sur tous les tests destinés à se rappeler des informations qu'il a lues ou vécues.

NYCTALOPIE (3)

Ne concerne que les personnages non nazdai

Le personnage n'a aucune difficulté à voir dans la pénombre et les conditions de très faible luminosité, et ce jusqu'à 50 mètres, quoique cette vision soit en noir et blanc et non en couleur. Il peut ainsi ignorer les malus dus à un manque de luminosité tant qu'il n'est pas dans le noir total. Pour que la nyctalopie fonctionne, il doit laisser ses yeux s'accoutumer à l'obscurité, ce qui lui prend 1d10 tours.

OBSTINÉ (2)

Le personnage ne cédera pas face à l'adversité, il est déterminé à poursuivre alors que ses chances sont minces. À chaque épisode, le personnage reçoit 2 points dramaturgiques gratuits qu'il ne peut utiliser que dans des situations désespérées ou requérant une concentration extrême. Ces points gratuits ne s'ajoutent pas aux points dramaturgiques normaux et doivent être comptés à part. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin de l'épisode, ils sont perdus. Le narrateur devrait exiger que cet avantage soit

correctement interprété pour que le personnage puisse recevoir ses points dramaturgiques gratuits.

POSTE À RESPONSABILITÉS (1-4)

Le personnage se trouve à un poste haut placé; il vous est conseillé d'en définir les spécificités avec le narrateur. Il peut s'agir d'un poste militaire, politique, corporatiste, religieux ou tout autre, mais soyez certain que votre personnage a les qualifications requises sinon il risque de très vite perdre son statut. Nous vous recommandons d'avoir quelques compétences directement en lien avec ce métier au niveau averti, et nous vous déconseillons de prendre cet avantage pour 4 points lors de la création de personnage. Le titre et le rang dépendront du poste occupé par le personnage.

Le coût de cet avantage dépend du niveau de responsabilités:

- 1 - Une position de superviseur, un politicien local, un officier militaire peu gradé sans affectation.
- 2 - Un directeur de service, un politicien régional, un officier militaire gradé mais sans affectation.
- 3 - Un directeur régional, un politicien d'envergure nationale, un officier militaire peu gradé mais avec des hommes sous ses ordres.
- 4 - Un directeur national, un politicien fédéral, un officier militaire gradé avec des hommes sous ses ordres.

POTENTIEL PARAPSYCHIQUE LATENT (4)

Le personnage a un potentiel ou une capacité parapsychique latent. Les règles pour gérer les capacités parapsychiques seront présentées dans *Vade Mecum* (le compagnon pour CthulhuTech) et cet avantage sert à faire de la place pour ceux qui souhaiteraient faire de leur personnage un parapsy. Les parapsy latents peuvent devenir des parapsy accomplis par la suite.

Toutefois, un personnage ne peut pas utiliser la magie hermétique et les pouvoirs parapsychiques en même temps, car les deux manipulent la même énergie: ils ne peuvent posséder et utiliser qu'une seule des deux voies. Les tagers ne peuvent en aucun cas devenir des parapsy.

UTILISER LES PARAPSY LATENTS

Le narrateur pourra souhaiter fournir aux personnages avec l'avantage Potentiel parapsychique latent quelques capacités pratiques. Souvenez-vous que le principe des pouvoirs latents est qu'ils sont imprévisibles, incontrôlables et le plus souvent endormis. Les parapsy latents peuvent parfois faire des rêves prémonitoires, avoir des intuitions précises et justes, à moins que leur pouvoir ne fonctionne comme l'avantage Empathie. Ils peuvent parfois entendre les pensées des autres et enflammer quelque chose. Ces moments devraient servir à donner de la saveur à l'histoire et à effrayer le parapsy plutôt qu'à l'enivrer avec son pouvoir. Souvenez-vous également que des capacités latentes trop voyantes équivalent à devoir s'enregistrer auprès du Bureau de la Sécurité Interne.

RECOMMANDATION (1-3)

Cet avantage permet au personnage de commencer le jeu avec une décoration. À un moment donné avant le début de

l'histoire, il s'est illustré dans l'exercice de ses fonctions et a reçu une distinction officielle pour cela. Vous devriez discuter avec le narrateur de ce que votre personnage a fait exactement pour recevoir cette Recommandation. S'il est soldat, peut-être que le Nouveau Gouvernement Planétaire a reconnu ses états de services et l'a décoré; s'il est tager, peut-être son action a-t-elle été notée dans les archives de la Société hermétique pour que tous puissent les étudier. Le niveau de reconnaissance de vos actes dépend des points investis dans cet avantage:

- 1 - Une petite distinction, par exemple un certificat d'aptitudes ou une médaille du mérite.
- 2 - Une décoration mineure, par exemple une récompense pour le meilleur film d'un petit festival ou la médaille militaire.
- 3 - Une décoration majeure, par exemple un Oscar ou la légion d'honneur.

RÉSISTANT À LA DOULEUR (3)

Le personnage supporte mieux la douleur que la moyenne. Tous les malus sur ses tests dus à ses blessures sont réduits de 2. Par exemple, il ne subit aucun malus lorsqu'il est légèrement blessé (Blessures légères) et un malus de -1 au lieu de -3 lorsqu'il est modérément blessé (Blessures modérées). De plus, il obtient un bonus de +2 sur ses tests destinés à résister aux effets de la torture ou de la douleur.

SANS PEUR (2)

Le personnage ne connaît pas la peur et reste de marbre face aux plus grands dangers ou à l'inconnu. À chaque épisode, il gagne 2 points dramaturgiques gratuits, lesquels ne peuvent être dépensés que s'il est surpassé en combat, tente un exploit particulièrement dangereux ou doit effectuer un test de Peur (uniquement si le narrateur autorise l'utilisation des points dramaturgiques pour les tests de Peur). Ces points gratuits ne sont pas ajoutés aux points dramaturgiques normaux et doivent être décomptés séparément. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin de l'épisode, ils sont perdus. Le narrateur devrait exiger que cet avantage soit correctement interprété pour que le personnage puisse recevoir ses points dramaturgiques gratuits.

* SÉDUISANT (1)

Le personnage a quelque chose de captivant, que ça soit sa personnalité, sa beauté ou son côté exotique. Il gagne un bonus de +1 à ses tests de compétence utilisant la Présence comme attribut (sauf pour l'Intimidation) et dirigés sur les membres du sexe opposé (ou du même sexe en fonction des préférences du personnage). Lorsqu'il tente d'utiliser l'Intimidation sur quelqu'un (peu importe son sexe), il subit un malus de -1 à son test car son apparence le rend moins effrayant ou menaçant. Vous pouvez sélectionner Séduisant jusqu'à 3 fois pour cumuler ses effets, lesquels sont cumulables avec ceux de l'avantage Voix sensuelle.

* SENS AIGUISÉS (2)

Un ou plusieurs des sens du personnage se sont développés au-delà de la normale. Lorsque vous choisissez cet avantage, désignez un sens parmi ceux ci-dessous. Cet avantage peut être choisi plusieurs fois pour obtenir des sens supplémentaires, mais pas pour cumuler ses bénéfices sur le même sens.



Odorat et goût aiguisés : le personnage a un odorat, et donc un goût, particulièrement développé. Il peut distinguer deux odeurs très proches, sentir un parfum si léger qu'une personne normale serait passée à côté et a un palais extrêmement fin. Il obtient un bonus de +2 à ses tests d'Observation basés sur le goût et l'odorat.

Ouïe aiguisée : le personnage a une ouïe exceptionnelle, il peut distinguer deux sons très proches, déterminer la direction d'une source globale, etc. Il obtient un bonus de +2 à ses tests d'Observation basés sur l'ouïe.

Toucher aiguisé : le personnage a un sens tactile particulièrement développé et peut sentir les plus infimes variations de texture, de température ou encore les minuscules vibrations que les autres auraient ratées. Il obtient un bonus de +2 à ses tests d'Observation basés sur le toucher.

Vue aiguisée : le personnage a une vision extrêmement perçante, il voit des détails qu'un personnage normal aurait ratés. Il obtient un bonus de +2 à ses tests d'Observation basés sur la vue.

SENS DE L'ORIENTATION (1)

Le personnage a un sens de l'orientation aussi étrange que naturel, qui fonctionne à la manière d'un compas interne. Une fois qu'il a pris ses repères, il se souvient toujours d'où il se trouve, où il a été et comment passer d'un endroit à l'autre. Il ne se perd jamais dans les villes où il a déjà été et peut trouver son chemin dans un terrain découvert en choisissant sa direction en fonction de celle du nord.

SOUPLE (1)

Les articulations du personnage se plient de manière étrange, ce qui le rend très souple. Il obtient un bonus de +2 à ses tests pour se défaire de liens ou se déplacer dans des espaces réduits. Une telle souplesse peut également en exciter quelques-uns.

SUR SES GARDES (2)

Le personnage sent intuitivement quand le danger est proche, ce qui lui donne une chance de l'identifier avant qu'il ne se manifeste. Quand une telle situation se manifeste, le narrateur effectue un test caché de prouesse de Perception pour lui, dont la difficulté sera fonction de la subtilité du péril encouru. Si le test est un succès, le narrateur vous indiquera que votre personnage se sent en danger, mais ne précisera pas en quoi, l'information donnée doit toujours rester vague : « quelque chose ne va pas » ou « aller par là ne te semble pas une bonne idée » sont de parfaits exemples de réponses. Sur ses gardes avertit votre personnage du danger, il ne lui donnera jamais la nature de ce danger.

TAGER (4)

Prérequis : Ténacité de 7 ou plus.

Le personnage sait ce que ça fait d'être un tager. Il n'en a pas simplement le mental et les convictions : il a subi l'entraînement de la Société hermétique et survécu au rituel de l'union sacrée. Choisissez un des symbiotes basiques (Chuchoteur, Fantôme ou Ombre, cf. pages 173 à 175) et ajoutez ses pouvoirs à votre

personnage. Seuls les personnages avec cet avantage peuvent être tagers.

Cependant, être un tager a aussi ses défauts : les personnages tagers n'ont accès qu'à la moitié de leur Orgone, le reste est consommé par le symbiote. De plus, ils commencent le jeu avec 1 point de Folie et doivent effectuer un test de Folie tous les mois de temps de jeu, l'échec se soldant par le gain de 1 nouveau point de Folie.

TAGER : EXCEPTIONNEL (2)

Le personnage n'est pas un simple tager, il a ce quelque chose de spécial au fond de lui qui en fait un tager d'exception, comme le Cauchemar (cf. page 172). Ajoutez ses pouvoirs à ce personnage. Seuls les personnages qui ont les avantages Tager ET Tager : Exceptionnel peuvent être des Cauchemars.

Être un tager exceptionnel a des défauts légèrement différents de ceux du tager lambda. Ainsi, les tagers exceptionnels n'ont pas accès à leur Orgone, celle-ci est entièrement consommée par le symbiote. Autrement, ils commencent avec 1 point de Folie et doivent se soumettre aux mêmes tests que les autres tagers.

VIF (2)

Le personnage est particulièrement rapide et ses réflexes sont très aiguisés, ce qui lui permet de se déplacer et de réagir très vite. Il gagne +1 à sa valeur de Réflexes et ses vitesses de déplacement correspondent à celle de la catégorie immédiatement supérieure à celle déterminée par ses valeurs d'Agilité et de Force.

VISION PÉRIPHÉRIQUE (1)

Le personnage a un champ visuel plus large que la normale et distingue plus clairement les objets et mouvements en périphérie. Il obtient un bonus de +2 aux tests d'Observation pour éviter d'être surpris par les attaques et pièges en périphérie du champ visuel.

*VOIX SENSUELLE (1)

Le personnage a une voix merveilleuse qui attire l'attention du sexe opposé. Il obtient un bonus de +1 à ses tests utilisant la Présence comme attribut (excepté l'intimidation) et dirigés sur les membres du sexe opposé (ou du même sexe en fonction des préférences du personnage). Lorsqu'il tente d'utiliser l'intimidation sur quelqu'un (peu importe son sexe), il subit un malus de -1 à son test car sa voix douce le rend moins effrayant et menaçant. Vous pouvez sélectionner Voix sensuelle jusqu'à 3 fois pour cumuler ses effets, lesquels sont cumulables avec ceux de l'avantage Séduisant.

DÉSAVANTAGES

*ACCRO (1-4)

Le personnage souffre d'une addiction physique et/ou psychologique à une drogue ou une autre substance. S'il ne peut pas en prendre régulièrement, il souffre très rapidement de douloureux effets de manque. Lorsque vous choisissez ce désavantage, vous devez définir la drogue à laquelle le personnage est accro en fonction de l'intensité de l'addiction.

Le nombre de points de compétences reçus pour ce désavantage dépend de la force de l'addiction :

- 1 - Addiction faible : par exemple l'alcool, le tabac ou le cannabis.
- 2 - Addiction modérée : par exemple l'alcool, le cannabis, les antalgiques ou le tabac.
- 3 - Addiction forte : par exemple l'alcool, la cocaïne, les amphétamines, les opiacés ou les antalgiques.
- 4 - Addiction totale : par exemple l'alcool, la cocaïne, l'héroïne ou les opiacés.

Nous ne traiterons pas les drogues en détail dans *CthulhuTech*, mais des règles seront fournies dans un futur supplément. Voyez avec le narrateur pour déterminer les effets de l'utilisation et du manque pour la drogue choisie.

AMNÉSIE (4)

Le personnage souffre de fugue psychotique : il a oublié tous ses souvenirs concernant sa vie et son histoire mais se souvient de ses connaissances de base et de ses compétences. À un moment, il s'est totalement récréé, avec une nouvelle personnalité, une nouvelle occupation et tout ce qui constitue une vie.

Si vous choisissez ce désavantage, le narrateur doit répartir 8 de vos points de compétence à votre place, que ce soit en achetant des avantages ou des compétences dont votre personnage n'est pas conscient. Il peut également choisir un désavantage dont votre personnage ignore tout et qui n'a pas besoin de se plier aux limitations normales des désavantages. Lorsqu'elle se combine au désavantage Sombre secret, Amnésie devient très dangereuse pour le personnage.

CHÉTIF (2)

Pour une raison ou une autre, le personnage est particulièrement maigre. Il subit un malus de -1 à ses tests basés sur la force physique ou la taille. Il flotte toujours dans ses vêtements et on s'est probablement moqué de lui quand il était enfant.

CODE DE CONDUITE (1-3)

Le personnage a choisi de vivre sa vie en fonction de principes solides. Un code de conduite est un désavantage en cela qu'il dicte souvent ses choix au personnage. Lorsque vous choisissez ce désavantage, vous devez créer un code de conduite pour votre personnage en vous servant de la liste qui suit ; vous pouvez bien entendu créer de nouveaux principes du moment que le narrateur vous y autorise.

Principes

- Je tiens toujours parole.
- L'ami d'un ami est mon ami et l'ennemi d'un ami est mon ennemi.
- J'accepte toutes les provocations en combat singulier.
- Je protège le faible et l'opprimé.
- Je n'accepte aucune récompense, ma seule récompense est d'avoir rendu service.
- Je vengerais toujours une insulte personnelle.
- Je vengerais toutes les insultes à mon unité/gouvernement/organisation.
- Je ne mens jamais.
- Je vengerais la mort de ceux que j'aime.

- Je n'échouerai jamais dans ma mission : je réussirai ou mourrai en essayant (compte comme deux principes)
- Je combattrai avec honneur et n'affronterai jamais de mon propre chef des adversaires plus faibles.
- Je ne tournerai jamais le dos à un ami qui a besoin de moi.
- J'affronterai les séides des Grands Anciens sous toutes leurs formes.

Le nombre de points de compétence que vous recevez pour ce désavantage dépend du nombre de principes qui font partie de votre Code de conduite :

- 1 - 2 principes.
- 2 - 4 principes.
- 3 - 6 principes.

Le code de conduite doit être interprété. Si vous en venez à ne pas le faire ou à le violer, le narrateur pourrait vous imposer un malus aux tests de toutes les actions du personnage : la culpabilité l'écrase jusqu'à ce qu'il ait pu l'expier.

COMPORTEMENT COMPULSIF (1-3)

Le personnage a un comportement qu'il reproduit compulsivement, généralement pour combler un vide psychologique ou pour calmer son anxiété. Ce comportement peut être de n'importe quel type, depuis vérifier 10 fois les issues de sa maison avant de partir jusqu'à se laver les mains avant de se masturber. S'il ne peut pratiquer sa compulsion, il souffre d'un malus à ses tests jusqu'à ce qu'il puisse.

Les points de compétence reçus pour ce désavantage dépendent de comment la compulsion se déclenche ou de combien de fois par jour il doit y succomber :

- 1 - Une faible compulsion, qui est déclenchée par des circonstances particulières et inhabituelles ou qui doit être assouvie 3 à 5 fois par jour. Le malus est de -1.
- 2 - Une compulsion modérée, qui est déclenchée par des événements réguliers ou doit être assouvie 5 à 8 fois par jour. Le malus est de -2.
- 3 - Une compulsion grave, qui est déclenchée par des stimulus fréquents ou doit être assouvie 8 à 12 fois par jour. Le malus est de -4.

CORPULENT (2 ; 3 POUR LES PILOTES)

Le personnage a un surpoids significatif, à la limite de l'obésité, et se déplace à une vitesse inférieure d'une catégorie à la normale, diminue ses Réflexes de -1 et subit un malus de -1 aux tests pour des actions basées sur la vitesse ou l'agilité. Ce désavantage rapporte normalement 2 points, mais il en rapporte 3 aux pilotes car les mechas et autres véhicules ne sont pas conçus pour sa masse corporelle, ce qui lui fait subir un malus de -1 à tous ses tests lorsqu'il est dans un mecha ou un véhicule. De plus, il est souvent la cible des quolibets de ses supérieurs et est souvent oublié pour l'avancement.

CUPIDE (3)

Le personnage est féroce décidé à gagner toujours plus d'argent et d'influence et n'a aucun scrupule à utiliser les pires méthodes pour cela, il pourrait même aller jusqu'à tuer

(si ce n'est pas déjà fait) ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il fera tout pour éviter de se faire attraper, mais chaque fois qu'il se trouve face à une opportunité de s'élever un peu plus, il ne reculera devant rien pour la saisir. Les personnages cupides devraient établir soigneusement leurs plans car leur position serait sérieusement compromise si on venait à découvrir une tentative bâclée de grappiller un peu d'argent ou d'influence. Ce désavantage devrait être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus aux actions du personnage, ce dernier se flagellant d'avoir raté une opportunité.

DÉPRESSIF (2)

Le personnage passe par des phases dépressives, mais pas au point d'être un cas psychiatrique. Il se sent triste, amorphe, souvent à côté de la plaque et devient morbide durant ces phases. Au début de chaque épisode, il doit réussir un test de prouesse de Ténacité Ardu ou subir un malus de -1 à tous ses tests pour 1d5 heures. Des conditions particulières peuvent demander un nouveau test, par exemple quand le personnage échoue, est rejeté ou autre. L'action est importante pour les personnages dépressifs et vous pouvez statuer que la moitié de leur temps d'inactivité se passe dans cet état.

DETTE (1-4)

Les personnages dotés de ce désavantage ont moins d'argent et de ressources financières que la normale. Si la plupart des personnages font partie de la classe moyenne, votre personnage a des dettes qui proviennent d'une source quelconque : famille, enfant à charge, pension alimentaire, dépenses inconsidérées ou jeu, ce qui le place parmi les gens pauvres. Les personnages endettés peuvent bien sûr ne pas payer pendant quelque temps, mais les conséquences sont généralement fâcheuses.

Le nombre de points de compétences que vous obtenez de ce désavantage dépend du niveau de pauvreté du personnage :

- 1 - Le personnage fait partie de la classe inférieure. Il a une petite habitation, une vieille voiture et très peu de revenus.
- 2 - Le personnage se débrouille. Il a une petite habitation et aucun revenu.
- 3 - Le personnage est pauvre. Il a une chambre au domicile de quelqu'un d'autre, aucun revenu et doit souvent compter sur la générosité d'autrui pour faire de vrais repas.
- 4 - Le personnage est terriblement pauvre. Il a une chambre au domicile de quelqu'un d'autre ou dans une maison pourvue du gouvernement, il n'a aucun revenu, pas véritables possessions et doit souvent compter sur la générosité d'autrui pour faire de vrais repas.

DOULEUR CHRONIQUE (2)

Le personnage souffre d'une douleur provoquée par une vieille blessure ou des problèmes médicaux mineurs, par exemple des migraines. Cette douleur augmente parfois brusquement, ce qui provoque des problèmes dans les activités de tous les jours. Au début de chaque épisode, il doit réussir un test de niveau de prouesse de Ténacité Ardu ou subir un malus de -1 à tous ses tests pour les 1d5 prochaines heures. Il arrivera que les conditions externes lui demandent de refaire un test, car certaines choses peuvent pousser la douleur à resurgir.

*EGO SURDIMENSIONNÉ (1)

Le personnage pense être supérieur aux autres. Cela ne signifie pas qu'il se pense meilleur dans tous les domaines, mais qu'il croit être globalement supérieur. Il ne remarque que rarement (voire jamais) la condescendance de son attitude et subit un malus de -1 à ses tests lorsque son charisme est important, par exemple avec les compétences Persuader, Séduction et parfois Savoir-faire. Vous pouvez prendre jusqu'à 3 fois ce désavantage et ainsi en cumuler les effets. Il se combine très bien au niveau de l'interprétation avec les avantages Séduisant et Voix sensuelle, bien qu'ils s'annulent mutuellement.

*ENNEMI (1-3)

Quelqu'un hait le personnage, pour des raisons valables ou imaginaires. Son vœu le plus cher est la ruine du personnage, il jubile de sa misère et pourrait en venir à le tuer. En fonction du pouvoir de l'ennemi, ses plans peuvent être plus ou moins élaborés. Vous devriez consulter le narrateur pour concevoir cet ennemi ainsi que déterminer le pourquoi de cette situation.

Le nombre de points de compétence obtenus avec ce désavantage dépend de la puissance de l'ennemi :

- 1 - L'ennemi est moins compétent que le personnage ou n'a accès qu'à très peu de ressources.
- 2 - L'ennemi est aussi compétent que le personnage ou a accès à quelques ressources.
- 3 - L'ennemi est plus compétent que le personnage ou a accès de vastes ressources.

*FANATIQUE (1 - 3)

Le personnage est fanatiquement dévoué à une cause, qu'il s'agisse d'un concept, d'une organisation ou d'allégeance, d'une croyance philosophique ou religieuse ou de quelque que soit d'autre et fera n'importe quoi pour la défendre. Lorsque vous choisissez ce désavantage, vous devez décider conjointement avec le narrateur de la cause à laquelle le personnage est dévoué. Fanatique devrait être correctement interprété et le narrateur peut imposer un malus aux tests du personnage tant que la culpabilité l'écrase, et ce jusqu'à ce qu'il ait de nouveau prouvé sa loyauté à la cause.

Les points de compétences gagnés avec ce désavantage dépendent de jusqu'où le personnage est prêt à aller :

- 1 - Le personnage défendra sa cause même si cela doit le placer dans une situation fâcheuse.
- 2 - Le personnage se placera de lui-même en grand danger pour défendre sa cause.
- 3 - Le personnage se sacrifiera sans hésiter pour défendre sa cause.

FATIGUE CHRONIQUE (2)

Pour une raison ou une autre, le personnage souffre de fatigue chronique. Il doit dormir au moins 10 heures par nuit pour se sentir reposé et est épuisé après tout effort sérieux. Tant qu'il n'a pas ses 10 heures de sommeil ou qu'il ne fait pas une sieste d'une heure après un effort intense, il subit un malus de -1 à tous ses tests.

GUÉRISON LENTE (3)

Le personnage récupère lentement de ses blessures. Chaque fois qu'on réussit un test de soins sur lui, la durée de guérison est augmentée d'un quart.

ILLUSIONS (2)

Le monde tel que le voit le personnage contient un élément qui n'existe tout simplement pas, bien qu'il y croie dur comme fer. Il peut ainsi croire qu'il va devenir une star de cinéma alors qu'il n'a aucun talent théâtral, qu'il va épouser une personne qui ignore jusqu'à son existence ou qu'il a un destin hors du commun ; ses illusions désolent son entourage, bien qu'elles n'en soient pas au point de véritables troubles psychiatriques et seraient sans doute en dernière position des priorités de son psychologue. Ce désavantage doit être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus aux tests du personnage car le monde ne lui paraît pas « comme il faut ».

IMPÉTUEUX (2)

Votre personnage adore l'action, et pas la bonne. Il est imprudent et agit généralement avant de penser à quoique ce soit. Il saute avant de s'assurer et lorsqu'il est confronté à une situation, il doit réussir un test de prouesse de Ténacité Ardu pour ne pas foncer droit devant en reléguant la pensée au fond de son cerveau. Ce désavantage doit être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus aux tests du personnage qui broie du noir dans son coin, en manque d'action.

*INCOMPÉTENCE (2)

Il y a certaines choses que le personnage ne peut pas faire, peu importe combien il s'y investit. Quand vous choisissez ce désavantage, choisissez une compétence (à l'exclusion de Passe-temps et de Trivialités), dans laquelle votre personnage s'est au moins essayé. Il ne peut pas dépasser le niveau étudiant dans cette compétence. Incompétence peut être choisie plusieurs fois, à chaque fois pour une compétence différente.

INDOLENT (3)

Le personnage en fait toujours le moins possible. À moins d'être vraiment intelligent, il est toujours passé à la trappe pour l'avancement. De plus, il commence avec 2 points dramaturgiques de moins que la normale et ne peut jamais en avoir plus de 15 à disposition.

INTERFACE SYNTHÉTIQUE D'ENGEL (1)

Le personnage a un implant dans le cerveau qui le lie à un engel : il est à présent lié technomystiquement à un monstrueux cyborg « alien ». Les personnages dotés d'une interface synthétique d'engel commencent le jeu avec 1 point de Folie et doivent réussir un test de Folie Ardu tous les mois : en cas d'échec, ils gagnent 1 nouveau point de Folie. En retour, ils disposent à présent d'un engel qui leur est totalement obéissant. Reportez-vous au Chapitre dix pour la liste des engels.

JALOUX (2)

Le personnage réagit avec hostilité quand il est menacé ou se sent menacé. Ces menaces incluent tous ceux qui ont un trait ou une capacité qu'il désire, les gens qui sont meilleurs que lui dans un domaine qui l'intéresse et ceux qui approchent de leurs buts. Il est également jaloux de tous ceux qui menacent sa place dans le cœur de ceux qu'il aime: ses amis, sa famille et tout particulièrement l'être aimé. Chaque fois qu'une de ces situations se produit, il doit réussir un test de prouesse de Ténacité Ardu ou subir un malus de -1 à tous ses tests basés sur la Présence avec tous ceux associés à l'objet de sa jalousie et à ses amis. Ce désavantage doit être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus aux tests du personnage, qui se trouve dévoré par l'envie qu'il garde en lui.

LÂCHE (2)

Le personnage n'est pas du tout courageux et a tendance à ployer face à la peur. Il évitera les conflits, quels qu'ils soient, à moins d'être suffisamment soutenu par les autres et de se sentir en sécurité. De plus, il subit un malus de -2 à ses tests de Peur et subit les effets de la Peur deux fois plus longtemps.

LENT (2)

Les réflexes et la vitesse du personnage ne sont pas ce qu'ils devraient être. Il a une valeur de Réflexes diminuée de 1 et se déplace à une vitesse inférieure d'une catégorie à ce qu'il devrait.

MUET (3)

Pour une raison physiologique ou psychologique, le personnage est incapable de parler. Il est automatiquement exclu du service militaire et ne peut se voir attribuer les postes de soldat, pilote ou agent de terrain. Il communique par langue des signes ou en écrivant sur son UCPT.

*OBLIGATIONS (1-3)

Ce désavantage représente les obligations qu'a le personnage envers son organisation. L'exacte nature de ces obligations dépend de son rôle dans l'organisation, mais les conséquences pour ne pas avoir accompli son devoir peuvent être définitives.

Le nombre de points de compétences reçus pour ce désavantage dépend du temps que ses activités réclament au personnage:

- 1 - Les obligations du personnage ne lui demandent qu'un peu de son temps, c'est un travail normal.
- 2 - Les obligations du personnage lui demandent la plupart de son temps, il est sûrement dans l'armée.
- 3 - Les obligations du personnage lui demandent tout son temps, c'est un politicien très en vue, un haut gradé ou un membre de la Société hermétique.

Certains personnages peuvent avoir plusieurs obligations. Par exemple un tاجر peut avoir un boulot pour s'intégrer dans la société. Quoi qu'il en soit, il est impossible d'investir plus de 4 points au total dans des Obligations, il s'agit de la totalité du temps dont dispose le personnage.

OBLIGATIONS COMMUNES

Obligations est de loin le désavantage le plus commun dans *CthulhuTech*. La plupart des personnages sont liés à une organisation ou à une autre. Regardons les professions proposées à la création de personnage et donnons-leur une Obligation:

- Un Agent des renseignements fédéral ou de la police aura Obligations (1) car il peut rentrer à la maison à la fin de la journée.
- Un Agent des renseignements militaire aura Obligations (2) car son travail et sa vie ne font qu'un et qu'il doit être joignable en permanence.
- Un Agent des renseignements travaillant comme espion aura Obligations (3) car il travaille sous couverture.
- Un Arcanotechnicien corporatiste aura Obligations (1), car il s'agit d'un travail normal.
- Un Arcanotechnicien militaire aura Obligations (2) car son travail et sa vie ne font qu'un et qu'il doit être joignable en permanence.
- Un Érudite occulte civil ou particulier n'aura pas Obligations.
- Un Érudite occulte corporatiste ou fédéral aura Obligations (1) car il s'agit d'un travail normal.
- Un Érudite occulte de la Société hermétique aura Obligations (3) car la Société est une façon de vivre et non un travail.
- Un Érudite occulte militaire aura Obligations (2) car son travail et sa vie ne font qu'un et qu'il doit être joignable en permanence.
- Un Pilote d'engul aura Obligations (3), car il est militaire et fait partie de forces qui sont presque toujours déployées.
- Un Pilote de mecha fédéral ou dans la police aura Obligations (1), même s'il doit être joignable: il doit simplement répondre en cas d'urgence.
- Un Pilote de mecha militaire aura Obligations (2) car son travail et sa vie ne font qu'un et qu'il doit être joignable en permanence.
- Un Soldat militaire aura Obligations (2) car son travail et sa vie ne font qu'un et qu'il doit être joignable en permanence.
- Un Soldat policier, corporatiste ou agent fédéral aura Obligations (1) même s'il doit être joignable: il doit simplement répondre en cas d'urgence.
- Un Tager aura Obligations (3) car la Société hermétique est une façon de vivre et non un travail.

OBSESSION (2)

Le personnage a tendance à bloquer sur les choses. Au lieu d'un comportement sain et équilibré, il est obsédé par les actes, les objets affectifs, les buts ou tout autre chose. S'il est distrait alors qu'il a succombé à son obsession, il subit de malus de -1 à ses tests qui ne sont pas en rapport avec l'objet de son obsession. Les personnages ainsi obsédés alternent généralement entre des choses qu'ils pensent plus importantes que leur vie. Ce désavantage doit être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus de -1 à tous les tests du personnage, qui ne se sent pas à l'aise avec son environnement.

*PHOBIE (1-4)

Le personnage a une peur totalement irrationnelle d'une chose ou d'une situation. Tant qu'il se trouve en présence de l'objet de sa phobie, il subit un malus à tous ses tests.

Le nombre de points de compétence reçus pour ce désavantage dépend de la gravité de la phobie, ainsi que de la rareté de sa source. Si l'objet de la phobie est fréquemment rencontré en jeu, vous pouvez ajouter 1 point de compétence, tandis que si elle l'est rarement, vous devez retirer 1 point. Quoi qu'il en soit, le narrateur doit approuver le bonus final apporté par la phobie :

- 1 - Malus de -1 à tous les tests en présence de l'objet de la phobie.
- 2 - Malus de -2 à tous les tests en présence de l'objet de la phobie.
- 3 - Malus de -4 à tous les tests en présence de l'objet de la phobie.

*PRÉJUGÉS (2)

Le personnage a un ressentiment profond et souvent très visible envers un certain groupe de personnes, comme les membres d'une autre organisation, les « rats de laboratoire » nazzadi, les « singes » humains ou même une certaine classe de gens comme les politiciens, les banquiers ou les pauvres. Chaque fois qu'il parle ou interagit avec un membre du groupe honni, il a du mal à cacher son dégoût : il doit réussir un test de proesse de Ténacité Ardu pour rester calme et garder ses pensées pour lui. Dans le cas contraire, le personnage fera savoir à l'objet de ses préjugés tout le « bien » qu'il pense de lui. Bien qu'il soit possible de choisir plusieurs fois ce désavantage, il est fortement recommandé de ne pas en abuser, car trop de préjugés pourraient empêcher le personnage de jouer son rôle au sein de son organisation ; sans compter que personne n'aime les intolérants. Ce désavantage doit être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus aux tests du personnage, sa haine le dévorant de l'intérieur.

*RECHERCHÉ (1-4)

Tandis que le désavantage Ennemi décrivait l'ennemi juré du personnage, Recherché signifie que le personnage s'est mis une organisation à dos. Il peut être un criminel, avoir trahi une corporation ou la fondation Ashcroft ou avoir mis en colère le mauvais groupe d'activistes. Si le personnage se fait attraper, il risque des poursuites, l'incarcération ou même la mort.

Le nombre de points de compétence reçus pour ce désavantage dépend de la puissance et des ressources de l'organisation qui le traque :

- 1 - C'est une petite organisation avec des moyens limités. Par exemple, le personnage s'est mis à dos une compagnie maritime.
- 2 - L'organisation est de taille moyenne et dispose de ressources décentes. Par exemple le personnage s'est mis à dos la Ligue nazzadi contre la discrimination.
- 3 - L'organisation est puissante et dispose de nombreuses ressources. Par exemple, la corporation Chrysalis veut la tête du personnage.
- 4 - L'organisation est incroyablement puissante et a le bras très long. Par exemple, le personnage est sur la liste des dix personnes les plus recherchées par le NPG.

*REPOUSSANT (1)

Le personnage est, pour faire simple, peu attrayant. Il peut être laid, avoir des cicatrices qui le défigurent, une hygiène déplorable, de mauvaises habitudes ou peut être un vrai salaud. Il subit un malus de -1 à tous ses tests basés sur la Présence, excepté avec Intimidation. Cependant, sa présence déplaisante le rend plus effrayant ou menaçant lui donne un bonus de +1 aux tests d'Intimidation. Vous pouvez acheter plusieurs fois ce désavantage pour en cumuler les malus, qui sont cumulables avec ceux des désavantages Ego surdimensionné et Voix horripilante.

*RIVAL (2)

Le personnage a un rival qui a un but similaire et les mêmes chances de l'atteindre, que ça soit un rôle dans l'organisation, un cœur à prendre ou n'importe quoi d'autre. Le rival fera de son mieux pour réussir, y compris rendre la vie du personnage aussi misérable que possible si ça sert ses buts. Chaque fois qu'il pourra, le rival tentera de faire de l'ombre au personnage, par son charme, son intelligence ou ses prouesses physiques. Notez que bien qu'il puisse en venir à bien des extrémités, le rival ne veut pas vraiment blesser le personnage comme le voudrait un ennemi : il veut seulement gagner. Vous devriez travailler avec le narrateur pour concevoir ce figurant et déterminer la nature de sa rivalité avec le personnage.

*SADIQUE (2)

Le personnage tire un grand plaisir de la souffrance des autres, qu'elle soit physique ou psychologique. À moins qu'il ne les force à partager sa douleur. Ce plaisir est quelque chose de personnel et le personnage fera généralement en sorte que les autres ignorent tout de ses penchants sadiques, même s'ils seront parfois difficiles à cacher. Chaque fois que votre personnage peut infliger une souffrance gratuite, il doit effectuer un test de proesse de Ténacité Ardu pour résister à son envie. La réaction de ceux qui découvrent ce travers peut grandement varier, mais la plupart des gens estiment que les sadiques « craignent ». Ce désavantage doit être correctement interprété, faute de quoi le narrateur pourrait imposer un malus aux tests du personnage, alors que son hostilité grandit au fond de lui.



SANG CHAUD (2)

Le personnage a mauvais caractère. Dès qu'il est frustré ou qu'on se moque de lui, il doit réussir un test de prouesse de Ténacité Ardu pour garder son calme. Dans le cas contraire, il entre dans une colère noire, hurle, brise des objets ou frappe des gens. Il casse beaucoup de choses et a du mal à garder ses amants qui ne sont pas dépendants de lui.

*SENS DIMINUÉ (2)

Un des sens du personnage est moins précis que la normale. Lorsque vous choisissez ce désavantage, vous devez sélectionner un des sens du personnage dans la liste ci-dessous. Vous pouvez prendre Sens diminué plusieurs fois pour choisir des sens supplémentaires, mais pas pour cumuler les malus du même sens.

Odorat et goût diminués : le personnage a un odorat sous-développé, et le goût suit. Il a du mal à détecter autre chose que les odeurs fortes et les repas gastronomiques le déçoivent toujours. Il subit un malus de -2 à ses tests d'Observation basés sur l'odorat ou le goût.

Ouïe diminuée : le personnage a une oreille imparfaite et a des difficultés à entendre les sons faibles ou étouffés et à distinguer des sons proches. Il subit un malus de -2 à ses tests d'Observation basés sur l'ouïe s'il ne porte pas d'appareil auditif correct.

Toucher diminué : le toucher de votre personnage est émoussé, ses nerfs sont endommagés ou moins développés que la norme. Les différences de texture fines ou les vibrations lui sont inaccessibles. Il subit un malus de -2 à ses tests d'Observation basés sur le toucher.

Vue diminuée : le personnage voit flou, ce qui réduit la distance à laquelle il peut voir clairement les objets et voile les détails tant que l'objet n'est pas à quelques centimètres de son visage. Il subit un malus de -2 à ses tests d'Observation basés sur la vue, à moins qu'elle ne soit corrigée par un dispositif approprié.

SENS DIMINUÉS

On pourrait croire que désavantages Goût et odorat diminués ainsi que Toucher diminué sont des points offerts. Pourtant, ils ne sont pas si fréquents ; si tous les protagonistes se baladaient avec un nez brûlé et des dommages nerveux, c'en devient ridicule. Mettez-vous à la place du personnage. Les choses seraient-elles amusantes sans odorat ou sens du toucher ? L'odorat est le principal déclencheur de rappel mémoriel et vous seriez surpris d'à quel point il est impliqué dans votre vie de tous les jours et dans votre santé : vous avez déjà entendu parler de l'aromathérapie ? De plus, il vous permet de rester informé de la présence de nourriture empoisonnée ou de toxines invisibles. Un personnage avec un Odorat diminué pourra tout à fait fonder tranquillement au milieu d'un nuage de méthane. Et comment seraient les choses sans toucher ? Vous seriez également surpris de découvrir à quel point on navigue au toucher : sans ce sens, vous pourriez briser un verre en le tenant trop fort ou être inconscient du fait que vous vous brûlez... Et bien entendu, le plaisir ne sera pas au rendez-vous dans la chambre à coucher.

SENSIBLE À LA DOULEUR (3)

Le personnage tolère moins bien la douleur que les autres. Quand il souffre d'un malus aux tests dû à ses blessures, celui-ci est augmenté de 1. Par exemple, le personnage subit un malus de -4 au lieu de -3 lorsqu'il est modérément blessé (Blessures modérées). De plus, il subit un malus de -1 à ses tests visant à résister aux effets de la douleur ou de la torture. Et pour couronner le tout, il gémit comme un petit enfant chaque fois qu'il se cogne.

*SERMENT (1-3)

Que ce soit à cause de sa famille, de croyances religieuses ou d'un choix personnel, le personnage a prêté un serment qui restreint son comportement. Le nombre de points de compétence reçus, avec ce désavantage dépend de la sévérité du serment. La liste suivante vous fournit quelques exemples et vous pouvez créer votre propre serment avec l'approbation du narrateur :

- Jurer d'aimer une personne à jamais (1)
- Pacifisme : blesser uniquement en légitime défense, ne pas tuer (2)
- Pacifisme : ne pas blesser (3)
- Pacifisme : ne pas tuer (1)
- Promettre d'épouser une personne d'une ethnie spécifique (1)
- Végétarisme (1)
- Vœu d'humilité (1)
- Vœu d'obéissance (3)
- Vœu de célibat (1)
- Vœu de pauvreté (2)
- Vœu de silence (2)

Choisissez votre serment avec attention : si le personnage devait le rompre de son plein gré, il subirait un malus de -6 à tous ses tests pendant 2 semaines et perdrait ce désavantage.

*SOMBRE SECRET (1-3)

Quelque chose dans le passé du personnage, quelque chose qu'il a fait, qu'il sait ou qu'il a vu, ne doit surtout pas être découvert. Si son sombre secret venait à se savoir, il risquerait l'ostracisme, la persécution ou pire encore. Étant donné que la menace de sa découverte reviendra régulièrement en jeu, vous devriez travailler avec le narrateur pour concevoir les spécificités de votre sombre secret.

Les points de compétence que vous recevrez dépendront des conséquences qu'aurait la découverte du sombre secret pour votre personnage :

- 1 - Embarras : la découverte pourrait freiner l'avancement du personnage et en faire la cible des quolibets.
- 2 - Risque : la découverte pourrait sérieusement compromettre ses chances d'avancement ou lui faire un puissant ennemi.
- 3 - Danger : la découverte pourrait aboutir à son incarcération ou à une menace pour sa vie.

SOUILLÉ PAR L'ÉTRANGE (4)

Quelque part dans le passé, la lignée du personnage s'est mêlée à quelque chose. Il peut s'agir de corruption par la sorcellerie, d'exposition au pouvoir des Grands Anciens ou d'une altération par une espèce surnaturelle ou extraterrestre, mais dans tous les cas, son sang a été souillé par les Étrangers. Contrairement à la

plupart des désavantages, celui-ci fournit un atout: le personnage commence avec 2 fois plus d'Orgone qu'il ne devrait. Toutefois, il est considéré comme une menace par le Nouveau Gouvernement Planétaire et serait arrêté, incarcéré et probablement transformé en cobaye s'il venait à être découvert. Son état peut être détecté par des tests génétiques, ce qui lui rend l'accès aux arcolgies presque impossible. Ce désavantage peut rendre un personnage injouable si l'histoire n'incorpore pas de forts liens avec le marché noir et la criminalité. Ceux qui sont souillés par l'Étrange ont également des traits physiques non-humains qui trahissent leurs origines: des yeux non naturels, des membranes étranges, des doigts supplémentaires, des désirs malsains, des vestiges de pinces, des organes génitaux tentaculaires, etc. Les personnages souillés par l'Étrange ne peuvent pas non plus devenir tager (le symbiote les dévorait immédiatement) et n'ont aucune utilité d'une interface synthétique, car l'engle ne les laissera pas monter à bord.

SOUS SURVEILLANCE (1-3)

Quelque chose fait qu'une agence garde un œil sur le personnage. Il peut être en liberté conditionnelle, avoir un accès aux données confidentielles ou jouer avec l'occulte ou la magie. Être sous surveillance signifie qu'il n'a aucune intimité et doit faire preuve d'inventivité pour faire des choses sans être découvert.

Le nombre de points de compétence reçus pour ce désavantage dépend de la qualité de la surveillance:

- 1 - Surveillance relâchée: liberté conditionnelle pour des délits, accès des données classées, a acheté quelques objets en rapport avec l'occulte.
- 2 - Surveillance correcte: liberté conditionnelle pour des crimes non-violents, accès à des données secrètes, l'érudit occulte moyen.
- 3 - Surveillance rapprochée: liberté conditionnelle pour des crimes violents, accès des données classées «Secret Défense», sorcier enregistré.

SURVOLTÉ (2)

Le personnage passe par des phases maniaques, quoiqu'il n'atteigne pas un niveau psychiatrique. Durant ces phases, il est euphorique, bavard, facilement distrait et hyperactif. Au début de chaque épisode, il doit réussir un test de proesse de Ténacité Ardu ou subir un malus de -1 à ses tests pendant les 1d5 prochaines heures. Des conditions particulières peuvent demander un nouveau test, par exemple quand le personnage surmonte une épreuve, conclut avec la fille qu'il draguait depuis des mois ou reçoit un beau cadeau. L'action est généralement obligatoire pour les personnages survoltés, aussi considérez qu'il passe seulement 10 % de ses périodes d'inactivité dans cet état.

TOMBÉ EN DISGRÂCE (4)

Que le père du personnage ait été un traître, que sa famille soit tristement célèbre ou constituée de pauvres blancs, il est issu d'une lignée mal considérée et détestée. À moins qu'il ne se soit infligé cela tout seul, qu'il ait déchu de son rang de manière spectaculaire. Quoi qu'il en soit, les portes lui sont fermées, il se fait refuser dans les restaurants et bien peu de gens veulent à avoir à faire avec lui. Il porte ses stigmates comme un badge. Ce désavantage ne signifie pas forcément que le personnage est

pauvre (cf. Dette pour cela), mais augure qu'il devra payer pour sa famille quand elle disparaîtra.

TRAUMATISÉ (2)

Le personnage est traumatisé. Quelque part dans sa vie, probablement durant son enfance, il a subi un profond traumatisme et une grande culpabilité qui ont laissé des cicatrices psychologiques permanentes. Il est probable que ces cicatrices servent à contenir des abus qu'il pourrait commettre, aussi bien physiques que sexuels ou émotionnels ou même une combinaison des trois. Au final, son référentiel pour la «norme» est quelque peu décalé. Il a des idées assez inhabituelles sur la façon dont le monde fonctionne et est incapable d'avoir des relations saines avec les gens, ce qui ne signifie pas qu'il est incapable d'en avoir: elles seront simplement différentes et pas vraiment saines. Les personnages Traumatisés ont généralement du mal avec les partenaires romantiques et leurs relations amoureuses sont souvent distantes et de courtes durées. Si le personnage a été abusé sexuellement, il a plus que probablement une compulsion sexuelle. Il arrive que deux personnages Traumatisés puissent nouer une relation durable, mais elle apparaîtra certainement malsaine aux observateurs extérieurs. Ces cicatrices psychiques sont considérées comme bénignes en termes de suivi psychologique et sont traitées en dernier. Elles n'en demeurent pas moins difficiles à surmonter.

TROP HONNÊTE (2)

Un code peut être brisé, ce sont de simples règles après tout. Mais un personnage trop honnête ne peut pas mentir, il se sent trop mal à cette idée. Peu importe à quel point il tente de mentir, il n'est jamais convaincant: il bégaye, sa voix se brise, il vire au rouge et peut même se mettre à trembler. Il subit un malus de -4 à tous ses tests destinés à mentir car seule la personne la plus distraite peut rater son jeu.

*VENGEUR (1-3)

Quelqu'un a gravement offensé le personnage dans le passé et ce dernier cherche à se venger. Il doit réussir un test de proesse de Ténacité Ardu pour ne pas attaquer à vue.

Le nombre de points de compétence reçus pour ce désavantage dépend de la fréquence à laquelle le personnage et l'objet de sa vengeance risquent de se croiser:

- 1 - Il est peu probable que leurs chemins se croisent, à moins que le personnage ne le cherche activement.
- 2 - Le personnage et sa cible se croisent régulièrement, environ toutes les deux semaines.
- 3 - Le personnage et sa cible se croisent souvent, quelques jours séparent chacune de leurs rencontres.

Vous devriez travailler avec le narrateur pour concevoir ce figurant et déterminer ce qu'il a fait à votre personnage pour que ce dernier puisse crier vengeance.

VIDE MYSTIQUE (4)

Pour une raison ou une autre, le personnage n'a aucun accès aux réserves d'énergies mystiques ouvertes à tout un chacun. Il ne pourra jamais pratiquer la magie (ni même servir d'assistant

rituel), avoir de pouvoirs parapsy ou se lier avec un tager. Son niveau en Orgone est en permanence de 0. De plus, il est particulièrement sensible aux pouvoirs mystiques car son vide intérieur le prive de protection naturelle: il subit un malus de -2 pour résister aux sortilèges et capacités parapsy qui autorisent une forme de résistance, tandis que les sortilèges et capacités parapsy qui n'en autorisent pas bénéficient d'un bonus de +2 pour réussir à l'affecter.

*VOIX HORRIPILANTE (1)

La voix du personnage a quelque chose d'irritant, que ce soit son rire bizarre, sa voix aigüe, des tics de langage permanents

comme « tu vois c'est que j'veux dire » ou n'importe quoi d'autre. Il subit un malus de -1 à tous ses tests utilisant la Présence comme attribut ou toute autre forme d'interaction avec des gens. Le personnage est toujours capable de plaire aux membres du sexe opposé, du moins tant qu'il garde la bouche fermée. Vous pouvez prendre jusqu'à trois niveaux dans ce désavantage pour cumuler les malus, lesquels sont également cumulables avec ceux de Ego surdimensionné et de Repoussant.

LISTE DES TRAITS PARTICULIERS

AVANTAGES

*Allié (1-3)
Ambidextre (2)
*Athlète né (2)
Bon sens (2)
*Chance (3)
*Contact (1-3)
Élitisme (4)
Empathie (2)
Excellent métabolisme (1)
Excellent système immunitaire (1)
Fortune (1-4)
*Grosse tête (2)
Guérison rapide (3)
Habile en affaires (2)
Horloge interne (1)
Imaginatif (2)
Incident célèbre (1 - 3)
*Inspiré (1)
Mémoire eidétique (3)
Nyctalopie (3)
Obstiné (2)
Poste à responsabilités (1-4)
Potentiel parapsychique latent (4)
Recommandation (1-3)
Résistant à la douleur (3)
Sans peur (2)
*Séduisant (1)
*Sens aiguisés (2)
Sens de l'orientation (1)
Souple (1)
Sur ses gardes (2)
Tager (4)
Tager: Exceptionnel (2)
Vif (2)
Vision périphérique (1)
*Voix sensuelle (1)

DÉSAVANTAGES

*Accro (1-4)
Amnésie (4)
Chétif (2)
Code de conduite (1-3)
Comportement compulsif (1-3)

Corpulent (2 ou 3)
Cupide (3)
Dépressif (2)
Dette (1-4)
Douleur chronique (2)
*Ego surdimensionné (1)
*Ennemi (1-3)
*Fanatique (1-3)
Fatigue chronique (2)
Guérison lente (3)
Illusions (2)
Impétueux (2)
*Incompétence (2)
Indolent (3)
Interface synthétique d'engel (1)
Jaloux (2)
Lâche (2)
Lent (2)
Muet (3)
*Obligations (1-3)
Obsession (2)
*Phobie (1-4)
*Préjugés (2)
*Recherché (1-4)
*Repoussant (1)
*Rival (2)
Sadique (2)
Sang chaud (2)
*Sens diminué (2)
Sensible à la douleur (3)
*Serment (1-3)
*Sombre secret (1-3)
Souillé par l'Étrange (4)
Sous surveillance (1-3)
Survolté (2)
Tombé en disgrâce (4)
Traumatisé (2)
Trop honnête (2)
*Vengeur (1-3)
Vide mystique (4)
*Voix horripilante (1)

* = peut être choisi plusieurs fois.

La Guerre des éons a commencé et pour la première fois dans l'histoire, l'avenir de l'humanité n'a jamais été autant incertain. Dès les étranges éons annoncent une époque où la civilisation a atteint l'apogée de la recherche scientifique. Le développement rapide des technologies, les innovations industrielles et les percées médicales débarquent dans la vie de tous les jours des citoyens à un rythme sans précédent et les merveilles imaginaires d'il y a cent ans sont la réalité d'aujourd'hui.

Les applications de l'arcanotechnologie comme source d'énergie inépuisable ont changé le visage de la technologie et de l'industrie d'un âge endurci par la guerre. Cette énergie infinie bon marché a révolutionné les méthodes modernes de transport, a énormément réduit les coûts de construction et accéléré le développement des autres technologies. La quantité énorme d'énergie fiable et peu coûteuse fournie par des générateurs à motrice-D en cascade a alimenté la reconstruction des principales villes depuis la fin de la Première Guerre arcanotechnologique. Les centres métropolitains modernes standards sont les gigantesques arcologies urbaines autosuffisantes. De gros transports à module-A voyagent entre ces constructions gigantesques, fournissant un moyen efficace de transporter des biens et des personnes.

La science médicale et la conception de nouveaux matériaux plus solides ont bénéficié de l'avancée de la nanotechnologie. L'acier a été remplacé par exemple pour les structures des bâtiments, les châssis de véhicules ou les armures énergétiques par des matériaux polymères plus résistants. L'utilisation de nanotubes comme conducteurs d'énergie a mené, entre autres choses, au développement des lames hyperacérées utilisées par les mechas. Les avancées dans le domaine de l'informatique via les polarisations moléculaires à haute vitesse sont aussi dues aux applications pratiques de la nanotechnologie. La capacité de manipuler la matière au niveau moléculaire en utilisant des nanomachines a permis d'énormes avancées en médecine. Cette forme de nanotechnologie est le composant clé du développement des interfaces de synthèse pour les pilotes d'engels.

Avec de tels bonds dans le savoir scientifique, les avancées technologiques, la sorcellerie et la conscience du potentiel de l'esprit, il n'est pas étonnant que les migos fussent obligés d'attaquer.

LES SOURCES D'ÉNERGIE ARCANOTECHNOLOGIQUES

L'énergie illimitée fournie par l'arcanotechnologie est enchaînée sous deux formes principales, qui ont évolué sous la forme des motrices-D autosuffisantes et des cellules-D rechargeables. Pour répondre aux besoins variables en énergie, les motrices-D sont fabriquées selon deux classes principales. Les motrices-D de classe «A», la plus grande des deux, sont destinées à servir de génératrice principale pour les vaisseaux à module-A tels que les croiseurs de combat, ou pour servir dans les générateurs à motrice-D en cascade dans les centrales énergétiques qui alimentent les grandes villes. Les motrices-D de la classe «B», qui utilisent moins d'espace physique que ceux de la classe A, sont faites pour répondre à des besoins moindres en énergie. Les générateurs des mechas et des véhicules à module-

A plus petits utilisent souvent la classe B pour répondre à leurs besoins en énergie.

Les principes non-euclidiens de l'arcanotechnologie ont aussi été appliqués avec succès à des dispositifs de stockage d'énergie portables. Ces dispositifs, connus sous le nom de cellules-D, sont divisés en trois classes principales en fonction des besoins en énergie et de leur encombrement. Les cellules-D de la classe «1» (les plus grosses) sont typiquement utilisées pour les véhicules conventionnels, les armes des mechas ou pour fournir l'énergie de secours pour les installations importantes telles que les hôpitaux, les postes de police ou les sites de communications. Avec 6000 à 8000 ampères heure en moyenne par cellule, la classe 1 est à peine plus grosse qu'une vieille batterie de 12 volts de voiture. Une unique cellule peut facilement alimenter une voiture standard pendant plus de 45 heures avant de devoir être rechargée, bien que la plupart des véhicules en utilisent plusieurs. Les cellules-D de classe «2» principalement utilisées pour les armures énergétiques ou les motos électriques, sont de la taille d'une brique et peuvent fournir entre 500 et 800 ampères heure par cellule. Des dispositifs avec de faibles besoins en électricité, tels que les armes personnelles ou les UCPT, utilisent des cellules-D de classe «3». Fournissant entre 20000 et 40000 milliampères heure, ces cellules-D fournissent de l'électricité à certains dispositifs électroniques de petite taille pendant plus d'une année avant de devoir être rechargées. Une fois connectée à une station de charge à motrice-D, recharger totalement une cellule-D prend entre une et quinze minutes en fonction de la taille de la cellule.

LES ARMES

L'avènement des cellules-D a bouleversé le développement des technologies d'armement. Des innovations dans le domaine des armes à feu électrocinétiques sont possibles avec l'utilisation de cellules-D de classe 3. Même si une cellule-D de classe 3 ne peut pas produire le niveau nécessaire de kilojoules pour créer un laser portable efficace, elle peut produire assez d'électricité pour projeter des munitions en métal à des vitesses incroyables. Les armes à feu électrocinétiques sont aujourd'hui un ajout éprouvé et mortel à l'arsenal de l'humanité, tirant des aiguilles le long d'un tube flanqué de deux champs magnétiques opposés. La force et les foyers de ces champs sont tels qu'ils s'étendent sur à peu près trente centimètres au-delà du canon de l'arme; ainsi, les projectiles accélèrent encore pendant une fraction de seconde après avoir quitté l'arme. Avec un minimum de parties mobiles, les armes à rails électrocinétiques tirent des projectiles métalliques à une cadence extrêmement élevée et précise, avec une vitesse de sortie du canon qui dépasse la vitesse du son. Jusqu'ici les armes à rails sont uniquement disponibles en fusils ou pistolets-mitrailleurs.

Les armes à effet gauss (ou plus simplement armes gauss) sont une autre variante des armes électrocinétiques. Contrairement aux armes à rails, les armes gauss reposent sur une série d'anneaux électromagnétiques pour propulser le projectile. Les armes gauss n'ont pas de champ magnétique au-delà de leur canon, ce qui réduit leur portée. Hormis cette légère différence, les deux types d'armes fonctionnent selon le même principe. Au-delà du craquement audible lorsque le projectile dépasse le mur du son, les armes électrocinétiques sont virtuellement silencieuses.

Les armes à feu électrocinétiques ne sont pas les seules innovations de l'armement moderne. D'autres méthodes de projeter des munitions sont apparues sous la forme d'armes projetant des aiguilles par compression gazeuse. Les armes à aiguilles projetent des munitions en métal similaire à celles à fonctionnement électrocinétique mais sont chargées par un mécanisme à ressort et propulsées par la décharge d'un gaz hautement compressé. Comme le projectile ne franchit pas le mur du son, l'arme est complètement silencieuse. L'inconvénient des armes à aiguilles, ce sont ses chargeurs dans lesquels sont scellées les munitions et la cartouche de gaz, rendant leur réutilisation sur le champ de bataille impossible.

Les armes personnelles les plus communes restent les armes à feu à projection chimique similaires à celles du 20^e siècle et du début du 21^e siècle. La plupart utilisent des chargeurs, et certaines reposent sur un système d'éjection pour les munitions traditionnelles alors que d'autres utilisent des munitions sans douille. Ces armes modernes diffèrent de leurs ancêtres par leur fabrication en nouveaux polymères qui ont remplacé les parties métalliques.



Les structures de toutes les armes à feu, qu'elles soient électrocinétique ou à projection chimique, sont construites avec le même type de polymères composites moulés dans un corps monobloc ergonomique. Les armes à feu à projection chimique sont fabriquées comme des armes à chargeur traditionnel, en forme de carabines à canon court ou en configuration « bullpup », suivant le constructeur.

INFORMATIQUE ET COMMUNICATIONS

L'informatique a drastiquement changé depuis le début du 21^e siècle. La polarisation moléculaire a remplacé les circuits en silice, permettant aux processeurs d'atteindre des vitesses des milliers de fois plus rapides. Aujourd'hui, les ordinateurs ne consomment plus qu'une faible part d'électricité en comparaison de leurs prédécesseurs et à un coût lui aussi réduit. Utilisant une architecture optique et la technologie holographique multicouche, des unités centrales, petites mais puissantes, peuvent être portées comme des bijoux. Contenant les informations personnelles cryptées, une unité centrale personnelle de

traitement (UCPT) peut se connecter sans fil à n'importe quel réseau public que l'on trouve partout dans les grandes villes. Les personnes peuvent accéder à distance à leurs données bancaires et aux pages web à n'importe quel moment. Les UCPT gèrent aussi sans fil les données de l'utilisateur et servent d'appareils de télécommunication, en utilisant généralement des oreillettes sans fil et des micros incorporés.

Les UCPT sont de différentes formes et de différentes tailles, depuis le dispositif accroché au poignet jusqu'aux pendentifs décoratifs. Certains modèles incorporent un dispositif d'affichage interne alors que d'autres reposent uniquement sur l'ajout de périphériques sans fil. Tous les UCPT possèdent une fonction « commande vocale » qui permet l'exécution quasi instantanée de tâches simples comme les appels téléphoniques ou l'affichage de ses pages web préférées. Les unités d'interface holographique (UIH) sont assez populaires chez le consommateur moyen. Ces dispositifs sans fil, de la taille des anciens stylos à encre démodés, peuvent se poser sur n'importe quelle surface plane pour projeter un clavier holographique et un affichage de

l'écran. De plus grands écrans holographiques et périphériques de contrôle existent également pour des besoins plus importants en interface comme les contrôles de vol ou les centres d'appels de la police. La manipulation des holo-icônes permet aux opérateurs de rapidement rentrer des données tout en suivant les systèmes d'affichage holographique multiples.

Le développement d'un film semi-transparent pour l'affichage sur les lunettes et les écrans des jumelles permet l'émergence de la réalité augmentée (RA). Contrairement à la réalité virtuelle (RV), qui remplace l'environnement perçu par les senseurs par un environnement généré artificiellement, la réalité augmentée superpose simplement l'un sur l'autre. Les applications pratiques sont sans limite. Depuis la chirurgie assistée par ordinateur, à la navigation en passant par la mécanique et la décoration d'intérieur, la possibilité de superposer des graphiques générés par un ordinateur sur le décor physique qu'on est en train de regarder permet aux professionnels de travailler en ayant les informations importantes à portée. Un technicien en communication du début du 21^e siècle, par exemple, doit se reposer sur son savoir technique, son expérience des problèmes et sur des outils de diagnostic primitifs pour réparer une pièce électronique. Dans

le monde d'aujourd'hui, un technicien en communication avec la RA peut superposer les schémas techniques sur l'objet pour le guider et avoir les données affichées lui donnant des informations sur les problèmes connus sans aucune perte de temps.

Une autre technologie sur laquelle les compagnies s'activent est la création d'une connexion neuronale directe entre un réseau informatique et l'esprit humain. Bien que le concept semble prometteur, aucune méthode pratique ou fonctionnelle n'a encore été développée sans entraîner d'énormes risques pour l'utilisateur. Les dommages au cerveau irréversibles causés aux sujets des tests ont rendu l'introduction d'une interface neurale improbable dans un avenir proche.

L'intelligence artificielle touche la vie de chaque citoyen, d'une manière ou d'une autre. L'intelligence artificielle limitée (IAL) existe en standard dans presque tous les systèmes informatiques ou appareil informatisé et crée ainsi une machine « intelligente ». Une IAL n'est pas une véritable intelligence, mais permet à un ordinateur de reconnaître des commandes vocales, de répondre verbalement aux utilisateurs et d'accomplir des tâches simples de son propre chef. La plupart des gens ne sauraient pas se servir d'un ordinateur s'il n'y avait pas d'IAL (le citoyen moyen n'a tout simplement plus besoin d'interface physique pour se servir de sa machine). Une IAL peut être programmée avec toute une variété de « personnalités », qui donnent aux ordinateurs un semblant de vie. Les gens s'attachent souvent à la personnalité de leur IAL, les traitant comme des animaux de compagnie.

La robotique a grandement bénéficié des IAL. Mais dans un domaine où la nanotechnologie peut produire la majorité des biens de consommation de la société, l'utilisation de la robotique est limitée. Si les militaires bénéficient de drones, les robots sont globalement absents de la vie quotidienne à l'exception des jouets pour enfants. De plus, le développement de robots humanoïdes est considéré comme inutilement coûteux car les IAL ne peuvent pas leur donner le semblant de vie ou un raisonnement complexe suffisant pour les rendre efficaces. Et ce n'est que la raison mercantile; l'idée d'humanoïdes ou de robots artificiellement intelligents est frappée par le même préjugé que les véritables intelligences artificielles ou les clones.

VÉRITABLES IA

On appelle véritable intelligence artificielle (IA) une machine qui peut penser par elle-même, accéder ainsi à la conscience, et qui ne fait pas qu'imiter ces capacités (comme dans le cas des IAL). Malgré tous les efforts des scientifiques et des arcanotechniciens, la création d'une véritable intelligence artificielle semble au-delà de leurs capacités. En dehors des limitations technologiques, les véritables intelligences artificielles ont été prohibées par le Nouveau Gouvernement Planétaire pour les mêmes raisons que le clonage (l'impact moral et éthique sur une société en conflit pourrait être dévastateur). Les nazis, qui savent bien ce que c'est que d'être créé et utilisé comme outil, sont évidemment contre la création de véritables IA.

TRANSPORTS

Très peu d'aspects de la vie moderne n'ont autant bénéficié de l'introduction de l'arcanotechnologie que les transports. Les

motrices-D ont trouvé leur place dans les véhicules et les cargos à module-A. En fait, les compagnies de transports de passagers comme TransWorld Lines (TWL) ont aidé, par leur financement, la fondation Ashcroft à développer le champ d'atténuation de l'ECCP des motrices-D lorsqu'il devint apparent que la haute sensibilité à l'environnement générée par l'effet collatéral de connexion pilote (ECCP) provoquait des nausées et des vertiges aux passagers pendant les vols prolongés. Une fois que le champ d'atténuation de l'ECCP commercialisable, créant des vols par module-A plus confortables pour les voyageurs, l'arcanotechnologie commença à se répandre à travers tout le marché des transports à vitesse exponentielle.

L'application des motrices-D n'est pas limitée aux grands vaisseaux. Beaucoup de petits véhicules, comme les transports de passagers intercity, les yachts de plaisance, les corsaires de la police, les véhicules de constructions et les véhicules de nettoyage profitent aussi de la technologie des modules-A. Cependant, à cause de l'énorme quantité d'énergie nécessaire pour alimenter les champs antigravité et l'espace physique de la motrice-D correspondant, la combinaison motrice-D/module-A n'est utilisée que sur des véhicules de plus de six mètres de long.

Au lieu d'une propulsion verticale, les modules-A ont été modifiés pour fournir une propulsion horizontale. En effet, basculer un module-A sur le côté pour obtenir un mouvement horizontal requiert beaucoup moins d'énergie car le champ électromagnétique de celui-ci n'a pas besoin de compenser la gravité. Le résultat donne un système de pilotage pour des véhicules à roues ou flottant efficacement alimentés par des cellules-D. Ainsi, les modules-A alimentés par des cellules-D ont complètement remplacé les moteurs à combustion interne et les systèmes de transmission dans toutes les voitures, camionnettes et bateaux à moteur. Beaucoup de véhicules à module-A peuvent voyager pendant un mois complet entre chaque visite aux stations de recharge à motrice-D, et la qualité de l'air dans les zones urbaines est meilleure que durant le siècle précédent.

Les nouvelles technologies ont permis l'émergence d'un luxe nouveau dans le domaine des transports. Le confort personnel est considéré comme important pendant le pilotage d'un véhicule ou dans un compartiment privé à bord d'un transport de passagers. L'ordinateur de bord d'un véhicule vérifie les données personnelles contenues dans l'UCPT d'une personne via une interface sans fil. L'ordinateur de bord diffuse alors la musique préférée de la personne, adapte la température pour répondre à ses préférences, télécharge ses destinations préférées dans le système de navigation du véhicule et choisira la position idéale du siège en fonction de sa carrure. Les systèmes de communication s'adapteront également aux abonnements de la personne. Tout ceci se fait facilement et automatiquement lorsque le conducteur prend place dans son siège.

NANOTECHNOLOGIE

Qui aurait pu penser que quelque chose d'aussi petit allait changer la face de l'industrie de la civilisation moderne ? Le développement de petites machines biomécaniques submoléculaires, ou nanites, a déjà révolutionné beaucoup d'aspects de la société du Nouveau Gouvernement Planétaire et seule l'arcanotechnologie peut l'égaliser en possibilités. La capacité de manipuler la matière au niveau atomique à travers un procédé appelé mechasynthèse, a pour toujours modifié l'industrie, la médecine,

le recyclage des déchets, la purification de l'eau, la réparation matérielle et beaucoup d'autres aspects de la vie contemporaine. La capacité des nanites à produire des marchandises pratiques et immédiatement utilisables a complètement redéfini l'économie du NGP depuis l'époque de la Première Guerre arcanotechnologique.

Les nanites sont construites et fabriquées dans des nanofabriques. Ces machines vont de la taille de grandes zones de fabrication industrielles à celle d'une machine à laver du 21^e siècle pour les unités domestiques. Toutes les nanites commercialisées sont limitées et ne peuvent être répliquées, reprogrammées ou rechargées que dans une nanofabrique. Ces contraintes intentionnelles sont faites pour aider à la gestion et au contrôle de cette technologie. La beauté des nanofabriques est qu'elles permettent aux utilisateurs de simplement charger la machine de matériaux bruts et en quelques minutes de sortir une nouvelle chemise, un UCPT ou tout autre objet commun, nouvellement construit au niveau atomique par des robots microscopiques.

Le potentiel de la nanotechnologie est tellement vaste qu'il existe également une énorme possibilité d'abus. Durant les premières étapes de son développement, le Nouveau Gouvernement Planétaire a réalisé qu'un développement non encadré était dangereux. Avec un monde entier qui se bat pour sa survie, la possibilité de relâcher sur Terre des armes nanotechnologiques incontrôlables était une perspective horrible. Le NGP créa un nouveau bureau gouvernemental pour superviser et réguler le développement et le contrôle de la nanotechnologie. Aujourd'hui, le Département de l'administration nanotechnologique (DAN) garde un contrôle sévère sur tous les aspects de la nanotechnologie à travers la mise en place de lois et de règlements stricts. La division de Lutte contre les Technologies d'Accès Restreint du Bureau Fédéral de la Sécurité fait respecter à la lettre les lois de la DAN. Les conséquences potentiellement dévastatrices liées à l'usage illégal de nanotechnologie sont telles que quiconque est reconnu coupable de falsification ou de tentative de modification de systèmes nanotechnologiques, quelles qu'elles soient, risque la peine capitale.

Légalement, la construction nanotechnologique requiert un processus de validation pour chaque usage d'une nanofabrique pour s'assurer que seuls des objets approuvés sont construits et que les copyrights sont respectés. Chaque nanofabrique communique avec le Centre d'autorisation de la nanoproduction (CANP) à travers un réseau sans fil ou de fibres optiques. Le CANP fonctionne par paire, c'est-à-dire que deux centres distants servent de sauvegarde l'un à l'autre (cette configuration permet une diversité opérationnelle et la protection contre les falsifications). La communication entre les nanofabriques et le CANP se fait à travers un protocole fractal crypté qui est presque impossible à pirater. De plus, les programmes de nanoproduction nécessitent un système d'exploitation principal unique gardé secret par la DAN à qui il appartient. Ces précautions ont rendu l'intégralité de la chaîne de nanoproduction extrêmement difficile à pirater par des hackers.

Le processus de validation pour la production nanotechnologique est basé sur quatre postulats. Premièrement, une licence valide doit être vérifiée par le centre de données central du CANP. Ces licences fonctionnent généralement sur une base de paiement pour utilisation et peuvent être téléchargées depuis un réseau public. Deuxièmement, une nanofabrique doit appar-

tenir à la bonne classification pour le type de produit donné. Les nanofabriques sont classées par usage: privé, industriel ou gouvernemental. Certains objets, comme les armes à feu, peuvent être autorisés pour une nanofabrique à usage gouvernemental, mais pas pour un à usage privé. Troisièmement, les objets restreints, les équipements médicaux de pointe et de remplacement d'organes inclus, requièrent un code personnel d'autorisation. Ces codes sont fournis aux personnes qui ont besoin de certains équipements spécifiques, en particulier les docteurs, et sont stockés dans les UCPT auxquelles les nanofabriques se connectent à distance. Et pour finir, l'objet doit être légal. La DAN garde une liste principale des objets restreints et illégaux qui est vérifiée à chaque requête d'autorisation par une nanofabrique.

Les nanofabriques peuvent être équipées avec des logiciels à licence réutilisable pour permettre à l'utilisateur d'accéder à certaines fonctions sans avoir à télécharger une nouvelle copie du logiciel à chaque utilisation. De telles applications peuvent être des logiciels de réparation pour recoudre un trou dans un pantalon ou réparer un assemblage d'activateur de module-A brûlé. Même ces activités sont surveillées par la CANP.

Toute tentative de fabrication d'objets non autorisés ou d'utilisation illégale du logiciel entraînera l'affichage d'un message du CANP sur le panneau de contrôle de la nanofabrique. Une modification non autorisée de la machine elle-même activera un système de protection qui activera le désassemblage de la machine par les nanites, le processus les rendant également inutilisables.

Ce que le public ignore, c'est que toutes les nanites ne nécessitent pas une nanofabrique pour fonctionner. Le Nouveau Gouvernement Planétaire a développé une classe de nanites drones de sécurité qui sont entièrement auto-suffisantes. Toutes les nanites fabriquées par des usines autorisées possèdent un code d'identification unique, qui peut être utilisé pour remonter jusqu'à leur point d'origine. Les drones de sécurité traquent et localisent les nanites qui ne possèdent pas de code d'identification valide. Ces nanites sont suivies jusqu'à leur point d'origine, qui est signalé à un centre opérationnel de contrôle du BSF, déclenchant immédiatement une réponse des forces de l'ordre. De cette manière, le BSF peut contrecarrer le déploiement de nanofabriques illégales et maintenir le contrôle de cette technologie.

Bien sûr le développement de la nanotechnologie pose la question de l'armement nanotechnologique. Comme il se doit, le scénario de «mélasse grise» de nanites folles désassemblant tout sur leur passage est une utilisation inefficace de la technologie. Les nanites sont rendues inutilisables par des concentrations de radiations à haute énergie et il n'y a aucun moyen de protéger des machines aussi petites (le Nouveau Gouvernement Planétaire et les migos en sont tous les deux conscients). Ainsi, l'idée de développer des armes nanotechnologiques a été abandonnée par le NGP.

L'utilisation de la nanotechnologie par les migos est par bien des côtés similaire à celle du NGP, bien que pas autant répandue. La plupart de leurs applications nanotechnologiques impliquent la manipulation génétique, la réparation et la fabrication d'objets et la duplication de la nourriture. Ils ont également abandonné les recherches sur les armes nanotechnologiques à cause des limitations inhérentes à cette technologie.

Malgré les invasions extraterrestres, les sectes d'adorateurs et les créatures surnaturelles issues des intestins d'horreurs anciennes, le Nouveau Gouvernement Planétaire a mis en place certaines restrictions sur le port et l'utilisation des armes dans les zones peuplées. Néanmoins, ces menaces rendent les lois du NGP sur les armes plus flexibles que celles du début du 21^e siècle. Les armes sont divisées selon les catégories suivantes :

(G) Usage général sans permis.

(PA) Requiert un permis de port d'arme dans les arcolgies.

(P) Requiert un permis de port d'arme dans les zones sous juridiction du NGP.

(RA) Restreint dans les arcolgies (sauf autorisation militaire ou policière).

(R) Restreint partout dans les zones sous juridiction du NGP (sauf autorisation militaire).

Parce que la sécurité du public est prise très au sérieux par le Nouveau Gouvernement Planétaire, quiconque arrêté avec une arme restreinte ou sans les papiers nécessaires sera immédiatement arrêté et emprisonné.

ARMES À FEU									
NOM DE L'ARME	FABRICANT	TYPE	CAL	PORTÉES (M)	DÉG	CDT	AT	LGL	COÛT
CS-32 Midnight Special	Colt Springfield	Pistolet automatique - petit	5 mm	15/30/50	0	3	15	PA	250 T
UT-7 Hornet	Ultratech	Pistolet à aiguilles - petit	5 mm	15/35/55	0	3	20A	PA	350 T
CS-40 Defender	Colt Springfield	Pistolet automatique - moyen	10 mm	15/30/50	+1	2	15	PA	495 T
UT-9 Stinger	Ultratech	Pistolet à aiguilles - moyen	10 mm	15/35/55	+1	3	18A	PA	650 T
CS-32 Peacemaker	Colt Springfield	Pistolet automatique - grand	15 mm	10/20/40	+2	1	15	P	750 T
CS-44 Enforcer	Colt Springfield	Pistolet automatique - grand	15 mm	12/25/45	+2	2	155	P	850 T
MP-6A1	Heckler Koch & Sig	Pistolet-mitrailleur	10 mm	10/20/40	+1	2 ou 2/1-5/15	305	RA	1 095 T
AR-25	Colt Springfield	Fusil d'assaut - léger	5 mm	30/75/200	+1	3 ou 4/1-5/30	605	RA	1 495 T
LCG	Steyr Mannlicher	Fusil d'assaut gauss - léger	5 mm	40/85/210	+1	3 ou 4/1-5/30	90A	RA	1 650 T
RG-3	Armorcorp	Fusil d'assaut à rails - léger	5 mm	50/95/220	+1	3 ou 4/1-5/30	90A	RA	1 750 T
HKS-192	Heckler Koch & Sig	Fusil d'assaut - lourd	9 mm	25/60/170	+2	3 ou 3/1-5/30	305	R	2 050 T
FN-GAL	Fabrique Nationale	Fusil d'assaut gauss - lourd	9 mm	30/75/200	+2	3 ou 3/1-5/30	60A	R	2 195 T
RG-11	Armorcorp	Fusil d'assaut à rails - lourd	9 mm	40/85/210	+2	3 ou 3/1-5/30	60A	R	2 250 T
M-6 pompe à crosse	Benelli	Fusil à pompe de combat	Balles Plombs	15/30/50 10/20/30	+3 +2	2	10	PA	650 T
MP15-9	Heckler Koch & Sig	Pistolet-mitrailleur léger	9 mm	15/30/50	+1	3 ou 4/1-5/30	45	RA	1 395 T
GSL-MkII	Electroarms Inc.	Pistolet-mitrailleur gauss léger	9 mm	25/40/60	+1	3 ou 4/1-5/30	60A	RA	2 250 T
SM-14	Colt Springfield	Pistolet-mitrailleur lourd	10 mm	10/20/40	+2	3 ou 4/1-5/30	30	R	2 495 T
RMG-14	Armorcorp	Pistolet-mitrailleur à rails lourd	10 mm	20/40/80	+2	3 ou 4/1-5/30	30A	R	2 795 T
GSL-MG	Electroarms Inc.	Fusil mitrailleur gauss - moyen	5 mm	75/450/950	+1	6/1-10/60	500A	R	2 450 T
FN-MAGIC	Fabrique Nationale	Fusil mitrailleur - moyen	9 mm	75/500/1 000	+2	4/1-5/30 ou 8/1-10/80	500S	R	2 950 T
RMG-10A	Armorcorp	Fusil mitrailleur à rails - lourd	10 mm	105/530/1 030	+2	8/1-10/80	500A	R	3 495 T
RMG-10M	Armorcorp	Canon à rails - Antimecha	20 mm	100/500/750	+2	2	100A	R	4 995 T
SSG-6000	Heckler Koch & Sig	Fusil de précision	9 mm	75/500/1 000	+3	1	12	RA	2 750 T
RG-21	Armorcorp	Fusil de précision à rails	9 mm	105/530/1 030	+3	2	15	RA	3 950 T
Model 18	Ultratech	Taser avancé	Fléchettes	5/10/15	étourd.	1	5	G	395 T
Fumigator 2000	Bugkiller LLC	Bombe lacrymogène	—	1/2/3	étourd.	1	10	G	25 T

(Cal = calibre de l'arme, Portées = courte/moyenne/longue, Dég = dégâts de l'arme, Cdt = cadence de tir (nombre de tirs par tour), AT = autonomie de tir (contenance d'un chargeur) et type de munitions avec A pour aiguilles et S pour « sans douille », LGL = légalité de l'arme)

DOTATION STANDARD

Le Nouveau Gouvernement Planétaire considère les armes suivantes comme étant de « dotation standard » : UT-7 Hornet (pistolet à aiguilles), CS-40 Defender (pistolet moyen), CS-44 Enforcer (pistolet lourd), AR-25 (fusil d'assaut léger), HKS-192 (fusil d'assaut lourd), M-6 (fusil à pompe de combat), MP15-9 (pistolet-mitrailleur léger), SM-14 (pistolet-mitrailleur lourd), FN-MAGIC (mitrailleur légère). Ce sont les armes de leur type les plus courantes chez le personnel militaire. Le CS-40 Defender, M-6 et le AR-25 sont aussi courants chez les officiers de police.

NOTES DES ARMES À FEU

- Les pistolets lourds nécessitent une Force de 7 ou plus pour être utilisés à une seule main. Autrement ils nécessitent les deux mains ou ils ne peuvent tirer qu'un tour sur deux à une seule main.
- Le M-6 pompe à crosse tire soit des balles soit des plombs. Les plombs affectent une zone. À portée courte elle est de 60 cm, à portée moyenne elle est de 1,5 m et à portée longue elle est de 3 m. Toute cible dans la zone doit se défendre contre l'attaque.
- Les fusils mitrailleurs automatiques, comme le GSL-MG, le FN-MAGiC ou le RMG-10A possèdent des boîtes-chargeurs de 200 cartouches ou des bandes de 200 à 300 cartouches. Ils doivent généralement être utilisés avec un bipied ou trépied (sans quoi le tireur souffre d'un malus de -2).
- Le FN-MAGiC peut choisir entre une cadence de tir faible ou élevée.
- Le RMG-10M est une mitrailleuse à rails à bande qui inflige des dégâts hybrides. Elle doit généralement être montée sur un bipied ou un trépied.

ARMES SPÉCIALES

NOM DE L'ARME	FABRICANT	TYPE	CAL	PORTÉES (M)	DÉG	CDT	AT	LGL	COÛT
HKS-80 Lance-grenades	Heckler Koch & Sig	Lance-grenades autonome	40 mm	50/100/300	TG	1	1	R	310 T
M303 Lance-grenades	Colt Springfield	Lance-grenades pour fusil	40 mm	50/100/300	TG	1	4	R	450 T
Deathmaster 2000	Armorc corp	Lance-grenades automatique	40 mm	50/100/300	GT	2	13	R	850 T
RPG-7 Lance-roquettes	Ultratech	Lance-roquettes antimecha	40 mm	100/300/500	R	1	1	R	1 050 T
RPG-11 Lance-roquettes	Ultratech	Lance-roquettes antimecha	70 mm	100/300/500	R	1	1	R	1 495 T
RPG-27 Lance-roquettes	Ultratech	Lance-roquettes antimecha	105 mm	100/300/500	R	1	1	R	1 995 T
Vircator IEM-6	Armorc corp	Lance-roquettes antimecha	105 mm	100/300/500	IEM	1	1	R	2 495 T

(Cal = calibre de l'arme, Portées = courte/moyenne/longue, Dég = dégâts de l'arme; IEM = impulsion électromagnétique, R = selon le type de roquette, TG = selon le type de grenade, Cdt = cadence de tir (nombre de tirs par tour), AT = autonomie de tir, LGL = légalité de l'arme)

EXPLOSIFS

NOM DE L'ARME	TYPE	ZONE D'EFFET (M)	DÉG	LGL	COÛT
L7A2 Fragmentation	Grenade à main	Primaire 3 / Secondaire 3	+1	R	25 T
M100	Grenade de 40 mm	Primaire 10 / Secondaire 5	+1	R	30 T
L9HE-1	Grenade à main hautement explosive	Primaire 5 / Secondaire 5	+2	R	35 T
L9HE-2	Grenade à main hautement explosive - grande	Primaire 3 / Secondaire 3	+3	R	50 T
M-481 HE	Grenade hautement explosive de 40 mm	Primaire 5 / Secondaire 5	+3	R	50 T
M-482 HEAM	Grenade hautement explosive antimecha de 40 mm	2	+0	R	55 T
FFB-1 Incendiaire	Grenade à main	10	+1	R	45 T
M-486 Incendiaire	Grenade de 40 mm	10	+1	R	50 T
SG-11 Gaz Sarin	Grenade à main	3	+6	R	Dotation uniquement
M-440 Grenade à gaz	Grenade de 40 mm	3	+6	R	Dotation uniquement
UT-40 Fumigène	Grenade à main	6	Obscurité	R	20 T
M-460 Lacrymogène	Grenade de 40 mm	6	Obscurité	R	40 T
UT-42 Flash	Grenade à main	6	Aveuglante	R	20 T
UT-45 Concussions	Grenade à main	6	Désoriente	R	25 T
M-580 Signalisation	Grenade de 40 mm	2	Signal	RA	15 T
Claymore II	Mine à détection de mouvement	Primaire 5 / Secondaire 5	+4	R	45 T
Charge de démolition	Dispositif à retardement	Primaire 10 / Secondaire 10	+6	R	45 T

NOTES DES ARMES SPÉCIALES

- Tous les lance-grenades tirent des munitions explosives (cf. tableau Explosifs ci-dessous)
- Le RPG-7 tire des munitions antimecha de 40 mm qui infligent des dégâts hybrides de +0.
- Le RPG-11 tire des munitions antimecha de 70 mm qui infligent des dégâts hybrides de +2.
- Le RPG-27 tire des munitions antimecha de 105 mm qui infligent des dégâts hybrides de +4.
- Le Vircator IEM-6 perturbe les systèmes électriques et peut rendre momentanément inopérantes des machines. Considérez qu'il inflige des dégâts hybrides de +0 pour déterminer la pénétration d'armure, bien qu'il n'inflige pas de réels dommages. Une attaque doit infliger au moins 1 point de dégâts pour fonctionner. Toute machine affectée par l'IEM perd 2 actions par tour pendant 1 à 5 minutes (lancez un dé), cela peut réduire le nombre d'actions du pilote à 0. Un seul test par tour est effectué et les effets ne sont pas cumulatifs. Une cible peut être à nouveau affectée après avoir récupéré du tir précédent.

- Le M-482 HEAM inflige de dégâts hybrides.
- Les FFB-1 et le M-486 embrasent les matériaux inflammables dans leur zone d'effet.
- Les SG-11 et M-440 répandent du gaz neurotoxique à inhalation et contact cutané. Le gaz neurotoxique ne peut pas être acheté et doit être donné en dotation ou volé.
- Les UT-40 et M-460 obscurcissent leur zone d'effet. Une grenade crée une obscurité partielle, alors que deux grenades dans la même zone créeront une obscurité totale.
- La M-460 répand du gaz lacrymogène, causant une douleur débilante. Quiconque est exposé au gaz doit réussir une prouesse de Ténacité Difficile ou souffrir d'un malus de -3 à toutes ses actions. Ce malus dure tant que la cible est exposée au gaz, ou entre 1 et 5 minutes après la fin de l'exposition. Les cibles doivent effectuer le test à chaque tour d'exposition au gaz jusqu'à ce qu'elles soient affectées, les effets du gaz ne sont pas cumulatifs.
- L'UT-42 est une grenade flash qui aveugle tous ceux présents dans la zone d'effet. Quiconque est exposé au flash doit réussir une prouesse de Ténacité Difficile ou être aveuglé pendant 1 à 10 tours (lancez un dé). Ce test passe à Très difficile si la cible est équipée d'appareils de vision nocturne. Quiconque est aveuglé doit utiliser les règles de combat aveugle présentées dans le Chapitre neuf pendant la durée de l'effet. Les effets de grenades aveuglantes ne sont pas cumulatifs et la cible peut être à nouveau affectée le tour après avoir récupéré du flash précédent.
- L'UT-45 est une grenade à concussions qui désoriente ses cibles. Quiconque pris dans l'air d'effet doit réussir une prouesse de Ténacité Difficile pour résister. Si le test est un échec, la cible souffre d'un malus de -3 à toutes ses actions pendant 1 à 10 tours (lancez un dé). Les effets des grenades à concussions ne sont pas cumulatifs et la cible peut à nouveau être affectée le tour après avoir récupéré de l'explosion précédente.
- La claymore II est une mine de proximité qui explose si quelque chose de plus gros qu'un chien passe à moins de 2 mètres d'elle.

ARMES DE MÊLÉE

NOM DE L'ARME	TYPE	DÉG	LGL	COÛT
Poing	Chair et os	-1	—	0 T
Poing américain	Arme à impact	0	RA	10 T
Matraque	Arme contondante	0	G	35 T
Bâton étourdissant	Arme contondante électrifiée	0 + étourdissement	G	40 T
Taser	Arme étourdissante	Étourdissant (5 utilisations)	G	35 T
Couteau de combat - inoxydable	Lame - petite	0	G	80 T
Couteau de combat - composite	Lame - petite	+1	PA	195 T
Machette	Lame - moyenne	+1	G	20 T
Épée d'officier	Lame - moyenne	+1	PA	250 T
Canne-épée - composite	Lame - moyenne	+1	P	350 T
Bâton/gourdin	Arme contondante	+1	G	variable
Katana - acier	Lame - grande	+2	PA	450 T
Katana - composite	Lame - grande	+3	RA	1 200 T
Wakizashi - acier	Lame - moyenne	+1	G	95 T
Wakizashi - composite	Lame - moyenne	+2	PA	395 T

NOTES DES ARMES DE MÊLÉE

- En plus d'infliger des dégâts normaux, le bâton étourdissant peut étourdir la cible. Si l'attaque pénètre l'armure et inflige au moins 1 point de dégâts de Vitalité, la cible doit réussir une prouesse de Ténacité Difficile pour éviter les effets étourdissants. Si le test est raté, la victime perd 2 actions par tour pour une durée de 1 à 10 minutes (lancez un dé), ceci peut réduire le nombre d'action du personnage à 0. Un seul test est requis par tour lorsque le bâton frappe et les effets de l'étourdissement ne sont pas cumulatifs. Une cible peut être à nouveau affectée le tour suivant la récupération du dernier choc.
- Considérez le taser comme infligeant des dégâts de +0 pour la pénétration d'armure, bien qu'il n'inflige pas de véritables dégâts. Une attaque doit infliger au moins 1 point de dégâts en Vitalité pour fonctionner. Quiconque est affecté par le taser doit réussir une prouesse de Ténacité Difficile pour résister à ses effets. Si le test est raté, la victime perd 2 actions par tour pour une durée de 1 à 10 minutes (lancez un dé), ceci peut réduire le nombre d'action du personnage à 0. Un seul test est requis par tour lorsque le bâton frappe et les effets de l'étourdissement ne sont pas cumulatifs. Une cible peut être à nouveau affectée le tour suivant la récupération du dernier choc.

ÉQUIPEMENT DIVERS

Si vous cherchez de l'équipement pour votre personnage qui n'est pas listé ici, prenez l'équivalent actuel, divisez son prix en dollars par 2 et multipliez le résultat par 1,4 (T=(S/2)x1,4).

ÉQUIPEMENT	COÛT
Unité centrale personnelle de traitement	575 T
Lunette de réalité augmentée	495 T
Oreillette sans fil (pour UCPT)	50 T
Unité à interface holographique portable (UIHP)	125 T
Unité à interface holographique de bureau (UIHB)	250 T
Lunettes de vision nocturne avec amplificateur d'infrarouges	395 T
Télémètre laser	295 T
Jumelles - standards	110 T
Jumelles - avec boussole intégrée	125 T
Caméra numérique	225 T
Nanofabrique à usage privé - Petite (1,7 mètre carré)	1 800 T
Avec liaison sans fil	+400 T (2 200 T)
Nanofabrique à usage privé - Grande (4,2 mètres carrés)	3 900 T
Avec liaison sans fil	+400 T (4 300 T)
Cellule-D de classe 1	50 T
Cellule-D de classe 2	30 T
Cellule-D de classe 3	5 T
Holster d'épaule	95 T
Holster de ceinture	20 T
Silencieux (Légalité - R)	345 T
Lunette de visée - Faible (7x32)	245 T
Avec UV	+100 T (345 T)
Lunette de visée - Moyenne (9x40)	350 T
Avec UV	+100 T (405 T)
Lunette de visée - Puissante (24x40)	545 T
Avec UV	+100 T (645 T)
Visée laser	275 T
Munitions 5 mm - standard (50 cartouches)	10 T

Munitions 5 mm - aiguilles (50 cartouches)	10 T
Munitions 5 mm - sans douille (50 cartouches)	15 T
Munitions 9 mm - standard (50 cartouches)	10 T
Munitions 9 mm - aiguilles (50 cartouches)	10 T
Munitions 9 mm - sans douille (50 cartouches)	15 T
Munitions 10 mm - standard (50 cartouches)	10 T
Munitions 10 mm - aiguilles (50 cartouches)	15 T
Munitions 10 mm - sans douille (50 cartouches)	15 T
Munitions 15 mm - standard (50 cartouches)	10 T
Munitions 15 mm - sans douille (50 cartouches)	20 T
Munitions de calibre 12 - balles (50 balles)	20 T
Munitions de calibre 12 - plomb (50 cartouches)	25 T
Permis de port d'arme - niveau PA	100 T
(Prix par an avec vérification de l'historique)	
Permis de port d'arme - niveau P	150 T
(Prix par an avec vérification de l'historique)	

Médikit avec bioscanner	375 T
Antidouleur instantané AHP (1 dose)	110 T
Vêtements ordinaires	70 T
Vêtements supérieurs	350 T
Vêtements coûteux et à la mode	700 T
Couteau suisse avec pointeur laser	19 T
Lampe halogène - nécessite une cellule-D de classe 3	15 T

Notes sur l'équipement

• Le grossissement des lunettes de visée réduit les portées pour déterminer les modificateurs. Une lunette de visée faible réduira la portée d'une catégorie, une lunette moyenne la réduira de deux catégories et une lunette puissante la réduira de trois catégories. Jusqu'au niveau minimum de « courte ».

• La visée laser procure un modificateur de +1 aux tests lorsqu'elle est activée.

• Un médikit est nécessaire pour stabiliser un patient qui souffre de Blessures modérées ou pire.

• L'antidouleur instantané AHP réduit les malus associés aux niveaux de blessure d'une catégorie (maximum). Ces effets durent entre 1 et 10 minutes (1 dé). L'utilisation répétée entraîne une addiction.

ARMURES

NOM DE L'ARMURE	TYPE	PROTECTION	LGL	COÛT
Bouclier de sécurité Phalanx II (Contre les attaques frontales uniquement)	Bouclier en polymère composite kevtech	+1/+1	RA	450 T
Armure SENTRYtech Mk-IV - Légère	Veste renforcée pare-balles dissimulable	+0/+1	G	400 T
Armure SENTRYtech Mk-V - Lourde	Veste renforcée avec plaques antichocs	+1/+1	G	495 T
Combinaison de combat Spectrashield - Légère	Armure en fibres avec plaques antichocs légères	+2/+2	RA	650 T
Combinaison de combat Spectrashield - Lourde	Armure en fibres avec plaques antichocs lourdes	+3/+3	RA	795 T

• Les boucliers de sécurité peuvent être utilisés en plus de n'importe quel type d'armure et permettent au défenseur d'utiliser sa compétence Mêlée pour se défendre contre les armes à projectiles.

• La combinaison Spectrashield légère procure à son porteur une réserve d'air indépendante qui protège contre les fumées, les gaz, l'air impur et les menaces atmosphériques similaires. L'armure procure une réserve d'air d'une heure, qui se renouvelle automatiquement en présence d'air pur. L'armure n'est pas scellée, ainsi le porteur peut être affecté par les attaques de gaz qui peuvent être absorbés par la

peau (comme la plupart des gaz neurotoxiques). Une combinaison Spectrashield légère est généralement utilisée dans les environnements où la vitesse et l'agilité sont essentielles.

La combinaison Spectrashield lourde est un système clos qui procure un environnement sûr qui contrôle aussi la température. L'armure procure une réserve d'air d'une heure, qui se renouvelle automatiquement à en présence d'air pur. Elle protège contre les attaques qui peuvent être absorbées par la peau. Cependant, elle est aussi plus encombrante qu'une combinaison Spectrashield légère et le porteur souffre d'un malus de -1 à tous les tests basés sur l'Agilité.

TIRS HOSTILES

Beaucoup d'armes du Nouveau Gouvernement Planétaire, dont les armes à feu militaires, se trouvent au marché noir (et éventuellement dans les mains des sectes ennemies du NGP). Le Typhon maraudeur en particulier a bénéficié d'armes fournies par Armcorp, la succursale de la corporation Chrysalis. Les armes électrocinétiques à rails sont extrêmement populaires au sein du Typhon maraudeur, qui augmente son approvisionnement avec un modèle inférieur produit par Norinco Incorporated.

Les armes à feu modernes du Nouveau Gouvernement Planétaire sont rares au sein des profonds de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Ils préfèrent des armes de leur propre conception, utilisant des lames de grande qualité pour le combat au corps à corps et leur propre forme d'armes à aiguilles pour le combat à courte portée. Ces modules à aiguilles peuvent tirer des rafales de six aiguilles à la fois et l'utilisateur peut recharger les six aiguilles instantanément grâce à un mécanisme de rechargement complexe.

Les forces migos composées d'humains « vains » utilisent des armes à feu du Nouveau Gouvernement Planétaire. Cependant, sans moyen de ravitaillement, leurs réserves de munitions tendent à s'épuiser et les humains reprogrammés tombent souvent à cours de munitions en plein combat. Les migos eux-mêmes préfèrent leur propre armement. Ces armes nécessitent généralement trois appendices pour fonctionner et sont inutilisables pour ceux qui ont moins de bras. Les armes de poing migos tirent des projectiles magnétiques contenant des petites doses de neurotoxines qui peuvent provoquer une paralysie de la victime. Les armes lourdes sont basées sur les micro-ondes à haute capacité (MHC) et utilisent des lasers basse intensité pour l'acquisition des cibles. Ce laser de ciblage ionise les molécules d'air environnant et l'impulsion MHC projette les ions vers la cible comme une sableuse moléculaire à haute énergie. Une escouade équipée d'armes lourdes MHC produit le même effet qu'une combinaison de RMG-10M et de IEM-6 lorsqu'elle cible un mecha.

ARMES EXTRATERRESTRES

NOM DE L'ARME	FABRICANT	TYPE	CAL	PORTÉE (M)	DÉG	CDT	AT	LGL	COÛT
NIP-10	Norinco Inc.	Pistolet automatique à aiguilles - moyen	10 mm	15/30/50	+1	3	15A	PA	\$75 T
NIR-05	Norinco Inc.	Fusil d'assaut à rails - léger	5 mm	50/85/200	+1	3 ou 3/1-5/30	90A	RA	500 T
NIR-09	Norinco Inc.	Fusil d'assaut à rails - lourd	9 mm	40/75/180	+2	3 ou 3/1-5/30	60A	R	2 000 T
Module à aiguilles	OED	Pistolet à aiguilles - moyen	10 mm	10/20/30	+1 ou rafale	1 ou rafale	36A	—	—
Pistolet neurotoxique	Migos	Pistolet automatique à aiguilles - moyen	10 mm	15/35/55	+1	3	20A	—	—
Fusil MHC	Migos	Fusil à énergie - lourd	10 mm	25/75/200	+2	3 ou 3/1-5/30	30	—	—
Arme lourde MHC	Migos	Arme à énergie	20 mm	100/500/750	+2	2	100	—	—
Rayon inhibiteur	Migos	Fusil à énergie - lourd	—	10/30/50	+4	1	10	—	—
NOM DE L'ARME	TYPE	DÉG							
Lance acruta	Profonds	+2							

NOTES SUR LES ARMES

- Le module à aiguilles des profonds peut tirer une rafale de 1 à 6 aiguilles. Une cible doit se défendre une seule fois contre la rafale et pas pour chaque aiguille. Si elle est touchée, le module à aiguilles inflige des dégâts standards pour la réussite plus 1 dé pour chaque aiguille dans la rafale. L'armure ne protège qu'une seule fois.
- Le pistolet neurotoxique migo tire des projectiles qui contiennent une neurotoxine. Une attaque doit infliger au moins 1 point de dégâts en Vitalité pour administrer la toxine. Ceux affectés doivent réussir une pousse de Ténacité Ardue pour y résister. En cas d'échec, la victime perd 2 actions par tour pendant 1 à 5 minutes (lancez un dé). Les effets de la toxine ne sont pas cumulatifs et la cible peut à nouveau être affectée le tour après avoir récupéré de la dose précédente.
- Les armes MHC migos infligent des dégâts supplémentaires si l'explosion traverse l'armure. Calculez les dommages normalement, mais si l'armure est pénétrée (une attaque qui inflige au moins 1 point de dégâts), lancez un dé supplémentaire de dégâts, sans compter l'armure.
- Le rayon inhibiteur est un fusil qui tire des charges d'énergie qui affectent une zone de 10 mètres carrés. En plus des dégâts, ceux qui sont affectés par le rayon inhibiteur doivent réussir une pousse de Ténacité Ardue ou perdre une action pour ce tour-ci ou le suivant.
- L'arme lourde MHC migos, en plus des effets normaux des armes de ce type, provoque une impulsion électromagnétique contre les véhicules et inflige des dégâts hybrides. Une attaque doit infliger au moins 1 point de dégâts pour que l'IEM fonctionne. Toute machine affectée par l'IEM perd 2 actions par tour pendant 1 à 5 minutes (lancez un dé), ce qui peut réduire le nombre d'actions du pilote à 0. Un seul test est requis par tour contre les attaques IEM et les effets ne sont pas cumulatifs. Une cible peut à nouveau être affectée le tour suivant sa récupération du tir précédent. L'arme lourde MHC nécessite généralement un bipied ou un trépied pour tirer et est alimentée par une cellule-D externe.

Vie, mort et folie

Les conflits occupent une place importante dans la narration. Sans eux, votre histoire risque de se résumer à regarder les mouches voler. Il existe plusieurs sortes de conflits. Les protagonistes peuvent être confrontés à d'autres créatures vivantes, ou même à un environnement hostile. Vous avez appris comment faire des tests classiques, ce qui est utile dans la plupart des circonstances. Cependant, il est possible que vous désiriez blesser ou même tuer un adversaire et c'est tout le propos de ce chapitre.

Nous allons commencer par décrire les bases du combat. Ensuite, nous jeterons un œil au fonctionnement des mechas, ce système étant similaire mais à un tout autre niveau de puissance. Enfin, nous plongerons dans l'univers de *Cthulhu Tech* dans ce qu'il a de plus horrifique, jusque dans l'abîme de la folie.

GÉNÉRALITÉS

Avant de vous expliquer les étapes d'un combat de base, voici quelques caractéristiques communes à tous les types de combat.

TYPES DE COMBAT

Dans *Cthulhu Tech*, un combat peut se dérouler de trois manières :

1. **Le combat au corps à corps désarmé**, qui dépend de la compétence Corps à corps. Il oppose des adversaires désarmés, ou pourvus d'armes naturelles.
2. **Le combat au corps à corps armé**, qui dépend des compétences Mêlée et Armes de jet. Il oppose des combattants armés, qui luttent pour se trancher, s'éventrer ou encore se mutiler réciproquement.
3. **Le combat à l'arme à feu**, qui dépend des compétences Tir et Armes lourdes. Il oppose des combattants armés qui tentent de s'abattre à distance, généralement avec des pistolets.

LIGNE DE VUE

Cela peut sembler évident, mais mieux vaut tout de même le préciser au cas où. Si vous voulez que votre personnage lance quelque chose ou tire sur une cible, vous devez vous assurer qu'il a une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible.

ASSISTANCE

Il y a ici beaucoup de choses peu conventionnelles, et certaines règles peuvent vous paraître confuses si vous n'êtes pas habitué aux jeux narratifs. Si vous avez une question, pensez à utiliser notre site web comme ressource et n'hésitez pas à nous envoyer un mail. Nous serons heureux de vous aider.

GARDER UNE TRACE

Si vous n'avez pas un support visuel pour garder une trace de ce qui se passe durant le combat, les choses peuvent très vite devenir confuses. Pas besoin d'être un artiste ou de posséder une armée de figurines, nous utiliserons une échelle permettant d'esquisser rapidement des plans. De la manière dont les choses sont présentées, il devrait être facile de suivre le déroulement de l'action quelle que soit la taille de l'espace dont vous disposez pour jouer. Pour les combats ordinaires, considérez que 2,5 cm

représentent 1 mètre, et pour les combats de véhicules ou de mechas, 2,5 cm représentent 10 mètres. Nous exprimons les vitesses en kilomètres par heure mais aussi en mètres par tour (mpt). Avec cette échelle, vous ne devriez pas avoir de problème pour représenter de manière proportionnelle les environs dans un combat standard, et pour convertir les portées des armes. Une fois que tout est à l'échelle, vous pouvez facilement vous représenter les emplacements et les déplacements.

Bien évidemment, rien ne vous empêche de vous procurer un tapis de jeu effaçable ou un tableau blanc. Vous pouvez garder une trace des combats de la manière qui vous convient le mieux (figurines, cailloux ou perles de couleurs différentes, ou même des capsules de bouteille). Quoi que vous choisissiez, soyez simplement sûr que tout le monde sait ce qui est représenté.

Passons maintenant à la suite.

LES BASES DU COMBAT

Les bases du combat se décomposent en six étapes, qui demeurent les mêmes que votre personnage tente d'abattre une cible à distance ou qu'il essaye d'en découdre au contact. Tout est contenu dans un même tour de combat. Bien sûr, certains éléments peuvent modifier ces étapes, mais nous nous y attarderons plus loin. Voyons avant tout comment cela se déroule.

LE TOUR DE COMBAT

Un tour de combat représente 5 secondes décisives d'action dramatique. Durant ce tour, chaque camp peut agir selon une sorte d'ordre séquentiel. Les six étapes suivantes sont répétées pour chacun des combattants, qu'ils soient humains ou non.

1. Déterminer l'initiative

Personnages et créatures ont tous une valeur de Réflexes, habituellement compris entre 1 et 10. Cette valeur est une moyenne de leur Agilité, de leur Intelligence et de leur Perception. Les Réflexes représentent la vitesse de réaction d'un personnage, et permettent de déterminer l'ordre des actions dans un tour de combat. Cet ordre est appelé l'initiative. L'initiative est calculée au début de chaque tour de combat. Pour déterminer l'initiative de votre personnage pour un tour, lancez 1 dé et ajoutez son résultat à sa valeur de Réflexes. Le combattant ayant obtenu la plus haute valeur d'initiative agit en premier dans le tour, puis chacun des participants agit, par ordre décroissant d'initiative. Les combattants ayant obtenu la même initiative agissent simultanément.

2. Déclarer le nombre d'actions

De nombreux personnages peuvent entreprendre plus d'une action par tour s'ils le souhaitent. Même si pour le moment personne n'a à dévoiler ce qu'il souhaite faire, les personnages capables et désireux d'effectuer deux ou trois actions doivent déclarer combien d'actions ils souhaitent réaliser durant ce tour. Un combattant qui choisit d'effectuer deux actions subira un malus aux tests de -2 pour chacune de ses actions dans le tour ; un combattant choisissant de faire trois actions subira quant à lui un malus aux tests de -4. Les personnages choisissant d'entreprendre une unique action peuvent agir sans malus.

3. Résoudre les oppositions de combat

Si vous décidez que votre protagoniste attaque un adversaire, vous devez effectuer une opposition de combat avec la cible. La compétence de défense que peut utiliser votre adversaire dépend de la compétence qu'utilise le protagoniste pour attaquer. Si un type d'attaque correspond à plusieurs compétences de défense, le défenseur est libre de choisir celle pour laquelle il a le plus haut niveau d'expertise.

Une fois que les compétences à utiliser ont été déterminées, votre cible et vous-même effectuez les tests adéquats. Si le résultat de votre test est supérieur à celui de votre adversaire, vous l'avez touché, et vous pouvez passer au calcul des dommages. Si votre résultat est égal ou inférieur à celui de votre adversaire, votre attaque a échoué. Tous les protagonistes peuvent se défendre sans malus contre un nombre illimité d'attaques par tour. La seule exception à cette règle est l'attaque surprise, que nous verrons plus loin.

La portée est importante pour les armes de tir et armes de jet au combat. Chacune de ces armes est associée à trois portées : courte, moyenne et longue. La portée extrême n'est pas indiquée dans leurs caractéristiques, si l'agit du double de la portée longue d'une arme, et généralement l'arme n'est pas conçue pour être efficace à une telle distance. Quand vous tirez sur une cible, la portée modifie la difficulté du test de compétence, plus la cible est proche, plus elle est facile à toucher. Le tableau suivant vous présente les modificateurs liés à la portée, à ajouter ou retrancher lors de votre test d'attaque.

Ces règles présupposent que votre cible est vivante et consciente (cf. règles sur les cibles immobiles à la page 119).

COMPÉTENCES DÉFENSIVES	
ATTAQUE	DÉFENSE
Corps à corps	Corps à corps, Esquive ou Mêle
Mêle	Esquive* ou Mêle
Tous les autres	Esquive
*Corps à corps peut être utilisé comme défense contre une attaque de Mêle si le défenseur a des armes naturelles.	

MODIFICATEURS DE PORTÉE	
PORTÉE	MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ
Courte	+2
Moyenne	0
Longue	-2
Extrême	-6

COMPÉTENCES DÉFENSIVES

Dans *CthulhuTech*, les compétences défensives sont beaucoup de choses à la fois : modificateurs de combat, compétences et pure chance. La possibilité pour un personnage de se défendre contre un nombre illimité d'attaques est une simulation de tous ces facteurs. Ces compétences représentent également l'environnement. Plutôt que d'avoir à consulter des listes de modificateurs de combat pour chaque situation, vous avez simplement à effectuer des tests de compétences défensives. Donc rappelez-vous que, même si ça paraît cool, votre protagoniste n'esquive pas vraiment les balles avec sa compétence Esquive, il minimise juste les chances d'être touché en utilisant son environnement et la chance que les dieux daignent lui conférer aujourd'hui.

4. Calculer les dégâts

Si vous avez remporté vos oppositions de combat, vous avez touché votre cible et votre attaque peut le blesser. Nous parlons alors de dégâts, qui diminuent la Vitalité (à la fois santé, force et volonté de vivre) de votre adversaire. Le nombre de dégâts que vous pouvez infliger en une attaque dépend de trois facteurs : la marge de réussite de votre opposition de combat, le type d'arme que vous utilisez, et votre valeur de Force si vous attaquez à mains nues, avec des armes de corps à corps ou avec des armes naturelles. Cela se décompose comme suit :

RÉUSSITE

Comparez le résultat de votre test d'attaque à celui du test de défense de votre adversaire. Pour chaque tranche de 5 points de différence, vous pouvez lancer 1 dé de dégâts. Le nombre minimum de dés que vous pouvez lancer sera toujours de 1. Vous pouvez aussi vous référer à la table suivante :

MARGE DE RÉUSSITE ET DÉGÂTS	
RÉSULTAT SUPÉRIEUR DE	DÉGÂTS
1-5	1 dé
6-10	2 dés
11-15	3 dés
16-20	4 dés

ARMES

Les armes infligent un certain nombre de dégâts supplémentaires. Par exemple, un CS-40 Defender (pistolet moyen) ajoute 1 dé de dégâts, alors qu'un katana d'acier ajoute 2 dés.

FORCE

Si votre attaque utilisait votre compétence de Corps à corps ou de Mêle (autrement dit, que vous attaquiez à mains nues ou avec une arme de corps à corps), votre valeur de Force peut ou non affecter le nombre de dés de dégâts que vous pouvez lancer. Ce tableau montre les modificateurs de dégâts pour les différentes valeurs de Force. N'oubliez pas que vous pouvez toujours lancer au moins un dé de dégâts.

MODIFICATEURS DE FORCE	
FORCE	MODIFICATEUR
1-3	-1 dé
4-7	aucun
8-9	+1 dé
10-11	+2 dés
12-13	+3 dés
14-15	+4 dés

DÉGÂTS TOTAUX

Pour calculer le total des dégâts que vous infligez, additionnez chacun des facteurs impliqués. Cela vous donne le nombre total de dés de dégâts pour votre attaque. Lancez ces dés et additionnez leurs résultats.

Par exemple, un personnage attaque un adversaire avec son couteau de combat en acier. Il réussit son opposition de combat et dépasse le jet de défense de l'adversaire de 6 points. Il obtient donc 2 dés de dégâts liés à sa marge de réussite. Le couteau a une valeur de dégâts de +0, il n'ajoute donc rien d'autre. Mais sa Force étant de 8, il obtient un autre dé de dégâts. Il peut au total

lancer 3 dés pour calculer les dégâts de son attaque. Il obtient 9, 7 et 5, ce qui donne un total de 21 points de dégâts.

5. Appliquer les Blessures

Maintenant que vous avez calculé les dégâts infligés par votre attaque, il s'agit de les appliquer à la Vitalité et aux niveaux de Blessures de votre adversaire. Chaque personnage a six niveaux de Blessures, allant de « Indemne » jusqu'à « Mourant ». Cinq de ces six niveaux ont une valeur en points égale à la Vitalité du personnage (Indemne ne s'applique que si votre personnage n'a encore subi aucun dégât). Par exemple, si votre protagoniste a une Vitalité de 10, il faudrait lui infliger 50 points de dégâts pour le tuer, mais il passerait avant par différents niveaux de souffrance. Appliquez d'abord les dégâts au niveau Indemne, ce qui fait immédiatement passer au niveau Égratignures. Lorsque vous avez épuisé la Vitalité d'un niveau de Blessures, continuez d'appliquer les dégâts au niveau de Blessures suivant, et ainsi de suite. Pour en savoir plus sur les niveaux de Blessures, rendez-vous à la page 120.

Si l'on conserve notre exemple, notre protagoniste a infligé 21 points de dégâts. Son adversaire a une Vitalité moyenne de 10, ce qui signifie qu'il encaisse 10 points de dégâts par niveau de Blessures. Il est actuellement Indemne. Sur les 21 points de dégâts, les 10 premiers sont appliqués au niveau des Égratignures, les 10 suivants au niveau des Blessures légères et le dernier point au niveau des Blessures modérées. L'adversaire de notre protagoniste souffre désormais d'un malus aux tests de -3 pour ses actions, et voit sa valeur de mouvement réduite de moitié. C'était un joli coup.

ARMURE

La plupart des personnages ne se rendront pas volontairement au combat sans un minimum de protection. Une armure réduit les dégâts infligés sur un personnage par une attaque. Cette réduction dépend du type d'armure et du type d'attaque. Une armure dispose de deux niveaux de résistance : un niveau de résistance aux chocs, utilisé pour parer aux attaques physiques, et un niveau de résistance aux projectiles, qui protège contre toutes sortes d'armes à distance. Ces niveaux de résistance correspondent au nombre de dés pouvant être lancés pour réduire les dégâts de ces types d'attaque. Une fois les dégâts déterminés, lancez les dés d'armure, additionnez leurs résultats, et retranchez cette somme aux dégâts que vous deviez subir. Le reste des dégâts s'applique normalement à vos niveaux de Blessures.

Toujours avec notre exemple, considérons que l'adversaire portait une armure lourde hermétique Sentrytech Mk-V, qui a un niveau de résistance de 1 aux chocs et aux projectiles. La cible peut donc lancer un dé pour réduire les dégâts qu'elle devrait subir. L'adversaire lance son dé et obtient un 8. Il retranche ce 8 des 21 dégâts infligés, ce qui donne un total final de 13 points de dégâts. Au lieu de passer en Blessures modérées, il ne perd finalement que trois points dans son niveau de Blessures légères. Il ne subit dès lors pas les effets des Blessures modérées : son malus aux tests n'est que de -1, et il n'a pas de malus de mouvement.

6. Actions supplémentaires

Maintenant que vous avez terminé ce processus pour la première action de tous les personnages en jeu, répétez-le pour ceux qui entreprennent une deuxième action, s'il y en a. Recommencez par le personnage ayant la plus haute initiative et répétez toutes les étapes (sans relancer l'initiative, bien sûr). Quand ces actions sont terminées, recommencez pour les éventuelles troisièmes actions. N'oubliez pas d'appliquer les malus des actions multiples pour tous les tests.

Quand toutes les actions sont résolues, repartez à l'étape 1 et déterminez l'initiative pour ce nouveau tour. Continuez ainsi jusqu'à la fin (volontaire ou involontaire) du combat.

SITUATIONS SPÉCIALES

En combat, certaines situations demandent une attention toute particulière. Les voici dans l'ordre alphabétique.

ACTIONS

Pendant un tour, un protagoniste peut entreprendre un certain nombre d'actions (généralement une, mais cela peut aller jusqu'à trois). Vous avez vu comment déterminer cela lors de la création de personnage. En temps normal, pendant un tour, un personnage peut réaliser une action gratuite et une action normale sans malus, et peut se défendre à volonté contre toute attaque.

Les actions gratuites sont simples et ne demandent que peu d'efforts. En voici quelques exemples :

- S'accroupir.
- Crier ou dire une phrase brève.
- Considérer la situation.
- Faire quelque pas.

Les actions normales sont celles qui requièrent de la concentration et parfois un minimum de compétence. Voici quelques exemples d'actions normales :

- Attaquer un ennemi.
- Se jeter au sol.
- Dégainer une arme.
- S'accroupir pour se mettre à couvert.
- N'importe quel déplacement.
- Recharger une arme.

Actions multiples

Certains personnages peuvent réaliser plusieurs actions par tour, comme déterminé par la moyenne de leurs attributs Agilité et Perception. Les protagonistes dont cette moyenne est de 7 ou 8 peuvent entreprendre deux actions par tour, ceux dont la moyenne dépasse 8 peuvent en entreprendre trois. Quand vous choisissez d'effectuer plusieurs actions dans un seul tour, vous précipitez les choses. Vous privilégiez la vitesse au soin et à la qualité ; bref, vous subissez un malus pour vos actions. Si vous choisissez d'accomplir deux actions en un tour, ces deux actions subissent un malus aux tests de -2. Si vous choisissez d'en accomplir trois, les trois subissent un malus de -4.

1. Déterminer l'initiative

Chaque participant lance un dé et l'ajoute à ses Réflexes. Celui ayant obtenu le total le plus élevé agit en premier, et les autres agissent par ordre décroissant d'initiative.

2. Déclarer le nombre d'actions

Les personnages pouvant effectuer des actions multiples déclarent combien ils souhaitent en réaliser pour ce tour. Réaliser deux actions confère un malus aux tests de -2 pour toutes les actions. Réaliser trois actions confère un malus aux tests de -4 pour toutes les actions.

3. Résoudre les oppositions de combat

L'attaquant utilise la compétence martiale appropriée au type d'attaque qu'il effectue, et le défenseur fait un jet de défense avec la plus haute compétence défensive correspondante. Les personnages peuvent se défendre autant de fois qu'ils le souhaitent, sauf dans le cas d'une attaque surprise. Les attaques de jet et de tir sont aussi affectées par la portée.

4. Calculer les dégâts

Les dégâts infligés par l'attaque d'un personnage dépendent de sa marge de réussite (la différence entre le jet d'attaque et le jet de défense), du type d'arme utilisé, et de sa force lors d'un combat rapproché ou pour une arme de jet. Prenez en compte tous les facteurs nécessaires, lancez le nombre total de dés et additionnez leurs résultats pour déterminer les dégâts. Souvenez-vous qu'une attaque réussie inflige toujours au moins 1 dé de dégâts.

COMPÉTENCES DÉFENSIVES	
ATTAQUE	DÉFENSE
Corps à corps	Corps à corps, Esquive ou Mêlée
Mêlée	Esquive* ou Mêlée
Tous les autres	Esquive
<i>*Corps à corps peut être utilisé comme défense contre une attaque de Mêlée si le défenseur a des armes naturelles.</i>	

MARGE DE RÉUSSITE ET DÉGÂTS	
RÉSULTAT SUPÉRIEUR DE	DÉGÂTS
1-5	1 dé
6-10	2 dés
11-15	3 dés
16-20	4 dés

MODIFICATEURS DE PORTÉE	
PORTÉE	MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ
Courte	+2
Moyenne	0
Longue	-2
Extrême	-6

MODIFICATEURS DE FORCE	
FORCE	MODIFICATEUR
1-3	-1 dé
4-7	aucun
8-9	+1 dé
10-11	+2 dés
12-13	+3 dés
14-15	+4 dés

5. Appliquer les Blessures

Appliquez les dégâts calculés à l'étape 4 aux niveaux de Blessures de la cible. Chaque niveau de Blessures possède un nombre de points égal à la Vitalité du personnage. L'armure réduit les dégâts infligés avant leur application aux niveaux de Blessures (les niveaux de protection correspondent au nombre de dés lancés, le résultat étant retranché au total des dégâts).

6. Actions supplémentaires

Sans recalculer l'initiative, répétez les étapes pour les personnages effectuant une seconde action, puis encore une fois pour ceux effectuant une troisième action. N'oubliez pas d'appliquer les malus correspondants.

ASSOMEMENT

Il peut être utile d'assommer quelqu'un sans forcément lui éclater le crâne. À mains nues ou avec un objet contondant, vous pouvez déclarer que vous tentez d'assommer votre adversaire. Lorsque vous lancez vos dés de dégâts, seule la moitié s'applique. L'autre moitié forme les dégâts d'assommement, qui disparaissent en quelques heures. À chaque fois que la cible perd un niveau de Blessures (par exemple, passer d'Égratignures à Blessures légères), elle doit réussir un test de pousse de Ténacité Difficile ou se retrouver assommée pour 1 à 10 minutes (lancez un dé).

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Vous pouvez réaliser une attaque d'opportunité lorsqu'un adversaire qui a une plus haute initiative se met en situation de cible idéale. Par exemple, votre protagoniste a sorti son pistolet et l'autre apparaît en plein dans votre champ de vision; ou encore, l'ennemi vous fonce dessus pour engager le combat mais rien ne vous empêche de tirer désespérément sur lui avant qu'il ne vous atteigne. Si vous avez la possibilité d'effectuer une attaque d'opportunité, cela vous permet d'agir avec une initiative supérieure, avec un malus. Quel que soit le nombre d'actions déclarées pour ce tour, vous ne pouvez en réaliser qu'une seule, l'attaque d'opportunité, puisque vous changez vos plans à la dernière seconde. Si l'attaque correspond à ce qui aurait dû être votre deuxième action, votre protagoniste subit les malus habituels liés aux actions multiples et ne peut pas entreprendre d'autre action pour ce tour. Vous ne pouvez pas réaliser d'attaque d'opportunité à la place de votre troisième action. Les attaques d'opportunité sont résolues de façon normale, mais l'attaquant subit un malus de -2, qui passe à -4 s'il s'agit de sa deuxième action.

CIBLES IMMOBILES

Vous vous en prenez parfois à des choses qui n'essaient pas de se défendre, comme des objets par exemple. Ces situations sont résolues par de simples tests dont la difficulté dépend de la portée. Tirer sur une cible à courte portée est une action de degré Moyen (difficulté 12). À portée moyenne le tir est Ardu (difficulté 16), à portée longue il est Difficile (difficulté 22), et à portée extrême il devient Très difficile (difficulté 28). Ces difficultés peuvent être modifiées selon la taille de la cible; reportez-vous aux règles des coups ciblés ci-après.

CIBLES RAPIDES

Plus une cible se déplace rapidement, plus elle est difficile à toucher. Les attaques contre une cible qui se déplace entre 80 et 160 km/h subissent un malus de -2 aux tests. Pour toucher une cible allant à une vitesse comprise entre 161 et 320 km/h, ce malus est de -4. Enfin, ce malus est de -6 pour toucher une cible allant entre 321 et 480 km/h.

COMBAT AVEUGLE

Il se pourrait que votre protagoniste soit amené à combattre dans l'obscurité ou des conditions similaires (fumée, brouillard, etc.). Si les conditions rendent simplement la vue malaisée (obscurité partielle), comme dans un brouillard léger ou au crépuscule; le personnage subit un malus de -2 aux tests qui nécessitent la vue. Si l'obscurité est totale (fumée épaisse, nuit noire), le malus passe à -4 (toujours pour les tests nécessitant la vue).

COUP CIBLÉ

Vous aurez parfois besoin de viser un point particulier. Peut-être que votre protagoniste voudra tirer dans la jambe d'un ennemi, ou descendre l'hybride derrière l'otage. La taille de la cible détermine le malus au test pour ce tir, ainsi que le bonus aux dégâts si la cible est vivante et mortelle (cela ne s'applique pas aux machines, et généralement pas aux créatures). Naturellement, chaque coup ciblé aura son propre effet. Tirer sur un verrou entraîne une réaction, tirer dans l'œil d'un ennemi en entraîne une autre... si celui-ci survit.

TAILLE DE LA CIBLE	COUPS CIBLÉS	
	MALUS AU TEST	BONUS AUX DÉGÂTS
Moyenne (membre, ordinateur portable)	-2	+1
Petite (tête, main, pistolet)	-4	+2
Minuscule (œil, doigt, caméra)	-8	+3

COUP DOUBLE

Un personnage peut utiliser une arme dans chaque main sans malus tant qu'une action complète est attribuée pour chaque arme. Vous pouvez porter des attaques supplémentaires si vous décidez de porter des coups doubles. Utilisez une action pour



attaquer avec les deux armes. Tout le secret consiste à diviser vos dés d'attaques entre eux. Comme les dés doivent être répartis, les étudiants ne peuvent pas réaliser de coups doubles vu qu'ils ne lancent qu'un dé pour leurs tests. Si vous effectuez des actions multiples pour ce tour, les règles normales de malus s'appliquent pour toutes les attaques.

Par exemple, votre protagoniste est un adepte en Tir et vous souhaitez tirer avec vos deux pistolets en une seule action. Vous devez alors décider quelle attaque utilise deux dés, et laquelle n'en utilise qu'un seul. Vous pouvez utiliser les points dramaturgiques selon les règles habituelles.

Enfin, seuls les protagonistes ayant une Agilité d'au moins 6 peuvent porter des coups doubles. Les protagonistes ayant une Agilité de 6 ou 7 ont un malus de -2 pour leurs attaques; les protagonistes ayant une valeur d'Agilité supérieure ou égale à 8 ne subissent pas de malus.

Ces règles s'appliquent de la même manière aux armes naturelles des créatures et des tagers. Vous ne pouvez pas effectuer de coups doubles avec les armes qui nécessitent les deux mains.

COURIR ET TIRER

Si vous vous déplacez plus rapidement qu'à votre vitesse de prudence, vous aurez plus de mal à toucher vos cibles en tirant. Un personnage se déplaçant plus rapidement que la moitié de sa vitesse maximale subit un malus aux tests de -2 s'il utilise une arme de tir.

COUVERT

Sous le feu, vous pourrez vouloir vous mettre à couvert derrière quelque chose. Le couvert est normalement pris en compte avec les compétences de défense normales, mais un personnage peut utiliser une action pour obtenir un bonus de défense pour ce tour. Les couverts légers (peu épais ou peu résistants, ou bien couverture partielle) infligent à ceux qui vous prennent pour cible un malus de -2 pour leurs attaques. Les couverts lourds (épais, résistants, ou couverture efficace) font passer ce malus à -4. N'oubliez pas que de nombreuses armes, comme les gros calibres, les armes à échelle d'Intégrité ou encore les armes à dégâts hybrides, peuvent tirer à travers la plupart des couverts. Utilisez les règles de tir indirect quand la ligne de vue est entravée.

Pensez également à tenir compte de l'élévation ou des adversaires en vol. Ce qui protège d'un ennemi au sol peut être tout à fait inutile contre un autre surélevé. Du haut d'un bâtiment, quelqu'un peut tout à fait voir par-dessus votre couvert. Suivez votre bon sens.

DÉGÂTS HYBRIDES

Certaines armes sont conçues pour causer des dégâts à l'échelle d'Intégrité (cf. page 127), sans être toutefois assez dévastatrices pour ravager complètement l'échelle de Vitalité. Il y a tout de même une différence entre un lance-grenades et un canon à plasma 70 mm. Ces armes infligent des dégâts hybrides, c'est-à-dire que leurs dégâts s'expriment en Intégrité contre les choses à l'échelle d'Intégrité, et en Vitalité contre celles à l'échelle de la Vitalité. Ce n'est pas la peine de convertir les dégâts d'Intégrité en dégâts de Vitalité, tout est endommagé de la même manière.

ÉCHECS CRITIQUES

Il n'y a pas de réussites critiques lors des oppositions de combat, le nombre de dés de dégâts que vous pouvez lancer lors d'une attaque réussie donne déjà l'équivalent. Toutefois, il existe bien des échecs critiques. Si un personnage obtient un échec critique en défense, considérez que son jet de défense est égal à 0 pour ce qui est de calculer les dégâts liés au succès. Si un personnage obtient un échec critique en attaque, il perd ses deux prochaines actions ou un tour complet (prendre le plus grand).

MORT INSTANTANÉE

Dans certaines situations, un personnage peut tuer d'un seul coup. Par exemple, achever quelqu'un de Mourant, assassiner quelqu'un d'une balle dans la tête pendant son sommeil ou encore se glisser discrètement derrière une sentinelle non protégée pour l'égorger ne devrait pas nécessiter de jets de dés, et le narrateur devrait permettre au personnage de tuer sa cible instantanément. Toutefois, restez raisonnable dans l'usage de cette règle car la plupart des grosses bestioles ne meurent pas si facilement.

NIVEAUX DE BLESSURES

Tous les êtres vivants de *CthulhuTech* ont six niveaux de Blessures qui représentent leur force vitale, leur bien-être général. Cinq de ces niveaux ont un nombre de points égal à la Vitalité de l'être (le niveau Indemne ne s'applique qu'à un être dans son état naturel n'ayant subi aucun dégât). Ces niveaux de Blessures, avec la Vitalité qui leur est associée, forment ce que l'on appelle le schéma de Blessures.

Voici l'exemple d'un protagoniste disposant d'une Vitalité moyenne de 10. Il dispose de 10 points de Vitalité dans chaque niveau de Blessures (excepté Indemne), et peut subir au total 50 points de dégâts avant de mourir. Cela nous donne la répartition suivante :

EXEMPLE DE NIVEAUX DE BLESSURES	
Personne moyenne : Vitalité 10	
NIVEAU DE BLESSURES	VITALITÉ
Indemne	0
Égratignures	1 à 10
Blessures légères	11 à 20
Blessures modérées	21 à 30
Blessures graves	31 à 40
Mourant	41 à 50
Mort	51+

De plus, chaque niveau de Blessures est associé à certains malus. **Indemne** : à la différence des autres niveaux, Indemne n'est pas égal à la Vitalité du personnage. Un personnage n'est Indemne que s'il n'a subi aucun dégât : c'est son état naturel. **Égratignures** : le personnage n'est qu'écorché, et ne souffre que de quelques bleus et coupures superficielles. Il ne subit aucun malus.

Blessures légères : Le personnage a l'air de sortir d'un combat et souffre de coupures profondes, d'entorses, etc. Il subit un malus aux tests de -1 pour toutes ses actions.

Blessures modérées : le personnage a l'air de s'être frotté à quelque chose d'un peu gros pour lui, et est couvert de contusions, coupures profondes, brûlures. Il peut aussi avoir quelques

os cassés. Il subit un malus aux tests de -3 pour toutes ses actions, ne peut effectuer qu'un maximum de 2 actions par tour, et son mouvement maximal est réduit de moitié. Son armure et son taux de régénération, s'il en a, sont eux aussi divisés par deux (arrondir à l'inférieur) et peuvent dès lors être réduits à 0.

Blessures graves: le personnage a l'air d'avoir échappé de justesse à un grave accident de voiture. Il a plusieurs fractures sérieuses, perd beaucoup de sang, et autres joyeusetés. Il ne peut que ramper, subit un malus aux tests de -6 pour toutes ses actions, ne peut entreprendre qu'une action par tour. Il ne peut effectuer que les actions les plus simples. S'il dispose d'un taux de régénération, est divisé par deux, et son armure est inutilisable.

Mourant: on dirait que le personnage pourrait mourir d'un instant à l'autre... et ce n'est pas qu'une impression. Il est inconscient et risque de sombrer dans le coma ou de mourir d'hémorragie. Il ne peut rien faire d'autre que rester là à saigner ou gémir un peu s'il reprend ses esprits. Un personnage sans régénération meurt dans l'heure si aucun soin n'est prodigué. S'il a un taux de régénération, celui-ci est divisé par quatre. L'armure a perdu toute efficacité.

Mort: le personnage a été tué. Respectez un moment de silence.

Changeformes arcaniques

À leur mort, les changeformes arcaniques, comme les tagers et les dhohanoïdes, reprennent leur apparence mortelle. Ils ne laissent derrière eux aucune trace de leur vraie nature, à l'exception d'un code génétique étrange et inexpliqué pour les dhohanoïdes. De plus, les vêtements et l'équipement qu'un dhohanoïde pouvait porter sont mystiquement aspirés dans sa forme monstrueuse et réapparaissent à sa mort. Il en est de même pour les tagers, le symbiote procédant à un échange dimensionnel avec leur équipement.

Enfin, les tagers en forme mortelle ont une Vitalité inférieure à celle dont ils disposent lorsqu'ils sont transformés. Comme la transformation conserve les dégâts subis, un tager gravement blessé devra attendre avant de reprendre sa forme humaine ou nazzadi, pour éviter de mourir ou d'atteindre un niveau de Blessures trop élevé.

OBJETS INANIMÉS

Voici les valeurs de Vitalité de certains objets. Vous pouvez utiliser les niveaux de dégâts (expliqués plus loin) pour décrire les effets des attaques sur ces objets inanimés plutôt que les niveaux de Blessures.

OBJETS INANIMÉS	
OBJET	VITALITÉ
Bureau	3
Chaise	2
Porte composite	3
Porte métallique	5
Fenêtre composite	2
Fenêtre pare-balles	5 (Armure 2/2)

RECHARGEMENT

Toute bonne chose a une fin, et il arrivera un moment où le chargeur de votre arme sera vide. Quelle que soit l'arme, recharger nécessite les deux mains et prend un tour complet.

RÉGÉNÉRATION

Beaucoup de créatures régénèrent, c'est-à-dire qu'elles guérissent très vite. Si vite qu'en un tour de 5 secondes elles peuvent récupérer un peu de Vitalité. À la fin de chaque tour, quand toutes les actions ont été résolues, les créatures bénéficiant de la régénération (y compris les tagers) regagnent un certain nombre de points de Vitalité. La Vitalité regagnée est détaillée pour le profil de chaque créature et tager. Pour plus de détails sur la régénération, reportez-vous à la page 127.

ROMPRE LE COMBAT

Une fois au corps à corps, vous ne pouvez pas vous en tirer si facilement. Vous êtes aux prises avec quelqu'un ou quelque chose qui n'a pas l'intention de vous laisser filer. Vous avez une chance sur deux de rompre le combat si vous le souhaitez. Lancez un dé : un résultat compris entre 6 et 10 signifie que vous vous en sortez pour ce tour. Ces chances diminuent d'un point pour chaque adversaire supplémentaire. Ainsi, si vous affrontez trois types en même temps, vous ne pourrez rompre le combat que sur un résultat supérieur ou égal à 8 (3 chances sur 10 au lieu de 5 sur 10).

SAISIE ET DÉSARMEMENT

Certaines attaques sont des attaques de saisie. Lorsqu'un personnage est la cible d'une telle attaque, l'opposition de combat est résolue de la façon habituelle, mais si l'attaque est réussie les deux combattants doivent effectuer une opposition de prouesse de Force, en plus des dégâts infligés. Si l'attaquant remporte cette opposition, la cible de l'attaque de saisie est désormais immobilisée par une prise. La cible perd une action pour chaque tranche de 5 points de différence dans le résultat de l'opposition de Force. Cette perte est cumulative sur plusieurs tours. Un personnage victime d'une attaque de saisie peut ainsi perdre plusieurs tours de jeu.

Tant qu'il est sous l'effet d'une prise, le personnage subit un malus de -4 aux tests pour toutes ses actions physiques. Il peut continuer de se défendre contre toute attaque (même de la part de celui qui le retient) tant qu'il lui reste une action pour un tour. S'il n'a plus d'actions, il est en très mauvaise situation, puisqu'il ne peut plus se défendre et que toutes les attaques sont considérées comme bénéficiant de l'effet de surprise. Quand une cible est capturée, l'attaquant peut maintenir sa prise en utilisant une action par tour. Aucune opposition de combat n'est nécessaire, mais il faut renouveler les oppositions de Force à chaque tour. De plus, l'attaquant peut choisir de n'infliger aucuns dégâts avec son attaque de saisie, et de ne s'en servir que pour immobiliser l'adversaire.

Les attaques de saisie peuvent être également utilisées pour désarmer la cible. L'action est résolue de la même manière, mais si la cible perd l'opposition de Force, elle se retrouve désarmée au lieu d'être immobilisée. Les attaques de saisie employées de cette manière n'infligent pas de dégâts.

PISTOLETS AU CORPS À CORPS

En général, une fois que vous êtes au corps à corps, les armes à projectiles sont inutiles. Même si une arme de corps à corps reste la meilleure solution, un personnage peut toujours utiliser toute sorte de pistolet avec un malus aux tests de -4.

SURPRISE

Quand une cible n'est pas consciente d'une attaque, nous parlons d'attaque surprise. Une cible sous l'effet de la surprise ne peut pas effectuer de jet de défense. Pour calculer les dégâts d'une telle attaque, considérez que le jet de défense de la cible est de 0 (comme pour un échec critique). Les attaques surprises peuvent être mortelles.

TIR INDIRECT

Certaines armes (grenades, lance-grenades, pierres, etc.) peuvent être utilisées pour tirer de manière non linéaire (lancer en cloche par exemple). Les règles de tir indirect vous permettent d'utiliser une de ces armes pour tirer sur une cible que vous ne voyez pas. Vous pouvez estimer la situation de la cible (ce qui vous donne un malus de -4 pour ce tir) ou vous fier aux indications de quelqu'un qui peut voir la cible (le malus est alors de -2). Suivez les règles des cibles immobiles pour ce qui est de déterminer le degré et la difficulté.

Si le test est réussi, l'arme a atterri là où vous le souhaitiez. Si le test est raté, le projectile manque sa cible et arrive ailleurs. Pour déterminer la distance de déviation du tir, multipliez 30 cm par le résultat d'un demi-dé si la cible était à courte portée, par celui d'un dé si elle était à portée moyenne ou longue, et par celui de deux dés si elle était à portée extrême. Lancez ensuite un autre dé sur la table suivante pour déterminer la direction de déviation. Imaginez une horloge posée à plat devant vous: 6:00 se situe devant la cible, 12:00 derrière elle. Vu que les dés n'ont que dix faces, nous avons un peu arrondi et supprimé deux heures.

DÉVIATION DU TIR

RÉSULTAT	DÉVIATION (HORLOGE)
1	1:00
2	2:00
3	3:00
4	4:00
5	6:00
6	7:00
7	8:00
8	9:00
9	10:00
10	12:00

TIRER AU COMBAT

Tirer sur une mêlée impliquant vos amis n'est généralement pas une bonne idée. Mais vous serez peut-être amené à le faire. Dans ce cas, effectuez une opposition de combat ordinaire. Chaque personne du groupe visé doit effectuer un test d'Esquive. Celle qui obtient le plus haut degré d'échec est touchée. Pour ce qui est des armes automatiques, c'est différent: tous ceux qui ratent leur test d'Esquive sont touchés, dans la limite du nombre de cibles de l'arme. Si le groupe compte plus de personnes touchées que le maximum de cibles de l'arme, infligez les dégâts aux plus hauts degrés d'échec.

TIRS D'ARMES AUTOMATIQUES

Certaines armes de guerre sont conçues pour tirer en rafales soutenues et noircir la zone de leurs projectiles. Les pistolets mitrailleurs et les fusils d'assaut entrent dans cette catégorie.

Si une arme est prévue pour le tir automatique, elle aura un double profil de cadence de tir. La première caractéristique vous donne le nombre de tirs ordinaires que peut effectuer l'arme par tour. Le second profil correspond au tir automatique.

Le profil de tir automatique comprend trois caractéristiques: cibles, taux et dépense. Le premier chiffre correspond aux cibles, c'est-à-dire le nombre de cibles individuelles pouvant être visées par le tir automatique dans un arc de 180° en face du tireur. Une cible ne peut être visée qu'une fois par rafale. Le deuxième chiffre correspond au taux, c'est-à-dire le nombre de balles qui touchent une cible atteinte par la rafale. Enfin le troisième chiffre correspond à la dépense, c'est-à-dire la quantité de munitions utilisée en une rafale. Si votre personnage n'a plus assez de munitions dans son chargeur pour atteindre ce chiffre, il ne peut pas tirer en automatique jusqu'à ce qu'il recharge.

Par exemple, un fusil d'assaut léger AR-25 a un profil de tir automatique de 4/1-5/30. En rafale, l'utilisateur peut tirer sur quatre cibles différentes, les toucher chacune de 1 à 5 balles (un demi-dé), et ce tir utilise 30 des 60 points d'autonomie du fusil (la moitié d'un chargeur).

Pour tirer en rafale, il faut d'abord réaliser un test d'attaque contre lequel toutes les cibles se défendent (avec un malus de -2, à cause de la grande cadence de tir). Une attaque de tir automatique utilise toutes les actions d'un personnage pour ce tour (il ne peut réaliser qu'une action gratuite supplémentaire). Chaque cible fait ensuite son jet de défense contre l'unique jet d'attaque. Les dégâts sont déterminés de manière spécifique. Lancez d'abord la quantité donnée par le taux de l'arme (généralement un demi-dé, soit un résultat allant de 1 à 5). Cela vous donne le nombre de projectiles ayant atteint la cible. Prenez les dégâts normaux d'une munition (marge de réussite + dégâts de l'arme) et ajoutez les dégâts de base de l'arme pour chaque touche après la première. La cible n'a droit qu'à un seul jet d'Armure pour réduire les dégâts même si elle est touchée par plusieurs munitions. Déterminez séparément les dégâts pour chaque cible touchée.

Par exemple, vous touchez une cible d'une rafale d'AR-25, en battant son jet de défense de 3. Vous lancez un demi-dé; un résultat de 8 sur le dé donne finalement 4 une fois divisé par deux, ce qui indique que quatre balles ont atteint la cible. Pour calculer les dégâts, vous obtenez 1 dé pour la marge de réussite, 1 dé pour les dégâts de l'arme, et 3 autres dés pour les touches supplémentaires. Vous lancez donc cinq dés de dégâts, alors que la cible n'a droit qu'à un seul jet d'Armure.

Certaines armes automatiques peuvent faire assez de dégâts pour endommager les cibles possédant une échelle d'Intégrité (que nous verrons plus loin). Tous les 50 points de dégâts, ces armes infligent une perte d'un point d'Intégrité. Malgré tout, cela reste difficile d'endommager des cibles possédant une échelle d'Intégrité.

Rafale de trois

Toutes les armes à tir automatique peuvent tirer des rafales de trois. Passer d'un mode de tir à l'autre est une action gratuite. Il n'y a pas de malus aux tests pour tirer en rafale de trois. Si la rafale est réussie, utilisez la marge de réussite + 1 pour déterminer les dégâts infligés. Une cible n'a droit qu'à un seul jet d'Armure (et non trois) pour réduire les dégâts.

Tir de couverture

Les armes automatiques peuvent être utilisées pour effectuer des tirs de couverture. Le but d'un tir de couverture n'est pas forcément de toucher l'ennemi, mais surtout de le tenir à distance. Pour faire un tel tir, effectuez un jet d'attaque de tir automatique normal, même si vous n'avez pas de cible précise. Les dix premières cibles qui passent dans l'arc de 180° à courte portée devant le tireur doivent se défendre ou être touchées par quelques balles. Traitez les attaques réussies comme des rafales de trois pour ce qui est de calculer les dégâts.

VISER

Vous pouvez prendre le temps de viser avec vos armes à distance. Si vous utilisez une action pour viser, vous obtenez un bonus de +4 au test pour votre prochaine attaque. Si vous utilisez deux actions, ce bonus passe à +6, mais il s'agit là du maximum. Les bonus de visée sont perdus si vous devez vous défendre entre l'action de visée et l'action de tir.

BONUS CINÉMATIQUE

Quand un joueur prend le temps de décrire soigneusement son action, il gagne un bonus de +1 aux tests pour cette action. Cette règle est entièrement optionnelle, et c'est au narrateur de décider s'il l'adopte ou pas. Toutes les actions ne méritent pas forcément ce bonus, mais c'est assez alléchant pour motiver les joueurs (le narrateur ayant le dernier mot). Les bonus cinématiques ne s'appliquent pas aux figurants ordinaires, mais le narrateur est tout de même invité à décrire leurs actions.

PROUESSES PHYSIQUES

Il sera parfois important de connaître les limites physiques de votre protagoniste. Voici quelques règles supplémentaires pour les déterminer.

ENDURANCE ET FATIGUE

Même le plus endurant des personnages a ses limites. Un protagoniste peut marcher un nombre de jours égal à sa Ténacité (en faisant des pauses pour manger et dormir) avant de devoir s'arrêter pour une journée de repos. Un personnage peut également courir à la moitié de sa vitesse maximale pendant un nombre d'heures égal à sa Ténacité, ou à pleine vitesse pendant un nombre d'heures égal à la moitié de sa Ténacité (petit clin d'œil à l'influence anime de *CthulhuTech*). C'est plus fatigant de nager et escalader : un protagoniste peut nager ou escalader à la moitié de sa vitesse maximale pendant un nombre d'heures égal à la moitié de sa Ténacité, ou à pleine vitesse pendant un nombre d'heures égal au quart de sa Ténacité (arrondir à l'inférieur). Enfin, un protagoniste peut effectuer un effort physique intense ou combattre pour un nombre de minutes égal à sa Ténacité, et rester éveillé pendant un nombre de jours égal au quart de sa Ténacité (arrondir à l'inférieur).

Un protagoniste qui dépasse un de ces seuils est abattu par l'épuisement. Il peut ainsi rester éveillé pendant un nombre de jours maximum égal à sa Ténacité, mais pour chaque jour au-delà du seuil normal (un quart de la Ténacité), il doit effectuer un test de Ténacité. Un échec signifie que le personnage subit un malus de -2 pour toutes ses actions à cause de la

fatigue. Une réussite permet de réduire le malus à -1, mais les effets sont cumulatifs d'un jour sur l'autre. Au terme de cette durée maximale, le personnage s'écroule, même s'il a recours à des drogues.

Pour ce qui est du combat ou de l'effort physique intense, la limite normale est d'un nombre de minutes égal à la Ténacité du protagoniste. L'effort n'est pas forcément continu, il s'agit d'une limite par heure. Pour chaque minute supplémentaire au-delà de sa valeur de Ténacité, le protagoniste doit effectuer un test de Ténacité. Un échec signifie que le personnage subit un malus de -2 pour toutes ses actions à cause de la fatigue. Une réussite permet de réduire le malus à -1, mais les effets sont cumulatifs d'une minute sur l'autre. Une fois le nombre maximum de minutes atteint, le protagoniste est obligé de se reposer et ne peut entreprendre d'activité soutenue.

La marche, la course et la nage suivent les mêmes règles. Vous pouvez ainsi aller jusqu'au double de la limite de sécurité (en jours pour la marche, en heures pour courir, nager et escalader). Un protagoniste qui fait du surplace peut tenir deux fois plus longtemps. Dans le cas d'activités multiples, suivez les règles de la plus fatigante.

Les malus liés à l'épuisement s'appliquent pendant une durée égale au dépassement de limites effectué par le protagoniste, et s'estompent au rythme selon lequel ils sont apparus. Une activité physique pendant le temps de récupération bloque la diminution du malus pendant la durée de l'activité.

ESCALADE

Un personnage peut escalader à une vitesse maximale égale au tiers de sa vitesse maximale au sol. Tout le monde peut grimper sur de petites parois avec des bonnes prises, mais un personnage de niveau Étudiant ne pourra grimper qu'à un sixième de sa vitesse maximale au sol. La vitesse et la difficulté d'une escalade pour un protagoniste dépendent beaucoup du type de surface. Les parois rocheuses qui nécessitent du matériel d'escalade ralentiront un novice, mais un maître pourra se glisser sans souci jusqu'au sommet. Les conditions climatiques affectent également l'escalade. Par exemple une pluie glissante, de fortes rafales de vent ou un soleil de plomb peuvent rendre l'obstacle plus difficile à surmonter.

LEVAGE

Ce que peut soulever un personnage dépend de sa Force. Le tableau suivant vous donne la capacité de levage, c'est-à-dire la masse maximale que peut soulever un protagoniste en fonction de sa Force. Cela vous donne également un ordre d'idée de ce qu'il est possible de réaliser avec les prouesses de Force. Arracher une porte de ses gonds ne devrait pas faire peur à quelqu'un qui peut soulever une tonne.

Un protagoniste peut soulever des objets plus lourds que la normale grâce à une prouesse de Force. Soulever quelque chose comme s'il disposait d'un point de Force supplémentaire est un test Ardu. Augmenter sa Force de soulevement de 2 points nécessite un test Difficile ; l'augmentation de 3 points nécessite un test Très difficile ; l'augmentation de 4 points nécessite un test Légendaire. Quand deux personnages ou plus agissent ensemble, la masse qu'ils peuvent soulever est égale à la somme des masses maximales qu'ils peuvent soulever individuellement.

Transporter les choses lourdes est une autre paire de manches. Un protagoniste peut se déplacer à sa vitesse maximale en portant un objet de masse inférieure ou égale à la moitié de sa capacité de soulèvement. Si l'objet pèse entre la moitié et les trois-quarts de la capacité de soulèvement du protagoniste, celui-ci peut se déplacer à la moitié de sa vitesse maximale. Enfin, le protagoniste ne peut plus avancer qu'à un quart de sa vitesse maximale s'il porte une masse dépassant les trois-quarts de sa capacité de soulèvement.

Bien sûr, le volume, la taille ou les prises peuvent rendre les objets plus ou moins faciles à soulever. Utilisez votre bon sens, en gardant cette section comme ordre d'idées.

CAPACITÉ DE LEVAGE

ATTRIBUT FORCE	MASSE
1	15 kg
2	20 kg
3	25 kg
4	40 kg
5	50 kg
6	75 kg
7	125 kg
8	200 kg
9	350 kg
10	500 kg
11	650 kg
12	800 kg
13	1 000 kg
14	1 250 kg
15	1 500 kg
16	2 tonnes
17	3 tonnes
18	4 tonnes
19	5 tonnes
20	6 tonnes

MOUVEMENT

Il sera parfois important de savoir précisément comment se déplacent les personnages. Demandez-vous d'abord sur quel support vous allez suivre les mouvements. Vous pouvez dessiner des plans à l'échelle 2,5 cm pour 1 mètre, ou bien utiliser un quadrillage avec cette même échelle. Une fois que vous serez fixé, suivez ces quelques étapes :

1. Tout d'abord, déterminez si vous maintenez la vitesse, si vous accélérez ou si vous ralentissez. Tout ce qui bouge a une vitesse maximale, qui peut être atteinte si la machine ou créature ne fait rien d'autre. Les êtres vivants peuvent atteindre leur vitesse maximale (ou ralentir) en un tour. Néanmoins, si vous bougez à plus de la moitié de votre vitesse maximale, les attaques que vous portez dans ce tour subissent des malus (cf. page 120).
2. Une fois la vitesse choisie pour ce tour, déterminez de combien de mètres vous vous déplacez. Si nécessaire, faites la conversion en carrés (de 2,5 cm).
3. Vous pouvez vous déplacer à chaque fois que vous effectuez une action dans un tour. Vous pouvez utiliser tout votre mouvement lors de votre première action, lors de votre dernière action, ou bien le répartir à votre guise sur toutes vos actions. Tout mouvement non utilisé doit l'être avant la fin de votre dernière (ou unique) action. Si vous vous déplacez plus lentement que la

moitié de votre vitesse maximale, vous pouvez si vous le souhaitez vous déplacer moins vite vous ne pouvez que ralentir de moitié (ce qui prend un tour complet, et non pas simplement une action).

4. En plus d'un déplacement, vous pouvez effectuer jusqu'à deux des actions suivantes : sauter (horizontalement ou verticalement), escalader à votre vitesse d'escalade, décoller à votre vitesse actuelle (si vous pouvez voler) ou atterrir et maintenir la vitesse (si vous étiez en train de voler). Si vous êtes en train de nager, vous ne pouvez bien évidemment pas effectuer ces actions.

Si vous souhaitez porter une attaque de corps à corps pendant votre tour, vous devez effectuer un jet de dés pour rompre le combat afin de poursuivre votre déplacement (cf. page 120). Sinon, vous devez vous arrêter et engager le combat.

La qualité du terrain peut limiter la vitesse maximale d'un personnage. Le terrain difficile divise la vitesse maximale par deux, et le terrain très difficile la divise par quatre. Pour plus d'informations concernant le terrain, reportez-vous à la page 131.

NAGER

Un personnage peut nager à une vitesse égale au tiers de sa vitesse maximale au sol (si tant est qu'il sait nager). La compétence Athlétisme permet au minimum de garder la tête hors de l'eau, mais un étudiant ne peut nager qu'à un sixième de sa vitesse maximale au sol. De plus, les créatures non-amphibies subissent un malus aux tests de -1 pour toutes leurs actions dans et sous l'eau. Tout dépend aussi des conditions : vagues, courants, flux... Seuls les personnages dans un sous-marin ou en mecha spécialisé, ou encore les tagers, devraient pouvoir survivre à la pression des grands fonds.

PROJECTION

Un protagoniste peut lancer des objets d'un kilo ou moins jusqu'à une distance en mètres égale à 10 fois sa valeur de Force. Il peut lancer jusqu'à 10 mètres des objets faisant 10 % de sa capacité de soulèvement, jusqu'à 5 mètres ceux faisant 50 % de sa capacité de soulèvement, et jusqu'à deux mètres ce qui pèse jusqu'à 75 % de sa capacité de soulèvement.

Certaines armes de jet comme les dagues ont des portées qui ne dépendent pas de la Force du lanceur. Néanmoins, ces armes peuvent bénéficier des dégâts supplémentaires liés à une Force élevée.

SAUTER

En hommage aux anime qui ont inspiré *CthulhuTech*, les protagonistes peuvent sauter bien plus loin qu'un individu réel. La distance de base qu'un protagoniste peut sauter est de deux mètres horizontalement ou un mètre verticalement. Il peut toutefois tenter un plus grand saut avec un test d'Athlétisme. Le degré du test dépend de l'ampleur du saut. Doubler (x2) la distance de base requiert un test Ardu ; la tripler (x3) en nécessite un Difficile ; la quadrupler (x4) est Très difficile ; enfin la quintupler (x5) est Légendaire. La vitesse peut donner un coup de pouce. Si le protagoniste se déplace à plus de la moitié de sa vitesse maximale, réduisez le degré d'un cran.

EXPLOSIFS

Les explosifs ont un traitement un peu particulier. Cette section détaille les règles pour les grenades et les charges de démolition.

RAYON D'EXPLOSION

Certains explosifs ont un rayon d'explosion primaire et secondaire. Les personnages pris dans le rayon d'explosion primaire subissent tous les dégâts de l'explosion ; ceux pris dans le rayon secondaire en subissent la moitié.

GRENADES

Les grenades ne suivent pas les règles habituelles de projection. En effet, une grenade explose, qu'elle trouve sa cible ou non, il n'y a donc pas à réaliser d'opposition. Le lanceur utilise sa compétence Armes de jet pour envoyer une grenade sur une cible immobile. La portée est déterminée en divisant la distance de jet maximale du lanceur par trois. Le premier tiers correspond à la portée courte, le second tiers à la portée moyenne et le troisième à la portée longue. Les grenades n'ont pas de portée extrême. Si le test est manqué, la grenade dévie (suivez les règles des tirs indirects). Si le test est réussi, la grenade arrive là où le souhaitait le lanceur et touche tout ce qui se situe dans son rayon d'explosion.

DÉMOLITION

L'état de santé d'un être vivant se mesure avec la Vitalité, mais celui d'une structure se mesure avec l'Intégrité (détailé en page 127). Les charges de démolition sont conçues pour infliger des dégâts hybrides, mais uniquement lorsqu'elles sont utilisées par un personnel compétent. Lorsqu'un test de Démolition pour actionner une charge est réussi, la charge inflige des dégâts hybrides. Si le test est manqué, elle n'inflige ses dégâts qu'à la Vitalité ; les structures ne sont qu'éraflées, mais l'explosion peut être mortelle pour les êtres vivants.

ÉVITER LE CHOC

Si votre protagoniste se retrouve pris dans une explosion, il a de même une mince chance d'en réchapper. Que ce soit en profitant d'un abri quelconque ou par un hasard incroyable, un protagoniste peut espérer ne subir que la moitié des dégâts normaux. Lancez un dé et croisez les doigts : sur un résultat de 9 ou 10, votre protagoniste ne subit que la moitié des dégâts de l'explosion. Vous pouvez également utiliser un point dramaturgique pour obtenir le même résultat.

SAUTER SUR LA GRENADE

Pour protéger les autres de l'explosion, vous pouvez choisir de vous sacrifier et de bondir sur une grenade. Votre corps limite l'explosion et reçoit les dégâts maximums pour ce type de grenade. Les dégâts maximums d'une grenade sont calculés de la manière suivante : prenez la valeur de dégâts de la grenade, ajoutez-y deux dés et multipliez le tout par dix. Cela ne fonctionne que pour les grenades, et n'est pas possible pour les plus gros explosifs.

RISQUES NATURELS

Les monstres horribles ou les tirs d'armes à feu ne seront pas les seules choses qui menaceront la santé de votre protagoniste. Le feu, la noyade ou les chutes sont autant de risques naturels qui peuvent mettre votre vie en danger. Quand un protagoniste se retrouve face à un de ces risques, le narrateur détermine les dégâts subis selon la situation. L'armure ne protège pas toujours, utilisez votre bon sens.

Les risques naturels sont innombrables. Nous avons ici repris ceux qui nous semblent les plus communs.

CHUTE

Les dégâts d'une chute ne se ressentent pas pendant la chute, et ne dépendent donc pas du temps pendant lequel votre protagoniste tombe. En règle générale, un personnage subira 2 dés de dégâts pour 5 mètres de chute. Le narrateur pourra ajuster cette valeur selon la surface de réception : tomber sur du sable pourrait n'infliger que 1 dé de dégâts pour 5 mètres, alors que s'écraser sur du béton en causerait 4.

ÉCRASEMENT

Les dégâts liés à un écrasement dépendent de la proportion du corps du protagoniste qui se retrouve écrasée, et par quoi. Si seulement une partie du corps est écrasée ou que l'objet n'est pas si lourd que ça, les dégâts peuvent n'être que de 1 ou 2 dés par tour. Par contre, une voiture qui atterrit sur vous infligerait plutôt 6 dés de dégâts. C'est au narrateur de prendre une décision appropriée à la situation.

FEU/CHALEUR/FUMÉE

Pris individuellement, ces facteurs ne devraient pas être mortels immédiatement, et n'infligeraient que 1 ou 2 dés de dégâts par tour. Néanmoins, s'ils sont réunis, par exemple si un protagoniste est coincé dans un bâtiment en feu, la situation peut vite devenir dramatique.

NOYADE/ASPHYXIE

Le manque d'air est toujours dangereux, et inflige 4 à 6 dés de dégâts par tour. Cela s'applique à partir du moment où le personnage n'a plus d'air dans ses poumons (généralement 30 secondes à une minute). Toutefois, vous aurez peut-être le moyen d'avoir un peu d'air, auquel cas le narrateur ajustera les effets en conséquence.

DÉGÂTS

1 dé par tour
2 dés par tour

4 dés par tour

6 dés par tour

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Conditions dangereuses; l'exposition à l'environnement affecte la santé du personnage.

Conditions très dangereuses; l'exposition à l'environnement durant plus de quelques instants affecte très sérieusement la santé du personnage.

Condition mortelles; l'exposition à l'environnement durant plus de quelques secondes infligera de lourds dégâts au personnage et pourrait même lui coûter la vie.

Condition extrêmement mortelles; si le personnage ne parvient pas à se dégager très rapidement de cet environnement, sa mort est certaine.

SOINS

Lorsqu'un protagoniste sera blessé, il voudra prendre un peu de temps pour se soigner. La capacité d'un personnage à récupérer dépend du type de soin qu'on lui prodigue et s'il se repose ou non pendant sa récupération.

Le tableau du temps de guérison vous présente le temps nécessaire pour récupérer d'un niveau de Blessures au suivant, ce qui dépend de la qualité des soins prodigués. La guérison naturelle a ses limites. C'est suffisant si vous n'avez que quelques égratignures ou contusions. Un technicien médical d'urgence (TMU) est quelqu'un qui dispose de la compétence Médecine au niveau étudiant, novice ou adepte, connaissant des méthodes de sauvetage. Un véritable médecin a atteint le niveau d'expert ou de maître dans la compétence Médecine, et est capable de guérir quasiment tous les maux. Les soins nécessitent un test étendu.

L'équipement joue aussi un rôle. La colonne Médecin considère que les soins sont prodigués par un docteur compétent, mais au sein d'un hôpital ou par le biais de visites régulières pour ce qui est des Blessures modérées ou moins graves. Pour les TMU, les soins sont censés avoir lieu au moins dans un environnement propre avec un minimum de soins infirmiers. Sans ces installations, les soins d'un médecin sont équivalents à ceux d'un TMU, et ceux d'un TMU équivalents à la guérison naturelle.

Le temps de guérison est cumulatif d'un niveau de Blessures à un autre. Passer de Blessures légères à Indemne prend cinq semaines par guérison naturelle (le mois nécessaire pour passer de Blessures légères à Égratignures, puis encore une semaine pour passer de ce niveau à Indemne). Pour savoir combien le protagoniste regagne de points de Vitalité par jour, répartissez sa Vitalité de manière uniforme sur la durée du soin. Par exemple, un personnage ayant une Vitalité de 10 qui récupère du niveau Égratignures au niveau Indemne récupère un point par jour et deux points un jour sur deux.

Un personnage qui tente d'en soigner un autre doit réussir des tests de Médecine. Se soigner soi-même requiert des tests de prouesse de Ténacité. Ces tests se font à intervalles réguliers sur toute la durée du temps de soin, comme n'importe quel test étendu. Par exemple, passer naturellement de Blessures légères à Égratignures prend un mois et requiert deux tests (degré Moyen). Ces tests s'effectuent donc toutes les deux semaines. Si un test est manqué, l'intervalle de temps n'a servi à rien, et le patient doit attendre plus longtemps (seulement une journée dans le cas des Égratignures). Si le test est un échec critique, les soins ont aggravé les choses et le patient passe au niveau de Blessures supérieure.

Si le patient ne se repose pas, les temps de guérison pour les niveaux de Blessures modérées, Blessures graves et Mourant sont doublés.

L'arcanothérapie utilise la magie pour aider au processus de guérison. Les sortilèges de transformation Raccorder la chair et Purifier la forme, et l'onguent analeptique enchanté font partie intégrante de l'arcanothérapie et sont détaillés au Chapitre onze.

TEMPS DE GUÉRISON

GUÉRISON	Degré	Naturelle	TMU	Médecin
De Égratignures à Indemne	Facile	1 semaine	3 jours	3 jours
De Légères à Indemne	Moyen	1 mois	2 semaines	2 semaines
De Modérées à Légères	Ardu	6 semaines	1 mois	2 semaines
De Graves à Modérées	Difficile	2 mois	6 semaines	1 mois
De Mourant à Graves	Très difficile	3 mois	3 mois	2 mois

PHYSIOLOGIE DES NAZZADI

Les migos n'ont pas inventé l'eau tiède en créant les nazzadi. L'anatomie d'un nazzadi est quasiment identique à celle d'un humain. Quelques organes ne seront pas forcément à la même place, mais ils sont tous là et fonctionnent de la même manière. L'ADN nazzadi est si proche de celui des humains que le croisement entre les deux espèces est possible. Pour les soins médicaux, les nazzadi sont traités comme des humains à tous les égards.

COMAS (OPTIONNEL)

Quand un protagoniste a été blessé jusqu'à être Mourant, il peut tomber dans le coma. Chaque fois qu'un personnage atteint le niveau de Blessures Mourant, il doit effectuer un test de prouesse de Ténacité Ardu. Si le test est réussi, il ne tombe pas dans le coma, mais risque tout de même de mourir dans l'heure s'il ne reçoit pas de soins. Si le test est raté, le protagoniste tombe dans le coma.

Une fois dans le coma, faites un autre test de Ténacité de degré Ardu. Si le test est réussi, le personnage a comme d'habitude une heure pour recevoir des soins pour éviter la mort. Si le test est manqué, il expire au bout d'un nombre de minutes égal à sa Ténacité.

Une fois stabilisé, un personnage dans le coma peut être soigné normalement. Après un mois de soins, faites un test de Ténacité Moyen: un succès signifie que le personnage sort du coma. Un échec à ce test entraîne un mois d'attente supplémentaire, et augmente le degré d'un rang. Les tests peuvent ainsi échouer

jusqu'à atteindre le degré Légendaire, qui est le maximum. Plus quelqu'un est dans le coma, plus il y reste.

Les créatures disposant d'une faculté de régénération peuvent elles aussi tomber dans le coma, mais en émergent au bout d'une heure. Les tagers sous leur forme de mortels sortent du coma au bout d'une journée. Les changeformes arcaniques comme les tagers et les dhohanoides reprennent leur forme mortelle lorsqu'ils tombent dans le coma (ce qui peut être fatal à un tager vu la différence de Vitalité entre les deux formes).

RÉGÉNÉRATION

Les tagers et certains monstres peuvent régénérer à chaque tour de combat. Puisque 5 secondes leur suffisent pour regagner de la Vitalité, ils récupèrent très rapidement en temps normal. La régénération leur permet de faire repousser les membres ou organes perdus ou endommagés, ainsi que de réparer leur armure naturelle.

La plupart des monstres ont un seul taux de régénération, mais les tagers en ont deux. Lorsqu'ils sont transformés, ils récupèrent un certain nombre de points de Vitalité toutes les cinq secondes, mais sous leur forme mortelle ils ne regagnent qu'un seul point par heure. Les dégâts subis sont transférés d'une forme à l'autre, si bien que le niveau de Blessures peut monter ou descendre selon la Vitalité. Les dégâts subis sous forme humaine ne peuvent pas être régénérés par le symbiote, ces dégâts ne se régénèrent donc qu'au rythme d'un point de Vitalité par heure. Toutefois, les dégâts subis sous forme symbiotique sont récupérés au rythme approprié selon la forme.

DOULEUR RÉELLE

Comme beaucoup de choses dans *CthulhuTech*, les règles de soin marquent l'écart entre le cinéma et la réalité. Dans le monde réel, la récupération est plus aléatoire, plus longue, et subit davantage de complications. Mais ici, nous avons affaire à des protagonistes, et même si nous voulons qu'ils soient vite prêts à en découdre, nous avons voulu garder un minimum de réalisme. Si vous voulez que vos personnages retournent à l'action rapidement, donnez leur un accès plus facile à l'arcanothérapie.

COMBAT DE MECHAS

Le combat de mechas fonctionne avec les mêmes bases de combat, mais se déroule à une échelle différente. D'une façon générale, un mecha augmente les capacités de son pilote; ainsi, vous conserverez les attributs et compétences de votre protagoniste, mais en utilisant les capteurs, armes et armure de la machine.

ÉCHELLE D'INTÉGRITÉ

Si l'on compare le combat de mechas au combat de base, la plus grande différence tient à l'échelle utilisée. La santé et la force vitale des petits êtres vivants se mesurent avec la Vitalité, alors que l'état des bâtiments, des grandes créatures, des véhicules et des mechas se mesure avec l'Intégrité.

Si l'on rapporte ces deux caractéristiques à une même échelle, 1 point d'Intégrité vaut 50 points de Vitalité. Autrement dit, une arme infligeant des dégâts exprimés en Intégrité devrait tuer instantanément un être vivant, alors qu'une arme diminuant la Vitalité n'a que peu de chances ne serait-ce que d'effrayer une machine de guerre cuirassée comme un mecha. Les armes et armures sont conçues à quelques exceptions près pour une seule des deux échelles. D'une manière générale, s'il s'agit d'un combat ordinaire, on utilise la Vitalité, et s'il s'agit d'un combat de véhicules ou de mechas, on utilise l'Intégrité.

Toutefois, cela ne signifie pas qu'une arme à l'échelle de Vitalité ne peut pas infliger de dégâts aux choses possédant une échelle d'Intégrité. Si une chose à l'échelle d'Intégrité n'a pas d'armure, comptez les dégâts de Vitalité qui lui sont infligés. 50 points de Vitalité correspondent à un point d'Intégrité. Ainsi, une mitrailleuse à l'échelle de Vitalité peut tout à fait démolir une moto ou une voiture. Mais si la chose à l'échelle d'Intégrité a

CRÉATURES À L'ÉCHELLE D'INTÉGRITÉ

Dans cette section, nous évoquons les combats à l'échelle d'Intégrité, dont les combats de mechas sont les plus représentatifs. Cependant, les bêtes à l'échelle d'Intégrité rentrent dans cette catégorie. Avec un peu de bon sens, vous n'aurez pas de mal à les intégrer dans vos combats de mechas: elles agissent comme des créatures vivantes, mais à une plus grande échelle.



une armure, n'y pensez même pas. Un dé d'armure à l'échelle d'Intégrité annule en moyenne 250 points de dégâts de Vitalité par attaque. Néanmoins, cette armure perd son efficacité en étant endommagée, et la machine devient alors vulnérable aux dégâts de Vitalité. Les armes conçues pour infliger des dégâts hybrides font des dégâts équivalents aux deux échelles.

TOUR DU COMBAT DE MECHAS

Les mechas ont été conçus pour augmenter les capacités de leurs pilotes. Le combat de mechas fonctionne donc comme un combat de base. Le tour de combat garde la même structure. Nous allons donc ici voir les différences par rapport à un combat ordinaire.

1. Déterminer l'initiative

La plupart des mechas confèrent un modificateur aux Réflexes de leur pilote. Pour déterminer l'initiative, lancez 1 dé et ajoutez le résultat aux Réflexes modifiés du pilote. Le mecha ayant obtenu le plus haut score agit en premier, et les autres suivent par ordre décroissant d'initiative. Les initiatives égales agissent en même temps.

Dans les grands combats (généralement, les affrontements opposant plus de cinq mechas) l'initiative est déterminée pour toutes les unités d'un même type plutôt qu'individuellement. Utilisez le mecha disposant de la valeur de Réflexes la plus élevée de son type pour déterminer l'initiative pour le groupe. Le type de mecha ayant obtenu le plus haut résultat agit en premier, puis chaque groupe agit par ordre décroissant d'initiative. Les initiatives égales agissent en même temps – faites alterner un mecha de chaque groupe jusqu'à ce qu'ils aient tous agi.

2. Déclarer le nombre d'actions

En général, les mechas modifient le nombre d'actions de leur pilote. Hormis cela, cette étape fonctionne comme pour un combat ordinaire. Habituellement, un personnage ne peut pas entreprendre plus de trois actions par tour, mais le système multitétra d'un mecha augmente ce maximum à 4 pour un pilote humain. Réaliser 4 actions dans un tour impose un malus aux tests de -6 pour toutes les actions.

Pour optimiser l'effet collatéral de connexion pilote, les mechas ont une forme similaire à celle de leur pilote. La plupart sont donc humanoïdes et bipèdes. Cependant, certains pilotes sont des extraterrestres (comme les migos) et leur anatomie comprend plusieurs paires de membres. Cela modifie encore les règles normales sur les actions.

Si un mecha a une queue ou une langue, même si le pilote est normalement humanoïde, il peut utiliser jusqu'à 5 actions par tour. La cinquième action doit être réalisée avec la queue ou la langue. Cet appendice supplémentaire suit les règles normales des malus pour les actions multiples, et entreprendre 5 actions par tour impose un malus aux tests de -8 pour toutes les actions.

Si le pilote est un extraterrestre avec plus de quatre membres, le mecha peut aussi être équipé d'appendices supplémentaires. Dans ce cas, le pilote peut aussi entreprendre 5 actions par tour. Une fois encore, cela impose un malus aux tests de -8.

Si un mecha extraterrestre dispose à la fois d'une queue ou d'une langue et de membres supplémentaires, le pilote peut entreprendre jusqu'à 6 actions en un seul tour. La sixième action doit

être réalisée avec la queue ou la langue. Entreprendre 6 actions impose toujours un malus aux tests de -8 pour toutes les actions (il s'agit de la limite de malus des actions multiples).

3. Résoudre les oppositions de combat

La plupart des mechas modifient l'Agilité et la Perception de leurs pilotes. Mis à part cela, les oppositions d'attaque et de défense fonctionnent de la même manière que pour les combats ordinaires. Toutefois, la taille des mechas impliqués peut conférer un modificateur. Si l'attaquant est plus grand que le défenseur, il subira un modificateur d'opposition négatif. Reportez-vous au tableau ci-dessous : le malus est égal à la différence entre le modificateur du plus grand mecha et celui du plus petit. Si le mecha attaquant est de même taille ou plus petit que le défenseur, il ne subit pas de malus.

Par exemple, un Broadsword du NGP (mecha moyen) tire sur un Anisoptère migo (petit mecha). Le pilote du Broadsword subit un malus de -1 à son attaque (le modificateur pour un mecha moyen est de 2, auquel on soustrait le modificateur de 1 des petits mechas).

MODIFICATEURS DE TAILLE	
TAILLE DU MECHA	MODIFICATEUR
Minuscule	0
Petit	1
Moyen	2
Grand	3
Béhémoth	4

4. Calculer les dégâts

Pour calculer les dégâts, suivez le même processus que pour un combat ordinaire. Additionnez les dés lancés selon la différence entre jet d'attaque et de défense, l'arme, et au corps à corps la Structure (Force) du mecha. Les dégâts s'appliquent toutefois à l'Intégrité plutôt qu'à la Vitalité.

5. Appliquer les Blessures

Comme les êtres vivants, les mechas ont une échelle de six niveaux de Blessures. Les dégâts d'Intégrité sont appliqués au schéma de Dégâts de la même manière que les dégâts de Vitalité s'appliquent au schéma de Blessures des êtres vivants. Les armures fonctionnent de la même façon, mais au niveau de l'Intégrité.

En plus des malus liés aux niveaux de dégâts structurels, vous devez aussi surveiller les erreurs système, qui représentent la détérioration des différents systèmes de votre mecha. Les erreurs système sont détaillées à la page 131.

6. Actions supplémentaires

Une fois que chaque pilote ou groupe de mechas a accompli sa première action, reprenez le processus pour la deuxième action en conservant l'ordre d'initiative. Répétez cela pour toutes les éventuelles actions supplémentaires, de trois à six, sans oublier d'appliquer les malus d'actions multiples.

7. Système de contrôle structurel et régénération

Les mechas ont quasiment tous une sorte de système de réparation interne. Le tour de combat des mechas comprend donc une étape supplémentaire pour l'utiliser. Quand toutes les actions d'un tour ont été effectuées, les mechas avec leur système de contrôle structurel et les engels avec leur régénération récupèrent

un certain nombre de points d'Intégrité (cette valeur est précisée pour chaque mecha dans le Chapitre dix).

Une fois l'étape 7 terminée, reprenez un nouveau tour à l'étape 1 jusqu'à ce que le combat soit résolu.

SITUATIONS SPÉCIALES DES MECHAS

La plupart des règles de situations spéciales du combat de base s'appliquent au combat de mechas. Il existe toutefois quelques ajouts et différences.

BÂTIMENTS ET VÉHICULES

Pour vous donner une idée de l'échelle, voici quelques valeurs d'Intégrité pour quelques bâtiments et véhicules. Convertissez-les en niveaux de dégâts structurels comme d'habitude. L'Intégrité générale représente la difficulté qu'il y a à détruire un objet (une fenêtre non blindée est normalement plus facile à casser).

BÂTIMENTS ET VÉHICULES	
OBJET	INTÉGRITÉ
Moto	½ point
Voiture moyenne	2
Voiture de police	3
Tank SWAT	5 (Armure 1/1)
Bâtiment en ciment, 2 étages	10
Gratte-ciel	30

CHARGE

Foncer à pleine vitesse sur l'ennemi est une action à double tranchant. La cible subira davantage de dégâts, mais vous-même en subirez également. Pour qu'une charge soit efficace, vous devez vous déplacer plus vite que 80 km/h. Entre 81 et 160 km/h, une charge réussie ajoute deux dés supplémentaires aux dégâts liés au succès, aux armes et à la Force. Entre 161 et 320 km/h, vous obtenez 4 dés supplémentaires. Une charge ratée signifie simplement que vous êtes passé à côté de votre cible. En contrepartie, vous subissez la moitié (arrondissez à l'inférieur) des dégâts infligés par la charge. L'armure s'applique normalement.

NIVEAUX DE DÉGÂTS STRUCTURELS

Les niveaux de dégâts structurels sont similaires aux niveaux de Blessures, mais s'appliquent aux mecha, aux véhicules et aux structures à l'échelle d'Intégrité. Les créatures à l'échelle d'Intégrité suivent les règles de Vitalité et de niveaux de Blessures, mais à l'échelle supérieure. Les niveaux de dégâts structurels représentent l'état structurel général de la machine ou de la structure, et chaque niveau est égal à sa valeur d'Intégrité. La seule exception est le niveau Intact, qui ne s'applique que lorsque l'engin ou structure n'a subi aucun dégât.

Chaque niveau de dégâts structurels est associé à certains malus et caractéristiques.

Intact : à la différence des autres niveaux de dégâts structurels, ce niveau n'est pas égal à l'Intégrité. Une chose n'est Intacte que si elle n'a subi aucun dégât.

Dégâts structurels superficiels : la machine a perdu un peu de sa superbe. On peut voir des impacts de tirs, des éraflures et autres traces de choc.

Dégâts structurels légers : les systèmes structurels ont quelques dégâts mineurs. Pour les machines, cela se traduit par un malus de -1 pour les actions de pilotage ou d'utilisation.

Dégâts structurels modérés : les systèmes structurels sont sévèrement atteints. Pour les machines, ces dysfonctionnements évidents se traduisent par un malus de -3 pour les actions de pilotage ou d'utilisation. De plus, elles ne peuvent réaliser que 2 actions par tour, et leur mouvement (sous toutes ses formes) est réduit de moitié. L'armure, les systèmes de contrôle structurel et la régénération des engels sont eux aussi divisés par deux. Arrondissez à l'inférieur, ce qui peut faire passer une valeur à 0.

Dégâts structurels graves : les systèmes principaux sont gravement endommagés. Pour les machines, les dysfonctionnements graves donnent lieu à un malus de -6 à toutes les actions de pilotage ou d'utilisation. Les machines ne peuvent effectuer qu'une seule action par tour et peuvent à peine bouger. Les modules-A ou les modules de projection sont inefficaces. L'armure est désormais inutile, la machine subit de plein fouet tous les dégâts. L'efficacité des systèmes de contrôle structurels est divisée par quatre ; les engels régénèrent toujours à la moitié de leur rythme naturel. Les pilotes subissent l'équivalent en Vitalité de la moitié des dégâts des attaques réussies contre la machine car les systèmes de protection sont défaillants.

Dégâts structurels critiques : la structure ou machine tombe en pièces. Les machines ne peuvent plus bouger du tout, et ne peuvent rien faire hormis éjecter le pilote. Les systèmes de protection du pilote sont complètement hors-service ; le pilote subit donc complètement l'équivalent en Vitalité des attaques portées contre la machine. L'armure est détruite, les systèmes de contrôle structurels sont hors-service, et la régénération des engels est divisée par quatre.

Détruit : la structure ou machine est détruite.

Prenons l'exemple d'un Broadsword, l'un des principaux mechas de combat du NGP, avec une Intégrité de 20. Puisque le niveau Intact ne s'applique que lorsque le mecha est effectivement intact, l'Intégrité globale du Broadsword est de 100, répartie sur les cinq autres niveaux de dégâts structurels de la façon suivante :

EXEMPLE DE NIVEAUX DE DÉGÂTS STRUCTURELS	
<i>Broadsword : Intégrité 20</i>	
NIVEAU DE DÉGÂTS STRUCTURELS	INTÉGRITÉ
Intact	0
Superficiels	1 à 20
Légers	21 à 40
Modérés	41 à 60
Graves	61 à 80
Critiques	81 à 100
Détruit	101+

TIR INDIRECT

Les roquettes et les missiles peuvent être tirés de manière indirecte, comme les grenades. Les règles de base du tir indirect pour les mechas sont similaires à celles du combat de base.

Vous pouvez estimer la situation de la cible (ce qui occasionne un malus de -4 pour ce tir) ou vous fier aux coordonnées transmises par un observateur (le malus est alors de -2). Suivez les règles des cibles immobiles pour ce qui est de déterminer le degré et la difficulté.



Si le test est réussi, la roquette ou le missile a atterri là où vous le souhaitez. Si le test est raté, le projectile manque sa cible et arrive ailleurs. Pour obtenir la distance de déviation du tir, lancez un nombre de dés qui dépend de la portée à laquelle se situait la cible. Si la cible était à courte portée, la distance de déviation vous est donnée par le résultat d'un seul dé. Si elle était à portée moyenne ou longue, lancez 2 dés et faites la somme. Enfin, lancez-en 3 et faites leur somme si elle était à portée extrême. La distance obtenue s'exprime en mètres. Lancez ensuite un autre dé sur la table suivante pour déterminer la direction de déviation. Imaginez une horloge posée à plat devant vous : 6:00 se situe devant la cible, 12:00 derrière elle. Vu que les dés n'ont que dix faces, nous avons un peu arrondi et supprimé deux heures.

DÉVIATION DU TIR	
RÉSULTAT	DÉVIATION (HORLOGE)
1	1:00
2	2:00
3	3:00
4	4:00
5	6:00
6	7:00
7	8:00
8	9:00
9	10:00
10	12:00

ROQUETTES

Certains mechas sont équipés d'un lance-roquettes multiple, un système d'armes permettant de tirer plusieurs missiles à la fois. Un pilote de mecha peut tirer ses roquettes une à une ou par salves de deux à cinq roquettes. À la différence des attaques normales, une seule opposition de combat est nécessaire. C'est tout ou rien : si le tireur gagne l'opposition, toutes les roquettes de la salve touchent leur cible. Dans le cas contraire, aucune n'atteint sa cible. Les dégâts des roquettes sont additionnés et s'ajoutent aux dégâts liés au succès. La cible n'a droit qu'à un

seul jet d'Armure pour réduire les dégâts de toute la salve (et non pas un jet pour chacune des roquettes).

Par exemple, le pilote d'un Storm nazzadi envoie une salve de 5 roquettes sur un Locuste migo. S'il remporte l'opposition de combat, chacune des cinq roquettes de la salve inflige un dé dégâts, soit un total de 5 dés qui s'ajoutent à ceux liés au succès. Le Locuste ne peut alors utiliser son armure qu'une seule fois pour réduire les dégâts, au lieu de cinq fois (un jet pour la salve entière plutôt qu'un jet par roquette).

CIBLES RAPIDES

Les machines peuvent atteindre des vitesses assez faramineuses, ce qui les rend plus difficiles à toucher. Les attaques contre une cible qui se déplace entre 80 et 160 km/h subissent un malus de -2 aux tests. Pour toucher une cible allant à une vitesse comprise entre 161 et 320 km/h, ce malus est de -4. Enfin, ce malus est de -6 pour toucher une cible allant entre 321 et 480 km/h.

SYSTÈMES FURTIFS

Un mecha peut devenir quasi indétectable grâce aux systèmes furtifs. Les règles de détection des mechas furtifs sont détaillées au Chapitre dix. La façon la plus fiable consiste à utiliser un système de détection aux rayons X, qui les rend aussi visibles qu'un éléphant dans un couloir. Un pilote équipé d'un système à rayons X peut utiliser une action à n'importe quel tour pour scanner les environs, ou utiliser l'IAL de son mecha pour détecter les mechas furtifs. Désignez une zone de 25 mètres sur 25 située dans la ligne de vue du pilote et dans la portée de 50 ou 100 mètres du système à rayons X. Un mecha furtif dans cette zone sera révélé pour ce tour, mais uniquement au pilote. Celui-ci peut bien sûr prévenir ses alliés par radio, et ceux-ci à leur tour peuvent attaquer en tir indirect. Si le mecha furtif esquive, il se révèle aux yeux de tous.

À moins qu'il ne soit détecté, la première attaque d'un mecha furtif bénéficie de l'effet de surprise. La première attaque d'un

mecha furtif peut toujours bénéficier de la surprise tant qu'il peut disparaître et rester caché. Cela rend les mechas furtifs absolument mortels.

ERREURS SYSTÈMES

Les machines ont plusieurs types de systèmes. Les systèmes structurels et principaux sont essentiels au fonctionnement de la machine, et chacun d'entre eux reste un minimum opérationnel jusqu'à la destruction du mecha. Les autres systèmes (communications, détecteurs, armes) sont plus fragiles et cessent de fonctionner lorsque la machine est endommagée. Ces systèmes ont un code erreur système qui leur est associé, correspondant au niveau de dégâts structurels auquel ils sont mis hors-service. Les codes erreurs systèmes sont

- Dégâts structurels (S)uperficiels
- Dégâts structurels (L)égers
- Dégâts structurels (M)odérés
- Dégâts structurels (C)raves
- Dégâts structurels (C)ritiques

Lorsqu'une machine passe à un niveau de dégâts structurels supplémentaire, tous les systèmes associés à ce code ES sont mis hors-service. Un système hors-service reste inutilisable jusqu'à être réparé par un technicien qualifié.

MODIFICATEURS DE TERRAIN

Certains éléments du terrain peuvent servir de couvert. Le couvert est normalement pris en compte avec les compétences de défense normales, mais vous pouvez vous mettre à couvert volontairement pour bénéficier d'un bonus en défense. Les couverts légers (peu épais ou peu résistants, ou bien couverture partielle) donnent à ceux qui vous prennent pour cible un malus de -2 pour leurs attaques. Les couverts lourds (épais, résistants, ou couverture efficace) font passer ce malus à -4. Pour bénéficier de ce bonus, un protagoniste doit utiliser une action pour se mettre à couvert. N'oubliez pas que pas mal d'armes, notamment les armes à échelle d'Intégrité, peuvent tirer à travers la plupart des couverts. Utilisez les règles de tir indirect quand la ligne de vue est gênée.

Pensez également à tenir compte de l'élévation ou des adversaires volants. Ce qui protège d'un ennemi au sol peut être tout à fait inutile contre un autre qui vient du ciel. Certains couverts, comme une jungle, sont plus efficaces face aux attaques aériennes que contre des ennemis au sol. À l'inverse, un adversaire en haut d'un immeuble pourrait bien voir par-dessus votre couvert. Suivez votre bon sens.

ARMES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Les armes de tir sont généralement inutiles lorsqu'on arrive au contact, c'est pour cela que la plupart des mechas sont équipés d'une arme de corps à corps. Un pilote peut s'il le souhaite utiliser ses systèmes de tir intégrés avec un malus de -4 aux tests. Certains systèmes d'armes intégrés peuvent être utilisés en combat rapproché sans malus : les pulvérisateurs d'acide, les lance-flammes et lance-fumigènes, et les bombes à gravitation.

PROUESSES PHYSIQUES DES MECHAS

En raison de l'échelle, les prouesses physiques des mechas (et des créatures à l'échelle d'Intégrité) suivent des règles un peu différentes.

ACCÉLÉRATION

L'accélération d'un mecha vous indique le temps en tour nécessaire à un mecha pour atteindre sa vitesse maximale ou pour ralentir. Un mecha d'accélération E atteint sa vitesse de pointe en 3 tours, et ralentit en 3 tours. Autrement dit, en un tour, il accélère et ralentit d'un tiers de sa vitesse maximale. De son côté, un mecha d'accélération A peut accélérer à fond ou s'arrêter en un seul tour, ce qui est assez terrifiant combiné avec une vitesse élevée. Les accélérations s'appliquent à tous les modes de déplacement des mechas.

ACCÉLÉRATION	
ACCÉLÉRATION	TOURS POUR ACCÉLÉRER/RALENTIR
E	3/3
D	3/2
C	2/2
B	2/1
A	1/1

LEVAGE

La masse maximale que peut soulever un mecha dépend de sa structure. Un mecha peut soulever 2 tonnes par point de Force. Les règles de capacité de levage croissante sont identiques à celles des êtres vivants. Rappelez-vous que le volume, la taille, les prises, peuvent jouer sur votre capacité à porter un objet, donc ne suivez pas les règles aveuglément.

Si, pour une raison ou une autre, vous devez effectuer une opposition de prouesse de Force contre un adversaire à l'échelle de Vitalité, calculez vos dés de prouesse de Force comme d'habitude, mais multipliez-les par 20 pour déterminer votre base. Seules certaines créatures surnaturelles extrêmement fortes ont une chance de gagner, et uniquement contre des mechas faibles.

MOUVEMENT

Les mouvements des mechas sont déterminés de la même manière que ceux des êtres vivants. Une fois que vous avez choisi comment garder une trace des déplacements (l'idéal étant 2,5 cm ou 1 carré pour 10 mètres), suivez ces étapes :

1. Tout d'abord, déterminez si vous maintenez la vitesse, si vous accélérez ou si vous ralentissez. Chaque mecha a une vitesse maximale et une accélération. L'accélération vous donne le nombre de tours nécessaires pour atteindre votre vitesse maximale et l'amplitude de variation de vitesse que vous pouvez réaliser en un tour. Si vous bougez à plus de la moitié de votre vitesse maximale, les attaques que vous portez dans ce tour subissent des malus (cf. page 122).
2. Une fois la vitesse choisie pour ce tour, déterminez de combien de mètres vous vous déplacez. Si nécessaire, faites la conversion en carrés (de 2,5 cm).

3. Vous pouvez vous déplacer à chaque fois que vous effectuez une action dans un tour. Vous pouvez utiliser tout votre mouvement lors de votre première action, lors de votre dernière action, ou bien le répartir à votre guise sur toutes vos actions. Tout mouvement non utilisé doit l'être avant la fin de votre dernière (ou unique) action. Selon votre accélération, vous pouvez ralentir ou freiner brutalement en plein milieu du tour.

4. En plus d'un déplacement, vous pouvez effectuer jusqu'à deux des actions suivantes dans un tour: sauter (horizontalement ou verticalement), escalader à votre vitesse d'escalade, décoller à votre vitesse actuelle (si vous pouvez voler) ou atterrir et maintenir la vitesse (si vous étiez en train de voler). Si vous êtes en train de nager, vous ne pouvez bien évidemment pas effectuer ces actions.

Si vous souhaitez porter une attaque de corps à corps pendant votre tour, vous devez effectuer un jet de dés pour rompre le combat afin de poursuivre votre déplacement (cf. page 120). Sinon, vous devez vous arrêter et engager le combat.

La qualité du terrain peut limiter la vitesse maximale d'un mecha. Cette vitesse est divisée par deux en terrain difficile, et par quatre en terrain très difficile. Voir plus loin pour davantage de détails concernant les types de terrain.

PILOTAGE

La compétence Pilotage est en fait assez peu employée lors de la conduite d'un mecha. L'effet de connexion pilote renforce le lien du pilote avec son mecha, et les machines elles-mêmes sont conçues pour fonctionner et bouger comme le corps naturel du pilote; la compétence Pilotage n'est donc utile que si le pilote souhaite bouger d'une manière inhabituelle. Par exemple, un humain doit utiliser sa compétence Pilotage uniquement lorsqu'il se sert d'un module-A pour voler ou nager, et non pas pour courir, sauter, etc. Les migos quant à eux, même s'ils peuvent voler naturellement avec leurs ailes, doivent tout de même utiliser la compétence Pilotage pour faire voler leur mechas car il s'agit alors d'un vol sans ailes.

PROJECTION

Un mecha peut lancer des objets pesant jusqu'à 100 kg jusqu'à une distance en mètres égale à 20 fois sa valeur de Force (au minimum 50 mètres). Il peut lancer jusqu'à 50 mètres des objets allant jusqu'à 10 % de sa capacité de soulèvement, jusqu'à 20 mètres ceux faisant moins de 50 % de sa capacité de soulèvement, et jusqu'à 10 mètres ce qui pèse jusqu'à 75 % de sa capacité de soulèvement.

Certaines armes de jet comme les ergots hyperacérés ont des portées qui ne dépendent pas de la Force du lanceur. Néanmoins, ces armes peuvent bénéficier des dégâts supplémentaires liés à une Force élevée.

SAUTER

Les règles de saut sont similaires à celles présentées dans la section sur le combat de base, mais la distance de saut de base d'un mecha dépend de sa taille. Les modules de projection doublent cette distance de base (ou davantage pour les modèles améliorés).

Un pilote peut essayer de sauter plus loin avec un test d'Athlétisme. Le degré du test dépend de la distance supplémentaire que souhaite franchir le pilote. Doubler la distance nécessite un test Ardu, la tripler requiert un test Difficile, et la multiplier par quatre est Très difficile. Enfin, multiplier la distance de saut d'un mecha par 5 nécessite un test de degré Légendaire. Le pilote peut aussi utiliser sa vitesse pour accroître ses chances. Si le mecha se déplace plus vite que la moitié de sa vitesse maximale, réduisez le degré du test d'un rang.

DISTANCE DE SAUT DES MECHAS	
TAILLE DU MECHA	DISTANCE DE BASE (MOYENNE)
Minuscule	2 m en avant ou 1 m verticalement
Petit	5 m en avant ou 2 m verticalement
Moyen	10 m en avant ou 5 m verticalement
Grand	20 m en avant ou 10 m verticalement
Béhémoth	30 m en avant ou 15 m verticalement

TERRAIN

Le terrain ne sera pas toujours un allié pour les mechas. On distingue quatre grands types de terrains. Le terrain dégagé ne gêne pas la progression des mechas: il peut s'agir de champs, de routes, d'eau calme ou d'un ciel dégagé. Le terrain n'est pas forcément lisse pour autant, mais la voie est libre pour qu'un mecha progresse facilement. Le terrain difficile est praticable, mais les mechas doivent un peu forcer le passage. Cela inclut les marais, les forêts, les courants forts ou un ciel venteux. Le terrain très difficile demande de gros efforts pour avancer, par exemple une jungle dense, un courant sous-marin violent ou une tempête. Enfin, le terrain impraticable porte bien son nom. Il faut généralement de l'équipement spécial pour pouvoir y passer, et ce type de terrain inclut les ouragans, les chutes de pierres, etc.

Le type de terrain limite la vitesse maximale d'un mecha qui le parcourt. Certains terrains peuvent aussi conférer davantage de couverts. Les terrains difficiles divisent la vitesse maximale par deux, et les terrains très difficiles la divisent par quatre. Pour les règles sur les couverts, reportez-vous à la page 120.

VOL ET ÉLEVATION

Prendre en compte le vol et l'élévation peut vite s'avérer un casse-tête. Utilisez des dés pour vous souvenir de l'altitude quand vous décollez. Utilisez 1 dé pour une altitude entre 1 et 10 pieds, 2 dés pour une altitude entre 11 et 99 pieds, etc. (NdT: en aviation, l'altitude s'exprime toujours en pieds. Un pied vaut environ 30 cm). Les modules-A sont des dispositifs antigravité, les machines qui en sont équipées ne subissent pas de décélération lors du décollage. Si vous descendez vous pouvez augmenter votre vitesse maximale de 50 %.

Le vol modifie beaucoup la perspective. Ce qui était caché peut vous être révélé, d'autres choses évidentes au sol sont à présent dissimulées, certaines cibles se retrouvent à couvert... Gardez en tête ce que l'élévation peut changer à votre perception.

N'oubliez pas de prendre en compte l'altitude lorsque vous déterminez la portée (que vous soyez en bas et tiriez sur un ennemi en vol, ou inversement). Pour être précis, suivez le théorème de Pythagore $A^2 + B^2 = C^2$, A étant la distance au sol entre vous et la cible, B étant la différence d'altitude entre vous et la cible, et C étant la distance qui vous sépare de la cible. Sinon vous pouvez

toujours faire une estimation en prenant la plus longue mesure et en y ajoutant la moitié de la plus courte.

RÉPARER LES MACHINES

N'importe quel technicien qualifié peut réparer les machines s'il a à disposition le matériel et les pièces de rechange nécessaires. En général, un technicien peut trouver tout ce dont il a besoin dans une boutique bien fournie, par exemple une aire de réparation de mecha. La réparation prend un certain temps, qui dépend de l'état de la machine (comme pour les règles de soins). Le tableau du temps de réparation présente la difficulté pour faire passer une machine d'un niveau de dégâts structurels au suivant, et combien de temps cela prend en bidouillage ou en réparation. La réparation requiert un test étendu.

Le temps entre les niveaux de dégâts structurels est cumulatif. Il faut quatre jours pour faire passer une machine du niveau Dégâts structurels graves à celui de Dégâts structurels légers. Un mecha presque en morceaux (Dégâts structurels graves) sera rétabli à son niveau de Dégâts structurels superficiels en cinq jours, avec un excellent technicien (les systèmes primaires sont difficiles à réparer).

Quand vous n'avez pas accès à une aire de réparation et que vous voulez juste faire marcher la machine quelque temps, vous faites du bidouillage. Mais si une machine bidouillée se retrouve en combat, elle aura des ennuis. Dans ce cas, la machine subit des dégâts doublés et ne compte que la moitié de son armure tant qu'elle est dans les niveaux de dégâts structurels bidouillés. Quand la machine en arrive aux niveaux de dégâts structurels non bidouillés, traitez l'armure et les dégâts normalement. Vous pouvez bidouiller un mecha endommagé de manière critique, mais généralement cela ne vaut pas le coup de perdre du temps à le réparer. C'est plus économique de récupérer les pièces encore utilisables et d'en acquérir un neuf.

Pour déterminer à quel rythme la machine récupère son Intégrité, divisez son Intégrité par le temps nécessaire à la réparation. Par exemple, un mecha avec une Intégrité de 20, qui est en réparation pour passer du niveau de Dégâts structurels légers au niveau de Dégâts structurels superficiels regagnera un peu plus d'un point d'Intégrité par heure (si l'on considère que le technicien travaille 18 heures dans la journée). Quand une machine est réparée d'un niveau de dégâts structurels à un autre, tous les systèmes avec le même code erreur système sont eux aussi réparés. Toutefois pour chaque niveau de dégâts structurels bidouillé, un seul système avec ce code ES sera rétabli.

ÉQUIPES DE RÉPARATION

Les techniciens peuvent travailler en équipe pour réparer les grandes machines comme les mechas. Cela peut réduire très

efficacement le temps de réparation. Par exemple, le test étendu nécessaire pour réparer un mecha du niveau de dégâts structurels Modérés à Légers requiert trois réussites. En temps normal il faudrait deux jours (48 heures) pour terminer cette réparation. Chaque test est donc espacé d'environ 15 heures et demie. Une équipe effective son premier test au bout de cet intervalle, mais si suffisamment de techniciens réussissent la réparation peut être achevée dans ces 15 premières heures. Cela s'applique pour tous les niveaux de dégâts structurels.

Cependant, le nombre de techniciens pouvant travailler simultanément sur un mecha est limité par sa taille. Dans la guerre des éons malheureusement, peu de mechas ont plus de trois techniciens assignés à leur entretien.

ÉQUIPES DE RÉPARATION

TAILLE DU MECHA	NOMBRE DE TECHNICIENS
Minuscule	2
Petit	3
Moyen	4
Grand	5
Béhémot	8

RÉPARER LES ENGELS

Les engels sont autant organiques que métalliques. En général, la partie vivante se régénère d'elle-même assez rapidement. Pour les parties métalliques, utilisez les règles normales de réparation de machines, mais divisez le temps de réparation par deux. De plus, les engels ne sont jamais envoyés à la casse.

RÉCUPÉRATION DES MECHAS

Les mechas sont équipés de systèmes internes leur permettant de se réparer eux-mêmes, jusqu'à un certain point. Les systèmes de contrôle structurel sont des systèmes de réparation mécanique complexes intégrés à presque tous les mechas, qui leur permettent de combattre plus longtemps. De plus, la partie vivante des engels régénère à une vitesse incroyable.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE STRUCTUREL

Les systèmes de contrôle structurel, ou SCS, représentent une formidable avancée technologique. Avec l'aide de systèmes centraux dupliqués, de pulvérisateurs composites et de la nanotechnologie, les mechas modernes peuvent continuer le combat beaucoup plus longtemps que leurs prédécesseurs.

Les SCS ne font rien pour les dégâts superficiels, qui peuvent être réparés dans n'importe quelle boutique de carrosserie : ils réparent les systèmes principaux et la structure. Les SCS entrent en fonction lorsqu'un mecha passe au niveau de Dégâts

TEMPS DE RÉPARATION

NIVEAUX DE DÉGÂTS STRUCTURELS	DEGRÉ	BIDOUILLAGE	RÉPARATION
De Superficiels à Intact	Facile	—	12 heures
De Légers à Superficiels	Moyen	2 heures	1 jour
De Modérés à Légers	Ardu	4 heures	2 jours
De Graves à Modérés	Difficile	½ journée	2 jours
De Critiques à Graves	Très difficile	1 jour	5 jours

structurels légers. Un SCS répare un certain nombre d'Intégrité par tour selon l'efficacité du système, jusqu'au seuil des dégâts superficiels. Le fonctionnement des SCS est ralenti lorsqu'un mecha a subi des Dégâts structurels modérés, et est carrément stoppé lorsqu'il atteint le niveau de Dégâts structurels critiques.

SCS ET NANOTECHNOLOGIE

Presque tous les mechas ont une nano-usine intégrée faisant partie de leurs systèmes de contrôle structurels. Ces nano-usines sont programmées pour assister aux réparations à court terme. Elles sont encore plus difficiles à pirater que les nano-usines ordinaires et s'autodétruisent si on tente de les modifier ne serait-ce que légèrement. Les codes d'accès ne sont confiés qu'aux meilleurs techniciens, et elles ne peuvent être réparées que dans les aires de réparation militaires. La plupart des mechas du Typhon maraudeur ou soutenus par les migos ont des SCS non opérationnels.

Les réparations effectuées par les SCS peuvent tenir le choc des combats mais ne sont que temporaires. Pour des réparations quasi instantanées, la contrepartie est double. D'une part, les réparations ne tiennent que deux heures, et les SCS ne peuvent dès lors plus agir. Des techniciens doivent alors apporter des vraies réparations avec le matériel adapté. D'autre part, les SCS ne restaurent pas les fonctions des systèmes hors-service ou l'armure. Une fois qu'une arme ou un capteur est hors-service, ou qu'une armure est détruite, le mecha reste en l'état jusqu'à être réparé pour de bon.

RÉGÉNÉRATION

La partie vivante d'un engel peut régénérer à une vitesse incroyable. Tous les engels ont un niveau de régénération ajouté à leur SCS, qui détermine combien de dégâts ils récupéreront par tour. Par exemple, un Malakhim a un niveau de SCS de 2 points d'Intégrités par tour, et une régénération de 3 points par tour ; il récupère donc un total de 5 points d'Intégrité à la fin de chaque tour. Les systèmes de contrôle structurels et la régénération perdent de leur efficacité lorsqu'un mecha est endommagé, prenez donc bien soin de recalculer votre récupération totale quand vous atteignez les niveaux de Dégâts structurels modérés, sérieux et critiques.

La régénération, comme les SCS, ne peut ramener un engel qu'à son niveau de dégâts structurels superficiels. L'être vivant à l'intérieur se porte bien, mais les parties mécaniques ont besoin de l'aide d'un technicien. En contrepartie, un engel peut récupérer un dé d'armure lorsqu'il récupère de dégâts graves aux dégâts modérés.

COMBATS DE MECHAS

Le système de combat de mechas de *CthulhuTech* peut tout à fait être utilisé pour un jeu de plateau indépendant. Chaque mecha du Chapitre dix est associé à une valeur en points d'Armure (PA). Cette équivalence en points peut être utilisée pour équilibrer les forces dans un combat de mecha ou pour choisir des unités. Pour commencer, faites-vous la main avec des petits combats (environ 50 PA). Si vous souhaitez jouer sans protagonistes particuliers, considérez que tous les pilotes ont 6 dans tous leurs attributs, et 3 dés pour toutes les compétences appropriées. Pour épicer un peu les choses, vous pouvez aussi accorder 10 points dramaturgiques à chaque camp.

PEUR ET FOLIE

L'univers de *CthulhuTech* est un monde terrifiant. Vos protagonistes sont destinés à traverser des épreuves à la fois horribles et dérangeantes. C'est ici que la peur et la folie entrent en jeu. La différence entre ces deux concepts est simple : la peur est une réaction fondée sur une menace immédiate, corporelle ou non, alors que la folie est une distorsion permanente de la perception d'une personne, causée par un déséquilibre cérébral chimique ou par l'exposition constante à des conditions horribles ou dérangeantes.

PEUR

Les protagonistes de *CthulhuTech* peuvent être amenés à assister à des choses trop effrayantes pour leur tranquillité d'esprit. Quand un personnage est témoin d'une vision terrifiante, vous devez vérifier s'il prend peur et souffre des effets de cette peur. Un test de Peur est un test de Ténacité d'une difficulté déterminée par le narrateur. Beaucoup de créatures ont un facteur de Peur, qui correspond à la difficulté des tests de Peur à effectuer lorsqu'on les rencontre. Si votre test est réussi, vous tenez bon et ne souffrez d'aucun effet particulier. Si vous manquez votre test, vous devez lancer les dés sur la table suivante pour déterminer un effet de la peur. Lancez les dés deux fois si vous obtenez un échec critique.

S'habituer

Vous pouvez vaincre votre peur. Comptez combien de fois vous êtes confronté à une même chose effrayante (situation, circonstance, créature). Si vous y êtes confronté dix fois et que vous y résistez cinq fois, vous n'aurez plus de tests de Peur à effectuer pour cette chose. Au-delà de dix fois, appliquez la règle des 50 % : si vous avez résisté à la moitié des rencontres effrayantes d'un même type, vous vous y êtes habitué.

L'EFFET DE FOULE

Parfois, les gens qui vous entourent peuvent affecter vos réactions. C'est très facile de suivre la masse. De même, il est bien plus simple de résister à quelque chose si tout le monde autour de vous y résiste. Lors des tests de peur, les membres d'un groupe d'au moins 10 personnes s'accordent mutuellement un bonus de +4. Toutefois, si un test est manqué, les tests suivants subissent un malus de -4. La folie est une chose bien plus intime et n'est pas affectée par l'effet de foule.

FOLIE

La folie est la distorsion permanente de la perception d'une personne, causée par un déséquilibre cérébral chimique ou par une vie dans des conditions horribles ou dérangeantes. Pendant la guerre des éons, il n'est pas rare de trouver des gens atteints de cette seconde forme de folie.

Jetez 2d10

2 - Effet physique : la peur à l'état brut s'exprime en laissant sa marque sur votre corps. Par exemple, vos cheveux blanchissent, vous clignez des yeux nerveusement, vous êtes pris de convulsions sans raison apparente ou vous acquérez un défaut de prononciation. Ces symptômes peuvent être soignés, à l'exception de ceux purement physiques comme les cheveux blancs. Vous perdez un tour sous l'emprise de la peur.

3 - Perte de contrôle corporel : ce que vous voyez vous pétrifie d'effroi, vous empêchant d'agir pour ce tour. Vous perdez également le contrôle de vos fonctions corporelles, avec tout ce que cela peut comporter comme gêne et embarras.

4 - Oubli : vous allez oublier tout ou presque de ce que vous êtes en train de vivre, ne laissant qu'un blanc dans votre mémoire. Sur le moment, vous semblez agir normalement, mais aussitôt après vous aurez tout oublié. Toutefois, rien n'est complètement refoulé, et vous souffrirez sans doute de cauchemars un certain temps. Vous subissez un malus aux tests de -1 pour toutes vos actions jusqu'à la fin de la scène.

5-6 - Perte de conscience : la vision vous effraie ou vous perturbe tellement que vous ne pouvez pas le supporter. Vous vous évanouissez pour au moins 1 minute, et 5 minutes si personne ne tente de vous réanimer.

7-8 - Repli : vous vous repliez pathétiquement sur vous-même et tentez de fuir. Vous ne pouvez pas courir (vous risqueriez de trébucher) mais vous pouvez ramper en geignant, reniflant et pleurant. Toutes vos actions subissent un malus de -2 pour le restant de la scène, et vous devez réussir un test de Ténacité Difficile pour pouvoir tenter une action contre l'objet de votre peur.

9-10 - Hurlerment : la vision vous effraie. Vous poussez un hurlement de terreur et perdez votre prochaine action.

11-12 - Sonné : la scène dépasse votre entendement rationnel. Vous ne pouvez rien entreprendre pour un tour.

13-14 - Crispation : la vision d'horreur vous fait l'effet d'un électrochoc, et vous vous repliez sur vous-même. Vous ne pouvez entreprendre aucune action pendant 1 à 5 minutes (un demi-dé), alors que vous restez pantelant, la bave aux lèvres. Il est possible que votre mémoire ne garde pas trace de cette expérience.

15-16 - Terreur : sous l'effet d'une peur sans nom, vous fuyez en hurlant. Vous faites tout votre possible pour vous éloigner de ce qui vous effraie, et une fois que vous êtes hors d'atteinte vous subissez les effets du Repli (cf. ci-dessus) pendant 1 à 5 minutes (un demi-dé). Il est plus que probable que vous passiez tout ce temps à sangloter ou à hurler.

17-18 - Fascination morbide : ce qui vous effraie devient un véritable objet de fascination. Votre esprit est happé par l'objet de votre peur, et vous êtes pris d'un besoin obsessionnel de l'étudier et d'en savoir plus pendant les 1 à 5 prochains jours (un demi-dé).

19 - Trouble temporaire : l'expérience est si effrayante que vous développez un trouble comportemental permanent au choix du narrateur. Ces troubles peuvent être des troubles de l'appétit, du sommeil, de l'attention, ou encore de l'humeur. Il peut s'agir également de troubles physiques mineurs ou de rage. De plus, comme Crispation ci-dessus.

20 - Phobie : votre terreur vous affecte tellement que vous avez désormais une peur permanente de ce qui l'a causé. Vous gagnez une phobie permanente. De plus, appliquez les effets de Terreur, ci-dessus.

PEUR CONTRE FOLIE

Ces règles peuvent encombrer le jeu si elles sont employées incorrectement. La règle générale est de faire fréquemment appel à la peur, car le système est simple et ses effets se ressentent à court terme. La folie est plus sournoise et devrait pénétrer progressivement l'esprit des protagonistes. En abuser pourrait rendre les personnages trop difficiles à interpréter sur le long terme.

Pour un personnage, chaque point de Folie supplémentaire représente un nouveau degré de distorsion de la réalité. Un protagoniste n'ayant qu'un seul point de Folie ne verra les choses que légèrement différemment, alors qu'un autre avec 4 points de Folie percevra un monde franchement altéré.

Le tableau ci-contre associe les différents niveaux de folie aux points de Folie. La colonne Troubles vous montre de combien de troubles mentaux permanents souffre un personnage pour chaque niveau de folie. Si un personnage est guéri d'un trouble mental, il développe tout de même la différence de Troubles entre deux niveaux. Par exemple, un personnage Troublé a soigné son trouble mental mais pas ses points de Folie. Il gagne encore des points de Folie et atteint le niveau Tourmenté. Il développe alors un nouveau trouble mental.

La colonne Pénalité désigne le malus aux tests de Folie du personnage (le malus qu'il subira à ses prochains tests de Folie). Plus un protagoniste s'enfonce dans la démence, plus il sera dur pour lui de se raccrocher à la réalité. Le malus n'est pas trop important jusqu'à 8 points de Folie. À ce niveau, il devrait arriver à 10 points assez rapidement.

Un protagoniste qui atteint 10 points de Folie devient un figurant contrôlé par le narrateur (il ne peut plus dissimuler sa démence). Toutefois, le personnage n'est pas forcément injouable à jamais. S'il est mis en soins psychiatriques intensifs, il pourrait un jour revenir parmi les gens ordinaires.

Points de Folie

Les points de Folie permettent de déterminer la santé mentale d'un personnage. Un protagoniste peut gagner des points de folie lorsqu'il vit des expériences profondément dérangeantes ou lorsqu'il est confronté à des choses qui dépassent l'entendement.

			FOLIE
POINTS DE FOLIE	NIVEAU DE FOLIE	TROUBLES	PÉNALTÉ
0-1	Sain et équilibré	Aucun	0
2-3	Troublé	1 permanent	0
4-5	Tourmenté	2 permanents	-1
6-7	Perturbé	3 permanents	-2
8-9	Fou	4 permanents	-4
10	Dément	6 permanents	-

Perdre l'esprit

Tous les tests de Folie sont des tests d'attribut de Ténacité. Le narrateur vous prévient lors que vous devez en effectuer. Il vous dira la difficulté du test, ainsi que le nombre de points de Folie gagnés si le test est raté. Le tableau des causes de folie (cf. page 139) recense ce qui peut entraîner un test de Folie, avec les degrés et gains de points de Folie associés. Plusieurs de ces causes sont des états pouvant s'étendre sur une période de temps, auquel cas le narrateur vous fera effectuer plusieurs tests selon la durée de cette période. Les entrées concernant la lecture d'ouvrages arcaniques ou l'apprentissage de sorts sont des approximations générales pour vous donner une idée par rapport à l'échelle de la folie. Pour plus de détails reportez-vous au Chapitre onze.

Folie temporaire

À chaque fois que vous gagnez un point de Folie, que vous devenez fou temporairement ou non un trouble mental permanent, vous devenez fou temporairement : quelque part, ça laisse des traces. Choisissez dans la liste un trouble mental dont vous ne souffrez pas déjà. Ce trouble temporaire dure 1 à 5 jours (la moitié d'un dé) et s'en va de lui-même.

Arcanotechnologie

Beaucoup des principes fondamentaux de l'arcanotechnologie dépassent l'entendement. Le travail quotidien d'un arcanotechnicien ne lui fera pas de mal, mais il en est différemment lorsque l'on s'attaque aux systèmes principaux. Les systèmes d'armes ou de distribution ne posent pas de problèmes : les ennemis commencent avec les fondamentaux de la technologie motrice-D, c'est-à-dire les motrices-D elles-mêmes, les modules-A ou les cellules-D. Cela concerne à la fois les concepteurs et les travailleurs manuels.

La liste des causes de folie de l'arcanotechnologie (cf. page 139) vous donne quelques suggestions de tests de Folie liés à l'arcanotechnologie. Ces idées ne sont que pour l'arcanotechnologie basique ; le narrateur déterminera les autres tests quand ils seront nécessaires. Toutefois, explorer de nouveaux territoires de l'arcanotechnologie peut se révéler encore plus dangereux. Par exemple, pensez à tous les savants ayant perdu l'esprit avant d'inventer la première motrice-D. C'est au narrateur de déterminer le degré de dangerosité des différentes expérimentations, mais gardez comme ordre d'idée des niveaux Très difficile ou Légendaire, accompagnés de quelques points de Folie à la clé.

SYNDROME DE LA GUERRE DES ÉONS

On connaît bien les effets des Grands Anciens et de leurs serviteurs, ainsi que de l'occultisme en général, sur les esprits humains. Mais cela ne signifie pas que tous les fous du monde de *ChthonTech* le sont à cause de ces abominations. Pour différencier les gens ayant des problèmes mentaux naturels de ceux rendus fous par les étranges éons, les psychiatres utilisent le terme de syndrome de la Guerre des éons (SGE). Le syndrome de la Guerre des éons recouvre tout individu atteint de trouble mental découlant d'une confrontation avec les horreurs indicibles du monde, et la plupart des traitements développés sont à l'intention de ces victimes.

Troubles mentaux

Voici une liste des six catégories principales de troubles mentaux, ainsi que quelques-unes de leurs manifestations communes. En temps normal, le narrateur attribuera un trouble mental à

votre protagoniste quand le moment l'exigera, mais n'hésitez pas à en choisir un particulier si les circonstances s'y prêtent bien. Certains troubles mentaux sont plus faciles à intégrer au jeu que d'autres. Nous conseillons aux narrateurs d'éviter ceux qui s'y prêtent mal, comme la schizophrénie ou la fugue dissociative, à moins que cela n'apporte des possibilités d'histoires intéressantes. Les troubles mentaux peuvent impliquer quelques changements des règles, mais ils sont surtout des problèmes de personnalité pour les personnages et devraient laisser libre champ à l'interprétation des joueurs.

Sans plus attendre, voici la liste :

Troubles de l'anxiété : le personnage souffre de détresse émotionnelle due à des sentiments de vulnérabilité, d'appréhension ou de peur. Quelques troubles de l'anxiété sont :

- **Trouble général de l'anxiété :** le personnage souffre d'un état permanent d'appréhension et s'inquiète sans raison. Ses inquiétudes irrationnelles le consomment.

- **Trouble obsessionnel ou compulsif :** une obsession est une pensée ou une image qui reste en permanence présente à l'esprit d'une personne. Les obsessions peuvent être très diverses, allant de la violence au sentiment de contamination en passant par une personne précise. Une compulsion est un comportement répétitif qu'un personnage se sent obligé d'adopter. Il peut s'agir du ménage ou encore de refermer toutes les portes.

- **Panique :** le personnage est pris de soudaines et inexplicables crises d'une peur intense qui peut durer de quelques minutes à plusieurs heures. Lors d'une crise de panique, lancez les dés sur la table des effets de la peur, même s'il n'y a apparemment rien d'effrayant dans les environs.

- **Phobies :** le personnage a une peur mortelle et irrationnelle de ce qui a causé son trouble mental.

- **Stress post-traumatique :** état d'anxiété, de dépression et d'engourdissement qui suit un trauma sévère ou une catastrophe. Les symptômes incluent de la tension, des insomnies, des difficultés pour se concentrer, l'aliénation et le sentiment que la vie n'a aucun sens. Les sujets atteints souffrent souvent de réminiscences. Le SPT peut être à retardement. Ce trouble mental est fréquent chez les soldats ayant passé des périodes prolongées en territoire hostile.

Troubles somatoformes : l'état psychologique du personnage a des répercussions physiques. Voici quelques exemples de troubles somatoformes :

- **Trouble de conversion :** le personnage souffre physiquement à cause du stress. Cela peut impliquer cécité, surdité, perte de l'usage des membres, paralysie, perte de la parole.

- **Hypocondrie :** le personnage vit dans la peur chronique d'attraper une maladie mortelle. Il s'ausculte lui-même à la recherche de signes et va souvent jusqu'à simuler des symptômes. Un hypocondriaque tend également à mépriser les médecins qui ne pensent pas comme lui.

- **Trouble physique mineur :** le personnage souffre d'une forme mineure de trouble de conversion, comme des troubles de l'appétit, des troubles du sommeil, une baisse de l'attention ou de l'hyperactivité.

Troubles dissociatifs : le fonctionnement psychologique du protagoniste est fortement perturbé. Voici quelques exemples de troubles dissociatifs.

- **Personnalité multiple :** une partie du protagoniste disparaît, et une nouvelle se forme pour faire face aux horreurs de la réalité.



Il y a désormais au sein d'un même individu 1 à 5 (un demi-dé) personnalités complètement distinctes, qui peuvent ou non avoir connaissance les unes des autres.

- **Amnésie dissociative** : le personnage oublie totalement ou en partie ses expériences passées suite à un trauma ou une expérience éprouvante. Dans certains cas, l'individu souffre d'amnésie complète et est quasiment incapable de se souvenir de quoi que ce soit concernant son ancienne vie.

- **Fugue dissociative** : le personnage perd soudainement son identité pour une période de temps allant de quelques heures à plusieurs années. Parfois il recommence carrément une nouvelle vie.

Troubles de l'humeur : le personnage subit des périodes longues et intenses d'une émotion donnée. Voici quelques exemples de troubles de l'humeur.

- **Dépression majeure** : le personnage connaît des périodes de tristesse profonde et de désespoir. Il ressent un manque d'énergie et souffre d'une sensation globale d'inutilité. Il peut souffrir de troubles de l'appétit et du sommeil. Il devient souvent moribond, pensant à la mort et au suicide.

- **Dysthymie** : le personnage souffre de dépression par cycles. Ces périodes peuvent durer quelques mois à plusieurs années.

- **Mania-co-dépression** : le personnage alterne entre des périodes de dépression et d'euphorie. L'euphorie provoque une exaltation exagérée caractérisée par l'hyperactivité, un bavardage incessant (logorrhée), la fuite d'idées, une assurance excessive, un comportement téméraire et un manque d'attention.

- **Cyclothymie** : le personnage souffre de mania-co-dépression par cycles. Il retrouve une humeur normale pendant environ deux mois.

Schizophrénie : un trouble psychologique sérieux que l'on divise en quatre sous-types :

- **Schizophrénie catatonique** : le personnage souffre d'une activité motrice excessive voire violente, ou au contraire reste dans un état de stupeur muet. Certains catatoniques alternent entre ces deux stades.

- **Schizophrénie hébéphrénique** : les symptômes les plus observés sont un discours incohérent constant ou fréquent, des réactions étranges (rires ou pleurs à des moments aléatoires), des illusions et des hallucinations.

- **Schizophrénie paranoïde** : le personnage souffre d'illusions de persécution ou de grandeur, ou des deux à la fois. La personne ne fait confiance à personne et pense que tout le monde complotte contre elle.

- **Schizophrénie indifférenciée** : le personnage souffre d'hallucinations, d'illusions et de pensées incohérentes, sans toutefois rentrer dans une des catégories précédentes de schizophrénie.

Troubles de la personnalité : le personnage souffre de problèmes psychologiques dans ses relations avec les autres. Voici quelques exemples de troubles de la personnalité :

- **Trouble antisocial (sociopathie)** : le protagoniste viole constamment les droits des personnes, et est incapable de s'attacher ou de réussir professionnellement.

- **Trouble de la personnalité évitante** : le protagoniste souffre d'une hyper-sensibilité au rejet, d'une faible estime de soi, et d'un évitement des relations normales, même s'il souhaiterait en avoir.

- **Trouble de la personnalité borderline** : le personnage souffre d'instabilité dans son comportement, son humeur et son image.

- **Trouble de la personnalité dépendante** : le personnage n'assume aucune responsabilité dans sa vie, se fie aux autres pour prendre des décisions, et souffre d'une faible estime de soi.

- **Trouble de la personnalité histrionique** : le protagoniste souffre d'un comportement aux réactions excessives, comme s'il incarnait un rôle.

- **Mégalo-manie** : comme pour les cas de narcissisme, le personnage souffre d'une estime de soi exubérante, croyant en son succès infaillible, et persuadé de l'infériorité de toute autre personne. Il refuse également de reconnaître ses erreurs.

- **Narcissisme** : le protagoniste souffre d'une perception excessive de sa propre importance, ne se préoccupe que de lui-même, et ressent le besoin d'être au centre de l'attention.

- **Trouble obsessionnel compulsif (TOC)** : le personnage souffre d'une adhésion aux règles, à l'ordre et à l'organisation, ainsi que d'un sens du détail et de l'efficacité excessifs. Il est également incapable d'exprimer chaleureusement ses émotions et de ressentir du plaisir par le biais d'activités normales.

- **Paranoïa** : le personnage souffre d'une suspicion exacerbée et ne fait pas confiance aux autres. Il devient également hyper-sensible.

- **Rage** : le personnage n'a aucune patience et explose littéralement contre tout ce qui l'ennuie.

- **Trouble de la personnalité schizotypique** : le protagoniste se montre particulièrement excentrique dans sa pensée, sa perception, sa communication, et/ou son comportement.

- **Trouble de la personnalité schizoïde** : le personnage souffre d'un retrait de toute vie sociale et d'un manque de relations émotionnelles.

Retrouver l'esprit

Avec toutes les horreurs auxquelles sont confrontés en permanence ses habitants, le monde de *CthulhuTech* est bien équipé pour soigner les troubles mentaux. La clinique Ashcroft a ouvert la voie à de nouvelles drogues psychiatriques et à de nouveaux traitements. La plupart des protagonistes feront partie d'une organisation qui non seulement organise mais également requiert des examens psychiatriques réguliers et un soutien psychologique.

À quelques exceptions près, personne ne peut se soigner seul de sa folie (quand vous en venez à penser ça, c'est que vous avez besoin de quelqu'un pour vous aider). Les protagonistes doivent suivre différents procédés pour se débarrasser de leurs troubles mentaux et de leurs points de Folie. Il n'existe pas de moyen pour tout éliminer d'un coup.

Avant de parler des traitements existants, nous devons évoquer l'examen psychologique. La plupart des protagonistes seront membres du Nouveau Gouvernement Planétaire, et subiront en tant que tels des évaluations mensuelles. Les personnages ayant 3 points de Folie ou moins continueront de faire l'affaire pour la plupart des tâches, selon la gravité des troubles permanents dont ils souffrent, mais ils auront besoin d'une thérapie. Ceux ayant 4 ou 5 points de Folie pourront être internés selon la gravité de leurs troubles mentaux, mais la plupart suivront une thérapie sans hospitalisation. Ceux qui dépassent les 6 points de Folie seront internés d'office pour traitement, quels que soient leurs troubles.

Il y a des exceptions. L'examen psychologique n'est pas faisable en toutes circonstances. Certains soldats sont trop éloignés ou dans des territoires trop hostiles. De plus, il arrive que les personnes souffrant de troubles permanents sévères ou disposant d'un grand nombre de points de Folie soient envoyées au front car le NGP ne peut se permettre de financer leur traitement. Dans tous les cas, le NGP est en guerre et doit parfois prendre des risques.

CAUSES DE LA FOLIE

CAUSE	DEGRÉ	EFFET
Blessure sérieuse	Facile	1 point
Désespoir	Moyen	1 point
Mutilation	Moyen	1 point
Apprendre un sort de premier ordre (général)	Moyen	1 point
Assister à la mort d'un ami	Moyen	1 point
Peur durable	Ardu	1 point
Apprendre un sort de second ordre (général)	Ardu	1 point
Lire un ouvrage arcanique mineur non censuré	Ardu	1 point
Lire un ouvrage arcanique majeur non censuré	Ardu	2 points
Persécuter un innocent	Ardu	2 points
Causer la mort d'un ami	Difficile	2 points
Être consumé par la haine	Difficile	1 point
Renversement de la réalité	Difficile	1 point
Apprendre un sort du troisième ordre (général)	Difficile	2 points
Rencontrer un avatar d'un Grand Ancien	Difficile	2 points
Abus prolongé	Difficile	1 point
Assister à la mort de l'être aimé	Difficile	1 point
Causer la mort de l'être aimé	Très difficile	2 points
Terreur prolongée	Très difficile	1 point
Assister à un massacre ou un bain de sang	Très difficile	1 point
Provoquer un massacre ou un bain de sang	Très difficile	1 point
Contempler la véritable forme d'un Grand Ancien	Légendaire	2 points
	Légendaire	4 points

Il y a trois moyens pour diminuer le nombre de points de Folie : affronter ses démons intérieurs, un traitement sans hospitalisation, ou un traitement avec hospitalisation.

CAUSES DE FOLIE DE L'ARCANOTECHNOLOGIE

CAUSE	DEGRÉ	EFFET
Travailler sur une cellule-D	Moyen	1 point
Travailler sur un module-A	Ardu	1 point
Travailler sur une motrice-D	Difficile	1 point
Inventer une technologie motrice-D	Très difficile	2 points

En s'impliquant sérieusement et en affrontant ses démons intérieurs, un protagoniste peut retrouver en partie sa santé mentale. Cela nécessite toutefois une des deux conditions suivantes. Si une partie de la folie du personnage est issue d'une circonstance, d'une condition ou d'une créature particulière, il pourra perdre 1 point de Folie en affrontant et détruisant cette chose. La seconde condition s'applique aux personnages affligés de 1 à 3 points de Folie. En s'efforçant suffisamment de mettre fin à leurs problèmes, ils peuvent perdre 1 point de Folie. Le temps nécessaire est laissé au bon vouloir du narrateur.

Être suivi par l'assistance psychologique, que cela soit complété ou non par des médicaments, est considéré comme un traitement sans hospitalisation. La fréquence à laquelle le personnage se rend à l'assistance détermine la rapidité du traitement. Les personnes qui s'y rendent moins d'une fois par mois sont celles qui n'ont pas de problèmes. Au contraire, celles qui y ont recours plus d'une fois par semaine ne font pas assez d'efforts par eux-mêmes. De plus, le traitement doit être régulier et suivre un rythme soutenu (pas de temps mort) et ne fonctionne que pour les personnages disposant de 5 points de Folie ou moins.

Les quatre premiers mois d'assistance posent les bases (mais un joueur peut décider que son protagoniste a déjà été suivi par

l'assistance psychologique pour échapper à ce travail préparatoire). Par la suite, un protagoniste perd 1 point de Folie toutes les quatre séances. Si vous souhaitez plutôt éliminer un trouble mental particulier plutôt que des points de Folie, la durée est variable. Certains troubles sont plus difficiles à soigner que d'autres. Les troubles de la personnalité devraient être tenaces, les troubles de l'humeur ou de l'anxiété peuvent disparaître rapidement avec des médicaments, mais les personnalités multiples devraient prendre beaucoup de temps. Le narrateur déterminera le temps nécessaire aux traitements.

Le traitement avec hospitalisation est une thérapie intensive, coupée du monde. Les protagonistes seront sous la supervision constante d'une équipe dans des conditions saines. Pour les personnages atteints de 5 points de Folie ou moins, la perte de points de Folie se fait au rythme de 1 toutes les deux séances, et les troubles mentaux sont traités plus rapidement. Mais en général le traitement avec hospitalisation n'est pas pour ces personnes. Il est spécifiquement adapté aux protagonistes disposant d'au moins 6 points de Folie. Avant que leurs troubles mentaux ne soient traités, ces personnages doivent d'abord repasser sous le seuil des 5 points de Folie. Ils perdent 1 point par mois de traitement. Ensuite, leurs troubles mentaux peuvent être traités comme tous les autres.

Les protagonistes qui atteignent le seuil de 10 points de Folie font exception à la règle : ils ont plus ou moins perdu le lien avec la réalité. C'est au narrateur de décider si un tel personnage pourra revenir, et au bout de combien de temps (généralement, très longtemps...).

Enfin, trois types de troubles mentaux sont extrêmement difficiles, voire impossibles, à traiter. Les troubles de conversion ne disparaissent que par hasard, il n'y a aucun traitement. Les troubles dissociatifs et la schizophrénie sont très difficiles à traiter ou à soigner. Néanmoins pour ce qui est de la schizophrénie, un cas sur trois guérit naturellement.

Jouer des personnages fous

Comme vu précédemment, un protagoniste peut, selon les troubles dont il est affecté, rester actif normalement jusqu'à 5 points de Folie voire davantage. Néanmoins, un jour ou l'autre, un supérieur le mettra sur le banc de touche si le traitement sans hospitalisation n'est pas efficace. Les organisations dans *CthulhuTech* savent que, dans la guerre des éons, leurs membres peuvent être exposés régulièrement à des influences néfastes, et elles sont équipées pour leur traitement.

D'une manière générale, vous pouvez jouer un peu avec le feu, mais les personnages vraiment atteints ou à peine fonctionnels

feraient mieux de se retirer du jeu quelque temps et essayer de récupérer. Sinon, ils atteindront le seuil magique des 10 points de Folie, et seront mis hors-jeu de force pour longtemps.

Aller au-delà

Les mortels peuvent atteindre une sorte d'illumination, qui leur donne une nouvelle compréhension des choses et où la santé mentale telle que nous la connaissons n'est qu'une illusion. Pour la plupart, c'est le moment où ils abandonnent leur mortalité et deviennent quelque chose d'autre.



Les dhohanoïdes en sont un excellent exemple. Une personne ayant entrepris le rituel de transfiguration devient un monstre pour l'éternité, même s'il peut parfois revêtir l'aspect d'un homme. Ce qui autrefois a pu distordre son esprit lui est désormais habituel: souffrance, mort, destruction, et l'existence de choses qui ne devraient pas être. C'est à présent le monde dans lequel il vit, et son esprit perçoit désormais la réalité selon ces nouvelles références. Un dhohanoïde peut simuler un examen psychologique s'il essaie de se rappeler ce qu'il était par le passé, mais pour la plupart ces souvenirs ont disparu.

Un autre exemple est celui d'un sorcier ayant transcendé le Monde des Éléments (cf. Chapitre onze) pour maîtriser la magie

extérieure à notre monde. Cette voie est difficile puisqu'elle défie la compréhension des mortels. Le sorcier doit prendre garde aux pièges de la folie ou progresser prudemment pour ne pas s'égarer dans les méandres de son propre esprit dérangé. Quand un tel sorcier a outrepassé les lois de la mortalité, son esprit mortel est également transcendé. Il n'est plus lié par les lois du Monde des Éléments et de la réalité, et il acquiert un nouveau niveau de compréhension de ce qui dépasse l'entendement des simples mortels.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les tagers n'entrent pas dans cette catégorie. Le rituel de l'union sacrée crée une symbiose avec les mortels, qui ne sont donc pas consommés comme ceux ayant subi le rituel de la transfiguration. Les tagers, se souvenant très bien de qui ils sont et ne sacrifient pas leur mortalité et leurs liens profonds avec les autres mortels. Ils deviennent toutefois plus résistants à ce qui rend fou les simples mortels, car leur compréhension des choses est façonnée en partie par l'extraterrestre qui est en eux.

RÉSUMÉ DES TROUBLES MENTAUX

Troubles de l'anxiété

- Trouble général de l'anxiété
- Trouble obsessionnel ou compulsif
- Panique
- Phobies
- Stress post-traumatique

Troubles somatoformes

- Trouble de conversion
- Hypochondrie
- Trouble physique mineur

Troubles dissociatifs

- Personnalité multiple
- Amnésie dissociative
- Fugue dissociative

Troubles de l'humeur

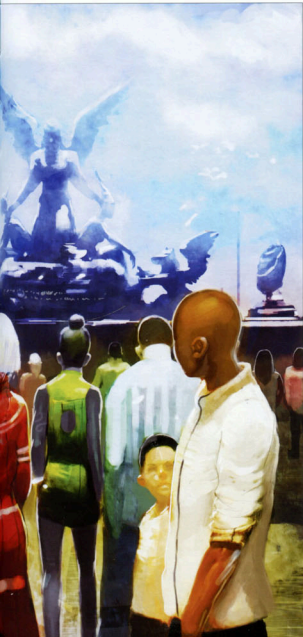
- Dépression majeure
- Dysthymie
- Maniaque-dépression
- Cyclothymie

Schizophrénie

- Schizophrénie catatonique
- Schizophrénie hébéphrénique
- Schizophrénie paranoïde
- Schizophrénie indifférenciée

Troubles de la personnalité

- Trouble antisocial (sociopathie)
- Trouble de la personnalité évitante
- Trouble de la personnalité borderline
- Trouble de la personnalité dépendante
- Trouble de la personnalité histrionique
- Mégalomanie
- Narcissisme
- Trouble obsessionnel compulsif (TOC)
- Paranoïa
- Rage
- Trouble de la personnalité schizotypique
- Trouble de la personnalité schizoïde



Ce devait être une mission de routine. Encore une fois, les migos avaient effectué une percée au sein du no man's land. Ils avaient même construit un poste avancé un peu plus enfoncé dans la zone démilitarisée proche de nos frontières, trop proche à notre goût. C'est là qu'on entre en scène. Parachutés en territoire ennemi. Les ordres sont simples. Placez les explosifs, détruisez l'endroit. Rentrez chez vous. Faudrait quand même faire gaffe aux mechas.

Ça faisait déjà deux jours qu'on était là dehors. Il faisait beau et les bivouacs ont été plutôt agréables. On n'a pas beaucoup dormi de toute façon vu qu'on était sur la route la plupart du temps. On a utilisé toutes les ruses habituelles pour que personne ne nous repère et on a pénétré dans le bunker environ une heure après la tombée de la nuit, au moment où on est les plus efficaces. On avait tous ce sentiment étrange, électrique, celui que tout le monde ressent lorsque la peur vous vrille les entrailles et qu'on sait que le point de retour est depuis longtemps loin derrière.

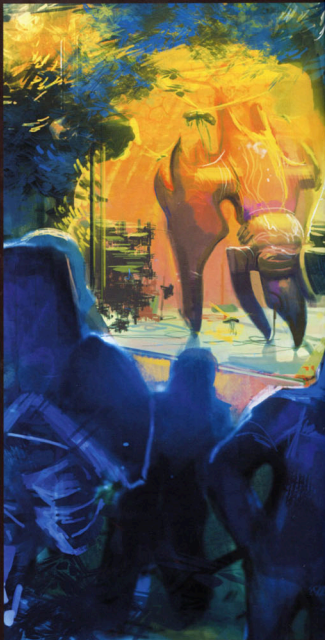
Vra nous désignait l'endroit. Ikura et Kurina se sont mis en position. On était vifs comme le vent et aussi discrets que des souris, il aurait fallu être un oiseau de proie pour nous repérer. De toutes les escouades d'opérations spéciales, celles composées exclusivement de nazzadi sont les meilleures : on perd pas de temps à attendre les humains. La seule chose qui nous gênait, c'étaient nos yeux rouges qui reflètent la lumière. Bon, on essaiera d'éviter ça.

C'était mon tour. Je me suis faufilé à travers les arbres à la manière d'un ninja et j'ai atteint le coin du bâtiment. J'ai jeté un coup d'œil. J'ai pu repérer deux gardes migos et deux Locustes. Une Guépe patrouillait dans les airs, semblant défier l'inconnu. Jusqu'à présent, tout se passait selon le plan. Bien sûr les mechas sur place pouvaient poser problème mais uniquement parce que l'un d'entre eux était en patrouille.

J'ai attendu de voir si notre amie la Guépe avait prévu de rester ou de partir. Elle est restée en poste pendant un moment et on a presque cru qu'on allait devoir accomplir cette mission à l'ancienne. Enfin, elle a décollé pour ce qui semblait être une ronde de routine. C'est à ce moment-là que j'ai donné le signal. Vous avez déjà vu des films d'actions ? Ceux du genre où le type des opérations spéciales se faufille partout et réussit à abattre les migos par-derrière d'un coup de silencieux bien placé ? C'est que des conneries. Le premier a refusé de crever après la première balle et aussitôt son collègue s'est mis en tête d'aller avertir ses amis. L'air fut alors saturé par une centaine de nos balles silencieuses, on aurait dit un essaim d'abeilles en colère. Mais on a fini par l'avoir. Comme d'habitude, ça a été l'enfer pour les traîner hors de vue et les planquer. C'est comme essayer de déplacer un parapleur accidenté. On a eu de la chance sur ce coup-là vu qu'aucun d'entre eux n'a pu alerter ses petits copains. On a été plutôt bons.

Après ça, ça avait l'air assez simple. Le bunker était plutôt quelconque, on pouvait remercier les punaises pour leur prévisibilité. Hally avait des explosifs, juste assez pour faire comprendre aux migos qu'ils aventureraient un peu trop loin de leur territoire. Bon d'accord, y en avait peut-être un peu plus que ça.

Ensuite, je pense qu'on l'a tous remarqué au même moment. Les radars ont commencé à s'affoler. Vu comment ces choses-là se déplaçaient, j'ai pas eu besoin de l'identification pour savoir que c'étaient des nazzadi. Deux Storm et un Blizzard. À la manière dont on s'est tous regardés, c'était clair qu'aucun d'entre nous ne savait ce qu'ils foutaient là. On était supposé être en mission spéciale. Par l'enfer, qu'est-ce qu'une escouade de mechas d'attaque rapide se rapprochant à plus de 160 km/h foutait dans le coin ? Bordel, on aurait dû être averti. Et puis d'ailleurs, une unité de cette taille ne suffisait pas à mettre en danger une installation de ce type. Ça collait pas. Bonjour la stratégie.



On s'était tous regroupés pour savoir ce qui se passait. Il leur a fallu que quelques minutes pour couvrir la distance qui les séparait du complexe. On pouvait les entendre approcher très distinctement. Il n'y avait vraiment rien de comparable au bruit des mechas nazzadi labourant le sol. Ils se sont extirpés de la forêt à toute allure et sont venus s'arrêter sur le béton du parking. Les pilotes sont sortis de leurs mechas en rampant tandis que les systèmes des engins se



mettaient hors tension. Des pilotes nazzadi. Des loyalistes de l'ancienne école, des fanatiques clonés par ces satanées punaises, comme nous. Je ne pensais pas vraiment qu'il y en avait encore. Je croyais qu'on les avait tous tués.

Après quelques signes de la main, il était évident que notre mission avait pris une nouvelle tournure, maintenant, c'était

personnel. En premier, on s'occupe de ces deux idiots. Ensuite, on place tranquillement les charges pour faire sauter le bunker. Si on peut détruire les mechas aussi, c'est du bonus. Finalement, quand on aurait tout fait sauter, on torturerait ces deux sales rebus de laboratoire jusqu'à ce qu'ils crèvent. Ces sales traîtres allaient payer.

chapitre dix

Les nouvelles machines de guerre

Annoncer que les mechas sont les nouvelles machines de guerre, c'est peu dire. La vérité est que le développement et l'utilisation des mechas ont complètement révolutionné l'art de la guerre. Depuis la poudre à canon, aucune arme n'a eu autant d'impact sur les moyens et les tactiques utilisés lors d'un conflit. Les effets collatéraux de connexion pilote de la motrice-D ont permis aux forces militaires de réaliser leurs rêves les plus fous : le développement d'une infanterie blindée de dix mètres de haut avec une puissance de feu capable de raser des bâtiments entiers. Polyvalents, résistants, rapides et mortels, les mechas sont les armes principales de la Guerre des éons.

QU'EST-CE QU'UN MECHA ?

Tout d'abord le singulier est mecha et le pluriel mechas. La question est donc : que sont les mechas ? Essentiellement ce sont de gigantesques machines de guerre robotiques dont les contours s'inspirent des formes animales. Les effets collatéraux de connexion pilote de la motrice-D rendent les pilotes et leurs sens plus en phase avec leurs véhicules, ainsi cela leur permet de tirer le meilleur parti de machines construites selon un schéma qui leur ressemble. Les pilotes sont bien entendu capables de tirer avantage d'autres machines de guerre, comme les chars module-A, mais comme les pilotes n'ont pas la physiologie de ce qui est essentiellement une boîte volante, ils ne seront pas en mesure d'en faire un engin aussi formidable que les mechas.

SYSTÈMES SENSORIELS

Voici une liste des différents systèmes sensoriels accessibles pour la plupart des mechas. Si aucune portée n'est indiquée, utilisez votre bon sens. Par exemple, un haut-parleur porte aussi loin que l'on peut l'entendre. Le mode indique si le système sensoriel est actif ou passif, si vous devez l'activer pour en tirer avantage ou bien s'il est constamment en marche. De même pour savoir si le système a un angle 360° ou s'il porte dans une direction spécifique. Le code ES représente le code erreur système pour le système sensoriel.

Dans ce chapitre nous vous présenterons les mechas des différentes factions ainsi que la plupart de ceux utilisés dans la Guerre des éons. Vous y trouverez les mechas anguleux et résistants du Nouveau Gouvernement Planétaire, ceux rapides et aux formes épurées des nazadi, les étranges mechas extraterrestres des migos et les monstrueux mechas amphibies de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Vous ferez également connaissance avec les mystérieux tagers, de taille plus modeste (ils utilisent l'échelle de Vitalité plutôt que celle d'Intégrité), mais capables de tenir tête de manière admirable face à ces machines de guerre.

TYPE	PORTÉE	MODE	CODE ES
Détection thermique	100 m	Actif, ciblé	M
Haut-parleur	—	—	M
Projecteurs	100 m	Actif, ciblé	M
Radar/Identification	8 km	Passif, 360°	G
Rayons X	50 m	Actif, ciblé	M
Scanner	100 m	Actif, ciblé	M
Sonar	1,5 km	Passif, 360°	M
Système de visée	Vue	Actif, ciblé	G
Systèmes longue portée	—	—	—
Transmissions audio	Oreille	Passif, 360°	M
Vision nocturne	Vue	Actif, ciblé	G

SYSTÈMES FURTIFS

Les systèmes furtifs rendent la détection d'un mecha quasiment impossible sauf aux rayons X ou parfois à la vision normale (qui ne révèle qu'une distorsion). Repérer une telle distorsion est plus aisé lorsque la cible est en mouvement et dans une zone de 15 mètres (ou alors avec l'aide d'un zoom). Cela nécessite tout de même un test d'Observation Difficile, modéré à Ardu si la cible se trouve à moins de 4 mètres de l'observateur. Même lorsque ce test est réussi, on ne parvient à distinguer qu'un vague reflet qui impose un malus d'opposition de -4 à tout test visant à l'attaquer. Une fois le mecha repéré la difficulté des tests d'Observation pour le suivre à la trace tombe à Moyen tant qu'il se trouve dans

(Suite page 145)

NOTES SUR LES SYSTÈMES SENSORIELS

TYPE
Détection thermique
Haut-parleur
Projecteur
Radar/Identification

EFFETS

Détecte les sources de chaleur.

Peut être utilisé pour communiquer à l'extérieur du mecha ; standard sur tous les mechas.

Illumine une zone en face du mecha ; standard sur tous les mechas.

Détecte les grands objets, leur taille approximative, leur position et compare leur profil à l'identification afin de déterminer le risque de menace potentielle. Permet aussi de détecter la formation de tempêtes.

Rayons X

Utilise les rayons X pour voir à travers tous types de matériaux, détecte les corps denses comme les métaux ou les os. Ces systèmes sont délicats et difficiles à installer et ne sont donc pas très courants. Traite les statistiques vitales d'une chose vivante, détermine si elle est morte ou vivante, son âge, son sexe, son état de santé, permet de savoir si la cible est malade ou non.

Scanner

Uniquement utilisable sous l'eau. Émet et reçoit des ondes sonores afin de déterminer si des objets sont à portée, discerne également la configuration du terrain.

Sonar

Accorde un bonus de +1 ou +2 aux attaques à distance ; inutilisable en combat au corps à corps.

Système de visée

Double la portée de tous les systèmes sensoriels

Systèmes longue portée

L'ouïe est deux fois plus sensible et peut percevoir les infrasons aussi bien que les ultrasons.

Transmissions audio

Utilisé en mode passif pour voir dans des conditions de très faible luminosité mais pas dans l'obscurité totale. Inclut des projecteurs IR actifs pour une vision dans l'obscurité totale, les autres mechas équipés de systèmes de vision nocturne repéreront les projecteurs très facilement. La vision est en vert et blanc, pas en couleurs.

Vision nocturne

une zone de 15 mètres. En restant parfaitement immobile le pilote peut élever la difficulté d'un cran et même avoir recours à sa compétence Furtivité pour l'augmenter d'un cran supplémentaire. Autrement, l'utilisation de rayons X révélera la présence des mechas « invisibles », les rendant visibles comme en plein jour.

Les mouvements rapides et erratiques forcent l'extinction des systèmes furtifs. Pour faire court, un mecha ne peut pas rester invisible et engager le combat. Une fois visible, il doit le rester pendant deux tours (10 secondes) avant de pouvoir disparaître à nouveau. Enfin, lorsqu'il est « invisible », un mecha ne peut pas se déplacer plus vite que la moitié de son Mouvement de base.

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Voici une liste des systèmes de soutien les plus courants installés sur les mechas. La liste contient les types de système, leurs fonctions et leurs codes ES (codes Erreur Système).

TYPE	EFFETS
Blindage haute pression	Code ES: C, la structure du mecha est renforcée contre la pression, le rendant opérationnel dans les profondeurs des océans.
Bras mécaniques	Code ES: G, le mecha est équipé de deux petits bras robotisés et rétractables qui peuvent être utilisés pour de la manipulation précise à taille humaine.
CME	Code ES: M, abréviation pour Contremesures Électroniques, les mechas équipés de CME peuvent parasiter les communications ennemies ainsi que leurs systèmes sensoriels. Lorsque le pilote active ses CME, il peut parasiter les communications et les senseurs dans une zone de 80 m ² n'importe où dans un rayon de 200 m. Les systèmes audio/visuels basiques qui permettent à un pilote de percevoir normalement son environnement immédiat ne sont pas affectés.
Compartment de stockage	Code ES: G, le mecha contient un espace libre qui peut servir à stocker toute sorte de matériel. Le volume de l'espace dépend de la taille du mecha. Les mechas minuscules possèdent un espace de stockage de 0,8 l, les mechas de petite taille un espace de 28 l, les mechas moyens 42 l, les grands mechas 56 l et les mechas de taille gigantesque 84 l. La plupart des mechas sont équipés de compartiments de stockage qui contiennent souvent un petit kit de survie.
IAL	Code ES: C, abréviation pour Intelligence Artificielle Limitée, le système IAL prend en charge les opérations de maintenance de routine et assiste le pilote. Il est lié au système de transmission, à l'ordinateur de bord, à tous les systèmes sensoriels ainsi qu'aux systèmes de verrouillage et de traitement des informations. Cela implique qu'il peut envoyer des transmissions, établir un itinéraire, scanner et regarder les alentours, prévenir d'un danger potentiel et s'occuper du fonctionnement des autres systèmes permettant ainsi au pilote de se concentrer sur des tâches plus immédiates. Le système IAL peut aussi servir de pilote automatique et permet un déplacement vers une destination préprogrammée avec les compétences Athlétisme et Pilotage au niveau étudiant. Il est activé à la fois par une entrée clavier et une commande vocale. <i>Standard sur tous les mechas.</i>
Module de survie	Code ES: —, à la place d'un simple siège éjectable, le mecha est équipé d'un module de survie complètement hermétique qui fonctionne de la même manière qu'un système de survie en fournissant à son pilote un environnement contrôlable. Bien que ne pouvant se déplacer d'aucune façon, le module de survie est équipé d'une balise de localisation d'urgence. Sa durée d'autonomie est de 16 heures consécutives et le système de filtrage du dioxyde de carbone se déclenche automatiquement une fois à l'air libre. Quand les dommages du mecha atteignent des dégâts structurels critiques, le module de survie est automatiquement éjecté. Le module de survie nécessite un système de survie. Les engels ne peuvent pas être équipés de module de survie.
Ordinateur de bord	Code ES: G, le mecha est équipé d'une base de données comprenant des cartes et des relevés topographiques. Il peut déterminer la position actuelle du mecha par liaison satellite ou comparaison topographique.
Résistance aux chaleurs extrêmes	Code ES: C, le mecha est hermétique aux chaleurs extrêmes comme celles des plus profonds déserts ou des bâtiments en flammes. Ce système est indispensable lors d'une entrée dans l'atmosphère. La protection qu'offre ce système est aussi efficace contre les armes infligeant des dégâts de chaleur comme les lance-flammes. Réduisez les dégâts de moitié une fois que l'Armure a été déduite.
Résistance aux froids extrêmes	Code ES: C, le mecha est hermétique aux froids extrêmes, comme ceux des profondeurs de l'océan, des pôles ou de l'espace. La protection qu'offre ce système est aussi efficace contre les armes infligeant des dégâts de froid. Réduisez les dégâts de moitié une fois que l'Armure a été déduite.
Système d'éjection	Code ES: —, le mecha est équipé d'un siège éjectable fourni avec un parachute. Quand les dommages du mecha atteignent des dégâts structurels critiques, le pilote est automatiquement éjecté. Les engels ne peuvent pas être équipés de systèmes d'éjection.
Système d'étanchéité	Code ES: G, bien que n'offrant aucune protection contre les environnements sous-marins ou le vide spatial, un mecha équipé d'un système d'étanchéité protégera son pilote contre les fumées, gaz, air pollué et autres menaces atmosphériques similaires. Le système est équipé d'un recycleur d'air qui permet une autonomie de 8 heures et se déclenche automatiquement une fois à l'air libre.
Système de survie	Code ES: C, permet au pilote d'évoluer dans un environnement fermé et sécurisé incluant un contrôle des températures, un dispositif de recyclage d'eau et d'ordures et un système de filtrage du dioxyde de carbone. Le mecha est hermétique et le pilote dispose d'un environnement contrôlé même sous l'eau et

(Suite page 146)

Système de transmission
Système de verrouillage
Système furtif

dans le vide spatial. Les filtres du dioxyde de carbone permettent au système de survie de fonctionner en autonomie pendant 24 heures consécutives et se remettent en marche automatiquement une fois à l'air libre.

Code ES: C, le mecha est équipé d'un système de communication et de transmission complet incluant un relais satellite. Standard dans tous les mechas.

Code ES: M, le mecha nécessite des codes d'activation pour être mis en marche. Standard sur tous les mechas.

Code ES: M, le mecha est équipé d'un système furtif dernier cri qui inclut des plaques caméléons pour un masquage visuel, des atténuateurs de chaleur pour éliminer sa signature thermique et des atténuateurs de bruits afin de le rendre plus silencieux ainsi qu'un revêtement furtif antiradar. En essence, le mecha est presque impossible à détecter sauf en visibilité normale ou aux rayons X, ceux-ci ayant une portée limitée et pouvant être parasités. Détecter un mecha équipé d'un système furtif nécessite un test d'Observation (cf. encadré). Un mecha ne peut pas attaquer tant que son système furtif est activé.

Système impesanteur

Code ES: C, le mecha est équipé pour survivre dans un environnement à gravité zéro et inclus des renforts contre le vide spatial, des boucliers solaires et autres équipements similaires. Nécessite le système de résistance au froid extrême.

SYSTÈMES DE MOUVEMENT

Voici les différents moyens d'améliorer le mouvement des mechas. Chaque entrée indique le type de système, sa fonction et son code ES.

TYPE EFFETS

Accélérateur Code ES: G, améliore la distance de mouvement ou de saut du mecha ainsi équipé de deux, trois, quatre ou six fois sa valeur normale. (x2, x3, x4, x6).

Flottabilité Code ES: C, cette modification permet à un mecha de se déplacer sous l'eau à la moitié de son mouvement sans l'assistance de modules-A complets.

Grappins Code ES: C, le mecha est équipé d'une paire de grappins autopropulsés, chacun retenant une corde métallique de 60 mètres reliée à un système de traction capable de soulever le poids du mecha.

Modules de projection Code ES: G, modifiant la technologie utilisée pour les modules-A, les modules de projections permettent au mecha équipé de doubler leur distance de saut.

Modules-A Code ES: G, permet au mecha ainsi équipé de voler de façon antigravitationnelle. Il peut de même se déplacer normalement sous l'eau et peut résister à l'attraction terrestre. Les modules-A ne peuvent pas équiper les mechas minuscules. La vitesse de base d'un module-A est de 48 km/h.

Parachutable Code ES: G, cette modification permet à un mecha d'effectuer des sauts à basse altitude en toute sécurité sans l'assistance de modules-A complets. Ce mouvement ne peut pas être amélioré et nécessite des modules de projections.

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Vous trouverez plusieurs colonnes dans les tableaux suivants. Le type représente le type d'arme. Les portées sont indiquées d'abord en portée courte, intermédiaire et longue. La cadence de tir (CdT) indique le nombre de fois qu'une arme peut tirer par tour (1/2 indique que l'arme ne peut tirer qu'un tour sur deux). L'autonomie de tir (AT) représente le nombre de munitions que contient l'arme. Le code ES indique les erreurs systèmes de l'arme. Les différentes valeurs de dégâts correspondent à la taille des mechas sur lesquels les armes sont montées. La première concerne les mechas de tailles minuscules et petites, la seconde ceux de tailles moyennes et la dernière concerne les mechas de tailles grandes et gigantesques. Les notes qui décrivent plus en détail les systèmes d'armement suivent après chaque liste.

OPTIONS D'ARMEMENTS

TYPE	PORTÉE (M)	DÉG	CDT	AT	ARMES À DISTANCES	
					CODE ES	
Canon à plasma	15/100/750	+2/+3/+4	2	Infinie	G	
Canon laser	30/200/1 500	+1/+2/+3	3	Infinie	C	
Fusil foudroyant	25/50/200	+1/+2/+3	1/2	Infinie	M	
Lance-flammes	5/15/30	+1/+2/+3	2	20	M	
Rayon énergétique	30/200/1 500	+4/+6/+8	1/2	Infinie	M	

NOTES SUR LES ARMES À DISTANCES

- Contre les lance-flammes, utilisez le niveau de résistance aux chocs plutôt que le niveau de résistance aux projectiles. Si le mecha bénéficie d'une résistance aux chaleurs extrêmes, les dégâts du lance-flammes sont divisés par deux (après déduction de l'Armure).
- Les tirs d'un lance-flammes et d'un canon à plasma enflammeront tout matériel étant susceptible de l'être.
- Le tir d'un fusil foudroyant prend la forme d'un arc électrique qui rebondit de la cible principale vers plusieurs autres cibles secondaires. Effectuez un seul jet d'attaque pour voir si la cible principale est touchée. Si c'est le cas, chaque autre cible dans un rayon de

(Suite page 147)

25 mètres de la cible principale doit également se défendre contre le jet d'attaque alors que l'électricité passe d'une cible à l'autre. N'effectuez qu'un seul jet d'attaque pour tout un groupe de cibles, toutes les cibles se défendent contre ce jet. Si une cible ou un objet ne possède pas de propriétés conductrices, est isolé contre l'électricité ou ne touche pas le sol (en train de voler par exemple), il est alors immunisé contre les attaques secondaires bien qu'il puisse toujours être choisi comme cible principale.

ARMES DE CORPS À CORPS

TYPE	DÉGÂTS	PORTÉE (M)	CODE ES
Cornes	+1/+2/+3	—	C
Ergots hyperacérés	0/+1/+2	9/18/27	C
Griffes hyperacérées	0/+1/+2	—	C
Lame hyperacérée	+1/+2/+3	—	C
Langue - constricteur	0/0/+1	—	M
Langue - perforante	0/+1/+2	—	G
Mandibules ou Crocs	+1/+2/+3	—	C
Pincés	+1/+2/+3	—	C
Poing	-1/0/+1	—	C
Queue - dard	+1/+2/+3	—	G
Queue - massue	+1/+2/+3	—	G
Queue - préhensile	0/0/+1	—	M
Tentacule gainé	0/0/+1	—	M

NOTES SUR LES ARMES DE CORPS À CORPS

- Les cornes peuvent être de type contondant ou perforant. La différence est purement esthétique.
- Les lames, griffes et ergots hyperacérés sont généralement rétractables.
- Les ergots hyperacérés peuvent être projetés et fonctionner comme des armes à distance.
- Un tentacule gainé peut être utilisé pour saisir son adversaire au lieu d'infliger des dégâts. Ce système d'armement peut être dissimulé dans les extrémités ou simplement se rétracter dans le corps, en fonction du design du mecha.
- Les queues peuvent être préhensiles ou apparaître sous forme de dards ou de massues. Les dards et les massues infligent des dégâts tandis que les queues préhensiles peuvent saisir leur adversaire. Les dards et les massues peuvent être rendus préhensiles, dans ce cas le code ES devient M.
- Les langues peuvent être de type constricteur, perforant ou les deux. Celles de type constricteur peuvent saisir leur adversaire tandis que les perforantes infligent des dégâts. Lorsque les deux types sont combinés, le code ES devient M.

ARTILLERIE

TYPE	PORTÉE	DÉG	CDT	AT	CODE ES
Bombe à gravitation	25/50/200	Incapacitant	1	1 (spécial)	G
Lance-roquettes multiple	15/200/750	+1/missile	1 ou salve	10 ou 20	M
Missile longue portée	3 km	+10	1	Rampes	G

NOTES SUR L'ARTILLERIE

- Une bombe à gravitation produit un champ d'énergie qui réduit la vitesse et la Force de tout ce qui se trouve dans un rayon de 15 mètres à partir du point d'impact. Les cibles de bombes à gravitation de taille petite et moyenne réduisent leur vitesse et leur Force de moitié. Les cibles de bombes à gravitation de grande taille les réduisent à 1/4 de leur valeur. Tout ce qui n'utilise pas l'échelle d'Intégrité est réduit à Force 1 et ne peut plus se déplacer. Les effets durent de 1 à 10 tours (jetez 1d10), déterminez les effets séparément pour chaque cible. Pour tirer avec une bombe à gravitation, effectuez un test d'Armes lourdes contre une difficulté déterminée par la distance (cf. Cibles immobiles au Chapitre neuf). Tout ce qui se trouve dans le rayon d'action de la bombe est affecté, il n'y a aucune défense. L'énergie nécessaire pour tirer une bombe à gravitation se régénère tous les dix tours (50 secondes). Si le tir est effectué contre une cible à moins de 15 mètres, le tireur sera lui aussi affecté.
- Les missiles longue portée sont spécifiquement conçus pour être utilisés contre des cibles stationnaires. Ils ne peuvent pas être utilisés contre des mechas. La zone d'effet à partir du premier point d'impact est de 15 mètres, les autres sont de 10 mètres. Les missiles longue portée sont fournis en rampes de lancement dont la taille varie en fonction de la taille du mecha qui les porte. Les petites rampes contiennent deux missiles, les rampes moyennes quatre, et les rampes grandes et gigantesques en contiennent huit. Les mechas minuscules ne peuvent pas utiliser ce système d'armement.
- Les lance-roquettes multiples utilisent un système de mise à feu qui permet au pilote de les tirer une par une ou bien en salves de deux à cinq roquettes. Toutes les roquettes d'une salve doivent être tirées sur la même cible et un seul jet d'attaque est effectué. Chaque roquette ajoute +1 aux dégâts. Les mechas minuscules, petits et moyens peuvent porter dix roquettes tandis que les mechas grands et gigantesques peuvent porter vingt roquettes.

ARMEMENT SPÉCIAL

TYPE	PORTÉE	DÉG	CDT	AT	CODE ES
Pulvérisateur/injecteur d'acide	1/5/15	+1/+2/+3	1/X	10/15/20	G
Canon AP	30/75/200	+4/+6/+8	3 ou Auto.	500/1000/1 5000	G
Leurres magnétiques	—	Spécial	1	2/5/10	M
Lance-fumigènes	Rayon de 10 m	Obscurité	1	Infinie	M
Rayon inhibiteur	10/30/50	+4/+6/+8	1	Infinie	M

NOTES SUR LES ARMEMENTS SPÉCIAUX

- Un pulvérisateur d'acide utilise sa propre portée indiquée ci-dessus. Un injecteur d'acide est le plus souvent combiné avec une arme de corps à corps (sauf des cornes contondantes ou une queue – massue) et ainsi majore les dégâts infligés de la valeur indiquée ci-dessus. Les dégâts sont cumulés comme s'il s'agissait d'une seule attaque mais chaque touche supplémentaire utilise une «munition» de l'injecteur.
- Le canon AP est une arme antipersonnel adaptée à la taille d'un mecha. Il utilise l'échelle de Vitalité avec un profil d'arme automatique (Auto.) 4/1-10/100.
- Les leurres magnétiques projettent un nuage de minuscules particules magnétiques afin de fournir une protection contre les roquettes ou les torpilles. Au lieu d'effectuer un jet de défense, le mecha ciblé peut utiliser ses leurres magnétiques. Jetez un dé, à moins que le résultat ne soit un 1, toutes les roquettes de la salve explosent dans le nuage magnétique au lieu de toucher le mecha. Un leurre magnétique protège contre toutes les attaques de roquettes pendant un tour. Utilisez les mêmes règles pour chaque attaque.
- Les lance-fumigènes obscurcissent partiellement la vue dans un rayon de 10 mètres autour du mecha. Si un mecha utilise ses lance-fumigènes pendant deux tours de suite, les assaillants sont plongés dans l'obscurité totale.
- Le rayon inhibiteur est une technologie exclusivement accessible aux migos.

Armes amphibies

La plupart des systèmes d'armement ne sont pas conçus pour fonctionner dans l'eau. Bien que les armes de corps à corps restent toujours efficaces, les pulvérisateurs/injecteurs d'acide ne le sont pas. Les canons AP, les lance-flammes, les lance-fumigènes et les canons à plasma sont inutilisables tandis que les fusils foudroyants deviennent tout simplement dangereux. Les systèmes nouveaux d'artillerie ne fonctionnent pas non plus.

Ceci dit, il existe plusieurs méthodes pour permettre à un système d'armement d'être efficace lors d'un affrontement sous-marin. La longueur d'onde des rayons énergétiques et des canons laser peut être ainsi modifiée. Leur rayon d'émission prend alors une couleur bleu-vert permettant leur utilisation aussi bien sur la terre ferme que sous l'eau. De même les missiles longue portée et les lance-roquettes multiples peuvent être convertis pour servir de torpilles qui conservent la moitié de leur portée habituelle lorsqu'elles sont utilisées hors de l'eau. Si un système d'armement est amphibie, sa description dans la liste des mechas le précisera.

Système enchâssé ou système portable

La plupart des armes des mechas sont enchâssées dans leurs systèmes, c'est-à-dire qu'elles sont construites directement à l'intérieur du mecha. Elles font partie intégrante de la machine et tirent leur énergie du système de fonctionnement principal du mecha. Toutefois, les mechas sont souvent équipés de systèmes d'armement portables afin de mieux pouvoir faire face à n'importe quelle situation.

Voici une liste des systèmes d'armement pouvant être convertis en systèmes portables: canon à plasma, canon AP, canon laser, ergots hyperacérés, fusil foudroyant, lame hyperacérée, lance-flammes, lance-fumigènes, lance-roquettes multiple, missiles longue portée, pulvérisateur d'acide, rayon énergétique et rayon inhibiteur.

MECHAS AMPHIBIES

À cause de la menace que représente l'Ordre Ésotérique de Dagon, une partie de la Guerre des éons se déroule sous la surface des océans. Le Nouveau Gouvernement Planétaire et les migos entretiennent tous deux des mechas de combat amphibies. De plus, les forces principales de chaque faction sont équipées pour pouvoir fonctionner aussi bien sur terre que sous l'eau, bien que leurs performances sous-marines soient réduites.

Pour être réellement amphibie un mecha nécessite les équipements suivants:

- Systèmes sensoriels sonar et vision nocturne.
- Systèmes de soutien blindage haute pression, résistance aux froids extrêmes et système de survie.
- Systèmes de mouvement module-A ou module de protection avec la modification Flottabilité.
- Un système d'armement amphibie.

Les mechas de combat totalement amphibies conçus spécialement par le NGP et les migos seront traités plus en détail dans *Vade Mecum*, un supplément pour *Cthulhu Tech*.

Bien entendu, les versions portables de ces systèmes d'armement fonctionnent différemment. Les règles suivantes vous fournissent les détails concernant leur utilisation.

- Les systèmes portables doivent être de la même catégorie et de la même taille que le mecha qui les porte.
- Les systèmes portables utilisent les mêmes caractéristiques de portée, dégâts et cadence de tir que le système dont ils sont issus.
- La plupart des systèmes portables requièrent l'utilisation des deux mains pour fonctionner, ce qui n'implique pas que le pilote ne puisse plus se servir des systèmes enchâssés. Les systèmes

suivants ne nécessitent qu'une seule main : ergots hyperacérés, lame hyperacérée et pulvérisateur d'acide.

- Les systèmes portables ont un code ES : M.
 - Les systèmes d'armement qui possèdent normalement une autonomie de tir infinie perdent cette capacité puisqu'ils ne fonctionnent plus à partir des cellules-D du mecha. Chaque chargeur fournit une autonomie de tir de 20.
 - Les systèmes d'armement qui possèdent une autonomie de tir définie ne possèdent plus que la moitié de cette valeur en tant que systèmes portables.
 - Chaque mecha peut transporter deux chargeurs supplémentaires pour son système portable. Ceux-ci possèdent un code ES : L.
 - Les canons AP sont généralement des systèmes portables et apparaissent rarement en armement intégré.
- Une autre particularité concerne les boucliers des mechas qui ne sont jamais intégrés à la machine elle-même. Les boucliers équipent généralement les mechas qui s'attendent à des combats rapprochés particulièrement violents. Les boucliers permettent à leurs bénéficiaires d'utiliser leur compétence de mêlée contre tout type d'attaque. Ils possèdent un code ES : M.

Connexion d'armement

Si deux armes sont jumelées entre elles, elles peuvent faire feu simultanément sur une même cible. Toutefois, pour pouvoir être liées, les deux armes doivent être de même type et de même taille. Une fois jumelées, les deux armes peuvent tirer sur une même cible au prix d'une seule action. Un seul test est effectué pour toucher mais les dégâts sont résolus différemment. Plutôt que de traiter les dégâts comme deux armes séparées, prenez les dés de dégâts des succès obtenus et ajoutez-y la valeur de dégâts des deux armes. La cible ne résistera qu'avec son bonus d'armure habituel contre cette attaque. Les rayons énergétiques ne peuvent pas être jumelés car la dépense en énergie nécessaire pour une telle utilisation est trop importante pour les cellules-D des mechas.

Par exemple, deux canons laser liés de taille moyenne font feu sur une cible. Le jet d'attaque du pilote dépasse la défense de la cible de six points. Le pilote lance donc deux dés de dégâts dus à son succès plus quatre dés pour ses canons laser jumelés (deux pour chaque canon laser), le tout pour un total de six dés. La cible aura alors droit à un seul jet d'Armure contre le total de ces dés de dégâts.

RÈGLES DES ENGELS

Il arrive parfois que les engels agissent indépendamment et de leur propre volonté. Cela se produit lorsque le pilote tombe inconscient ou bien que quelqu'un essaie de piloter l'engel sans être en phase avec l'interface synthétique.

Si le pilote d'un engel sombre dans l'inconscience pour n'importe quelle raison, la créature prendra le contrôle du mecha. Elle agira selon ses propres codes extraterrestres et utilisera son intelligence de prédateur avide de sang pour semer la destruction aux alentours. L'engel attaquera en premier lieu toutes les menaces du voisinage immédiat en causant le plus de dégâts collatéraux possibles. Il se retournera ensuite contre toutes les autres unités qui représentent un danger potentiel aussi minime soit-il. Toutefois, un engel n'engagera pas le combat contre un autre engel. La créature continuera son œuvre de mort jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de menaçant autour d'elle auquel cas elle retrouvera son état normal, docile et au repos. Si un tel cas se produit considérez que l'engel possède un niveau d'expertise adépte dans toutes les compétences de combat et également pour les compétences Athlétisme, Furtivité et Observation.

Si un pilote qui n'est pas en phase avec l'interface synthétique de l'engel essaie d'en prendre le contrôle lors d'une situation de combat, le même phénomène se produit. En effet, la créature se montre impossible à contrôler dès qu'une menace potentielle se trouve dans son champ d'action.

Afin d'assurer un contrôle plus facile sur les engels, leurs exosquelettes cybernétiques sont construits avec des mécanismes complexes qui permettent de verrouiller les articulations et des protections supplémentaires sont intégrées sur les systèmes d'armement. Ainsi, l'état-major et le centre de contrôle peuvent plonger l'engel dans un état de verrouillage, l'empêchant alors de se mouvoir ou bien d'utiliser son armement. Les codes pour chaque engel sont uniques et soumis à un protocole de sécurité particulièrement exigeant. La procédure de verrouillage des engels n'est utilisée qu'en ultime recours car les créatures qui en sont victimes ont tendance à se montrer extrêmement agressives pendant les quelques jours qui suivent.

LISTE DES MECHAS

Noms, types et taille	Ces entrées précisent le nom du mecha ainsi que sa fonction principale et sa taille. Les mechas minuscules mesurent entre 2,5 et 2,99 mètres. Ceux de petite taille entre 3 et 5,99 mètres. Les mechas moyens mesurent entre 6 et 9,99 mètres. Les grands font quand à eux entre 10 et 11,99 mètres et les behémoth entre 12 et 18 mètres. Vous trouverez aussi le coût en points d'armure (PA) du mecha.
Attributs	Cette section montre de quelle façon le mecha modifie les attributs primaires et secondaires du pilote.
Systèmes sensoriels	La plupart des mechas possèdent des systèmes sensoriels additionnels en plus du système audio-visuel normal. Vous trouverez les détails dans cette section.
Systèmes de soutien	Cette section énumère les systèmes de soutien du mecha tels que le système de survie, le système d'éjection, les systèmes furtifs, etc.
Mouvement	Vous trouverez ici tout ce qui concerne les moyens de déplacement du mecha, sa vitesse au sol, les systèmes d'assistance de mouvement éventuels tels que les modules de projection ou les grappins, les mouvements améliorés, etc. La vitesse est exprimée en km/h et en allure maximale/prudente en mètres/tour ; les distances de saut sont indiquées en longueur/hauteur moyenne en mètres. L'accélération est exprimée en nombre de tours nécessaire pour atteindre la vitesse maximale/freiner pour atteindre le point mort.
Structure	L'Intégrité, l'Armure et les SCS ainsi que la régénération dans le cas des engels sont disponibles dans cette section.
Systèmes d'armement	Cette section comprend le type et la taille des systèmes d'armement enchâssés sur le mecha.

L'évolution des mechas du NGP est enregistrée dans l'attribution des marchés publics pour plusieurs fabricants industriels. Tout au long de l'histoire du développement des mechas, ces fabricants ont toujours adhéré à leurs critères de conception individuelle. Différentes séries de modèles de mechas sont produites avec des capacités opérationnelles et fonctionnelles différentes, mais avec des caractéristiques physiques similaires. Le caractère de la guerre du NGP a adopté un « système de désignation de catégorie » fondée sur les caractéristiques du modèle de chaque constructeur.

Depuis le début de la Seconde Guerre arcanotechnologique, l'épine dorsale des nouvelles machines de guerre du gouvernement de la Terre a été le mecha de classe Sword. Développés par les systèmes Eurodine de Stuttgart, les mechas Sword, ainsi que les mechas nazazi, ont été employés sur les champs de bataille du monde entier. Qu'il soit affecté à des croiseurs de bataille, au déploiement sur le terrain ou à des opérations sous-marines, le Sword a acquis une réputation en tant que plate-forme de lutte armée robuste et fiable. Son armure aux angles prononcés ainsi que le recours à des armes enchâssées et augmentée par des armes de corps à corps lourdes caractérisent les Sword. Ils portent le plus souvent un blason dépeignant leur insigne d'unité et les marques reçues en l'honneur d'importants succès militaires. Les mechas de classe Sword sont généralement déployés avec les couleurs militaires standards (gris, vert, bleu marine et des tons couleur terre) en fonction de l'environnement local.



MECHAS DU NOUVEAU GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE

MV-16 BROADSWORD

Type: mecha de combat polyvalent (10 PA)

Taille: moyenne (8 m)

Trapu, robuste, fortement blindé et fiable; telles sont les caractéristiques des mechas de combat polyvalents du Nouveau Gouvernement Planétaire. Le Broadsword est devenu la norme à laquelle tous les autres mechas du NGP sont mesurés. Son torse trapu est construit pour soutenir une armure lourde et un cadre rigide. Son armement polyvalent lui permet d'être efficace dans n'importe quelle situation de combat, que ce soit à distance ou au corps à corps. Le Broadsword est l'unité la plus largement déployée parmi les militaires du NGP et peut être utilisé efficacement pour toute application tactique. Beaucoup de migos ont connu leurs derniers instants face à un mecha de ce type.

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0
Senseurs (Perception) +1
Structure (Force) 5
Systèmes multitâches (Actions) +1
Systèmes d'alerte (Réflexes) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Sonar
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
Bras mécaniques
Module de survie
Système de survie

MOUVEMENTS

Vitesse au sol: 48 km/h
(74/18 mpt)
Vitesse sur mer: 24 km/h
(37/9 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]
Distance de saut: doublée
(20/10 m)
Flottabilité
Grappins
Module de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 20
Armure 3/3
Système de Contrôle Structurel 1/tour



SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser amphibie (moyen)
Lame hyperacérée (x2) (moyenne)
Rayon énergétique amphibie (moyen)

Mk-10 CENTURION

Type: armure énergétique tactique (3 PA)
Taille: minuscule (2,9 m)

Développé par Armorcorp, une filiale de la corporation Chrysalis, le Centurion a une réputation de robustesse et de fiabilité. Les opérations d'infanterie mobile, aériennes, et les unités spéciales ainsi que les forces de police et de sécurité privées, ont utilisé le Centurion avec un succès considérable. L'utilisation massive du Centurion peut être attribuée à la souplesse de son « système modulaire » architectural. Montages d'épaules interchangeables, montures de poignets et modules dorsaux permettent des changements de configuration rapide ainsi qu'une plus grande diversité fonctionnelle.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 1 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) -1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+1)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENTS

Vitesse au sol: 48 km/h
(74/18 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: doublée (4/2 m)
Grappins
Module de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1
Système de Contrôle Structurel
1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Mk-10A: rayon énergétique et lame hyperacérée (petite)



Mk-10S: canon laser (petit) et ergot hyperacéré (x2) (petit)
Mk-10U: canon à plasma (petit) et lame hyperacérée (petite)

MV-15 CLAYMORE

Type: mecha de combat lourd (13 PA)
Taille: grande (11,5 m)

Le Claymore et le Broadsword possèdent des caractéristiques de conception similaires ce qui conduit les pilotes du NGP à faire souvent référence au Claymore comme à un Broadsword sous stéroïdes. Le Claymore est mieux adapté aux espaces découverts où il peut mettre à profit la puissance dévastatrice de son canon laser et de ses lance-roquettes multiples. Même en combat rapproché, cette unité préfère avoir beaucoup de marge de manœuvre afin d'utiliser au mieux son énorme lame hyperacérée. Dans les cas où le terrain environnant serait trop étroit, le Claymore possède suffisamment de puissance pour dégager autant d'espace que nécessaire. Surclassé seulement par quelques engels, le Claymore présente un spectacle impressionnant à voir sur le champ de bataille.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 10 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +1
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h
(74/18 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]
Distance de saut: doublée
(40/20 m)
Grappins
Module de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 30
Armure 3/3
Système de Contrôle
Structurel 2/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (grand)



Lame hyperacérée (grande)
Lance-roquettes multiples (grand)
Leurres magnétiques (grands)

Mk-5 CRUSADER

Type : armure énergétique tactique (2 PA)

Taille : minuscule (2,9 m)

Produit par Armorcorp, le Crusader est devenu la norme de référence en matière de conception d'armure légère. Cette armure légère et relativement peu coûteuse trouve généralement sa place au sein des services de police du secteur civil et des forces de sécurité. Cependant, la petite taille du Crusader ne lui permet pas d'intégrer des Systèmes d'armement enchâssés. L'utilisateur doit donc porter ses armes d'assaut à la main, certains possèdent des holsters pour leurs armes de poing ou leurs lames hyperacérées. Le Crusader est conçu de façon à ce que le contour extérieur de l'armure suive la forme naturelle du corps humain, avec seulement une légère augmentation de la taille des épaules. Il s'agit d'un mecha conçu pour manœuvrer facilement dans des espaces confinés.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 1 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) -1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+1)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 48 km/h (74/18 mpt)
Code d'accélération : B [2/1]
Distance de saut : doublée (4/2 m)
Grappins
Module de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1
Système de Contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Armement portable (au choix) :
· Canon AP et canon à plasma (petits)
· Lame hyperacérée et lance-flammes (petits) (3 PA)
· Lance-roquettes multiples et canon laser (petits) (3 PA)



MV-16A GLADIUS

Type : mecha de combat rapproché en milieu urbain (9 PA)

Taille : moyenne (8 m)

Les ruines des villes et les champs de bataille qui en découlent sont des lieux où la plupart des mechas ont peur de s'aventurer. Là où la détection des dangers n'est jamais totalement fiable et où les embuscades guettent à chaque coin de rue, les zones de combats urbains ont fait d'énormes ravages dans les rangs des mechas et ont coûté la vie de nombreux pilotes du NCP. Pourtant, là où d'autres mechas doivent être sur leurs gardes à tout moment, le Gladius est parfaitement dans son élément. Construit sur le châssis et les principes de conception du Broadsword, le Gladius possède une meilleure vitesse de déplacement terrestre qui favorise le déploiement rapide dans les villes, un lance-flammes pour s'occuper des unités au sol, et deux lames hyperacérées meurtrières sur les avant-bras pour le combat rapproché. Des capteurs thermiques permettent au Gladius de détecter les menaces éventuelles qui peuvent se trouver parmi les débris et les Structures de l'environnement urbain.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 8 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 72 km/h (111/27 mpt)
Code d'accélération : C [2/2]
Distance de saut : doublée (20/10 m)
Grappins
Module de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 20
Armure 3/3
Système de Contrôle Structurel 2/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (moyen)
Lame hyperacérée (x2) (moyenne)
Lance-flammes (moyen)



MV-18A RAPIER

Type: mecha de combat tactique furtif (5 PA)

Taille: petit (5,5 m)

Le Rapiér fait figure de ninja au sein de la classe Sword. Construit sur le même châssis que le Saber, le Rapiér est rapide, agile, et équipé de système furtif. Il s'agit du seul mecha de classe Sword à posséder une armure d'un noir d'encre. Le Rapiér est le plus souvent utilisé pour s'infiltrer derrière les lignes ennemies et ainsi placer des charges explosives tactiques, détruire les communications, désactiver les installations de soutien, repérer les pièces d'artillerie en place, effectuer des frappes chirurgicales, et recueillir des informations sur les forces présentes. Bien qu'il ne soit pas aussi rapide que le Saber, le Rapiér peut atteindre la vitesse respectable de 96 km/h en l'air ce qui est largement suffisant pour lui permettre de s'extraire du territoire ennemi et de rentrer à la maison le plus vite possible.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 2 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Rayons X
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
CME

Système d'éjection
Système de survie
Système furtif

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h
(74/18 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 96 km/h
(148/36 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 5/2 m
Accélérateurs de modules-A
(double)
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10



Armure 1/1
Système de contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (petit)
Ergot hyperacéré (x2) (petit)

MV-18 SABER

Type: mecha de reconnaissance tactique (6 PA)

Taille: petit (5,5 m)

L'histoire a prouvé que la victoire sur un champ de bataille est souvent remportée par le camp qui possède les meilleurs renseignements. Les mechas Anisoptères des migos semblaient fermement donner l'avantage de la reconnaissance tactique aux envahisseurs extraterrestres. Le développement du Saber a considérablement changé cet état de fait. Construit sur un châssis plus petit et plus léger que celui de ses grands frères de classe Sword, le Saber est équipé des derniers équipements en matière de surveillance et de capteurs. Bien qu'il ne soit pas aussi rapide que l'Anisoptère, la configuration des modules-A du Saber peut le propulser à la vitesse surprenante de 190 km/h et ce aussi bien dans les airs que sous l'eau. Sa vitesse élevée et ses CME intégrées contribuent à faire du Saber une cible difficile à viser.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) 0
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 2 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Scanner
Sonar
Système de visée (+2)
Systèmes longue portée

Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
Bras mécaniques
CME
Module de survie
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h (74/18 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 190 km/h (296/72 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 5/2 m



Accélérateurs de modules-A (quadruple)
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1
Système de contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (petit)
Leurres magnétiques (petits)

MV-14 SCIMITAR

Type: mécha d'artillerie et de soutien (9 AP)

Taille: moyenne (7 m)

Aucune formation de mechas n'est vraiment parée pour le champ de bataille sans le Scimitar. Aussi bien grâce à des capteurs longue distance et aux relais d'information des autres mechas de reconnaissances, qu'avec le repérage laser des opérations spéciales, le Scimitar est capable de fournir un soutien d'artillerie d'une puissance écrasante et d'une précision mortelle. Sa paire de rayons énergétiques et son système de missiles à longue portée lui permettent en quelques secondes de ravager une zone donnée et de n'en laisser absolument rien. Construit sur un châssis plus court et plus large que celui du Broadsword, le Scimitar se dissimule plus facilement au cours des combats et ne fait pas une cible évidente pour les forces ennemies.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 4
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+2)
Systèmes longue portée
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h (74/18 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]
Distance de saut: doublée (20/10 m)
Grappins
Module de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 25
Armure 2/3
Système de Contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Missiles longue portée (moyen)
Rayon énergétique (x2) (moyen)



ENGEL IN DER MASCHINE

Les engels sont des choses étranges. Ce sont des êtres vivants, clonés à partir d'ADN humain, naznadi et d'autres êtres dont il vaut mieux taire la provenance. Tous ces éléments ont été combinés avec des pièces cybernétiques et entièrement mécanisées afin de former une armure dont le poste de pilotage est singulier. Il consiste en effet en une étroite partie organique logée dans une capsule ventrale, connectée au système nerveux central du pilote. Une interface IAL est également reliée au cerveau et au système nerveux central de l'engel. Un pilote est en phase avec tout cela grâce à une puce d'interface synthétique d'engel (ISE), dont une réplique exacte se trouve dans la tête de la bête. De temps à autre, un engel grondra, sifflera, ou fera d'autres bruits similaires, juste pour vous faire savoir qu'il y a quelque chose de vivant à l'intérieur.

Heureusement, le Nouveau Gouvernement Planétaire a pris soin de recourir les engels d'armures élégantes afin de dissimuler cet état de fait au grand public. Le gouvernement veut que la population soit remplie d'espoir à la vue de ces machines d'élite, sans terreur. En tant qu'unité d'élite, les engels sont le plus souvent déployés au cœur des combats et sur les lignes de front. Leur capacité à régénérer leurs blessures les rend plus fiables et plus faciles à réparer à bien des égards et les techniciens n'ont donc pas à se soucier des parties organiques. Comme de nombreux autres mechas du NGP, les engels sont généralement livrés avec les couleurs militaires standards, insignes d'unités et marques d'honneur.

ENGELS

ARAL

Type: engel de combat tactique furtif (9 PA)

Taille: moyenne (8 m)

Les Arals sont parfois appelés les «bêtes de l'ombre». En raison de leur taille, ils sont employés pour des missions très différentes de celles des autres mechas furtifs: les opérations spéciales et les missions de surveillance les plus complexes à des endroits où la puissance d'autres mechas comme le Rapiet ou l'Eclipse se révélerait trop insuffisante. Contrairement au Malakhim ou au Séraphin, l'Aral a du mal à cacher sa nature terrifiante et possède en fait deux visages. D'une forme singulière, celui que le public connaît n'éveille cependant pas particulièrement la méfiance des spectateurs. Toutefois, lorsque l'Aral se sent menacé il révèle son vrai visage. Des plaques coulisent vers l'arrière pour découvrir une gigantesque gueule organique remplie de dents en forme d'aiguilles et des éperons jaillissent des extrémités de ses pieds semblables à ceux des anciens dinosaures chassant en meute. La créature à l'intérieur doit être un prédateur nocturne car les pilotes ont signalé que les Arals semblent «plus heureux» lors de missions nocturnes.

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) +1
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 5
Systèmes multitâches (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Réflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Scanner
Sonar
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

CME

Système de survie
Systèmes furtifs

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 96 km/h (148/36 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 48 km/h
(74/18 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 10/5 m
Grappins
Modules-A
Vitesse au sol accélérée (double)

STRUCTURE

Intégrité 20
Armure 2/3
Système de contrôle Structurel 1/tour
Régénération 1/tour
(Soin total 2/tour)

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Bombe à gravitation (moyenne)
Canon à plasma (moyen)
Crocs (moyens)
Éperon hyperacéré (x2) (moyen)



OPHANIM

Type: engel de reconnaissance tactique (9 PA)
Taille: moyenne (8 m)

Regarder un Ophanim peut s'avérer extrêmement perturbant puisque leur tête bouge constamment d'avant en arrière, à la recherche des moindres détails. Seule unité de reconnaissance capable d'attraper un Anisoptère et de le mettre hors de combat, les Ophanims font partie des mechas les plus rapides de l'arsenal du NGP. Comme leurs cousins les Arals, les Ophanims sont déployés dans des zones de combat beaucoup plus dangereuses que celles où officient normalement les autres mechas de reconnaissance. En outre, comme la plupart des engels, ils cachent des traits monstrueux: lorsque les plaques d'armure de leur visage se rétractent, elles laissent la place à des mandibules d'origine extraterrestre desquelles goutte un puissant acide organique. Les pilotes ont indiqué que les Ophanims préfèrent évoluer dans le brouillard, les tempêtes ou d'autres conditions favorables à l'embuscade, et que la créature fait montre de tendances sadiques: elle aime jouer avec ses proies.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 5
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Scanner
Sonar
Système de visée (+2)
Systèmes longue portée
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

CME
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 96 km/h (148/36 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 288 km/h
(444/108 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 10/5 m
Accélérateurs de modules-A (sextuple)
Grappins
Modules-A
Vitesse au sol accélérée (double)

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 2/3
Système de contrôle Structurel 1/tour



Régénération 1/tour
(Soin total 2/tour)

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (moyen)
Lance-fumigènes (moyen)
Mandibules avec injecteur d'acide
(moyennes)

SÉRAPHIN

Type: engel super-lourd (18 PA)
Taille: behémoth (17 m)

Rien ne répand plus la peur dans le cœur des ennemis du NGP que les Séraphins. Droits, fiers et sans peur, ils sont l'un des deux mechas de taille behémoth dans l'arsenal du NGP avec leur taille de près de vingt mètres. Les affiches de propagande mettent en évidence des Séraphins avec leurs immenses cornes organiques recourbées, qui dominent leurs ennemis à la manière des rois conquérants de jadis, une icône pour le Nouveau Gouvernement Planétaire. Ils font la fierté et la joie du projet engel, et ce n'est pas un hasard s'il s'agit de l'un des types les plus récemment mis au point. En dehors de leurs cornes, les Séraphins affichent deux autres constituantes biologiques: une gaine qui dissimule un tentacule sur leur avant-bras et leur résistance naturelle aux froids extrêmes. Les pilotes décrivent les Séraphins comme des êtres ne connaissant pas la peur et aimant profondément les nuages.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 11 (dégâts +2)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Scanner
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Résistance aux froids extrêmes
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h (74/18 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 96 km/h
(148/36 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]
Distance de saut: 30/15 m
Accélérateurs de modules-A (double)
Grappins
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 30
Armure 4/4
Système de contrôle Structurel 2/tour
Régénération 1 dé/tour
(Soin total 2 + 1 dé/tour)

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (grand)



Cornes (grandes)
Lance-roquettes multiple (grand)
Lourds magnétiques (grands)
Rayon énergétique (grand)
Tentacule gainé (grand)

TARSHISH

Type : engin de combat rapproché urbain (14 PA)

Taille : grande (10 m)

Tout comme l'Aral, le Tarshish n'est pas le favori de la machine médiatique des relations publiques du NGP. Éternellement accroupie et menaçante, la créature possède en effet une langue noire à l'extrémité effilée et empoisonnée de près de 4,5 mètres de long dont le mouvement constant, même quand il n'y a rien à portée, constitue une image peu engageante. Nombreux sont ceux qui suspectent que ce qui se trouve sous l'armure doit rester largement caché. Sans surprise, les pilotes disent que les Tarshish se sentent plus à l'aise dans les espaces clos et étroits et sont agoraphobes.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 8 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +2
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Scanner
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Résistance aux chaleurs extrêmes
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 96 km/h
(148/36 mpt)
Vitesse en vol/sur mer : 48 km/h
(74/18 mpt)
Code d'accélération : B [2/1]
Distance de saut : 20/10 m
Grappins
Modules-A
Vitesse au sol accélérée (x2)

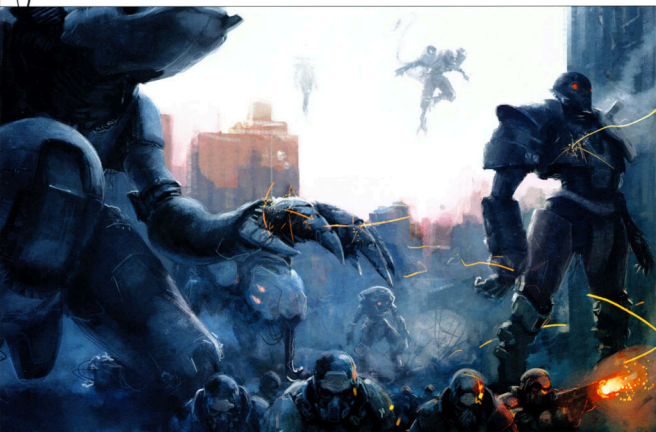
STRUCTURE

Intégrité 25
Armure 3/3
Système de contrôle Structurel 2/tour
Régénération 3/tour
(Soin total 5/tour)



SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (grand)
Fusil foudroyant (grand)
Lance-roquettes multiple (grand)
Langue - constricteur/perforante avec
injecteur d'acide (grande)



Après l'assimilation des machines de guerre nazzadi au sein du Nouveau Gouvernement Planétaire, ce dernier a conclu que la conception unique des mechas de leurs anciens ennemis leur valait bien une place dans le programme Armes Jumelles. Les mechas nazzadi sont conçus pour fonctionner sous leur principe de « guerre éclair » et comprennent quelques-uns des mechas les plus rapides et les plus agiles dont dispose l'armée du NGP.

Ce sont les phénomènes météorologiques naturels du monde d'origine des nazzadi qui donnèrent initialement leurs noms à leurs mechas. À présent membres du Nouveau Gouvernement Planétaire, les nazzadi ont traduit ces noms dans leurs équivalents des phénomènes météorologiques terrestres. Bien sûr, les noms nazzadi sont aujourd'hui rarement utilisés.

De nos jours, les mechas nazzadi livrent bataille aux côtés de leurs homologues de classe Sword et ce sont des unités standards déployées dans la Guerre des éons. Comme la plupart des autres mechas du NGP, ils sont souvent frappés du blason de leur insigne d'unité et des marquages d'honneurs de bataille, mais les nazzadi favorisent des combinaisons de couleurs différentes de celles de leurs cousins de classe Sword. À cause de leur vitesse ahurissante, les mechas nazzadi n'ont pas toujours besoin d'être peints en camouflage et les couleurs communes incluent le noir, le violet, le bleu et le vert.

Il est plutôt rare de trouver des mechas nazzadi pilotés par des humains, mais cela arrive.



LES MECHAS NAZZADI

BLIZZARD (ZINABI)

Type : mecha de combat lourd (14 PA)

Taille : grand (11 m)

En première ligne. C'est ce que les pilotes des Blizzard entendent le plus souvent lors des briefings de mission. Cela vient sûrement du fait que le Zinabi est le plus rapide des mechas de sa catégorie et est capable de sauter sur une distance équivalente à deux fois un terrain de football pour engager un ennemi. Ils font invariablement partie de la première vague de nombreux assauts, enfonçant les lignes ennemies dans une orgie de destruction et de violence, et donnent ainsi au reste de la force d'attaque une chance de prendre position. Bien qu'il soit plus que capable de semer la mort dans les rangs adverses en terrain découvert, le Blizzard est plus à son avantage en combat rapproché où il peut enchaîner à loisir les rafales de son terrifiant fusil foudroyant et les coups de griffes ruisselantes d'acides typiques des mechas nazzadi. Il n'existe rien de plus impressionnant qu'un essaim de Blizzard plongeant depuis le ciel sur leurs ennemis, une vérité confirmée par de nombreux vétérans de la Première Guerre arcanotechnologique.

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) +2
Senseurs (Perception) +1
Structure (Force) 10 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (Actions) +1
Systèmes d'alerte (Réflexes) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 190 km/h (296/72 mpt)
Code d'accélération : A [1/1]
Distance de saut : 80/40 m
Distance de saut améliorée (quadruple du total)
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 20
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 3/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Fusil foudroyant (grand)
Griffes hyperacérées avec injecteur d'acide (grandes)
Lance-roquettes multiple (grand)
Rayon énergétique (grand)



BOREALIS (BARAKI)

Type: armure énergétique tactique (3 PA)

Taille: minuscule (2,9 m)

Le Borealis est une armure énergétique qui peut aisément partir en patrouille avec ses cousins de plus grande taille. Il excelle dans les situations de combat rapproché et dans les zones urbaines là où il peut mettre en œuvre des tactiques de harcèlement des lignes ennemies ou bien saboter les Structures de ravitaillement et de soutien. Le Baraki est souvent utilisé par les forces militaires ou policières afin d'investir des bâtiments ou des espaces restreints qui pourraient s'avérer trop dangereux pour l'infanterie seule. Les unités spéciales en armure énergétiques (USAE) font un usage considérable du Borealis et le dotent souvent d'un canon AP portable pour partir en chasse contre toutes les formes de vie hostiles présentes à l'intérieur des arcolgies.

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 1 (dégâts -1)
Systèmes multitaques (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Réflexes) -1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+1)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 190 km/h (296/72 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 4/2 m
Grappins
Module de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Fusil foudroyant (petit)
Griffes hyperacérées (petites)



ECLIPSE (SUNADI)

Type: mecha de combat tactique furtif (6 PA)

Taille: petit (5 m)

Les pilotes de Rapiet et d'Aral peuvent dire ce qu'ils veulent, mais l'Eclipse est le seul vrai mecha de combat furtif. Les premiers Sunadi ont été incroyablement efficaces lors de la Première Guerre arcanotechnologique alors même que les nouveaux systèmes furtifs du Nouveau Gouvernement Planétaire n'en étaient qu'à leurs balbutiements. Lorsque Nazzadi Systems Design fut créé afin de préserver la tradition martiale des nazzadi encore vivants, le NGP a sollicité leur aide pour concevoir de meilleures unités furtives. En termes de vitesse brute, l'Eclipse reste le plus rapide et laisse la plupart des autres mechas loin derrière. Utilisé dans les mêmes types de mission que les autres mechas furtifs, le Sunadi est le meilleur lors de frappes chirurgicales où sa rapidité et son agilité lui confèrent bien souvent l'avantage. Bien que léger et assez fragile, la vitesse et le fusil foudroyant de l'Eclipse lui permettent de rendre la vie des autres chasseurs très difficile.

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 3 (dégâts -1)
Systèmes multitaques (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Réflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Système de visée (+1)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
CME
Système d'éjection
Système de survie
Systèmes furtifs

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 190 km/h (296/72 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 288 km/h
(444/108 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 5/2 m
Accélérateurs de modules-A (sextuple)
Modules-A
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1
Système de contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Fusil foudroyant (petit)
Griffes hyperacérées avec injecteur d'acide (petites)



GALE (TYMAZZI)

Type: armure énergétique tactique (3 PA)
Taille: minuscule (2,90 m)

Principalement conçu pour servir d'unité de soutien, le Gale («bourrasque» en français) est très différent de la plupart des mechas de sa catégorie. Tout aussi rapide que les autres mechas nazzadi, il inclut aussi un rayon énergétique enchâssé qui contribue à en faire une machine de guerre dévastatrice malgré sa petite taille. Dissimulé parmi les autres mechas ou intégré à une équipe de soutien composée de Borealis, le Tymazzi reste extrêmement polyvalent et est le mecha nazzadi le plus couramment utilisé par le NGP. C'est également une unité amphibie efficace lors des déploiements le long du littoral, mais il lui manque un compartiment de blindage haute pression afin de pouvoir suivre ses ennemis sur leur propre terrain. Toutefois, cette unité peut créer la surprise sur le champ de bataille puisque personne ne s'attend vraiment à ce qu'une armure de ce type ait une telle puissance de feu.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) -1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 1 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) -1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Sonar
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Module de survie
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 190 km/h (296/72 mpt)
Vitesse sur mer: 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 4/2 m
Flottabilité
Grappins
Modules de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Griffes hyperacérées (petites)
Rayon énergétique (petit)



HURRICANE (KAMENI)

Type: mecha de reconnaissance tactique (5 PA)
Taille: petit (4 m)

Comme la plupart des mechas nazzadi, l'Hurricane («ouragan» en français) remplit le rôle de mecha de reconnaissance léger au sein du programme Armes Jumelles du NGP. Il est extrêmement rapide aussi bien au-dessus que sous les vagues et est bardé des systèmes de capteurs les plus récents développés par Nazzadi Systems Design. En règle générale, le Kameni n'est pas une unité de combat. Il s'infiltre rapidement en territoire ennemi, récupère les renseignements nécessaires et disparaît aussi vite qu'il est venu tout en brouillant les communications adverses et en lançant ses bombes à gravitations sur les sentinelles qui l'aurait remarqué lors de son passage. De plus, alors que les autres mechas ont peur d'engager les Anisoptères des migos (une unité de reconnaissance furtive), l'Hurricane se fait une joie de les traquer et de les détruire. Équipé d'un système de rayons X pour les détecter et de la vitesse nécessaire pour les attraper, le Kameni s'est taillé une réputation de choix dans la Guerre des éons.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) 0
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 2 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Scanner
Sonar
Système de visée (+2)
Systèmes longue portée
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
CME

Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h (74/18 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 288 km/h
(444/108 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 4/2 m
Accélérateurs de modules-A (sextuple)
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1
Système de contrôle Structurel 2/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Bombe à gravitation (petite)
Canon laser amphibie (petit)
Griffes hyperacérées (petites)



Maelstrom (Oryladi)

Type : mecha artillerie de soutien (9 PA)

Taille : moyen (7,5 m)

Il est peu courant de voir un même mecha remplir les fonctions de harcèlement et de soutien, et le Maelstrom constitue une exception. Il combine une puissance de feu dévastatrice avec une rapidité foudroyante. Il analyse les objectifs, les noie sous un ouragan de flammes et change ensuite de position avant que l'ennemi ne puisse élaborer une contre-attaque efficace. Le Maelstrom porte bien son nom puisqu'il est capable de délivrer en quelques secondes une pluie de missiles destructeurs à laquelle il est presque impossible d'échapper. Fin et élégant comme tous les autres mechas nazzadi, l'Oryladi inclut également des leures magnétiques afin de pouvoir s'échapper s'il est confronté aux types d'armes qu'il emploie avec tant d'efficacité.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 4
Systèmes multitâches (*Actions*) +1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Transmissions audio
Vision nocturne
Radar/identification
Système de visée (+2)

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'éjection
Systèmes de survie
Bras mécaniques

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 190 km/h (296/72 mpt)
Code d'accélération : A (1/1)
Distance de saut : 18/9 m
Grappins
Modules de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (x4)

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 3/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Griffes hyperacérées (moyennes)
Lance-roquettes multiple (x2) (moyen)
Leures magnétiques (moyens)



Storm (Vadoni)

Type : mecha de combat polyvalent principal (10 PA)

Taille : moyen (7 m)

Rapide. Agile. Mortel. Ces traits sont souvent associés aux mechas nazzadi. Les plus vieux ingénieurs nazzadi prétendent que les migos sont restés à l'écart lors de la conception de leurs mechas en leur donnant la possibilité de créer leurs propres machines de guerre. Le Storm (« orage » en français) est une partie de leur identité raciale dont ils restent fiers. Le Storm est la référence à partir de laquelle tous les autres modèles nazzadi ont été élaborés. La version moderne du Vadoni n'est finalement qu'une version actualisée du mecha qui terrorisait le Nouveau Gouvernement Planétaire naissant lors de la Première Guerre arcanotechnologique et certains des plus vieux vétérans n'aiment pas se retrouver autour de l'un d'eux en raison des souvenirs douloureux qu'ils évoquent inévitablement. Dans l'ensemble, le Storm est conçu de manière à pouvoir frapper vite et fort. Il peut fonctionner comme une unité amphibie si nécessaire, mais il perd alors l'avantage de sa vitesse. Comme le Broadsword, le Storm est déployé pour une grande variété d'applications tactiques et fait ainsi partie des mechas nazzadi les plus répandus sur les champs de bataille.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 5
Systèmes multitâches (*Actions*) +1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Sonar
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
Bras mécaniques
Module de survie
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 190 km/h (296/72 mpt)
Vitesse sur mer : 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération : B (2/1)
Distance de saut : 20/10 m
Flottabilité
Grappins
Modules de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 1/2
Système de contrôle Structurel 3/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (moyen)
Griffes hyperacérées avec injecteur d'acide (moyennes)
Lance-roquettes multiple amphibie (moyen)



TORNADO (DAKI)

Type: mecha de combat rapproché en milieu urbain (9 PA)

Taille: moyen (7 m)

Fendant l'air dans les rues à près de 290 km/h, le Tornado apporte la mort et le carnage au contact de ses ennemis tout comme son nom le suggère. Les griffes hyperacérées avec injecteur d'acide typiques des mechas nazzadi sont montées sur un cadre robuste afin que le Daki puisse venir déchirer l'armure de ses adversaires à mains nues. De même, son énorme fusil foudroyant n'est pas seulement efficace contre les groupes hostiles mais est aussi capable de détruire les systèmes énergétiques. Lorsqu'un Tornado est déployé cela s'entend. Conçu à partir du Storm, le Tornado passe pour un génie du combat urbain et compte davantage sur sa vitesse pour ne pas se faire toucher plutôt que sur sa résistance. L'efficacité du programme Armes Jumelles du NGP prend toute son ampleur lorsque le Tornado part au combat avec son homologue de classe Sword, le Gladius. Le mecha nazzadi passe en trombe à travers le paysage tout en ravageant et désorientant les ennemis tandis que le Gladius achève les survivants.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 8 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
Système d'éjection
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 288 km/h (444/108 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 20/10 m
Grappins
Modules de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 3/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Fusil foudroyant (moyen)
Griffes hyperacérées avec injecteur d'acide (moyennes)



Puisque les migos communiquent de manière incompréhensible pour le Nouveau Gouvernement Planétaire, on ne sait pas quels noms ils donnent à leurs mechas. Les pilotes des premiers jours de la Seconde Guerre arcanotechnologique ont surnommé ces mechas les « punaises » et depuis, le nom est resté. Du coup, les pilotes ont donné des noms d'insectes à tous les types de mechas migos et même si ces noms sont encore utilisés de nos jours, la ressemblance avec de vrais insectes n'est parfois pas vraiment évidente.

Les mechas conçus par les migos sont en règle générale puissants et résistants, mais ne sont pas nécessairement lourdement blindés. Contrairement au NGP, les migos ne semblent pas se soucier autant de la survie de leurs pilotes et leurs mechas sont généralement équipés des systèmes d'échappement les plus basiques pour survivre dans l'atmosphère, mais ne possèdent jamais de sièges éjectables ou de systèmes de survie.

Le Nouveau Gouvernement Planétaire et les arcanotechniciens de la fondation Ashcroft restent perplexes devant les mechas des migos. Les « punaises » utilisent en effet des composants biologiques dans la conception et la fabrication de leurs machines de guerre (un principe similaire à celui mis en œuvre lors de la construction des engels), ce qui leur permet de construire des mechas de manière beaucoup plus rapide et efficace. Les scientifiques espèrent un jour avoir la chance d'étudier la biotechnologie des migos, croyant que c'est là que se trouve la clé de la victoire technologique de la Guerre des éons.



MECHAS MIGOS

ANISOPTÈRE

Type: mecha de reconnaissance tactique (6 PA)
Taille: petit (3,5 m)

Léger et bardé de toutes sortes de capteurs comme la plupart des mechas de reconnaissance, l'Anisoptère (ou plus simplement « libellule ») est l'une des unités migos les plus détestées pour une raison bien spécifique: elle peut disparaître. En temps normal, un mecha de reconnaissance ne peut pas générer la puissance nécessaire pour faire fonctionner à la fois son système furtif et ses Systèmes sensoriels. En ce sens, l'Anisoptère reste un autre mystère de l'ingénierie des migos. En plus de cela, ils sont extrêmement rapides en étant capables d'atteindre près de 290 km/h en vitesse de pointe. À une telle allure, seuls des mechas comme les Ophanims ou les intercepteurs nazzadi peuvent espérer avoir une chance de les rattraper. Les bombes à gravitation des Anisoptères rendent cette tâche encore plus difficile et leurs canons laser indiquent clairement à leurs poursuivants qu'ils n'ont pas peur de se défendre. En outre, ils mordent si vous vous approchez trop près.



ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) 0
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 2 (dégâts -1)
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Système d'alerte (*Reflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Scanner
Sonar
Systèmes sensoriels longue portée
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
CME
Système de survie
Systèmes furtifs

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 48 km/h (74/18 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 288 km/h (444/108 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 5/2 m
Accélérateurs de modules-A (sextuple)
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 5
Armure 1/1
Système de contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Bombe à gravitation (petite)
Canon laser amphibie (petit)
Mandibules (petites)

GUÊPE

Type: mecha artilleur de soutien (15 PA)

Taille: grand (11 m)

C'est bien dommage pour le NGP que la Guêpe ne porte pas son nom uniquement à cause de son dard. Malheureusement, il fait également référence à l'effrayant système de propulsion mécanique composé de deux énormes modules liés ensemble à l'arrière de l'appareil. À l'exception du Chérubin, la Guêpe est le mecha artilleur le plus dévastateur et le plus efficace de la Seconde Guerre des éons, capable de réduire en cendres un nombre de véhicules et de bâtiments impressionnants, et ce en un temps record. La Guêpe utilise sa vitesse et ses roquettes à la manière d'un bombardier ainsi que ses énormes missiles pour détruire des installations entières. Ses puissantes mandibules et son dard indiquent qu'elle est parfaitement à même de prendre soin d'elle au corps à corps si le besoin s'en fait sentir. Le bruissement subtil de l'approche d'une Guêpe est comme le crissement des ongles sur un tableau noir pour de nombreux pilotes du NGP.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (*Force*) 10 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +2
Système d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Scanner
Système de visée (+2)
Systèmes longue portée
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 190 km/h (296/72 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 190 km/h (296/72 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]
Distance de saut: 20/10 m
Accélérateurs de modules-A (quadruple)
Modules-A
Vitesse au sol améliorée (quadruple)

STRUCTURE

Intégrité 25
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 3/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Lance-roquettes multiple (x2) (grand)
Mandibules (grandes)
Missiles longue portée (grands)
Queue - dard (grande)



LÉPISME

Type: mecha de combat tactique furtif (6 PA)

Taille: petit (5 m)

Personne ne sait comment les migos ont réussi à concevoir un mecha furtif qui se déplace à plus de 400 km/h sur la terre ferme et comportant assez de jambes pour permettre une brève accélération de plus de 40 km par seconde. Cette machine serpentine incroyablement rapide et agile rampe sans être vue à travers les terrains étriqués et près du sol. Un puissant rayon inhibiteur dépasse de son « museau » et des bombes à gravitation le rendent encore plus difficile à attraper. Le Lépisme (plus communément appelé « poisson d'argent ») remplit à la fois les rôles d'espion et d'unité d'opérations spéciales, formant ainsi l'épine dorsale des tactiques sournoises des migos. Les pilotes de mechas furtifs du NGP considèrent la chasse aux Lépismes comme une distraction et laissent souvent aux autres mechas et aux intercepteurs nazzadi le soin de les arrêter.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) 0
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 4
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Système d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Rayons X
Scanner
Systèmes longue portée
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Bras mécaniques
CME
Système d'étanchéité
Système furtif

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 434 km/h (666/162 mpt)
Vitesse en vol/sur mer: 48 km/h (74/18 mpt)
Code d'accélération: A [1/1]
Distance de saut: 5/2 m
Modules-A
Vitesse au sol améliorée (sextuple)

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1
Système de contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Bombe à gravitation (petite)
Pincettes (petites)
Rayon inhibiteur (petit)



LOCUSTE

Type: mecha de combat polyvalent (10 PA)

Taille: moyen (9 m)

Le Locuste est une créature qui rappelle le criquet, se déplaçant en essaims et détruisant tout sur son passage. Il s'agit aussi du mecha de combat principal des migos. Ils sont si nombreux qu'on dirait parfois qu'il y a deux Locustes pour chaque unité Broadsword ou Storm de l'arsenal du NGP et chacun d'entre eux est plus que capable de provoquer d'énormes ravages dans les rangs adverses. Bien qu'il ne soit pas particulièrement rapide ou lourdement blindé, le Locuste est très polyvalent et possède un nombre important de pattes. De plus, il est amphibie et ses Systèmes d'armements fonctionnent parfaitement sous l'eau. C'est un mecha robuste et capable de résister à d'importants dégâts. Cette puissance combinée à ses énormes mandibules remplies d'acide organique achève d'en faire un combattant très dangereux en mêlée. Toutefois, sa paire d'armes à distance dévastatrices (un canon laser et un rayon énergétique) indique que ses tirs ne doivent pas être sous-estimés.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (Force) 8 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +2
Système d'alerte (*Réflexes*) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Sonar
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 72 km/h (111/27 mpt)
Vitesse sur mer: 34 km/h (52/12 mpt)
Code d'accélération: C [2/2]
Distance de saut: 20/10 m
Flottabilité
Grappins
Modules de projection
Parachutable



STRUCTURE

Intégrité 20
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 2/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser amphibie (moyen)
Mandibules avec injecteur d'acide (moyennes)
Rayon énergétique amphibie (moyen)

MANTIDÉ

Type: mecha de bataille super-lourd (18 AP)

Taille: béhémoth (18 m)

Parfois, on ne les voit pas arriver. Pas à cause de leurs systèmes furtifs ou de leur rapidité, mais bien parce qu'ils sont capables de sauter sur une distance de plus de 800 mètres dans les airs sans efforts: un exploit assez impressionnant pour une machine qui est une monstruosité dotée de multiples membres de près de vingt mètres de haut. Jusqu'à ce que le NGP développe le Séraphin, le Mantidé était l'un des mechas les plus craints de la Guerre des éons et encore aujourd'hui sa conception technologique dépasse largement celle des mechas du NGP. En fait, il s'agit d'une gigantesque plate-forme mobile d'armes plus dévastatrices les unes que les autres: lance-roquettes multiple, canon à plasma et leurres magnétiques afin de garder les ennemis à distance, auxquels s'ajoutent un rayon énergétique et le redouté rayon inhibiteur migo. Au corps à corps, ses pinces énormes sont capables de mettre en pièces même les plus grands mechas. Ils sont gigantesques, effrayants, et malheureusement on en rencontre souvent.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (Force) 11 (dégâts +2)
Systèmes multitâches (*Actions*) +3
Système d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

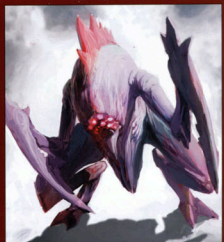
Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération: A [1/1]
Distance de saut: 360/180 m
Distance de saut améliorée (douze fois le total)
Grappins
Modules de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (double)

STRUCTURE

Intégrité 30
Armure 3/3
Système de contrôle Structurel 2/tour



SYSTÈMES D'ARMEMENT

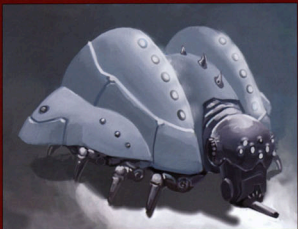
Canon à plasma (grand)
Lance-roquettes multiple (grand)
Leurre magnétique (grands)
Pinces (grandes)
Rayon énergétique (grand)
Rayon inhibiteur (grand)

SCALARVE

Type: mecha artilleur de soutien (8 PA)

Taille: moyen (7 m)

Cachés en plein milieu des essaims de Locustes, les Scalararves positionnent leurs lance-roquettes dorsaux de manière à en tirer le meilleur avantage. Aussi nombreux que les Locustes sur le champ de bataille, ils évoluent en groupes de trois à cinq unités et font pleuvoir les tirs de barrage à proximité de leurs cibles, puis éliminent les survivants avec leurs canons laser une fois leurs munitions épuisées. En règle générale, les pilotes du NGP sont trop préoccupés par la progression des Locustes pour être en mesure de s'occuper efficacement des Scalararves qui les entourent. Certains pilotes ignorent toutefois le plus gros des effectifs adverses pour se concentrer sur la destruction de ces mechas artilleurs de soutien, une pratique qui a obtenu le surnom de « chasse aux cafards » (l'extermination d'une cible réellement gênante au détriment de sa propre sécurité).



ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (Force) 8 (dégâts +1)
Systèmes multitaâches (*Actions*) +1
Système d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 72 km/h (111/27 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]
Distance de saut: 20/10 m
Grappins
Modules de projection
Parachutable

STRUCTURE

Intégrité 25
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 2/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (moyen)
Lance-roquettes multiple (x2) (moyen)

SCORPION

Type: mecha de combat lourd (14 PA)

Taille: grand (11,5 m)

Ainsi nommé en raison de son énorme dard caudal empoisonné, le Scorpion est grand et dangereux. Cet appendice, combiné à sa force exceptionnelle, ses autres membres mortels et son fusil foudroyant de grande taille similaire à ceux que l'on trouve sur les mechas nazazzi, implique que la plupart des pilotes du NGP préfèrent rester à distance et le détruire de loin. Son canon à plasma ravage les rangs adverses tout en couvrant son approche et ses leures magnétiques le rendent difficile à viser même pour l'artillerie. Se faulant rapidement à travers les décombres, le Scorpion est difficile à surprendre et pose de nombreux problèmes sur le champ de bataille.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) +1
Structure (Force) 10 (dégâts +1)
Systèmes multitaâches (*Actions*) +3
Système d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération: A [1/1]

Distance de saut: 20/10 m

Grappins
Modules de projection
Parachutable
Vitesse au sol améliorée (double)

STRUCTURE

Intégrité 25
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 3/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (grand)
Fusil foudroyant (grand)
Leures magnétiques (grands)
Queue - dard avec injecteur d'acide (grande)



SOLENOPSIS

Type : mecha de combat rapproché en milieu urbain (9 PA)

Taille : moyen (8 m)

Personne n'aime se battre avec des Solenopsis (ou plus simplement « fourmis de feu ») car on les rencontre seulement quand ils sont dans leur élément : les quartiers étroits et confinés de la jungle urbaine. C'est un modèle très rapide (mais pas autant qu'un mecha nazzadi), trapu et équipé à la fois d'un lance-flammes et de mandibules acides de manière à pouvoir faire frire et dévorer ses ennemis. Comme si ce n'était pas suffisant, il favorise les tactiques de harcèlement, attaquant rapidement avant de se replier derrière une nappe de fumigènes, puis, tandis que la plupart de ses assaillants sont effectivement aveugles, il utilise ses capteurs thermiques à son avantage. Et c'est encore pire les jours de pluie ou de brouillard, des conditions climatiques que les pilotes des Solenopsis semblent particulièrement apprécier.

ATTRIBUT

Commandes (*Agilité*) +2
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (Force) 8 (dégâts +1)
Systèmes multitâches (*Actions*) +2
Système d'alerte (*Réflexes*) +2

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE

SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 72 km/h
(111/27 mpt)
Code d'accélération : B [2/1]
Distance de saut : 20/10 m
Grappins
Modules de projection
Parachutable

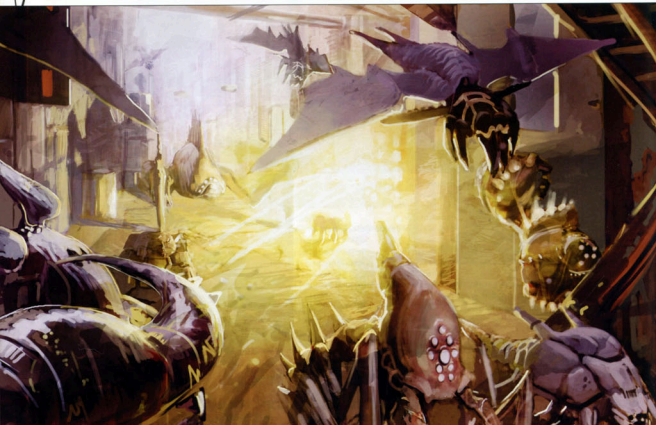


STRUCTURE

Intégrité 20
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 2/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Lance-flammes (moyen)
Lance-fumigènes (moyen)
Mandibules avec injecteur d'acide (moyennes)



MECHAS DE L'ORDRE ÉSOTÉRIQUE DE DAGON

L'Ordre Ésotérique de Dagon développe et utilise des mechas bien différents de tous les autres mechas pour une raison très précise : ils sont conçus pour être inhumains. Les cultistes humains pensent en effet que cela les rend « plus proches » des êtres qu'ils vénèrent. Certains pilotes humains ne quittent pratiquement jamais leur mecha, préférant rester dans les ténèbres des océans aux côtés des profonds et des engéances dans leurs villes cachées sous la mer. Les cultistes de l'Ordre ont également mis au point une armure énergétique spécifiquement pour les profonds, ce qui leur a valu d'être tenus en plus haute estime par leurs maîtres.

L'Ordre Ésotérique de Dagon utilise à la fois les humains et les hybrides en tant que pilotes.

HYDRE (IA'HOD)

Type : mecha de combat polyvalent (10 PA)

Taille : moyen (7 m)

Depuis les profondeurs émerge parfois une chose qui tient autant du monstre que de la machine. De longs tentacules inorganiques fouettent l'endroit où devrait se trouver son visage et le type de construction atypique trahit de façon évidente ses origines non humaines. Appelée la 'hod dans la langue de R'lyeh, l'Hydre est la principale machine de guerre utilisée par l'Ordre Ésotérique de Dagon. Équipé de torpilles, de leures magnétiques et de canons lasers amphibies, c'est un excellent mecha sous-marin très polyvalent, une chose que beaucoup de villes côtières ont découvert à leurs dépens. L'Hydre est également le principal mecha que les cultistes humains utilisent afin de se sentir mieux acceptés au sein de l'Ordre ésotérique.

ATTRIBUT

Commandes (Agilité) +1
Senseurs (Perception) +1
Structure (Force) 5
Systèmes multitâches (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Réflexes) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Transmissions audio
Vision nocturne
Radar/identification
Scanner
Système de visée (+2)
Détection thermique
Systèmes longue portée

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
Bras mécaniques
Module de survie
Résistance aux froids extrêmes
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 48 km/h (30 mpt)
Vitesse en vol/sur mer : 96 km/h
(148/36 mpt)
Code d'accélération : A [1/1]
Distance de saut : 10/5 m
Accélérateurs de modules-A (double)
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 2/2
Système de contrôle Structurel 1/tour

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser amphibie (moyen)
Lance-torpilles multiple amphibie
(moyen)
Leures magnétiques amphibies
(moyens)
Tentacole gainé (moyen)



PERIOPHTHALMUS (CIACTU)

Type: armure énergétique tactique des profonds (3 PA)

Taille: minuscule (2,9 m)

Quand on voit les silhouettes d'hommes-grenouilles en armure énergétique surgir du fond de l'eau, on pense invariablement aux dessins et aux bruits présents dans les vieilles bandes dessinées de science-fiction. Et ce serait certainement très drôle si elles ne s'avéraient pas aussi dangereuses et mortelles. L'Ordre Ésotérique produit une telle quantité de ce type de mecha que dans tous les conflits qui l'impliquent, des hordes de profonds se jettent dans la bataille en armure énergétique. Raisonnablement rapide sous l'eau, le mecha ne comporte qu'un système d'étanchéité et, puisque les profonds peuvent respirer sous l'eau et résister aux pressions des profondeurs sous-marines, faire plus serait inutile. Étant donné que les créatures ont une mauvaise vue, le Ciactu n'a pas d'armement à distance encastré dans son armure. Les pilotes préfèrent plutôt porter leurs armes à distance, et sauter directement dans la mêlée afin de déchirer leurs ennemis à grands coups de griffes et de tentacules dès qu'ils en ont l'opportunité.

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) 0

Senseurs (*Perception*) -1

Structure (*Force*) 1 (dégâts -1)

Systèmes multitâches (*Actions*) 0

Systèmes d'alerte (*Reflexes*) -1

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification

Sonar

Transmissions audio

Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 96 km/h

(148/36 mpt)

Vitesse en vol/sur mer: 48 km/h

(74/18 mpt)

Code d'accélération: C [2/2]

Distance de saut: 8/4 m

Distance de saut améliorée

(quadruple du total)

Flottabilité

Modules de projection

Vitesse au sol améliorée (double)

STRUCTURE

Intégrité 10

Armure 1/1



SYSTÈMES D'ARMEMENT

Griffes hyperacérées (petites)

Tentacule gainé (petit)



TAGERS

RÈGLES DES TAGERS

Voici les capacités, les faiblesses et les règles communes à tous les types de tagers. Elles sont divisées en quatre grandes sections :

ATTRIBUTS

Les symbiotes tagers augmentent les attributs de leurs hôtes. Pour chaque type de tager vous trouverez deux valeurs de bonus. La première valeur est appliquée lorsque le tager est dans son état « naturel », sous sa forme mortelle et non-métamorphosé ; la seconde s'applique lorsque le tager prend sa forme « de combat » et que des traits inhumains se manifestent. La deuxième valeur prend déjà en compte les bonus de la première, ne cumule donc pas les différents bonus. Ces bonus peuvent augmenter les attributs d'un personnage au-dessus de la limite normale de départ de 11 et c'est très bien comme ça (vous ne trouvez pas ?). Toutefois n'oubliez pas de calculer des valeurs séparées pour les attributs non-doubles du tager dans sa forme non-humaine.

CAPACITÉS

- Les tagers peuvent passer instantanément d'une forme à l'autre. Cette capacité ne peut pas être limitée par des liens ou des objets physiques. Le symbiote sera toujours en mesure de détruire mystiquement ces obstacles afin de se manifester.
- Les tagers ont de minuscules crochets sous les mains et les pieds qui leur permettent de s'accrocher et de ramper sur toutes les surfaces lisses comme un insecte.
- Les tagers peuvent effectuer des sauts inhumains et doubler leurs distances de saut normales.
- Les tagers sont considérés comme immunisés aux effets des gaz ou des attaques biologiques et sont capables de produire leur propre air pendant de courtes périodes de temps. Cette alimentation en oxygène peut être maintenue deux heures durant. Ils peuvent ainsi rester en vie de manière surnaturelle et sont à même de supporter les profondeurs de l'océan ou de survivre au vide de l'espace.
- Les personnages tagers reçoivent un bonus de +4 aux tests de peur lorsqu'ils sont sous leur forme « de combat ».
- Les tagers, indépendamment de leur forme, ont la capacité de détecter les Dhohanoides (et les autres tagers) dans leur forme mortelle. Après une minute d'observation attentive et un test d'Observation Ardu réussi, un tager peut déterminer si la personne qu'il regarde est un monstre ou non.
- Pour une description des sens des tagers, consultez la liste des systèmes sensoriels des mechas, ils fonctionnent de la même manière.
- Les tagers se trouvant à une distance de 1,5 km l'un de l'autre perçoivent leur présence psychique respective. Cette forme de télépathie limitée permet aux tagers de communiquer sans bruit, ainsi que de savoir si les autres tagers se trouvent à proximité et sont vivants. Cela ne permet pas aux tagers de savoir précisément l'endroit où se trouvent leurs camarades, ni d'évaluer la distance à laquelle ils sont les uns par rapport aux autres, ou s'ils sont blessés. Ils ne ressentent que la proximité de leurs congénères et savent s'ils sont vivants ou morts.

COMBAT

- Les tagers utilisent l'échelle de Vitalité.
- Les tagers utilisent leur compétence de Corps à corps plutôt que leur compétence de Mêlée lorsqu'ils se battent à l'aide de leurs armes naturelles (crocs, griffes) car celles-ci sont une extension de leur propre corps. Ceci ne s'applique pas aux armes à distance et ce même si elles sont naturelles.
- Les tagers régénèrent leur Vitalité, même sous leur forme « mortelle ». La première valeur représente le nombre de points de Vitalité récupérés toutes les heures sous leur forme mortelle et la seconde représente le nombre de points de Vitalité régénérés chaque tour sous leur forme de combat.
- Chaque tager possède une Arme unique aux pouvoirs extrêmement puissants et celle-ci ne peut être utilisée qu'une seule fois toutes les 24 heures. Pour utiliser son Arme unique, le tager doit d'abord réussir un test de Ténacité Difficile. De plus, l'utilisation de cette arme consomme toutes les actions du tager le tour où elle est employée et sera donc la seule action du tager ce tour-ci.
- Si pour une raison quelconque l'être humain à l'intérieur du tager sombre dans l'inconscience alors qu'il est sous sa forme monstrueuse, la créature prendra totalement le contrôle. Elle laissera libre cours à ses instincts, attaquera toute menace à vue, et ne s'arrêtera que lorsque son environnement sera sans danger. Considérez que le symbiote possède un niveau d'expertise avertie pour toutes ses compétences en plus des suivantes : Athlétisme, Corps à corps, Esquive, Furtivité et Observation. Elle continue à utiliser la valeur de Vitalité de l'hôte mais ne souffre d'aucune pénalité à ses tests due à ses niveaux de Blessures. Elle s'arrête automatiquement lorsque l'hôte reprend conscience.
- Les mains d'un tager sous forme de combat sont trop grosses pour permettre une utilisation des armes conventionnelles. Toutefois, la Société hermétique a modifié certains types d'armes comme les fusils d'assaut et les armes antimechas portables, en les dotant de plus grandes poignées et de détonateurs sécurisés afin que les tagers puissent s'en servir. La disponibilité de ces armes spéciales reste à la discrétion du narrateur.

UNE DURE RÉALITÉ

- Les personnages tager commencent le jeu avec 1 point de Folie. Bien que le rituel de l'union sacrée soit profitable aux deux parties concernées, l'hôte voit sa vision du monde changer de manière radicale à l'issue de ce dernier.
- Les tager ont accès à seulement la moitié de leur valeur d'Orgone pour effectuer les tests de magie car la supériorité symbiotique nécessite le reste de cette valeur. Les tagers de type Cauchemar constituent une exception puisqu'ils n'ont pas du tout accès à leur valeur d'Orgone.
- Les tagers doivent réussir un test de Folie Ardu tous les mois. Un échec ajoute 1 autre point de Folie à leur total.



CAUCHEMAR

Type : tager de combat lourd

Note : nécessite les avantages Tager et Tager : Exceptionnel.

Lorsque les nombreuses paires d'yeux mauvais du Cauchemar se posent sur vous à la manière d'un monstre avide de meurtre et si votre corps vous obéit encore, vous feriez mieux de vous enfuir à toutes jambes. Il connaît une douzaine de façons de vous tuer, mais ne semble pas avoir encore décidé laquelle utiliser pour mettre fin à vos jours.

En vérité, le Cauchemar porte bien son nom. Bien que peu commun et énorme, il dépasse les autres tagers de plus d'une tête et la terreur qu'il inspire n'en est que proportionnelle. Malgré sa taille il est tout aussi rapide que les autres tagers mais il bénéficie d'une force de frappe beaucoup plus impressionnante. Aussi résistant que le Fantôme, son taux de régénération amélioré le rend toutefois beaucoup plus dangereux. Il peut guérir de blessures mortelles en quelques minutes et retrouver ainsi toute sa puissance pour détruire ceux qui s'opposent à lui.

Combinées à sa force plus que significative, les griffes d'un Cauchemar sont capables de massacrer tout ce qui se trouve à leur portée. Mais sa réputation provient surtout des énormes dards qu'il peut projeter à partir de ses épaules en un arc de cent quatre-vingts degrés vers l'avant, pilonnant ses ennemis à la manière des tours d'une terrible mitrailleuse. Ces dards irradient d'une lumière incandescente malsaine comme les yeux d'une bête horrible et, ensemble, ils donnent naissance au terrible Projectile mystique. Les gosses d'énergie se condensent en trois points triangulaires, pour finalement tirer un unique coup en leur centre libérant toute l'énergie accumulée en une seule fois. Ce projectile monstrueux est capable de réduire en cendre une zone de 2,5 mètres de haut sur 1,5 mètre de large en une ligne droite de 400 mètres, déchirant avec une égale facilité les murs et autres objets solides.

Le Cauchemar est un symbiote dangereux et sanguinaire et ceux avec qui il est lié dégagent une aura menaçante et prédatrice presque palpable combinée à un tempérament détaché et une attitude meurtrière.

Taille : moyenne (entre 2,5 et 3 m)

Modifications des attributs :

Agilité -/+2

Force +2/+6

Perception -/+3

Ténacité +2/+4

Armes :

Griffes (+2) : ces énormes griffes capables de déchirer la chair comme les armures se trouvent à l'extrémité des bras des Cauchemars.

Dards : portée 25/60/170 m ; dégâts +3 ; CdT 1 ; AT infinie.

Tentacule gainé (+1) : il peut aussi être utilisé pour saisir les adversaires.

Arme unique :

Projectile mystique : portée 30/75/200 m ; dégâts +6. Ce puissant projectile prend la forme d'une boule d'énergie arcanique de 1,5 mètre de diamètre et inflige des dégâts de type hybride à tout ce qu'elle touche en ligne droite. Cette attaque consomme toutes les actions du tager ce tour-ci et compte comme sa seule action du tour.

Armure : 2/2

Régénération : 1/1 dé

Facteur de Peur : 16

Sens : scanner, vision nocturne.

Mouvement et vitesse : escalade (double), distance de saut (double), vitesse au sol (normale).

CHUCHOTEUR

Type : tager de reconnaissance

Les Chuchoteurs possèdent des sens aiguisés et une vitesse dont les autres tagers ne peuvent que rêver. En vérité, ils perçoivent absolument tout, voient même à travers les murs et se déplacent deux fois plus vite que les autres tagers. Comme si cela ne suffisait pas, ils sont dotés d'une paire d'ailes repliables qui semblent issues d'une fusion étrange entre celles d'une chauve-souris et d'un insecte et sur lesquelles ils voltigent encore plus rapidement. À cela s'ajoute encore une paire de bras secondaires qu'ils peuvent utiliser pour porter des armes légères tout en volant.

Les tactiques de harcèlement sont les plus adaptées au style d'armes du Chuchoteur. Les fouets qui s'étendent à partir de ses avant-bras peuvent être utilisés pour saisir, désarmer, ou faire tomber un adversaire depuis les airs. Les bombes lumineuses qui peuvent être larguées de sa poitrine provoquent un flash de lumière aveuglante désorientant et perturbant ses adversaires sur une zone de 10 mètres. Grâce à cet armement et à sa vitesse, un Chuchoteur est parfaitement capable de créer une diversion efficace. En outre, ses ailes acérées lui offrent une stratégie de sortie parfaite, lui permettant de se tailler un chemin sanglant à travers tous les obstacles pour une fuite rapide.

Le Chuchoteur est un symbiote fragile mais pugnace. Ceux qui sont liés avec l'un d'entre eux sont dotés d'une grande patience et d'un caractère détaché combiné à une détermination inébranlable et un sens du détail incroyablement développé. Ce sont également souvent des voyeurs.

Taille : moyenne (entre 1,8 m et 2 m)

Modifications des attributs :

Agilité +1/+4

Force -/+1

Perception +2/+4

Ténacité -/+2

Armes :

Fouets (+1) : ces fouets jaillissent des avant-bras du Chuchoteur et peuvent être utilisés pour saisir un adversaire.

Bombes lumineuses (aveuglantes) : le Chuchoteur peut larguer ces balles de lumière depuis les airs qui produisent une explosion de lumière aveuglante lorsqu'elles touchent le sol. Toute créature se trouvant dans un rayon de 4,5 mètres du point d'impact doit réussir un test de Ténacité Ardu sous peine de perdre ses deux prochaines actions. Ceci peut amener le total d'actions à zéro pour le tour. Une seule bombe lumineuse peut être larguée chaque tour mais le Chuchoteur en dispose en quantité illimitée.

Arme unique :

Ailes acérées (+4) : doublez les valeurs d'Armure et Vitesse le tour où le tager utilise cette attaque de charge aérienne. Cette attaque nécessite un test de Corps à corps et peut être utilisée pour toucher un nombre raisonnable d'adversaires se tenant sur une ligne droite équivalente au Mouvement du tager. Cela consomme toutes les actions du tager et l'utilisation de cette arme peut être la seule action du tager ce tour-ci.

Armure : 1/1

Régénération : 1/1

Facteur de Peur : 12

Sens : détection thermique, rayons X, scanner, sonar, systèmes longue portée, transmissions audio, vision nocturne.

Mouvement et vitesse : escalade (triple), vitesse en vol (triple), distance de saut (double), vitesse au sol (double).





FANTÔME

Type : tager de combat polyvalent

Le Fantôme, avec le Mirage*, est l'un des deux types de tagers les plus courants. Il est lourdement armé, résistant, et équipé de l'une des plus terrifiantes Arme unique de tous les symbiotes.

Toutefois les autres armes d'un Fantôme le rendent tout aussi mortel. Il est capable de projeter une décharge d'énergie arcanique à partir de son front d'une précision redoutable et dont la puissance s'approche de celle d'une munition de gros calibre et la force exceptionnelle du Fantôme combinée aux lames tranchantes qui jaillissent de ses avant-bras achève d'en faire un combattant mortel au corps à corps. Son terrible hurlement lui permet également de s'occuper avec efficacité des cibles aériennes, de les désorienter pour les amener près du sol où elles sont brutalement massacrées. Lorsqu'un groupe de Fantômes part en chasse, on peut parfois les entendre hurler ensemble un cri de bataille funeste dont l'écho inquiétant déchire la nuit.

Toutefois, c'est bien l'Arme unique du Fantôme qui inspire le plus d'effroi, et ce n'est pas un hasard si de nombreux autres tagers la regardent avec envie. Une masse de tentacules noirs jaillit en trombe hors de la poitrine du tager, arrachant la chair des os de ceux qui sont assez malchanceux pour se trouver sur la trajectoire. Une des malheureuses victimes encore hurlante est ensuite draguée jusqu'au corps du tager où elle sera avalée vivante et servira de repas au symbiote. C'est bien sûr un excellent moyen de cacher les cadavres sans compter les bénéfices d'intimidation que cela fournit.

L'excellente armure du Fantôme ainsi que sa capacité de régénération en font un adversaire capable de survivre à de nombreux coups et d'être toujours en mesure de continuer le combat. Il s'agit d'un organisme polyvalent et efficace dans n'importe quelle situation.

Les Fantômes sont des symbiotes vicieux et agressifs. Ceux qui sont liés avec une telle créature semblent extrêmement confiants dans leurs aptitudes physiques, et combinent souvent un sentiment de liberté avec une soif de sang exacerbée.

* Le Mirage sera introduit dans le supplément à venir, *Vade Mecum*, le compagnon de Cthulhu Tech.

Taille : moyenne (entre 1,8 m et 2 m)

Modifications des attributs :

Agilité +1/+3

Force +1/+3

Perception -/+2

Ténacité +1/+3

Armes :

Projectile arcanique : portée 30/75/200 m ; dégâts +2 : CdT 3 ; AT infinie.

Lames (+2) : ces lames mortelles jaillissent le plus souvent des extrémités des bras des Fantômes.

Hurlement : portée 7 m. La cible doit réussir un test de Force Ardu ou se retrouver à terre.

Arme unique :

Tentacule gagné (+3) : une masse de tentacules jaillit de la poitrine du Fantôme, formant un cône de 10 mètres en face de lui. Tout être dans la zone d'effet subit une attaque, sans pénalité d'attaques multiples. Une des cibles déterminée au hasard, doit aussi réussir un test de Force Ardu sans quoi le symbiote l'attire jusqu'à lui et le dévore. Cela prend un tour complet et entraîne la mort de la victime. Cela consomme toutes les actions du tager et l'utilisation de cette arme peut être la seule action du tager ce tour-ci.

Armure : 2/2

Régénération : 1/3

Facteur de Peur : 12

Sens : scanner, vision nocturne.

Mouvement et vitesse : escalade (double), distance de saut (double), vitesse au sol (normale).

OMBRE

Type: tager de combat furtif

Une chose qui ne peut pas être vue, l'Ombre est ce qui bouge indistinctement à la périphérie de votre vision. Espion, ninja, esprit, tous ces noms lui ont été attribués et pourtant pas un ne reflète l'horrible réalité car l'Ombre possède la capacité mystique de disparaître à volonté. Tant qu'elle est en vie, elle peut se dissimuler à la vue et à l'ouïe de tout un chacun en un instant. Non seulement elle est invisible et inaudible mais elle ne laisse pas non plus de signature de chaleur ce qui la rend capable d'agir, même au sein d'une arcologie. Lors de sa première attaque, l'Ombre bénéficie le plus souvent de l'avantage de surprise.

Ses compétences d'assassinat et ses moyens de tuer sont multiples et variés. Les aiguilles qui lui poussent sur le menton peuvent être tirées comme autant de dards empoisonnés dont le puissant effet paralytique est destiné à handicaper une cible juste assez longtemps pour permettre à l'Ombre de prendre l'avantage. Une fois au corps à corps, des épines jaillissent de presque toutes les surfaces susceptibles de délivrer un coup, rendant ce tager capable d'arracher les morceaux de chair exposés et vulnérables de son adversaire. Sa téléportation d'assaut lui permet également de frapper une cible de six côtés à la fois et ce, presque simultanément. Toutefois, l'Ombre n'est que légèrement protégée et des combats prolongés ou trop intenses peuvent la laisser grièvement blessée.

L'Ombre est un symbiote patient et mortel. Ceux qui y sont liés développent une grande patience et un tempérament froid. À cela s'ajoutent une excellente maîtrise de soi et une attitude de tueur impitoyable.

Spécial: Furtivité: l'Ombre projette un champ de furtivité mystique, qui fonctionne exactement comme un système furtif de mecha, mis à part que tous les degrés de difficulté pour le repérer sont augmentés d'un cran. De plus, les mouvements rapides ou erratiques ainsi que le contact physique avec un organisme vivant (de la taille d'un chien ou plus gros) révéleront automatiquement la présence de l'Ombre. Cette capacité draine l'Orgone du tager, à raison de 1 point par demi-heure d'invisibilité. La capacité d'une Ombre à utiliser sa Furtivité n'est pas affectée par ce drain. Une Ombre pourra même utiliser sa Furtivité après que sa valeur d'Orgone ait atteint zéro, mais dans ce cas-là, son Orgone ne pourra pas se régénérer si cette capacité est utilisée.

Spécial: Poison paralysant: Les aiguilles tirées par l'Ombre sont recouvertes d'un poison organique au pouvoir paralysant extrêmement puissant. Ce poison exige que l'aiguille inflige au moins 1 point de dégâts de Vitalité. Toute personne touchée par le poison doit réussir un test de Ténacité Difficile. Si ce test est un échec, la victime perd deux actions par tour pendant 1d10 minutes, ce qui peut effectivement réduire les actions d'un personnage à zéro. N'effectuez qu'un seul test par touche, l'effet des aiguilles n'est pas cumulatif. Une cible peut tout de même être de nouveau affectée au tour suivant son rétablissement depuis la dernière injection.

Taille: moyenne (entre 1,8 m et 2 m)

Modifications des attributs:

Agilité +1/+3

Force -/+2

Perception +1/+3

Ténacité +1/+3

Armes:

Épines (+1): ces épines jaillissent des extrémités des mains, des avant-bras, du bas des jambes et des pieds du tager.

Aiguilles: portée 25/60/170 m; dégâts +1 (+ poison); CdT 2; AT infinie.

Arme unique:

Téléportation d'assaut: l'Ombre peut utiliser cette attaque pour viser quoi que ce soit dans un rayon de deux fois sa distance de saut. En effectuant une série de téléportations successives et extrêmement rapides autour de sa cible, l'Ombre peut doubler le nombre de ses actions (mais pas son Mouvement) sans aucune pénalité d'actions multiples, pour ce tour-ci. Ces attaques sont résolues simultanément. Cela consomme toutes les actions du tager et l'utilisation de cette arme peut être la seule action du tager ce tour-ci.

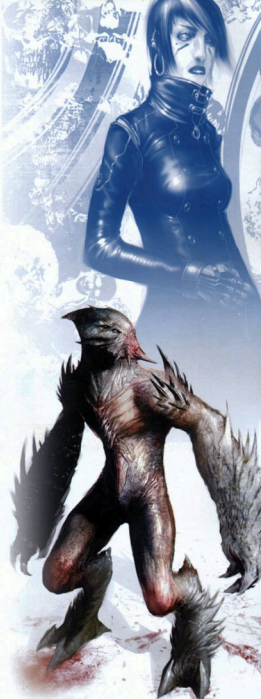
Armure: 1/1

Régénération: 1/2

Facteur de Peur: 12

Sens: scanner, vision nocturne.

Mouvement et vitesse: escalade (double), distance de saut (triple), vitesse au sol (normale).





Avant d'appuyer sur la sonnette, je pris un instant pour vérifier mes ongles. Je ne sais pas pourquoi je fais toujours cela, ça doit être un tic nerveux.

Le gars qui ouvrit la porte ressemblait trait pour trait à la photo de sa carte d'identité: humain, taille moyenne, une petite trentaine d'années, apparence soignée. Il ressemblait au genre de personnes que vous souhaiteriez voir s'occuper de votre prêt à la banque. Je suppose que les apparences sont parfois trompeuses.

— Donald White, je suis l'agent Jada du Bureau de la Sécurité Intérieure de Chicago et voici l'agent Sara Xiao. Pouvons-nous entrer?

Il devint pâle à l'instant où il vit nos badges. Il était effrayé, ce qui était à la fois une bonne et une mauvaise chose. «Euh, oui je suppose. De quoi est-il question?»

Je souris tandis que je franchissais le seuil. Le domicile de White était très propre, particulièrement pour un célibataire.



— Nous souhaiterions simplement vous poser quelques questions. Je lui fis signe de s'asseoir. Il choisit le canapé, me laissant m'asseoir dans son fauteuil en cuir. Tandis que je me penchais en avant en souriant poliment, Sara poursuivait son chemin et se rendit dans la cuisine. White semblait anxieux et quelque peu désorienté.

— Excusez-moi mais que lui a-t-elle dit-il en commençant à se lever.

— M. White, veuillez s'il vous plaît vous asseoir. Le ton menaçant de ma voix le fit réfléchir à deux fois et il se rassit avec inquiétude. «Vous êtes vous déjà intéressé à l'occultisme?»

— Oui. Pourquoi?

Il est malin. Il sait que l'on peut retrouver la trace de ses achats. «Dans quelle mesure?»

White remua dans son siège, distraait par Sara qui prenait la direction de son bureau. «J'apprécie simplement lire sur ce sujet. De quoi s'agit-il au juste?»

Je m'éclairciss la gorge et son regard se tourna de nouveau vers moi. «Vous êtes vous déjà intéressé à la magie?»

Il me regarda droit dans les yeux et répondit: «Non. Si

c'était le cas, je me serais déjà fait enregistrer.» Je savais déjà que les gens ne vous regardent droit dans les yeux que lorsqu'ils mentent. «Bon, je me suis montré suffisamment coopératif. À présent, puis-je voir votre mandat? Cette histoire est ridicule. Je demande la présence de mon avocat.»

Au lieu de lui présenter un mandat, je sortis de ma veste mes menottes et je les posai sur sa table basse en verre. Il resta assis comme assommé tandis que le contact du métal sur le verre produisit un tintement distinctif.

«M. White, êtes-vous conscient de la gravité de la situation?»
— Je suis conscient que j'ai des droits, dit-il en essayant d'avoir l'air courageux.

Je souris. «Non, vous n'en avez pas». Je laissai mes propos flotter dans l'air un instant tandis que Sara poursuivait son investigation dans la chambre à coucher.

«Voyez-vous M. White, nous savons de source sûre que vous avez récemment fait l'acquisition d'une copie intégrale du Livre des Cinq Ombres. Comme vous le savez certainement, ce livre a été interdit par le Nouveau Gouvernement Planétaire et il est illégal de l'avoir en sa possession. Pourquoi un homme tel que vous aurait-il besoin d'une copie de ce livre?»

Il s'était figé, comme tant d'autres le font dans cette situation. Je n'aurais pas pu dire s'il allait tenter quelque chose ou non. Ce n'était pas son genre mais dans ce genre de moments, on ne sait jamais. Il valait mieux pour lui qu'il ne fasse aucun mouvement brusque. Sinon Dane et les autres marines gonflés aux stéroïdes qui étaient postés à l'extérieur lui feraient sauter la tête. «Je ne sais pas de quoi vous parlez. Je veux mon avocat.»

— Vous n'avez pas le droit à un avocat, répondis-je. Le Livre des Cinq Ombres contient un grand nombre d'informations concernant l'invocation d'entités «extradimensionnelles». Ces informations sont confidentielles et hautement illégales pour la protection et la sécurité des citoyens du MCP. Nous sommes dans l'obligation de supposer que toute personne en possession d'informations de ce type a été contaminée par ces entités. En raison de cela, nous sommes obligés de mettre en doute votre mortalité même.

— Qu-qu-quoi? réussit-il à balbutier.

Je soupirai. «M. White, vous n'avez aucun droit en tant qu'être humain car nous ne sommes pas sûrs que vous soyez encore humain.»

Sara sortit de la chambre avec un palm à la main. «Il faut se montrer rusé lorsqu'on achète des rituels au marché noir. Je peux d'ores et déjà dire que l'un d'eux a été trafiqué. Avez-vous une idée de ce qui peut se passer?»

White n'était plus vraiment parmi nous. «J'étais simplement curieux...»

Sara me fit un signe de la tête et s'avança. «Donald White, vous êtes inculpés pour possession de textes magiques illégaux avec intention d'invoquer des entités extradimensionnelles. Vous êtes aussi soupçonnés d'agir en tant que sorcier non-enregistré. Est-ce que vous comprenez?»

Il hoch la tête avec un regard vide et Sara poursuivait. «Vos possessions vont être confisquées et tout matériel de contrebande sera saisi par le Bureau de la Sécurité Intérieure. Vous allez être conduit dans un centre de détention dans lequel votre statut physique et mental sera déterminé. Si vous êtes déclaré humain, vos droits vous seront restitués et vous serez jugé pour vos crimes. Est-ce que vous comprenez?»

Je regardai attentivement White au moment où il hoch la tête pour indiquer qu'il comprenait. Mais je doute qu'il comprenait: ils ne comprennent jamais vraiment.

chapitre ONZE

Murmures blasphématoires

Avec l'acceptation de l'arcanotechnologie vint inévitablement l'acceptation de la magie. La magie n'a rien de rare mais elle est réglementée avec soin. Les sorciers aident les patients à guérir rapidement dans les hôpitaux, l'arcanothérapie est le remède qui soigne le cancer et les magiciens employés par les entreprises posent des sceaux afin de garantir l'intimité des locaux utilisés.

Ce chapitre vous présentera les concepts qui entourent la magie, les mystérieux ouvrages arcaniques recelant des secrets occultes oubliés, la façon dont fonctionne la magie hermétique au sein du système Framework ainsi qu'une liste de sorts rituels à utiliser au cours de vos parties.

LA MAGIE

SÉMANTIQUE

Comme pour toute branche d'activité ou tout type de loisir, la sous-culture entourant la magie hermétique a son propre langage. Les deux différences les plus importantes sont l'Orgone contre le Ruach et la magie contre la magie.

L'Orgone est répertoriée comme étant l'énergie biologique primale du corps et c'est le terme officiel utilisé par le Nouveau Gouvernement Planétaire pour définir cette chose invisible à l'intérieur des individus qui leur permet de manipuler les forces cosmiques de l'univers (talents de magie ou parapsychiques). Elle fut « découverte » par le Docteur Wilhelm Reich, un psychanalyste dont les travaux le conduisirent à penser qu'il existait une force qui n'avait pas encore été répertoriée par les sciences physiques traditionnelles. Ses théories concernant la biophysique orgone ont créé les bases de l'occultisme tel qu'il est aujourd'hui reconnu. Néanmoins, les occultistes et les sorciers de métier utilisent rarement le terme d'Orgone. Pour eux, l'Orgone n'est qu'un terme sophistiqué et pseudo-scientifique utilisé par le gouvernement pour rendre la magie moins effrayante. Selon eux, la chose qui leur permet de jouer avec les forces cosmiques s'appelle Ruach, un mot hébreu signifiant esprit. Puisque le mysticisme juif contribua de façon significative à la compréhension que nous avons aujourd'hui de la structure cosmique, la communauté des magiciens prit l'habitude d'utiliser ce terme.

Il y a une autre distinction qui est plus subtile. Elle concerne l'orthographe du mot magie. Il est toujours facile d'identifier un occultiste ou un sorcier instruit car celui-ci écrit le terme de magie de la façon suivante : « magie ». C'est un usage anachronique mais qui est toujours utilisé pour la traduction des anciens ouvrages occultes.

LÉGALITÉ ET ENREGISTREMENT

La magie est contrôlée et régentée par le gouvernement. Tous les composants possibles des rituels et tous les achats en lien avec la magie sont pistés par le Bureau de la Sécurité Intérieure. Les personnes qui ont les connaissances et les compétences pour être sorcier doivent se faire enregistrer. Le BSI maintient également l'ordre sur le marché noir de la magie, aussi connu sous le nom d'Underground arcanique dans lequel circulent des objets que le Nouveau Gouvernement Planétaire considère trop dangereux pour être mis entre toutes les mains.

Les pénalités encourues en cas de violation des règles régissant la magie sont sévères mais elles le sont moins que ne l'est le processus « légal ». Toute personne violant les lois de la magie perd ses droits. Il est supposé qu'en pénétrant dans des domaines jugés dangereux par le NGP, une personne se compromet avec les sombres forces de l'univers et par conséquent, elle ne peut plus être considérée comme mortelle. Le Bureau de la Sécurité Intérieure a le pouvoir d'arrêter, de placer en détention toute personne et de confisquer tout matériel et tout objet de contrebande qu'il juge nécessaire. Ces individus sont ensuite conduits dans un centre de détention où ils subissent une batterie d'interrogatoires et de tests peu agréables afin de déterminer leur état mental et leur statut d'être humain. Ceux qui parviennent à prouver leur équilibre mental et leur mortalité sont ensuite jugés normalement. Ceux qui échouent se retrouvent enfermés dans des cellules spécialement gardées et scellées par le BSI et sont alors perdus pour toujours aux yeux du monde.

ÊTRE UN SORCIER

Il y a trois choses qui définissent un sorcier : une grande volonté, une aptitude à l'énergie cosmique (inhérente à presque tout être vivant) et le désir intrépide de se plonger dans l'occulte. La première et la dernière de ces choses sont facilement mesurables et sont observées chez les jeunes au sein du système scolaire du Nouveau Gouvernement Planétaire.

Tous les étudiants sont soumis à des tests d'aptitude dans le cadre de leur scolarité. Le NGP a ajouté une section spéciale qui teste la présence de ces caractéristiques qui font d'un jeune un sorcier potentiel. Quand de tels étudiants sont identifiés, ils font l'objet de l'intérêt du Bureau de la Sécurité Intérieure qui va alors suivre le déroulement de leurs études, leurs achats et enquêter sur leur mode de vie. Cela permet au Bureau de recruter des sorciers talentueux pour les services du gouvernement mais également de surveiller en amont toute personne qui pourrait pratiquer la magie sans être enregistrée ou qui pourrait tomber sous l'influence des cultes. C'est en raison de ce système de tests que les membres des cultes éduquent leurs enfants à domicile.

Les symbiotes qui font des tagers ce qu'ils sont nécessitent un apport régulier de Ruach afin d'exister. En raison de ce siphonage perpétuel, les tagers ne sont pas de bons sorciers et laissent les aptitudes magiques à d'autres membres de la société hermétique.

DEVENIR UN SORCIER

Pour une personne remplissant les conditions minimales concernant les aptitudes à la magie, il n'est pas difficile de trouver une formation légale. La plupart des universités réputées proposent des cursus métaphysiques permettant d'enseigner à un jeune magicien tout ce qu'il a besoin de savoir. Les diplômés quittent l'université avec un large éventail de connaissances dans le domaine de l'occulte et de la théorie de la magie, et très certainement avec quelques rituels d'Enchantement, de Protection ou de Transformation (pour les docteurs) à leur actif. Mais certaines personnes pensent que le processus est plus intime que cela et que l'apprentissage en cours ne fait que souiller l'étude de « l'Art ». Elles choisissent d'étudier seules les mystères occultes et font leurs propres expériences dans un cadre privé. D'autres encore accordent plus de crédit à un

système plus traditionnel maître/apprenti. Quoi qu'il en soit, ceux qui souhaitent étudier la magie ont beaucoup d'options pour leur apprentissage.

LE SERVICE OU L'INDÉPENDANCE

Deux voies possibles s'ouvrent aux sorciers enregistrés auprès du Nouveau Gouvernement Planétaire : être au service du gouvernement ou travailler de façon indépendante.

Il y a bien sûr des avantages à travailler pour le gouvernement. En plus d'excellentes allocations santé et retraite, les sorciers du NGP ont accès à des livres et des sortilèges illégaux. Après tout, pour pouvoir « détenir » un sortilège illégal, un sorcier doit le connaître. Les magiciens du gouvernement n'ont pas pour autant un accès illimité aux « sombres arts » ; ce type de savoir demeure soigneusement gardé. Même si les occasions sont rares, les sorciers du Nouveau Gouvernement Planétaire sont les seuls à avoir le droit de contourner la loi en ce qui concerne leurs sortilèges et bibliothèque. D'un autre côté, les emplois proposés par le gouvernement ne sont pas tous intéressants. Certains sorciers ont pour unique travail de veiller sur des sceaux pour le Président. Mais il y a aussi des sorciers employés par les organisations militaires ou policières dont la vie est bien plus excitante et ce sont ces sorciers que l'on voit dans les films.

Un sorcier dit « indépendant » est simplement un sorcier qui ne travaille pas pour le gouvernement. Beaucoup de sorciers sont recrutés des qu'ils quittent l'université par des établissements privés. Les grandes entreprises emploient beaucoup de sorciers hermétiques et sont toujours à la recherche de nouveaux talents. Ces sorciers sont sans nul doute tenus par certaines règles mais ils sont bien dédommagés. D'autres magiciens indépendants sont simplement des personnes ayant un vif intérêt pour la magie et cherchant à améliorer leur quotidien. Quoi qu'il en soit, être un indépendant est souvent synonyme de plus grands bénéfices personnels mais cela implique aussi d'être étroitement surveillé par le Bureau de la Sécurité Intérieure.

LES LANGUES OCCULTES

En plus de la multitude de langages humains dans laquelle le savoir occulte est transcrit, il existe un certain nombre de langues anciennes non-humaines dans lesquelles on peut trouver ce savoir.

- Aklo - Langue des anciens Valusiens, l'aklo est une langue que les mortels d'aujourd'hui peuvent parler mais avec difficulté. Elle existe à la fois sous une forme parlée et écrite. De nos jours, peu de gens connaissent cette langue qui est morte depuis longtemps.



• *Énochien* – Langue supposée des anges telle que l'ont retranscrit les docteurs John Dee et Edward Kelley, l'énochien est devenu une langue utilisée dans beaucoup de rituels (à l'initiative de Aleister Crowley). Cette langue existe à la fois sous une forme parlée et écrite. Il est très facile pour des mortels de l'apprendre et de la parler. Tout comme le tsath-yo, l'énochien est enseigné dans la plupart des grandes universités. À ce jour, personne ne sait si l'énochien est une langue authentique ou si elle a été inventée et ce sujet fait débat.

• *Prakotique* – Langue des Choses très anciennes ou de la Grande Race ou éventuellement des deux, le prakotique n'existe aujourd'hui que sous sa forme écrite. Les spécialistes n'ont pas réussi à déterminer quelle serait la sonorité de cette langue et les humains n'ont probablement pas les capacités physiques d'en reproduire les sons. Des codes retrouvés à l'abri d'anciennes ruines de l'Antarctique ont contribué aux connaissances actuelles du prakotique. Il y a des personnes dans les cercles occultes du monde moderne qui sont capables de traduire le prakotique mais elles sont difficiles à trouver.

• *R'lyehien* – Langue occulte répandue (si tant est que l'on puisse dire cela d'une telle chose), le r'lyehien a été préservé pendant des millénaires parmi les différents cultes du monde. On suppose que cette langue est celle parlée par Cthulhu et ceux de son espèce. Les mortels n'ont pas les prédispositions nécessaires pour parler cette langue mais les enregistrements phonétiques ont été transmis à travers les âges et sont toujours utilisés au cours des rituels. La véritable forme écrite de cette langue est hiéroglyphique.

• *Tsath-yo* – Langue humaine primitive, le tsath-yo est une langue pangénée (hyperboréenne pour certains) des anciens homes. Non reconnue par la communauté archéologique pendant des générations, la langue a été préservée à la fois dans sa forme orale et écrite par des occultistes qui pensent que nos ancêtres détenaient une sagesse que nous avons perdue au fil des âges. Il est fréquent de trouver des occultistes qui parlent couramment le tsath-yo : la plupart des universités ayant un programme de métaphysique réputé l'enseignent. La forme écrite du tsath-yo est hiéroglyphique, comme nombre d'anciennes langues humaines.

LA NATURE DE L'UNIVERS

Comme les sorciers le découvrent rapidement, les dimensions que nous percevons dans notre enveloppe mortelle ne sont qu'une partie de l'univers au sens large. Réunies, elles forment ce qu'on nomme le Monde des Éléments dans les ouvrages ésotériques. Les trois premières dimensions sont communément appelées le plan physique : hauteur, largeur et profondeur. La quatrième dimension n'est pas facile à quantifier et est essentiellement perçue au travers de ses effets : c'est la dimension du temps et de la vitalité. Elle canalise l'énergie de l'univers au travers de la vie et elle enferme cette énergie dans le cycle de la mortalité. À côté se trouve la cinquième dimension, la dimension des pensées et des émotions où toute chose existe pour l'éternité. Toutes ces dimensions sont enveloppées par le plan astral, un lieu d'essence pure dans lequel les personnes suffisamment douées peuvent voyager sans leur enveloppe corporelle.

Les dimensions supérieures sont hors de portée des mortels. Mais selon une rumeur, il existe une magie supérieure qui tire son pouvoir de ses dimensions et les affecte. Le pouvoir que cela conférerait rendrait le sorcier qui le contrôle très puissant. Il deviendrait un demi-dieu. Les êtres qui existent dans ces dimensions supérieures sont appelés des Étrangers car ils existent en

dehors du Monde des Éléments. Les mortels dont on dit qu'ils exploitent le pouvoir des dimensions supérieures abandonnent leur mortalité pour devenir l'un de ces Étrangers.

Certains mortels parviennent à comprendre la nature de l'univers et ils acquièrent alors un grand pouvoir. Les sorciers et les magiciens forcent leur esprit rationnel à appréhender la nature complexe et étrangère de l'univers et apprennent comment la manipuler de façon tangible. Ces mises en pratique concrètes sont appelées sortilèges et peuvent en théorie être élaborées de façon à manipuler les choses de toutes les façons concevables. Ceux qui comprennent cette structure de façon intuitive possèdent des facultés parapsychiques dont les manifestations sont plus figées et restreintes mais qui ne nécessitent pas les études et rituels que requiert la magie hermétique. Une personne aussi douée est soit un magicien, soit un parapsy mais en aucun cas les deux à la fois.

LES DIEUX ANCIENS

Alors que la plupart des grandes religions continuent d'essayer d'intégrer par tous les moyens ce que les gens savent aujourd'hui de l'univers au sein de leur dogme, les occultistes ont découvert des histoires évoquant des dieux plus anciens et plus sombres. Ces dieux sont inhumains, terrifiants et semblent faire peu de cas de l'humanité. On sait peu de choses au sujet de leurs desseins ou désirs. Selon les travaux arcaniques, ces déités terribles se classent en trois groupes. Les Dieux extérieurs sont prétendument constitués des énergies premières de l'univers et ils contrôlent ces énergies. Les Grands Anciens sont des dieux extraterrestres qui dirigeaient autrefois la planète. Les Immémorés restent un mystère : pour certains ils sont responsables de la disparition des Grands Anciens.

Un certain nombre de ces dieux sont importants aux yeux de ceux qui utilisent la magie hermétique. Yog-Sothoth, un Dieu extérieur, est décrit comme une chose ayant existé de tout temps, présente dans tous les mondes et connaissant les passages entre ces mondes. Il est souvent imploré par ceux qui souhaitent voir le futur ou modifier la structure des dimensions. Hypnos est peut-être un avatar de l'Immémoré Morfeus. Il est considéré comme le maître des rêves et est imploré par ceux cherchant à voyager vers le monde se trouvant derrière le sommeil. Gurathnaka, un Grand Ancien est le sombre dieu des cauchemars. On raconte qu'il aurait anéanti les contrées du rêve. À cause de lui, la plupart des sorciers éclairent de façon vive leurs maisons et espaces de travail car on dit que Gurathnaka voit et influence le monde au travers des ombres. L'exemple le plus significatif est peut-être le Dieu extérieur Nyarlathotep. Selon les rumeurs, il serait impliqué dans les affaires des mortels depuis la nuit des temps et porterait régulièrement un intérêt tout particulier aux sorciers visionnaires.

Deux autres dieux sont devenus importants pendant la Guerre des Éons. Cthulhu, probablement le plus grand de tous les Grands Anciens est celui que recherche l'Ordre Ésotérique de Dagon. Il est dit que ce dieu a régné il y a de cela des centaines de millions d'années et qu'il régnera de nouveau s'il est réveillé de son sommeil de mort. Le Grand Ancien Hastur, le Dieu Mort, est déjà présent sur terre et guide les efforts de son culte, les Disciples de l'Innommable depuis son palais en Asie centrale. Peu de sorciers osent prononcer son nom car le prononcer pourrait attirer sur eux son attention diabolique.

UNE CLOCHE, UN PDA ET UNE BOUGIE

Autrefois, les sorciers conservaient jalousement leur savoir dans des vieux ouvrages sentant le renfermé. L'ère de l'information a tout changé. De nos jours, les anciens livres hermétiques et les rituels magiques se trouvent sous forme électronique. Le savoir n'est plus sujet à la dégradation du temps. Les rituels ne sont plus réservés aux seuls chanceux ou riches. Tout est facile à trouver, à condition de savoir où chercher.

Cela ne signifie pas que tous les ouvrages occultes sont légaux. Le Nouveau Gouvernement Planétaire a déclaré beaucoup de ces livres trop dangereux pour être utilisés par le public et les posséder constitue un grave délit. Certains livres ont été censurés par le gouvernement et ont été de nouveaux édités dans des versions « moins dangereuses ». Il en va de même pour les rituels magiques. Certains sortilèges ont été jugés « sans danger » par le NGP et sont facilement disponibles. D'autres nécessitent de posséder un permis (comme c'est le cas pour les armes à feu) et d'autres encore sont sur liste noire. On peut supposer que si un livre ou un rituel contient quoique ce soit ayant trait à des entités extradimensionnelles, alors il se trouve sur la liste noire.

Il faut reconnaître au crédit du Nouveau Gouvernement Planétaire que la majorité des livres et rituels occultes qui ont été mis sur liste noire sont dangereux. Les connaissances ou pouvoirs qu'ils renferment, même placés entre des mains responsables, pourraient corrompre leur utilisateur ou libérer de puissantes forces qui sont hors de contrôle de tout sorcier mortel. Mais cela ne dissuade pas tout le monde.

Pour acquérir un livre ou un rituel légal, il suffit de s'adresser au bon marchand et d'envoyer la monnaie. Une version protégée contre la copie sera téléchargée sur votre UCPT et c'est parti. Une telle version confère à son utilisateur un cadre légal d'utilisation et lui permet de faire cinq impressions légales avant que le fichier ne soit verrouillé. Même si tout cela est légal, tous les achats magiques sont enregistrés par le Bureau de la Sécurité Intérieure : par conséquent, le gouvernement sait ce que vous avez acheté. D'un autre côté, si un livre ou un rituel est illégal, les étapes pour l'acquiescer sont bien plus difficiles et dangereuses. Le seul endroit où se rendre est ce que l'on nomme l'Underground arcanique (ou plus simplement l'Underground) un marché noir de la magie dissimulé sous la surface de la société du NGP. Ici, si les bonnes personnes se portent garantes pour vous et si vous pouvez payer un prix exorbitant, vous pouvez trouver beaucoup de choses que le BSI préférerait savoir disparu à jamais de ce monde. Bien sûr cela suppose de ne pas se faire escroquer ou tuer pendant le processus d'acquisition.

Autrefois, les rituels magiques faisaient partie de tout bon ouvrage occulte. Aujourd'hui, il y a un marché pour les rituels et les sortilèges sont vendus séparément. Il est très difficile de se procurer un livre occulte avec des rituels à l'intérieur. C'est le prix à payer pour la mise à disposition du savoir.

LES OUVRAGES ARCANIQUES

Ici figure une liste d'ouvrages occultes. Cette liste n'est absolument pas exhaustive mais elle détaille quelques-uns des livres

occultes les plus connus et les plus courants au sein du Nouveau Gouvernement Planétaire. Voici comment se présente cette liste :

NOM	LE NOM « OFFICIEL » DE L'OUVRAGE.
Coût	Une estimation de la valeur du livre, à la fois dans sa version censurée et dans sa version au marché noir.
Légalité	Indique si le NGP souhaite que ce livre soit à la disposition du public.
Version censurée	Si le livre est illégal, il peut exister en version censurée.
Langue	Le langage le plus ancien connu pour le livre. Des traductions existent pour tous les ouvrages occultes légaux mais les puristes aiment souvent se référer au texte original afin d'éviter les risques d'erreur de traduction.
Test de Folie	Le résultat à obtenir au test de Ténacité pour résister aux concepts hallucinants contenus dans le livre et le nombre de points de Folie obtenus en cas d'échec au test.
Spécialisations	Les spécialisations de compétences occultes auxquelles le texte contribue. Il faudra tout de même dépenser les points d'expérience appropriés, le livre fournissant simplement la justification de cet apprentissage.

Cultes des Goules

Coût (marché noir) : 3 500 T

Légalité : illégal

Version censurée : non

Langue : français

Test de Folie : Ardu / 2 points de Folie

Spécialisations : connaissances occultes générales, cultes mineurs

Ce livre s'intéresse en détail aux cultes européens des goules. Il décrit la race souterraine des mangeurs de cadavres et la transformation d'un mortel en goule. La lecture des exploits des cultes est morbide.

De Vermis Mysteriis

Coût (censure) : 80 T

Coût (marché noir) : 3 500 T

Légalité : illégal

Version censurée : oui

Langue : latin

Test de Folie : Ardu / 1 point de Folie (pas de test nécessaire pour la version censurée)

Spécialisations : connaissances occultes générales, histoire du rituel, sociétés secrètes historiques

Le *De Vermis Mysteriis*, ou les *Mystères du Ver*, est un livre préislamique racontant les voyages de l'auteur en Orient. Il décrit les éfrits, les djinns et les goules et la façon de communiquer avec eux. Il traite d'ordres radicaux tels que les assassins, les derviches et les thugs. Certains chapitres sont consacrés à des méthodes divinatoires magiques et traditionnelles, ainsi qu'aux familiers mais les rituels en ont été retirés. La version censurée a supprimé les chapitres dédiés aux familiers et tout ce qui concerne les modes de communication avec d'autres créatures.

Le Livre de Dzayan

Coût (censure) : 110 T

Coût (marché noir) : 3 500 T

Légalité : illégal

Version censurée : oui

Langue: chinois

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie (Facile / 1 PF pour la version censurée)

Spécialisations: connaissances occultes générales, histoire occulte, symbolologie occulte

Découvert pour la première fois dans la tombe pillée d'un shaman tibétain, le *Livre de Dzian* contient un cycle entier de l'histoire secrète du monde. Il recèle également de nombreuses connaissances en matière de symbolologie occulte. Ce livre est à bien des égards la Pierre de Rosette du savoir occulte. La version censurée conserve la symbolologie intacte mais elle «allège» la leçon d'histoire.

Le Livre d'Eibon

Coût (censuré): 80 T

Coût (marché noir): 3 500 T

Légalité: illégal

Version censurée: oui

Langue: tsath-yo

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie (pas de test nécessaire pour la version censurée)

Spécialisations: histoire du rituel, histoire occulte, symbolologie occulte

Le *Livre d'Eibon*, également connu sous le nom de *Liber Ivonus* est un ancien livre décrivant les sorciers d'autrefois. Le Nouveau Gouvernement Planétaire a retiré les passages traitant des sombres mythes des Dieux extérieurs dans la version censurée.

Le Livre des Cinq Ombres

Coût (marché noir): 7 000 T

Légalité: illégal

Version censurée: non

Langue: aklo

Test de Folie: Ardu / 2 points de Folie

Spécialisations: connaissances occultes générales, créatures d'outre-monde.

Ce grimoire, aujourd'hui connu sous le nom de *Livre des Cinq Ombres*, est un ouvrage faisant autorité concernant l'invocation de créatures extradimensionnelles. Il examine les différents types d'entités ainsi que les avantages et inconvénients de leur invocation. Il donne des conseils sur la meilleure façon de gérer et d'utiliser les serviteurs d'outre-monde.

Le Souffle de R'lyeh

Coût (marché noir): 7 000 T

Légalité: illégal

Version censurée: oui

Langue: r'lyehen ou tsath-yo

Test de Folie: Ardu / 2 points de Folie (Facile / 1 PF pour la version censurée)

Spécialisations: Dieux extérieurs, Grands Anciens, histoire occulte

Le *Souffle de R'lyeh* est en fait un fragment du *Necronomicon* suffisamment dense et complet pour être considéré comme un ouvrage à part entière. Il traite en détail de l'histoire secrète du monde, en se concentrant sur les Dieux extérieurs et les Grands Anciens et plus particulièrement sur le règne de Cthulhu et la cité de R'lyeh. Tout comme pour le *Necronomicon*, peu de versions complètes du livre existent et les versions les plus anciennes contiennent de puissants rituels qui de nos jours ne sont plus connus que des Enfants du Chaos et de la Société hermétique. La version censurée est grandement édulcorée et comme pour le *Necronomicon*, le Nouveau Gouvernement Planétaire fait circuler des copies censurées sur le marché noir en les faisant passer pour

l'œuvre originale afin que les gens ne soient pas trop tentés de chercher la véritable version.

Les Mystères Intérieurs

Coût (censuré): 110 T

Coût (marché noir): 7 000 T

Légalité: illégal

Version censurée: oui

Langue: allemand

Test de Folie: Difficile / 2 points de Folie (Ardu / 1 PF pour la version censurée)

Spécialisations: connaissances occultes générales, spécialisation en théorie arcanotech pour la spécialisation en ingénierie arcanotech

Ce livre est directement à l'origine de la fondation de l'arcanotechnologie. Extrêmement obscur, il est devenu la bible des théoriciens arcanotech. Il détaille le pouvoir des dimensions et de la géométrie non-euclidienne. La version censurée atténue les théories les plus extrémistes.

Manuscrits Pnakotiques

Coût (censuré): 80 T

Coût (marché noir): 3 500 T

Légalité: illégal

Version censurée: oui

Langue: pnakotique

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie (pas de test nécessaire pour la version censurée)

Spécialisations: Grands Anciens, histoire occulte

Ce manuscrit, probablement créé par les Choses très anciennes rassemble des fragments disparates. Il décrit la Grande Race jusqu'au moment de sa destruction dans ce monde. Il contient également une réflexion sur les Choses très anciennes. La version censurée est une version édulcorée du texte original.

Le Necronomicon

Coût (marché noir): 7 000 T

Légalité: illégal

Version censurée: oui

Langue: r'lyehen ou tsath-yo

Test de Folie: Ardu / 2 points de Folie (Facile / 1 PF pour la version censurée)

Spécialisations: Grands Anciens, histoire occulte

Le *Necronomicon*, ou *Livre du Nom des Morts*, est peut-être l'ouvrage occulte le plus célèbre. Peu de versions complètes du livre existent: si quelqu'un affirme l'avoir lu, il est probable qu'il n'en ait lu qu'un fragment. Il traite de l'histoire secrète du monde en se concentrant sur les Grands Anciens. Les versions les plus anciennes du *Necronomicon* contiennent de puissants rituels connus uniquement des Enfants du Chaos et de la Société hermétique. La version censurée contient une version édulcorée du texte original, sans danger pour l'utilisation du public. Toutefois, on ne trouve pas d'exemplaire du *Necronomicon* dans les magasins de magie. Le Nouveau Gouvernement Planétaire fait circuler dans l'Underground arcanique des versions censurées en les faisant passer pour des versions originales afin d'éviter que les gens recherchent la véritable version.

Uausprechlichen Kulten

Coût (marché noir): 7 000 T

Légalité: illégal

Version censurée: non

Langue: allemand

Test de Folie : Ardu / 2 points de Folie

Spécialisations : cultes mineurs, Disciples de l'Innommable, Enfants du Chaos, Ordre Ésotérique de Dagon, mysticisme *Unausprechlichen Kulten*, ou *Les Cultes sans Nom*, offre une description d'un certain nombre de sociétés secrètes. Il retrace leur histoire et leur modèle de culte. Il contient des informations historiques sur les trois principaux cultes menaçant aujourd'hui le monde : les Enfants du Chaos, les Disciples de l'Innommable et l'Ordre Ésotérique de Dagon.

UTILISATION DE LA MAGIE HERMÉTIQUE

À présent que vous connaissez le contexte sur lequel repose la magie, il est temps d'apprendre quelles sont les règles qui la gouvernent. Toute forme de magie hermétique dans *CthulhuTech* est basée sur un rituel et cela signifie que faire appel aux pouvoirs cosmiques est un processus à ne pas prendre à la légère.

LES TYPES DE MAGIE

La plupart des sorciers mortels ne peuvent affecter que le Monde des Éléments qui contient les cinq premières dimensions : le monde physique, la dimension du temps et de la vitalité et la dimension des pensées et des émotions. Il existe cinq types de sortilèges qui affectent le Monde des Éléments :

- **Sortilèges d'enchantement :** ces sortilèges sont conçus pour capturer le pouvoir cosmique à l'intérieur d'un objet afin que ce pouvoir puisse être invoqué quand le besoin s'en fait sentir.
- **Sortilèges d'invocation :** ces sortilèges ont pour but d'invoquer des créatures surnaturelles afin de communiquer avec elles ou de les soumettre. Ils peuvent aussi réduire ces créatures en état d'esclavage.

• **Sortilèges de protection :** ces sortilèges ont pour but de protéger un utilisateur, un objet ou un lieu contre différents types de dommages.

• **Sortilèges de transformation :** ces sortilèges sont conçus pour transformer fondamentalement ou contrôler un autre être.

• **Sortilèges de vision :** ces sortilèges sont conçus pour permettre à un utilisateur de percevoir les choses d'une façon qui dépasse ses cinq sens.

Par ailleurs, tous les sortilèges sont classés en fonction de leur ordre, qui est une représentation de leur niveau d'influence et de pouvoir. Il y a trois ordres dans le Monde des Éléments, classés du moins puissant au plus puissant. Les sortilèges de troisième ordre représentent une grande influence magique au sein d'un type particulier de sortilège : ce sont de puissants rituels et ils sont particulièrement difficiles et dangereux à invoquer.

INCANTATIONS DE SORTILÈGES

La magie hermétique n'est pas une magie fantastique. Les sorciers n'invoquent pas les pouvoirs de l'univers à volonté, comme l'on ferait un tour de passe-passe pour épater la galerie. Il s'agit d'un art et d'une science complexes qui nécessitent une préparation et un entraînement aux longs rituels afin d'être exploités.

Lire un sortilège

Pour chaque sortilège, on trouve un grand nombre d'informations. L'encadré « Caractéristiques des sortilèges » ci-dessous présente les différents éléments qui composent un sortilège.

LE RUACH

L'énergie cosmique de l'univers imprègne toute chose. Cette réserve de pouvoir dans les êtres vivants est nommée Orgone par les scientifiques du Nouveau Gouvernement Planétaire mais

CARACTÉRISTIQUES DES SORTILÈGES

Nom	Le nom « officiel » du sortilège
Autres noms	Autres noms sous lesquels le sortilège peut être connu ou vendu.
Ordre	L'ordre du sortilège, représentant son niveau de puissance.
Type	Sortilège d'enchantement, d'invocation, de protection, de transformation ou de vision.
Légalité	Définit si le NGP classe le sortilège comme étant légal, illégal ou nécessitant un permis.
Temps d'apprentissage	Temps nécessaire pour maîtriser le sortilège à un rythme de 4 heures d'études quotidiennes.
Test de Folie	Test de folie nécessaire pour l'apprentissage du sortilège. En cas d'échec au test, le nombre de points de Folie gagnés est indiqué.
Niveau d'Occultisme exigé	Niveau d'expertise minimum requis en compétence Occultisme pour apprendre le sortilège.
Intellect exigé	Niveau d'Intellect minimum requis pour apprendre le sortilège.
Ténacité exigée	Niveau de Ténacité minimum requis pour apprendre le sortilège.
Préparatifs	Temps nécessaire au sorcier pour sa préparation, celle de son lieu de rituel et des composants pour lancer le sortilège.
Temps d'incantation	Temps minimum nécessaire pour lancer le sortilège.
Difficulté	Niveau de difficulté (degré) au test d'Occultisme pour lancer le sortilège.
Tests étendus exigés	Nombre de tests d'Occultisme étendus réussis nécessaires pour lancer le sortilège.
Coût en Ruach	Quantité de Ruach (Orgone) devant être dépensé pour réussir le lancement du sortilège.
Composants et conditions requis	Composants nécessaires au rituel et toute autre condition pouvant être requise.
Effets	Effets du sortilège.
Prix sur le marché (noir)	Somme d'argent moyenne nécessaire pour se procurer le sort sur le marché normal ou sur le marché noir.
Honoraires d'incantation	Somme d'argent moyenne demandée sur le marché normal ou le marché noir pour que quelqu'un lance ce sortilège ou fabrique cet objet pour vous (ou que vous pouvez demander pour cette réalisation). Cela n'inclut pas le matériel nécessaire.
Coût des composants	Somme d'argent moyenne nécessaire pour acquérir tous les composants requis pour le lancement du sortilège.



les véritables occultistes l'appellent Ruach, un terme signifiant esprit. Le Ruach mesure la connexion entre le personnage et l'univers. C'est le conduit à l'intérieur duquel s'écoule la puissance cosmique concentrée par la volonté d'un sorcier. Pour faire fonctionner la magie, les personnes pratiquant un rituel doivent puiser dans cette réserve afin de modifier l'univers de la façon souhaitée.

Utiliser du Ruach

Les sortilèges nécessitent un apport constant de Ruach au cours du rituel. À chaque fois qu'il est demandé au lanceur de sortilège principal de réaliser un test étendu (cf. ci-dessous), du Ruach doit être dépensé. Pour savoir quelle quantité est nécessaire, il suffit de diviser le coût en Ruach par le nombre de tests étendus exigés. Certains rituels sont très longs et les sorciers peuvent récupérer du Ruach pendant ce temps : ces points peuvent servir à alimenter le rituel.

Récupérer du Ruach

Le Ruach se reconstitue naturellement avec le temps. Il se reconstitue plus rapidement si le personnage se repose mais il se régénère même si le personnage est en pleine activité. Voici quelques indications :

- 1 point de Ruach récupéré pour chaque heure de repos.
- 2 points de Ruach récupérés pour chaque heure de sommeil profond.
- 1 point de Ruach récupéré toutes les 4 heures d'activité.

Étant donné que les symbiotes sont en partie nourris par le Ruach de la personne à laquelle ils sont liés, les tagers régénèrent leur Ruach moins vite que les autres. Deux fois moins vite pour être précis.

INVOCATION RITUELLE

Une fois que toutes les conditions requises par le rituel sont remplies, le sorcier doit faire une série de tests d'Occultisme étendus. Le degré et la difficulté de ces tests, ainsi que le temps nécessaire sont définis par le sortilège lui-même. Afin de déterminer combien de temps s'écoule entre chaque test, il suffit de diviser le temps d'incantation par le nombre de tests étendus exigés. Dès que ces tests étendus sont réussis et que la quantité de Ruach nécessaire a été dépensée, le sortilège est lancé.

Les rituels sont épuisants à la fois physiquement et mentalement. Un personnage peut participer à un rituel durant un nombre d'heures égal à quatre fois sa Ténacité. Au-delà, des tests de fatigue sont nécessaires (cf. page 124). Si le magicien principal perd connaissance pendant un rituel, un imprévu se produit automatiquement.

RENFORCEMENT DE SORTILÈGE

Il est possible d'améliorer les chances de réussite d'un rituel en injectant davantage de puissance dans le sortilège que normalement nécessaire. En dépensant le double de Ruach exigé, un sorcier peut réduire le degré de difficulté du sortilège de 1 et en quadruplant son apport de Ruach, il peut réduire le degré de difficulté de deux. Le degré d'un sortilège ne peut pas être réduit de plus de deux et sa difficulté ne peut descendre en dessous de Moyenne. Quoi qu'il en soit, le montant de Ruach exigé peut nécessiter l'assistance d'autres sorciers (cf. ci-après).

APPORTER SON AIDE POUR UN RITUEL

Le sorcier qui connaît et mène l'exécution du rituel est appelé sorcier principal, magicien principal ou lanceur de sortilège principal. La plupart des rituels nécessitent des assistants. En effet, la plupart des sortilèges demandent plus de Ruach que ne peut en apporter un seul magicien. D'autres sorciers peuvent donc assister le magicien principal pour un rituel même s'ils ne connaissent pas le sortilège ou s'ils ne remplissent pas les conditions requises. Pour ce faire, il faut utiliser les règles classiques du travail d'équipe qui se trouvent page 53. Même si les tests additionnels engendrés par ce travail d'équipe sont réussis, le temps minimum nécessaire au lancement d'un rituel complexe est fixe. Les assistants ne permettent pas d'accélérer la réalisation du rituel : ils apportent leur aide en amont pour sa réussite.

Des personnes normales n'ayant pas de connaissance occulte particulière peuvent également aider à un rituel. Dans ce cas, le sorcier utilise le Ruach de ses assistants consentants. Toute personne ou être consentant peut assister un sorcier pour un rituel, offrant son Ruach pour quelque but que ce soit.

DÉTISSER UN SORTILÈGE

Afin de neutraliser un sortilège ou de le « détiisser » comme disent les occultistes, il faut avoir des connaissances du sortilège que l'on cherche à détiisser. Si un sorcier connaît un sortilège, il peut le détiisser en utilisant le même rituel ayant servi à le lancer et ce, même s'il a été lancé par un autre sorcier.

L'INVOCATION

Les rituels d'invocation sont particuliers. La plupart du temps, ils dépassent les frontières dimensionnelles pour faire apparaître une créature douée de sens. Heureusement, l'espace sacré nécessaire pour l'invocation rituelle empêche à la fois le magicien (ou les magiciens) et la créature d'interagir tant qu'un arrangement n'a pas été conclu. La créature demeure prisonnière de cet espace en fluctuation dimensionnelle perpétuelle et elle est incapable d'interagir avec ce monde tant que le magicien principal ne la libère pas ou ne la renvoie pas là d'où elle vient. Il existe deux moyens de placer une entité extradimensionnelle en état de servitude : par la conclusion d'un marché ou par une soumission mystique.

La conclusion d'un marché implique simplement que le sorcier et la créature discutent des termes de leur accord. En général, la créature est chargée d'une tâche simple ou d'un service pendant une période déterminée au terme de laquelle elle est libérée de son état de servitude. Les entités extradimensionnelles respectent les termes du marché, non les intentions qui entourent ce marché. Après tout, le marché est conclu avec un « démon ». Ces créatures ne sont pas forcément totalement dignes de confiance mais elles sont souvent satisfaites du marché qui a été conclu et servent le magicien de leur plein gré. Une fois libérées, la plupart choisissent de rester dans ce monde et c'est une chose que le magicien, même s'il est doté d'une profonde éthique, n'envie pas nécessairement. Normalement, elles ne gardent aucun ressentiment envers le sorcier qui les a invoquées.

Afin de soumettre mystiquement une créature, il faut un second rituel qui est lancé immédiatement après que la créature est invoquée. Les sortilèges de soumission ont exactement les mêmes conditions requises que le rituel utilisé pour invoquer la créature

mais ils sont deux fois moins longs. Ce sont des sortilèges à part entière et ils doivent être achetés et mémorisés en plus du sortilège d'invocation. L'avantage d'avoir une créature soumise est que celle-ci est obligée de respecter à la fois les termes et les intentions des instructions de son maître. Elle ne peut pas faire de mal à son maître ou à quiconque sous la protection de celui-ci. Par définition, elle est son esclave. La créature extradimensionnelle n'est pas forcément digne de confiance mais elle sera évidemment pleine de ressentiment envers le sorcier et cherchera à lui nuire si elle est libérée. La soumission n'a pas de durée : une fois qu'une créature est soumise, elle le reste tant qu'elle n'est pas libérée ou que son maître est en vie. Le sorcier ayant lancé un sortilège de soumission peut le défaire à tout moment d'un simple mot. Étant donné que le sortilège de soumission doit être lancé immédiatement après que la créature ait été invoquée, il est utile d'avoir recours à de nouveaux aveux puisqu'un nouvel apport de Ruach est nécessaire.

Certaines créatures ont simplement une prédisposition à l'égard du sorcier et n'ont pas besoin d'être soumises pour être totalement digne de confiance. Par exemple, les larbins et les familiers serviront de leur plein gré le sorcier qui les a invoqués sans même demander à conclure un marché. Seules les créatures « supérieures » telles que les décharnés ou les bakhi peuvent nécessiter d'être soumises.

Détiisser un sortilège d'invocation

Un sortilège de renvoi permet de détiisser un sortilège d'invocation. Il peut être lancé par tout magicien connaissant le rituel d'invocation correspondant. Afin d'utiliser le sortilège de renvoi, il doit avoir en sa possession quelque chose appartenant à la créature (poils, morceau de griffe, etc.). Une fois le rituel accompli, la créature est renvoyée là d'où elle vient. Le renvoi ne fonctionne que sur des créatures ayant été invoquées par des magiciens et non sur celles arrivées dans ce monde par d'autres moyens.

Un sortilège de libération permet de détiisser un sortilège de soumission et peut être lancé par tout magicien connaissant le rituel de soumission correspondant. De la même façon que pour un sortilège de renvoi, il doit avoir en sa possession quelque chose appartenant au magicien (cheveu, morceau d'ongle, etc.). Une fois le rituel accompli, la créature est libérée de sa contrainte et relâchée dans ce monde.

Les tests de Peur

La nature des créatures invoquées nécessite que tous les participants au rituel effectuent un test de Peur. Puisque la créature apparaît à la fin du rituel, rien ne se passe si les assistants sont sous l'effet de la peur. Toutefois, les choses peuvent se gâter si le magicien principal succombe à la peur. La peur perturbe le contrôle qu'ont les sorciers sur les énergies maintenant temporairement la créature en fluctuation dimensionnelle. En bref, la créature est libérée avant qu'un marché ou une soumission puisse être opérée et en général elle n'est pas vraiment heureuse de se retrouver là.

LES SCEAUX

Les sceaux résultent des sortilèges de protection. Il s'agit d'une chose matérielle qui contient la magie. Il y a deux éléments importants à prendre en compte concernant les sortilèges de protection : le siège du sceau et le déclin. Afin de pouvoir

protéger, les sceaux doivent se fixer sur une personne, un lieu ou un objet. Les sceaux qui affectent uniquement une personne peuvent être concentrés soit sur la personne qui est alors typiquement tatouée au henné ou marquée d'une autre façon évidente, soit sur un objet qui place son porteur sous la protection du sortilège. Les sceaux qui affectent un lieu peuvent être fixés sur l'endroit en lui-même ou comme expliqué précédemment sur un objet qui protège le lieu dans lequel il se trouve. Les objets sur lesquels sont concentrés les sceaux ne peuvent être plus petits qu'un anneau (pour un sceau personnel) ou qu'un vase (pour un sceau portant sur un lieu).

Les sceaux sont visibles par quiconque utilise le sortilège Faculté hermétiques et peuvent être révélés par la poudre d'Ibn Ghazi. Afin d'enlever un sceau d'une personne ou d'un lieu, le sortilège doit être détissé. Cela est plus aisé pour les sceaux fixés sur un objet: il suffit de détruire l'objet pour mettre un terme au sortilège.

Par ailleurs, les sceaux déclinent, ce qui signifie qu'ils perdent de leur puissance au cours du temps. Pour simuler cela, on peut considérer que les effets d'un sceau diminuent de moitié dès que ce sceau a dépassé la moitié de sa durée de vie. Cependant, il est assez simple de renforcer un sceau. Un sortilège de protection peut être totalement restauré en utilisant le même rituel avec toutes ses conditions requises mais ce rituel prendra deux fois moins de temps de préparation et d'incantation.

LES SPÉCIALISATIONS OCCULTES

La compétence Occultisme dispose de quinze spécialisations différentes qui apportent une aide dans l'utilisation de la magie hermétique. Les cinq types de sortilèges différents peuvent chacun se spécialiser dans trois domaines: incantation, assistance et détissage. Ainsi, un magicien peut être un adepte axé en incantation de sortilèges de protection tandis qu'un autre magicien peut être novice spécialiste en détissage de sortilèges de protection.

LES IMPRÉVUS MAGIQUES

La formidable puissance cosmique contenue dans la magie est une force dangereuse. Un faux pas en l'invoquant peut avoir des répercussions dramatiques. En général, un échec critique au cours d'un test étendu a pour simple effet de causer une perte de temps et d'énergie. Ce n'est toutefois pas le cas en ce qui concerne les invocations rituelles au cours desquelles des choses horribles se produisent plus souvent.

À chaque fois qu'un sorcier principal obtient un échec critique au moment d'invoquer un sortilège, il faut faire un jet sur la table des imprévus magiques pour déterminer ce qui lui arrive personnellement ou ce qui arrive à ceux qui l'assistent. Les assistants qui obtiennent des échecs critiques ne causent que la perte de temps traditionnellement associée aux tests étendus, car ils n'agissent pas directement sur les forces cosmiques. Votre narrateur vous aidera à déterminer précisément les effets en question. Sauf mention contraire dans l'imprévu magique, le sortilège n'est pas lancé et il est totalement interrompu. Les effets de tout imprévu magique sont permanents: les changements apportés ne peuvent être inversés.

LES SORTILÈGES EN DEHORS DE L'ESPACE ET DU TEMPS

Obtenir un «16» sur la table des imprévus magiques signifie que les effets du sortilège se produiront à un autre endroit et/ou à un autre moment, mais cet endroit et ce moment sont d'une certaine façon liés au sorcier. En tant que narrateur, vous pouvez supposer que cela arrivera à un moment donné à un sorcier. Ainsi, en guise de ressort peu commun à l'histoire, vous pouvez faire apparaître autour de lui des sortilèges qu'il aura lancés dans le futur. Ces sortilèges ne sont forcément encore connus de lui dans le moment présent...

L'UNIVERS DES SORTILÈGES ÉLÉMENTAIRES

LES SORTILÈGES D'ENCHANTEMENT

Consécration de l'espace arcanique

1^{er} ordre

Alias: Constitution de l'espace sacré

Type: Enchantement

Légalité: légal

Temps d'apprentissage: 2 semaines

Test de Folie: aucun

Niveau d'Occultisme exigé: novice

Intellect exigé: 7

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 3 jours

Temps d'incantation: 4 heures

Difficulté: moyenne

Tests étendus exigés: 2

Coût en Ruach: 10

Composants et conditions requis: un espace minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, de la peinture et un pinceau (ou un objet similaire avec lequel marquer l'espace), de l'encens, des herbes de fumigation. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné pendant les trois jours de préparation, doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise étudiant.

Effets: afin de pouvoir lancer des rituels d'enchantelement ou d'invocation, un sorcier doit au préalable préparer et nettoyer mystiquement la fibre dimensionnelle du lieu d'invocation. Ce sortilège permet au magicien de consacrer un espace de 23 m² qui résistera tant qu'il ne sera pas souillé de manière intentionnelle. Les espaces arcaniques sont facilement visibles: le rituel les marque clairement.

Prix sur le marché: 2 100 T

Honoraires d'incantation: 700 T

Coût des composants: 175 T + le lieu

Création d'onguent analeptique

1^{er} ordre

Alias: Création de baume de guérison

Type: Enchantement

Légalité: légal

2 DÉS IMPRÉVU

- 2 Vous perdez complètement et définitivement le contrôle des forces dangereuses sous votre emprise et le cosmos riposte avec fureur. Votre corps peut être plongé dans le coma tandis que votre esprit se détache du temps. Ou peut-être que votre esprit reste tandis que votre corps meurt et vous devenez un cadavre animé. Vous avez peut-être créé une déchirure dans l'espace et le temps qui vous a définitivement aspiré, vous et vos compagnons vers un ailleurs terrifiant. Ou peut-être prenez-vous feu et périssez-vous simplement dans un long hurlement.
- 3 Des trous dans la structure de la réalité envahissent votre esprit. Les énergies hermétiques vous forcent à regarder de l'autre côté. Votre psyché de mortel est mal préparée pour comprendre ce que vous voyez et vous gagnez 4 points de Folie ainsi que tous les troubles permanents associés. Heureusement, les choses que vous voyez ne vous violent pas.
- 4 Au moment où le sortilège atteint son paroxysme, quelque chose effleure votre âme et laisse une trace derrière elle. Vous avez été souillé par un Étranger et vous gagnez le désavantage Souillé par l'Étrange sans aucun point de compétence gratuit. D'ici un à cinq jours, vous subirez un changement physique permanent.
- 5 Vous n'en avez pour le moment absolument pas conscience mais des forces cosmiques hors de contrôle ont affecté votre mémoire. Vous pouvez souffrir de grosses pertes de mémoire ou certains souvenirs peuvent être altérés. Vous ne saurez jamais quels souvenirs ont été modifiés et comment, sauf si l'on vous présente des preuves contraires. Vous pouvez également perdre l'accès à certaines compétences ou sortilèges car ces facultés diminuent avec la perte de mémoire. Toutefois, le rituel n'est pas interrompu.
- 6 Rapidement et sournoisement, un parasite astral prend possession de vous au cours du rituel. Il est totalement invisible et ne peut être identifié qu'à l'aide du sortilège de vision Facultés hermétiques ou de la poudre d'Ibn Ghazi. Pour se nourrir, le parasite utilisera un de vos points de Ruach toutes les 4 heures et tous vos sceaux personnels déclinent deux fois plus vite. Un sortilège de transformation Purifier la forme est nécessaire pour détruire le parasite. Toutefois, le rituel n'est pas interrompu.
- 7-8 Le pouvoir de la répercussion modifie quelques petites choses dans votre cerveau, ce qui altère votre personnalité. Pour représenter cet effet, vos vertus et faiblesses changent. Lancez un dé pour savoir combien de semaines dure ce changement de personnalité: si vous obtenez un 10, les effets deviennent permanents.
- 9-10 Le rituel échoue et l'énergie cosmique est redirigée et relâchée dans le monde qui vous entoure. Cela peut se manifester sous la forme d'une surtension électrique, un brusque changement de température, un spectacle de son et lumière arcanique ou de l'électricité statique dans l'air. Ou alors, il se peut que les pendules du quartier se mettent à reculer, que l'eau se mette à bouillir sans chaleur, que les plantes se flétrissent ou qu'une violente tempête dévaste les alentours.
- 11-12 Un certain nombre de dimensions convergent sur votre rituel. Vous pouvez temporairement voir des formes spectrales et elles vous verront également mais rien ne peut être affecté en dehors des frontières du rituel. Quelques objets matériels disparaissent vers ces endroits étrangers à la réalisation du rituel. De petits objets vont disparaître au hasard: cela peut être une tasse à café, un stylo, le portefeuille de quelqu'un, une chaussure ou un livre. Toutefois, le rituel n'est pas interrompu.
- 13-14 Votre communion avec les forces de l'univers a altéré votre perception. Cette disjonction est toujours désagréable. À présent, vous percevez peut-être les couleurs à l'inverse de ce qu'elles sont sur le cercle chromatique ou votre audition est peut-être différée. Ou alors, vous entendez peut-être à présent les gens parler une fraction de seconde avant qu'ils ne parlent réellement, vous sentez des odeurs d'outre-monde de façon apparemment aléatoire, vous percevez presque constamment des mouvements fantomatiques en dehors de votre vision périphérique. Ou vous êtes peut-être amené à interagir avec des personnes qui s'avèrent ne pas être présentes. Les effets peuvent ou non être permanents. Votre narrateur déterminera de quelle façon cela affecte votre attribut Perception. Toutefois, le rituel n'est pas interrompu.
- 15 Les énergies cosmiques qui dévastent votre corps le laissent intact mais malgré tout changé. Vous êtes peut-être à présent différé. Votre code génétique a peut-être été modifié de façon permanente. Vous sentez peut-être la vanille. Vous êtes peut-être capable de chanter parfaitement juste. Votre poids a peut-être changé radicalement. Vous avez peut-être perdu tous les poils de votre corps. Vous devenez peut-être un albinos. Vous perdez peut-être toute sensation dans vos doigts ou alors la couleur de vos yeux change. Votre narrateur déterminera si cela modifie vos attributs et si oui, dans quelle mesure.
- 16 Vous terminez le rituel avec succès et lancez le sortilège mais ses effets se font sentir en dehors de l'espace et du temps. Vous ne savez absolument pas à quel moment les choses ont déraillé. Le sortilège affecte sans aucun doute un lieu, une personne ou un objet ayant un lien métaphysique, c'est-à-dire qui est lié au sorcier physiquement ou émotionnellement. Le sortilège pourra apparaître la semaine prochaine dans l'appartement d'un ami. Il est peut-être déjà apparu et personne n'a compris pourquoi des choses étranges se déroulaient. Ou peut-être attend-il la prochaine fois que le magicien lancera le sortilège. Il apparaîtra peut-être la prochaine fois que le magicien sera en danger. Peu importe où et quand il apparaîtra, cela sera déroutant.
- 17 Le rituel semble prendre vie tandis que des forces qui vous dépassent prennent le contrôle. Le sortilège semble s'être lancé de sa propre volonté et en deux fois moins de temps que prévu. Aucun autre test n'est nécessaire: le sortilège sera une réussite. Quelle que soit la chose qui est intervenue, elle a affecté les effets du sortilège et ce dernier a été d'une certaine façon souillé.
- 18 Les forces invoquées pour l'incantation affaiblissent les parois dimensionnelles du lieu d'incantation, créant ainsi un puits dimensionnel. Ce puits peut ou non être permanent. Il rend l'incantation de tous les sortilèges d'invocation plus facile: réduisez le degré du sort d'une catégorie. Néanmoins, ce puits peut également être vu de l'extérieur et quelque chose pourrait en sortir un jour ou l'autre. Toutefois, le rituel n'est pas interrompu.
- 19 Les énergies auxquelles vous faites appel échappent tout doucement à votre contrôle. Lorsque le sortilège sera finalement lancé, ce sera une réussite mais il aura été modifié à certains égards. Il sera peut-être moins efficace ou il affectera une autre cible. Il sera peut-être plus efficace ou ses effets seront imprévisibles.
- 20 Les énergies cosmiques ripostent à travers votre corps. Vous devenez alors plus sensible aux émanations de l'univers et à ces êtres suffisamment puissants pour être appelés des dieux. Vos rêves ne vous appartiennent plus vraiment car ils sont altérés par des choses se trouvant dans des dimensions supérieures. Les cauchemars deviennent monnaie courante. À présent vous devez chaque mois effectuer un test de ténacité de niveau ardu. En cas d'échec, vous gagnez 1 point de Folie.

Temps d'apprentissage : 2 semaines

Test de Folie : aucun

Niveau d'Occultisme exigé : novice

Intellect exigé : 7

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 1 jour

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : Moyenne

Tests étendus exigés : 2

Coût en Ruach : 10

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, un kit de labo de base, de l'argile ou un pot en terre, de l'eau purifiée, différentes herbes, différents organes internes de reptiles. Le magicien principal doit avoir un niveau d'expertise de novice dans la compétence Passe-temps (Cuisine), Science: Biologie ou Trivialités (Herboristerie).

Effets : ce sortilège crée un baume qui contribue à accélérer le processus de guérison naturelle du corps. Un rituel crée suffisamment d'onguent pour dix applications mais le nombre d'applications nécessaires varie en fonction de la gravité des blessures. Les Égratignures nécessitent une application, les Blessures légères deux applications, les Blessures modérées trois applications, les Blessures graves quatre applications et les Blessures Mourant en nécessitent cinq. Le baume stabilise immédiatement la santé de la personne sur laquelle il est appliqué, il prévient les complications et double le taux de guérison jusqu'à ce que la personne soit guérie. L'onguent n'est efficace que sur les blessures: il ne fonctionne pas pour les maladies. Il cesse de fonctionner dès lors que la personne sur laquelle il a été appliqué subit des blessures supplémentaires.

Prix sur le marché : 1 400 T

Honoraires d'incantation : 420 T

Coût des composants : 140 T

Création de poudre d'Ibn Ghazi

1^{er} ordre

Alias : Poudre mystique de matérialisation

Type : Enchantement

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 1 mois

Test de Folie : Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : adepte

Intellect exigé : 7

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 2 jours

Temps d'incantation : 6 heures

Difficulté : Ardue

Tests étendus exigés : 4

Coût en Ruach : 10

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, un kit de labo de base, les os d'un ou plusieurs animaux aveugles, un pot en métal ou en verre, différentes herbes. Le magicien principal doit avoir un niveau d'expertise de novice dans la compétence Passe-temps (Cuisine), Science: Biologie ou Trivialités (Herboristerie).

Effets : ce sortilège crée une poudre finement ouvragée servant à révéler ce qui est invisible. En saupoudrant ou en soufflant sur une pincée de cette poudre, il est possible de faire apparaître dans un rayon de 10 m² toutes les choses invisibles ou dissimulées mystiquement, y compris les créatures ou écritures invisibles. Un rituel permet de créer suffisamment de poudre pour trois utilisations.

Prix sur le marché : 3 500 T

Honoraires d'incantation : 1 050 T

Coût des composants : 420 T

Forger l'anneau des rêves

2^e ordre

Alias : Forger l'anneau d'Hypnos

Type : Enchantement

Légalité : illégal

Temps d'apprentissage : 4 mois

Test de Folie : Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : expert

Intellect exigé : 8

Ténacité exigée : 8

Préparatifs : 2 jours

Temps d'incantation : 1 jour

Difficulté : Difficile

Tests étendus exigés : 4

Coût en Ruach : 20

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, des herbes dissociatives ou hallucinogènes (salvia divinorum, psilocybine ou mescaline par exemple). Le magicien principal doit avoir réalisé un anneau finement ouvragé ou doit avoir supervisé chaque jour sa réalisation. Il ne doit pas non plus avoir dormi durant les préparatifs. De plus, les participants au rituel doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : une fois que la réalisation de l'anneau finement ouvragé est terminée, le rituel enchante l'anneau et permet à son utilisateur de pénétrer dans les rêves d'une autre personne. Une fois à l'intérieur des rêves, l'utilisateur de l'anneau peut observer et interagir avec la personne qui rêve mais il ne peut affecter les choses qu'à un niveau personnel. L'utilisateur doit se trouver dans un rayon de 30 mètres de la personne qui rêve afin de pouvoir percevoir correctement ses rêves. Ce rituel est très rare. Dans les faits, on n'a recensé l'existence d'uniquement quelques dizaines d'anneaux des rêves. La durée de vie de ces anneaux est infinie et ils sont immunisés au déclin mais ils peuvent être détruits aussi facilement que n'importe quel autre anneau.

Prix sur le marché noir : 21 000 T

Honoraires d'incantation : 3 500 T

Coût des composants : 490 T + l'anneau

Forger l'orbe du malheur

2^e ordre

Alias : Sphère d'agonie

Type : Enchantement

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 2 mois

Test de Folie : Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : adepte



Intellect exigé: 8
Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 2 jours
Temps d'incantation: 1 jour
Difficulté: Ardue
Tests étendus exigés: 3
Coût en Ruach: 15

Composants et conditions requis: un espace arcanique consacré, un orage, des aiguilles perforantes, le sang du propriétaire final, de l'encens. Le propriétaire final doit avoir réalisé ou supervisé chaque jour la réalisation d'un orbe. Cet orbe doit mesurer entre 3 cm et 7,5 cm de diamètre, être parfaitement sphérique et composé d'un seul et unique matériau. Les orbes sont souvent faits de roche, de pierres précieuses ou de métal. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: ce sortilège enchante une petite sphère qu'il transforme en arme semi-autonome non mortelle. Les orbes du malheur, une fois activés, sont tout à fait capables de voler et de flotter dans l'air: toutefois, ils doivent rester dans un périmètre de trois mètres autour de leur propriétaire. Ils réagiront de leur propre chef aux menaces et ils ont environ la même intelligence qu'un chien mais ils obéiront également aux ordres directs de leur propriétaire. Ils protègent en envoyant des arcs électriques ayant une portée de 1,5 mètre et causant une grande souffrance. Une attaque doit infliger au minimum 1 point de dégâts de Vitalité pour blesser. Considérez que l'orbe du malheur a un bonus au dégât de +0 lorsqu'il s'agit de déterminer si l'attaque pénètre l'armure bien qu'il ne fasse pas de réels dommages. Pour y résister, toute personne touchée par la décharge de l'orbe doit réussir un test de Ténacité Difficile. Si le test échoue, la victime perd 2 actions par tour pour une durée allant d'une à dix minutes (lancez un dé), ce qui peut réduire les actions du personnage à zéro. Un seul test est nécessaire par tour où les arcs électriques de l'orbe frappent et les effets de l'étourdissement ne sont pas cumulatifs. Une cible peut de nouveau être affectée au tour suivant sa récupération du choc précédent. Les orbes du malheur utilisent les compétences Armes à feu et Esquive au niveau avertissement, ont une Agilité et une Perception de 7. Les attaques les ciblant subissent un malus aux tests de -2. Ils peuvent encaisser 5 points de dégâts avant d'être détruits.

Bien que devant être constitués d'un matériau unique, les orbes peuvent être décorés ou colorés de n'importe quelle manière. Un orbe du malheur peut être lié à une personne autre que le magicien principal mais cette personne doit participer au rituel. Les orbes du malheur ont une longévité d'une saison au terme de laquelle ils doivent être reconstitués en utilisant de nouveau le rituel.

Prix sur le marché: 3 500 T
Honoraires d'incantation: 1050 T
Coût des composants: 210 T + les orbes

Forger l'égide de Yog-Sothoth
3^e ordre
Alias: Bouclier dimensionnel
Type: Enchantement
Légalité: légal (permis nécessaire)

Temps d'apprentissage : 6 mois
Test de Folie : Difficile / 2 points de Folie
Niveau d'Occultisme exigé : maître
Intellect exigé : 9
Ténacité exigée : 9

Préparatifs : 1 semaine
Temps d'incantation : 2 jours
Difficulté : Difficile
Tests étendus exigés : 8
Coût en Ruach : 30

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, une nuit claire et étoilée, des aiguilles perforantes, le sang du propriétaire final, de l'encens, plusieurs gros cristaux d'harmonie. Le propriétaire final doit avoir réalisé un bijou finement ourlé ou doit avoir supervisé chaque jour sa réalisation. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours précédant le rituel. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : en ouvrant de minuscules fractures dimensionnelles conjuguées et alternatives, l'égide rend un utilisateur temporairement invulnérable aux dégâts. Tout dégât direct est simplement réfléchi par le bouclier : cela concerne les dégâts de feu, les dégâts corrosifs et autres, même les tirs de plasma des mechas. Néanmoins, les dégâts résultant de l'environnement, tels que la suffocation, l'écrasement, la noyade et autres ne sont pas parés par l'égide. Au cas où les dégâts sont causés par une créature vivante, ils sont retournés contre l'attaquant. Il faut alors prendre en compte l'attaque et la défense comme à l'accoutumée mais il faut appliquer les dégâts à l'attaquant au lieu de la cible.

L'égide demeure dans un état de sommeil dans la forme sous laquelle elle a été créée, et en état d'alerte perpétuel. Elle est activée au moment où de sérieux dégâts (pas un simple bleu ou une bosse) vont être causés au porteur. Un champ scintillant de fractures dimensionnelles enveloppe la peau ou les vêtements de l'utilisateur. Il ne peut être directement blessé ou entravé et il peut se déplacer normalement.

L'égide peut être liée à un utilisateur autre que le magicien principal mais cette personne doit participer au rituel et apporter du Ruach. On ne peut utiliser plusieurs de ces objets simultanément. Si un porteur essaie d'utiliser deux égides ou plus simultanément, elles s'activent immédiatement. Dans ce cas toutes les molécules dans le corps de l'utilisateur se divisent et éclatent en un million de fissures dimensionnelles différentes.

Une fois activée, l'égide perturbe les systèmes électroniques rendant ainsi la plupart des machines, y compris les mechas, inutilisables. De même, les tagers ne peuvent utiliser l'égide de Yog-Sothoth car celle-ci interfère avec le symbiote. Les effets protecteurs durent 5 minutes. L'égide ne peut être détruite : l'attaquer ne fait qu'activer ses effets protecteurs.

Prix sur le marché : 28 000 T
Prix sur le marché noir : 56 000 T
Honoraires d'incantation : 8 400 T
Honoraires d'incantation sur le marché noir : 112 000 T
Coût des composants : 1 050 T + le bijou

PUNIR OU NE PAS PUNIR

Les imprévus magiques peuvent avoir des conséquences sérieuses. Si votre style de jeu implique une utilisation fréquente de la magie et si des imprévus se produisent régulièrement, votre narrateur peut vouloir choisir vos imprévus plutôt que de vous laisser les tirer au dé. De cette façon, il peut décider à quel moment les imprévus demeurent essentiellement superficiels et à quel moment ils causent de réels dégâts. La plupart des imprévus sont plutôt vagues : cela laisse donc à votre narrateur une grande marge d'interprétation. Toutefois, si vous grillez beaucoup de points dramaturgiques dans vos parties afin d'éviter les imprévus ou si ces imprévus arrivent peu fréquemment, votre narrateur devra s'assurer qu'ils causent des dégâts lorsqu'ils se produisent. En tant que narrateur, vous pouvez choisir d'ajouter une règle optionnelle stipulant que les points dramaturgiques ne peuvent être utilisés au cours des rituels magiques. En effet, on ne joue pas impunément avec les forces premières de l'univers.

LES SORTILÈGES D'INVOCATION

Appeler l'embryon mystique

1^{er} ordre

Alias : Appeler l'Étranger fœtal
Type : Invocation
Légalité : illégal
Temps d'apprentissage : 1 mois
Test de Folie : Moyen / 1 point de Folie
Niveau d'Occultisme exigé : novice
Intellect exigé : 6
Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 2 jours
Temps d'incantation : 6 heures
Difficulté : Ardue
Tests étendus exigés : 2
Coût en Ruach : 10

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, un fœtus avorté ou un bébé mort-né, un lot de carillons, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang de la personne à laquelle l'embryon sera lié, plusieurs petits cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : les embryons mystiques sont des fœtus corrompus, terribles et à la durée de vie éphémère. Il s'agit des restes de bébés mort-nés ou avortés ayant été souillés par l'Étrange. Les sorciers invoquent ces créatures malsaines pour leur servir de conseillers ou d'espions. Les embryons mystiques sont prisonniers entre les dimensions, planant et flottant sous une forme immatérielle. Ils ne peuvent affecter le plan matériel et rien sur le plan matériel ne peut les affecter. Ils peuvent devenir invisibles à volonté et ne sont alors plus détectables qu'avec des sens surnaturels. Néanmoins, les embryons mystiques sont liés au Ruach de leur invocateur et ne peuvent s'aventurer à plus de 100 mètres de celui-ci.

Les embryons mystiques sont étonnamment bien élevés et intelligents mais ils ne dévoilent des secrets universels que si cela convient à leurs désirs extraterrestres. Ils peuvent communiquer

avec leur invocateur par télépathie. Néanmoins, les embryons mystiques sont des créatures extraterrestres. Par conséquent, la communication avec eux n'est pas toujours aussi claire qu'elle devrait être. Les embryons mystiques ne peuvent prendre part à un rituel ou apporter leur Ruach car leur énergie cosmique est prisonnière de leur état transdimensionnel.

Il n'est pas nécessaire de soumettre un embryon mystique. Celui-ci trouve le magicien et est déjà bien disposé à son égard. Il sera son ami et son compagnon jusqu'à ce qu'il soit révoqué bien qu'il ait une étrange notion du bien et du mal. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul embryon mystique à la fois.

Prix sur le marché noir: 1 400 T

Honoraires d'incantation: 350 T

Coût des composants: 70 T

GÉRER DES CRÉATURES

L'invocation est souvent une addiction. Peu de sorciers doués pour l'invocation se contentent de diriger un seul type de serviteur venu d'outre-monde. Le problème est de réussir à tous les gérer. Si ces créatures ne sont pas soumises mystiquement, il faut leur apporter en permanence une attention toute particulière. Et même si elles sont toutes soumises, elles nécessitent malgré tout une grande attention. Il faut rester raisonnable avec les invocations: un sorcier ne devrait pas passer tout son temps à gérer ses subordonnés surnaturels.

L'EMBRYON MYSTIQUE

Les embryons mystiques sont immatériels et peuvent flotter à travers tout objet physique ou toute barrière. Ils peuvent également devenir invisibles à volonté et ne sont alors plus détectables qu'à l'aide de sens surnaturels. Ils ne peuvent s'aventurer à plus de 100 mètres de leur invocateur.

EMBRYON MYSTIQUE TYPE

Attributs: Intellect 8, Perception 6, Présence 5

Attributs secondaires: Actions 1, Réflexes 6

Compétences générales: Éducation: expert (4), Langues (5 langues dont r'lyehen et tsath-yo): adepte (3), Observation: novice (2), Occultisme: adepte (3).

Facteur de Peurs: 16

Système sensoriel: myctalopie, pas d'odorat et pas de toucher, scanner, détection thermique.

Mouvement et vitesse: vol [37 km/h (57/13 mpt)]

Composants et conditions requis: un espace arcanique consacré, un sacrifice animal, un lot de carillons, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang de la personne à laquelle le familier sera lié, plusieurs petits cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: un familier est un animal mystique qui sert et assiste un sorcier. Bien qu'ils puissent à première vue ressembler à n'importe quel animal domestique, la nature mystique des familiers n'échappe pas à quelqu'un les examinant avec soin. Les familiers sont tous souillés par l'Étrange et cela se manifeste dans leur apparence. Un rat peut avoir une figure particulièrement humaine, un chien peut avoir une paire de pattes supplémentaire. Toutefois, les familiers sont doués de sensations et comprennent chaque mot quand on leur parle. Ils portent également en eux une quantité importante d'énergie cosmique et peuvent apporter leur Ruach lors des rituels de leur maître.

Bien qu'à une époque, la bizarrerie des familiers était excusée, de nos jours, les gens les surveillent de près. Par conséquent, un sorcier ferait mieux de camoufler l'apparence de son familier s'il ne souhaite pas recevoir une visite de la part du Bureau de la Sécurité Intérieure.

Il n'est pas nécessaire de soumettre un familier. Celui-ci trouve le magicien et est déjà bien disposé à son égard. Il sera son ami et son compagnon tout au long de sa vie bien qu'il puisse avoir une idée faussée de la notion de bien et de mal. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul familier à la fois.

Prix sur le marché noir: 1 050 T

Honoraires d'incantation: 280 T

Coût des composants: 35 T

Invocation de larbin

1^{er} ordre

Type: Invocation

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 1 mois

Test de Folie: Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: novice

Intellect exigé: 5

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 1 jour

Temps d'incantation: 6 heures

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 2

Coût en Ruach: 10

Composants et conditions requis: un espace arcanique consacré, un sacrifice animal, un lot de carillons, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang de la personne à laquelle le larbin sera lié, plusieurs petits cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant le jour de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: tandis qu'un familier est un compagnon et un outil de sorcellerie, le larbin est un petit assistant de laboratoire mons-

Invocation de familier

1^{er} ordre

Type: Invocation

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 1 semaine

Test de Folie: aucun

Niveau d'Occultisme exigé: novice

Intellect exigé: 5

Ténacité exigée: 6

Préparatifs: 6 heures

Temps d'incantation: 2 heures

Difficulté: Moyenne

Tests étendus exigés: 1

Coût en Ruach: 5

LES FAMILIERS

Il faut être prudent au moment de choisir un familier. Vous devriez opter pour un familier qui est étrange mais qui puisse tout de même passer dans la vie de tous les jours. Un sorcier vivant dans une arcologie n'aurait pas loin avec un familier ours. De la même façon, un serpent ailé pourrait poser problème. Un chat domestique avec une langue fourchue ou un chien avec une queue tentaculaire serait un meilleur choix. Laissez les extraterrestres aux larbins.

Voici quelques exemples de familiers. Ils sont tous considérés comme ayant le trait Souillé par l'Étrange et leur quantité de Ruach est doublée.

FAMILIER CHAT DOMESTIQUE TYPIQUE

Attributs: Agilité 9, Force 1, Intellect 6, Perception 9, Présence 5, Ténacité 4

Attributs secondaires: Actions 3, Orgone 20, Réflexes 7

Compétences générales: Athlétisme: adepte (3), Observation: adepte (3), Survie: adepte (3).

Compétences martiales: Corps à corps: étudiant (1), Esquive: novice (2).

Armes: griffes (-1), morsure (-1).

Bonus aux dégâts: -1

Vitalité: 3

Système sensoriel: nyctalopie, odorat et goût aiguisés, ouïe aiguisée.

Mouvement et vitesse: terrestre [14 km/h (22/5 mpt)]

FAMILIER CORBEAU TYPIQUE

Attributs: Agilité 7, Force 1, Intellect 7, Perception 5, Présence 5, Ténacité 4

Attributs secondaires: Actions 1, Orgone 20, Réflexes 6

Compétences générales: Athlétisme: adepte (3), Observation: adepte (3), Survie: expert (4).

Compétences martiales: Corps à corps: étudiant (1), Esquive: novice (2).

Armes: bec (-1), serres (-1).

Bonus aux dégâts: -1

Vitalité: 3

Système sensoriel: nyctalopie, vision aiguisée.

Mouvement et vitesse: terrestre [11 km/h (17/4 mpt)], vol [24 km/h (37/9 mpt)]

FAMILIER SERPENT (VENIMEUX) TYPIQUE

Attributs: Agilité 8, Force 1, Intellect 6, Perception 7, Présence 5, Ténacité 4

Attributs secondaires: Actions 2, Orgone 20, Réflexes 6

Compétences générales: Athlétisme: adepte (3), Observation: adepte (3), Survie: expert (4).

Compétences martiales: Corps à corps: novice (2), Esquive: novice (2).

Armes: morsure (-1), plus poison (+3).

Bonus aux dégâts: -1

Vitalité: 2

Système sensoriel: détection thermique, odorat et goût aiguisés, nyctalopie.

Mouvement et vitesse: terrestre [11 km/h (17/4 mpt)]

troux. Les larbins sont des petits Étrangers bipèdes. Ils sont malveillants et extraterrestres. Totalement doués de sensations et capable de communiquer, le lardin parle la langue principale du sorcier ainsi qu'environ cinq autres langues. Il est agile, intelligent et sournois bien que lâche. Tout comme pour les familiers,

il peut apporter son Ruach lors des rituels de son maître mais il ne peut pas réellement l'assister.

Les larbins sont des extraterrestres. Aux yeux d'une personne saine d'esprit, ils ne peuvent pas passer pour des créatures naturelles. Le sorcier ferait mieux de cacher son lardin pour s'éviter une visite de la part des autorités.

Il n'est pas nécessaire de soumettre un lardin. Celui-ci trouve le magicien et est déjà bien disposé à son égard. Un lardin est loyal mais il testera les limites de sa relation avec le magicien si ce dernier ne le domine pas correctement. Il sera son ami et son compagnon tout au long de sa vie bien qu'il puisse avoir une idée faussée de la notion de bien et de mal. Un sorcier peut avoir autant de larbins qu'il peut en gérer simultanément, en général pas plus de trois. S'ils ne sont pas correctement gérés, les larbins s'attireront des ennuis.

Prix sur le marché noir: 2450 T

Honoraires d'incantation: 700 T

Coût des composants: 140 T

Appel du décharné

2^e ordre

Alias: Invocation de démon mineur

Type: Invocation

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 3 mois

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: adepte

Intellect exigé: 6

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 2 jours

Temps d'incantation: 1 jour

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 2

Coût en Ruach: 15

Composants et conditions requis: un espace arcanique consacré, un sacrifice (une créature de la taille d'un chien ou plus grande), un lot de carillons, des bougies, des aiguilles perforantes, du sang humain frais, plusieurs gros cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: ce rituel invoque un décharné à travers l'espace et le temps (cf. page 207 pour une description de la créature). Les décharnés sont des serviteurs monstrueux, souvent utilisés en tant qu'espions ou assassins. Puisqu'ils sont aussi intelligents que des loups, il est très aisé de les soumettre. Gérer un décharné non soumis est semblable à la gestion d'un loup cherchant à contester l'autorité de son maître. Une fois invoqué, le décharné reste dans ce monde indéfiniment.

Les décharnés peuvent apporter leur Ruach pour les rituels.

Prix sur le marché noir: 10 500 T (21 000 T avec une soumission)

Honoraires d'incantation: 2 800 T (5 600 T avec une soumission)

Coût des composants: 560 T (1 120 T avec une soumission)

LES LARBINS

Les larbins ne sont pas des créatures naturelles. Vous pouvez les rendre aussi étranges que vous le souhaitez mais ils doivent rester bipèdes, intelligents et agiles. Bien qu'un lardin soit un Étranger, il fait démonstration de son Ruach au lieu de le stocker comme le fait un familier. Par conséquent, il ne constitue pas un réservoir d'énergie cosmique, contrairement au familier. Voici quelques exemples de larbins :

LARBIN DIABLOTTIN VOLANT TYPIQUE

Attributs : Agilité 9, Force 3, Intellect 6, Perception 6, Présence 5, Ténacité 5

Attributs secondaires : Actions 2, Orgone 10, Réflexes 7

Compétences générales : Athlétisme : adepte (3), Éducation : étudiant (1), Langues (cinq environ dont le r'lyehen et le tsath-yo) : adepte (3), Observation : novice (2), Occultisme : novice (2), Recherche : étudiant (1), Survie : novice (2).

Compétences martiales : Corps à corps : novice (2), Esquive : novice (2).

Armes : griffes (-1), morsure (0).

Bonus aux dégâts : -1

Vitalité : 5

Facteur de Peur : 12

Système sensoriel : nyctalopie, vision aiguisée.

Mouvement et vitesse : terrestre [18 km/h (27/6 mpt)], vol [37 km/h (57/13 mpt)]

LARBIN NAIN DENTÉ TYPIQUE

Attributs : Agilité 7, Force 5, Intellect 6, Perception 5, Présence 5, Ténacité 6

Attributs secondaires : Actions 1, Orgone 11, Réflexes 6

Compétences générales : Athlétisme : adepte (3), Éducation : étudiant (1), Langues (cinq environ dont le r'lyehen et le tsath-yo) : adepte (3), Observation : novice (2), Occultisme : novice (2), Recherche : étudiant (1), Survie : novice (2).

Compétences martiales : Corps à corps : novice (2), Esquive : novice (2).

Armes : griffes (-1), morsure (0).

Bonus aux dégâts : 0

Vitalité : 7

Facteur de Peur : 12

Système sensoriel : détection thermique, nyctalopie

Mouvement et vitesse : terrestre [18 km/h (27/6 mpt)]

LARBIN CARNIVORE AMPHIBIEN TYPIQUE

Attributs : Agilité 8, Force 3, Intellect 6, Perception 6, Présence 5, Ténacité 6

Attributs secondaires : Actions 2, Orgone 11, Réflexes 6

Compétences générales : Athlétisme : adepte (3), Éducation : étudiant (1), Langues (cinq environ dont le r'lyehen et le tsath-yo) : adepte (3), Observation : novice (2), Occultisme : novice (2), Recherche : étudiant (1), Survie : novice (2).

Compétences martiales : Corps à corps : novice (2), Esquive : novice (2).

Armes : griffes (-1), morsure (0).

Bonus aux dégâts : -1

Vitalité : 5

Facteur de Peur : 12

Système sensoriel : nyctalopie, vision aiguisée

Mouvement et vitesse : terrestre [18 km/h (27/6 mpt)], nage [37 km/h (57/13 mpt)]

Appeler l'ombre funeste

2^e ordre

Alias : Création de zombie

Type : Invocation

Légalité : illégal

Temps d'apprentissage : 2 mois

Test de Folie : Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : adepte

Intellect exigé : 6

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 2 jours

Temps d'incantation : 12 heures

Difficulté : Ardue

Tests étendus exigés : 2

Coût en Ruach : 10

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, un lot de carillons, des bougies, un cadavre humain, des aiguilles perforantes, du sang humain frais, plusieurs petits cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : une ombre funeste est un cadavre animé par une ombre force. Une intelligence extraterrestre se faufile à l'intérieur du cadavre d'une créature douée de sensations et stoppe sa décomposition. Puisque cette ombre funeste est un zombie, il est préférable d'utiliser un cadavre frais et non mutilé. L'être habitant le corps n'a pas accès aux souvenirs ou à la personnalité du cadavre mais il est malin et peut tout à fait se comporter comme un être vivant. Il est intelligent et peut se montrer plus futé que ses cruels maîtres. Une ombre funeste n'est trahie que par sa pâleur cadavérique, sa peau froide et son absence de signe vital. Elle est plus facilement reconnaissable si le cadavre a été mutilé ou s'il a commencé à pourrir. L'habitant peut soigner le corps qu'il habite de façon normale mais cette guérison ne peut aller au-delà de l'état dans lequel se trouvait le corps lorsqu'il en a pris possession.

Une ombre funeste sera contente de travailler avec le sorcier pendant un certain temps. Si elle n'a pas été soumise, elle finira par quitter son invocateur. Elle peut vivre dans le corps qu'elle occupe aussi longtemps qu'elle le souhaite à moins qu'elle ne soit renvoyée de ce monde en raison de la destruction de son corps.

Prix sur le marché noir : 6300 T

Honoraires d'incantation : 1820 T

Coût des composants : 140 T + le cadavre

Appel du bakhi

3^e ordre

Alias : Invocation de démon majeur, Invocation d'esprit malin

Type : Invocation

Légalité : illégal

Temps d'apprentissage : 6 mois

Test de Folie : Difficile / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : expert

Intellect exigé : 7

Ténacité exigée : 8

Préparatifs : 4 jours

Temps d'incantation : 2 jours

L'OMBRE FUNESTE

La plupart des caractéristiques physiques d'une ombre funeste sont déterminées par le cadavre qu'elle occupe. Comme elle n'a pas accès aux souvenirs ou à la personnalité du cadavre, elle possède ses propres compétences.

OMBRE FUNESTE TYPIQUE

Attributs : identique au cadavre avec -1 en Présence

Attributs secondaires : identique au cadavre

Compétences générales : Athlétisme : novice (2), Éducation :

novice (2), Langues (cinq environ) : adepte (3),

Observation : novice (2), Occultisme : novice (2),

Recherche : étudiant (2), Survie : novice (2).

Compétences martiales : Corps à corps : novice (2), Esquive :

novice (2), Mêlée : novice (2), Tir : étudiant (1).

Bonus aux dégâts : identique au cadavre

Vitalité : identique au cadavre

Facteur de Peur : 12 (dépend de l'état de décomposition)

Système sensoriel : identique au cadavre

Mouvement et vitesse : identiques au cadavre

Difficulté : Difficile
Tests étendus exigés : 2
Coût en Ruach : 20

Composants et conditions requis : un espace arcanique consacré, un lot de carillons, des bougies, des aiguilles perforantes, plusieurs petits cristaux d'harmonie, de l'encens. Un sacrifice est nécessaire : l'agneau n'a pas d'importance. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné pendant au moins deux jours avant le rituel. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : similaire à l'Appel du décharmé, ce rituel invoque un bakhi à travers l'espace et le temps (cf. page 205 pour une description de la créature). Le bakhi peut être un serviteur d'exception à condition de conclure le bon marché avec lui. Il est aussi intelligent que surnois. Un bakhi soumis tentera subtilement d'orienter les souhaits de son « maître » vers des desseins plus sombres. Une fois invoqué, le bakhi reste dans ce monde indéfiniment.

Les bakhi peuvent apporter leur Ruach et servir d'assistant pour les rituels.

Prix sur le marché noir : 35 000 T (70 000 T avec une soumission)
Honoraires d'incantation : 10 500 T (21 000 T avec une soumission)
Coût des composants : 1 050 T (2 100 T avec une soumission)

LES SORTILÈGES DE PROTECTION

Sceau contre la sorcellerie

1^{er} ordre

Alias : Sceau d'antimagie personnel

Type : Protection

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 1 mois

Test de Folie : aucun

Niveau d'Occultisme exigé : novice

Intellect exigé : 7

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 6 heures

Temps d'incantation : 6 heures

Difficulté : Moyenne

Tests étendus exigés : 2

Coût en Ruach : 15

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, de l'encens. Il faut également du henné (ou quelque chose de similaire) afin de marquer le destinataire du sceau ou un petit objet personnel sur lequel ancrer le sceau. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise étudiant.

Effets : ce sceau protège son porteur contre tous les types de sortilèges, y compris ceux affectant ses rêves. Lorsqu'il fait face à des sortilèges qui nécessitent une opposition pour le toucher, le porteur gagne un modificateur d'opposition de +4. Les sortilèges qui ne nécessitent pas d'opposition voient leur degré augmenter de 1. Ces effets ne peuvent se cumuler avec d'autres sceaux. Ils concernent également les objets enchantés. Malheureusement ce sceau empêche également de profiter des effets des sorts bénéfiques. Le sceau contre la sorcellerie dure une semaine.

Prix sur le marché : 1 050 T
Honoraires d'incantation : 175 T (sortilège initial) / 90 T (entretien)
Coût des composants : 55 T

Sceau de protection physique

1^{er} ordre

Alias : Sceau de protection des chairs

Type : Protection

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 1 mois

Test de Folie : aucun

Niveau d'Occultisme exigé : novice

Intellect exigé : 7

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 6 heures

Temps d'incantation : 6 heures

Difficulté : Moyenne

Tests étendus exigés : 2

Coût en Ruach : 15

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, de l'encens. Il faut également du henné (ou quelque chose de similaire) afin de marquer le destinataire du sceau ou un petit objet personnel sur lequel ancrer le sceau. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise étudiant.

Effets : ce sceau protège son porteur des dommages physiques. Il s'agit fondamentalement d'une armure magique. Il ne protège pas des nombreux dégâts pouvant être dus à l'environnement (chute, suffocation ou autre). Même s'il est complètement nu, le porteur du sceau bénéficie de 2 dés d'armure à utiliser contre tout type de dommages physiques. S'il choisit de porter également une armure, les effets s'annulent quelque peu et sont diminués : le sceau apportera alors 1 seul dés supplémentaire au niveau d'armure existant. De la même façon, ce sceau ne fonctionne pas sur les tagers modifiés mais il peut protéger un tager sous sa forme non modifiée.

Le sceau de protection physique interagit également avec les sortilèges qui corrompent la chair. Son porteur bénéficie d'un modificateur d'opposition de +4 face aux sortilèges nécessitant une opposition et ceux qui n'en nécessitent pas voient leur degré augmenter de 1. Les effets ne peuvent se cumuler avec ceux d'un autre sceau. Ce sceau dure une semaine.

Prix sur le marché: 1050 T

Honoraires d'incantation: 175 T (sortilège initial) / 90 T (maintien)

Coût des composants: 70 T

Sceau de solitude

1^{er} ordre

Alias: Sceau d'intimité personnel

Type: Protection

Légalité: légal (permis nécessaire)

Temps d'apprentissage: 1 mois

Test de Folie: aucun

Niveau d'Occultisme exigé: novice

Intellect exigé: 7

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 6 heures

Temps d'incantation: 6 heures

Difficulté: Moyenne

Tests étendus exigés: 2

Coût en Ruach: 15

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, de l'encens. Il faut également du henné (ou quelque chose de similaire) afin de marquer le destinataire du sceau ou un petit objet personnel sur lequel ancrer le sceau. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise étudiant.

Effets: ce sceau protège son porteur de toute forme de surveillance ou de vision. Il n'est visible ou audible qu'à l'aide des simples sens. Aucune machine, aucun matériel électronique ou surnaturel ne peut le détecter. Cela inclut les sens surhumains des monstres, des dhohanoïdes ou des tagers modifiés. Néanmoins, l'utilisation du sortilège Facultés hermétiques ou de la Poudre d'Ibn Ghazi révélera le sceau. Le Sceau de solitude dure une semaine.

Prix sur le marché: 1050 T

Prix sur le marché noir: 2500 T

Honoraires d'incantation: 175 T (sortilège initial) / 90 T (maintien)

Honoraires d'incantation sur le marché noir: 350 T (sortilège initial)

/ 180 T (maintien)

Coût des composants: 70 T

Sceau contre l'invisible

2^e ordre

Alias: Sceau d'endiguement

Type: Protection

Légalité: légal

Temps d'apprentissage: 4 mois

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: expert

Intellect exigé: 8

Ténacité exigée: 8

Préparatifs: 1 jour

Temps d'incantation: 1 jour

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 4

Coût en Ruach: 30

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, de l'encens, plusieurs petits cristaux d'harmonie. Il faut également de la peinture et un pinceau (ou quelque chose de similaire) afin de marquer le lieu ou un objet quelconque sur lequel ancrer le sceau. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise novice.

Effets: l'endroit gardé par ce sceau est protégé de tout contact ou influence surnaturel. Rien à l'extérieur du sceau ne peut entrer en contact avec une personne située à l'intérieur que ce soit à travers une communication mentale directe ou à travers des rêves. Les effets des sortilèges qui influencent l'attitude d'une personne à l'intérieur du sceau sont annulés. Le sceau atténue également la puissance de la magie. Considérez que les effets des sortilèges à l'intérieur du sceau sont réduits de moitié. Le Sceau contre l'invisible dure un mois et agit sur un lieu d'une surface de 37 m².

Prix sur le marché: 5 250 T

Honoraires d'incantation: 850 T (sortilège initial) / 450 T (maintien)

Coût des composants: 175 T

Sceau d'isolement

2^e ordre

Alias: Sceau d'intimité

Type: Protection

Légalité: légal (permis nécessaire)

Temps d'apprentissage: 4 mois

Test de Folie: Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: adepte

Intellect exigé: 8

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 1 jour

Temps d'incantation: 1 jour

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 3

Coût en Ruach: 25

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, de l'encens. Il faut également de la peinture et un pinceau (ou quelque chose de similaire) afin de marquer le lieu ou un objet quelconque sur lequel ancrer le sceau. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise novice.

Effets: ce sceau garde un lieu de la même façon que le sceau de solitude garde une personne. L'endroit est protégé de toute sorte de surveillance ou de vision. Le lieu et toutes les choses qu'il contient ne sont visibles ou audibles qu'à l'aide des simples sens. Aucune machine, aucun matériel électronique ou surnaturel ne peut voir à l'intérieur du lieu. Cela inclut les sens surhumains des tagers modifiés. Néanmoins, l'utilisation du sortilège Facultés hermétiques ou de la Poudre d'Ibn Ghazi révélera le sceau. Le Sceau de solitude dure un mois et protège un lieu d'une surface de 74 m².

Prix sur le marché : 3 500 T
Honoraires d'incantation : 525 T (sortilège initial) / 275 T (entretien)
Coût des composants : 225 T

Sceau contre les Êtres Extérieurs

3^e ordre

Alias : Sceau contre les Étrangers

Type : Protection

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 6 mois

Test de Folie : Difficile / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : maître

Intellect exigé : 9

Ténacité exigée : 9

Préparatifs : 2 jours

Temps d'incantation : 2 jours

Difficulté : Difficile

Tests étendus exigés : 6

Coût en Ruach : 45

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, plusieurs gros cristaux d'harmonie, de l'encens. Il faut également de la peinture et un pinceau (ou quelque chose de similaire) afin de marquer le lieu ou un objet quelconque sur lequel ancrer le sceau. Le magicien principal doit avoir la compétence Art au niveau d'expertise averti. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : l'endroit protégé par ce sceau empêche l'intervention des Étrangers. Ils peuvent pénétrer dans le lieu mais le sceau provoque en eux une souffrance et une angoisse telles qu'ils y réfléchiront à deux fois. Les Étrangers peuvent détecter la présence de ce sceau dès qu'ils sont dans un rayon de trois mètres du sceau. S'ils choisissent d'entrer, ils doivent immédiatement faire un test de Peur Difficile. Ceux qui restent dans le lieu ressentent une douleur qui les affaiblit grandement. Ils souffrent d'un malus de -3 à tous les tests et ce malus se cumule avec les pénalités dues aux blessures. Toute créature choisissant de rester plus de deux minutes reçoit 1 dé de dégâts par minute supplémentaire et ces dégâts ne peuvent en aucune façon être réduits.

Toute créature non mortelle est considérée comme étant un Étranger. Par conséquent, ce sortilège affecte également les tagers. Les personnes possédant le désavantage Souillé par l'Étranger sont également concernées par le sceau mais elles n'en subissent que la moitié des effets car elles sont encore en partie mortelles. Le test de Peur a un niveau de difficulté de moyen, le malus aux tests est de -1 mais elles reçoivent la moitié d'un dé de dégâts toutes les deux minutes passées sur le lieu au-delà des cinq premières minutes.

Le sceau contre les Êtres Extérieurs dure deux mois et protège un lieu d'une surface de 335 m².

Prix sur le marché : 17 500 T

Honoraires d'incantation : 3 500 T (sortilège initial) / 1 750 T (entretien)

Coût des composants : 1 050 T

LES SORTILÈGES DE TRANSFORMATION

Dégénérescence

1^{er} ordre

Alias : Malédiction

Type : Transformation

Légalité : illégal

Temps d'apprentissage : 1 mois

Test de Folie : Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : novice

Intellect exigé : 5

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 1 jour

Temps d'incantation : 4 heures

Difficulté : Ardue

Tests étendus exigés : 3

Coût en Ruach : 10

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang du magicien principal, au moins 500 grammes de chair en putréfaction, un élément du corps de la victime (cheveu, ongle, sang, etc.), différentes herbes, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant le jour de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : la Dégénérescence maudit une victime en lui infligeant une maladie mystique débilissante. Cette maladie prend rapidement le contrôle de l'organisme de la victime et les symptômes apparaissent immédiatement. Au premier abord, la maladie se présente sous la forme d'un rhume avec un trouble des sinus, des maux de tête et de la toux. Au bout d'un jour, le rhume se transforme en ce qui semble être une grippe avec de la fièvre, des nausées et des diarrhées. En quatre jours, la victime commence à perdre du poids et à perdre ses cheveux. Au bout d'une semaine, la victime est émaciée, elle a la respiration sifflante et elle a tout juste la force de chuchoter et de ramper. La Dégénérescence ne peut tuer une personne mais elle est permanente, à moins d'être traitée mystiquement.

Par chance, le sortilège Purifier la forme soigne immédiatement la Dégénérescence, de la même façon qu'un simple détartrage. Il ne provoque aucun dégât permanent. Si le sortilège est détesté, il faut un mois à l'organisme pour récupérer : la victime reprend du poids et ses cheveux recommencent à pousser. Si la victime est guérie mystiquement, ce processus ne dure qu'une semaine.

Une fois lancé avec succès, ce sortilège nécessite une opposition afin d'affecter la victime. Cette opposition utilise la compétence Occultisme du sorcier contre le niveau de prouesse de Ténacité de la victime. Le sorcier bénéficie d'un modificateur de +2 pour l'opposition.

Prix sur le marché noir : 2 450 T

Honoraires d'incantation : 700 T

Coût des composants : 120 T

Dérober le faciès

1^{er} ordre

Alias : Vol du visage

Type: Transformation

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 1 mois

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: adepte

Intellect exigé: 6

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 1 jour

Temps d'incantation: 6 heures

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 3

Coût en Ruach: 10

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang de la personne qui volera en fin de compte le visage, un élément du corps de la victime (cheveu, ongle, sang, etc.), deux représentations de la victime (poupées, photos, etc.), différentes herbes, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant le jour de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: ce sortilège permet au sorcier d'échanger le visage d'une autre personne avec le sien ou avec celui d'une personne participant au rituel de son plein gré. Les traits du visage de la victime, ses cheveux et sa voix sont attribués à la personne participant au rituel et inversement. Néanmoins, le sortilège n'affecte pas certaines caractéristiques importantes telles que le sexe, la taille, le poids, les empreintes ou l'ADN. Si l'imposteur n'a pas, en bon acteur, correctement étudié la personne avec laquelle il échange son visage, il ne passera pas le test d'un examen attentif. Les effets de ce sortilège durent une semaine et ils peuvent être réactifs à l'aide d'un rituel ayant les mêmes conditions requises mais durant deux fois moins longtemps (comme pour les sceaux).

Une fois lancé avec succès, ce sortilège nécessite une opposition afin d'affecter la victime. Cette opposition utilise la compétence Occultisme du sorcier contre le niveau de prouesse de Ténacité de la victime. Le sorcier bénéficie d'un modificateur de +2 pour l'opposition.

Prix sur le marché noir: 5 600 T

Honoraires d'incantation: 17 500 T

Coût des composants: 140 T

Raccommoder la chair

1^{er} ordre

Type: Transformation

Légalité: légal

Test de Folie: aucun

Niveau d'Occultisme exigé: novice

Intellect exigé: 7

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 6 heures

Temps d'incantation: 2 heures

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 3

Coût en Ruach: 10

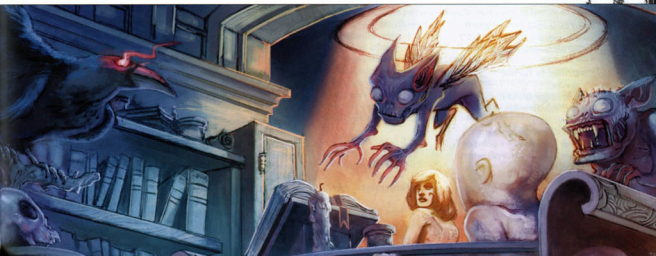
Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, un être blessé, différentes herbes, de l'encens, plusieurs petits cristaux d'harmonie. Par ailleurs, les participants au rituel doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: ce sortilège accélère grandement le processus naturel de guérison d'un patient dont l'état est stable. La clé est que l'état du patient doit avoir été stabilisé, soit à l'aide de techniques médicales traditionnelles, soit à l'aide d'un Onguent analéptique. Une fois lancé, le sortilège quadruple la vitesse de la guérison jusqu'à ce qu'elle soit complète. Il prévient les complications, ne laisse aucune cicatrice, et peut sortir un patient du coma. Le sortilège Raccorder la chair ne fonctionne que pour les traumatismes; il est inefficace face à la maladie. Il continue de fonctionner même si un nouveau traumatisme est infligé au patient. Les effets d'un Onguent analéptique ne sont pas cumulatifs: le sortilège Raccorder la chair le surpasse. Par ailleurs, ce sortilège n'a pas d'effet sur les êtres dotés de capacités de régénération naturelle.

Prix sur le marché: 1 050 T

Honoraires d'incantation: 250 T

Coût des composants: 140 T



Exalter l'ardeur

2^e ordre

Alias: Influencer les émotions

Type: Transformation

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 3 mois

Test de Folie: Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: adepte

Intellect exigé: 4

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 1 jour

Temps d'incantation: 6 heures

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 3

Coût en Ruach: 15

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang du magicien principal, un élément du corps de la victime (cheveu, ongle, sang, etc.), un élément symbolisant le sentiment que l'on souhaite influencer (un poème pour l'amour, une arme pour la colère, une image pornographique pour le désir, etc.), différentes herbes, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent s'être livrés à des activités en rapport avec le sentiment qu'il cherche à invoquer.

Effets: ce sortilège est un sortilège d'amour typique. Exalter l'ardeur permet au sorcier d'influencer les émotions d'une autre personne. Cependant, il ne crée par une émotion: celle-ci doit déjà être présente chez la victime. Ce sentiment est ensuite décuplé ou amoindri dans des proportions énormes. L'agacement se transforme en colère. La colère devient rage. L'affection se transforme en désir. Le désir devient de l'amour. Le dévouement vire à l'obsession. L'intérêt devient du désintérêt. Si le sentiment que l'on cherche à atteindre avec le sortilège n'est pas présent chez la victime, le sortilège n'aura aucun effet. Les effets d'Exalter l'ardeur durent un mois. Durant ce laps de temps, le changement émotionnel peut devenir permanent s'il a été correctement sollicité.

Une fois lancé avec succès, ce sortilège nécessite une opposition afin d'affecter la victime. Cette opposition utilise la compétence Occultisme du sorcier contre le niveau de prouesse de Ténacité de la victime. Le sorcier bénéficie d'un modificateur de +2 pour l'opposition.

Prix sur le marché noir: 5 600 T

Honoraires d'incantation: 1 750 T

Coût des composants: 140 T

Purifier la forme

2^e ordre

Alias: Purger la chair

Type: Transformation

Légalité: légal

Temps d'apprentissage: 3 mois

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: expert

Intellect exigé: 8

Ténacité exigée: 8

Préparatifs: 2 jours

Temps d'incantation: 1 jour

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 4

Coût en Ruach: 20

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, un être ayant besoin d'être purifié, des aiguilles perforantes, le sang du magicien principal, du henné (ou quelque chose de similaire) pour marquer le destinataire du sortilège, de l'eau purifiée, différentes herbes, de l'encens, plusieurs petits cristaux d'harmonie. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: l'arcanothérapie est un domaine dans lequel la clinique Ashcroft est pionnière. Elle combine les soins médicaux traditionnels avec la magie hermétique. S'il y a un sortilège qui a révolutionné le milieu médical, il s'agit certainement de Purifier la forme. Ce dernier permet de restaurer chez un être son état de santé génétique d'origine, sans aucune dénaturation. Il soigne le corps de toute forme de maladie et le purge de tout poison, toxine ou drogue. Ce sortilège est même capable d'éradiquer des maladies graves telles que le cancer ou le sida. La purification est permanente. Néanmoins, elle n'accélère en rien le processus de guérison des traumatismes. Le sortilège peut supprimer le trait Souillé par l'Étrange chez ceux qui en sont victimes. Néanmoins, cela n'est pas possible pour les personnes ayant hérité de ce trait ou pour celles l'ayant acquis à l'occasion d'un imprévu magique.

Prix sur le marché: 8 400 T

Honoraires d'incantation: 2 800 T

Coût des composants: 350 T

Malédiction des Étrangers

3^e ordre

Alias: Insuffler la souillure

Type: Transformation

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 6 mois

Test de Folie: Difficile / 2 points de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: maître

Intellect exigé: 6

Ténacité exigée: 9

Préparatifs: 1 semaine

Temps d'incantation: 3 jours

Difficulté: Difficile

Tests étendus exigés: 8

Coût en Ruach: 30

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des aiguilles perforantes, le sang du magicien principal, un élément du corps de la victime (cheveu, ongle, sang, etc.), un élément du corps d'un Étranger, différentes herbes, de l'encens, plusieurs gros cristaux d'harmonie. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir profané et souillé leur propre corps pendant au moins deux jours précédant le rituel.

Effets: ce sortilège s'adresse au cosmos et insuffle au code génétique de la victime l'héritage des Étrangers. Dans les faits, il maudit la victime en la dotant du désavantage Souillé par

l'Étrange (elle ne reçoit aucun point de compétence additionnel en compensation). Les effets de la souillure se manifestent immédiatement une fois que le rituel a réussi. Néanmoins, les caractéristiques extraterrestres propres à la Souillure ne se développent qu'au bout d'un à cinq jours (lancer un dé et diviser le résultat par deux). Ce sortilège n'a aucun effet sur les tagers qui sont immunisés à ses effets.

Le changement occasionné par le sortilège est permanent. Toutefois, contrairement à la vraie souillure héréditaire, l'état de la victime peut être restauré à la normale. Pour ce faire, il faut procéder à un déstressage du sortilège ou avoir recours au sortilège Purifier la forme. Néanmoins, le Nouveau Gouvernement Planétaire est susceptible d'arrêter sur le champ quiconque est porteur de la souillure, même si cette personne se présente dans une clinique pour être purgée. En général, le Bureau de la Sécurité Intérieure isole et examine les souillés pour plus de sûreté. Si la victime est régo, elle sera purifiée au terme d'une batterie de tests peu agréables et d'une courte période d'incarcération. Elle sera également fichée dans les bases de données du BSI et sera suivie pendant quelque temps.

Une fois lancé avec succès, ce sortilège nécessite une opposition afin d'affecter la victime. Cette opposition utilise la compétence Occultisme du sorcier contre le niveau de prouesse de Ténacité de la victime. Le sorcier bénéficie d'un modificateur de +4 pour l'opposition.

Prix sur le marché noir : 56 000 T
Honoraires d'incantation : 16 800 T
Coût des composants : 1 050 T

LES SORTILÈGES DE VISION

Facultés hermétiques

1^{er} ordre

Alias : Sens astraux

Type : Vision

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 1 mois

Test de Folie : Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : novice

Intellect exigé : 5

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 6 heures
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : Moyenne
Tests étendus exigés : 2
Coût en Ruach : 5

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, un alcool liquide non aromatisé (par exemple de la vodka filtrée), différentes herbes, de l'encens.

Effets : une personne sous l'influence des facultés hermétiques peut ressentir les choses au-delà de ses capacités physiques. Toutes les choses invisibles ou cachées mystiquement lui sont instantanément révélées. Elle peut également voir l'aura des choses vivantes. Cela lui permet de statuer sur la santé et le bien-être d'un être, sur son ou ses états émotionnel(s) dominant(s) et

sur le fait qu'il soit affecté ou sous l'influence de la magie ou de pouvoirs parapsychiques. L'utilisateur peut activer ou désactiver les facultés hermétiques à volonté. Il peut se déplacer librement pendant la durée du sortilège. Quand ce dernier est actif, les yeux de l'utilisateur ont une couleur plus claire qu'à l'accoutumée. Le sortilège facultés hermétiques dure 24 heures et peut être réactivé à l'aide d'un rituel ayant les mêmes conditions requises mais durant deux fois moins longtemps (comme pour les sceaux).

Prix sur le marché : 1 050 T
Honoraires d'incantation : 175 T
Coût des composants : 70 T

Perception de la résonance éthérée

1^{er} ordre

Alias : Lecture des objets

Type : Vision

Légalité : légal

Temps d'apprentissage : 1 mois

Test de Folie : Moyen / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé : novice

Intellect exigé : 5

Ténacité exigée : 7

Préparatifs : 6 heures
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : Moyenne
Tests étendus exigés : 2
Coût en Ruach : 5

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, plusieurs petits cristaux d'harmonie, de l'encens.

Effets : ce rituel permet à une personne de sentir la résonance de la cinquième dimension (le royaume des pensées et des émotions) au travers des objets qu'elle touche. En bref, une personne sous l'influence de ce sortilège peut ressentir les « résidus » émotionnels laissés par les propriétaires ou les événements sur les objets et les lieux. Ces résidus sont des enrobages émotionnels des événements les plus récents et les plus intenses dont l'objet a été le témoin. Un téléphone peut porter le sentiment de terreur laissé par un appel d'urgence. Une plume peut contenir la passion d'une nuit d'amour. Une pièce peut être recouverte de l'étonnement laissé par une nouvelle incroyable annoncée en son sein. Parfois, les objets sont porteurs des résidus de plusieurs moments intenses. L'utilisateur peut activer ou désactiver sa résonance éthérée à volonté. Il peut se déplacer librement pendant la durée du sortilège. Quand ce dernier est actif, les iris de l'utilisateur deviennent plus transparents. La perception de la résonance éthérée dure 24 heures et peut être réactivée à l'aide d'un rituel ayant les mêmes conditions requises mais durant deux fois moins longtemps (comme pour les sceaux). Le sortilège est bloqué par les sceaux de solitude et d'isolement.

Prix sur le marché : 1 050 T
Honoraires d'incantation : 175 T
Coût des composants : 90 T

Vision fantasmagique

1^{er} ordre

Alias : Yeux de l'agle

Type: Vision

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 1 mois

Test de Folie: aucun

Niveau d'Occultisme exigé: novice

Intellect exigé: 6

Ténacité exigée: 7

Préparatifs: 6 heures

Temps d'incantation: 2 heures

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 2

Coût en Ruach: 10

Composants et conditions requis: différentes herbes, de l'encens, des bougies, une cloche ou un carillon éolien, un espace de travail, plusieurs petits cristaux d'harmonie.

Effets: en établissant des connexions à travers le plan astral, la vision fantasmagique permet à une personne de voir à travers l'espace n'importe quel lieu qu'elle a déjà visité, peu importe la distance les séparant. Un cadre à Pékin peut voir sa salle du conseil à Chicago et espionner sa femme à la maison. Un voleur peut examiner chaque recoin d'un bâtiment qu'il surveille. Les flics sous couverture peuvent préparer une intervention au moment où les criminels sont sans défense. La vision fantasmagique est souvent utilisée par la police et les forces armées du Nouveau Gouvernement Planétaire. Ce sortilège n'est lié qu'à la vision: aucun bruit, aucune odeur ou sensation de toucher n'y sont associés. L'utilisateur peut activer ou désactiver sa vision fantasmagique à volonté. Il peut se déplacer librement pendant la durée du sortilège. Toutefois, quand ce dernier est actif, les pupilles de l'utilisateur se contractent jusqu'à devenir de minuscules points. Ce sortilège dure 1 heure. Il est bloqué par les sceaux de solitude et d'isolement.

Prix sur le marché noir: 2 500 T

Honoraires d'incantation: 400 T

Coût des composants: 90 T

Contacter Ceux de l'Au-delà

2^e ordre

Alias: Contacter l'Étranger, Commercer avec les Étrangers, Communier avec Ceux de l'Extérieur

Type: Vision

Légalité: illégal

Temps d'apprentissage: 4 mois

Test de Folie: Difficile / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: expert

Intellect exigé: 6

Ténacité exigée: 8

Préparatifs: 3 jours

Temps d'incantation: 1 jour

Difficulté: Ardue

Tests étendus exigés: 3

Coût en Ruach: 15

Composants et conditions requis: un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des herbes dissociatives ou hallucinogènes (salvia divinorum, psilocybine ou mescaline par exemple), plusieurs gros cristaux d'harmonie, de l'encens. Le magicien

LES MOLOSSES

Quelque part hors du temps vivent d'étranges créatures connues uniquement sous le nom de molosses. Il semble que ces êtres extraterrestres que les mortels décrivent comme ressemblant grossièrement à des molosses soient attirés par toute présence mortelle traversant le temps que ce soit physiquement ou par le biais de la pensée ou de l'esprit et qu'ils les pourchassent à travers l'espace et le temps. Dès qu'un molosse a flairé la piste d'une personne, ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne se régale des os de ce mortel et de tous ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il existe très peu de rapports fiables concernant les molosses. La plupart de ceux qui les ont rencontrés ont fini par trouver la mort.

principal doit également procéder à un sacrifice sanglant: il peut s'agir d'un animal. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné durant les deux jours précédant le rituel. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets: ce rituel s'adresse à ceux étant suffisamment audacieux pour tenter d'entrer en contact direct avec des entités d'outre-monde. Cependant, il ne permet pas d'être mis en contact avec l'un des «dieux» de l'univers. Au lieu de cela, il lance à travers les dimensions un appel auquel peut répondre toute chose à l'écoute. Les sorciers inexpérimentés pensent qu'ils peuvent contacter des entités spécifiques en incorporant certains éléments à leurs rituels mais en fait, cela est totalement aléatoire. Ainsi, il se peut parfois que même si le rituel Contacter Ceux de l'Au-delà a été opéré avec succès, il ne fonctionne pas car personne n'est à l'écoute. Mais c'est la récompense qui fait que les sorciers tentent leur chance. Une fois le contact établi, il est possible d'obtenir des choses de la part des entités contactées: des informations, des connaissances et parfois des pouvoirs. Ceux de l'Au-delà sont des créatures extraterrestres aux yeux des mortels et ce qu'elles demandent en échange est absolument imprévisible. Certaines de ces créatures ne demandent rien et s'expriment pendant des heures sous forme d'énigmes. D'autres demandent la réalisation d'une action, obligeant ainsi à réaliser un autre rituel. D'autres encore demandent un sacrifice et viendront elles-mêmes recueillir ce sacrifice. L'autre aspect de ce rituel est que l'entité sait désormais comment rentrer en contact avec l'utilisateur. Si elle souhaite le retrouver, elle le peut. Mais cela peut en valoir la peine...

Pour participer à ce rituel, il faut réussir un test de Folie Ardu. Ceux qui échouent gagnent 1 point de Folie. Le rituel dure aussi longtemps que l'entité souhaite discuter, en général rarement plus que quelques heures.

Prix sur le marché noir: 32 000 T

Honoraires d'incantation: 6 400 T

Coût des composants: 1 050 T

Sagesse de Yog-Sothoth

2^e ordre

Alias: Vision temporelle, Clairvoyance

Type: Vision

Légalité: légal

Temps d'apprentissage: 4 mois

Test de Folie: Ardu / 1 point de Folie

Niveau d'Occultisme exigé: adepte

Intellect exigé : 7
Ténacité exigée : 8

Préparatifs : 2 jours
Temps d'incantation : 1 jour
Difficulté : Ardue
Tests étendus exigés : 2
Coût en Ruach : 15

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des herbes dissociatives ou hallucinogènes (salvia divinorum, psilocybine ou mescaline par exemple), un bassin de vision, des cartes de divination, des runes (ou quelque chose de similaire) plusieurs gros cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné pendant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : ce rituel permet à un utilisateur de voir au-delà du temps le devenir probable des choses. L'utilisateur choisit de se concentrer sur une personne ou un objet. Les visions qui s'en suivent sont étherées, symboliques et difficiles à déchiffrer mais elles sont la plupart du temps vraies. Toutefois, ces visions sont des guides car le futur n'est pas déjà écrit. Les visions accordées par la Sagesse de Yog-Sothoth peuvent être brèves ou durer pendant des heures. Elles peuvent constituer une expérience douloureuse : l'utilisateur doit réussir un test de Folie Ardue, sinon il gagne 1 Point de Folie. Par ailleurs, le contact rapproché avec les Dieux extérieurs est violent et le magicien principal reçoit 1 dé de dégâts au moment où le sortilège est lancé en raison de la souffrance causée. De plus, il y a un risque d'attirer l'attention de choses en dehors du temps...

Prix sur le marché : 5 500 T
Honoraires d'incantation : 1 050 T
Coût des composants : 1 050 T

Par-delà le mur

3^e ordre

Alias : Voyage onirique
Type : Vision
Légalité : illégal
Temps d'apprentissage : 6 mois

Test de Folie : Difficile / 1 point de Folie
Niveau d'Occultisme exigé : maître
Intellect exigé : 8
Ténacité exigée : 9

Préparatifs : 2 jours
Temps d'incantation : 1 jour
Difficulté : Difficile
Tests étendus exigés : 4
Coût en Ruach : 30

Composants et conditions requis : un espace de travail au calme d'une surface minimum de 10 m², une cloche ou un carillon éolien, des bougies, des herbes dissociatives ou hallucinogènes (salvia divinorum, psilocybine ou mescaline par exemple), plusieurs gros cristaux d'harmonie, de l'encens. Par ailleurs, les participants au rituel doivent avoir jeûné pendant les deux jours de préparation. Ils doivent s'être baignés sans avoir utilisé de parfum ou de déodorant et doivent porter des vêtements propres en matières naturelles.

Effets : voir par-delà le mur (du sommeil) permet à un sorcier de voir les rêves des autres défiler devant ses yeux. À chaque fois que le sorcier sous l'influence de ce sort croise le regard d'une autre personne, il voit un rêve parmi tous ceux qu'elle a fait au cours de la semaine écoulée. Ces visions peuvent lui apparaître sous la forme de courts flashes et comme de nombreux rêves, elles n'auront pas forcément énormément de sens. Toutefois, les rêves constituent un chemin direct vers le subconscient d'une personne et y avoir accès peut permettre d'avoir une vision des choses internes nécessaires ou de découvrir de nouveaux moyens de manipulation.

Les effets de ce sortilège permettent au sorcier de récolter un maximum de trois rêves par personne avec laquelle il a une conversation prolongée ou d'un rêve en cas de conversation brève. L'esprit d'un mortel ne peut en supporter davantage. L'utilisateur peut activer ou désactiver sa vision onirique à volonté. Il peut se déplacer librement pendant la durée du sortilège. Toutefois, quand ce dernier est actif, la couleur des yeux de l'utilisateur change lentement. Ce sortilège dure 24 heures. Il est bloqué par les sceaux de solitude et d'isolement.

Prix sur le marché noir : 40 000 T
Honoraires d'incantation : 7 000 T
Coût des composants : 1 050 T

LISTE DES SORTILÈGES CLASSÉS PAR ORDRE

1^{er} ORDRE

Consécration de l'espace arcanique (Enchantement)
Création d'onguent analeptique (Enchantement)
Création de poudre d'Ibn Ghazi (Enchantement)
Appeler l'embryon mystique (Invocation)
Invocation de familier (Invocation)
Invocation de larbin (Invocation)
Sceau contre la sorcellerie (Protection)
Sceau de protection physique (Protection)
Sceau de solitude (Protection)
Dégénérescence (Transformation)
Dérober le faciès (Transformation)
Raccommoder la chair (Transformation)
Facultés hermétiques (Vision)
Perception de la résonance étherée (Vision)
Vision fantasmagique (Vision)

2^e ORDRE

Forger l'anneau des rêves (Enchantement)
Forger l'orbe du malheur (Enchantement)
Appel du décharmé (Invocation)
Appeler l'ombre funeste (Invocation)
Sceau contre l'invisible (Protection)
Sceau d'isolement (Protection)
Exalter l'ardeur (Transformation)
Purifier la forme (Transformation)
Contacter Ceux de l'Au-delà (Vision)
Sagesse de Yog-Sothoth (Vision)

3^e ORDRE

Forger l'égide de Yog-Sothoth (Enchantement)
Appel du Bakhi (Invocation)
Sceau contre les Êtres Extérieurs (Protection)
Malédiction des Étrangers (Transformation)
Par-delà le mur (Vision)



Comme d'habitude, j'ai retrouvé mon chemin facilement, il suffisait de repérer la lumière du gigantesque incendie qui ravageait les restes d'un village d'Asie du sud-est dont je ne connaîtrais jamais le nom. Les sauvages qui m'appelaient frère étaient déjà en train de rassembler les cadavres en un gros tas avant que je n'aie pu arrêter les moteurs du transport tout terrain. La remorque était pleine de corps morts et de cadavres en devenir, probablement deux ou trois douzaines. Les veinards. Au moins leurs cadavres ne seraient pas dévorés, violés ou encore soumis une autre fin bien plus horrible. Ils allaient simplement pourrir et servir de nourriture aux insectes.

Ouais. La meute d'insectes extraterrestres de six mètres de haut rampant hors de la forêt n'était rien d'autre que ça : des insectes. Des formes monstrueuses garnies de bras de mantes religieuses et d'un dard vicieux, le tout entouré de quatre pattes. J'ai jamais vraiment su si ces meutes avaient une reine ou un mâle dominant ou truc similaire. Ils ont toujours semblé savoir quoi faire. Mais ceux-là ne venaient pas pour le repas. Plutôt des parents attentionnés venus apprécier l'évolution de leurs petits.

Certains de mes camarades ricanèrent nerveusement à l'arrivée des taphophiles. Notre espèce ne part généralement pas à la chasse avec eux. Non, ces créatures pourraient décider de nous manger nous plutôt que de s'emmerder à chasser. Ouais, ce serait plus que probable qu'ils décident de nous manger à n'importe quel moment. Ou pire encore, ils feraient de nous ce qu'ils ont fait à ce tas de cadavres juste en face de moi.

La pile de choses mortes et de pourriture se gonflait par endroits, là où d'autres «choses» se tortillaient en dessous. Les œufs ont éclos hier et on avait déjà eu à ajouter encore plus de nourriture. J'ai vu une larve une fois. Elles sont de couleur jaune su avec des poils barbelés et une énorme bouche qui fend le premier tiers de leur corps. Il faut environ une semaine aux larves pour qu'elles deviennent suffisamment fortes et qu'elles commencent à se dévorer les unes les autres. Le moment le plus excitant pour nous, c'est quand l'une d'entre elles s'en prend à un cadavre qui n'est pas tout à fait mort. En règle générale, on essaye de laisser un jeune couple vivant suffisamment longtemps pour que ça soit marrant. Une fois que les larves les plus fortes ont fini de se repaître de leurs frères et sœurs plus faibles, elles tissent un cocon. En fait, c'est pour ça qu'on est là, pour protéger le nid jusqu'à ce que les cocons éclosent.

À part nous jeter de façon suicidaire dans la fureur des combats, les humains n'ont d'autre liberté que celle de servir pour les basses besognes. Les disciples du Typhon maraudeur considèrent les races mortelles comme des nuisibles à exterminer. Le culte est une armée de monstres, composé des plus indicibles horreurs, pire encore que les choses en face de moi. Le seul moyen pour un homme d'être accepté, c'est de devenir lui-même un monstre.

Ils ne m'ont dit qu'avec la bonne formation et le bon déguisement, le Typhon maraudeur m'accepterait. Ils m'ont dit que je serai amené à faire quantité de choses dégueulasses, mais que si je faisais gaffe, je pourrai éviter de participer à la plupart de ces actes affreux. Que les nobles sacrifices que j'aurai à faire seraient justes et serviraient ma cause et mon pays. Que tout ce que je ferais serait pour bâtir un monde meilleur. Enfin, autant que je me souviens.

Ils m'ont pas parlé de tout le reste, mais ils devaient forcément savoir. Les gars du renseignement du NGP ne sont pas des idiots. Mais s'ils m'avaient tout raconté, je ne me serai jamais porté volontaire. Je m'attendais à des tatouages ou des rites de passage, ce genre de trucs. Les piercings grotesques et la scarification, là c'est carrément autre chose. Mes dents ont été entièrement limées pour en faire des crocs. Je sais pas combien de temps ça fait que je ne me suis pas vu dans un miroir, mais je suis sûr que je dois plus vraiment ressembler à un être humain. Je me sens même plus l'âme d'un humain après toutes les choses que j'ai dû faire. J'ai participé à l'extermination de villages entiers et j'ai sauvagement torturé et assassiné des innocents. J'ai mangé de la chair humaine, plusieurs fois même, et régulièrement. J'ai violé des femmes jusqu'à ce qu'elles en crévent. J'ai même fait pire à des enfants bien après qu'ils soient déjà morts.

Aucun être humain qui n'a pas au moins essayé ce genre de trucs ne peut comprendre. Ce qu'ils montrent aux informations a soigneusement été censuré pour «le bien de tous». Quand je suis arrivé ici, je ne me suis pas rendu compte que c'était une voie à sens unique, qu'on ne revient pas en arrière. Mais la chose qui me maintient éveillée la nuit, la chose qui m'effraie plus que le cannibalisme, les carnages sanglants, les viols, et l'éradication absolue et systématique de tout ce qui faisait de moi un homme, c'est que profondément, au fond de moi, je commence à aimer ça.

chapitre douze

Horreurs innommables

Les anciennes légendes sur les terribles choses qui hantent le fond des bois ont toujours existé et de tout temps, ont circulé autour des feux de camp. Que l'une de ces histoires prenne soudain vie, en image et en substance durant le journal du soir était un fait beaucoup plus rare, voire inconcevable. Mais aujourd'hui, les sinistres créatures qui se cachaient aux plus profonds des ténèbres et dans les lieux les plus sombres marchent au grand jour. Des vains servent des sorciers avides de pouvoirs au fond des ruelles sombres des arcologies. Des dhohanoïdes, les armes secrètes de la corporation Chrysalis, se dissimulent parmi ses membres, cachés en pleine lumière. Le babil incessant des horreurs amphigoures annonce les terrifiantes invasions du Typhon maraudeur. Beaucoup d'horreurs innommables ont à présent pris pied dans le monde et ce chapitre vous en présente quelques-unes.

Il existe quatre variétés principales de ces horribles êtres: les métaterrestres, les cultistes, les dhohanoïdes, et les bêtes. Les métaterrestres sont essentiellement des créatures intelligentes qui sont de taille humaine. Les cultistes sont des mortels qui ont volontairement renié leur humanité et ont voué leurs âmes au culte des dieux sombres. Les dhohanoïdes sont les véritables enfants de la corporation Chrysalis, des mortels qui ont subi le terrible rite de la transfiguration. Les bêtes sont de grandes créatures horribles, généralement d'une taille phénoménale et à l'intellect proportionnellement peu développé. Ces créatures utilisent également l'échelle d'Intégrité.

Toutes ces nombreuses horreurs innommables vous sont présentées dans ce chapitre. Chaque type de créature sera décrit d'une manière similaire au tableau ci-dessous.

L'ÉMERGENCE DANS LE MONDE

Au vu des nombreuses espèces différentes de monstres qui ont fait leur réapparition dans le monde ces dernières années, on pourrait se demander: «Où étaient-ils durant tout ce temps?» C'est là une question qui suscite le débat chez de nombreux occultistes, un débat qui n'est pas prêt de se terminer car il est fort peu probable que l'on sache un jour la vérité à ce sujet.

Certaines de ces créatures se terraient déjà dans les recoins les plus sombres de la planète. Les épouvanteurs à l'intelligence inhumaine se cachaient dans les cavernes souterraines et dans les forêts obscures, faisant partie secrètement du «cycle naturel de la vie». Les shabus morgos creusaient pesamment leur chemin à travers des lieux où peu de choses osaient s'aventurer. Dans les profondeurs de l'océan, dans des endroits où la lumière n'est jamais parvenue, les profonds ont construit leurs villes et levé une formidable armée, tandis que les engeances malveillantes s'éveillaient de leur sommeil monstrueux et millénaire.

Certaines viennent de mondes extraterrestres, parfois proches de notre galaxie. Les migos étaient sur cette terre avant que nous ne soyons qu'une minuscule étincelle dans l'œil de la création et ont finalement élu résidence à quelques planètes de là. Mais la plupart de ces autres créatures viennent de mondes extrêmement lointains dont la portée nous échappe complètement, et ce peut-être pour toujours: les gigantesques et terrifiants bholes, les chichirandis aux membres arachnéens, les sombres gugs, les hideux taphophiles et les dangereux shantaks.

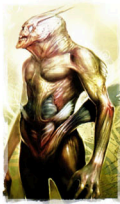
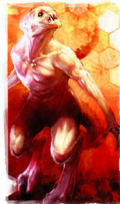
Il y a aussi ceux qui ont été appelés en ce monde depuis des lieux situés en dehors de l'espace et du temps, depuis l'au-delà. Les bakhi surnois ainsi que les mystérieux vains sont de telles créatures et ils accompagnent souvent ceux qui commandent aux puissances mystiques.

Toutefois, certaines de ces monstruosités sont les créations de l'homme. Les insidieux dhohanoïdes n'existeraient pas si la corporation Chrysalis n'avait pas eu connaissance du rite de la transfiguration jadis oublié, et les horreurs amphigoures sont des créations magiques malheureuses de mortels qui ont à présent développé un cycle de vie propre.

Quoi qu'il en soit, les anciennes et terribles puissances qui sont entrées en scène en ces moments et en ces lieux ont assurément apporté avec elles leurs agents favoris en un nombre bien plus important qu'autrefois, et la terre est aujourd'hui devenue le terrain de jeu de ces choses horribles.

LISTE DES MONSTRES

Nom	Le nom et la description de la créature. C'est aussi ici que vous trouverez les règles spécifiques la concernant.
Créature type	Cette rubrique indique les caractéristiques d'une créature moyenne.
Allégeance	Montre vers qui la créature se tourne en règle générale, à quelles factions elle appartient ou auxquelles elle est le plus susceptible d'apporter son soutien.
Échelle	Indique si la créature utilise l'échelle de Vitalité ou d'Intégrité.
Taille	Désigne l'ampleur de la créature et sa hauteur moyenne.
Attributs	Les attributs de la créature sont présentés ici. Pour les dhohanoïdes, les modificateurs que leur forme monstrueuse leur octroie sont répertoriés entre parenthèses, au cas où vous souhaiteriez créer des monstres spécifiques. Ces bonus sont déjà compris dans les statistiques présentées.
Attributs secondaires	Les Actions de la créature, son Orgone et ses Réflexes.
Compétences	Les compétences les plus courantes ainsi que leurs niveaux d'expertise pour la créature concernée.
Compétences de combat	Les armes de la créature, naturelles dans la plupart des cas, sont classées par type et dégâts, et incluent les valeurs de dégâts bonus pour le corps à corps, sa vitalité, et son armure. Certains de ces armes requièrent plus d'une action, ce qui signifie que la créature ne peut déclarer qu'une seule action durant le tour où elle souhaite utiliser cette arme.
Facteur de Peur	La plupart des créatures inspirent la crainte chez les mortels. Les personnages doivent effectuer un test de Peur en leur présence. Le facteur de Peur d'une créature indique le degré de difficulté pour ce test.
Tempérament	Décrit en quelques mots la nature ou la personnalité de la créature concernée.
Sens	Indique si la créature possède un sens spécial. Utilisez les références des traits particuliers page 91 ou des systèmes sensoriels des mechas page 144.
Mouvement et vitesse	Cela indique à quelle vitesse et dans quelle mesure une créature peut se déplacer. Les valeurs de vitesse sont les mêmes que pour les personnages et sont exprimées en km/h, et en mpt pour les allures rapides/prudentes.



LES MÉTATERRESTRES

BAKHI



Étranges créatures issues d'une autre partie de l'univers, les bakhhi font partie de ces nombreux « démons » que convoquaient les magiciens de l'ancien temps. Et, tout comme ces anciens démons, il est très dangereux d'avoir à faire à l'un d'entre eux. Ils sont terriblement intelligents et connaissent de nombreux secrets auxquels les hommes ne devraient pas avoir accès.

Les bakhhi sont des êtres sournois. Bien qu'ils prennent beaucoup de plaisir à être au service d'un sorcier mortel, ils tenteront néanmoins de le corrompre de toutes les manières possibles. Ils interprètent les ordres qui leur

leur part du marché. En fait, les bakhhi s'avèrent généralement beaucoup plus intelligents qu'eux, et certains sont parfois même des sorciers très puissants.

Ce sont des êtres hybrides émaciés tenant à la fois de l'oiseau et de l'insecte et leur monstrueuse apparence de démon adéquat provoque souvent la folie. Ils se déplacent avec une aisance et une grâce surnaturelle pour l'œil mortel et s'expriment dans un murmure rauque et troublant. Ils sont capables de converser dans plusieurs langues et en connaissent souvent plus que le sorcier mortel qui les a convoqués. Lorsque le regard de ces créatures se pose sur celui qui les a invoqués, la lueur maléfique qui brille au fond de leurs yeux sans âge montre clairement qu'ils ne resteront à son service que tant que cela servira leurs sinistres desseins...

Bakhhi type

Allegiance : Enfants du Chaos, Disciples de l'Innommable

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 1,20 m à 1,80 m)

Attributs : Agilité 8, Force 6, Intellect 11, Perception 9, Présence 7, Ténacité 9

Attributs secondaires : Actions 2, Orgone 11, Réflexes 9

Compétences : Athlétisme : adepte (3), Éducation : expert (4), Embrouille : adepte (3), Langues (3 ou 4 langues humaines) : adepte (3), Langue (r'lyehen) : adepte (3), Langue (tsath-yo) : adepte (3), Observation : novice (2), Occultisme : maître (5), Recherche : adepte (3).

sont donnés de façon à en tirer les plus sombres applications et encouragent les mortels à satisfaire leurs plus bas instincts. Ceux qui pactisent avec de telles créatures feraient bien de toujours garder la tête froide et de peser la moindre de leurs paroles s'ils veulent rester en vie assez longtemps pour pouvoir profiter de

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3), Mêlée: adepte (3), Tir: novice (2).

Armes: serres (0) ou n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 11

Armure: 1/1

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 12

Tempérament: vicieux et mélicieux.

Sens: scanner, Sens aiguë (vue), vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [21 km/h (32/8 mpt)], vitesse en vol [43 km/h (67/15 mpt)].

DÉCHARNÉS



Issus du plus profond de la nuit, les décharnés sont des créatures mortelles et mystérieuses. Bien qu'ils ne fassent pas preuve d'une grande intelligence, ils sont extrêmement rusés. Certains érudits les comparent à une sorte de chien bien que cela ne rende guère compte du caractère démoniaque de cette créature. Ils sont invoqués par de sombres sorciers et sont les espions aîlés du Typhon maraudeur, les assassins silencieux de l'Ombre de la Mort et les animaux de compagnie fidèles des Enfants du Chaos.

Leur visage est un masque inexpressif totalement lisse.

Malgré cela les décharnés sont loin d'être aveugles. Ils voient et entendent bien mieux que n'importe quelle autre créature et semblent communiquer uniquement grâce à un langage corporel connu d'eux seuls. Bien qu'ils ne soient pas capables de parler, les décharnés comprennent tout ce qui leur est dit dans n'importe quelle langue. C'est comme s'ils comprenaient l'essence même des mots sans avoir besoin de leurs sens.

Les décharnés ressemblent à d'horribles oiseaux de proie et sont plus à l'aise en plein ciel que nulle part ailleurs. Ils deviennent moroses s'ils sont obligés de passer trop de temps dans des espaces clos, mais font tout de même d'excellentes sentinelles, capables de rester silencieux et immobiles pendant des heures. Bien que leurs cornes meurtrières soient leurs armes de prédilection, les décharnés préfèrent arracher la chair de leurs proies à l'aide de leur queue préhensile barbelée.

Décharné type

Allégeance: Enfants du Chaos, Disciples de l'Innommable

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,80 m à 2,70 m)

Attributs: Agilité 11, Force 8, Intellect 3, Perception 7, Présence 5, Ténacité 10

Attributs secondaires: Actions 2, Organe 11, Réflexes 7

Compétences: Athlétisme: expert (4), Furtivité: expert (4), Observation: adepte (3), Survie: expert (4).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3).

Armes: cornes (+1), queue barbelée (+2).

Bonus de dégâts: +1

Vitalité: 14

Armure: 1/1

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 12

Tempérament: mystérieux et imprévisible.

Sens: scanner, Sens aiguë (toucher), vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [24 km/h (37/9 mpt)], vitesse en vol [96 km/h (148/36 mpt)].

ÉPOUVANTEURS



Venus des profondeurs les plus souterraines de la terre et des parties les plus obscures de la forêt primordiale, les épouvanteurs sont de sauvages prédateurs nocturnes. Avant la Guerre des éons, c'étaient des créatures extrêmement rares et seuls quelques malchanceux qui tombaient par hasard sur leurs cachettes secrètes finissaient par leur servir de repas. À présent, ils émergent dans le monde en un nombre incalculable et constituent la base des soldats du Typhon maraudeur. On ne sait pas s'ils existaient en aussi grand nombre depuis longtemps ou

s'ils se reproduisent rapidement maintenant que les proies sont abondantes.

Les épouvanteurs chassent en meutes composées de trois à cinq individus et communiquent entre eux à l'aide d'un langage guttural. Ce sont des créatures très rusées et leurs techniques de chasses sont particulièrement sournoises. En règle générale, certains d'entre eux attirent l'attention de leurs proies pendant que le reste de la meute met en place une tactique de contournement. Il est donc plus avisé de se méfier de ceux qu'on ne voit pas plutôt que des rabatteurs. Les épouvanteurs sortent rarement en plein jour car ils craignent la lumière du soleil qui les aveugle même s'ils ne sont pas affectés par les spots lumineux ou les fusées éclairantes. Certains pensent qu'il s'agit d'une forme d'allergie alors que d'autres estiment que c'est entièrement psychologique. Peu de choses peuvent tenir tête à un épouvanteur. Ils sont vifs et agiles et sont capables de sauter par-dessus les terrains les plus difficiles grâce à leurs jambes de « kangourous ». Ils savent également se servir de plusieurs outils et les membres du Typhon maraudeur les ont entraînés au maniement des armes à feu, un fait plus qu'inquiétant rapporté par des soldats du NGP. Cependant, le plus inquiétant reste peut-être les traits de leur visage, que beaucoup considèrent comme étant monstrueusement humains.

Épouvanteur type

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,50 m à 2,10 m)

Attributs : Agilité 9, Force 8, Intellect 4, Perception 8, Présence 5, Ténacité 8

Attributs secondaires : Actions 2, Organe 11, Réflexes 7

Compétences : Furtivité : adépte (3), Observation : adépte (3), Occultisme : novice (2), Survie : adépte (3).

Compétences de combat : Corps à corps : adépte (3), Esquive : adépte (3), Mêlée : novice (2), Tir : adépte (3).

Armes : crocs (0), griffes (0), coup de pied sauté (+1) (nécessite 2 actions) ou n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts : +1

Vitalité : 13

Armure : 1/1

Facteur de Peur : 12

Tempérament : intelligent et sournois.

Sens : Sens aiguisé (ouïe).

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [48 km/h (74/18 mpt)], distance de saut (double).

HYBRIDES



Les hybrides sont des créatures impies, nées de l'union entre un mortel et un profond. Élevés le plus souvent au sein de la société mortelle ou dans les rangs des humains de l'ordre ésotérique de Dagon, il est impossible de différencier l'un d'entre eux d'un humain ordinaire. Cependant, plus ils grandissent plus l'appel de l'océan résonne en eux. Leur ascendance immortelle remonte à la surface et leurs traits se déforment petit à petit. Leurs yeux deviennent d'énormes soupouces vitreuses et leurs lèvres s'amincissent jusqu'à n'être plus qu'une simple fente.

Bien que ces changements soient d'abord discrets, des branches apparaissent bientôt et il devient de plus en plus difficile pour eux de cacher leur véritable nature. En une décennie à peine, ils deviennent de véritables profonds. Les anciennes émotions et allégeances sont oubliées tandis que les hybrides se transforment et deviennent alors de fervents serviteurs de leur « vraie famille ».

Aujourd'hui, la plupart des hybrides sont conscients de leur véritable nature dès leur naissance. Ils sont formés pour agir en tant qu'espions et éclaireurs dans la société mortelle, entraînés aussi bien pour étudier puis dérober la technologie du Nouveau Gouvernement Planétaire que pour en obtenir des renseignements secrets. Comme les profonds ne se sentent à l'aise que dans les armures énergétiques de taille modeste, les hybrides forment la majeure partie des pilotes de mechas de l'ordre ésotérique de Dagon. De plus, tout comme leurs parents des deux côtés de leurs arbres généalogiques, certains hybrides étudient les arts secrets et beaucoup deviennent des magiciens très compétents.

Hybride type

Allégeance : Ordre Ésotérique de Dagon

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs : Agilité 6, Force 8, Intellect 6, Perception 7, Présence 5, Ténacité 8

Attributs secondaires : Actions 1, Organe 12, Réflexes 6

Compétences : Bureaucratie : novice (2), Connaissance de la rue : adépte (3), Criminalité : adépte (3), Éducation : novice (2), Embrouille : novice (2), Intimidation : novice (2), Larcin : novice (2), Observation : adépte (3), Occultisme : novice (2), Performance : adépte (3), Pilotage : novice (2), Recherche : novice (2), Savoir-faire : novice (2).

Compétences de combat : Armes lourdes : novice (2), Corps à corps : novice (2), Esquive : adépte (3), Tir : adépte (3).

Armes : n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts : +1

Vitalité : 13

Armure : n'importe quelle armure portée.

Facteur de Peur : 8 (seulement si l'on reconnaît leur nature hybride ou s'ils la révèlent).

Tempérament : froid et calculateur.

Sens : normaux bien que leur vue ait tendance à baisser au fur et à mesure de la transformation.

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [21 km/h (32/8 mpt)], vitesse sur mer [11 km/h (17/4 mpt)]

MIGOS



Le plus souvent connus sous le terme péjoratif de « punaises » par les citoyens du Nouveau Gouvernement Planétaire, les migos (le nom tibétain pour le yeti ou l'abominable homme des neiges) sont une race d'êtres extraterrestres très intelligents venus de Pluton. Ces créatures avaient établi une base avancée sur ce corps céleste bien des millénaires avant l'apparition de l'humanité. Après que les humains se soient développés, ils se cachèrent dans les endroits les plus reculés de notre monde afin d'asservir tranquillement les mortels pour les pousser à accomplir leur volonté. Les punaises ont utilisé ces esclaves

à la fois comme main-d'œuvre et en tant que cobayes pour leurs cruelles expériences. Ils ont toujours considéré les mortels comme des êtres inférieurs dont la venue relativement récente au sein de la chaîne de l'évolution les place loin, très loin, derrière les migos. C'est pourquoi ces derniers croient fermement qu'un concept aussi évolué que l'arcanotechnologie n'a rien à faire entre les mains de « primates ».

En temps normal, il aurait été impossible de savoir si les migos ressentent ou non des émotions compréhensibles par des êtres humains. Ces créatures ont toujours mené leurs plans de manière très précise sans laisser des concepts aussi insignifiants que la passion ou la curiosité s'immiscer dans leurs réalisations. Toutefois, quelque chose dans l'évolution récente de l'humanité a déclenché ce qui semble être chez les punaises une sorte de haine sans limites qui les pousse à vouloir anéantir complètement la race humaine.

Des créatures résolument étrangères à notre monde, les migos sont un mélange particulièrement troublant de ce qui peut

seulement être décrit comme un croisement hideux entre un insecte et un crustacé possédant des traits fongoides. Leur énorme tête fongioïde se termine par des milliers de cils et les migos communiquent grâce à ceux-ci et avec un langage corporel accompagné du bourdonnement de leurs ailes. Ces cils semblent également servir d'organes sensoriels. Ils peuvent aussi parler plusieurs langues terriennes en simulant une boîte vocale grâce au bourdonnement de leurs ailes. Étonnamment, ils sont capables de manipulations très fines à l'aide de leurs nombreux membres griffus.

Migo type

Allegiance: migos

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,20 m à 1,50 m)

Attributs: Agilité 11, Force 6, Intellect 10, Perception 6, Présence 5, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 3, Organe 13, Réflexes 9

Compétences: Athlétisme: adepte (3), Éducation: expert (4), Furtivité: expert (4), Informatique: adepte (3), Langue (nazzidi): expert (4), Langue (r'lyehen): expert (4), Langues (une douzaine de langues mortelles): adepte (3), Observation: novice (2), Occultisme: adepte (3), Pilotage: adepte (3), Survie: adepte (3).

Compétences de combat: Armes lourdes: novice (2), Corps à corps: novice (2), Esquive: adepte (3), Tir: adepte (3).

Armes: griffes (0) ou n'importe quelle arme de l'arsenal des migos (cf. Chapitre huit).

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 11

Armure: armure de combat migo (3/3).

Facteur de Peur: 12

Tempérament: sans émotion et méticuleux.

Sens: normaux.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [48 km/h (74/18 mpt)], vitesse en vol [11 km/h (17/4 mpt)].

N'ATHM



Seuls quelques-uns des êtres les plus sombres sont en mesure de se mêler à la société mortelle. Les n'athm, nés de la somme des cauchemars de tous les hommes, font partie de ces créatures. Partout où il passe, un n'athm répand la folie et la terreur dans son sillage. Le simple fait de se trouver à proximité de l'un d'eux est suffisant pour que des perturbations sur la santé mentale des gens alentours se manifestent. Ceux qui habitent au plus près de ces créatures de cauchemar commencent à se sentir mal à l'aise dès les premières semaines. Ce

malaise général conduit à des difficultés pour dormir et, éventuellement, à l'insomnie. La privation de sommeil au cours des semaines qui suivent mène à l'irritabilité et à une incapacité à se concentrer ce qui finit par rendre les victimes complètement folles.

Toutefois, ce sont ceux sur lesquels ils concentrent leur attention qui souffrent le plus. Tout ce dont ils ont besoin est un morceau du corps de la victime: des cheveux récupérés sur une brosse, un bout d'ongle ramassé ou même des mouchoirs récemment utilisés et un lieu sûr à moins de quatre-vingt-dix mètres du lieu de repos de la victime. Ces dernières souffrent alors de cauchemars terrifiants et monstrueusement «réels». Dans les jours suivants, des hallucinations en plein jour commenceront à éroder la lucidité de la victime pour la faire sombrer dans la démence la plus totale en seulement quelques semaines de plus.

Ni mâle ni femelle, la forme naturelle d'un n'athm est horrible à voir: vaguement humanoïde, leurs corps paraissent en lambeaux, déchiquetés et ruinés. Ils ont toutefois la capacité mystique de se faire passer pour des mortels. On ne peut quasiment pas les différencier de leurs proies et ils sont capables de passer les tests techniques qui pourraient détecter des anomalies. Seules des facultés magiques peuvent révéler ce qu'ils sont réellement. Bien entendu, le chaos qui les suit pourrait aussi donner un indice sur leur présence.

Règles spéciales: toute personne vivant à proximité d'un n'athm (l'appartement mitoyen) doit réussir un test de Folie Moyen chaque semaine ou bien gagner 1 point de Folie. Toute personne qui est la victime désignée d'un n'athm doit réussir un test de Folie Ardu chaque jour ou gagner 1 point de Folie.

N'athm type

Allegiance: Disciples de l'Innommable

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,20 m à 1,80 m)

Attributs: Agilité 5, Force 7, Intellect 7, Perception 7, Présence 9, Ténacité 8

Attributs secondaires: Actions 1, Organe 12, Réflexes 6

Compétences: Criminalité: adepte (3), Éducation: novice (2), Furtivité: novice (2), Langues (2 ou 3 langues humaines): expert (4), Observation: adepte (3), Occultisme: adepte (3), Performance: expert (4), Recherche: novice (2), Savoir-faire: expert (4), Surveillance: Adepte (3), Survie: novice (2).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: novice (2), Tir: novice (2).

Armes: griffes (0) ou n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 12

Armure: 0/0

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 16

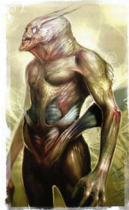
Tempérament: rusé et cruel.

Sens: Vision nocturne, scanner

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [18 km/h (27/6 mpt)]

PROFONDS

Véritables enfants de Dagon, les profonds sont les terribles choses qui vivent au fond des océans. Ils sont longtemps restés cachés aux yeux des hommes, dominant les calmes villages de pêcheurs et asservissant leurs femmes pour assurer leur reproduction. Il semble en effet que, bien que ces créatures soient tout à fait capables de procréer entre elles, la descendance d'une union avec un mortel crée un hybride qui arrive à maturité beaucoup plus rapidement. Cela ne nécessite plus que quelques décennies au lieu de plusieurs siècles. Grâce à ce procédé ils ont bâti une véritable armée de monstres.



La religion que les profonds ont autrefois créée pour qu'ils soient vénérés comme des dieux est désormais devenue une puissance mondiale. Ces créatures font preuve d'une intelligence diabolique et ils n'ont pas hésité à se servir des plus récentes avancées technologiques. Des hybrides partent en guerre à l'intérieur de puissants mechas tandis que les profonds ravagent les côtes engoncées dans des armures énergétiques conçues spécifiquement pour eux. Bien que leur mauvaise vue soit plus adaptée au combat rapproché, ils compensent cette faiblesse



par une férocité sans limites. Pour rendre les choses encore pire, de nombreux profonds sont des magiciens accomplis.

invasive, de traitement médicamenteux à base de nombreuses drogues et une technique très avancée de lavage de cerveau pour créer l'esclave parfait. Les vains sont des mortels qui ont été soumis au processus d'assimilation et font preuve d'une loyauté sans faille à l'égard de leurs maîtres migos. Ils conservent leurs souvenirs et la majorité de leur personnalité propre et on ne peut pas les différencier d'humains normaux sauf avec un examen approfondi et une encéphalographie. Malheureusement pour le NGP, le processus d'assimilation est encore tout à fait irréversible à ce jour.

En raison de leur nature amphibie et de leurs compétences magiques, on ne sait pas combien de profonds existent. On dit qu'ils peuvent vivre pendant des siècles voire des millénaires, si leur espérance de vie n'est pas interrompue prématurément de façon violente. Leurs villes sont impossibles à trouver par des moyens conventionnels. Aujourd'hui, une chose reste certaine : la mer leur appartient.

Profond type

Allegiance : Ordre Ésotérique de Dagon

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 1,60 m à 2,10 m)

Attributs : Agilité 7, Force 11, Intellect 8, Perception 7, Présence 6, Ténacité 9

Attributs secondaires : Actions 2, Orgone 13, Réflexes 7

Compétences : Athlétisme : expert (4), Éducation : novice (2),

Furtivité : adepte (3), Langue (r'lyehen) : expert (4),

Observation : étudiant (1), Occultisme : adepte (3), Survie : expert (4).

Compétences de combat : Armes de jet : adepte (3), Corps à corps : adepte (3), Esquive : novice (2), Mêlée : adepte (3), Tir : novice (2).

Armes : griffes (0), crocs (0) ou n'importe quelle arme de l'arsenal des profonds (cf. Chapitre huit).

Bonus de dégâts : +2

Vitalité : 15

Armure : 1/0

Régénération : 1 point

Facteur de Peur : 12

Tempérament : froid et calculateur.

Sens : détection thermique, Sens aiguë (ouïe), sonar, vision déficiente.

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [27 km/h (42/10 mpt)], distance de saut (double), vitesse sur mer [27 km/h (42/10 mpt)].

VAINS

Afin de régler le « problème humain » les migos ont mis au point un processus connu seulement sous le nom d'assimilation. Ce processus utilise une combinaison unique de manipulation neuro-

Au service des migos en tant qu'espions, soldats ou simple main-d'œuvre, les vains luttent fanatiquement contre toute atteinte à la supériorité incontestable des punaises. Ainsi les « assimilés » sont souvent des nouveaux commandants dans les forces armées des envahisseurs et les sorciers assimilés utilisent leurs puissantes capacités pour affaiblir le Nouveau Gouvernement Planétaire. La plupart des soldats du NGP ont du mal à tuer leurs semblables, en particulier lorsque ceux-ci n'ont pas choisi leur sort mais cela ne les empêche pas de le faire.

Règles spéciales : il existe autant de vains différents que de victimes au processus d'assimilation. Utilisez donc les statistiques appropriées pour tout type de profession. Les statistiques présentées ici sont celles d'un espion type. Comme pour les professions, le premier groupe de statistiques est valable pour les humains et le deuxième pour les nazzi.

Vain type

Allegiance : migos

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs : Agilité 6/7, Force 5/5, Intellect 7/7, Perception 8/8,

Présence 7/7, Ténacité 7/6

Attributs secondaires : Actions 1/1, Orgone 12/11, Réflexes 7/7

Compétences : Bureaucratie : adepte (3), Connaissance de la rue : adepte (3), Criminalité : adepte (3), Éducation : adepte (3), Embrouille : adepte (3), Intimidation : novice (2), Larcin : adepte (3), Observation : adepte (3), Performance : adepte (3), Persuader : adepte (3), Recherche : adepte (3), Savoir-faire : adepte (3).

Compétences de combat : Corps à corps : étudiant (1), Esquive : novice (2), Tir : novice (2).

Armes : n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts : 0

Vitalité : 11/10

Armure : n'importe quelle armure portée.

Facteur de Peur : aucun.

Tempérament : comme le mortel concerné.

Sens : normaux.

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [18 km/h (27/6 mpt)].

LES CULTISTES

Un cultiste est un mortel qui a choisi de servir les sombres puissances. Bien qu'il existe des cultistes indépendants, la plupart font partie des grands cultes principaux : les Enfants du Chaos, l'Ordre Ésotérique de Dagon, et les Disciples de l'Innommable.

Les Enfants du Chaos vénèrent Nyarlathotep et travaillent sans relâche pour comprendre les secrets de l'univers ce qui leur permettra un jour de libérer les Grands Anciens. Ils se cachent dans les masses de la société du NPG et plus particulièrement au sein de la corporation Chrysalis. La plupart des Enfants espèrent un jour subir le rituel de transfiguration et pouvoir ainsi renaître en tant que dhohanoides.

Serviteurs du plus surnois des Grands Anciens, les « dagoniens » révèrent les enfants de la mer. Beaucoup agissent en tant qu'espions ou pilotes de mechas pour le compte de l'Ordre Ésotérique de Dagon, mais la plupart aspirent à remplir une tâche bien plus importante : être choisi pour se reproduire avec les monstrueux profonds.

Les disciples de l'Ombre de la Mort, ou les Ombres de la Mort, ne représentent qu'une moitié de culte du Dieu Mort. Ce sont des ennemis malveillants et surnois qui corrompent et dégradent la société de l'intérieur. Les ombres attendent avec impatience le jour où les mortels ne seront plus guère que des animaux qui se contenteront de satisfaire le moindre de leurs plus bas instincts.

Les disciples du Typhon maraudeur, ou simplement le Typhon maraudeur, sont des fous cannibales génocidaires qui ont uni leurs forces avec des créatures impies pour « nettoyer » le monde des mortels. La plupart estiment que leur loyauté sans faille leur apportera la récompense ultime : la chance d'être transformé par le Dieu Mort lui-même. Pour l'instant, ils se contentent d'être des monstres parmi les mortels.

Les cultistes sont aussi divers que les masses dont ils sont issus. Cette partie donne les statistiques pour des adeptes typiques des cultes principaux mais n'hésitez pas à utiliser les statistiques d'autres professions pour créer un cultiste vraiment unique ! Comme toujours deux valeurs sont données, la première est valable pour les êtres humains et la seconde pour les nazdai.

Dagonien type (expert)

Allégeance : Ordre Ésotérique de Dagon

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs : Agilité 6/7, Force 6/5, Intellect 7/7, Perception 8/8,

Présence 8/8, Ténacité 6/6

Attributs secondaires : Actions 2/2, Orgone 11/11, Réflexes 7/7

Compétences : Athlétisme : adepte (3), Bureaucratie : adepte (3),

Connaissance de la rue : adepte (3), Criminalité : novice (2),

Embrouille : adepte (3), Furtivité : novice (2), Langue (r'lyeh) :

adepte (3), Médecine : étudiant (1), Observation : novice (2),

Occultisme : adepte (3), Performance : adepte (3), Persuader :

adepte (3), Surveillance : adepte (3).

MAGIE DES CULTISTES

Les cultes utilisent la magie à leur avantage et de nombreux adeptes sont des sorciers. Traditionnellement, ils ont un accès limité à quelques sorts que seuls les initiés connaissent. Voici quelques-uns de ces sorts ainsi que certains des outils magiques qu'ils sont susceptibles d'utiliser.

Les Enfants du Chaos

• Ce sont les seuls maîtres du rituel de transfiguration qui transforme les mortels en dhohanoides.

• Les sorciers au sein des Enfants du Chaos ont maîtrisé un rituel secret qui donne un vrai pouvoir de métamorphose, une chose inhabituelle dans la magie rituelle.

Dagoniens

• Les sorciers dagoniens possèdent un rituel qui harmonise une personne avec les champs magnétiques de la planète. Ils se sentent en harmonie avec le monde et peuvent le plus souvent sentir l'éternelle majesté des océans. Les dagoniens combinent ce rituel à des hallucinogènes pour permettre le lavage de cerveau des nouveaux adeptes ou pour calmer les récalcitrants à l'accouplement avec un profond.

• Ils ont également accès à un rituel de pacification qui instaure le calme dans un village ou un quartier, ce qui leur permet de maintenir les mortels dans un état second. Ils s'assurent ainsi que l'hystérie sera gardée à un niveau raisonnable lorsque les profonds ou les hybrides infiltreront les environs et prendront lentement possession de l'endroit.

Les Ombres de la Mort

• Ces cultistes fabriquent une forme magique particulière de la drogue Bliss (de l'extasy de dernière génération), qui transforme un simple contact en une sensation orgasmique. Cette drogue ravage l'esprit des utilisateurs et crée une forte dépendance mais il n'est pas possible de la différencier de la forme ordinaire du Bliss par des moyens conventionnels.

• Ils utilisent le rituel de l'ombre funeste afin de créer des cadavres d'esclaves sexuels parfaitement conservés pour combler les goûts des plus déviants et des plus blasés. Bien entendu, ils se chargent de fournir les cadavres eux-mêmes.

Les disciples du Typhon maraudeur

• Les sorciers du Typhon gardent secret un rituel qui leur permet d'influencer les conditions météorologiques. C'est pourquoi ils attaquent souvent durant les orages ou dans le brouillard.

• Ils ont maîtrisé l'art de l'invocation de masse : de grands groupes de sorciers et d'assistants qui sont en mesure d'invoquer un nombre important de créatures au cours de la même cérémonie et sont assemblés comme les travailleurs à la chaîne de jadis. Le personnel impliqué dans la préparation du rituel et l'invocation proprement dite effectue des « rotations de travail » de manière précise et ordonnée ce qui permet de contrôler l'écoulement du Ruach et garde les participants frais et dispos.

Compétences de combat: Corps à corps: novice (2), Esquive: novice (2), Tir: novice (2).

Armes: n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 11/10

Armure: n'importe quelle armure portée.

Facteur de Peur: 0

Tempérament: froid et manipulateur.

Sens: ceux d'un mortel.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [18 km/h (27/6 mpt)]

Disciple de l'Innommable type (expert)

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs: Agilité 9/9, Force 6/6, Intellect 5/6, Perception 9/9,

Présence 5/5, Ténacité 7/6

Attributs secondaires: Actions 3/3, Orgone 11/11, Réflexes 7/8

Compétences: Armurerie: adépte (3), Athlétisme: novice (2),

Démolition: novice (2), Furtivité: adépte (3), Intimidation:

adépte (3), Langue (r'lyehen): adépte (3), Liaisons: novice (2),

Médecine: étudiant (1), Observation: novice (2), Occultisme:

novice (2), Pilotage: novice (2), Survie: adépte (3).

Compétences de combat: Armes lourdes: adépte (3), Corps à

corps: adépte (3), Esquive: adépte (3), Mêlée: novice (2),

Tir: adépte (3).

Armes: n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 11

Armure: n'importe quelle armure portée.

Facteur de Peur: 0

Tempérament: haineux et sadique.

Sens: ceux d'un mortel.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [14 km/h (22/5 mpt)]

Disciples de l'Ombre de la Mort type (expert)

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Ombre de la Mort)

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs: Agilité 5/6, Force 5/5, Intellect 7/7, Perception 8/8,

Présence 10/9, Ténacité 6/6

Attributs secondaires: Actions 1/2, Orgone 11/11, Réflexes 6/7

Compétences: Affaires: adépte (3), Bureaucratie: adépte (3),

Connaissance de la rue: adépte (3), Éducation: adépte (3),

Embroûille: adépte (3), Intimidation: adépte (3), Larcin:

adépte (3), Observation: adépte (3), Performance: adépte (3),

Persuader: adépte (3), Savoir-faire: adépte (3), Séduction:

adépte (3).

Compétences de combat: Esquive: novice (2), Tir: novice (2).

Armes: n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 10

Armure: n'importe quelle armure portée.

Facteur de Peur: 0

Tempérament: séducteur et corrupteur.

Sens: ceux d'un mortel.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [14 km/h (22/5 mpt)].

Enfant du Chaos type (expert)

Allégeance: Enfants du Chaos

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs: Agilité 5/6, Force 6/6, Intellect 8/8, Perception 8/8,

Présence 9/9, Ténacité 6/5

Attributs secondaires: Actions 1/2, Orgone 12/11, Réflexes 7/7

Compétences: Affaires: adépte (3), Bureaucratie: adépte (3),

Connaissance de la rue: adépte (3), Éducation: adépte (3),

Embroûille: adépte (3), Informatique: novice (2), Intimidation:

adépte (3), Larcin: adépte (3), Observation: novice (2),

Persuader: adépte (3), Savoir-faire: adépte (3), Sécurité:

novice (2), Séduction: adépte (3).

Compétences de combat: Esquive: novice (2), Tir: novice (2).

Armes: n'importe quelle arme humaine.

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 10

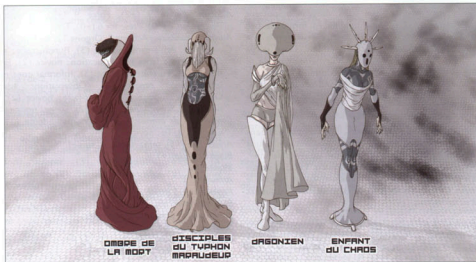
Armure: n'importe quelle armure portée.

Facteur de Peur: 0

Tempérament: sournois et charmeur.

Sens: ceux d'un mortel.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [14 km/h (22/5 mpt)].



OMBRE DE LA MORT

DISCIPLES DU TYPHON MARAUDEUR

JASONIEN

ENFANT DU CHAOS



DHOHANOÏDES

Il existe deux choses importantes à noter au sujet des dhoanoides. Premièrement, contrairement aux Tagers, ils peuvent choisir de ne métamorphoser que certaines parties de leurs corps au lieu d'effectuer une transformation générale. Ils ne laissent apparaître à chaque fois que des morceaux de leur «vraie» forme, des tentacules, une paire d'ailes ou bien encore d'immondes dents acérées comme des rasoirs. Le plus souvent, les dhoanoides utilisent ces transformations partielles par pur opportunisme en fonction des situations car s'ils en ont l'occasion ils préfèrent tout révéler, et à vrai dire, ils aiment ça. Deuxièmement, les dhoanoides peuvent encore apprendre à pratiquer la magie. Toutefois, ils sont généralement entraînés pour remplir d'autres rôles et on ne leur accorde que peu de temps pour étudier convenablement. Après tout, il existe d'autres personnes pour ce genre de chose.

DHOHANOÏDES

DUA-SANARI



Faisant partie des dhoanoides les plus communs, les dua-sanari sont des humanoïdes amphibiens qui ressemblent à des céphalopodes. Ce sont d'horribles créatures au corps caoutchouteux, lisses et glabres dont la partie inférieure de leur anatomie est une masse grouillante de tentacules tandis que leurs visages comportent une bouche en forme de bec et d'énormes yeux ronds qui ne cillent jamais. Leurs corps musclés leur permettent de se

mouvoir avec une égale facilité sur terre comme sous l'eau et tous sont capables de plonger à des profondeurs incroyables. Ce sont des êtres économes qui ne se déplacent que lorsque c'est nécessaire.

Extrêmement malveillants et calculateurs, ils se complaisent dans la douleur et la souffrance d'autrui et ne manquent jamais une occasion de faire de la vie d'autres personnes un véritable enfer, et ce même au sein de la corporation Chrysalis. Les dua-sanari répandent le mal et la misère autour d'eux simplement parce que cela les amuse. Ce sont des êtres complètement démoniaques et ils adorent ce qu'ils font.

La nature même d'un mortel est modifiée à jamais lorsqu'il devient un dhoanoides. Même quand il ressemble à un être humain normal, il existe toujours un détail pour trahir sa nouvelle

allégeance à des forces venues d'un autre monde. Les dua-sanari sont incroyablement flexibles au point de pouvoir se désarticuler de manière parfois grotesque. Ils ont également très peu ou pas de poils sur le corps et les hommes éprouvent des difficultés pour faire pousser une barbe ou une moustache.

Dua-sanaras type (expert)

Allégeance: Enfants du Chaos

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,80 m à 2,10 m)

Attributs: Agilité 9 (+2), Force 9 (+2), Intellect 6 (+0),

Perception 7 (+0), Présence 6 (+0), Ténacité 9 (+2)

Attributs secondaires: Actions 2, Orgone 12, Réflexes 7

Compétences: Athlétisme: adepte (3), Bureaucratie: novice (2),

Criminalité: adepte (3), Éducation: novice (2), Embrouille:

novice (2), Furtivité: adepte (3), Informatique: novice (2),

Intimidation: novice (2), Observation: adepte (3),

Occultisme: novice (2), Savoir-faire: novice (2), Sécurité:

novice (2), Surveillance: novice (2), Survie: novice (2).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive:

adepte (3), Tir: novice (2).

Armes: bec (+1), tentacules (+0, saisie).

Bonus de dégâts: +1

Vitalité: 14

Armure: 1/1

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 16

Tempérament: sans émotion et rusé.

Sens: sonar, vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [27 km/h (42/10 mpt)], vitesse sur mer [54 km/h (84/20 mpt)].

ELIB



Sortes de croisements malsains et contre-nature entre des amphibiens carnivores et des humanoïdes, les elib sont de féroces prédateurs. Leurs corps noirs et lisses sont parés d'un arsenal impressionnant. Leurs jambes puissantes sont idéales pour se rapprocher rapidement de leurs victimes avec une force brutale. D'énormes griffes rétractiles et une queue charnue balayent les airs avec une vigueur étonnante. Mais le plus effrayant reste peut-être

leur bouche surdimensionnée remplie de crocs et avec laquelle ils pourraient facilement avaler un enfant tout entier.

Les elib sont des êtres sanguinaires et meurtriers qui ne connaissent pas de plus grande joie que de détruire toute forme de vie. Les situations qui impliquent des elib tendent généralement à se terminer de la manière la plus sanglante qui soit et le nombre de pertes humaines est souvent très élevé. Ils sont indisciplinés, difficiles à contrôler et se transforment en véritables machines à tuer dès que l'occasion se présente.

Sous leur forme mortelle, les elib possèdent des jambes musclées et une bouche qui peut sembler un peu trop grande sur laquelle se dessine un sourire carnassier. Comme les dua-sanari, leur corps est complètement glabre et peu de mâles sont barbus ou moustachus.

Règles spéciales : un elib est capable d'avalier complètement un de ses adversaires. S'il bat un adversaire de plus de 15 points dans le cadre d'une attaque de morsure, il engloutit le malheureux. Seules les créatures de moins de 1,20 mètre peuvent être victimes de ce type d'attaque. Elles subissent alors 4 ds de dégâts à chaque tour qui ne peuvent être absorbés que par les armures magiques tandis qu'un puissant système digestif essaie de les broyer et de les réduire à l'état de pâte nutritive. Le seul moyen de sauver une victime engloutie par un elib consiste à tuer ce dernier ou à le faire vomir, une chose plus facile à dire qu'à faire.

Elib type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 2,10 m à 2,40 m)

Attributs : Agilité 10 (+3), Force 11 (+3), Intellect 5 (+0), Perception 7 (+1), Présence 7 (+0), Ténacité 10 (+3)

Attributs secondaires : Actions 2, Organe 12, Réflexes 7

Compétences : Athlétisme : expert (4), Bureaucratie : novice (2), Criminalité : adepte (3), Éducation : novice (2), Embrouille : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Intimidation : adepte (3), Observation : expert (4), Occultisme : novice (2), Savoir-faire : novice (2), Sécurité : novice (2), Survie : novice (2).

Compétences de combat : Corps à corps : expert (4), Esquive : adepte (3), Tir : novice (2).

Armes : serres (+1), morsure (+2, nécessite 2 actions), coup sauté (+2, nécessite 2 actions), engloutissement, coup de queue (+1).

Bonus de dégâts : +2

Vitalité : 15

Armure : 2/2

Régénération : 2 points

Facteur de Peur : 16

Tempérament : brutal et sanguinaire.

Sens : Sens aiguisés (goût, odorat), vision nocturne.

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [30 km/h (47/11 mpt)], distance de saut (double).

GELGORE



Ressemblant à de monstrueux reptiles, les gelgore sont agiles, rapides et meurtriers. Toutefois, ils ont plus de points en commun avec un cobra qu'avec un constrictor : ils possèdent des crocs empoisonnés. Le poison que ces créatures sécrètent est un puissant paralytique organique et ils sont capables de l'administrer autrement que par leur morsure. À l'aide de grosses gosses bulbeuses situées sur leur dos, les gelgore peuvent ainsi « cracher » des

aiguilles empoisonnées. En fait, ils peuvent en projeter un nombre si impressionnant qu'on pourrait les comparer à de véritables mitrailleuses mobiles. Les gelgore n'ont pas de jambes et glissent sur leur longue queue ophidienne et aucun obstacle mis à part le plus lisse ne peut les arrêter. Ils sont de plus capables de se déboîter la mâchoire ce qui leur permet de mordre même le plus imposant des adversaires. Afin de cracher leurs aiguilles, les cous des gelgore sont exceptionnellement flexibles : ils peuvent presque tourner la tête à 360°. Combiné à leur vitesse de serpent, cela leur permet de prendre presque tout le monde pour cible.

Les gelgore sont des créatures méticuleuses. Ils pensent et agissent extrêmement rapidement, se déplaçant et frappant avec une précision chirurgicale. Leur apparence d'êtres à sang froid trahit également le fait qu'ils ne font quasiment jamais preuve de la moindre émotion. Ils sont froidement efficaces et ne perdent pas de temps lorsqu'ils accomplissent une tâche.

Dans leur forme mortelle, les gelgore sont minces et gracieux, mais leurs mouvements trahissent leur nature prédatrice. Peu importe la couleur naturelle que leurs yeux peuvent avoir, ils seront toujours un peu injectés de sang, assez en tous les cas pour énerver la plupart des gens de manière inconsciente.

Règles spéciales : les gelgore peuvent tirer un nombre d'aiguilles pratiquement infini car leur organisme crée ces aiguilles aussi vite qu'elles sont utilisées. Cependant, pour chaque tour où un gelgore tire en rafale automatique, il doit passer un tour à tirer en coup par coup. Toutefois, il peut effectuer jusqu'à un maximum de quatre tours d'affilée en mode automatique suivis de quatre tours en coup par coup.

En outre, les aiguilles tirées par les gelgore sont recouvertes d'un poison organique paralytique. Ce poison exige que l'aiguille inflige au moins un point de dégât à la Vitalité de la cible pour être administré. Quiconque est touché par le poison doit réussir un test de Ténacité Ardu. Si ce test est un échec, la victime perd 2 actions par

tour pour une durée de 1d10 minutes. Cela peut effectivement réduire les actions d'un personnage à zéro. N'effectuez qu'un seul test par touche, l'effet des aiguilles n'est pas cumulatif. Une cible peut tout de même être de nouveau affectée au tour suivant son rétablissement depuis la dernière injection.

Georgie type (expert)

Allégeance: Enfants du Chaos

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs: Agilité 10 (+3), Force 5 (+0), Intellect 7 (+0),

Perception 12 (+4), Présence 6 (+0), Ténacité 8 (+2)

Attributs secondaires: Actions 3, Orgone 12, Réflexes 9

Compétences: Athlétisme: expert (4), Bureaucratie: novice (2),

Criminalité: adepte (3), Éducation: novice (2), Embrouille:

novice (2), Furtivité: adepte (3), Informatique: novice (2),

Intimidation: novice (2), Observation: adepte (3), Occultisme:

novice (2), Savoir-faire: novice (2), Survie: novice (2).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive:

expert (4), Tir: expert (4).

Armes: griffes (+0), morsure (+0, poison).

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 11

Armure: 0/0

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 16

Tempérament: méticuleux et patient.

Sens: détection thermique, Sens aiguisés (goût, odorat), vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [72 km/h (111/27 mpt)], escalade [43 km/h (67/15 mpt)].

THOG-MANNA



Les plus étranges de tous les dhohanoïdes, les thog-manna n'ont littéralement aucune forme définie. Leur « corps » infiniment flexible peut se fondre dans les moindres fissures, s'accrocher à la plus lisse des surfaces et se faufiler silencieusement à travers n'importe quel type de terrain. Ce sont simplement d'énormes masses noires en mouvement et il n'existe rien de reconnaissable dans le flux hideux de leur forme, même pas d'yeux. Ils sont cepen-

dant capables de modifier cette masse dans des formes familières et peuvent ainsi prendre l'apparence de n'importe quelle personne et imiter de nombreuses autres formes de vie.

Ce sont des êtres égocentriques malveillants qui croient que leur étrange forme muable à volonté est un signe de leur supériorité sur les autres dhohanoïdes et sur toutes les autres formes de vie en général. Toutefois, les thog-manna ne ressentent en aucune façon ce qui pourrait être considéré comme des émotions humaines. Ce sont des êtres surnaturels maléfiques sans âge et ils jouent leur rôle à la perfection.

Sous leur forme mortelle, les thog-manna se meuvent d'une manière désarticulée parfois grotesque, presque comme s'ils n'avaient pas d'os. Quand ils se déplacent, il est plus précis

de dire qu'ils s'écoulent d'un endroit à l'autre plutôt qu'impliquer une quelconque forme de marche à pied. Toute personne capable d'un tant soit peu d'empathie peut rapidement se rendre compte qu'en ce qui concerne les thog-manna, les sentiments n'ont pas de raison d'être. En fait, les émotions connues n'existent tout simplement pas en eux et ils ne sont pas capables d'en faire la moindre démonstration.

Règles spéciales: les thog-manna ne possèdent pas de structure interne solide, donc il est presque impossible de les écraser et ils peuvent se rendre suffisamment plats pour passer à travers les fissures les plus petites. En outre, ils maintiennent une température corporelle qui égale celle de leur environnement afin de ne pas apparaître sur les capteurs thermiques. Cette absence de forme leur permet également d'étouffer leurs adversaires. Traitez les attaques d'étouffement comme des attaques de saisie: constriction, mis à part que la victime souffre de 2 autres dés de dégâts chaque tour d'étouffement (une fois que l'air vient à manquer).

Même sous leur forme mortelle, les thog-manna sont des changeformes et peuvent modifier leur apparence à volonté. Ils peuvent ainsi prendre l'apparence de n'importe quel être vivant avec une variation de deux fois et demie leur taille (en plus ou en moins grand), bien que leur compétence Performance indiquera si leur imitation est convaincante ou pas. Toutefois, bien qu'ils gagnent effectivement les armes naturelles de créature dont ils usurpent l'identité, ils ne gagnent aucune de ses capacités spéciales. Ils peuvent aussi imiter des personnes spécifiques, mais là encore leur compétence Performance sera utilisée pour évaluer leur succès.

Thog-manna type (expert)

Allégeance: Enfants du Chaos

Échelle: Vitalité

Taille: moyenne (de 1,80 m à 2,10 m)

Attributs: Agilité 12 (+4), Force 7 (+1), Intellect 7 (+0),

Perception 10 (+3), Présence 7 (+1), Ténacité 8 (+2)

Attributs secondaires: Actions 3, Orgone 12, Réflexes 9

Compétences: Athlétisme: adepte (3), Criminalité: adepte (3),

Éducation: novice (2), Furtivité: maître (5), Informatique:

novice (2), Intimidation: adepte (3), Observation: adepte (3),

Occultisme: novice (2), Performance: adepte (3), Savoir-

faire: adepte (3), Surveillance: novice (2).

Compétences de combat: Corps à corps: expert (4), Esquive:

adepte (3), Tir: novice (2).

Armes: pseudopode (+1), étouffement (+0, nécessite 2 actions).

Bonus de dégâts: 0

Vitalité: 12

Armure: 1/1

Régénération: 2 points

Facteur de Peur: 16

Tempérament: sans émotion et sorniois.

Sens: rayon X, scanner, vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [54 km/h (84/20 mpt)], escalade (même sur les surfaces lisses) [27 km/h (42/10 mpt)].

VRYKOLS

Parmi les rares dhohanoïdes à avoir des ailes, les vrykols occupent une place particulière au sein de la corporation Chrysalis. Ils ressemblent à une sorte d'insecte extraterrestre avec des ailes membraneuses complètement noires. Ils se déplacent rapidement



d'une manière presque frénétique et leur carapace chitineuse rouge et noire semble constamment en agitation. Ils possèdent huit yeux combinés à plusieurs rangées d'antennes segmentées de manière à ce qu'aucun détail ne leur échappe. Leur bouche vorace garnie de lames acérées et de deux paires de mandibules les rend capables de se défendre efficacement si nécessaire.

Pourtant, «distract» serait l'adjectif qui qualifierait le mieux le tempérament des vrykols. Bien que l'observateur non averti puisse croire qu'ils souffrent d'une sorte de trouble de l'attention particulièrement sévère, les vrykols absorbent tout simplement tous les détails de leur environnement. Ils sont constamment en train d'évaluer leur environnement et leurs cerveaux surnaturels leur permettent d'être réellement «multitâches». Curieusement, il semblerait que ce flux incessant d'informations sensorielles rende les vrykols particulièrement confus lorsqu'il s'agit de leurs propres émotions. Ils semblent en effet agir plus en tenant compte de leurs instincts ou de manière appropriés aux circonstances que par un effort de volonté conscient.

Sous leur forme mortelle, les vrykols bougent rapidement, de façon irrégulière et frénétique. Leurs yeux sont toujours en mouvement et il semble qu'ils ne puissent pas accorder leur attention à chaque chose plus de quelques secondes.

Règles spéciales : les vrykols peuvent vraiment être multitâches. Ils peuvent, sans pénalité d'actions multiples, entreprendre une action physique et une action mentale au cours du même tour.

Vrykol type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos

Échelle : Vitalité

Taille : moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)

Attributs : Agilité 12 (+4), Force 5 (+0), Intellect 7 (+0),

Perception 12 (+4), Présence 6 (+0), Ténacité 8 (+2)

Attributs secondaires : Actions 3, Organe 12, Réflexes 10

Compétences : Athlétisme : expert (4), Criminalité : adepte (3), Éducation : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Observation : maître (5), Occultisme : novice (2), Recherche : adepte (3), Savoir-faire : novice (2), Sécurité : novice (2), Surveillance : novice (2), Survie : novice (2).

Compétences de combat : Corps à corps : adepte (3), Esquive : expert (4), Tir : novice (2).

Armes : pinces acérées (+1), mandibules (+1).

Bonus de dégâts : 0

Vitalité : 11

Armure : 1/1

Régénération : 1 point

Facteur de Peur : 16

Tempérament : frénétique et perspicace.

Sens : détection thermique, Sens aiguisés (goût, odorat, ouïe, toucher), transmissions audio, vision nocturne.

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [24 km/h (37/9 mpt)], escalade (même sur les surfaces lisses) [24 km/h (37/9 mpt)], vitesse en vol [96 km/h (148/36 mpt)].

ZABUTH



Pour dire les choses simplement, les zabuth sont des bouchers sanguinaires. Ils figurent parmi les dhohanoides les plus craint et pour une bonne raison. Le plus petit d'entre eux mesure presque trois mètres et est capable de projeter la plupart des voitures sans faire le moindre effort. Cependant, leur taille n'est qu'une partie du problème. Les épaisses griffes barbelées qui terminent leurs doigts peuvent déchiqueter la chair de tout malchanceux qui croiserait leur chemin. Ils possèdent également une longue queue caudale terminée par des pointes acérées. Leur mâchoire énorme conçue pour broyer n'importe quel matériau comporte trois rangées de dents semblables à celles d'un requin. Cependant, le plus terrifiant dans cet arsenal de cauchemar est certainement leur œil rougeoyant qui ne cille jamais. Ce dernier peut projeter des rayons d'énergies arcaniques capables de traverser le plus épais des murs de béton.

Leur chemin. Ils possèdent également une longue queue caudale terminée par des pointes acérées. Leur mâchoire énorme conçue pour broyer n'importe quel matériau comporte trois rangées de dents semblables à celles d'un requin. Cependant, le plus terrifiant dans cet arsenal de cauchemar est certainement leur œil rougeoyant qui ne cille jamais. Ce dernier peut projeter des rayons d'énergies arcaniques capables de traverser le plus épais des murs de béton.

Les zabuth sont arrogants car ils savent que peu de choses peuvent leur résister. Incidemment, ils ne connaissent pas la peur car ils sont la peur. Ils se contentent d'obéir à leurs maîtres au sein de la corporation Chrysalis et c'est à peu près tout. Ils traitent tous ceux qu'ils considèrent comme étant plus faibles qu'eux avec cruauté et dédain (ce qui inclut la majorité des autres créatures). Toutefois, quoiqu'on démontre une force et une valeur certaines gagnent une forme de respect que les zabuth accordent cependant à contrecoeur.

Sous leur forme mortelle, les zabuth développent des oreilles pointues en forme de cônes. Bien que la pilosité sur les autres parties de leur corps ne soit pas affectée, ils possèdent une épaisse chevelure lustrée et les hommes ont souvent des barbes très fournies.

Zabuth type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos

Échelle : Vitalité

Taille : grande (de 2,70 m à 3,50 m)

Attributs : Agilité 9 (+3), Force 14 (+4), Intellect 5 (+0),

Perception 8 (+2), Présence 7 (+1), Ténacité 11 (+4)

Attributs secondaires : Actions 2, Organe 13, Réflexes 7

Compétences : Athlétisme : adepte (3), Bureaucratie : novice (2), Criminalité : adepte (3), Éducation : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Intimidation : expert (4), Observation : adepte (3), Occultisme : novice (2), Savoir-faire : novice (2), Survie : novice (2).

Compétences de combat : Corps à corps : maître (5), Esquive : adepte (3), Tir : expert (4).

Armes : morsure (+3, nécessite 2 actions), griffes (+2), queue (+2), Regard brûlant : portée 25/60/170 m ; dégâts +4 ; AT 1.

Bonus de dégâts : +4

Vitalité : 17

Armure : 2/2

Régénération : 3 points

Facteur de Peur : 16

Tempérament : rusé et cruel.

Sens : détection thermique, sens aiguisé (ouïe), sonar, vision nocturne.

Mouvement et vitesse : vitesse au sol [37 km/h (57/13 mpt)]



BÊTES

BHOLES



Les créatures qui sont uniquement connues sous le nom de bholes sont peut-être les êtres organiques les plus énormes actuellement présents sur la planète. En fait, il serait plus juste de dire sous la terre car ce sont en réalité de gigantesques vers mesurant plus de cinquante mètres de long pour dix mètres de diamètre en moyenne. Ils ressentent les vibrations environnantes et attaquent toute créature de taille significative qui passe à leur portée. Leur gueule large de près de neuf mètres peut engloûtir la plupart des mechas sans aucun problème. Heureusement fort peu communes, ces créatures à peine intelligentes ne laissent dans leur sillage que ruines et désolation.

On pourrait raisonnablement penser qu'un énorme ver vorace d'une taille aussi gigantesque puisse avoir des difficultés pour échapper à la détection et à l'extermination. Les occultistes érudits soupçonnent en fait que les bholes n'ont pas toujours existé sur la terre et postulent que le Dieu Mort lui-même les a amenés ici à travers l'espace et le temps.

Les bholes sont facilement détectés par les moniteurs sismiques mais ils sont assez intelligents pour rester tranquillement dans leur coin et attendre patiemment les prochaines opportunités. S'ils parviennent à se frayer un chemin jusqu'au cœur des villes, leur force énorme et leur taille plus que gigantesque leur

permettent de raser les bâtiments et de transformer une cité jadis florissante en un immense tas de cendres. Ce qui rend les bholes encore plus terrifiants, ce sont les sécrétions corrosives qui recouvrent entièrement leur corps: tout ce qui entre en contact avec un bhole sera réduit en cendres fumantes.

Règles spéciales: tout ce qui touche la peau corrosive d'un bhole subit immédiatement 4 dés de dégâts d'Intégrité. Ces dégâts peuvent être réduits par les armures, utilisez le niveau de résistance aux chocs. En outre, un bhole est capable d'engloûtir une cible en entier. Si un bhole bat un adversaire de plus de 15 points lors d'un jet d'attaque, il parvient à engloûtir ce dernier et il faudrait un miracle pour que celui-ci survive. Considérez qu'une victime engloûtie n'en a plus que pour 2 ou 3 tours à vivre...

Bhole type

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Intégrité

Taille: gigantesque (46 m)

Attributs: Agilité 6, Force 35, Intellect 1, Perception 7, Présence 8, Ténacité 10

Attributs secondaires: Actions 1, Orgone 10, Réflexes 4

Compétences: Observation: adepte (3), Survie: expert (4).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: novice (2).

Armes: coup écrasant (+6), engloûtissement.

Bonus de dégâts: +10

Intégrité: 100

Armure: 2/2

Facteur de Peur: 22

Tempérament: stupide mais vorace.

Sens: aveugle, sens aiguisés (goût, odorat, ouïe, toucher), systèmes longue portée, transmissions audio.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol (en rampant) [43 km/h (67/115 mpt)], vitesse sous terre (en creusant) [30 km/h (47/111 mpt)].

CHIRACHNIDES



Cachées au plus profond des forêts primitives du monde, les chirachnides attendent leur heure. Bien qu'il semble au premier abord qu'il ne s'agit là que de simples araignées géantes, il devient rapidement évident qu'elles sont bien plus que cela. Peut-être à cause de leurs nombreuses pattes composées chacune de trop de segments. Peut-être à cause

de la manipulation fine que leur permettent ces bras situés de chaque côté du corps ou peut-être encore à cause de leur tête recouverte d'innombrables paires d'yeux et de leur gueule garnie de crocs acérés.

Au lieu de traquer leurs proies ou de tisser des toiles, les chirachnides utilisent des illusions pour confondre et attirer leurs victimes. Ces monstres peuvent projeter des illusions audiovisuelles réalistes dont la taille peut aller jusqu'à 6 mètres. Il existe même des histoires qui indiquent que certaines chirachnides seraient si habiles qu'elles pourraient imiter des individus particuliers ou même des phénomènes naturels comme des incendies. Une fois la proie à leur portée, le problème est réglé en quelques secondes. La chirachnide fourre sa victime tout entière dans son énorme bouche et la digère lentement alors qu'elle est encore vivante.

Attirées hors de leur habitat naturel par la Guerre des éons, les chirachnides sont souvent employées en tant que chasseurs par les Disciples de l'Innommable. Certaines chirachnides sont suffisamment audacieuses pour se cacher au sein même des villes du NGP et d'autres encore ont élu domicile dans les arcolgies où elles se repaissent des imprudents.

Règles spéciales: voir à travers l'illusion d'une chirachnide nécessite un test opposé entre la compétence Performance de la créature et la compétence Observation du spectateur. Dans la plupart des cas, un indice est tout d'abord nécessaire pour douter de l'illusion, notamment l'absence de contenance physique, de chaleur ou d'odeurs.

Chirachnide type

Allégeance: Disciples de l'Innommable

Échelle: Intégrité

Taille: moyenne (de 6 m à 7,5 m)

Attributs: Agilité 11, Force 5, Intellet 8, Perception 8, Présence 6, Ténacité 6

Attributs secondaires: Actions 3, Orgone 12, Réflexes 9

Compétences: Athlétisme: expert (4), Furtivité: adepte (3), Observation: novice (2), Performance: expert (4), Survie: expert (4)

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: novice (2)

Armes: serres (1)

Bonus de dégâts: 0

Intégrité: 10

Armure: 1/1

Facteur de Peur: 16

Tempérament: sournois et patient.

Sens: normaux.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [24 km/h (37/9 mpt)], escalade (même sur les surfaces lisses) [14 km/h (22/5 mpt)].

ENGANCES



Les véritables enfants de R'lyeh, les engances sont des créatures terrifiantes à contempler. Le peu d'engances qui existaient dans notre monde avant la Guerre des éons se cachait sous les océans, au fond de noires cités perdues au plus profond des crevasses sous-marines. Bien qu'ils aient recherché leur cité perdue de R'lyeh depuis des millénaires, leurs efforts sont restés vains tandis que leur race succombait lentement à la torpeur des siècles. Ils ont patiemment attendu que leur temps vienne et aujourd'hui, il semble que cela soit le cas.

Les engances sont terriblement intelligentes et sont peut-être les créatures les plus malicieuses et les plus diaboliques à avoir jamais foulé le sol de cette planète depuis des millénaires. Elles sont le mal personifié. Alors qu'elles sont actuellement toujours en quête de la cité engloutie de R'lyeh afin de réveiller leur dieu endormi, personne ne peut réellement savoir quels plans terribles elles projettent pour le reste du monde une fois leur objectif accompli. Avec la puissance de l'Ordre Ésotérique de Dagon à leur disposition, le génocide n'est forcément pas loin derrière.

Elles sont les créatures les plus dangereuses à évoluer actuellement sur Terre. Aussi à l'aise sur terre que sous la mer ou dans les airs, les engances sont même capables de voler à travers le vide de l'espace. Ce sont des ennemis intelligents, qui n'engagent le combat que lorsqu'elles sont sûres de le remporter et évitent en général de fournir des efforts qui ne sont pas nécessaires. Mais le pire reste peut-être le fait qu'ils comptent parmi les sorciers les plus accomplis sur Terre et sont pratiquement toujours sous la protection de glyphes mystiques ou porteurs d'objets magiques aux propriétés dépassant l'entendement.

Engance type

Allégeance: Ordre Ésotérique de Dagon

Échelle: Intégrité

Taille: moyenne (de 6 m à 9 m)

Attributs: Agilité 10, Force 11, Intellet 10, Perception 9, Présence 11, Ténacité 10

Attributs secondaires: Actions 3, Orgone 15, Réflexes 9

Compétences: Athlétisme: adepte (3), Éducation: maître (5), Furtivité: adepte (3), Langue (aklo): expert (4), Langue

(r'lyehen): expert (4), Langue (tsath-yo): expert (4), Langues (une demi-douzaine de langues humaines): adepte (3), Observation: novice (2), Occultisme: maître (5), Survie: adepte (3).

Compétences de combat: Armes de jet: adepte (3), Corps à corps: expert (4), Esquive: expert (4), Mêlée: adepte (3).

Armes: griffes (+1), tentacules (+1, saisie).

Bonus de dégâts: +2

Intégrité: 20

Armure: 3/3

Régénération: 2 points

Facteur de Peur: 22

Tempérament: rusé et manipulateur.

Sens: Sens aiguisés (ouïe, toucher), sonar, vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [30 km/h (47/11 mpt)], vitesse en vol [96 km/h (148/36 mpt)], vitesse sur mer [72 km/h (111/27 mpt)].

HORREURS AMPHIGOURIQUES



Créatures bâtarde issues de la sorcellerie, les horreurs amphigouriques sont cauchemardesques. Leur masse horrible composée d'yeux, de bouches et de dents, et parfois même uniquement de visages, provoque instantanément la folie et il est impensable de savoir que ces créatures ont été autrefois humaines. Les occultistes érudits parlent d'un long rituel oublié dont la magie permet de combiner les corps et les esprits d'une

dizaine d'âmes tourmentées. Ces malheureux étaient solennellement torturés à mort au cours de longues journées de terribles rituels magiques et de la ruine de leurs esprits et de leurs formes naissaient une horreur amphigourique.

Comme beaucoup de choses qui touchent à l'inconnu, celles-ci ne se déroulent jamais comme prévu. Les sorciers qui ont créé ces horreurs ont pour la plupart été tués par leurs créations qui se sont alors enfuies à travers le monde. Comme leur nombre a augmenté depuis la disparition supposée des rituels nécessaires à leur création, on peut supposer que les horreurs amphigouriques peuvent désormais procréer par elles-mêmes.

Les horreurs amphigouriques sont les chiens de chasse du Typhon maraudeur. Elles sont douées d'une étonnante capacité de pistage des proies, même si elles restent difficiles à contrôler une fois qu'elles ont reniflé une trace. L'odeur de leur proie les excite et elles commencent à bégayer de manière incontrôlable, allant même jusqu'à hurler des propos incohérents. Cette attitude explique l'origine de leur nom. Cette cacophonie est l'un des sons les plus terrifiants qui existent, capable d'effrayer même les plus endurcis.

Horreur amphigourique type

Allégeance: Disciples de l'Innommable

Échelle: Intégrité

Taille: petite (de 3 m à 4,5 m)

Attributs: Agilité 7, Force 6, Intellect 3, Perception 11, Présence 7, Ténacité 10

Attributs secondaires: Actions 3, Organe 11, Réflexes 7

Compétences: Furtivité: adepte (3), Observation: maître (5), Survie: maître (5).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3).

Armes: morsure (+2) (nécessite 2 actions), empallement (+1).

Bonus de dégâts: 0

Intégrité: 13

Armure: 1/1

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 16 (22 lorsqu'elles « bégayent »)

Tempérament: dément et sanguinaire.

Sens: Sens aiguisés (goût, odorat, ouïe, vue), sonar.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [37 km/h (57/13 mpt)].

GUGS



Les gugs sont des monstres hideux issus des légendes d'autrefois. Les anciennes écritures occultes laissent entendre que ces créatures ont été exilées au-delà de notre dimension pour les atrocités qu'elles avaient commises dans le royaume des mortels. La nature exacte de leurs méfaits reste un mystère, mais à présent elles sont revenues de leur sombre retraite du fond de l'espace. Une puissance dans la Guerre des éons les a à nouveau appelés sur la planète

pour ravager et détruire comme lors des anciens temps.

L'apparence même d'un gug suffit à effrayer même le plus vaillant des guerriers. Leurs énormes « bras » musclés se terminent en de massives pattes griffues. Une bouche verticale gigantesque remplie de dents acérées leur fend le visage. Un croisement surnaturel entre un gorille et un grizzly, personne n'est à même de soupçonner l'intelligence sauvage que ces créatures dissimulent.

Les gugs sont loin d'être stupides. Ils possèdent un langage et une société propre, mais aucun mortel ne sait grand-chose à ce sujet. Toutefois, ils ont entièrement voué leurs esprits à l'obscurité éternelle, ne se souciant que de mort, de destruction et de la création d'un monde terrifiant modelé pour des dieux étranges.

Gug type

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Intégrité

Taille: moyenne (de 6 m à 7,5 m)

Attributs: Agilité 7, Force 8, Intellect 6, Perception 6, Présence 7, Ténacité 8

Attributs secondaires: Actions 1, Organe 11, Réflexes 6

Compétences: Athlétisme: novice (2), Éducation: adepte (3), Langue (r'lyehen): adepte (3), Langue (tsath-yo): adepte (3), Observation: novice (2), Occultisme: expert (4), Survie: adepte (3).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3).

Armes: griffes (+2), morsure (+1).

Bonus de dégâts: +1

Intégrité: 18

Armure: 1/0

Facteur de Peur: 16

Tempérament: sauvage et destructeur.

Sens: normaux.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [21 km/h (32/8 mpt)].

SHABUS MORGOS



La créature affreuse connue sous le nom shabus morgo est une chose autrefois reléguée aux zones désaffectées par l'humanité. Son étrange physiologie lui permet de survivre dans pratiquement tous les environnements, y compris les toundras gelées ou le plus profond des déserts. Les shabus morgos peuvent survivre des mois sans eau ni nourriture, mais ils préfèrent se repaître de chair fraîche aussi souvent que possible.

Comme les requins, les shabus morgos sont grands, forts, stupides et uniquement motivés par la nécessité de survivre et le besoin de procréer. Beaucoup sont «apprises» et utilisés comme troupes de choc par le Typhon maraudeur. Malheureusement pour le Nouveau

Gouvernement Planétaire, ils sont nombreux et se reproduisent rapidement. Ceux qui sont livrés à eux-mêmes rôdent tout simplement dans la campagne en dévorant tout ce qui a le malheur de croiser leur chemin.

Puisque peu de sources font état de la présence de shabus morgos à travers l'histoire, les occultistes érudits soupçonnent que ces créatures existaient dans un état d'hibernation depuis une époque révolue ou bien qu'ils ont été récemment introduits sur cette planète. Bien que cela restera probablement une énigme pour les mortels, ces créatures demeurent une menace régulière et dangereuse dans la Guerre des éons.

Shabus morgo type

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Intégrité

Taille: petite (de 4,5 m à 6 m)

Attributs: Agilité 7, Force 10, Intellect 3, Perception 6, Présence 5, Ténacité 12

Attributs secondaires: Actions 1, Organe 12, Réflexes 5

Compétences: Observation: novice (2), Survie: expert (4).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3).

Armes: morsure (+1), griffes (+2).

Bonus de dégâts: +2

Intégrité: 16

Armure: 2/2

Régénération: 1 point

Facteur de Peur: 16

Tempérament: stupide et méchant.

Sens: Sens aiguisé (odorat), vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [24 km/h (37/9 mpt)], distance de saut (double).

SHANTAKS



Venus des lieux interdits d'Asie centrale, les shantaks sont de grands oiseaux reptiliens couverts d'écailles brillantes et dont le cri affreux suffit à faire perdre la raison. Ils volent à l'aide de leurs énormes ailes de chauve-souris, descendant du ciel à une vitesse vertigineuse pour attraper leurs proies avec leurs griffes ou bien les trancher en deux grâce à leurs dents pointues. Bien qu'ils soient normalement des prédateurs solitaires, les puissances au service du Dieu Mort les ont formés à devenir leur contingent aérien dans cette guerre génocidaire.

Livrés à eux-mêmes, les shantaks nichent dans des cavernes à flanc de montagne ou dans les zones fortement boisées. Ils sont capables de survivre sous n'importe quel climat (même le vide de l'espace), mais il leur faut leur poids en viande fraîche tous les jours. Bien qu'ils ne soient pas particulièrement intelligents, ces créatures attirent les proies peu méfiantes grâce à leur capacité à imiter d'autres animaux, un peu à la manière des oiseaux de Maina. Toutefois, les shantaks sont loin d'être patients et attaquent féroceement si leur proie potentielle tarde à se montrer.

Les shantaks progressent en même temps que les forces de destruction du Typhon maraudeur. Ce sont des créatures de carnage qui ne vivent que pour la violence et la mort, un état de fait qui plaît beaucoup aux disciples du Typhon maraudeur.

Règles spéciales: se rendre compte de la supercherie d'un shantak nécessite un test opposant la compétence Observation de la victime à la compétence Performance de la créature.

Shantak type

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Intégrité

Taille: moyenne (7,5 m)

Attributs: Agilité 8, Force 11, Intellect 2, Perception 6, Présence 7, Ténacité 10

Attributs secondaires: Actions 2, Organe 11, Réflexes 5

Compétences: Athlétisme: expert (4), Éducation: expert (4),

Furtivité: maître (2), Observation: novice (2), Performance:

adepte (3), Survie: adepte (3).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3).

Armes: serres (0), mandibules (+1) (nécessite 2 actions).

Bonus de dégâts: +2

Intégrité: 15

Armure: 2/2

Facteur de Peur: 16

Tempérament: sournois et agressif.

Sens: Sens aiguisé (vue), transmissions audio, vision nocturne.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [14 km/h (22/5 mpt)], vitesse en vol [96 km/h (148/36 mpt)].

TAPHOPHILES



D'immenses bêtes amenées sur ce plan d'existence par les sorciers à moitié déments du Typhon maraudeur, les taphophiles (ou « choses des tombes ») sont encore une autre de ces choses qui ne devraient pas exister. Ces hideux insectes extraterrestres dévorent tout ce qui tombe entre leurs griffes malsaines. Contrairement à beaucoup de monstres dans la Guerre des éons, les taphophiles sont très rusés et chassent en meute d'une douzaine d'individus.

La manière dont les taphophiles se reproduisent est particulièrement répugnante. Attirés par l'odeur de la guerre, des charniers et des cimetières, ils rassemblent d'énormes piles de cadavres et pondent leurs œufs à l'intérieur. Des larves grouillantes se développent alors à l'intérieur des cadavres en décomposition, se régaland de chair morte jusqu'à leur éclosion où ils combattent alors avec leurs frères et sœurs. Ils se dévorent ensuite les uns les autres jusqu'à ce que seuls les plus forts survivent. Ces derniers forment alors des cocons et se métamorphosent en taphophiles adultes en quelques semaines.

Heureusement, les taphophiles sont des créatures exclusivement nocturnes. Quelque chose dans leur nature extradimensionnelle les conduit à se décomposer rapidement à la lumière du soleil, ne laissant qu'une forme desséchée en quelques minutes. Toutefois, la vitesse à laquelle ils se reproduisent et leur habileté en tant que prédateurs naturels ne leur laissent que peu de réconfort.

Taphophile type

Allégeance: Disciples de l'Innommable (Typhon maraudeur)

Échelle: Intégrité

Taille: petite (de 4,5 m à 6 m)

Attributs: Agilité 9, Force 9, Intellect 5, Perception 7, Présence 6, Ténacité 9

Attributs secondaires: Actions 2, Orgone 12, Réflexes 7

Compétences: Athlétisme: expert (4), Éducation: novice (2),

Furtivité: expert (4), Observation: expert (4), Occultisme: novice (2), Survie: adepte (3).

Compétences de combat: Corps à corps: adepte (3), Esquive: adepte (3).

Armes: griffes (+1), dard (+2) (nécessite 2 actions).

Bonus de dégâts: +1

Intégrité: 14

Armure: 1/1

Facteur de Peur: 16

Tempérament: haineux et impulsif.

Sens: aveugle; Sens aiguisés (ouïe, toucher), sonar.

Mouvement et vitesse: vitesse au sol [54 km/h (84/20 mpt)], escalade (même sur les surfaces lisses) [54 km/h (84/20 mpt)], distance de saut (double).



LES ALLÉGEANCES DES HORRIBLES CHOSES

Voici une liste des diverses sectes ou factions qui servent les différents monstres présentés dans ce chapitre.

Les Enfants du Chaos

- Bakhi
- Décharnés
- Dua-sanari
- Elib
- Gelgore
- Thog-manna
- Vrykols
- Zabuth
- Bholes
- Chirachnides
- Décharnés
- Epouvanteurs
- Gugs
- Horreurs amphi-gouriques
- N'athm
- Shabus morgos
- Shantaks
- Taphophiles

Les disciples de l'Ombre de la Mort

- Bakhi
- Chirachnides
- Décharnés
- Horreurs amphi-gouriques
- N'athm

Les disciples du Typhon maraudeur

- Bakhi

L'Ordre Ésotérique du Dagon

- Engaences
- Hybrides
- Profonds

Les migos

- Migos
- Vains

À L'ATTENTION DES NARRATEURS

Les créatures surnaturelles font partie intégrante de presque n'importe quel scénario de *CthulhuTech*. Et c'est justement à cela qu'il faut faire attention. En tant que narrateur, vous devez prendre garde à ce que les apparitions de vos différents monstres ne perdent pas de leur saveur et vous assurer que vos joueurs continueront à ressentir des frissons de terreur à chaque fois qu'ils seront confrontés à une créature du mythe.

RENCONTRES

N'utilisez les monstres que quand ils sont nécessaires et quand cela vous permettrait d'améliorer l'ambiance et les sensations de terreur d'une scène. Si des monstres rôdent dans tous les coins, vos joueurs vont forcément s'attendre à tomber sur l'un d'entre eux à n'importe quel moment et leurs rencontres avec de telles créatures deviendront des exercices de tactique plutôt que les événements effrayants et traumatisants qu'ils sont censés être.

Il peut être efficace de confronter vos joueurs aux preuves de la présence de ces créatures plutôt qu'à une rencontre physique avec ces dernières. Peut-être qu'ils trouveront des empreintes de pas étranges, des marques de griffes ou encore des corps mutilés. En bref, le genre d'indices qui permettront à vos joueurs de savoir que quelque chose d'horrible était là... et que ce n'est peut-être pas très loin.

AMBIANCE

Un autre moyen de rendre chaque rencontre unique, c'est la manière que vous aurez de mettre en place cette dernière. Au lieu de simplement annoncer la présence d'un monstre, décrivez la scène, le décor et la créature en détail. Par exemple, au lieu de dire simplement : «Vous pénétrez dans la ruelle et vous vous retrouvez face à un dua-sanaras», vous pourriez décrire la scène de la manière suivante : «Vous marchez dans une flaque d'eau et vos pieds sont trempés. Les néons orange des sociétés à proximité sont les seules sources de lumière qui éclairent l'allée obscure dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez voir des bennes à ordures autour de vous et une odeur pestilentielle parvient à vos narines. Peut-être l'odeur d'un cadavre récent. Quelque chose éclabousse la chaussée derrière vous. Vous vous retournez en sursautant, mais c'est seulement un rat qui cherche son prochain repas. Toutefois, le son étouffé et menaçant venant de derrière vous ne pourrait jamais être celui d'un rat. Lentement, vous vous tournez à nouveau pour apercevoir la silhouette d'un homme. Il commence à avancer vers vous. Alors qu'il passe sous les premières lumières de l'allée, ses yeux deviennent noirs et s'agrandissent jusqu'à occuper une place considérable sur son visage. Il accélère vers vous alors que l'ombre de son bras devient plus longue et qu'il semble prendre une substance caoutchouteuse. Lorsqu'il émerge à nouveau dans les faibles lumières de la ruelle, ce n'est plus un homme. La créature qui se tient devant vous est d'une étrange couleur oscillant entre le vert et le gris. Elle est totalement glabre et sa chair brille tandis que ces mouvements coulaient trahissent son appartenance à une réalité de cauchemar. Un gargouillis immonde qui ne peut être qu'un cri de rage jaillit de la chose et vous réalisez avec horreur qu'un bec inhumain lui tient lieu de bouche...»

Vous voyez où on veut en venir. Si vos scènes sont effrayantes, il y aura moins de chances que vos joueurs s'y habituent.

LES MÉCANIQUES DE JEU

Rencontrer des horreurs innommables nécessite des tests de Peur. À moins que vos joueurs n'obtiennent de superbes résultats lors de leurs tests et qu'ils rencontrent souvent les mêmes créatures, il est probable qu'ils aient encore besoin d'effectuer ces tests. Les effets de la peur contribuent à renforcer le fait que de tels tests sont terrifiants, particulièrement lorsque vos protagonistes s'effondrent face à un danger de cette importance.

Une autre stratégie simple et efficace consiste à modifier les statistiques de vos monstres pour en faire des créatures variées et uniques. Mélangez-les entre eux de sorte à créer l'imprévisible et ainsi surprendre vos joueurs. Voyez le Chapitre quinze pour plus de détails.

Vous pouvez même aller plus loin que cela. Donnez à un monstre une capacité ou un pouvoir inhabituel ou réellement unique de temps à autre. Ce faisant, vous vous assurez que les joueurs restent constamment sur leurs gardes à chaque fois qu'ils rencontrent une créature monstrueuse car ils ne savent jamais à quoi s'attendre.



Mon grand père me disait toujours que s'il y avait une seule chose de vraie à propos des conducteurs à Seattle, c'est qu'ils préfèrent vous faire sortir de la route que de vous laisser vous insérer dans la circulation.

Je suis un conducteur à Seattle. Heureusement, je suis celui qui essaie de faire sortir l'autre de la route.

Le gars dans la Pioneer râle après moi alors que ses pneus mordent la bande rugueuse de la jonction. Il écrase sa pédale de frein pour se glisser derrière moi puis accélère à nouveau pour se faufiler à gauche quatre voies plus loin. À côté de lui, la tête de son pote maigrichon cogne la vitre de la portière. Je lâche un juron et accélère. Jusqu'ici, le trafic est fluide, mais je sais que la chance va tourner. Même à minuit, l'I-5 sature lorsque

vous vous approchez de l'arcologie de Seattle. La gigantesque structure gothique de la ville grandit de minute en minute, j'estime que j'ai à peu près quatre kilomètres avant que ces clowns n'atteignent l'arco. J'ai largement le temps de leur botter les fesses hors de la route.

Esquivant un camion de livraison, je réussis à rattraper la Pioneer. Si je n'avais pas déjà arraché leur pare-chocs quelques kilomètres avant, il serait probablement tombé maintenant. Ils sont projetés en avant mais la tête de furoncle garde le contrôle. Il est bon.

Je ne suis même pas sûr de savoir comment, mais il fonce et dépasse le camion, se retrouvant juste derrière une espèce de break familial, change plusieurs fois de voie et met de la distance et des obstacles entre lui et moi.



Cela ne se passera pas comme ça, j'abaisse l'aérofrein, accélère et commence à changer de file à sa poursuite. C'est une bonne chose que les gens s'écartent du chemin des conducteurs fous.

Il a cette expression géniale alors que je lui rentre dedans du côté conducteur, celle de quelqu'un qui a chié dans son froc. Le SUV tréaille à droite et cette fois c'est la tête du chauffeur qui tape la vitre de la portière. Heureusement pour moi, un abruti dans une street racer arrive dans mon dos. Vous pensez qu'il aura remarqué tous les conducteurs nerveux autour de lui, mais non. Il frappe le Land Rover à 150 km/h. J'aimerais pas être à sa place.

La racer s'envole dans le fossé alors que la Pioneer dérape à travers la circulation et atterrit dans une de ces nouvelles Minis. La Mini s'arrête; le SUV reprend la route. Je ne peux même pas voir à quoi ressemblent les gars à cause des vitres et du pare-brise fissurés par les impacts. Même après tout ça, ils redémarrent et continuent.

Ça devient ridicule.

Esquivant l'épave tordue de la Mini, je fonce et leur coupe la route. Ils me percutent à l'arrière, côté conducteur. Je dois déjà avoir subi plusieurs coups à cet endroit, car mon pneu éclate. Super. En plus, je vois une méchante rivière de feux arrières environ un kilomètre et demi devant moi (le trafic de minuit de l'arco). Bien sûr, je peux encore contrôler la voiture, mais je suis dans la merde si je ne fais rien immédiatement.

La ceinture de sécurité claque sur le montant de la portière lorsqu'elle s'enroule. J'incline le siège vers l'arrière et je fais refluer mon esprit. Je sais que cela prend moins d'une seconde, mais cela semble toujours durer plus longtemps. La chaude sensation d'une serviette humide qui glisse sur ma peau. La désorientation lors du changement de perception. La sensation de puissance doublée avec le désir de faire couler le sang.

La route revient au premier plan. La première explosion souffle la plus grande partie de ma portière passager. La deuxième explose leur pneu avant du côté du conducteur et je leur rentre dedans. Juste pour faire bonne mesure, je tire une nouvelle rafale dans leur bloc-moteur. Ils se crashent. Avant que la Pioneer n'ait une chance de s'arrêter complètement après avoir dérapé, je jette ma voiture hors de la route derrière eux. Je bondis, roule une fois et saute sur le toit du SUV. Alors que je frappe en direction du siège passager, les lames jaillissent de mon avant-bras. J'adore le bruit de la tôle qui se déchire, plus particulièrement quand il y a quelque chose de moelleux à l'intérieur. Je plonge la lame de mon autre bras, croisant la première, et je déchire vers le haut. À en juger par la quantité de sang, je n'ai plus à me soucier du maigrichon.

Que je ne m'attende pas à me retrouver projeté loin de la voiture ne signifie pas que cela n'est pas arrivé. Étendu sur le cul, je fixe la monstruosité tentaculaire qui tient mes jambes. Un de ces grands yeux en forme de soucoupe est tout enflé et sa tête est un hamburger en bouillie (l'accident n'a pas été tendre). Mais elle est encore vigoureuse et elle veut certainement m'arracher la tête avec l'espèce de bouche au bec dentelé dont elle dispose. Elle enroule une autre paire de tentacules autour de mes jambes et tire.

Reculez. Laissez-moi vous montrer comment cela se passe.

Il y a cette douleur déchirante qui me lance dans le cerveau quand je cherche quelque part au fond de mon crâne. Ma poitrine se déplace et pulse, une chose affamée veut sortir pour jouer. La bestiole doit comprendre ce qui va se passer, car elle essaie de me jeter au loin et de fuir. Il y a un temps d'arrêt, si on peut dire, et ensuite cela se produit. De ma poitrine jaillit une masse tourbillonnante de tentacules noirs et effilés. La chose disparaît de ma vue alors qu'ils lui tombent dessus et l'écorchent vive. Mais je sais que ce n'est pas fini; je peux sentir la faim. Tâtonnant et agrippant, la masse l'attire à moi. Quelque part en dessous d'elle, je peux entendre les hurlements de la chose alors que mon symbiote l'aspire et la dévore vivante.

Le dernier des tentacules retourne dans ma poitrine, je me relève et remarque que la circulation se transforme en une halte de tôle froissée alors que les curieux s'encroissent les uns dans les autres. Comprenant que les flics vont être là d'une minute à l'autre, et comme je ne suis pas d'humeur à répondre aux questions, je déchire en deux le SUV pour voir ce qu'avaient les deux gars. Il y a une de ces fines mallettes métalliques au sol sous le siège. Je la sors et l'éventre pour l'ouvrir. À l'intérieur, il y avait une boîte fragile en ébène entourée par une coquille en mousse. Je la sors, tout doucement, et je l'ouvre pour trouver un petit bandeau ouvragé qui se révèle être fait d'un bois très dur. Je peux entendre les klaxons de plus en plus forts derrière moi, et les sirènes au loin, mais quelque chose à propos de ce truc me semble familier. Je lui jette un dernier coup d'œil avant d'y aller et cela me revient. Je sais ce que c'est.

C'est un morceau du diadème de Chabbaz. Et ce n'est pas bon du tout.

À notre époque moderne, il serait difficile pour n'importe qui d'imaginer des moyens de transports qui n'utilisent pas l'arcantotechnologie. En fait, l'idée même d'utiliser des moteurs à combustion interne brouillons qui nécessitent des « citernes » toutes les centaines de kilomètres semble barbare. L'utilisation de modules-A pour obtenir une poussée horizontale est une solution bien plus élégante et pratique que les polluantes machines à combustibles fossiles du siècle précédent. Chargez le module-A en appuyant sur l'accélérateur et sentez la poussée en avant souple et silencieuse du véhicule. Il suffit d'inverser la polarité du module-A et maintenant vous voyagez en marche arrière de manière tout aussi souple. Les véhicules qui ne peuvent pas utiliser de modules-A utilisent des cellules-D modernes alimentant des moteurs électriques qui surpassent leurs ancêtres mécaniques tout en étant non polluants.

Ce chapitre vous présentera quelques-uns des véhicules que l'on peut trouver dans la société du Nouveau Gouvernement Planétaire, des voitures aux motos en passant par les utilitaires et les machines de transport. Il vous exposera également certaines des armes utilisées par les militaires du NGP et les envahisseurs migos. Les chars, transports de troupes, chasseurs, vaisseaux et autres véhicules jouent toujours un rôle utile sur les champs de batailles dominés par des mechas géants.

Voici quelques spécifications techniques qu'il vous faut connaître avant de commencer. Pour les spécifications telles que les senseurs, les armures, les armes, etc. reportez-vous aux chapitres 8 et 10.

Maintenant que vous savez ce que vous cherchez, voici ce qui est disponible.

VÉHICULES PERSONNELS

GEMINI

La Gemini est l'exemple classique d'une berline quatre portes, elle est typique des véhicules produits par la corporation Tri-Motors

basée à Détroit. Comme sur la plupart des voitures, la Gemini est propulsée par un unique module-A monté à l'arrière, alimenté par une génératrice à cellules-D (l'espace de rangement principal pour les bagages, les outils ou l'équipement d'urgence se situe sous le capot avant). Bien que dotée de toutes les caractéristiques nécessaires pour une famille moyenne, la Gemini est aussi disponible dans une version deux portes, la Sport GT pour ceux qui cherchent à conduire quelque chose d'un peu plus sexy.

Type: Voiture (0,1 PA)

Fabricant: Tri-Motors

Taille: Petite (5 m)

Places: 4

Soute: 0,5 m³/145 kg

Prix: 21 000 T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) -1

Senseurs (Perception) -1

Structure (Force) 1

Systèmes multitaâches (Actions) -1

Systèmes d'alerte (Réflexes) -2

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 145 km/h (222/54 mpt)

Code d'accélération: C [2/2]

STRUCTURE

Intégrité 2

VENTURA LX

Cette voiture de luxe 4 portes possède des lignes stylées, un contrôle des suspensions et du châssis au sommet de l'art et de magnifiques jantes en alliage de 18 pouces. Comme les autres designs de chez Tri-Motors, la Ventura LX possède un unique rétropropulseur à module-A à l'arrière et un compartiment à cellules-D. Un contrôle de la climatisation au sommet de l'art, un habitacle insonorisé et un intérieur en cuir attirant forment un échantillon du confort qui fait de la Ventura une monture en or pour un conducteur soucieux de son image.

DESCRIPTIONS DES VÉHICULES

Nom et description
Type, constructeur
et taille

Ces entrées vous renseignent sur le nom du véhicule et donnent une brève description.

Ces entrées indiquent qui a fabriqué la machine, son but premier et sa taille (en fonction de l'échelle des mechas). Les véhicules minuscules font entre 2 et 2,99 mètres de long, les petits véhicules entre 3 et 5,99 mètres de long, les véhicules moyens entre 6 et 8,99 mètres de long, les grands véhicules entre 9 et 11,99 mètres et les behémots font 12 mètres de long et plus. Cette zone liste également le coût en points d'Armure (PA) du véhicule.

Places et soute

Répertoire le nombre de membres d'équipage, de passagers et/ou de pilotes que le véhicule peut transporter, ainsi que la capacité de sa soute.

Prix

Le prix d'achat du véhicule chez un commerçant honnête, ou chez quelqu'un qui fait du trafic de matériel militaire.

Attributs

La liste des modificateurs aux attributs et aux attributs secondaires du pilote qu'impose le véhicule.

Systèmes sensoriels

La liste des senseurs additionnels à disposition sur le véhicule.

Systèmes de soutien

Ceci liste les éventuels systèmes de soutien du véhicule.

Déplacement

Cette entrée montre la vitesse du véhicule, son accélération et s'il peut voler. La vitesse est exprimée en kilomètre par heure (km/h) et en (maximum/prudent) mètres par tour de 5 secondes (mpt). L'accélération est exprimée par un code et en nombre de tours nécessaires pour atteindre la vitesse maximum ou s'arrêter à partir de cette dernière.

Structure

Répertoire l'intégrité et l'Armure du véhicule.

Systèmes d'armement

Cette entrée liste le type et la taille de chaque système d'armement du véhicule (si applicable).

Type: Voiture de luxe (1 PA)

Fabricant: Tri-Motors

Taille: Petite (6 m)

Places: 5

Soute: 0,6 m³/195 kg

Prix: 35 000 T

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1

Senseurs (*Perception*) -1

Structure (*Force*) 1

Systèmes multitâches (*Actions*) -1

Systèmes d'alerte (*Reflexes*) -2

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 145 km/h (222/54 mpt)

Code d'accélération: C [2/2]

STRUCTURE

Intégrité 2

TETRA GTSI

La Tetra de Matsumi Motors est un coupé sport qui redéfinit les standards de l'industrie dans le domaine des hautes performances. La Tetra possède deux rétropropulseurs à module-A à haute éjection à l'arrière et un système de contrôle du châssis sport, procurant les meilleures performances avec un contrôle tout en douceur et une accélération époustouflante. Avec son profil tout en finesse, ses portes jumelles papillons et son toit décapotable, la Tetra est idéale pour ceux qui recherchent l'expérience de conduite ultime.

Type: Voiture de sport (1 PA)

Fabricant: Matsumi



Taille: Petite (4 m)

Places: 2

Soute: 0,3 m³/90 kg

Prix: 53 000 T

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1

Senseurs (*Perception*) -1

Structure (*Force*) 2

Systèmes multitâches (*Actions*) -1

Systèmes d'alerte (*Reflexes*) 0

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 288 km/h (444/108 mpt)

Code d'accélération: A [1/1]

STRUCTURE

Intégrité 2

COUPÉ ZEPHYR ET ENFORCER 2000

Ce véhicule au sommet de l'art est le dernier né des skycars européens. Avec ses rétropropulseurs à module-A jumelés arrière montés sur pivots, ses rétropropulseurs à module-A à l'avant et ses roues rétractables, le Zephyr est tout autant une voiture terrestre ou aérienne. Les rétropropulseurs arrière montés sur pivots du Zephyr lui procurent un niveau de stabilité incroyable lors des décollages et atterrissages verticaux et peuvent aisément passer en propulsion vers l'avant. Deux puissantes portes pivotent vers le haut et l'avant, permettant un accès facile à l'habitacle. Des sièges baquets coulissent automatiquement pour donner accès à la petite banquette arrière. Une version haute performance du Zephyr, connue sous le nom d'Enforcer 2000, équipe souvent les forces de l'ordre.

Type: skycar privée (1 PA, 4 PA pour l'Enforcer)

Fabricant: EuroWagon

Taille: Petite (6,6 m)

Places: 4

Soute: 0,4 m³/125 kg

Prix: 42 000 T (65 000 T pour l'Enforcer)

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) 0 (+1 pour l'Enforcer)

Senseurs (*Perception*) 0

Structure (*Force*) 2

Systèmes multitâches (*Actions*) 0

Systèmes d'alerte (*Reflexes*) -1 (+1 pour l'Enforcer)

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée

Radar/identification

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 190 km/h (296/72 mpt)

[288 km/h (444/108 mpt) pour l'Enforcer]

Vitesse au sol: 190 km/h (296/72 mpt)

Code d'accélération: C [2/2]

[A [1/1] pour l'Enforcer]

Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 3

Armure (0; 1 pour l'Enforcer)

AKIRA ZX

L'Akira ZX est considérée par beaucoup comme étant le deux roues le plus rapide. Son carénage monocoque low rider élégant donne à la moto une impression de vitesse même à l'arrêt. Ses deux roues tournent autour d'un moyeu sphérique avec la roue avant beaucoup plus petite que l'arrière. Ceci, combiné à la roue double système de direction au sommet de l'art, permet à l'Akira de faire tourner élégamment sa roue à très haute vitesse quel que soit l'angle. La position basse et allongée du pilote permet une grande visibilité dans les rétroviseurs et l'affichage des commandes. Un petit (mais au couple élevé) moteur électrique et la cellule-D sont montés dessous et derrière le pilote dans un compartiment étanche. Une fois que vous enclenchez les gaz de l'Akira ZX, vous ferez mieux de vous accrocher.

Type: Moto (sport) (1 PA)

Fabricant: Matsumi

Taille: Minuscule (2,7 m)

Places: 1

Soute: 0,05 m³/15 kg

Prix: 8 400 T

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +2

Senseurs (*Perception*) 0

Structure (*Force*) 1

Systèmes multitâches (*Actions*) -1

Systèmes d'alerte (*Reflexes*) +1

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 288 km/h (444/108 mpt)

Code d'accélération: A [1/1]

STRUCTURE

Intégrité 0,5

PIONEER

Le Pioneer est conçu pour affronter presque tous les terrains. 40 centimètres de hauteur de caisse permettent à ce véhicule robuste de venir à bout de la plupart des obstacles. Ces quatre roues massives sont facilement alimentées par un moteur électrique à haut couple Siemens GM2200. La rampe intégrée de stockage des cellules-D à l'arrière garantie de longues balades sur route et hors-piste. Les sièges du milieu et de l'arrière peuvent se rabattre pour augmenter l'espace de stockage. Une solide coque en polymère composite montée sur une structure en aluminium renforcé permet au Pioneer d'endurer tout ce que la nature lui enverra. Bien sûr l'intérieur du Pioneer est équipé de tout le confort nécessaire à une balade avec style.

Type: Véhicule utilitaire de sport (0,1 PA)

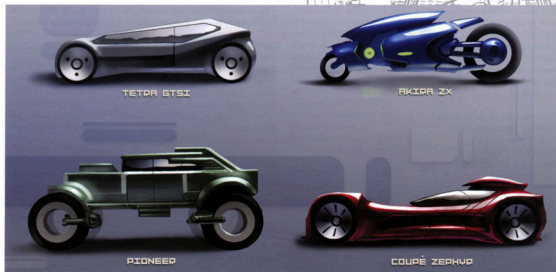
Fabricant: EuroWagon

Taille: Petit (6 m)

Places: 7

Soute: 2,8 m³/950 kg

Prix: 28 000 T



ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
 Senseurs (*Perception*) -1
 Structure (*Force*) 2
 Systèmes multitâches (*Actions*) -1
 Systèmes d'alerte (*Réflexes*) -1

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 145 km/h (222/54 mpt)
 Code d'accélération: C [2/2]

STRUCTURE

Intégrité 2
 Armure 1/0

VÉHICULES COMMERCIAUX

TRANSPORTS SÉRIE ALPHA, A-200, A500 ET C-10 MILITAIRE

Les transports commerciaux de la série Alpha d'Arcanoline sont les aéronefs les plus avancés technologiquement à ce jour. On peut à peine remarquer les rampes de rétropropulseurs à modules-A intégrés dans sa coque en amande aérodynamique. Ses rétropropulseurs s'intègrent confortablement sous les ailes en V pivotantes, pour une configuration optimale lors des décollages et atterrissages verticaux. Une double motrice-D fournit assez d'énergie pour la propulsion de l'aéronef ainsi que pour ses services de bord. La cabine passagers est divisée en compartiments individuels qui peuvent être éjectés en cas d'urgence. Chaque compartiment peut contenir jusqu'à douze passagers et planera délicatement jusqu'au sol grâce à des modules de projection. La série Alpha comporte l'A-200 et l'A-500, le numéro du modèle indique la capacité maximum en passagers de l'aéronef. L'armée du NGP utilise une version modifiée de l'A-500 pour le transport de troupes, connue sous le nom de C-10 Griffon.

Type: Transport aérien commercial (4 PA pour l'A-200 et l'A-500, 5 PA pour le C-10)
 Fabricant: Arcanoline, Inc.
 Taille: Béhémot (30 m pour l'A-200, 60 m pour l'A-500)
 Places: 200 ou 500
 Soute: 116 m³/ 33 000 kg (A-200), 163 m³/53 000 kg (A-500)
 Prix: 35 millions T (A-200), 52 millions T (A-500) et 60 millions T (C-10)

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
 Senseurs (*Perception*) 0
 Structure (*Force*) 10
 Systèmes multitâches (*Actions*) -1
 Systèmes d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée
 Radar/identification

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 960 km/h (1 480/360 mpt)
 Code d'accélération: E [3/3], D [3/2] pour le C-10
 Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 5 pour l'A-200, 7 pour l'A-500 et 10 pour le C-10
 Armure 1/1 pour le C-10

GUARDIAN X50

Faire respecter la loi à l'extérieur des limites d'une arcologie en période de guerre est devenu un problème majeur. Une des solutions proposées a été de développer des véhicules légèrement armés pour la police (appelés « corsaires »), afin de patrouiller dans les zones métropolitaines principales et les routes intercity.

Et le Guardian en est le meilleur exemple. Équipé de deux canons laser jumelés en tourelle, des contre-mesures électroniques et le dernier cri en matière de surveillance, ce véhicule de patrouille de quinze mètres s'est avéré être un puissant instrument pour faire respecter la loi. Une unique motrice-D alimente les rétropropulseurs et la rampe de propulseurs à module-A du Guardian X50. Son profil élégant et effilé lui donne une allure particulièrement meurtrière.

Type: Corsaire de police (7 PA)
Fabricant: Arcanoline, Inc.
Taille: Béhémot (15)
Places: 6
Soute: 18,5 m³ / 6 250 kg
Prix: 5 millions T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 2
Systèmes multitâches (Actions) -1
Systèmes d'alerte (Réflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée
Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

CME
Système d'échappement

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 190 km/h (296/72 mpt)
Code d'accélération: A [1/1]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (x2) (grand)

Règles spéciales: traitez les canons de 20 mm du Spitfire comme des RMG-10M avec une capacité de 1 500 cartouches chacun.

Type: Chasseur tactique (10 PA)
Fabricant: BAE Systems
Taille: Grand (10,5 m)
Places: 1
Soute: 0,08 m³ / 28 kg
Prix: 21 millions T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 3
Systèmes multitâches (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Réflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée
Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'éjection
Système d'échappement

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 2 240 km/h (3 495/850 mpt)
Code d'accélération: E [3/3]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

RMG-10M (x2)
Rampes lance-missiles (x2) (grande)

F-109 KOMET

Le F-109 est le premier avion militaire à avoir été produit par la corporation nouvellement formée Deutche-Benz-Messerschmitt (DBM) Aérospatiale. Baptisé en hommage à l'avion de combat expérimental des années 1940, le Komet peut engager le combat air-air ou fournir un soutien air-sol. Un module-A intégré à l'avant de la coque et deux modules-A sur pivot à l'arrière fournissent au Komet sa capacité DAV (décollage et atterrissage verticaux) et sa propulsion principale. La propulsion en post-combustion est assurée par une unique turbine turboélectrique F-160 d'Eurodine Systems de 20 000 kg de poussée et la vitesse maximale du Komet a été mesurée à 1 920 km/h. Ce biplace aux ailes dynamiques est armé d'un canon de 20 mm sous le nez et d'un support pouvant emporter jusqu'à 7 650 kg de bombes ou de missiles.

Règles spéciales: traitez le canon de 20 mm du Komet comme un RMG-10M avec une capacité de 1 500 cartouches.

Type: Chasseur-bombardier de police (10 PA, 11 PA en configuration 4 rampes lance-missiles / lance-roquettes multiples)
Fabricant: DBM Aérospatiale

VÉHICULES MILITAIRES DU NGP

F-1 SPITFIRE

Le F-1 est un chasseur tactique aérien avancé, élégant et mortel. Ses modules-A intégrés à la coque lui fournissent une propulsion et un décollage et atterrissage verticaux puissants et rapides. De plus, deux turbines turboélectriques F-200 de Tia-Tech Industries efficaces fournissent au F-1 une impressionnante poussée de 15 000 kg chacune en postcombustion. Les motrices-D de classe B montées à bord du F-1 alimentent à la fois les modules-A et les turbines. Le chasseur est conçu selon une approche modulaire avec une voilure unique et une structure par-dessus le fuselage. La vitesse de pointe du F-1 est de mach 1,65 en allure rapide et mach 1,84 avec la postcombustion. Les systèmes d'armement comprennent deux canons de 20 mm et deux rampes lance-missiles qui peuvent être déployées depuis les soutes internes.

Taille: Grand (9,6 m)
Places: 2
Soute: 0,1 m³/ 35 kg
Prix: 18 millions T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 3
Systèmes multitâches (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Réflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée
Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'éjection
Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 1 920 km/h (2 960/720 mpt)
Code d'accélération: E [3/3]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Lance-roquettes multiple (x2) (grand)
Rampe lance-missiles (x2) (grand)
RMG-10M
—ou—
Canon laser (grand)
Rampe lance-missiles (x4) ou lance-roquettes multiples (x4) (grand)

E-9 SENTINEL (CATSA)

L'E-9 Sentinel est un appareil de commandement aérien tactique et système avertisseur (CATSA) qui fournit toute la météo, la surveillance électronique, les contrôles et les communications pour les forces armées du Nouveau Gouvernement Planétaire. Il embarque un dôme radar de 10 mètres de diamètre qui permet la surveillance de n'importe quel point entre la surface de la Terre et la stratosphère, sur terre ou sur mer. Le radar a une portée de plus de 480 kilomètres pour les cibles à basse altitude et elle est encore plus grande pour les engins volant entre les moyennes et hautes altitudes. Le radar combiné avec un système d'identification permet de détecter, identifier et suivre les aéronefs ennemis comme amis. Le Sentinel est également équipé de drones submersibles téléguidés qui peuvent être largués et pilotés en haute altitude. Ces drones sont utilisés pour transmettre des images sonar sous-marines via un lien radio au poste de pilotage de l'E-9, fournissant une arme efficace contre les menaces aquatiques potentielles.

Règles spéciales: les drones ont une Intégrité de 10 avec une Armure de 1/1. Il voyage à 48 km/h (74/18 mpt) avec un code d'accélération de C [2/2]. Ils sont pilotés à distance et possèdent une vision nocturne et un système sonar tous les deux à longues portées.

Type: Appareil CATSA (7 PA)
Fabricant: Arcanoline, Inc.
Taille: Behemoth (20 m)
Places: 2
Soute: 155 m³/ 50 000 kg
Prix: 60 millions T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) -1
Senseurs (Perception) +1
Structure (Force) 5
Systèmes multitâches (Actions) -1
Systèmes d'alerte (Réflexes) +1

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée
Radar à très longue portée (480 km de rayon)
Radar/identification
Sonar
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Drone (2)
Système d'éjection
Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 960 km/h (1 480/360 mpt)
Code d'accélération: E [3/3]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (grand)

HUC-70 WEREWOLF

L'Hovercraft Universel de Combat (HUC) remplit le même rôle polyvalent que les hélicoptères de l'ère précédente. L'HUC Werewolf a montré qu'il était le plus fiable parmi les HUC. Ses rétropropulseurs à modules-A montés sur pivot à bâbord et tribord permettent au Werewolf d'osciller et de tourner sur son axe, pendant qu'un unique rétropropulseur à module-A garde l'appareil en l'air. Le Werewolf est équipé d'une soute interne pouvant accueillir douze soldats, six armures énergétiques ou une unité médicale complète. Une paire de RMG-10M jumelés, deux lance-roquettes multiples et un support pour bombe à gravitation permettent au Werewolf de soutenir l'infanterie au sol et d'harceler les mechas ennemis. Le Werewolf excelle aussi comme plateforme de transport capable de lever 5 000 kg de matériel.

Type: Hovercraft Universel de Combat (8 PA)
Fabricant: United Defense, Inc.
Taille: Behemoth (15 m)
Places: 12
Soute: 22 m³/ 7 200 kg
Prix: 1,2 million T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) 0

Senseurs (*Perception*) -1
Structure (*Force*) 7
Systèmes multitâches (*Actions*) -1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'éjection
Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse en vol : 288 km/h (444/108 mpt)
Code d'accélération : C [2/2]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Bombe à gravitation (grande)
Lance-roquettes multiple (x2) (grand)
RMG-10M jumelé (x2) (1 500 cartouches chacun)

CHAR DE COMBAT M-4A1 VRETA

Bien que le rôle historique des chars de combat comme plateformes d'armes blindées soit désormais rempli par les mechas, le Vreta M-4A1 est toujours utilisé comme unité de soutien. Soulevé par des rétropropulseurs à module-A et des amortisseurs de recul, le Vreta peut rapidement traverser le terrain à la recherche de cibles potentielles. Son armement principal est composé d'un canon de 120 mm capable de projeter des obus à l'uranium appauvri hautement explosifs jusqu'à une portée de 7 000 mètres. Cela permet au Vreta d'être déployé comme plateforme d'artillerie à longue portée en soutien des mechas. Son profil bas le rend plus difficile à toucher par les mechas ennemis plus gros. Des canons laser parallèles, pour les engagements à courte portée, complètent son armement. Le Vreta sert souvent comme unité de défense de périmètre de manière efficace.

Règles spéciales : traitez le canon principal du M-4A1 comme un canon à plasma avec une portée extrême étendue de 7 000 mètres (Portées 500/1 500/3 500) capable de tirs indirects, avec une capacité de 1 000 tirs.

Type : Char de combat (7 PA)
Fabricant : Eurodine Systems
Taille : Grand (12 m)
Places : 4
Soute : 0,24 m³ / 78 kg
Prix : 3,5 millions T

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 7

Systèmes multitâches (*Actions*) -1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'éjection
Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 145 km/h (222/54 mpt)
Code d'accélération : C [2/2]
Rétropropulseurs à module-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon principal (grand)
Canon laser (x2) (grand)

M-15 RANGER VAB

Le M-15 Ranger (Véhicule Amphibie Blindé) utilise des chenilles blindées traditionnelles et sur un propulseur à module-A pour le déplacement horizontal et les opérations amphibies. La plupart de l'énergie fournie par ses cellules-D alimente ses contre-mesures électroniques et sa technologie de camouflage. Le rôle principal du Ranger est de transporter l'infanterie au plus près de l'ennemi en évitant toute détection, fournissant des tirs de couverture et l'élimination des unités blindées ennemies. Suffisamment grand pour contenir une escouade complète ou une demi-douzaine d'armures énergétiques, le compartiment passagers du Ranger peut être inondé pour permettre un déploiement sous-marin des troupes. L'armement principal du Ranger consiste en un canon laser amphibie. Une tourelle rétractable équipée d'un RMG-10M procure les tirs de couverture. Le Ranger peut aussi être équipé d'un lance-roquettes multiple, d'une rampe à missiles ou d'un lance-torpilles pour mieux correspondre aux objectifs de la mission.

Type : Véhicule Amphibie Blindé (8 PA)
Fabricant : Eurodine Systems
Taille : Grand (12,5 m)
Places : Équipage 2, plus 12 soldats avec leur équipement
Soute : 14 m³ / 4 500 kg
Prix : 2,1 millions T

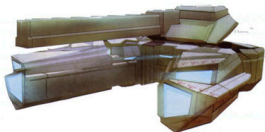
ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 7
Systèmes multitâches (*Actions*) -1
Systèmes d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Rayons X
Système de visée (+1)
Vision nocturne

CHAP DE COMBAT M-4A1 VRETA



SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression
MCE
Module de survie
Résistance au froid extrême
Système de survie
Système furtif

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 96 km/h (148/36 mpt)
Vitesse sur mer : 145 km/h (222/54 mpt)
Code d'accélération : C [2/2]
Propulseurs à module-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser amphibie (grand)
Lance-roquettes multiple (grand) ou rampe lance-missiles (grand) ou lance-torpilles (grand)
RMG-10M

CANON AUTOMOTEUR M-111A2 JAEGER

Le M-111A2 Jaeger a établi le standard militaire du NGP dans le domaine de l'artillerie autoportée. Les systèmes de contrôle automatiques et de navigation permettent au Jaeger de rapidement engager l'ennemi en utilisant en même temps des tirs directs et indirects. Le canon de 115 mm monté sur la tourelle du Jaeger est capable de tirer des projectiles hautement explosifs sur une distance dépassant les 24 kilomètres à une cadence de 6 tirs par minute. Le Jaeger est aussi équipé d'une mini-tourelle quadruple contrôlée par les systèmes de tir internes. Cette tourelle est équipée de quatre RMG-10M jumelés pour la défense anti-aérienne et le combat à courte portée. Le Jaeger peut opérer de manière autonome, recevoir ses ordres pendant son déplacement, calculer les solutions de tir, sélectionner et prendre position, déverrouiller et pointer son canon, et enfin tirer en moins de 60 secondes avant de se déplacer à nouveau. Cette capacité de « tirer et bouger » protège le Jaeger des tirs de représailles. Le Jaeger est propulsé par des chenilles blindées traditionnelles, permettant au véhicule de compenser l'énorme recul de son canon principal.



HUC-70 WEPWOLF

Règles spéciales : traitez le canon du M-111A2 comme un rayon énergétique avec une portée extrême étendue de 24 kilomètres (portées 2 kilomètres / 8 kilomètres / 12 kilomètres) capable de tirs indirects avec une capacité de 500 tirs.

Type : Canon automoteur (10 PA)

Fabricant : Eurodine Systems

Taille : Grand (12 m)

Places : 6

Soute : 0,27 m³ / 86 kg

Prix : 2,5 millions T

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) -1
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 7
Systèmes multitâches (Actions) -1
Systèmes d'alerte (Reflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'éjection
Système d'échappement

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération : B [2/1]

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon principal (grand)
Une paire de RMG-10M jumelés (x2) (1500 cartouches chacun)

CROISEUR DE COMBAT DE CLASSE VICTORY

Le croiseur de combat est l'épine dorsale de la marine du Nouveau Gouvernement Planétaire. Le croiseur de combat combine les capacités militaires d'un vaisseau de bataille et d'un porte-avions en un seul vaisseau de guerre très mobile et rapide. Le classe Victory est de loin le plus gros, le plus récent et le plus mortel des croiseurs de combat. D'une longueur totale de 470 mètres et une envergure de 50 mètres, le classe Victory est impressionnant à voir. Le design aérodynamique de sa coque lui permet de voyager à plus de 50 nœuds (96 km/h) sur l'eau et sa rampe impressionnante de modules-A permet au classe Victory de s'envoler et de rester en l'air pour une durée illimitée. Le classe Victory peut transporter jusqu'à 65 aéronaves militaires variés ainsi que jusqu'à 32 unités mechas en même temps. Son pont d'envol fermé lui permet d'opérer dans le vide de l'espace. L'armement principal du Victory prend la forme de quatre grandes tourelles d'artillerie qui hébergent quatre canons à rayon à haute énergie chacune. Ces vaisseaux sont aussi équipés de deux batteries de missiles à longue portée, de tubes lance-torpilles à la proue et à la poupe, de lance-roquettes multiples à bâbord et à tribord ainsi que d'une série de canons laser placés pour protéger le vaisseau lors des engagements à courte portée. L'équipage du navire comprend 3 500 hommes et femmes d'équipage avec 3 000 de plus rattachés à l'escadre aérienne et au bataillon mecha.

Le Nouveau Gouvernement Planétaire a jusqu'ici commandé six croiseurs de combat de classe Victory (*NES Agamemnon*, *NES Ashcroft*, *NES Chicago*, *NES Dreadnought*, *NES Kirishima* et *NES Victory*). Un détachement comprend jusqu'à six destroyers ou frégates d'escorte par croiseur. Le *NES Victory* et le *NES Dreadnought* sont actuellement assignés au commandement du Pacifique, le *NES Agamemnon* est assigné au commandement de la flotte de Méditerranée, le *NES Ashcroft* est assigné au commandement Atlantique, le *NES Chicago* est assigné au commandement de la flotte du golfe persique et le *NES Kirishima* est assigné au commandement de la flotte d'Asie.

Type: Vaisseau de guerre (104 PA)
Fabricant: Lake Michigan Ship Building Co.
Taille: 420 m
Soute: 33 700 m³ / 11 000 tonnes
Prix: classé secret

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) -1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 7
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Longue portée
Radar/identification
Système de visée (+2)
Transmissions audio
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Modules de survie
Résistance à la chaleur extrême
Résistance au froid extrême

Système de survie
Système impesanteur

MOUVEMENT

Vitesse en vol/sur mer: 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération: B [2/1]

STRUCTURE

Coque 20
Armure 2/3

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (grand/Coque)
Canon à rayon jumelé (4x4) (grand/Intégrité)
Canon laser jumelé (8x2) (grand/Intégrité)
Lance-roquettes multiple jumelé (4x4) (grand/Intégrité)
Rampe lance-missiles (x2) (grande/Intégrité)
Tube lance-torpilles jumelé (4x4) (grand/Intégrité)

VÉHICULES MILITAIRES MIGOS

INTERCEPTEUR TACTIQUE BG-01 DART

Le BG-01 a été baptisé « Dart » par le Nouveau Gouvernement Planétaire à cause de sa ressemblance avec une fléchette (« dart » en anglais). Le fuselage du BG-01 est en forme d'amanche et se termine par un canon laser léger, alors que l'arrière de « l'amanche » rejoint une sorte de cylindre. Montées à l'arrière de ce tube se situent trois excroissances en forme de nageoires (une sur le dessus et deux en dessous qui se courbent vers le haut et l'avant pour se terminer en pointe). Les extrémités de ces nageoires sont en fait des mitrailleuses à aiguilles bio-organiques qui tirent en alternance à très grande vitesse et qui se révèlent mortelles pendant les duels aériens. Le Dart est un chasseur monoplace propulsé entièrement par arcanotechnologie, et le design non humain de l'habitacle interdit le pilotage de l'aéronef par des formes de vie humanoïdes. Le BG-01 est capable d'opérer au-dessus et au-dessous de l'eau.

Règles spéciales: traitez les mitrailleuses à aiguilles du Dart comme des canons laser amphibies avec une capacité de 1 500 tirs.

Type: Chasseur (8 PA)
Taille: Petit (6 m)
Places: 1
Soute: 0,04 m³ / 15 kg

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1
Senseurs (*Perception*) 0
Structure (*Force*) 4
Systèmes multitâches (*Actions*) 0
Systèmes d'alerte (*Reflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée
Radar/identification
Sonar
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Blindage haute pression

Résistance au froid extrême
Système de survie

MOUVEMENT

Vitesse en vol : 2 240 km/h (3 495/850 mpt)
Vitesse sur mer : 145 km/h (222/54 mpt)
Code d'accélération : E [3/3]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 10
Armure 1/1

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon AP (petit)
Canon laser amphibie (x2) (petit)

VAISSEAU DE SOUTIEN DE COMBAT BG-09 SPINNER

L'arrivée de grosses nuées de Spinner a précédé la destruction de nombreuses villes du Nouveau Gouvernement Planétaire. Ces grandes machines de guerre circulaires sont capables de transporter rapidement jusqu'à quatre mechas de taille moyenne, un grand nombre de chars et de pièces d'artillerie ou jusqu'à 60 soldats sur de longues distances. Ils possèdent également une puissance de feu suffisante pour éliminer toute opposition ennemie pendant le largage. La silhouette générale du Spinner rappelle celle des soucoupes volantes de la science-fiction des années 50, à l'exception de leur apparence bio-organique. Le dôme central du fuselage fait approximativement 15 mètres de haut sur 24 mètres de diamètre, et les bords coniques de la « soucoupe » sont divisés en deux sections qui tournent dans des sens opposés pendant le vol. Ces sections sont équipées de deux canons laser qui peuvent synchroniser leur arc de tir sur 360°. Des sas en iris s'ouvrent sur le dessous de la coque pour révéler des lance-roquettes multiples sur pivot qui sont parfaits pour nettoyer les zones d'atterrissage. Quatre pattes se déplient et une rampe s'abaisse pour permettre l'accès à la zone de stockage principale.

Type : Transport de combat (10 PA)
Taille : Béhémoth (50 m)
Places : 4
Soute : 0,08 m³ / 25 kg

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) -1
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 10
Systèmes multitâches (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Reflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Longue portée
Radar/identification
Système de visée (+1)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse en vol : 960 km/h (1 480/360 mpt)
Code d'accélération : E [3/3]
Modules-A

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon laser (x2) (grand)
Lance-roquettes multiple (x3) (grand)

CHAR DE COMBAT BG-60 BEETLE

Le principal avantage du Beetle est sa solide carapace blindée ovoïde bio-organique, qui est capable de résister à plusieurs tirs directs. Six pattes dépassent de cette carapace et lui permettent d'atteindre une vitesse de 94 km/h (certains soldats du NGP prétendent que ces pattes sont relativement fragiles et qu'elles sont le talon d'Achille du char). Une jointure à l'arrière de la colonne vertébrale permet à la carapace de s'entrouvrir et à la tourelle du canon à plasma de se mettre en position de tir. Le devant du Beetle est aussi équipé de mandibules et d'un unique lance-flammes pour le combat rapproché et les opérations contre l'infanterie. Étonnamment, le design non humain de ce char lui permet d'être piloté uniquement par deux migos. Le Beetle est souvent employé en soutien des mechas migos ou durant des opérations de ratissage.

Type : Char de combat (9 PA)
Taille : Grand (9,6 m)
Places : 2
Soute : 0,16 m³ / 50 kg

ATTRIBUTS

Commandes (Agilité) +1
Senseurs (Perception) 0
Structure (Force) 8
Systèmes multitâches (Actions) 0
Systèmes d'alerte (Reflexes) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique
Radar/identification
Système de visée (+2)
Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

CME
Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol : 96 km/h (148/36 mpt)
Code d'accélération : A [1/1]

STRUCTURE

Intégrité 15
Armure 2/3

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (grand)

Lance-flammes (grand)
Mandibules (grandes)

CANON INHIBITEUR BG-104 HAILSTORM

Contrairement aux canons autoporteurs du NGP, le Hailstorm ne peut pas engager l'ennemi avec des tirs indirects. Il compense cette déficience par un déploiement rapide, sa flexibilité et sa cadence de tir supérieure. Le canon principal ressemble à un cône avec un déflecteur en forme d'assiette et une ouverture effilée. Il repose sur un pivot à mouvement rapide qui augmente la zone de tir du Hailstorm au-delà de l'horizon. Le BG-104 peut efficacement être déployé comme pièce d'artillerie ou comme batterie anti-aérienne, capable de rapidement accrocher une cible et tirer en quelques secondes seulement. La tourelle est montée sur une coque bio-organique en forme d'amande propulsée par quatre pattes mécaniques. Les systèmes de tir et d'acquisition de cible sont tellement avancés qu'un unique migo peut les mettre en œuvre. Une petite motrice-D procure assez d'énergie pour permettre au Hailstorm de tirer indéfiniment.

Règles spéciales: traitez le canon principal du BG-104 comme un canon inhibiteur avec une portée extrême étendue (portées 1 kilomètre / 3 kilomètres / 6 kilomètres).

Type: Canon automoteur (8 PA)

Taille: Moyen (8,4 m)

Places: 1

Soute: 1,17 m³/ 56 kg

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) +1

Senseurs (*Perception*) 0

Structure (*Force*) 7

Systèmes multitâches (*Actions*) 0

Systèmes d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Longue portée

Radar/identification

Rayons X

Système de visée (+1)

Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Résistance au froid extrême

Système d'étanchéité

MOUVEMENT

Vitesse au sol: 96 km/h (148/36 mpt)

Code d'accélération: A [1/1]

STRUCTURE

Intégrité 15

Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon AP (moyen)

Canon inhibiteur (grand)

ÉCHELLE DE COQUE

Les machines telles que les vaisseaux de guerre sont d'une échelle telle que l'Intégrité ne suffit plus. L'échelle au-dessus est appelée échelle de Coque et tout comme 1 point d'Intégrité est égal à 50 points de Vitalité, 1 point de Coque est égal à 50 points d'Intégrité. Utilisez toutes les règles qui s'appliquent aux interactions Vitalité/Intégrité pour gérer les interactions Intégrité/Coque (il est utile de rappeler que les objets à l'échelle de Vitalité ne peuvent pas endommager les objets à l'échelle de Coque).

Toutes les armes d'un vaisseau à l'échelle de Coque n'infligent pas des dégâts à l'échelle de Coque. Les armes à l'échelle de Coque sont uniquement faites pour abattre les engins à la même échelle manœuvrant lentement et subissent des modificateurs importants lorsqu'elles essaient de tirer sur quelque chose de plus petit (utilisez pour l'instant un modificateur de -8 aux tests). Cependant, ces vaisseaux sont aussi équipés de tout un arsenal d'armes à l'échelle d'Intégrité qui sont plus que capables de détruire des mechas ou des chasseurs s'approchant de trop près.

Ces caractéristiques et ces règles sont temporaires et incluses pour que vous puissiez utiliser ces engins lors de vos parties. Les suppléments à venir pour *CthulhuTech* fourniront des règles plus détaillées pour les appareils de cette taille.

VAISSEAU-ESSAIM MIGO

L'humanité a eu un premier aperçu des envahisseurs migos le jour où le ciel était noir de vaisseaux-essaims. Ces énormes monstruosités bio-organiques ressemblent à des spires gothiques géantes penchées sur le côté. Des anneaux concentriques de protubérances grossières s'étendent depuis le fuselage et se courbent vers l'avant comme des lames. Des tourelles laser lourdes montées à l'extrémité de ces protubérances constituent l'armement principal du vaisseau. Une puissante batterie de canons inhibiteurs jumelés est installée dans l'ogive du vaisseau pour les affrontements vaisseau contre vaisseau. Des baies de largage en forme d'iris s'ouvrent en spirale dans la coque principale, laissant sortir les chasseurs d'escorte et de plus grandes baies s'ouvrent à la poupe du vaisseau pour le débarquement des forces en armures et des mechas.

Tous les vaisseaux-essaims migos viennent du vaisseau-ruche actuellement en orbite lunaire autour de la Terre. Bien que les migos possèdent des ressources limitées pour effectuer des réparations mineures, un vaisseau-essaim doit normalement retourner au vaisseau-ruche pour réparer les dommages importants. Un vaisseau-essaim mesure approximativement 600 mètres de long et 240 mètres de haut à la proue et ils sont entièrement propulsés par l'équivalent migo des modules-A.

Bien que personne ne connaisse réellement la composition de l'équipage d'un vaisseau-essaim, les services de renseignement du Nouveau Gouvernement Planétaire ont établi qu'il transporte un minimum de 80 appareils aériens et terrestres ainsi qu'au moins 40 unités mechas. Cependant, une poignée de ces mechas sont souvent des unités du NGP «reconverties» dans un état très variable de dégradation.

Type: Vaisseau de guerre (89 PA)

Taille: 600 m

Soute: 40 450 m³/ 13 500 tonnes

ATTRIBUTS

Commandes (*Agilité*) 0

Senseurs (*Perception*) 0

Structure (*Force*) 8

Systèmes multitâches (*Actions*) 0

Systèmes d'alerte (*Réflexes*) 0

SYSTÈMES SENSORIELS

Détection thermique

Longue portée

Radar/identification

Système de visée (+2)

Transmissions audio

Vision nocturne

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Modules de survie

Résistance à la chaleur extrême

Résistance au froid extrême

Système de survie

Système impesanteur

MOUVEMENT

Vitesse en vol: 190 km/h (296/72 mpt)

Code d'accélération: B [2/1]

Modules-A

STRUCTURE

Coque 20

Armure 2/2

SYSTÈMES D'ARMEMENT

Canon à plasma (grand/Coque)

Canon à plasma jumelé (8x2) (grand/Intégrité)

Canon inhibiteur (x2) (grands/Coque)

Canon laser jumelé (8x2) (grand/Intégrité)

Rampes lance-missiles (x2) (grande/Intégrité)





Mai passa les portes de verre coulissantes et sentit une bouffée d'air frais et sec. La température, l'humidité et la pression de l'endroit étaient visiblement contrôlées; elle avait cambriolé suffisamment d'endroits comme celui-ci pour s'en rendre compte. Mai ne savait pas vraiment à quoi s'attendre, mais ça paraissait cohérent. Les archives étaient un mélange inhabituel d'ancien et de moderne. Des rangées de livres à couverture en cuir côtoyaient des unités multimédias et des ordinateurs. Les étagères et les tables étaient faites d'une sorte de matériau composite transparent, ce qui donnait un air spacieux à la pièce malgré les emplacements.

Mai marcha jusqu'à un groupe de sièges en se demandant quelle valeur pourrait atteindre certains des livres, qui semblaient presque neufs. Une belle femme nazzadi vêtue d'un tailleur de haute couture parfaitement plissé était assise dans un fauteuil en cuir noir trop rembourré. Elle ne prêta

aucune attention à Mai et continua à prendre des notes avec son stylet de verre sur un ordinateur ultraportable.

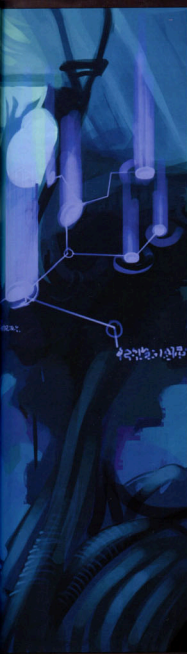
– Excusez-moi? Je cherche Lorany?

La femme leva calmement la tête. Mai en déduisit que la nazzadi l'avait ignorée. «Où?»

– Je suis Mai.

– Oh, naturellement, répondit Lorany en posant l'ordinateur et le stylet. (Elle se leva, s'étira et lui tendit la main.) Je suis Lorany, archiviste de la Société hermetique. Enchantée.

Elles échangèrent une poignée de main. Après avoir bien observé la femme à la peau noire, Mai décida que Lorany ressemblait beaucoup à ce que les lycéens appellent leur



«fantasme de la bibliothèque». Mais quelque chose chez elle donnait l'impression à Mai qu'il s'agissait d'une de ces filles vraiment malines qu'on a toujours dans sa classe au bac et qui détestent tout le monde.

- Désirez-vous faire une visite rapide?

- Pourquoi pas. (Mai suivit la nazzadi qui se déplaçait avec grâce entre les rangées de livres.) Je ne me sens pas menacée, murmura-t-elle.

- Excusez-moi? Vous disiez quelque chose?

- Pas du tout, répondit Mai. Elle eut un petit sourire en coin en commençant la visite.

Lorany désignait les choses dont elle parlait tout en marchant. «Ces étagères contiennent des exemplaires physiques de certains des textes occultes les plus rares connus de l'homme, ainsi qu'une profusion de connaissances sur des sujets plus conventionnels. Ces stations multimédias contiennent des informations similaires, augmentées pour ceux qui apprennent grâce à leur mémoire visuelle. Nos ordinateurs sont reliés à Internet grâce à des connexions sans fil à bandes ultra-larges U4, avec des protocoles de sécurité similaires à ceux qu'utilise le gouvernement.»

L'archiviste les mena jusqu'à une étagère fermée et visiblement verrouillée. Tandis que Mai inspectait les systèmes de sécurité, Lorany poursuivait. «Ces étagères contiennent des traductions des *fragments de Ta'ge*, dont nous sommes les seuls à connaître les secrets, ainsi que l'ensemble des observations et des journaux des archivistes de la Société dans le monde entier.»

Mai construisait mentalement un scénario rapide pour estimer le temps qu'il lui faudrait pour venir à bout des systèmes et s'enfuir avec tous les documents. Ils n'avaient pas fait semblant, il faudrait un peu de boulot. «Pourquoi est-ce qu'elles ont cette sécurité supplémentaire?»

- Parce que c'est le cœur des archives. Elles sont protégées par des moyens physiques, mais aussi mystiques, répondit

Lorany. (Mai recula légèrement.) Mais nous devrions parler de vos leçons maintenant. Je vous en prie, prenez un siège.

Elles s'assirent toutes deux dans les fauteuils de cuir. «Tous les jours, quand vous en aurez fini avec votre entraînement physique, vous viendrez ici. Cela signifie que vous serez dans cette pièce de 14 heures à 20 heures, Week-ends compris. Vous étudierez différents sujets généraux, mais plus particulièrement des sujets occultes ainsi que le contenu de l'étagère fermée.»

- Est-ce que je peux vous poser une question?

Lorany changea de position et croisa les jambes. «Naturellement.»

- Comment vous savez quel type d'entraînement me convient si vous ne savez même pas quelle sorte de Tager je vais prendre?

- Vous ne 'prendrez' pas de symbiote, Mademoiselle Chang. C'est le symbiote qui vous choisira. si vous survivez au rituel, dit Lorany.

- Puisque vous en parlez, répondit Mai. Je ne suis pas très au point sur la façon dont ça se passe.

Lorany fit une pause pour nettoyer ses lunettes. «La Société hermétique a identifié une liste de conditions garantissant les plus grandes chances de survie au processus d'union sacrée, conditions que vous avez visiblement déjà remplies. Le programme d'entraînement est conçu pour vous assurer la survie la plus probable possible. Les statistiques sont en votre faveur.»

- Et qu'est-ce qui se passera si ça ne marche pas?

La nazzadi leur servit à toutes les deux des verres d'eau de la carafe en cristal posée sur la table. «Vous mourrez en hurlant, dévorée vivante par le symbiote.»

Mai sirota une gorgée d'eau. «J'espérais qu'ils blaguaient sur ce point-là.»

- Quant au type de Tager que vous deviendrez, continua Lorany. C'est une chose que nous n'avons jamais réussi à prédire. Quelque chose en vous appelle un symbiote pendant le rituel.

- Quel genre de chose en moi?

- Tout le monde l'ignore. L'archiviste but une petite gorgée de son eau et nettoya le rouge à lèvres sur son verre.

- Laissez-moi vous demander un truc. Vous remplissez ces conditions?

Lorany hochla la tête.

- Vous me donnez l'impression d'être le genre de fille qui pourrait passer tout le bazar avec les félicitations du jury. Je me trompe?

Lorany hochla de nouveau la tête.

- Alors comment ça se fait que vous ne l'ayez jamais fait?

- Parce que, répondit la nazzadi, c'est ici que mes talents sont les plus utiles. (Son regard se perdit dans le vide.) Et parce que tout ce principe m'effraie. Pas vous?

Mai se rendit compte qu'elle n'avait jamais pensé à ça.

chapitre quatorze

Lever le voile

Note : ce chapitre est destiné uniquement aux narrateurs. Si vous êtes joueur, vous devriez cesser votre lecture pour ne pas vous gâcher la surprise.

D'accord, nous savons que vous continuez probablement à lire même si vous avez seulement l'intention de jouer à *CthulhuTech*. En fait, vous avez sans doute encore plus envie de lire ce chapitre, maintenant. Allez-y, mais faites semblant de ne rien savoir quand vous jouerez.

Ce chapitre présente les sombres secrets du monde. Il s'enfonce dans les profondeurs pour vous révéler la vérité sur l'occulte. Une partie de ce que vous y trouverez est spécifiquement inspirée des horreurs cosmiques de Howard Phillips Lovecraft. Mais dans la plupart des cas, des libertés créatives ont été prises afin de créer quelque chose d'unique pour l'univers de *CthulhuTech*.

L'HISTOIRE SECRÈTE DU MONDE

Nous ne sommes pas les premières créatures à dominer cette planète. Avant même que les premiers poissons ne commencent à développer des pousmons, des civilisations s'élevèrent et s'effondrèrent. Les humains ne sont qu'une étape dans la longue liste des êtres qui ont hérité de la Terre, et certains affirment qu'il y en aura d'autres après eux. Bien qu'il soit impossible pour les érudits de rassembler les dates exactes et les détails de la véritable histoire cachée du monde, ils ont réussi à découvrir des informations sur plusieurs époques et événements importants.

LA GRANDE RACE ET LA RACE DES POLYPES

Bien avant le règne des mammifères sur Terre, la race des polypes dominait la plus grande partie de la planète. On les décrit comme des entités extraterrestres polypeuses capables de voler sans elles, et dont les sens pénétraient tous les matériaux. Ils construisirent de grandes cités de basalte et régnèrent sans partage sur les terres émergées, même s'ils furent quelques fois confrontés aux Choses très anciennes.

Le destin voulut que les étranges êtres coniques natifs de la Terre dont ils se nourrissaient deviennent leurs plus grands ennemis. C'est dans les corps de ces êtres que les esprits de la Grande Race s'installèrent. Venues d'étoiles lointaines après avoir conquis les secrets du temps, les êtres de la Grande Race fuyaient leur monde à l'agonie quand ils vinrent posséder ces créatures coniques. Ils firent la guerre à la race des polypes et les enfermèrent dans les profondeurs, sous leurs cités basaltiques. Mais ils savaient que cette histoire ne s'arrêterait pas là.

La Grande Race était consciente que cette situation n'était que temporaire. Ses membres avaient vu une époque où la race des polypes se libérerait et déchaînerait sa vengeance sur ses géliers. En se projetant en avant dans le temps, ils firent la chronique des époques futures et finirent par trouver de nouveaux hôtes à posséder, bien après la fin de l'âge des hommes. Lorsque la race des polypes accomplit enfin sa destinée des millénaires plus tard, la Grande Race avait déjà fui dans le futur. Le sort final des deux races est inconnu.

LES GRANDS ANCIENS

Alors que la Terre changeait, des êtres connus sous le nom de Grands Anciens et dotés de pouvoirs divins y descendirent. Le premier à arriver fut une créature céphalopode nommée Cthulhu, accompagnée d'une armée de ses enfants, les engageances. Ils livrèrent une guerre contre les Choses très anciennes. Cthulhu fut rapidement rejoint par ses semblables : le Dieu mort Hastur, Shub-Niggurath et Gurathnaka. Après des années de conflit sanglant, les Choses très anciennes négocièrent la paix. Ils se retirèrent dans les cités, sous la mer ou aux frontières du monde, laissant le reste de la planète à ses nouveaux maîtres. La Grande Race se confina à l'est de l'hémisphère sud et dans l'ensemble, on la laissa tranquille.

Les Grands Anciens dominèrent la Terre pendant des millénaires et leurs civilisations extraterrestres se répandirent tout autour du monde. Les Profonds émergèrent de leurs cités cachées dans les profondeurs des océans pour adorer Cthulhu (leur première interaction réelle avec le monde de la surface). Avec les engageances, ils bâtirent la cité de pierre noire de R'lyeh. Hastur s'installa sur le plateau de Leng où il dressa des idoles monolithiques. Shub-Niggurath se retira au plus profond des forêts vierges primordiales pour enfanter ses rejetons. L'énergie qui entourait la Mère noire affecta le développement des formes de vie issues de ces endroits de la création. Et Gurathnaka se glissa dans les rêves de nouvelles créatures pour se délecter de ces fratriades inconnues.

Bien des années plus tard, les Grands Anciens disparurent. Personne ne sait vraiment pourquoi. Certains pensèrent qu'ils entrèrent en conflit avec les Immémorés, d'autres créatures divines. On dit que ces créatures mystérieuses dont il ne reste presque aucune trace s'opposèrent aux Grands Anciens à un niveau ou à un autre, ou qu'elles furent simplement menacées par la puissance croissante des Grands Anciens. Ceux qui croient à ces légendes prétendent que les Immémorés exilèrent les Grands Anciens de ce lieu et de cette époque, en scellant certains dans leur tombe et d'autres dans l'espace entre les dimensions. Mais d'autres jugent cette hypothèse improbable au vu du peu d'informations qui existent sur les Immémorés. Ils professent que le cosmos connaît des cycles, et que les Grands Anciens tombèrent simplement dans un long sommeil pareil à la mort. Ils rêvent dans leur tombe et ce sont leurs appels qui ont donné à la race humaine en pleine évolution ses premières idées des dieux et des monstres. Ils ont invoqué ceux qui pourraient les servir, créant des cultes consacrés à les adorer et à les réveiller un jour (ou à les rappeler si l'on souscrit à la première théorie). Quelle que soit la version de l'histoire que l'on admet, le retour des Grands Anciens signifierait la fin de toute vie mortelle telle que nous la connaissons. Nous ne serions plus que de la nourriture, des esclaves ou des jouets voués à la destruction.

Que les occultistes croient ou non que les Immémorés s'opposèrent aux Grands Anciens et les exilèrent il y a une éternité, ces dieux mystérieux ont été bien présents à une époque. Les seules preuves qui en restent sont une cité perdue dans l'Arctique (et à présent détruite) et les fragments de *Ta'ge*.

LES CHOSES TRÈS ANCIENNES ET LES MIGOS

Descendues de l'espace, les Choses très anciennes sont peut-être l'espèce consciente qui a vécu le plus longtemps sur cette planète. Ils s'y trouvaient avant la race des polypes et vivaient dans des cités géantes, à la fois sur terre et sous la mer. Les Choses très anciennes étaient étonnamment adaptables et survécurent à des changements massifs sur Terre. Pacifiques avec ceux qui voulaient la paix, elles firent parfois la guerre à la race des polypes. Une fois enfermées par la Grande Race, les Choses très anciennes connurent à nouveau la paix. Des milliers d'années plus tard, les Grands Anciens vinrent s'installer sur la Terre. Les Choses très anciennes firent à nouveau la guerre. La puissance des Grands Anciens fit s'effondrer leurs terres et les repoussa dans la mer pendant un moment. Ils finirent par faire la paix et se limitèrent à la mer et à leurs plus anciens territoires, laissant le reste de la planète aux Grands Anciens.

Un temps considérable s'écoula et la Terre continua à changer. La dérive des continents engloutit bien des terres, y compris R'lyeh, et les Grands Anciens plongèrent dans la torpeur ou furent exilés. Les Choses très anciennes dominaient à nouveau la planète, mais ils craignaient toujours que la race des polypes ne soit un jour libérée. C'est à cette époque qu'ils furent obligés de se retirer principalement dans leurs cités émergées suite à des problèmes avec leurs serviteurs. Les shoggoths étaient des boules de cinq mètres de diamètre de gelée protoplasmique, ressemblant à des amas de bulles, que les Choses très anciennes contrôlaient par hypnose. Sous l'eau, les shoggoths étaient en train de devenir dangereusement intelligents et un moment arriva où les Choses très anciennes durent faire la guerre pour reprendre le contrôle de leurs serviteurs.

Pour finir, les migos vinrent sur Terre à la recherche de minerais. Ils arrivèrent en masse et la guerre reprit pour les Choses très anciennes. C'est alors qu'elles découvrirent qu'elles avaient perdu les secrets du voyage interstellaire. Les migos les repoussèrent dans les mers et dans leur cité de l'Antarctique. L'ère glaciaire arriva ensuite et tandis que le froid s'emparait de la Terre, les Choses très anciennes se retirèrent dans une cité sous-marine située sous leurs plus grandes villes. Elles disparurent alors. Bien qu'on ait retrouvé des ruines que l'on soupçonne d'être certaines de leurs cités, elles ne s'y trouvent plus.

Les migos s'installèrent dans l'hémisphère nord. Ils n'avaient jamais eu l'intention de rester sur cette planète et se contentèrent d'installer des avant-postes, généralement dans des chaînes de montagnes. Les créatures extrayaient les minerais dont ils avaient besoin, capturaient de nombreux esclaves parmi les hominidés et les premiers humains, et pratiquaient des expériences sur les formes de vie locales. Ils sont restés au fil des époques; il y a toujours eu des migos sur Terre depuis qu'ils y sont venus pour la première fois. Mais jusqu'à une période récente, ils étaient restés cachés, effaçant les souvenirs des habitants des villes de montagne dont ils étaient proches ou passant des marchés avec eux. C'est de l'Himalaya que vient le nom sous lequel nous les connaissons aujourd'hui: le migo, l'abominable homme des neiges.

Les migos et la Grande Race semblent n'être jamais entrés en conflit. La Grande race resta au sud et les migos au nord, aucune lutte territoriale n'était donc nécessaire. Les migos étaient là

depuis longtemps quand la Grande Race quitta cet âge pour de bon.

L'AVÈNEMENT DE L'HOMME

Quelque temps après la chute des Grands Anciens, la fuite de la Grande race et le déclin des Choses très anciennes, les premiers mammifères atteignirent l'état de conscience. Certains érudits prétendent avoir des preuves que ce sont les expériences des Choses très anciennes qui favorisèrent l'apparition de l'humanité. Dans un monde où toutes les choses susceptibles de mettre fin à notre évolution s'étaient retirées, nous avons eu l'occasion de mûrir et de nous développer. Les millénaires qui suivirent sont connus de tous.

LES ÉTRANGES ÉONS

Des prophéties occultes ont fait allusion à une époque où «les astres seraient propices» et les Grands Anciens seraient à nouveau libres de fouler la Terre. Parfois appelée les «étranges éons», cette période serait annoncée par l'alignement des étoiles et des planètes. De nombreuses créatures anciennes se réveilleraient ou sentiraient la possibilité de percer les murs entre les dimensions. Comme le prouve la Guerre des éons, nous vivons maintenant cette époque.

Certains pensent que nous aurions dû nous rendre compte qu'elle arrivait. Après tout, si les prophéties mentionnaient des mouvements célestes, n'y aurait-il pas dû y avoir quelqu'un pour les guetter? En réalité, les croyances occultes étaient jugées ridicules il y a encore moins d'un siècle, il n'y avait donc que peu de personnes qualifiées pour pressentir le danger. Une partie d'entre elles était d'ailleurs enfermée dans des asiles. De toute façon, toutes les recherches astronomiques du monde n'auraient pas pu voir les conjonctions et les convergences indirectes que se produisaient au-delà de notre galaxie. La matière de l'univers est complexe et trompeuse, et les mortels ne connaissent que de trop rares vérités à son sujet.

L'INVESTIGATION OCCULTE

À travers l'histoire, il s'est toujours trouvé des gens pour rechercher les connaissances secrètes. C'est grâce à eux que ce que nous savons des sujets occultes a été transcrit et transmis. Toutefois, une période en particulier sort du lot. Pendant la première partie du 20^e siècle, l'investigation occulte connut un regain qui permit de rouvrir les chemins de la connaissance et de retrouver des textes ou des objets perdus depuis longtemps. Ces investigateurs ont sans nul doute balisé le chemin pour les érudits de l'Occulte des temps modernes, et font partie des raisons pour lesquelles l'humanité a été capable de s'adapter aussi vite aux périls de la Guerre des éons. Quant à savoir si cette renaissance occulte était le fruit d'un heureux hasard ou de l'intuition que les étranges éons approchaient, c'est le sujet de nombreux débats.

LES RACES PRINCIPALES

L'humanité n'est que la plus jeune des nombreuses races à avoir dominé la Terre. Certaines de ces races ont disparu il y a une éternité, comme les Choses très anciennes et les valusiens, tandis

que d'autres se cachaient, comme les profonds, ou se retrouvaient projetées ailleurs.

LES CHOSES TRÈS ANCIENNES

Originaires d'une lointaine étoile, les Choses très anciennes sont probablement la plus ancienne des races à avoir dominé la Terre et leur règne a duré plus longtemps que ceux de toutes les autres espèces conscientes avant ou après elles. Elles ont livré des guerres similaires à celle que mènent les mortels d'aujourd'hui. Les Choses très anciennes ont affronté les Grands Anciens quand ils sont arrivés pour la première fois. Elles ont lutté contre les migos après le départ des Grands Anciens. Il a fallu plusieurs guerres et l'approche d'une ère glaciaire pour les faire disparaître.

Les Choses très anciennes étaient une espèce très évoluée. Elles bâtaient de grandes cités sur tout le globe, à la fois sur terre et sous les mers, et bien que les ravages du temps aient détruit la plupart de ces ruines, certaines traces de leur civilisation existent encore en Antarctique (ou du moins c'était le cas avant que les migos ne s'emparent de ce continent pendant la Seconde Guerre arcanotechnologique).

Les Choses très anciennes étaient vraiment étranges dans leur apparence. Leur tête avait la forme d'une étoile de mer, leur corps celle d'un tonneau et des bras, des jambes et des ailes en sortaient dans toutes les directions. Elles étaient capables de voler et de vivre sur la terre comme sous l'eau. À une époque, leur race était immisée aux périls des voyages spatiaux, bien qu'elle ait perdu cette capacité avant l'arrivée des migos sur Terre. On ignore comment elles communiquaient.

De nombreux spécialistes de l'occultisme pensent que les Choses très anciennes existent encore dans d'autres parties de l'univers. Certains pensent même que, si l'on en croit leur histoire, leur race s'allierait aux races mortelles dans la guerre actuelle; il serait intéressant de découvrir le rôle qu'elles pourraient jouer dans les étranges éons.

LA GRANDE RACE

La Grande Race existait sur Terre avant la venue des Grands Anciens, mais elle est originaire d'au-delà de notre galaxie. Il s'agit de l'une des espèces les plus uniques de l'univers dans la mesure où ses membres ne sont plus soumis aux lois du temps. La Grande Race existe complètement en dehors de la quatrième dimension et flotte à travers le temps, fuyant sa destruction physique en habitant le corps d'autres créatures, à d'autres époques et dans d'autres lieux. Pendant le premier âge, elle possédait une race de créatures étranges de forme conique et entra en guerre avec la race de polypes (dont elle ne pouvait pas habiter les corps, pour une raison inconnue). Elle finit par tomber devant ses ennemis et ne laissa aucune trace physique. Les seuls vestiges qui restent d'elle sont ses cités, des ruines secrètes, cachés dans la moitié est du globe.

La Grande Race a quitté la Terre il y a une éternité. Des rumeurs affirment que certains de ses membres ont visité l'époque moderne dans leurs efforts ininterrompus de chroniquer l'histoire des lieux, des époques et des espèces. Certains ont même mis l'humanité en garde et prétendu que l'avenir n'était pas complètement déterminé. On dit que la Grande Race possède

maintenant une race de créatures proches du scarabée qui héritera de la planète bien après la fin des étranges éons.

LES MIGOS

Les migos sont une race extraterrestre venue de la « planète » Pluton, appelée aussi Yuggoth dans les textes antiques. À la fois crustacés, insectes et filaments de champignons, les migos sont présents sur la Terre depuis bien longtemps avant l'aube de l'humanité. Techniquement et magiquement évolués, ils se sont cachés parmi nous et ont réduit en esclavage tous ceux qu'ils pouvaient pour servir leurs différents objectifs. Qu'ils soient venus pour exploiter des minerais, pour pratiquer des expériences sur nous ou pour comprendre notre technologie, une chose n'a pas changé: ils nous considèrent comme une espèce inférieure par nature. Les migos voient les humains comme des outils à utiliser ou des singes sur lesquels mener des expériences et rien de plus, et ils nous auraient purement et simplement dominés depuis bien longtemps s'ils avaient voulu s'en donner la peine. Ils n'avaient jamais envisagé que nous puissions devenir une menace.

Les étranges éons ont tout changé. L'humanité est bien devenue une menace pour les migos et la place qu'ils pensent mériter dans l'univers, quasiment du jour au lendemain. Les plans d'origine pour nous arrêter ont connu un échec spectaculaire. Mais la menace des Grands Anciens, qui ont amorcé leur retour dans notre univers, est encore plus grave. Bien qu'ils prétendent le contraire, les migos sont arrivés sur Terre bien après le départ des Grands Anciens, si bien qu'ils ne connaissent que des légendes à leur sujet, exactement comme nous. Mais ils sont douloureusement conscients que leur situation ne sera pas différente de la nôtre si les Grands Anciens reviennent effectivement; et ce sera une situation de souffrance, d'esclavage et d'extermination.

LES PROFONDS

L'une des plus anciennes espèces vivant encore sur Terre est une race d'humanoides amphibiens connus seulement sous le nom de profonds. Il s'agit d'une forme de vie naturelle terrestre qui a évolué sous les mers. Ces créatures évoquant un mélange humanoïde de poisson et de grenouille vivent de puis bien longtemps au fond des océans, dans des cités secrètes. Depuis la disparition des Grands Anciens, ils sont restés renfermés sur eux-mêmes et se sont contentés de maintenir leur nombre en attendant de pouvoir servir à nouveau leur dieu endormi, Cthulhu. Ils ont créé d'étranges cultes d'adorateurs de l'océan parmi les peuples côtiers et insulaires du monde entier, gagnant ainsi l'accès à la ressource qui leur permet de se reproduire plus vite: des êtres humains. Les profonds sont en effet capables de se reproduire avec les humains (et maintenant les nazzi) pour engendrer des hybrides, ce qui pourrait confirmer l'existence d'ancêtres communs. Les enfants de ces unions naissent mortels, mais finissent par se transformer pour rejoindre la race de leur parent inhumain.

Avec l'arrivée des étranges éons, les profonds ont émergé des océans. À la tête de leur culte désormais tristement célèbre, l'Ordre Ésotérique de Dagon, ils aident les autres serveurs de Cthulhu à chercher la prison du dieu endormi, la cité perdue de R'lyeh. Une fois qu'il sera réveillé, il purgera le monde et les profonds seront à nouveau ses enfants élus sur Terre.

LA RACE HUMAINE

Les humains sont une jeune race. Nous ne possédons cette planète que depuis quelques centaines de milliers d'années (peut-être un ou deux millions vu de l'extérieur), ce qui fait bien peu comparé avec les centaines de millions d'années des autres races citées ici. Les Grands Anciens pourraient bien être vieux de plusieurs milliards d'années d'après nos estimations. Les nazzadi sont encore plus récents en tant que forme de vie consciente puisque leur race n'a que quelques dizaines d'années. Mais du point de vue de l'évolution, on peut considérer les nazzadi comme appartenant à la même espèce que nous.

Jusqu'à une époque récente, les autres créatures métaterrestres (à l'exception de la Grande Race) considéraient les humains à peu près comme nous considérons les singes. Nous étions vus comme assez intelligents pour nous servir d'outils, mais plus susceptibles de nous créer des problèmes que de réaliser vraiment quelque chose un jour. Grâce à nos progrès scientifiques, à notre ouverture à la magie et à notre synthèse des deux, l'humanité montre pour la première fois de notre évolution des signes prometteurs pour l'avenir. Mais il ne s'agit pas tant de ce que nous avons fait jusqu'à présent que de ce que nous pourrions devenir...

LES VALUSIENS

Créateurs d'une civilisation qui émergea tranquillement après la chute des Grands Anciens, les valusiens n'existent plus aujourd'hui que par des rumeurs. On dit qu'il s'agissait de reptiles bipèdes qui avaient évolué à partir de la forme de vie naturelle dominante de la planète à l'époque. On ne sait que très peu de choses à leur sujet, voire rien du tout, mais on suppose qu'il s'agissait de sorciers et de scientifiques dont la civilisation atteignit des pics similaires à celle des humains sans être les mêmes. L'ère glaciaire dévasta leur civilisation au sang froid et ceux qui survécurent descendirent dans les profondeurs pour hiberner. Les changements que connut la Terre détruisirent les restes de leur société et effacèrent toute trace que nous aurions pu en retrouver. On les pense généralement éteints.

Certains occultistes érudits pensent que les valusiens ont non seulement survécu, mais ont commencé à se réveiller il y a plus de dix mille ans. On dit qu'ils vivent parmi nous, masqués par de puissantes illusions. Si les valusiens existaient toujours et étaient éveillés, personne ne peut savoir ce qu'ils voudraient de cette époque ou comment ils jugeraient les descendants de mammifères qui dominent actuellement la Terre.

LES DIVINITÉS DE LA TERREUR

Les grandes religions de ce monde ont toujours décrit le divin en termes anthropomorphes. Beaucoup de nos dieux modernes étaient peut-être sévères, mais ils étaient aussi bienveillants dans l'ensemble. Maintenant que nous nous trouvons confrontés à des créatures qu'on ne peut appeler que des dieux, nous nous demandons où nos divinités bénéfiques sont passées. Ces créatures dépassent tellement l'entendement mortel que nous ne pouvons appréhender que des parties de leur être, et même cette révélation peut être trop lourde pour l'esprit d'un mortel. C'est de leurs rêves que sont nés les dieux de notre monde, et il n'est pas étonnant que nous ayons pris quelques libertés artistiques. Les dieux de l'univers ne se soucient pas de nous.

Dans la littérature occulte, ces divinités sont souvent divisées en trois groupes. Les Dieux extérieurs sont peut-être les plus anciens et les plus puissants, les personifications des énergies les plus primordiales de l'univers. À l'exception de la créature que nous connaissons sous le nom de Nyarlathotep, on peut se demander si ces êtres sont même conscients de notre existence. Les Grands Anciens sont des créatures extraterrestres aux pouvoirs immenses qui régnaient autrefois sur la Terre. Ils en ont été absents pendant des millénaires – sans que l'on sache s'ils en ont été exilés ou s'ils dorment simplement. Des prophéties parlent du jour où les Grands Anciens reviendront s'emparer de notre planète. Dans cette nouvelle ère, il n'y aura pas de place pour les races mortelles qui dominent la Terre aujourd'hui – ou du moins pas de place qui n'implique pas une souffrance insupportable. Les Immémorés sont une énigme même pour les occultistes les plus initiés. Il n'existe que de rares mentions de leur existence; seuls les *fragments de Ta'ge* sont censés contenir leurs mystères, et ils sont jalousement gardés par la mystérieuse Société hermétique. Certains pensent qu'ils s'opposent aux Grands Anciens et les exilèrent finalement dans des endroits secrets éparpillés à travers l'univers, bien que les *fragments de Ta'ge* n'infirmen ni ne confirment cette thèse.

LES DIEUX EXTÉRIEURS

Azathoth

Au centre de l'univers se tient une créature qui échappe à toute description: Azathoth. C'est de lui et à travers lui qu'émanent toutes les énergies de l'univers. On ignore si Azathoth est responsable de la création de l'univers, mais il est la Source, ce qui le maintient. Très peu de choses ont été écrites à son sujet. Seuls des individus perdus dans les profondeurs de la folie ont affirmé communiquer avec lui, et leurs rapports sont partiels et incohérents. Il semblerait que le dieu n'ait aucun intérêt pour ce qui se produit dans son univers; en fait, on a même émis l'hypothèse qu'il pourrait n'être qu'un pantin. Quoi qu'il en soit, Azathoth reste un être complètement incompréhensible, venu d'au-delà de l'espace et du temps, caché sous des angles de l'univers où nul mortel ne peut se rendre.

Azathoth n'a pas d'adorateurs connus. Il semble impossible de le contacter et ne reconnaît ni ne récompense les suppliants.

Nyarlathotep

Si Azathoth est la source d'énergie de l'univers et Yog-Sothoth en représente l'ordre, alors Nyarlathotep est la force primordiale de l'entropie. Ce dieu a suivi l'humanité avec intérêt depuis nos premiers pas, comme il doit s'intéresser à toutes les espèces qui se développent. Nyarlathotep a adopté beaucoup d'avatars au cours de notre histoire pour jouer un rôle dans notre évolution biologique et culturelle.

On prétend que Nyarlathotep, pour employer le nom que lui donnaient les anciens Égyptiens, s'intéresse particulièrement à tous ceux qui explorent de nouvelles façons de changer l'univers qui les entourent (les sorciers, les scientifiques et les parapsychistes notamment). Il contrecarre certains développements mais encourage d'autres visionnaires en leur offrant des connaissances secrètes. Il semble parfois presque mortel et bienveillant, mais parfois il est monstrueux et maléfique. Comme tous les autres dieux, il est illusoire d'essayer de le comprendre. On a écrit beaucoup de choses au sujet de Nyarlathotep au cours des âges,

et c'est sans doute l'une des véritables divinités les plus souvent implorées. De nombreux cultes lui ont été rendus sous une forme ou une autre.

Des avatars de Nyarlathotep arpentent de nouveau la Terre pendant les étranges éons. Ses adorateurs autrefois dispersés ont été rassemblés au sein des Enfants du Chaos, qui ont ensuite infiltré et dominé une puissante corporation multinationale. Le dieu semble vouloir hâter le retour des Grands Anciens.

Yog-Sothoth

La plupart des choses dans l'univers vivent dans un monde ou un autre, ou même dans plusieurs simultanément, mais Yog-Sothoth est unique. Il contient toutes les choses, à toutes les époques. On dit de lui qu'il est la lentille à travers laquelle l'énergie de l'univers est filtrée. Les rares déments qui font directement appel à lui sont le plus souvent des sorciers qui veulent invoquer la sagesse infinie de cet être ou traverser les barrières qui séparent les mondes. Les occultistes qui croient que les Grands Anciens ont été bannis de ce monde croient aussi que Yog-Sothoth est la clef nécessaire pour les trouver dans leur exil, qu'ils se trouvent dans des dimensions supérieures ou dans l'espace entre les dimensions. Tous ceux qui tentent d'entrer en contact avec Yog-Sothoth encourent des risques énormes (c'est un être qui dépasse largement notre entendement).

Il n'existe que peu de cultes dédiés à cette ancienne divinité. Il s'agit généralement de cercles de sorciers qui cherchent à accéder à son immense pouvoir (ou de fous furieux).

LES IMMÉMORÉS

Drazet

Comme la plupart des Immémorés, Drazet n'est connu que de ceux qui ont pu consulter les *fragments de Ta'ge*. On prétend que c'est cet être, qu'on appelle aussi l'Informe, qui est responsable de la cité légendaire dans laquelle les *fragments* furent d'abord inscrits. Ses serviteurs sont censés être des créatures symbiotiques et c'est selon toute probabilité elles qui se lient aux mortels lors du rituel de l'union sacrée. Si Drazet a effectivement écrit les *fragments de Ta'ge*, cela ne serait pas surprenant.

S'il y a un des Immémorés que la Société hermétique révère, c'est bien Drazet. Mais cette révérence est plus proche de celle que reçoit le saint patron d'un ordre de chevalerie. Personne ne sait exactement ce qu'est Drazet, et la Société est trop prudente pour invoquer imprudemment des dieux oubliés.

Morfean

Les Grecs de l'antiquité adoraient Morfean sans le savoir sous l'identité d'Hypnos, le dieu du sommeil. Peut-être un avatar de la divinité réussit-il à pénétrer jusque dans leurs rêves, provoquant l'adoration d'une créature qui n'avait jamais visité cette planète. On dit que Morfean maltraitait à la fois le temps et les rêves, ce qui expliquerait bien des choses. Ceux qui rêvent d'Hypnos affirment que c'est un homme fascinant ou une créature issue des pires cauchemars, et on ne peut que supposer que c'est le cas aussi de Morfean. Il pourrait y avoir un lien entre Morfean et les molosses qui protègent jalousement le temps contre les intrusions des mortels. Le dieu pourrait tout aussi bien être responsable de la fermeture des contrées du rêve, mais cela le rapprocherait des étranges éons. Comme toujours, il reste un mystère.



Bien que peu de gens hors de la Société hermétique sachent quoique ce soit au sujet de Morfean, il existe encore des cultes dédiés à Hymnos, même s'ils n'ont plus reçu la visite de leur dieu depuis très longtemps.

Myrovh

On suppose que l'Immémoré nommé Myrovh est le grand manipulateur, celui qui joue des pions les uns contre les autres pour qu'ils mûrissent et changent grâce au conflit. Des histoires racontent qu'il a un point de vue darwinien sur la vie, considérant que seuls les forts doivent survivre et intervenant personnellement dans l'existence des espèces qu'il guide. Elles prétendent aussi qu'il est lié d'une façon ou d'une autre à Yog-Sothoth. Si l'on admet l'idée que les Grands Anciens ont été vaincus à l'issue d'une lutte contre les Immémorés, il est plus que probable que ce soit la connaissance intime et la maîtrise des dimensions de Myrovh qui permirent de les exiler. En fait, Myrovh pourrait avoir déclenché lui-même un conflit de ce genre.

L'existence de Myrovh n'est mentionnée que dans les *fragments de Ta'ge* et il reste inconnu de la majorité des érudits de l'occulte.

Savat'y'a

On dit que Savat'y'a est une divinité qui cherche à repousser les frontières de l'univers, et qu'il a une affection toute particulière pour les rêveurs et les visionnaires. Il est censé avoir évolué au point que sa simple présence transmute les énergies primordiales de l'univers. On raconte que Savat'y'a veut maîtriser les plus hauts niveaux du pouvoir cosmique. Certains érudits prétendent avoir des preuves que le but de cette quête est son édification personnelle, mais la plupart soupçonnent que si une intelligence extraterrestre cherche à devenir la divinité la plus puissante de l'univers, cela ne peut pas être bon signe pour le reste d'entre nous.

Certains connaissent Nodens, l'avatar de Savat'y'a. Bien que le temps s'écoule différemment par-delà le mur du sommeil, Nodens y a été vu au cours du dernier siècle. Savat'y'a pourrait donc être un dieu moins perdu que certains ne le pensent.

Seuls ceux qui étudient les *fragments de Ta'ge* connaissent Savat'y'a, mais certains occultistes connaissent son avatar Nodens.

LES GRANDS ANCIENS

Cthulhu

Enseveli dans la cité d'obsidienne engloutie qu'est R'lyeh, le plus craint des Grands Anciens dort du sommeil des morts. Cthulhu est le plus puissant de sa race, que les mortels ne connaissent que comme l'engéance, et il est écrit qu'il est leur seigneur et leur grand prêtre. Cthulhu est venu des étoiles il y a une éternité alors que les Choses très anciennes dominaient cette planète. Avec l'aide de ses semblables et de ses enfants, il a conquis la plus grande partie de la planète avant que les Choses très anciennes ne négocient la paix et ne se retirent dans leurs plus anciennes cités. Le dieu poulpe et les Grands Anciens régneront de façon absolue pendant des millions d'années.

Qu'il ait été exilé par les Immémorés ou qu'il sommeille naturellement jusqu'à ce que les astrés soient à nouveau propices, Cthulhu rêve dans sa sombre cité. Il peut toucher les rêves des autres à travers le mur du sommeil, et il a formé des cultes pour

l'adorer et chercher sa tombe engloutie. De tous les Grands Anciens, c'est lui qui a possédé les cultes les plus puissants au cours de l'histoire de l'humanité, et en retour il a aidé ses serviteurs profonds à garder leur existence secrète. Pendant les étranges éons, ses adorateurs divisés se sont rassemblés sous l'égide du puissant Ordre Ésotérique de Dagon.

Gurathnaka

Il fut un temps où certains rêveurs pouvaient accéder à un monde situé au-delà des rêves. C'était un domaine mystique qu'on appelait les contrées du rêve. Au cours du dernier siècle, tous ces rêveurs sont devenus des fous dangereux ou ont connu une mort atroce dans leur sommeil. On dit que les contrées du rêve ont disparu et que c'est le signe annonciateur du retour de Gurathnaka.

Certains se demandent si celui qu'on appelle parfois l'Ombre de la nuit ou le Mangeur de rêves possède seulement une forme physique. Des histoires affirment qu'il vit par-delà le mur du sommeil, dans des dimensions au-delà du monde physique, et qu'il perçoit et affecte le plan matériel à travers les ombres. C'est pour cette raison que beaucoup d'occultistes cultivés illuminent leurs lieux de vie et de rituels. De même, les quelques mortels qui adorent le Mangeur de rêves vivent dans les ombres de la société. Ce sont les égarés, les exclus et les dépossédés, bien souvent aussi coupés de leur propre santé mentale que du monde qui les entoure.

Hastur

L'Indicible. L'Innommable. Le Roi déchu. Le dieu mort Hastur porte bien des noms. Ceux qui étudient les arts noirs prétendent que la simple mention de son nom peut attirer son attention – que tous préféreraient éviter. Le seul Grand Ancien à avoir été libéré dans les étranges éons est peut-être le plus énigmatique de tous. On ignore si les serviteurs de Nyarlathotep l'ont appelé mystiquement dans ce monde ou s'ils étaient simplement là pour accueillir le dieu lors de son réveil sur le plateau de Leng.

Comme tous les dieux, Hastur possède de nombreuses formes. Il règne sur Terre sous celle du Roi déchu ; un noble décharné, vêtu de robes en lambeaux, et portant une couronne taillée dans une unique pièce d'os. Son visage est toujours caché dans l'ombre, et l'air froid de la tombe le suit en permanence. Si les actions de son culte reflètent ses désirs, c'est un être qui ne désire que la souffrance, la décadence, la destruction et la mort.

Shub-Niggurath

La Chèvre noire des bois, la Chèvre aux mille chevreaux ; la Sombre mère ; Shub-Niggurath, comme Hastur, est connue sous bien des noms. Elle a été adorée sous les traits d'une déesse perversive de la fertilité et de la nature à bien des époques de l'histoire humaine. Les cultes païens, les druides, les adeptes du new age (tous révèrent la Sombre mère, bien qu'aujourd'hui ses cultes soient éparpillés et presque éteints). Ses vrais enfants, eux, arpentent toujours la planète si les rumeurs sont vraies. Ce sont les cornus, des créatures à la fois repoussantes et dotées d'une séduction contre-nature. C'est probablement l'apparition des rejetons de Shub-Niggurath qui lui valut le surnom de « Chèvre noire ». Des rumeurs courent selon lesquelles le culte de la Sombre mère serait à nouveau en train de s'étendre.

Certaines personnes pensent que Shub-Niggurath est responsable, d'une façon ou d'une autre, de la vie sur cette planète,

ou au moins de la façon dont cette vie a évolué. Des histoires racontent que ses énergies influencent les sources de l'évolution et que la plupart des formes de vie de la Terre portent sa marque. Elles disent aussi que nous sommes liés à la déesse noire, mais heureusement cette affirmation n'a pas pu être étayée jusqu'à maintenant.

L'INFLUENCE DES DIEUX

La puissance de ces divinités est incalculable par rapport à notre échelle de référence. De telles créatures maîtrisent la puissance du cosmos, le pouvoir des dimensions supérieures, des mondes au-delà de nos mondes. Mais l'univers est construit selon des règles données, et ce sont ces règles qui pourraient se révéler être en notre faveur.

Les Dieux extérieurs font partie de la matière même du cosmos. Si Azathoth est la source d'énergie de l'univers et que Yog-Sothoth est la lentille qui la filtre à travers les mondes, leur influence se fait sentir à chaque instant. Des créatures d'un tel niveau ne s'intéressent pas à des êtres comme nous. Mais la force entropique que nous connaissons sous le nom de Nyarlathotep a choisi d'intervenir dans notre monde pour nous affecter directement. Une telle créature est réellement infinie dans les dimensions supérieures, elle doit donc s'affaiblir considérablement pour pouvoir agir dans les limites du monde élémentaire. C'est le rôle que jouent les avatars, ou manifestations divines. Nyarlathotep s'est manifesté sous la forme du directeur de la corporation Chrysalis, et c'est toujours un être d'une formidable puissance. Les avatars ne peuvent pas utiliser toute la puissance de leur divinité, mais ils restent des dieux et il n'y a rien ou presque dans notre monde qui puisse s'opposer à eux.

Quand nous rêvons, la partie de nous qui est éternelle est exposée à l'énergie des dimensions supérieures. C'est alors que nous sommes le plus susceptibles d'entrer en contact avec les dieux. Les Grands Anciens ont tiré parti de cette capacité dans leur sommeil (ou leur exil, en fonction des théories). S'ils sont effectivement endormis, ce sont leurs rêves qui s'étendent dans le monde et l'influencent suivant leur volonté. S'ils sont en exil, c'est peut-être le seul moyen dont ils disposent pour établir un contact avec ce monde. Dans un cas comme dans l'autre, ils sont incapables de se manifester sous forme d'avatar tant que les astres ne sont pas dans la conjonction appropriée et ne créent pas ainsi les voies d'énergie qui traversent plusieurs dimensions à la fois. Hastur a prouvé la véracité de cette théorie en se manifestant à travers son avatar du Roi déchu. Le dieu mort se sert désormais activement de son immense pouvoir pour coordonner ses armées à travers le monde. Aucun autre Grand Ancien n'a réussi à se manifester jusqu'à présent, bien que certains pensent que Gurathnaka n'a pas besoin de se manifester puisqu'il mène une existence désincarnée dans le monde des rêves. Si cette thèse s'avère fondée, alors il n'existe aucun endroit où nous soyons en sécurité.

Les Immémorés fonctionnent exactement de la même façon. S'ils influencent notre monde, ce n'est qu'à travers les rêves et via l'héritage des fragments de Ta'ge et la Société hermétique (que ce soit volontaire ou non).

Du coup, comment peut-on combattre l'influence de ces êtres ? La réponse est aussi simple que sinistre : on ne peut pas. Les mortels ne sont pas équipés pour résister directement à des

forces aussi cosmiques. Jamais le pouvoir des mortels ne pourrait même blesser les « faibles » avatars des dieux. Heureusement, les règles de l'univers sont telles qu'elles peuvent être utilisées contre les dieux sombres. Si les mortels du monde arrivaient à comprendre les niveaux les plus profonds des mécanismes célestes, ils pourraient peut-être limiter l'influence des Grands Anciens et de Nyarlathotep dans le monde élémentaire. Peut-être que si nous possédions une compréhension plus évoluée de la façon dont les choses fonctionnent, nous arriverions à chasser complètement leurs avatars de ce monde.

Mais les dieux ne disparaîtront jamais. Pour eux, le temps et les formes sont des illusions. Qu'on le veuille ou non, ils resteront toujours une composante de ce monde, même si c'est seulement dans les dimensions supérieures, jusqu'à l'extinction de la dernière étoile. C'est à nous de trouver notre place dans leur ombre.

LES DOMAINES SECRETS

Des lieux mystiques se cachent dans les recoins secrets et obscurs du monde. Quelques-uns d'entre eux sont présentés ici.

LES CONTRÉES DU RÊVE

Si l'on en croit les rumeurs, un pays existait autrefois juste à l'extérieur des rêves du monde. Connus seulement sous le nom de contrées du rêve, ce monde pouvait apparemment être atteint par les enfants et les rêveurs doués, et contenait à la fois des merveilles et des horreurs de toutes sortes. Mais au cours des cent dernières années, tous ces rêveurs ont connu une mort horrible dans leur sommeil ou ont définitivement perdu la raison. Les divagations des fous suggèrent que les contrées du rêve ont disparu, dévorées par un grand mal qui existait là-bas depuis des temps immémoriaux, mais qui peut dire ce qui s'est vraiment passé. La seule certitude, c'est qu'aucun lieu correspondant à cette description ne peut être atteint dans les étranges éons.

LENG

Le plateau de Leng est un lieu mythique, censé se trouver près du Tibet en Asie centrale. C'est une plaine cachée par des moyens mystiques, un endroit que ceux qui ne servent pas les dieux sombres n'ont vu qu'en rêve, à moins qu'ils n'y soient arrivés accidentellement (et ceux qui l'ont fait sont fous à lier). C'est la terrible demeure du dieu mort Hastur. Le Roi déchu s'y tient sur son trône d'os, à l'intérieur d'un palais cyclopéen aux angles étranges. Le palais d'Hastur n'est pas la seule chose qui se dresse dans ce lieu étrange, des monuments dérangeants élevés aux Grands Anciens parsèment le paysage. Le plateau abrite aussi de nombreuses créatures horribles, dont la plupart servent la volonté du dieu mort.

KADATH

Les rumeurs parlent d'un gigantesque pic rocheux dans les déserts glacés du monde, sur lequel se tient un château d'onyx. On dit que l'endroit est dissimulé par des nuages sombres et que ceux qui l'ont vu ne s'y sont rendus qu'en rêve. Mentionnée dans la littérature occulte, Kadath est à coup sûr un lieu de pouvoir, mais toute la question est de savoir de quel genre de pouvoir il s'agit.

R'LYEH

Noire comme la nuit, la cité perdue de R'lyeh se trouve quelque part sous les mers. C'est un endroit maudit et c'est là que se trouve la tombe où Cthulhu est endormi, ainsi que nombre de ses enfants qui partagent son sort. Ceux qui ont vu cette cité de sombres monolithes à l'architecture incompréhensible ne l'ont fait que dans leurs rêves. La plupart des histoires sur la ville ne contiennent que peu de détails, ce qui fait que personne ne sait où elle se trouve, quelle taille elle fait ou ce qu'elle contient. La magie qui protège R'lyeh a été mise en place par des dieux; elle la cache donc contre les détections mais la protège aussi complètement contre les intrusions. Ceux qui oseraient braver ces côtes lointaines devraient affronter un voyage fort périlleux.

LES DIMENSIONS

Les dimensions que nous percevons ne représentent qu'une partie de l'univers. Nous existons dans la plupart d'entre elles, au moins partiellement, mais nous sommes inconscients de la nature fondamentale de l'univers. Les mortels interagissent principalement avec le monde élémentaire auquel ils appartiennent, et qui est constitué par les cinq premières dimensions. C'est essentiellement de ce monde que nous allons parler ici.

Les mortels sont familiers des trois premières dimensions puisqu'elles constituent le plan physique: la hauteur, la largeur et la profondeur. Beaucoup ne ressentent par contre qu'intuitivement l'influence de la quatrième dimension, celle du temps et de la vitalité. Cette quatrième dimension enferme la vie dans la mortalité, et c'est elle qui canalise l'énergie primordiale de l'univers vers la vie. La cinquième dimension est un domaine de pensées et d'émotions, où toutes les choses existent pour une durée infinie. C'est de ce lieu que les pensées et les émotions des êtres inférieurs résonnent; les mortels n'y ont accès qu'à un niveau inconscient. C'est aussi dans ce lieu qu'existe le plan astral, un plan de pure essence qui enveloppe toutes les dimensions inférieures. Ceux qui arrivent à s'y projeter sont capables d'expériences de désincarnation et de voyage astral. L'ensemble de ces cinq dimensions forme le monde élémentaire.

Les trois dimensions supérieures sont difficiles, si ce n'est impossible, à comprendre pour des mortels. Le monde des étoiles, ou sixième dimension, est le plan de l'âme et de la véritable causalité universelle; les sorciers qui canalisent son énergie contrôlent la vie et la mort. La septième dimension est le monde des archétypes, un endroit dont on ne sait que peu de choses. On suppose que c'est là que se trouvent les essences primordiales de l'univers. Mais toute l'énergie de l'univers, tout ce qui en fait ce qu'il est, provient de la dimension vide, ou la Source. Il s'agit du centre de l'univers, où réside le Dieu extérieur que nous appelons Azathoth.

Les dimensions coexistent les unes à l'intérieur des autres à tous les endroits et à tous les instants d'une façon qui rappelle les couches d'un oignon. Les étoiles constituent une exception: ce sont par nature des déchirures dans la structure dimensionnelle, des endroits où l'énergie brute de la Source s'écoule dans toutes les dimensions à la fois. C'est la raison pour laquelle les étoiles ont une telle importance à la fois en astrologie et dans les rituels, et c'est pour cela aussi que leur position est nécessaire

pour mener à bien les rituels qui permettent de faire traverser les frontières dimensionnelles à des créatures.

Tous les êtres qui existent dans les mondes supérieurs sont appelés Étrangers car l'endroit dont ils viennent est situé hors du monde élémentaire. Les Étrangers existent dans plus de dimensions que les mortels et peuvent en percevoir plus. Ce fait explique à la fois une partie de leur véritable pouvoir et l'une des raisons pour lesquelles l'humanité ne peut les comprendre - et est généralement incapable de les combattre de façon conventionnelle.

LES VÉRITÉS ÉTERNELLES

Lorsqu'on discute des vérités éternelles, il est important de se souvenir que tout ceci n'est qu'un cadre de fiction. Il est adapté de la cosmologie des œuvres d'H. P. Lovecraft et de la Kabbale hébraïque, avec un soupçon de pensée gnostique et une bonne dose de créativité pour lier le tout. Si vous avez des convictions religieuses profondes qui ne s'accordent pas avec cette cosmologie, changez l'univers pour y être plus à l'aise ou bien gardez à l'esprit que ceci n'est qu'une œuvre de fiction et pas un pamphlet théologique.

Dans le même esprit, ce cadre part du principe qu'il n'existe ni enfer, ni paradis, ni aucun autre lieu de repos éternel pour les âmes des morts. Il postule que les âmes sont éternelles et peuvent suivre deux voies. Certaines sont libérées au bout d'un certain temps et deviennent capables de traverser les dimensions supérieures. D'autres, les plus nombreuses, pénètrent à nouveau dans l'existence et s'incarnent, tout en conservant leurs souvenirs éternels embrumés au fond de leur esprit. Le but final de ce cycle apparemment infini reste un mystère même pour les âmes qui ont connu l'ascension et ont trouvé un abri hors du monde élémentaire.

LE POUVOIR HERMÉTIQUE

Ceux qui comprennent la nature profonde de l'univers peuvent développer des pouvoirs fantastiques. Une fois capable d'appréhender les règles suivant lesquelles l'univers est construit, on peut commencer à manipuler ces règles et les énergies primordiales qu'elles encadrent. C'est ainsi que naissent toutes les formes de magie et les capacités parapsychiques.

Le type de pouvoir qu'un individu possède dépend de la façon dont il comprend les règles cosmiques. Ceux qui comprennent instinctivement ces règles manifestent des capacités parapsychiques, qui ne sont qu'un ensemble défini de façons pour l'être supérieur d'un individu de manipuler les forces supérieures de l'univers. Ceux qui consacrent du temps à l'étude des arts occultes et forcent leur esprit rationnel à saisir la nature complexe et déroutante des choses gagnent une compréhension plus profonde et consciente de leur pouvoir et peuvent, en théorie, développer le pouvoir de manipuler l'univers de toutes les façons imaginables. Mais le prix à payer pour ce pouvoir peut être lourd pour leur santé mentale et les priver rapidement de tout lien avec la réalité, s'ils ne se montrent pas prudents.

Le pouvoir personnel est toujours limité par l'état d'existence de l'individu. Ceux qui sont piégés dans le monde élémentaire ne peuvent généralement comprendre que les règles associées aux

cinq premières dimensions, et n'influencent que le plan physique, voire un peu au-delà. Rares sont ceux qui ont accompli l'exploit de connaître les mondes d'au-dessus; les capacités qu'ils ont développées doivent être particulièrement impressionnantes. Après tout, c'est de ces mondes supérieurs que les Grands Anciens tirent leurs pouvoirs. C'est ce qui en fait des dieux.

LES CULTES

C'est par l'intermédiaire de leurs cultes que les Grands Anciens ont une influence sur Terre. C'est par eux que leurs désirs sont réalisés à travers les barrières de l'espace et du temps, et c'est peut-être grâce à eux que les dieux émergent à nouveau dans le monde.

Les cultes naissent traditionnellement de deux façons. La première est qu'un groupe d'individus d'opinions proches découvre la vérité sur l'existence des Grands Anciens et fasse de son propre chef le choix de les adorer. Ce genre de choses se produit généralement parce que les adorateurs recherchent le pouvoir personnel. Le deuxième cas se produit quand une ou plusieurs personnes entrent en contact direct avec un Grand Ancien. Cette rencontre avec des pouvoirs surnaturels modifie de façon permanente les perceptions du ou des mortels concernés, et dans de nombreux cas les mène directement à l'adoration du dieu en question. Presque tous les cultes entrent en contact avec un Grand Ancien à un moment ou à un autre. Ce contact se fait généralement dans les rêves, un endroit que de nombreux dieux semblent pouvoir atteindre. Mais certaines formes de magie puissantes peuvent permettre à un sorcier de contacter volontairement les dieux par-delà l'espace et le temps; les cultes utilisent souvent ces rituels pour recevoir des instructions de leur divinité absente.

Techniquement, on distingue deux types de cultes. Les cultes majeurs sont ceux qui combattent dans la Guerre des éons et qui exécutent directement la volonté des Grands Anciens, à grande échelle. Les Disciples de l'Innommable, l'Ordre Ésotérique de Dagon et les Enfants du Chaos de Nyarlathotep sont tous des cultes majeurs. Les cultes mineurs sont ceux qui existent hors de l'influence directe des cultes majeurs. Certains se consacrent à l'adoration d'autres dieux qu'Hastur, Cthulhu ou Nyarlathotep. Mais les plus insidieux d'entre eux sont ceux qui servent de satellites de recrutement pour les cultes majeurs. Ils ressemblent à des religions païennes ou new age inoffensives, mais ils endoctrinent progressivement leurs membres avant de les initier aux véritables secrets des cultes majeurs. C'est par l'intermédiaire de ces cultes mineurs que les cultes majeurs gagnent plus de convertis et plus de pouvoir à l'intérieur du Nouveau Gouvernement Planétaire.



chapitre quinze

Le rôle du narrateur

On ne va pas vous mentir : être le narrateur représente beaucoup de travail. Vous êtes la personne chargée de créer l'histoire avec ses intrigues, ses intrigues secondaires, ses figurants et tout le reste sauf les protagonistes. Alors pourquoi quelqu'un voudrait-il de ce travail ? Parce que ce travail est semblable à celui de l'auteur et du metteur en scène d'un film. C'est à vous de décrire les détails du monde et la façon dont les scènes vont de dérouler. C'est dans votre histoire qu'existent les protagonistes, même s'ils sont totalement maîtres de leurs actions et de leurs réactions. Le monde est grand et audacieux et c'est vous qui en avez la responsabilité.

Ce chapitre vous aidera à comprendre comment être un bon narrateur. Il traite des astuces pour le narrateur, de la structure de l'histoire, des thèmes de l'histoire et d'autres choses encore. Il vous permettra également d'apprendre comment attribuer de l'expérience à vos protagonistes à la fin de chaque épisode. Ajoutez à cela les histoires que l'on a préparées pour vous dans le chapitre suivant, et vous devriez pouvoir vous lancer.

ÊTRE LE NARRATEUR

Un narrateur a des responsabilités. Avant que nous abordions les conseils, les trucs et astuces, faisons la liste des choses dont vous êtes responsable.

Voici les choses dont vous êtes responsable à chaque session de jeu (ou épisode) :

- Une bonne connaissance des règles car c'est vous qui aurez la responsabilité de les interpréter en cours de jeu. Vous aurez le dernier mot sur la façon dont les règles fonctionnent.
- L'intrigue principale de votre histoire et les intrigues secondaires que vous avez créées pour vos protagonistes. C'est vous qui guidez l'intrigue du jeu ; par conséquent, vous devez savoir où vous allez.
- Vous devez être prêt à décrire absolument tous les figurants de l'histoire, ce qui peut se révéler ardu. Vous devez avoir préparé des notes afin que ces personnages aient du relief.

Voici les choses dont vous êtes responsable en cours de jeu :

- Vous devez vous prononcer sur toutes les règles du jeu s'il y a une question pendant la partie. Vous avez le dernier mot au sujet des règles et votre interprétation doit être juste envers chacun.
- Vous devez vous prononcer sur toutes les situations de l'intrigue. C'est vous qui interprétez ce qui se passe : où, avec qui et ainsi de suite. Vous maintenez l'histoire cohérente, centrée et sensée.
- Vous devez maintenir le cap de votre histoire. C'est vous qui maintenez les protagonistes dans les rails, qui évitez l'enlèvement dans des problèmes de règles et qui passez sur les situations floues afin que votre intrigue reste élégante et intéressante.

Voici les choses dont vous êtes responsables entre les sessions de jeu (épisodes) :

- Planifier les prochaines sessions de jeu, ce qui peut s'avérer délicat.
- Communiquer avec les joueurs afin qu'ils sachent tous quand et où sont prévues les prochaines parties et ce qu'ils sont supposés apporter.

Les éléments ci-dessus constituent la base du travail de narrateur. Poursuivez votre lecture et vous découvrirez un grand nombre d'autres informations qui vous aideront à être à la hauteur de vos responsabilités et à devenir un narrateur expérimenté.

LES PROTAGONISTES

Les protagonistes sont le point central de votre intrigue. Ils sont contrôlés par de vraies personnes, ce qui est une bonne chose : dans le cas contraire, vous ne feriez que monologuer. Néanmoins, chacun de ses protagonistes est différent et est issu d'une imagination différente. Voici quelques éléments à prendre en considération.

ILS SONT LES STARS

C'est la plus stricte vérité : les protagonistes sont les stars de votre intrigue. L'intrigue doit se concentrer sur eux et ils devraient être au cœur de l'action. Cela peut sembler évident mais il y a un certain nombre d'écueils dont les narrateurs devraient avoir conscience.

Certains narrateurs aiment leurs monstres ou leurs méchants et les rendent très forts. Ils sont énervés lorsque les protagonistes les battent. D'autres narrateurs aiment leurs figurants et les rendent plus cool et plus astucieux que les protagonistes. Aucune de ces deux tendances n'est bonne car elles tiennent davantage du narcissisme que d'une bonne narration. Ces narrateurs essaient de montrer à quel point ils se trouvent cool mais ils finissent par délaissier les personnages qui sont contrôlés par les joueurs.

Un bon narrateur s'assure que les protagonistes sont au centre de l'action ou en tout cas en passe de l'être. Les protagonistes sont spéciaux et il faut le leur faire ressentir. Néanmoins, la frontière entre leur montrer qu'ils sont particuliers et se montrer trop généreux est mince alors faites attention de rester juste.

L'ÉQUIPE

Il peut s'avérer difficile d'essayer d'intégrer un groupe de protagonistes mais c'est la première mission importante d'un narrateur. Qu'entendons-nous par intégrer ? Il y a des chances pour que les joueurs aient parlé à la fois à vous et aux autres du type de personnage qu'ils aimeraient incarner. Par conséquent, ils devraient au moins former un groupe cohérent sur le fond. C'est à ce stade que vous devez créer un réel historique et de vraies relations pour les personnages.

Deux des protagonistes peuvent être de vieux amis. D'autres se sont peut-être rencontrés au cours de leur entraînement. Tous les personnages font peut-être simplement partie de la même unité militaire. Il doit exister une ou plusieurs raisons valables pour lesquelles les personnages forment un groupe et font ce qu'ils font. Des expériences communes, des relations personnelles ou une affiliation sont trois bons exemples pour créer cette cohésion. Si les protagonistes sont liés par une expérience commune, ils ont alors tous vécu des choses similaires, ce qui les galvanisera pour joindre leurs efforts et surmonter ce qui les attend. Si les personnages sont liés par des relations personnelles, ils ont une sorte de lien personnel qui les lie à au moins une personne du groupe. S'ils sont ensemble par affiliation, ils font tous partie du même groupe et peuvent se voir confier des tâches communes.

Après avoir déterminé les liens, qui unissent l'équipe, vous devriez déterminer depuis combien de temps les personnages se

connaissent. Après tout, un groupe de bleus qui viennent de se rencontrer agira différemment d'une équipe de cracks constituée depuis plusieurs années.

Certains narrateurs préfèrent avoir une équipe en harmonie dans laquelle tout le monde s'entend bien. Mais cela ne doit pas toujours être forcément le cas. Les désaccords entre les protagonistes et les rivalités jouent un grand rôle dans l'équation dramatique tant que cela ne sabote pas le succès final du reste du groupe. Il ne faut pas non plus avoir recours trop souvent à ces désaccords sous peine de les voir s'essouffler.

LA COLLABORATION

Les jeux narratifs constituent un effort de groupe. Tout le monde participe afin de rendre l'expérience riche et épanouissante. Les joueurs mettent au point chaque détail de leurs personnages et les interprètent de façon intéressante. Le narrateur s'occupe de tout le reste.

Et il peut parfois s'avérer difficile de suivre le fil de ce « tout le reste ». Il faut savoir ce qui se passe dans chaque facette de l'intrigue et cela peut devenir lourd à gérer. Souvenez-vous que vous êtes tous ensemble dans le même bateau. Demandez à vos joueurs de vous aider à suivre le fil de toute chose, à mettre de l'ordre lors du déroulement des combats ou toute autre chose. C'est vous qui avez le plus de travail alors n'ayez pas peur de demander un peu d'aide. Vous êtes tous ensemble, lancés dans la même aventure et cette dernière doit être un effort de collaboration.

L'INTRIGUE

L'intrigue est l'élément le plus important, un point c'est tout. Si vous avez une bonne intrigue, disposant d'un bon déroulement et de ressorts dramatiques, votre jeu va décoller. Si votre intrigue n'est pas bonne, votre jeu va stagner et ce, même si les protagonistes sont convaincants dans ce qu'ils font. Dans cette partie, nous allons aborder la structure de l'intrigue et nous vous parlerons des structures classiques et mythiques. Ces formes d'intrigue sont vieilles de plusieurs siècles et elles constituent des méthodes éprouvées pour raconter et donner du rythme à une histoire convaincante.

Mais tout d'abord, intéressons-nous un peu aux détails.

LES DÉTAILS

Il est important de décrire les détails de l'action dans toutes les scènes. Sinon, votre histoire sombre dans une simple rhétorique dénuée de sens du type « Je vais ici et je fais ça, puis ça. » « D'accord, ceci arrive. »

Cela ne signifie pas pour autant que vous devez devenir verbeux. Les meilleurs narrateurs sont comme les meilleurs auteurs : ils présentent les détails avec la plus grande concision possible. Grâce à la collaboration des joueurs, vous n'avez pas besoin de décrire chaque détail car votre public comblera ce qui manque à l'aide de sa propre expérience. Vous n'avez besoin que de décrire les détails remarquables, déterminer l'état d'esprit et vos joueurs feront le reste.

À l'aide de ce livre et des livres supplémentaires à paraître, vous devriez vous faire une bonne idée de ce que sont les différents aspects d'une intrigue de *ChulhuTech*. Toutefois, si certains éléments sont manquants et que vous ne savez pas comment les décrire, vous pouvez soit les inventer ou vous référer aux sources d'inspiration.

LA STRUCTURE CLASSIQUE

Les Grecs ont apporté énormément de choses en ce qui concerne l'art. Une de ces choses, et pas des moindres, fut de mettre au point la structure dramatique en trois actes. En terme de structure comme en terme de rythme, la structure en trois actes convient pour tout type d'histoire, même dans un jeu narratif. Toutefois, comme les jeux narratifs peuvent s'étendre sur une grande durée, la structure classique peut s'appliquer de différentes manières. Chaque épisode du jeu peut être divisé entre trois actes, avec une intrigue générale elle-même divisée en trois actes dans lesquels viendront s'inscrire tous les épisodes. Comprendre les bases de la structure classique peut vous aider à créer de meilleures intrigues.

Examinons rapidement les éléments de la structure classique.

Les éléments

- *L'intrigue* : une série d'événements causée par les protagonistes faisant face à des forces opposées. C'est le cœur de l'histoire.
- *L'intrigue secondaire* : une histoire secondaire qui se déroule sous la surface de l'intrigue principale. Elle utilise le plus souvent la détresse de l'un des protagonistes. C'est en général une histoire plus personnelle.
- *Le coup de théâtre* : un développement inattendu de l'histoire.
- *Le point culminant* : le moment le plus important ou le plus palpitant de l'histoire.
- *Le dénouement* : la partie finale de l'intrigue dans laquelle les tenants et aboutissants de l'histoire sont révélés. Tout est à présent clair et peu de questions ou de surprises demeurent.

À présent, penchons-nous sur les actes en eux-mêmes. Ces actes devraient vous fournir une structure à partir de laquelle travailler ainsi qu'une idée du rythme global d'une histoire.

Le premier acte

Le premier acte devrait représenter environ 25 % de votre histoire. Avant la fin de cet acte, vous devriez avoir répondu aux questions suivantes concernant votre histoire : où (cadre), qui (personnages principaux) et quoi (intrigue). Vous devriez aussi avoir introduit toutes vos intrigues secondaires. Vous devriez également avoir introduit le but premier des antagonistes ou au moins des éléments de ce but. À la fin de l'acte, un coup de théâtre se produit. Ce dernier modifie les conditions existantes et pousse les personnages à agir.

Le deuxième acte

Le deuxième acte devrait représenter environ 50 % de votre histoire. L'essentiel de cet acte est composé d'éléments de suspense liés les uns aux autres tandis que les personnages découvrent tour à tour chaque pièce du puzzle, ou viennent à bout des obstacles les uns après les autres. Cet acte voit le développement des problèmes et la construction de la crise dramatique. À la moitié de cet acte, ce qui correspond environ à la moitié de votre histoire, l'intrigue principale et les intrigues secondaires doivent

connaître des coups de théâtre. À la fin du deuxième acte, un sombre coup de théâtre se produit : les choses semblent mal engagées pour les protagonistes.

Le troisième acte

Le troisième acte devrait représenter environ 25 % de votre histoire. Il est composé essentiellement du point culminant et du dénouement. Les personnages devraient se retrouver face à davantage d'obstacles jusqu'au moment où ils ne sont plus certains de pouvoir survivre ou réussir, ce qui conduit au point culminant (le moment le plus important ou le plus palpitant de l'histoire). Le point culminant conclut quasiment l'intrigue. Vient ensuite le dénouement dans lequel les tenants et les aboutissants sont révélés et qui répond à toutes les questions ou presque. Toutefois, si pour les besoins de votre histoire, vous souhaitez laisser certaines portes ouvertes, assurez-vous que les prochains moyens d'action des personnages sont clairs. En général, tout ce qui suit le point culminant est plutôt bref. Si vous étendez les choses, enchaînez plutôt avec l'intrigue suivante en reprenant à partir du premier acte.

LA STRUCTURE MYTHIQUE

Les informations présentées dans cette partie proviennent des travaux de Joseph Campbell qui a défini le mythe du héros dans son livre *Le Héros aux mille visages*.

La structure mythique est faite de tous les éléments que l'on retrouve dans tous les grands mythes et histoires à travers les âges. Nous n'allons pas rentrer dans les détails ici : si vous cherchez des informations supplémentaires, vous pouvez vous référer au livre précédemment cité ou à d'autres ouvrages similaires. Dès que vous aurez saisi ce qu'est la structure mythique, vous la retrouverez dans beaucoup de vos films préférés. Nous avons choisi de séparer chaque section en acte afin que vous puissiez aisément faire la comparaison avec la structure classique.

La structure mythique est un cadre, une forme mais cela ne signifie pas qu'elle est immuable. Certains éléments peuvent ne pas s'appliquer à votre intrigue, et c'est tout à fait normal. Vous pouvez utiliser cet outil comme une sorte de cadre mais vous n'avez pas à le respecter à la lettre.

Le premier acte

1. *Le quotidien* : au commencement de la plupart des histoires, les héros sont dans leur monde habituel. Ainsi, lorsqu'ils en sont déracinés durant leur voyage, le monde particulier dans lequel ils se retrouvent a davantage de relief.

2. *Le catalyseur* : un événement se produit dans le monde des héros. Cet événement va lancer l'histoire et impliquer les héros.

3. *La réticence ou l'interruption* : les héros peuvent se montrer réticents à se lancer dans l'histoire et peuvent avoir besoin d'être incités à le faire. Si la réticence n'est pas appropriée, les héros peuvent simplement ressentir le besoin d'exprimer ou d'admettre leur peur car ils comprennent les conséquences que leurs actions peuvent avoir.

4. *L'aide ou le conseil* : les héros reçoivent souvent de l'aide ou des conseils de la part de personnages peu ordinaires jouant le rôle de mentors dans le voyage qui attend les héros.

5. *Le départ* : les héros s'engagent dans l'aventure. Le processus de changement est initié et les premiers obstacles apparaissent.

Le deuxième acte

6. *Épreuves et obstacles* : tandis que les héros voyagent dans le monde de l'intrigue, ils vont rencontrer de nombreux obstacles et épreuves se dressant sur le chemin menant vers la réussite. Ils commencent également à comprendre les règles qui régissent ce nouveau monde et qui sont inévitablement différentes de celles du monde d'où ils viennent. Sur le chemin, ils se feront aussi de nouveaux amis et de nouveaux ennemis.

7. *Le nid de vipère* : les héros trouvent l'objet de leur quête dans un endroit dangereux.

8. *La fin de tout* : les héros se trouvent au moment le plus sombre de l'histoire. Leurs peurs deviennent réalité et ils doivent prendre part à un combat mortel. Tout le monde se demande s'ils vont survivre ou mourir. Après avoir frôlé la mort, les héros renaissent ou sont transformés par leur expérience.

9. *La récompense* : ayant à présent changé, les héros peuvent prendre possession du trésor qu'ils recherchaient. Ce trésor n'est forcément matériel : il peut s'agir de quelque chose de plus abstrait et de plus profond. Leur voyage n'est pas encore terminé.

Le troisième acte

10. *Le retour* : en possession du trésor, les héros cherchent à regagner leur monde. Toutefois, les forces qu'ils ont dérangées par leurs actions cherchent souvent à se venger et vont les poursuivre sur le chemin du retour. Les scènes de poursuites sont très appropriées à ce moment de l'histoire.

11. *La transformation* : les héros et les forces qui s'opposent à eux doivent se faire face une dernière fois au cours d'une confrontation qui est le point culminant de l'histoire. Les héros affrontent une nouvelle fois la mort. En faisant face à cette épreuve, les héros sont totalement transformés ou renaissent pour être de véritables héros.

12. *Le véritable retour* : les héros retrouvent leur quotidien mais ils sont différents des personnes qu'ils étaient au moment où ils ont quitté leur monde.

TROUVER DES INTRIGUES

Si vous avez déjà utilisé les idées d'intrigue ou les scénarios préétablis que nous vous avons fournis, ou si vous ne les aimez pas, où pouvez-vous trouver de bonnes sources d'inspiration pour vos intrigues ? Si aucune idée ne vous traverse l'esprit, n'hésitez pas à puiser votre inspiration dans vos divertissements préférés. Oui, tout à fait ! Films, séries télévisées, jeux vidéo, livres ou autres : il vous suffit d'en retirer les personnages et le décor, de les transposer dans l'univers de *CthulhuTech* et le tour est joué !

Une bonne adaptation vous demandera peut-être un peu de travail mais vous disposerez d'une idée solide à partir de laquelle travailler.

LES THÈMES

CthulhuTech est la fusion de deux genres très différents : les animés de mecha et l'horreur surnaturelle. Chacun de ces genres possède ses propres codes et thèmes, et c'est l'équilibre entre les deux qui fait le succès d'une bonne histoire. Jetons un œil aux thèmes communs aux deux genres, ainsi qu'aux astuces permettant de les faire fonctionner ensemble.

LES THÈMES LIÉS AUX ANIMÉS SUR LES MECHAS

Les archétypes

Les archétypes sont des genres de personnages immuables qui peuvent être transposés dans n'importe quelle intrigue. Les animés utilisent beaucoup d'archétypes. Vous y trouvez le jeune héros plein de bravoure qui est doué mais qui doit dépasser sa jeunesse et acquérir de la sagesse avant de pouvoir réussir. Vous avez le personnage marginal qui est sage selon les critères du monde mais qui a du mal à s'intéresser à quelqu'un d'autre que lui-même. Vous avez le vieil homme sage qui est le mentor des autres personnages pendant leur quête. Vous avez le personnage un peu filou qui apporte un souffle comique.

Si vous avez l'habitude de regarder des animés, vous ne devriez pas avoir trop de mal à identifier ces différents types de personnages. Mais en quoi cela peut-il aider le narrateur de *CthulhuTech*? En guidant les protagonistes vers des rôles familiers et en créant des figurants qui correspondent à des rôles identifiables, vous serez un peu plus proche encore de l'atmosphère d'un animé.

Les ressorts dramatiques

Quand vous pensez animé, voyez les choses en grand. Les intrigues des animés avec de gros mechas traitent rarement d'introspection personnelle. Elles parlent de choses qui dépassent la vie des individus et c'est la même chose dans *CthulhuTech*. Nous parlons de guerre à l'échelle interplanétaire et interdimensionnelle. Vos intrigues devraient être grandioses, vos personnages devraient devenir grandioses et leurs actions devraient être grandioses. Leur existence même devrait être grandiose. Le genre de vie que vivent les protagonistes de *CthulhuTech* devrait rendre les autres jaloux: même si leur existence est terrible, elle l'est de façon grandiose.

L'espoir

La plupart des personnages d'animé sur les mechas, aussi sombres soient-ils, font face. Accablés par les conflits, ils trouvent l'espoir. Ils sont loyaux et braves. Ils font face à toutes les épreuves. Ils parviennent toujours à voir la bonté quelque part dans l'équation. Rien n'est désespéré. Toute chose porte ses fruits, même si cette conclusion se révèle simplement être quelqu'un qui aura tout essayé parce qu'il y était obligé. Cela ne signifie pas que tout le monde soit ainsi. Mais les héros le sont, même s'ils sont réticents au début de l'aventure.

Le feuilleton télévisé

L'un des éléments les plus courants et les meilleurs de l'animé est le drame humain. Souvent, l'animé va au-delà du domaine du drame humain pour atteindre le royaume exagéré et peu plausible du feuilleton télévisé. C'est le cas du prodigieux pilote/combatant tombant amoureux de sa Némésis, du fils qui cherche désespérément l'approbation de son père froid et distant, de l'homme sombre qui doit exorciser son passé torturé, de la personne qui aime désespérément son meilleur ami, du triangle amoureux entre le sportif, la femme qu'il respecte et la star de la pop. Toutes sortes de ressorts dramatiques propres aux feuilletons télévisés se produisent dans les animés et il devrait en être de même dans votre jeu. Si votre intrigue ne comprend pas au moins un élément torturé ou une histoire d'amour compliquée, vous passez à côté de quelque chose.

LES THÈMES LIÉS À L'HORREUR SURNATURELLE

La mort rampante

Dans l'horreur surnaturelle, il y a toujours le sentiment que quelque chose ne va pas. Les gens ne savent pas de quoi il s'agit mais plus ils approchent de la réponse et plus le sentiment devient intense. Cela commence par un sentiment de malaise général qui peut être dû au ton d'une lettre ou à une preuve mystérieuse. Ce malaise devient petit à petit une angoisse quasi permanente à mesure que le personnage se rapproche de la vérité.

Ce sentiment de mort rampante ne peut exister à tout instant mais il devrait toujours encadrer de brefs moments de bonheur ou d'espoir.

La peur et la folie

Le monde de l'horreur surnaturelle est effrayant. Des créatures horribles existent et sont prêtes à dévorer les gens avec malice, ou pire. Des cultes anciens se tiennent dans l'ombre, réalisent des rituels innommables et corrompent d'innocentes personnes. Il y a beaucoup de choses effrayantes et les héros dans ce genre d'aventures sont souvent effrayés.

Il y a pire encore. Les héros sont confrontés à des vérités que leur esprit est souvent incapable de supporter. La nature véritable de l'univers est sombre et horrible. Les humains et leur culture sont rarement favorisés ou important peu. Il est fréquent pour les personnes évoluant dans l'horreur surnaturelle de s'enfoncer petit à petit dans la spirale de la folie et de finir par y succomber totalement.

Cela reste tout à fait vrai dans *CthulhuTech* à l'exception du fait que la société reconnaît l'importance de l'aide et du traitement psychiatrique. Les héros sont beaucoup moins enclins à sombrer dans une folie irréversible mais ils peuvent à un moment donné avoir à séjourner quelque temps dans un institut psychiatrique.

Le sinistre

D'un point de vue humain, les recherches dans l'horreur surnaturelle signifient souvent que quelque chose de mal va se produire. Au prochain détour se trouve une chose si horrible qu'elle ne peut être décrite. Ce vieux livre qui sent le renfermé, bien que fascinant, contient des informations que l'homme n'aurait pas dû connaître. La froide lumière de la vérité n'apporte aucun réconfort: c'est même en général tout l'inverse.

Bien que les personnages dans *CthulhuTech* aient des raisons d'espérer, la nature sinistre de l'univers reste globalement inchangée.

La perte de l'espoir

Il arrive un moment dans toute enquête portant sur le côté obscur de l'occultisme où les héros réalisent qu'ils sont face à quelque chose qui les dépasse totalement et que leurs efforts sont vains. Ils connaissent peut-être la vérité mais ils ne peuvent absolument rien y changer.

Par ailleurs, le Monde avec un grand M refuse de croire les personnes qui détiennent la vérité. Les gens aiment la sécurité de leur petit monde, même si ce monde n'est pas le vrai. Ceux qui insistent pour partager leurs connaissances sont souvent emprisonnés car considérés comme fous, ce qu'ils sont d'ailleurs probablement.



Les gens dans *CthulhuTech* croient en grande partie à la vérité ou en tout cas à la vérité qu'ils ont été forcés de voir. Néanmoins, ils n'ont peut-être pas envie d'apprendre davantage de mauvaises nouvelles. Par conséquent, les protagonistes peuvent être malgré tout confrontés à l'incrédulité.

L'inconnu

Sous les vernis de la société humaine, le véritable monde existe. Quelque part dans son histoire, la race humaine a perdu contact avec la véritable genèse et la véritable nature du monde et elle a inventé de toutes pièces une histoire pour donner un sens à cette genèse et cette nature et les rendre rassurantes. Il y a une grande partie de l'inconnu à découvrir puisque ce que nous savons n'est qu'une infime fraction de la réalité. En fait, cet inconnu est si vaste qu'une vie entière ne suffirait probablement pas à le découvrir.

Bien que les habitants du monde de *CthulhuTech* aient accepté la grandeur de l'univers au moment de la Guerre des Éons, il existe encore tant de choses qu'ils ignorent. L'inconnu continue à jouer un grand rôle.

La tragédie

Les choses finissent mal dans l'horreur surnaturelle. En fait, la plupart des histoires se finissent avec un héros qui connaît une mort atroce ou qui devient irrémédiablement fou. Malgré tous les efforts des braves, le mal l'emporte. De temps en temps, un personnage tout particulièrement chanceux arrachera une victoire à la Pyrrhus, ce qui signifie qu'il l'emportera mais à un certain prix.

Les choses ne peuvent pas toujours mal se terminer dans *CthulhuTech*. Malgré tout, de mauvaises choses se produisent suffisamment souvent pour que les gens connaissent la valeur de la vie.

TROUVER UN ÉQUILIBRE

L'espoir face au désespoir

D'un côté, l'animé apporte l'influence constante de l'espoir. De l'autre, l'horreur surnaturelle conduit toujours à prendre conscience qu'il n'y a aucun espoir. Alors comment équilibrer ces deux influences ?

Dans *CthulhuTech*, les gens ont de l'espoir. Il y a une véritable reconnaissance de l'occulte et l'on cherche à en apprendre autant que le gouvernement peut en apprendre. Ce dernier a mis au point des armes de guerre arcanotech qui équilibrent les forces. Cependant, cela ne signifie pas que le Nouveau Gouvernement Planétaire gagne la guerre. L'espoir est également un élément fabriqué, produit massivement chaque jour par la machine de propagande du Ministère des Renseignements. Le désespoir touche généralement les individus car la société a beaucoup de raisons de croire en un avenir meilleur.

La loyauté face à la tragédie

Comment les personnages peuvent-ils rester loyaux et droits quand tout se termine mal ? Dans *CthulhuTech*, les personnages ne perdent pas à chaque fois. Même si la plupart du temps, ils perdent au sens large du terme, ils remportent toutefois des victoires qui les poussent à aller de l'avant. La société est équipée pour gérer la folie : l'aide et le traitement psychiatrique sont des choses courantes dont il ne faut pas avoir honte. Par conséquent, même si le monde est sombre et terrifiant, il y a suffisamment de raisons de rester brave et de conserver sa dignité.

LES STYLES DE JEU

Ici, dans le livre de base, nous vous présentons trois grands styles d'intrigue : les intrigues tournant autour du Nouveau Gouvernement Planétaire, les intrigues concernant les engels et celles traitant de la Société hermétique. Jetons un coup d'œil à quelques thèmes d'intrigues possibles et à l'atmosphère de chaque style.

LES INTRIGUES PORTANT SUR LE NOUVEAU GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE

Les intrigues portant sur la structure du Nouveau Gouvernement Planétaire seront certainement les plus fréquentes. En fait, il y a tellement de façons différentes de placer ses intrigues au sein du NGP qu'il n'existe pas d'atmosphère unique. Passons en revue quelques options possibles.

1. *L'Underground arcanique* : ces intrigues traitent du marché noir de la magie et des crimes arcaniques. La réglementation imposée par le BSI a contribué au développement sur le marché noir d'un grand trafic lucratif portant sur des livres, sortilèges ou matériaux

illégaux. Ce marché noir est un lieu dangereux avec des transactions douteuses, de la sombre magie et la menace permanente de s'attrier des ennuis.

2. *Les opérations clandestines* : ces intrigues sont généralement en lien avec l'armée ou avec les services de renseignements. Elles traitent de tous les types de mission dont le gouvernement ne aoir eu connaissance. Les personnages sont en général soit des fanatiques dans leur travail, soit des déséquilibrés, soit les deux à la fois. Ces intrigues peuvent traiter de différents sujets allant du trafic de drogue au lavage de cerveau ou à l'assassinat.

3. *Les entreprises* : ces intrigues traitent des grandes entreprises et du NGP. Le genre le plus évident est l'intrigue qui porte sur la Fondation Ashcroft et son rôle en tant que développeur leader dans le domaine de l'arcanotech et en même temps en tant que conseiller dans de nombreuses sphères du gouvernement. Ces intrigues pourraient également bien sûr porter sur des employés de la corporation Chrysalis qui ignorent encore la véritable nature de l'entreprise.

4. *Le contre-espionnage* : ces intrigues traitent des tentatives pour éradiquer les espions au sein du NGP. Les détracteurs du NGP ont de multiples façons de tenter d'infiltrer et de parvenir à infiltrer le Nouveau Gouvernement Planétaire qu'il s'agisse d'espions des cultes, des vains, des hybrides ou des mystérieux dhohanoides.

5. *L'espionnage* : ces intrigues se placent davantage dans la tradition des histoires d'espions. Les personnages utilisent une couverture pour infiltrer certaines organisations ou pour dérober des renseignements. On leur fournit souvent de jolis gadgets technologiques avec lesquels accomplir leur mission mais ils se retrouvent en général seuls quand la situation devient difficile.

6. *Les renseignements* : ces intrigues se déroulent au sein de la grande valse de l'information. Des organisations tentent de dérober à leurs ennemis des secrets bien gardés. Ce genre de jeu implique les méthodes traditionnelles d'acquisition de l'information telles que le piratage, la surveillance et autres. Les histoires d'espion correspondent à la catégorie espionnage.

7. *Les mechas militaires* : ces intrigues font partie des histoires auxquelles le jeu se prête évidemment le mieux. Les histoires de mechas peuvent porter sur une obligation d'escorte, une obligation de patrouille ou sur des combats au front. Elles peuvent aussi mettre en scène des forces spéciales de mechas se faulant en territoire ennemi en petites unités pour des missions spécialisées.

8. *Les forces militaires spéciales* : ces intrigues impliquent généralement des escouades surnuméraires et très soudées qui réalisent les missions les plus périlleuses. Ce genre d'histoire est en général rempli d'action et de stress et les personnages prennent beaucoup de risques.

9. *La sécurité nationale* : ces intrigues traitent de la sécurité des citoyens du NGP. Les personnages peuvent faire partie des forces de police d'une ville et maintenir la paix au niveau local. Ils peuvent être des agents du Bureau Fédéral de la Sécurité (BFS) qui est un mélange du NSA et du FBI. Ils peuvent encore être des agents du Bureau de la Sécurité Intérieure (BSI) en charge des crimes arcaniques ou du marché noir de la magie.

10. *La recherche* : ces intrigues se déroulent au sein du NGP où des scientifiques et des techniciens travaillent à découvrir des secrets et à mettre au point de nouveaux atouts pour l'armée. Ces histoires correspondent plutôt à des joueurs qui aiment résoudre des énigmes car elles ne sont pas susceptibles de comporter beaucoup d'action.

LES INTRIGUES PORTANT SUR LES ENGELS

Les intrigues portant sur les engels sont parfaites pour ceux qui aiment le stress et l'action intenses. Les engels sont les mechas les plus résistants et les plus cool de tout l'arsenal du Nouveau Gouvernement Planétaire et ils ont rééquilibré les forces dans la Guerre des éons de façon significative. Néanmoins, il en existe moins que ce dont l'armée a besoin. Par conséquent, ceux en service sont au cœur de l'action. On confie rarement aux engels des obligations de garde ou d'escorte, à moins qu'il s'agisse de missions importantes. La plupart du temps, les engels sont sur le front et risquent leurs vies chaque jour dans des combats mortels.

En terme de style, les histoires d'engels sont souvent des intrigues de guerre sérieuses. On y trouve la confiance qui vient de la conduite d'une machine aussi étonnante, la vision qu'obtient un pilote en « communiant » avec un monstre et le brûlant désir qu'ont ces guerriers de rendre de nouveau le monde sûr. Cela se combine avec l'intime connaissance que chaque jour pourrait être le dernier. Les intrigues portant sur les engels ont tendance à se centrer autour de la notion de « vivre pour chaque instant ».

Les histoires d'engels peuvent comprendre des mechas arcanotech normaux. Tous les engels ne sont pas affectés à des escouades d'élite. Tout mecha normal assigné à une escouade comprenant des engels sera le témoin d'autant de combats que ses grands frères. Ce genre d'intrigues peut également inclure un certain nombre de personnages de soutien mais ces protagonistes seront mis de côté dès que les explosions de plasma se feront sentir.

LES INTRIGUES PORTANT SUR LE SOCIÉTÉ HERMÉTIQUE

Les intrigues portant sur la Société hermétique sont entourées d'un halo de mystère et de conspiration. Tapis au sein du Nouveau Gouvernement Planétaire se trouvent les tagers de la Société hermétique qui combattent leurs ennemis secrets dhohanoides. Le peuple au sens large ignore tout des tagers comme des dhohanoides. La Société hermétique a pour devoir véritable et secret de protéger le NGP de l'influence de Nyarlathotep et de ses enfants.

Les intrigues portant sur la Société hermétique sont empreintes de noirceur. Ce sont ce que nous aimons appeler des « histoires de rue ». Il n'y a pas de paillette, pas de glamour. Les tagers livrent leur Guerre des ombres au cœur du monde urbain. Ils sont les témoins du meilleur et du pire que peuvent offrir les humains et les nazzi. Ils font souvent partie intégrante de l'Underground arcanique. Les tagers livrent leur combat par sens d'un devoir sacré et par détermination, non pas en quête de reconnaissance, de gloire ou de pouvoir.

Ces intrigues sont empreintes de pouvoir. La plupart des protagonistes seront des tagers, c'est-à-dire qu'ils feront partie des personnages les plus cools. Les tagers sont mystérieux, intéressants et le plus important de tout, mortellement dangereux. Les personnages dans ces histoires seront probablement cools et sûrs d'eux. Évidemment, il n'y a pas que des tagers au sein de la Société hermétique. On y trouve également les gardiens du

savoir qui sont des occultistes qui s'occupent des innombrables archives de la société et les sorciers qui sont aussi compétents et qui apportent parfois leur aide.

LES FIGURANTS

Le terme de figurant est un mot fourre-tout : il désigne tout personnage dans votre histoire qui ne soit pas un protagoniste. Pour résumer, les figurants sont tous les personnages dont vous ferez le portrait en tant que narrateur.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE FIGURANTS

Il existe quatre types de figurants différents :

1. *Les figurants secondaires* : ils font essentiellement partie du décor. Ils peuvent avoir un rôle mais ce ne sera pas un rôle spectaculaire. Quelques exemples de figurants secondaires : le voisin de l'un des personnages, le tailleur de l'un des protagonistes, la personne qui répond au téléphone au moment où un personnage téléphone, etc.

2. *Les figurants clés* : ils sont quasiment des protagonistes. Ils ont un rôle important dans l'intrigue et ils ont généralement un lien quelconque avec un ou plusieurs personnages. Quelques exemples de figurants clés : le commandant de l'un des protagonistes, un personnage au cœur d'une intrigue sentimentale, un arcanotechnicien qui s'occupe du mecha de l'un des personnages, etc.

3. *Les adversaires secondaires* : ils s'opposent aux protagonistes mais ils n'ont pas un rôle essentiel dans l'intrigue. Ils font partie des légions de monstres ou des « méchants » qui font face quotidiennement aux personnages. Quelques exemples d'adversaires secondaires : les cultistes moyens, les guerriers migo, la plupart des dhoanoides, etc.

4. *Les adversaires clés* : ils sont comme des protagonistes, mais de l'autre côté de l'équation. Ce sont les méchants importants dans votre histoire, ceux qui sont réellement dangereux. Les adversaires clés peuvent également être des personnages récurrents, en fonction de leur rôle dans votre intrigue. Quelques exemples d'adversaires clés : le chef cultiste qui parvient à échapper à la capture, le cerveau dhoanoïde qui est déterminé à tuer les personnages, l'officier qui souhaite voir l'un des protagonistes échouer, etc.

LES NIVEAUX D'EXPÉRIENCE

Tous les figurants ne sont pas faits de la même façon. À certains moments, vous aurez besoin de savoir quels sont les attributs et les compétences de l'un de ces figurants. Il y a trois niveaux d'expérience pour les personnages figurants qui déterminent le nombre de points que vous devriez affecter à leurs attributs et compétences. Dans le cas de certains monstres, il n'est pas judicieux de leur ajouter de nouvelles compétences : par conséquent, contentez-vous d'augmenter celles qu'ils ont déjà.

1. *Les figurants inexpérimentés* : ils correspondent aux professions types décrites au Chapitre cinq. Ils sont l'équivalent de personnages en début d'aventure sans les ajustements.

2. *Les figurants expérimentés* : ils sont dans le circuit depuis quelque temps. Pour les personnages humains, les nazzadi ou les dhoanoides, répartissez 40 points pour les attributs et 40 points pour les compétences. Dans le cas des monstres, vous pouvez rajouter 3 ou 4 points à leurs attributs et 5 points à leurs compétences.

3. *Les figurants vétérans* : il s'agit de personnages surdoués ou ayant une très grande expérience à leur actif. Pour les personnages humains, nazzadi ou dhoanoides, répartissez 45 points pour les attributs et 60 points pour les compétences. Dans le cas des monstres, vous pouvez rajouter 6 à 8 points à leurs attributs et 5 à 10 points à leurs compétences.

Pour toute autre chose dont le personnage a besoin, comme de l'équipement ou des sortilèges, vous pourrez les choisir en fonction de vos besoins.

LES POINTS DRAMATURGIQUES

Certains figurants peuvent avoir des points dramaturgiques. Il s'agit en général des figurants clés et des adversaires clés. Vous devriez leur attribuer un nombre de points dramaturgiques raisonnables en fonction du niveau d'expérience du personnage. Les figurants inexpérimentés devraient en recevoir environ 10, les figurants expérimentés environ 15 et les figurants vétérans 20.

Choisissez avec parcimonie les figurants auxquels vous attribuez des points dramaturgiques. Ces points sont la seule chose qui différencie les protagonistes des autres personnages de l'intrigue. Il ne faut pas les priver de cette spécificité mais vous pouvez sans nul doute les secouer de temps à autre.

LE DÉVELOPPEMENT

Si l'un de vos figurants finit par travailler avec les protagonistes, ou si l'un des adversaires s'acharne sur eux et continue de les harceler, vous voudrez peut-être donner à ce personnage de l'expérience. Si vous gardez trace de l'expérience accordée, octroyez-leur la moitié de ce que vous accordez aux protagonistes. Sinon, donnez-leur un ou deux points par épisode dans lequel ils ont joué un rôle. Ainsi, vous n'aurez pas à vous inquiéter de voir votre groupe devancer vos figurants.

LE DÉVELOPPEMENT DES PERSONNAGES

Une de vos autres tâches en tant que narrateur est de distribuer de l'expérience et des points dramaturgiques aux joueurs à la fin de chaque épisode. Il peut être délicat de distribuer des récompenses de ce type car ce sont elles qui déterminent la vitesse à laquelle les protagonistes évoluent et deviennent plus puissants. Ces récompenses sont en fait pour les joueurs, non pour les personnages, alors il ne faut pas vous montrer trop radin. Mieux vaut faire l'erreur de se montrer trop généreux. Après tout, il y a toujours dans *ChulhuTech* des créatures plus dangereuses si vous avez besoin d'y recourir.

ACCORDER DE L'EXPÉRIENCE

Le montant de points d'expérience à accorder dépend de la fréquence à laquelle vous jouez. Cette fréquence vous aidera à déterminer un rythme de progression probable pour les



personnages au cours de votre intrigue et à définir la fréquence des gros challenges. Si vous jouez régulièrement, c'est-à-dire une fois par semaine ou une fois toutes les deux semaines, vous devriez accorder 5 points d'expérience à chaque joueur à la fin de chaque scénario. Si vous jouez de manière moins fréquente, c'est-à-dire une fois par mois ou moins souvent, vous devriez accorder 10 points d'expérience à chaque joueur à la fin de chaque scénario. Par conséquent, choisissez l'un de ces deux cas de figure (5 ou 10 points) et cela constituera l'expérience type que vous accorderez à chaque fois que vous jouerez.

À la fin de chaque grand pan de l'aventure, c'est-à-dire au moment où une partie de l'intrigue se termine et une autre commence, vous devriez accorder quelques points d'expérience supplémentaires en fin de scénario. Un bonus de 5 points est approprié à la conclusion d'une intrigue secondaire personnelle. Comptez 5 points supplémentaires pour une intrigue mineure, 10 points supplémentaires pour une intrigue principale et un montant stupéfiant de 20 points supplémentaires quand de grandes parties de la méta-intrigue sont résolues. Tout le monde apprécie ce sentiment d'aboutissement.

LA MÉTA-INTRIGUE

Qu'est-ce que la méta-intrigue ? C'est l'intrigue avec un grand I qui distingue l'histoire de son cadre. Il s'agit des intrigues principales et des grands rebondissements que nous détaillerons dans les suppléments. Vous saurez ce qu'est la méta-intrigue lorsque vous y serez confronté car c'est un sacré morceau.

La façon dont les personnages sont interprétés peut également leur octroyer des récompenses particulières. De façon générale, si quelqu'un fait quelque chose de réellement incroyable, vous pouvez accorder au joueur 1 ou 2 points d'expérience supplémentaires à la fin de l'épisode. Mais ne le faites pas trop souvent. À l'inverse, si un joueur pose problème ou perturbe le jeu, ne lui retirez pas de points d'expérience. Parlez-lui de façon directe.

Les études et l'entraînement

Pendant les temps morts, votre personnage peut étudier ou s'entraîner. Pour chaque semaine d'entraînement, le personnage gagne 1 point d'expérience servant à améliorer une compétence en particulier et une seule. Il doit consacrer un minimum de 20 heures par semaine à son entraînement et à rien d'autre.

Optionnel : la récompense liée au background

Si vous le souhaitez, vous pouvez offrir aux joueurs la possibilité de gagner quelques points d'expérience supplémentaires avant même de commencer à jouer. Prenez les devants et dites leur que vous leur accorderez 5 points d'expérience s'ils vous fournissent un background convenable et une description bien élaborée du caractère de leur personnage. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser cette récompense mais elle peut motiver les joueurs à créer dès le début des personnages fouillés.

RÉCUPÉRER DES POINTS DRAMATURGIQUES

Au moment où vous accordez de l'expérience, vous devrez également décider si les personnages récupèrent ou non les points dramaturgiques qu'ils ont utilisés. Ne cherchez pas à garder précisément une trace de la façon dont ses points ont été dépensés car vous vous souviendrez toujours s'ils ont été utilisés pour quelque chose d'exceptionnel ou si le joueur les a gâchés. Les protagonistes dans *CthulhuTech* démarrent le jeu avec 10 points dramaturgiques et peuvent en gagner d'autres en cours de jeu. Cependant le total de ces points ne peut en aucun cas excéder 20.

Les points dramaturgiques

- Si le joueur a dépensé un ou plusieurs points dramaturgiques à un moment critique ou dramatique de l'intrigue, il les récupère tous à la fin de l'épisode et en gagne un supplémentaire (avec un maximum de 20).
- Si le joueur a dépensé un ou plusieurs points dramaturgiques avec raison, il les récupère tous à la fin de l'épisode.
- Si le joueur a dû gâcher un ou plusieurs points dramaturgiques en raison de sa négligence, il ne récupère aucun des points dépensés de cette façon à la fin de l'épisode. Il peut toutefois les racheter pour 1 point d'expérience chacun.

10 ASTUCES POUR LE NARRATEUR

Maintenant que vous connaissez l'essentiel du travail du narrateur, voici dix astuces pour vous aider à vous lancer.

1. NE SOYEZ PAS ESCLAVE DES RÈGLES

Les règles ne sont que des indications permettant de simuler une réalité. Elles ne font pas office de loi. Si quelque chose ne fonctionne pas, changez-le. Si vous avez le sentiment de vous enliser dans quelque chose, prenez la décision de le dépasser. Ne soyez jamais esclave des dés. La chose la plus importante est de faire se dérouler l'histoire. Utilisez à bon escient les règles de réussite automatique et essayez de lancer les dés le moins souvent possible.

2. RESTEZ CONSTANT

C'est une chose difficile à réaliser. Il ne faut pas vous montrer trop généreux car sinon vos protagonistes deviendront trop puissants trop rapidement et les joueurs auront l'impression qu'ils peuvent tout obtenir très facilement. Il ne faut pas non plus vous montrer radin car sinon les joueurs n'auront pas l'impression que leur personnage évolue et ils auront le sentiment de devoir travailler très dur pour obtenir de bien maigres récompenses. Cela s'applique à la fois à l'expérience et aux récompenses d'intrigue, c'est-à-dire à la fois à ce que vous donnez aux joueurs pour qu'ils améliorent leurs personnages et aux objets «cadeaux» que les joueurs obtiennent durant l'aventure.

3. SOYEZ PRÉPARÉ ET FLEXIBLE

Le rôle de narrateur implique que vous devez être préparé pour l'intrigue mais également que vous devez vous montrer flexible. Préparez vos notes mais restez vague. Les joueurs feront ce qu'ils ont envie de faire et cela ne sera pas toujours quelque chose que vous aurez planifié. Essayez toujours de les maintenir dans la bonne voie mais tenez-vous prêt à improviser et à les suivre. S'ils ont besoin d'un choc pour les remettre sur les bons rails, vous pourrez toujours le leur procurer plus tard. Voyez simplement là où ils vous emmènent et ce que votre imagination inventera pour y répondre.

4. PENSEZ AVEC RAPIDITÉ

Cette astuce est la plus difficile de toutes. Afin d'être un bon narrateur, vous devrez apprendre à réfléchir sur le moment. Des choses que vous n'avez pas planifiées arriveront en permanence. Les joueurs vont suivre des directions auxquelles vous n'avez absolument pas pensé. Il vous sera très utile d'apprendre à anticiper et à prévoir des situations d'intrigues possibles. Apprenez à faire confiance à votre instinct. Quand une situation comme celle-ci se présente, ne ralentissez pas le rythme: prenez la première idée qui vous traverse l'esprit et creusez-la.

5. METTEZ À PROFIT CE QUI VOUS ENTOURE

Puisque vous allez certainement devoir introduire en quelques instants des figurants convainquants, il est bon de s'y préparer. Il est bénéfique d'avoir en stock quelques idées de personnalités que vous pouvez attribuer à ces personnages. Vous pouvez trouver l'inspiration en vous basant sur une large variété de

sources: les films, les livres, les amis et la famille par exemple. Dans le pire des cas, rabattez-vous sur un stéréotype: soyez prêt à doter le personnage d'une personnalité à l'instant même où il fait son apparition.

6. UTILISEZ LA CHAÎNE ALIMENTAIRE

Dans *CthulhuTech*, les protagonistes peuvent facilement devenir puissants individuellement. C'est notamment le cas des tagers. Parfois, les personnages ont les chevilles qui enflent et ont besoin d'être ramenés sur la terre ferme. Dans ce cas, il existe toujours quelque chose de plus gros, de plus effrayant et de plus dangereux que ce qu'un personnage pourrait rêver devenir.

7. DEMANDEZ, EMPRUNTEZ ET DÉROBEZ

Être le narrateur demande beaucoup de travail et tout ce que vous pouvez utiliser pour vous faciliter la tâche est important. Inspirez-vous de tout ce que vous pouvez: livres, magazines, bandes dessinées, télévision, films ou jeux vidéo. Avec un peu de subtilité, vous pouvez trouver dans toutes ces sources de l'inspiration pour des intrigues, des intrigues secondaires ou des personnages.

8. JOUEZ RÉGULIÈREMENT

Si vous ne jouez pas de manière régulière, tout le monde va oublier ce qui se passe dans l'histoire. Les subtilités se développent dans tout jeu. Elles contribuent en grande partie à l'ambiance et une fois disparues, il est difficile de les recréer. Choisissez un créneau horaire fixe que tout le monde peut inscrire dans son agenda. Le jeu deviendra une habitude et les joueurs y penseront davantage car ils sauront quand leur prochaine partie aura lieu.

9. PLANIFIEZ VOS PARTIES

Une autre façon d'obtenir l'implication de la part des joueurs est de se mettre d'accord par avance sur les créneaux de jeu. Choisissez un moment (une fois par semaine, une fois toutes les deux semaines, une fois par mois...) et conservez toujours le même jour. Une fois que vous avez défini le jour, déterminez la durée de chaque session. Allez-vous jouer pendant deux heures, quatre heures ou plus? Déterminez également sur quelle période vous souhaitez voir le jeu s'étaler. Votre intrigue va-t-elle durer quelques épisodes ou allez-vous plutôt vous lancer dans une épopée qui va durer six mois? Ou alors souhaitez-vous jouer pour une durée indéterminée, chose dans laquelle il est plus difficile de se lancer? Une fois que tout a été décidé, envoyez des e-mails de rappel chaque semaine. Il sera plus difficile pour les gens d'oublier qu'ils ont une session de jeu planifiée ou de prévoir d'autres choses s'ils savent à quel moment ont lieu les prochaines séances.

10. DONNEZ LA PROFONDEUR AUX PROTAGONISTES

Si les joueurs travaillent vraiment sur les personnalités et les backgrounds de leurs personnages, vous aurez davantage de matière pour votre histoire. En toute justice, la plupart des joueurs ont besoin de quelques séances de jeu pour bien maîtriser leur personnage. S'ils n'ont pas fourni les détails suggérés à l'étape 7 de la création de personnage, vous pouvez les y inciter en leur offrant une petite récompense, comme 5 points d'expérience par exemple.

chapitre SEIZE

La population

Pour qu'une histoire s'avère passionnante et enrichissante, des figurants fouillés et diversifiés s'avèrent tout aussi primordiaux que n'importe quel protagoniste principal. Ce sont les collègues, les mentors, les indics, les rivaux, ou même les personnes aimées qui donnent vie à votre histoire. Ce sont des outils destinés à faire avancer votre scénario, révéler des informations importantes, et impliquer le groupe de joueurs dans votre univers. Plus important, une interprétation soignée des figurants rend la partie plus amusante à la fois pour le narrateur et pour les joueurs. De fait, choisissez vos figurants avec soin et accordez-leur le même intérêt qu'à tout protagoniste principal. Ils s'épanouiront alors pour devenir un élément frappant et indispensable qui donnera à votre histoire de la saveur et la rendra inoubliable.

Ce chapitre vous présente un assortiment de personnes vivant à l'époque de la Guerre des éons. Ce sont des exemples parfaits du genre d'individus rencontrés dans chacune de leurs classes sociales et professionnelles. Le narrateur est invité à les introduire dans sa campagne tels qu'ils sont, à les modifier comme bon lui semble, ou à les utiliser comme base pour créer ses propres figurants. Ces personnages sont aussi de bons modèles de répartition de compétences et de traits particuliers dont les joueurs peuvent s'inspirer pour développer leurs propres protagonistes. Souvenez-vous que les personnages professionnels nazzadi doivent insérer leur affiliation ou résidence avec leur nom, selon les conventions patronymiques nazzadi.

Voici donc quelques figurants potentiels pour votre histoire. Vous noterez que chaque figurant possède un niveau d'expérience. Si vous souhaitez modifier le niveau d'expérience du personnage, il vous suffit d'ajouter ou de retirer 20 points de compétences et 5 points d'attributs selon votre objectif. Par exemple, si vous voulez faire de Larissa Kane une cambrieuse vétéran, ajoutez à son profil 20 points de compétences et 5 points d'attributs. À l'inverse, si vous voulez introduire le Commandant Klanady dans votre campagne à un point précédant de sa carrière de pilote de mecha, il vous faudra retirer de son profil 20 points de compétences et 5 points d'attributs. De plus, vous pouvez faire tomber le niveau d'expérience de tout personnage expert à novice en lui enle-

vant à nouveau 20 points de compétences et 5 points d'attributs pour refléter le fait qu'ils viennent à peine d'entrer dans la profession. Leurs qualifications sont listées selon la table ci-dessous.

AGENT DE POLICE : MAGOMA GNASSINGBE

Magoma est un policier compétent et professionnel, bien que son ego irrite parfois certaines personnes. Malgré tout, il bénéficie de la confiance ses collègues par son dévouement et son sens du devoir. Il est presque totalement d'ascendance noire, ce qui confère à sa peau une élégante noirceur qui rivalise presque avec celle d'un nazzadi. À ce titre, Magoma fait parti du petit pourcentage d'humains noirs à avoir adopté la tradition nazzadi de tatouages blancs, qu'il arbore avec fierté.

Officier Magoma Gnassingbe

Niveau d'expérience : expert

Race : humain

Sexe : masculin

Caractéristiques déterminantes : arrogant, sûr de lui.

Allégeance : NGP

Attributs : Agilité 7, Force 6, Intellect 6, Perception 8, Présence 7, Ténacité 6

Attributs secondaires : Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 11, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers : Alerte, Allié (police/3), Code (toujours venir en aide à un collègue, protéger et servir/1), Ego surdimensionné (1), Ennemi (organisation criminelle/1), Obligations (police/2), Poste à responsabilité (officier de police/1).

Compétences générales : Alphabétisation : novice, Athlétisme : novice, Connaissance de la rue : adepte, Connaissances régionales : expert, Criminalité : novice, Furtivité : novice, Intimidation : adepte, Langue (anglais) : expert, Larcin : novice, Liaisons : adepte, Loi : expert, Observation : adepte, Surveillance : adepte.

Compétences martiales : Esquive : adepte, Mêlée : adepte, Tir : expert.

Équipement : appareil de communication sans fil, armure Sentrytech Mk-V lourde, bâton étourdissant, CS-32

COMPOSITION DES FICHES DE FIGURANTS

Profession et nom

Niveau d'expérience

Race

Sexe

Caractéristiques

déterminantes

Allégeance

Attributs

Décrit qui est le personnage et ce qu'il fait dans la vie.

Indique si le personnage est expert ou vétéran.

Précise si le personnage est humain ou nazzadi.

Homme ou femme.

La vertu et la faiblesse du personnage, qui permettent de cerner sa personnalité.

Indique où va la loyauté du personnage en temps normal.

Ce sont les attributs du personnage basés sur sa race. Si vous souhaitez changer la race du personnage en fonction de l'histoire, vous devez augmenter l'Agilité et la Ténacité de 1 si c'est un nazzadi, ou augmenter la Ténacité et baisser l'Agilité de 1 si c'est un humain. Il s'agit d'une méthode simplifiée pour prendre en compte les différences raciales. Souvenez-vous qu'altérer les attributs primaires peut entraîner des changements dans les attributs secondaires du personnage. Les valeurs entre parenthèses indiquent les attributs d'un tager une fois transformé.

Attributs secondaires

Les valeurs d'Actions, Mouvement, Orgone, Réflexe et Vitalité du personnage sont montrées ici. Les valeurs entre parenthèses indiquent les attributs secondaires d'un tager une fois transformé.

Traits particuliers

Liste toutes les particularités du personnage, qu'elles soient positives ou négatives. Les valeurs pour les traits particuliers à valeur variable sont indiquées entre parenthèses.

Compétences générales

Liste les compétences générales et professionnelles possédées par le personnage à son niveau d'expertise.

Compétences martiales

Indique l'efficacité du personnage au combat.

Équipement

Ce que le personnage aura généralement sur lui.

Peacemaker, lampe halogène, taser modèle 18, UCPT, uniforme de police.

AGENT DE RENSEIGNEMENTS : ANDREA KOLBECK

Andrea place toujours l'agence et la mission avant tout le reste. Elle connaît le genre de forces qui menace l'humanité parce qu'elle leur a été confrontée; voilà pourquoi ses propres intérêts lui semblent dérisoires. Son sens du devoir, son dévouement et son dynamisme font d'elle un agent extrêmement fiable. La façon dont elle fait son travail n'est pas ouverte à la critique. Aux yeux de Mlle Kolbeck, les compromis n'existent pas. Et tous ceux qui n'ont pas vu ce qu'elle a vu ne peuvent pas comprendre ça.

Andrea Kolbeck

Niveau d'expérience: expert

Race: humaine

Sexe: féminin

Caractéristiques déterminantes: fiable, inflexible.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 5, Intellect 7, Perception 8, Présence 6, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers: Contacts (monde des renseignements /2), Fanatisme (préserver les secrets jusqu'à la mort /3), Obligations (agence de renseignement /2), Obstiné, Serment de confidentialité (1), Sens aiguisé (vue).

Compétences générales: alphabétisation: adepte, Connaissances régionales: adepte, Criminalité: novice, Culture: adepte, Embrouille: expert, Furtivité: adepte, Informatique: adepte, Langue (anglais): expert, Langue (japonais): adepte, Langue (nazzadi): adepte, Liaisons: adepte, Observation: adepte, Surveillance: adepte.

Compétences martiales: Corps à corps: adepte, Esquive: novice, Tir: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, caméra numérique, CS-40 Defender, Fumigator 2000, holster d'épaule, lunettes de vision nocturne avec amplificateur à infrarouges, silencieux, UCPT, vêtements ordinaires.

AGENT DU SWAT : ROBERTO FUENTES

Ça ne gêne pas l'officier Fuentes quand on l'appelle pour les opérations vraiment difficiles. En tant que membre d'une unité du SWAT, il considère qu'il ne fait que son travail. Il sait qu'il peut supporter la pression d'une situation dangereuse. Malheureusement, il aime parfois foncer là où les autres craignent d'avancer, ce qui amène ses équipiers à se demander comment il a pu survivre aussi longtemps.

Officier Roberto Fuentes

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: impatient, sûr de lui

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 6, Intellect 6, Perception 7, Présence 7, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 11, Réflexe 6, Vitalité 11



Traits particuliers: Alerte, Allié (Police/3), Code (Toujours Venir en Aide à un Collègue, Protéger et Servir/1), Ego Surdimensionné (1), Impétueux, Obligations (Police/2), Poste à Responsabilité (Officier de Police/1).

Compétences générales:

Alphabétisation: novice, Armurerie: novice, Athlétisme: adepte, Bureaucratie: novice, Connaissances régionales: adepte, Furtivité: adepte, Informatique: novice, Intimidation: novice, Langue (anglais): expert, Liaisons: adepte, Loi: adepte, Médecine: étudiant, Observation: adepte, Surveillance: novice.

Compétences martiales: Corps à corps: adepte, Esquive: adepte, Mêlée: adepte, Tir: Expert.

Équipement: UT-40 grenades fumigènes (x6), armure de combat légère Spectrashield, couteau de combat composite, taser modèle 18, RG-3 fusil d'assaut, uniforme de police.

ARCANOTECHNICIEN : TARIQ AL-SAYYED

Si vous étiez un pilote de mecha, vous auriez de la chance que Tariq «Torque» al-Sayyed travaille sur votre machine, même si vous vous disputiez continuellement pour savoir auquel des deux appartient vraiment le mecha. Torque est un homme aussi efflanqué qu'enthousiaste, qui voit toujours le bon côté des choses. Bien qu'il affectionne les ambiances légères et décomplexées, son sens de l'humour très particulier tourne parfois en dérision des sujets que d'autres considèrent comme sacrés. Il peut faire des miracles avec une motrice-D et n'apprécie pas les pilotes qui ramènent ses «bébés» dans un sale état.

Torque al-Sayyed

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: impertinent, optimiste.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 6, Force 6, Intellect 8, Perception 7, Présence 6, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 1, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers: Ambidextre, Chétif, Comportement compulsif (jeux de hasard/1), Grosse tête (arcanotechnicien: motrice-D), Obsession, Sens aiguë (toucher).

Compétences générales: Alphabétisation: adepte, Arcanotechnicien: maître (axe: motrice-D), Artificier: expert, Connaissances régionales: adepte, Éducation: adepte, Évaluation: novice (axe: composants Arcanotech), Informatique: adepte, Ingénierie arcanotech: novice, Langue (anglais): expert, Liaisons: novice, Observation: adepte, Occultisme: étudiant, Pilotage: adepte, Science: novice, Technicien: expert.

Compétences martiales: Esquive: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, couteau suisse avec pointeur laser, Fumagitor 2000, lampe halogène, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements ordinaires.

ARTISTE RADICAL : MORGAN GATES

Comment survivre à une attaque migo est peut-être un best-seller, mais Morgan n'en croit pas une ligne. Il sait que le monde entier est en train de sombrer malgré ce que prétend le gouvernement, et il est là pour s'assurer que les gens voient la réalité à travers ses œuvres. Morgan est un artiste très talentueux et extrêmement

créatif, même si sa croisade personnelle interfère peut-être avec la pleine réalisation de son potentiel artistique.

Morgan Gates

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: arrogant, imaginaire.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 6, Force 5, Intellect 7, Perception 8, Présence 7, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 14 km/h (22/5 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers: Ego surdimensionné (1), Fanatique (dévoiler la vérité/1), Imaginatif, Inspiré (2), Obsession, Sédurant (1), Sombre secret (embarrassant/1).

Compétences générales: Alphabétisation: expert, Art (au choix du narrateur): expert, Connaissance de la rue: adepte, Connaissances régionales: novice, Culture: adepte, Éducation: adepte, Histoire: novice, Informatique: adepte, Langue (anglais): expert, Observation: adepte, Passe-temps (photographie): étudiant, Performance (au choix du narrateur): expert, Savoir-faire: adepte, Séduction: novice.

Compétences martiales: Esquive: adepte, Mêlée: novice, Tir: novice.

Équipement: appareil de communication sans fil, caméra numérique, canne épée, CS-32 Midnight Special, holster d'épaule, permis de port d'arme (PA), UCPT, vêtements ordinaires.

CAMBRIOLEUSE : LARISSA KANE

Ce n'est pas la simple acquisition de biens qui pousse Larissa au crime. C'est plutôt l'excitation du défi, la possibilité de se faire prendre. C'est le jeu du chat et de la souris. Une fois qu'elle décide d'une cible potentielle, que cela soit un grand diamant ou un secret industriel, elle concentre toute son attention sur les moyens de parvenir à son but. Cela fait maintenant partie de ses pensées de tous les jours. La police la suspecte depuis des années, mais elle n'a jamais laissé assez d'indices derrière elle pour qu'ils puissent l'appréhender. Ils y arriveront peut-être un jour, mais en attendant, le monde lui appartient.

Larissa Kane

Niveau d'expérience: expert

Race: humaine

Sexe: féminin

Caractéristiques déterminantes: débrouillarde, fière.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 8, Force 6, Intellect 6, Perception 7, Présence 6, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 21 km/h (32/8 mpt), Orgone 11, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers: Alerte, Obsession, Recherché (forces de l'ordre/3), Souple, Sens aiguë (vue).

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Athlétisme: adepte, Connaissance de la rue: adepte, Connaissances régionales: adepte, Criminalité: expert, Évaluation: adepte, Furtivité: expert, Informatique: novice, Langue (anglais): expert, Observation: adepte, Persuader: novice, Recherche: novice, Sécurité: expert, Surveillance: adepte.

Compétences martiales: Corps à corps: adepte, Esquive: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, couteau suisse avec pointeur laser, Fumagitor 2000, jumelles, lampe halogène, UCPT, vêtements ordinaires.

INGÉNIEUR ARCANOTECH : MIZZY

Personne ne comprend mieux les avancées technologiques supérieures des migos que les nazzadi qui étaient à leur service. Parfois, un véhicule ou un mecha migo abattu offre l'opportunité d'examiner un nouvel appareil ou sonde pour y trouver de nouvelles faiblesses. C'est alors à Mizzy de jouer. Elle se souvient très bien des événements de la Première Guerre arcanotechnologique. Elle se rappelle son entraînement, quand elle n'était encore qu'adolescente, pour intégrer la grande machine de guerre nazzadi. Et elle hait les migos pour tout ça. Mizzy a beau ne pas être du genre agressive, elle ne voit pas le problème de se venger de ceux qui ont jadis asservi son peuple. C'est devenu une professionnelle dévouée, qui se tue peut-être un peu trop à la tâche dans sa recherche de tout défaut ou indice dans l'ingénierie migo... Des signes qui pourraient aider à anéantir les extraterrestres une bonne fois pour toutes.

Mizzy

Niveau d'expérience : expert

Race : nazzadi

Sexe : féminin

Caractéristiques déterminantes : timide, productive.

Allégeance : NGP

Attributs : Agilité 5, Force 5, Intellect 9, Perception 7, Présence 7, Ténacité 7

Attributs secondaires : Actions 1, Mouvement 14 km/h (22/5 mpt), Orgone 13, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers : Mémoire eidétique, Obligations (Organisation pour la recherche et les sciences - de garde/2), Obsession, Obstinate.

Compétences générales : Alphabétisation : adepte, Connaissances régionales : novice, Éducation : expert, Informatique : adepte, Ingénierie : expert, Ingénierie arcanotech : expert (axé : arcanotech théorique, axé : technologie extraterrestre), Langue (anglais) : adepte, Langue (nazzadi) : expert, Liaisons : adepte, Observation : novice, Recherche : expert, Science (physique) : adepte.

Compétences martiales : Esquive : novice.

Équipement : appareil de communication sans fil, lunette de réalité augmentée, UCPT, unité à interface holographique, vêtements ordinaires.

DANSEUSE EXOTIQUE : SABRINA D'AUBIGNÉ

Faire du « strip-tease » aurait pu être vu comme une activité minable il y a plus de huit ans. Mais Sabrina ne fait pas de strip-tease : elle s'exprime à l'aide de ce qui est maintenant considéré comme de l'expression artistique nue de premier ordre. Son corps est son cheval et le flot gracieux de ses mouvements est la couleur de ses créations. Formée dans les académies parisiennes de danse les plus chics, Sabrina s'est taillé une réputation prestigieuse dans les cercles huppés. Elle déteste la violence sous toutes ses formes, et en dehors de ses représentations, on découvre une personne très secrète. Cependant, sa clientèle de haut vol pourrait certainement faire d'elle un excellent contact pour ceux capable de gagner sa confiance.

Sabrina D'Aubigné

Niveau d'expérience : expert

Race : humain

Sexe : féminin

Caractéristiques déterminantes : pacifique, réservée.

Allégeance : NGP

Attributs : Agilité 6, Force 5, Intellect 6, Perception 7, Présence 9, Ténacité 7

Attributs secondaires : Actions 1, Mouvement 14 km/h (22/5 mpt), Orgone 0, Réflexe 6, Vitalité 11

Traits particuliers : Élitisme, Fortune (nanti/1), Séduisant/3, Serment (pacifisme - ne pas blesser/3), Vide mystique, Voix sensuelle/2.

Compétences générales : Alphabétisation : adepte, Athlétisme : novice, Connaissances régionales : novice, Culture : adepte, Éducation : adepte, Informatique : étudiant, Langue (anglais) : expert, Langue (French) : expert, Langue (nazzadi) : adepte, Liaisons : étudiant, Observation : novice, Performance : maître (axé : danse exotique), Persuader : adepte, Savoir-faire : adepte (axé : aristocratie), Séduction : adepte.

Compétences martiales : Esquive : novice.

Équipement : bijoux de qualité, pendentif, UCPT, unité à interface holographique, vêtements de danse exotique, vêtements supérieurs.

DIRIGEANT D'ENTREPRISE : LU KWANG

M. Kwang évolue dans le monde corporatiste depuis beaucoup plus longtemps qu'il ne l'admettra généralement. C'est un homme d'affaire, un organisateur et un chef d'entreprise extrêmement doué. Quand il se joint à une réunion d'affaire, sa seule présence obtient l'attention de la salle. Au fond de lui, cependant, c'est un lâche invétéré. Il dépense la plus grande partie de son énergie chaque jour à dissimuler aux autres la honte que sa couardise lui inspire.

Lu Kwang

Niveau d'expérience : vétéran

Race : humain

Sexe : masculin

Caractéristiques déterminantes : lâche, productif.

Allégeance : NGP

Attributs : Agilité 6, Force 6, Intellect 8, Perception 8, Présence 10, Ténacité 7

Attributs secondaires : Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers : Contact (entité corporatiste/1), Fortune (nanti/1), Habile en affaires, Lâche, Obsession.

Compétences générales : Affaires : maître, Alphabétisation : adepte, Bureaucratie : maître, Connaissances régionales : expert, Culture : expert, Éducation : expert, Évaluation : expert, Informatique : adepte, Langue (anglais) : maître, Langue (chinois mandarin) : expert, Langue (nazzadi) : adepte, Liaisons : adepte, Observation : expert, Passe-temps (golf) : étudiant, Persuader : maître, Pilotage : expert, Savoir-faire : expert.

Compétences martiales : Esquive : adepte.

Équipement : appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, Fumigator 2000, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements supérieurs.

HACKER : RENEDA LE VER

C'est vrai qu'il ne brille pas particulièrement en soirée, mais mettez Reneda devant un ordinateur et vous verrez un maître en action. Sa remarquable habileté et un talent naturel d'adaptation lui permettent de se collecter avec la plupart des systèmes de sécurité réseau. Reneda travaille toute la journée pour une grosse société d'informatique, et durant son temps libre

s'implique dans toutes sortes d'activités en ligne, légales comme illégales. Son inaptitude à se rapprocher des gens a entretenir chez lui un certain manque d'assurance; c'est pourquoi il a recours à l'alcool et à l'évasion dans la réalité virtuelle pour oublier la solitude.

Reneda

Niveau d'expérience: expert

Race: nazzadi

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: imaginaire, inquiet.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 8, Force 5, Intellect 9, Perception 8, Présence 5, Ténacité 5

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 8, Vitalité 10

Traits particuliers: Chance (1 niveau), Dépendance (alcool; mineur/1), Grosse tête, (Informatique: piratage), Guérison lente, Imaginatif, Repoussant (1).

Compétences générales: Alphabétisation: adepte, Connaissance de la rue: adepte, Connaissances régionales: adepte, Culture: novice, Éducation: adepte, Embrouille: novice, Informatique: maître, Langue (anglais): expert, Liaisons: novice, Observation: adepte, Passe-temps (jeux de rôle): étudiant, Persuader: adepte, Recherche: expert, Sécurité: expert, Technicien: novice.

Compétences martiales: Esquive: novice, Tir: novice.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, CS-32 «Midnight Special», holster d'épaule, lunette de réalité augmentée, permis de port d'arme (PA), UCPT, vêtements ordinaires.

MAUVAIS GARÇON: DROKATA LE BÂTON

Drokata est bien connu dans la rue pour son amour du billard. Le samedi soir, on le trouvera probablement dans une salle de billard avec une bonne poignée de terras, absorbé dans une partie aux gros enjeux. Énerver Drokata est une mauvaise idée, il est terriblement vicieux dans une bagarre. Son récent intérêt pour les paris l'a plongé dans les dettes jusqu'au cou, et il cherche du travail en permanence pour se sortir du pétrin.

Drokata

Niveau d'expérience: expert

Race: nazzadi

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: impatient, tolérant.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 8, Force 6, Intellect 5, Perception 7, Présence 7, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 24 km/h (37/9 mpt), Orgone 11, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers: Contact (pègre locale/2), Dépendance (cigarette: mineur/1), Dette (s'en sort à peine /2), Impétueux, Sens de l'orientation, Vif.

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Connaissance de la rue: expert, Connaissances régionales: expert, Criminalité: adepte, Furtivité: expert, Passe-temps (billard, jeux de hasard): novice, Intimidation: adepte, Langue (anglais): expert, Observation: adepte, Occultisme: étudiant, Persuader: adepte.

Compétences martiales: Corps à corps: expert, Esquive: adepte, Mêlée: adepte, Tir: expert.

Équipement: appareil de communication sans fil, couteau suisse avec pointeur laser, CS-40 Defender, holster d'épaule, matraque, Permis de port d'arme (PA), UCPT, vêtements ordinaires.

OCCULTISTE: DOCTEUR RICHARD WOODHOUSE

Le docteur Woodhouse n'est pas un homme très énergique. Mais ce qui lui fait défaut en vitalité physique est compensé par la vigueur de son esprit. C'est un maître du savoir occulte, et un atout vital pour la Société hermétique. Malheureusement, à mesure qu'il élucide les mystères cachés de l'univers, il perd graduellement espoir dans leur combat. Il se sent obligé de continuer son travail, mais chaque nouvelle découverte noircit un peu plus sa vision du futur de l'humanité. Alors que Woodhouse n'a jamais vraiment cultivé de quelconque talent en sorcellerie, son esprit puissant recèle un potentiel qu'il ne réalise pas encore.

Dr Richard Woodhouse

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: pessimiste, sage.

Allégeance: Société hermétique

Attributs: Agilité 5, Force 5, Intellect 10, Perception 8, Présence 7, Ténacité 5

Attributs secondaires: Actions 1, Mouvement 14 km/h (22/5 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 10

Traits particuliers: Fatigue chronique, Fortune (riche/2), Obligations (Société hermétique/2), Phobie (vertige /1), Potentiel parapsychique latent, Sous surveillance (2).

Compétences générales: Alphabétisation: maître, Art: novice, Connaissances régionales: adepte, Éducation: maître, Histoire: adepte, Informatique: adepte, Langue (anglais): maître, Langue (pnakotique): adepte, Langue (r'lyehen): adepte, Observation: adepte, Occultisme: maître, Recherche: adepte, Science: adepte.

Compétences martiales: Esquive: novice.

Équipement: appareil de communication sans fil, caméra numérique, clavier portable à touches sensibles, couteau suisse avec pointeur laser, Fumigator 2000, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements ordinaires.

OFFICIER DE L'ARMÉE DU NGP: COLONEL G. RAMSAY

Le colonel George Ramsay est un officier proche de ses hommes, qui prend son serment militaire très au sérieux. Chef et tacticien talentueux, il a gagné le respect de sa hiérarchie et des soldats qu'il commande. Mais s'il excelle dans le monde de l'armée, il est perdu dès qu'il en sort. Il parle sans problème le langage du soldat, mais l'univers des civils lui échappe.

Colonel G. Ramsay

Niveau d'expérience: vétéran

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: courageux, manque d'humour.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 7, Intellect 7, Perception 8, Présence 8, Ténacité 8

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 21 km/h (32/8 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 12

Traits particuliers: Alliée (armée du NGP/3), Fanatisme (servir le NGP avec honneur et distinction /2), Obligations (armée du NGP/2), Poste à responsabilité (officier du NGP/3), Recommandation (mineure/2), Serment (défendre le NGP contre ses ennemis, extraterrestres comme terrestres/1).

Compétences générales: Alphabétisation: adepte, Athlétisme: novice, Bureaucratie: adepte, Connaissances régionales: novice, Culture: novice, Éducation: adepte, Histoire: adepte, Informatique: adepte, Intimidation: expert, Langue (anglais): expert, Langue (nazzadi): expert, Liaisons: adepte, Observation: expert, Persuader: adepte, Savoir-faire: adepte, Survie: novice.

Compétences martiales: Armes lourdes: adepte, Corps à corps: adepte, Esquive: expert, Mêlée: adepte, Tir: expert.

Équipement: antidouleur instantané AHP, appareil de communication sans fil, holster de ceinture, lunettes de vision nocturne avec amplificateur à infrarouges, sabre d'officier, UCPT, uniforme militaire, UT-9 Stinger.

PILOTE DE MECHA: COMMANDANT «VEUVE NOIRE» KLANADY

Le commandant Klanady est un vétéran hautement décoré de la Guerre des éons. Sa virtuosité au pilotage de mecha est connue de tous dans l'armée. La coque de son Blizard est recouverte de marques indiquant des migos abattus. À 31 ans, Klanady est une femme ravissante qui affiche une grande confiance en elle. Elle aime vivre sur le fil du rasoir et cherche souvent à être en première ligne, que cela soit sur le champ de bataille ou sur les pistes de sa station de ski favorite. Sa motivation vient en partie de sa vieille rivalité amicale avec le célèbre commandant Anthony Wright: ils cherchent tous les deux à être le meilleur pilote de mecha de tous les temps.

Klanady la Veuve Noire

Niveau d'expérience: vétéran

Race: nazzadi

Sexe: féminin

Caractéristiques déterminantes: courageuse, impétueuse.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 10, Force 7, Intellect 7, Perception 9, Présence 6, Ténacité 6

Attributs secondaires: Actions 3, Mouvement 24 km/h (37/9 mpt), Orgone 11, Réflexe 8, Vitalité 11

Traits particuliers: Impétueux, Obligations (armée du NGP/2), Poste à responsabilité (officier du NGP/3), Recommandation (majeure/3), Rival, Sans peur, Séduisant (1), Vif, Voix sensuelle (1).

Compétences générales: Alphabétisation: adepte, Arcanotechnicien: novice, Athlétisme: adepte, Connaissances régionales: adepte, Éducation: adepte, Furtivité: expert, Informatique: novice, Langue (anglais): expert, Liaisons: adepte, Observation: expert, Passe-temps (skier): étudiant, Pilotage: adepte, Savoir-faire: adepte, Survie: adepte.

Compétences martiales: Armes lourdes: adepte, Corps à corps: expert, Esquive: maître, Mêlée: expert, Tir: maître.

Équipement: appareil de communication sans fil, armure Sentrytech Mk-V lourde, CS-44 Enforcer, holster de ceinture, katana composite, UCPT, uniforme militaire.

POLITICIENNE DU NGP: CATAVY

Bien que Catavy soit en surpoids, il y a quelque chose de séduisant chez elle. Elle n'a peut-être aucune chance dans un concours de beauté, mais elle sait capotier l'attention et la garder sur elle. C'est une politicienne qui adore tester ses compétences contre ses adversaires au parlement. Elle a voué sa vie à s'assurer que la voix du peuple nazzadi sera toujours entendue dans les couloirs du gouvernement.

Catavy

Niveau d'expérience: expert

Race: nazzadi

Sexe: féminin

Caractéristiques déterminantes: autoritaire, sûre d'elle.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 6, Force 5, Intellect 7, Perception 8, Présence 9, Ténacité 5

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 14 km/h (22/5 mpt), Orgone 11, Réflexe 7, Vitalité 10

Traits particuliers: Contact (ministères gouvernementaux/2), Corpulent, Obligations (gouvernement/1), Poste à responsabilité (politique/3), Rival.

Compétences générales: Alphabétisation: adepte, Bureaucratie: expert, Connaissances régionales: adepte, Culture: expert, Éducation: expert, Embrouille: adepte, Informatique: adepte, Langue (anglais): expert, Passe-temps (dégustation de vin, golf, voile): adepte, Performance: novice, Persuader: adepte, Pilotage: adepte, Savoir-faire: expert, Séduction: novice.

Compétences martiales: Esquive: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, UCPT, vêtements supérieurs.

RECELEUR: MYLES BRENHAM

Les gens qui voient Myles descendre la rue pourraient penser que sa mère ne l'a jamais assez nourri dans sa jeunesse. C'est une personne assez affable, et il sait comment se créer des contacts. Il est toujours assez patient pour attendre la meilleure affaire: c'est ce qui le rend si efficace pour faire circuler de la marchandise volée ou des objets de contrebande. Mais avant tout, sa motivation première est d'amasser le plus de bénéfices possibles, et plus il y en a mieux c'est. Franchement, autant en profiter maintenant, parce que demain ne viendra probablement jamais.

Myles Brenham

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: cupide, patient.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 6, Force 6, Intellect 8, Perception 7, Présence 6, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 1, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers: Chétif, Contact (pègre locale/2), Cupide, Empathie, Habile en affaires.

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Bureaucratie: adepte, Connaissance de la rue: expert, Connaissances régionales: expert, Éducation: étudiant, Embrouille: adepte, Évaluation: maître, Informatique: adepte, Langue (anglais): expert, Langue (japonais): adepte, Larcin: Adepte, Liaisons: adepte, Observation: novice, Persuader: adepte.

Compétences martiales: Esquive: novice, Tir: novice.

Équipement: appareil de communication sans fil, caméra numérique, clavier portable à touches sensibles, holster d'épaule, moniteur de bureau, UCPT, UT-7 Hornet, vêtements ordinaires.

SCIENTIFIQUE : DOCTEUR DASOMY

Le docteur Dasomy est une chercheuse accomplie. Elle absorbe les informations comme une éponge, ce qui la pousse à toujours en accumuler davantage. Augmenter le savoir de l'humanité sur la nature de l'univers est une récompense en soi. Si elle excelle à comprendre rapidement des théories complexes, ses bonnes manières laissent souvent à désirer: ses commentaires exagérément honnêtes ne cherchent pas à être grossiers mais sont souvent perçus comme tels.

Dr Dasomy

Niveau d'expérience: expert

Race: nazzadi

Sexe: féminin

Caractéristiques déterminantes: grossière, honnête

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 6, Intellect 8, Perception 8, Présence 6, Ténacité 5

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 0, Réflexe 7, Vitalité 10

Traits particuliers: Bon sens, Contact (communauté scientifique/1), Mémoire eidétique, Trop honnête, Vide mystique.

Compétences générales: Alphabétisation: Expert, Bureaucratie: novice, Connaissances régionales: adepte, Éducation: maître, Informatique: adepte, Ingénierie arcanotech: Adepte, Langue (anglais): expert, Observation: expert, Occultisme: novice, Passe-temps (collectionner les musiques anciennes): étudiant, Persuader: novice, Recherche: maître, Science: maître, Sécurité: novice, Trivialités (musique du début du 21^e siècle): étudiant.

Compétences martiales: Esquive: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, couteau suisse avec pointeur laser, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements ordinaires.

SOLDAT : ELISA MCEVERS

Elisa est quelqu'un de strict, qui n'a guère d'intérêts personnels en dehors de son dévouement absolu à l'armée du NGP. Se rapprocher d'elle n'est pas facile. Elle a trop souvent vu des amis mourir bien avant leur heure. Gagner sa confiance demande en général de prouver son bon sens et sa capacité à survivre. Quoiqu'il en soit, c'est un soldat stupéfiant sur un champ de bataille, et son courage lui a déjà valu les honneurs militaires.

Elisa McEvers

Niveau d'expérience: expert

Race: humaine

Sexe: féminin

Caractéristiques déterminantes: courageuse, rigide.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 6, Force 6, Intellect 6, Perception 8, Présence 6, Ténacité 8

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 6, Vitalité 12

Traits particuliers: Alerté, Allié (armée du NGP/3), Ego surdimensionné (1), Fanatique (allégeance à l'armée/2), Obligations (armée du NGP/2), Recommandation (mineure/1).

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Athlétisme: adepte, Bureaucratie: novice (axe: organisations militaires), Connaissances régionales: novice, Démolition: novice, Furtivité: adepte, Langue (anglais): expert, Liaisons: adepte, Observation: adepte, Survie: expert.

Compétences martiales: Armes lourdes: adepte, Esquive: adepte, Mêlée: novice (axe: dagues), Tir: maître.

Équipement: L7A2 grenades à fragmentation (x6), combinaison de combat Spectrashield — lourde, couteau de combat — composite, M303 lance-grenades, RG-11 fusil d'assaut, uniforme militaire.

SORCIER (INDÉPENDANT) : VINSON FORSYTHE

Vinson descend d'une vieille famille. Il a grandi en Angleterre, a étudié dans les meilleures écoles, et s'est découvert un talent inné pour la sorcellerie et l'occultisme. De nos jours il possède sa propre librairie d'occultisme, où il officie également comme voyant. De caractère doux, il ne hausse la voix et ne se met en colère que rarement. L'âge mûr a détérioré sa vision, et il préfère porter des lunettes plutôt que de s'en remettre à la médecine moderne: il a une aversion particulière pour tout examen médical à cause de son secret. Il y a des années, Vinson a accompli le rituel Contacter Ceux de l'Au-delà, et quelque chose a effreusement mal tourné. Depuis, son âme est perdue quelque part entre les replis de dimensions infinies, et quelque chose d'autre vit dans le corps de ce qui fut Vinson Forsythe. Cette chose cherche à vivre le plus d'expériences humaines possibles.

Vinson Forsythe

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: cupide, doux

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 5, Intellect 7, Perception 6, Présence 5, Ténacité 9

Attributs secondaires: Actions 1, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 13, Réflexe 6, Vitalité 12

Traits particuliers: Fortune (riche /2), Lent, Mémoire eidétique, Sombre secret (dangereux/3), Sous surveillance (3), Vision diminuée.

Sortilèges: Consécration de l'espace arcanique, Contacter Ceux de l'Au-delà, Facultés hermétiques, Invocation de familier, Sagesse de Yog-Sothoth, Sceau de solitude.

Compétences générales: Affaires: adepte, Alphabétisation: adepte, Connaissances régionales: novice, Éducation: adepte, Informatique: novice, Langue (anglais): expert, Langue (pnakotique): adepte, Langue (r'lyehen): adepte, Langue (tsath-yo): adepte, Observation: novice, Occultisme: expert.

Compétences martiales: Esquive: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, livres de magie (au choix du narrateur), moniteur de bureau, UCPT, vêtements ordinaires.

SORCIER (REBELLE) : UKRIDA

À la différence des autres nazzadi, Ukrida ne rajoute pas de sobriquet à son nom. Moins les gens en savent sur lui, mieux c'est. Il est né dans la rue et y a grandi: encore maintenant, il préfère rôder dans l'Underground de la société du Nouveau Gouvernement Planétaire. S'il ne se cachait pas, il sait qu'il

serait aussitôt traqué à cause du don qui lui vient de sa mère. Ukrida n'a pas d'yeux, pas même d'orbites, et pourtant il perçoit le monde aussi bien que s'il était doué de vision. Cette souillure a fait de lui un sorcier puissant, mais sa vie de clandestinité l'a agri au fil des ans. Il vend ses coûteux services à qui peut se les offrir, et ne voit aucune objection à utiliser la plus noire des magies pour accomplir le travail qui lui a été confié.

Ukrida

Niveau d'expérience : expert

Race : nazzadi

Sexe : masculin

Caractéristiques déterminantes : aigri, imaginatif.

Allégeance : NGP

Attributs : Agilité 7, Force 5, Intellect 8, Perception 6, Présence 7, Ténacité 7

Attributs secondaires : Actions 1, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 34, Réflexe 7, Vitalité 11

Traits particuliers : Contact (Underground arcanique/2), Habile en affaires, Sadique, Souillé par l'Étrange, Sous surveillance (1).

Sortilèges : Appel du décharmé, Consécration de l'espace arcanique, Dégénérescence, Dérober le faciès, Facultés hermétiques, Forger l'égide de Yog-Sothoth, Invocation de larbin.

Compétences générales : Alphabétisation : adepte, Connaissances régionales : adepte, Furtivité : novice, Langue (anglais) : expert, Langue (r'lyehen) : adepte, Langue (tsath-yo) : adepte, Observation : novice, Occultisme : expert.

Compétences martiales : Esquive : novice, Tir : adepte.

Équipement : appareil de communication sans fil, holster d'épaule, livres de magie (au choix du narrateur), lunette de réalité augmentée, UCPT, UT-9 Singier, vêtements ordinaires.

SORCIÈRE (BSI) : HITOMI ICHIKAWA

Hitomi a été recrutée par le Bureau de la Sécurité Intérieure dans sa jeunesse : ses résultats aux tests d'aptitude magique étaient exceptionnels. Depuis, elle est en bonne voie pour devenir une sorcière très puissante. Elle est disciplinée et concentrée sur son travail, ce qui lui laisse peu de temps pour avoir des loisirs personnels. Hitomi est convaincue que certaines personnes sont destinées à puiser dans les secrets de l'univers, et que cela les rend supérieures. Elle croit aussi que c'est le devoir des gens comme elle de s'assurer qu'un tel pouvoir ne sera jamais utilisé à de mauvaises fins. Une part d'elle-même est mécontente de porter une telle responsabilité, et aimerait mener une vie normale. Ces pensées ont plus d'une fois plongé Hitomi dans une profonde dépression.

Hitomi Ichikawa

Niveau d'expérience : vétéran

Race : humaine

Sexe : féminin

Caractéristiques déterminantes : bigote, disciplinée.

Allégeance : NGP

Attributs : Agilité 7, Force 5, Intellect 9, Perception 8, Présence 7, Ténacité 9

Attributs secondaires : Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 13, Réflexe 8, Vitalité 12

Traits particuliers : Allié (BSI/3), Dépressive, Fanatique (serment personnel de s'assurer qu'aucune magie illégale ne tombera entre de mauvaises mains/1), Incident célèbre (1), Obligations (BSI/2), Poste à responsabilité (officier supérieur du BSI/3), Sous surveillance (3).

Sortilèges : Consécration de l'espace arcanique, Création de poudre d'Ibn Ghazi, Forger l'orbe du malheur, Perception de la résonance étherée, Sceau contre les Êtres Extérieurs, Sceau de Protection Physique

Compétences générales : Alphabétisation : expert, Bureaucratie : novice, Connaissances régionales : adepte, Éducation : expert, Informatique : novice, Langue (anglais) : expert, Langue (Pnakotique) : adepte, Langue (r'lyehen) : expert, Langue (tsath-yo) : expert, Liaisons : novice, Observation : adepte, Occultisme : maître, Recherche : adepte.

Compétences martiales : Esquive : novice, Tir : adepte.

Équipement : appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, CS-40 Defender, holster d'épaule, livres de magie (au choix du narrateur), lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements supérieurs.

TAGER : DANIELLE HUNTER (FANTÔME)

Danielle est la chef des Derniers Croisés, une meute de tagers. C'est sous sa houlette que la meute a pu être façonnée en unité de combat soudée. C'est une redoutable combattante, et on a déjà vu des adversaires s'enfuir de la bataille devant sa féroce. Il y a plusieurs années, les Enfants du Chaos ont massacré son mari et ses deux enfants devant ses yeux, et elle a dédié sa vie à faire en sorte que rien de tel n'arrive plus jamais à personne. Elle vise un dhonanoïde en particulier. Il était présent quand sa vie lui a été brutalement arrachée. Elle accueillera tout allié potentiel dans les Derniers Croisés.

Danielle « Ripper » Hunter

Niveau d'expérience : vétéran

Race : humaine

Sexe : féminin

Caractéristiques déterminantes : insatiable, sûr d'elle.

Allégeance : Société hermétique

Attributs : Agilité 10 (12), Force 8 (10), Intellect 7 (7), Perception 8 (10), Présence 6 (6), Ténacité 9 (11)

Attributs secondaires : Actions 3 (3), Mouvement 27 km/h (42/10 mpt), Mouvement 34 km/h (52/12 mpt), Orgone 6 (7), Réflexe 8 (9), Vitalité 13 (15)

Traits particuliers : Code (protéger les innocents, ne doit pas faillir en mission/1), Contact (père locale/2), Ennemi (2), Fanatique (croisade personnelle contre les horreurs blasphématoires/2), Obligations (3), Sans peur, Tager, Vif.

Compétences générales :

Alphabétisation : adepte, Athlétisme : expert, Bureaucratie : adepte, Connaissance de la rue : expert, Connaissances régionales : Expert, Éducation : expert, Furtivité : expert, Informatique : expert, Intimidation : expert, Langue (anglais) : expert, Langue (langue des signes) : adepte, Observation : expert, Occultisme : adepte.

Compétences martiales : Corps à corps : maître, Esquive : expert, Mêlée : expert, Tir : maître.

Équipement : appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, katana composite, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements très chers à la mode.

TAGER : DOLPH SCHNITZLER (CAUCHEMAR)

Parmi les personnes qui connaissent Dolph, personne ne deviendrait qu'il aspirait autrefois à devenir instituteur à Weisbaden, en Allemagne. C'était un homme foncièrement paisible quand la

Société hermétique l'a trouvé. Maintenant, c'est un char à pattes avec un sale caractère, membre des Derniers Croisés. En tant que « grosse artillerie » des Derniers Croisés, Dolph aime plonger dans la bataille aux côtés de Danielle; en fait, il s'est découvert une fascination pour la douleur qu'il inflige à ses ennemis. Dolph perd facilement son calme, et Danielle semble être la seule à savoir comment le garder tranquille. Il s'est lancé dans la lutte en amateur pour se maintenir en forme et décompresser, parfois au détriment de ses adversaires.

Dolph «Sledge» Schnitzler

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: courageux, méchant.

Allégeance: Société hermétique

Attributs: Agilité 7 (9), Force 9 (13), Intellect 5 (5), Perception 6 (9), Présence 6 (6), Ténacité 11 (13)

Attributs secondaires: Actions 1 (3), Mouvement 24 km/h (37/9 mpt), Mouvement 34 km/h (52/12 mpt), Orgone 0 (0), Réflexe 6 (7), Vitalité 15 (18)

Traits particuliers: Fanatique (2), Obligations (3), Résistant à la douleur, Sadique, Sang chaud, Sans peur, Tager, Tager: Exceptionnel, Vengeur (peu de chances que leurs chemins ne se croisent/1).

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Athlétisme: expert, Connaissance de la rue: adepte, Connaissances régionales: adepte, Démolition: adepte, Intimidation: adepte, Langue (anglais): expert, Langue (langage des signes): novice, Liaisons: adepte, Observation: adepte, Occultisme: novice, Passe-temps (boxe professionnelle): novice.

Compétences martiales: Corps à corps: expert, Esquive: adepte, Tir: expert.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, couteau de combat composite, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements supérieurs.

TAGER : SOMESH BISWAS (CHUCHOTEUR)

Somesh est le quatrième membre des Derniers Croisés. En tant que Chuchoteur, Somesh est généralement chargé des missions de reconnaissance. Ses sens augmentés font de lui un éclaireur parfait. En tant que personne, il est habituellement poli et bien élevé, mais quiconque le connaît vous dira qu'il est sujet à de violents changements d'humeur: peut-être un effet secondaire de son lien avec son symbiote. Étrangement, il semble insister sur le fait qu'il est la réincarnation du tout premier Chuchoteur et, à ce titre, demande souvent le respect dû à ce statut autoproclamé.

Somesh «Spook» Biswas

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: courtois, délirant.

Allégeance: Société hermétique

Attributs: Agilité 9 (12), Force 6 (7), Intellect 6 (6), Perception 9 (11), Présence 6 (6), Ténacité 7 (9)

Attributs secondaires: Actions 3 (3), Mouvement 21 km/h (32/8 mpt), Mouvement 27 km/h (42/10 mpt), Orgone 5 (6), Réflexe 8 (9), Vitalité 11 (13)

Traits particuliers: Ego surdimensionné (1), Fanatique (2), Illusions (s'imaginer être la réincarnation du tout premier tager)



Chuchoteur/2), Obligations (3), Sens aiguisés (goût, odorat), Survolté, Tager, Vision périphérique, Vue aiguisée.

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Connaissances régionales: adepte, Culture: novice, Furtivité: expert, Histoire: novice, Informatique: adepte, Langue (anglais): expert, Liaisons: novice, Observation: expert, Occultisme: adepte, Savoir-faire: adepte, Surveillance: expert.

Compétences martiales: Corps à corps: expert, Esquive: adepte, Tir: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, caméra numérique, clavier portable à touches sensibles, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements supérieurs.

TAGER : TALORGA (OMBRE)

On dit que le rituel de l'union sacrée est unique à chacun. Personne ne sait quel traumatisme a subi Talorga durant sa cérémonie, mais il n'a pas dit un mot depuis lors. Son lien avec une Ombre lui permet de faire ce qu'il aime le plus: disparaître. Il est patient et attendra toujours le meilleur moment pour bouger ou frapper. Plutôt que de s'effacer totalement, il a tendance à faire une fixation sur une personne en particulier. Ce comportement obsessionnel est peut-être sa façon de se raccrocher au monde des vivants. Ces temps-ci, il fait une fixation sur Danielle.

Talorga « Ghostrunner »

Niveau d'expérience: expert

Race: nazzadi

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: inquiet, patient.

Allégeance: Société hermétique

Attributs: Agilité 9 (11), Force 7 (9), Intellect 5 (5), Perception 7 (9), Présence 7 (7), Ténacité 8 (10)

Attributs secondaires: Actions 2 (3), Mouvement 24 km/h (37/9 mpt), Mouvement 30 km/h (47/11 mpt), Orgone 5 (6), Réflexe 7 (8), Vitalité 12 (14)

Traits particuliers: Chance (1), Fanatique (2), Muet, Obligations (3), Obsession, Tager.

Compétences générales: Alphabétisation: novice, Athlétisme: adepte, Connaissance de la rue: adepte, Connaissances régionales: adepte, Criminalité: adepte, Furtivité: expert, Informatique: adepte, Intimidation: adepte, Langue (anglais): expert, Langue (langage des signes): adepte, Observation: adepte, Sécurité: adepte, Surveillance: adepte.

Compétences martiales: Corps à corps: adepte, Esquive: adepte, Tir: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, clavier portable à touches sensibles, couteau de combat composite, lunette de réalité augmentée, UCPT, vêtements supérieurs.

VIDEUR : ZERGA LE SAGLANANT

Si les mensonges des migos n'avaient pas été évanés, Zerga croirait encore être le descendant d'une grande et honorable lignée de guerriers. Au lieu de ça, le destin a voulu qu'il soit le fils du général Borga, le cruel personnage responsable du tristement célèbre Massacre de Berlin de 2060. Toutes les portes sont fermées pour le descendant d'un criminel de guerre, et Zerga espère pouvoir un jour laver son nom du sang des atrocités commises par son père. Il travaille comme vider dans un club du coin, en espérant avoir sa chance un jour ou l'autre. Il aimerait juste que cette occasion se présente avant que son amertume montante n'ait raison de lui.

Zerga

Niveau d'expérience: expert

Race: nazzadi

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: méchant, sérieux.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 8, Intellect 5, Perception 7, Présence 6, Ténacité 7

Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 21 km/h (32/8 mpt), Orgone 11, Réflexe 6, Vitalité 12

Traits particuliers: Alerte, Excellent métabolisme, Sadique, Tombé en disgrâce, Vif, Vision périphérique.

Compétences générales: Affaires: étudiant, Alphabétisation: novice, Athlétisme: novice, Connaissance de la rue: adepte, Connaissances régionales: expert, Criminalité: adepte, Embrouille: adepte, Informatique: novice, Intimidation: maître, Langue (anglais): expert, Observation: adepte, Passe-temps (billard): étudiant, Persuader: adepte, Séduction: novice.

Compétences martiales: Corps à corps: expert, Esquive: adepte, Tir: adepte.

Équipement: appareil de communication sans fil, holster d'épaule, permis de port d'arme (PA), UCPT, UT-7 Hornet, vêtements ordinaires.

VIGILE : HOWARD SMITH

Howard a grandi dans une famille de réfugiés de la Première Guerre arcanotechnologique. Survivre chaque jour a toujours été prioritaire vis-à-vis des études et de l'enrichissement personnel. Devenu adulte, Howard n'a aucune notion d'ambition et se contente parfaitement de son travail comme vigile. C'est un travail sûr et stable dans un environnement sûr et stable. Il y a peu d'efforts à fournir pour obtenir une paye régulière, et cela convient parfaitement à Howard.

Howard Smith

Niveau d'expérience: expert

Race: humain

Sexe: masculin

Caractéristiques déterminantes: humble, paresseux.

Allégeance: NGP

Attributs: Agilité 7, Force 7, Intellect 5, Perception 8, Présence 6, Ténacité 7

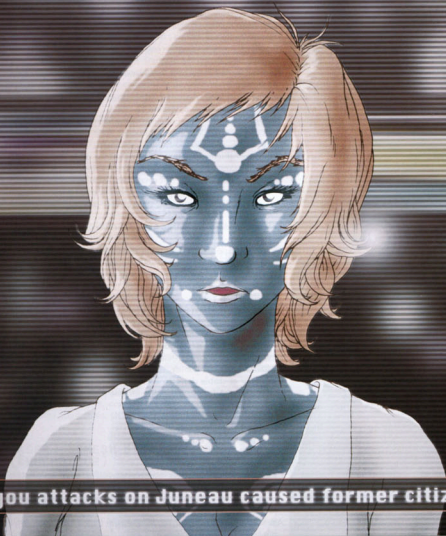
Attributs secondaires: Actions 2, Mouvement 21 km/h (32/8 mpt), Orgone 11, Réflexe 6, Vitalité 12

Traits particuliers: Alerte, Dépendance (alcool/1), Dette (classe ouvrière/1), Horloge interne, Indolent, Obligations (service de sécurité/1), Sens aiguisé (ouïe).

Compétences générales: Connaissance de la rue: novice, Connaissances régionales: adepte, Furtivité: adepte, Intimidation: novice, Langue (anglais): expert, Liaisons: novice, Loi: novice, Observation: expert, Passe-temps (jeux de cartes): étudiant, Persuader: adepte, Sécurité: expert, Surveillance: adepte, Trivialités (théorie du complot): étudiant.

Compétences martiales: Corps à corps: novice, Esquive: adepte, Mêlée: expert, Tir: adepte.

Équipement: armure Sentytech Mk-IV légère, CS-44 Enforcer, holster de ceinture, lunettes de vision nocturne avec amplificateur à infrarouges, bâton étourdissant, uniforme de vigile.



er Migou attacks on Juneau caused former citizens to take re

Bonsoir et bienvenue sur CNN World News, je suis Jalimony. Ce soir, la ville de Ketchikan s'efforce d'accueillir les milliers de réfugiés qui ont envahi la cité depuis la chute de Juneau. Les écoles, les églises et les salles de spectacle ont été aménagées en hôpitaux de fortune et camps de réfugiés, pour apporter de l'aide aux malades et aux nécessiteux. Jour après jour, des rations de secours et des médicaments continuent à arriver depuis Vancouver et Seattle. Des 80 000 habitants estimés de Juneau, en comptant les survivants des désastres d'Anchorage et de Fairbanks, seulement 30 000 ont été dénombrés jusqu'à présent.

Le maire Howard Nicholes a déclaré à propos de la situation: «C'est un désordre terrible, mais nous

faisons tout ce que nous pouvons. La ville de Ketchikan fait tout ce qui est en son pouvoir pour abriter les survivants de Juneau et s'occuper d'eux. Ceux qui ont besoin d'une assistance médicale sont tout de suite pris en charge. Nous filtrons actuellement tous les réfugiés pour éviter l'infiltration d'espions migos. Nous avons déjà commencé à arranger le départ pour Vancouver de tous les survivants qui ont passé la sécurité et sont capables de voyager. Je tiens à assurer tout le monde que des plans ont été mis en place pour une évacuation ordonnée de Ketchikan au cas où les migos s'enfonceraient plus loin en Alaska. Les autorités sont en alerte 24 heures sur 24, et laissez-moi bien souligner que ni émeutes ni pillages ne seront tolérés.»



Depuis leur mise en place d'une tête de pont en Alaska à partir de leur bastion dans la péninsule du Kamchatka, la menace migo, menace de s'étendre en Amérique du Nord. Sous le commandement du général Armstrong Butler, des éléments des 1^{re} et 3^e Divisions d'infanterie mecha, de la 82^e Aéroportée, des Gardes Dragons écossais, et une partie de la flotte du Pacifique Nord se sont rassemblés près de Ketchikan pour former un périmètre défensif.

De plus, des éléments de la 4^e Division d'infanterie mecha sont attendus demain à Vancouver pour renforcer une position défensive secondaire qui doit aussi servir de point de repli pour nos forces près de Ketchikan. Des partisans sont venus acclamer ce matin les héroïques pilotes de mechas tandis qu'ils quittaient leur base de Fort Lewis.

Ailleurs, une éruption de violence soudaine dans la petite communauté de Jamestown à Rhode Island a submergé les autorités locales de rapports sur des agressions, vandalisme et meurtres gratuits. Les personnes ayant pu fuir les lieux décrivent des émeutes où des voisins et, dans certains cas, les membres d'une même famille, se sont entre-déchirés comme des chiens enragés. Il semblerait que des groupes arpentent les rues en détruisant les maisons, commerces, et en assaillant les passants. Craignant que ceci ne soit un nouveau cas d'éruption de

violence dû à une activité cultiste le long des côtes de Nouvelle-Angleterre, le Bureau Fédéral de la Sécurité a ordonné la mise en place d'un périmètre de quarantaine autour de Jamestown. Des équipes de secours sous escorte armée ont été déployées pour évacuer les survivants.

Sans transition, la police de Seattle enquête toujours sur les causes d'un accident majeur impliquant plusieurs véhicules sur l'I-5, au nord de l'arcologie de la «Space Needle». Des témoins oculaires ont décrit une course-poursuite à grande vitesse entre une EuroWagon Pioneer et une Tri-Motors Panther sur la bretelle sud, qui s'est brusquement terminée sur un tir d'arme énergétique en provenance de la Panther, qui a détruit le

compartiment moteur du 4x4. Plusieurs véhicules ont été endommagés dans cette poursuite spectaculaire, qui s'est terminée la nuit dernière aux alentours de 21 heures, près de Wallingford. Le trafic routier sur l'I-5 a été perturbé pendant deux heures avant que les carcasses des multiples véhicules ne soient évacuées. Quelques témoins oculaires ont rapporté une scène terrifiante qui aurait pris place immédiatement après que les deux véhicules ne se soient arrêtés. Les deux conducteurs se seraient prétendument transformés en créatures monstrueuses avant de se battre. Les témoins n'ont pas pu se mettre d'accord sur la description des créatures, ce qui amène les autorités chargées de l'enquête à douter de la véracité de telles allégations. Malgré tout, les autorités de Seattle ont fait venir le BFS afin d'aider à enquêter sur tout lien possible avec des activités cultistes. Les témoins ont été envoyés à l'unité psychiatrique de Harborview pour évaluation et assistance immédiate.

Nazza-Duhni, comme d'autres destinations de vacances tropicales à travers le monde, a enregistré un fort déclin de son secteur touristique au fil de ces dix dernières années. Les craintes liées à la Guerre des éons ont incité la plupart des touristes à passer leurs vacances chez eux. Dans un effort pour soutenir le secteur touristique de Nazza-Duhni et pour célébrer le partenariat entre nazzadi et humains, le conseil municipal de La Havane a annoncé lundi le premier festival annuel de la Fraternité Terrienne. Ce festival de deux semaines rempli de parades, de musique, de jeux et de fêtes en tous genres commémorera l'anniversaire de l'armistice signé entre humains et nazzadi après la Première Guerre arcanotechnologique. L'apogée des festivités a lieu la dernière nuit sur la place, lorsque les fêtards en liesse mettent le feu à un insecte géant en osier représentant les migos. Pour les préparations du festival, l'administration de Nazza-Duhni a déjà investi un capital de plusieurs millions pour rénover les hôtels, casinos, parcs, plages, et autres installations publiques de La Havane. Pour préserver toute l'année l'atmosphère ouverte et festive, les nazzadi ont aussi désigné La Havane comme la première ville au monde à vêtements optionnels, où que l'on soit. Malgré les critiques de certains groupes conservateurs dénonçant cette mesure comme étant du sensationnalisme nazzadi, les agences de voyages du monde entier ont vu une hausse spectaculaire des demandes de réservation pour le festival de la Fraternité Terrienne de La Havane.

Le département de la Guerre a annoncé aujourd'hui le lancement d'un nouveau croiseur de combat ultramoderne. Les porte-parole ont déclaré que le NES Victory, ainsi que ses navires jumeaux l'Agamemnon, l'Ashcroft, le Chicago, le Dreadnought et le Kirishima, bénéficieraient des dernières innovations arcanotechnologiques comme arme contre les envahisseurs migos. Capable de déployer les derniers-nés des mechas, le NES Victory effectuera la démonstration d'une série de manœuvres pour des dignitaires du gouvernement et des personnalités de l'armée, demain matin à Fort Ord.

in new citi

chapitre dix-sept

Guerre, Peur et Vendetta

Deux histoires prêtes à jouer vous sont présentées ici, accompagnées de quelques accroches de scénarios. Les histoires prêtes à jouer ne devraient vous demander que peu d'efforts de préparation, mais les accroches ne vous donnent qu'une idée générale de la direction à prendre : à vous de travailler les détails.

MORT ET VICTOIRE

Mort et victoire est l'histoire du croiseur de guerre nouvellement affrété *NES Victory*, et des membres de son héroïque équipage, alors qu'ils doivent s'infiltrer loin en territoire ennemi pour récupérer un artefact venu d'un ancien et terrible passé.

PROLOGUE

Un petit homme ventripotent attendait nerveusement sous la lumière affaiblie d'un réverbère de Stanley Park. La nuit sans lune était anormalement sombre, et peu de gens se promenaient encore dans le parc à onze heures et demie du soir. L'homme tripota nerveusement une petite liasse dans la poche de sa veste en jetant un regard à l'obscurité qui l'environnait. Les nuits de Vancouver ne lui étaient pas étrangères. Mais cette nuit-ci en particulier, quelque chose lui tordait horriblement l'estomac et l'emplissait du soudain besoin de fuir une menace qu'il devinait à peine.

Le message qu'il avait reçu à l'hôpital psychiatrique était pressant et concis. Il devait venir rencontrer quelqu'un ici, ce soir, à propos d'une de ses patientes : une femme qui avait survécu à l'attaque migo sur Juneau. Il savait pertinemment qu'il n'aurait pas dû être ici, mais la somme offerte était trop grande pour qu'il puisse l'ignorer. Il devait simplement leur donner des informations sur cette inconnue, et il aurait alors assez d'argent pour emmener sa femme et ses enfants dans un endroit plus sûr ; quelque part loin de la menace extraterrestre.

Une légère brise remua les arbres et les buissons autour de l'homme, produisant d'étranges ombres mouvantes hors de la lueur du réverbère. Le feuillage du parc semblait prendre vie, et il en émanait une vague menace. L'homme regarda l'heure sur son UCPT, et se questionnait sur le bien-fondé de sa présence lorsque le son soudain d'une voix derrière lui le fit sursauter.

— Dr Belkin ? demanda la voix, avec une once d'accent européen.

Belkin se retourna avec une expression nerveuse et répondit faiblement : Ah, oui, monsieur...

— Merci d'être venu. Je crois savoir que votre patiente avait certaines choses intéressantes à dire. Avez-vous recopié ses paroles comme je vous l'ai demandé ?

— Oui, je les ai dans ma poche. Il sortit de sa poche la petite liasse de papiers pliés et la tendit à l'étranger en demandant : Avez-vous mon argent ?

L'étranger sourit. Ne vous inquiétez pas, docteur, vous serez payé pour vos services. J'imagine qu'il s'agit là de la seule copie ?

— Oui, la seule.

L'étranger regarda les notes d'un air satisfait et demanda : Bien sûr, vous n'avez parlé de tout cela à personne ?

— Non, tout comme vous me l'aviez ordonné.

— Excellent. J'apprécie votre fiabilité. Vous avez fort bien accompli votre tâche. Je dois vous faire mes adieux, cependant, car le temps me fait défaut. L'étranger se retourna brusquement pour partir.

— Mais, et pour mon paiement ?

Les gémissements du vent autour des deux hommes semblaient enfler alors que l'inconnu se retournait pour s'adresser au docteur : Je puis vous assurer que l'on prendra parfaitement soin des besoins votre famille. Vous, en revanche...

Quelque chose ressemblant à un grognement inhumain sourd couplé à un sifflement menaçant émergea du sous-bois près du docteur. Le masque de la peur se peignit sur le visage de Belkin à mesure qu'il réalisait que quelque chose rôdait tout près. Il fixa les broussailles de ses yeux écarquillés.

— Vous avez perdu votre utilité, et vous en savez malheureusement trop. Veuillez me pardonner.

L'expression de Belkin laissa place à la terreur lorsqu'il aperçut la silhouette monstrueuse qui émergeait lentement. Le moindre instinct primal en lui hurlait que cette créature blasphématoire n'aurait jamais dû être autorisée à arpenter les ombres de ce monde. Et pourtant elle était là, terrible, mortelle, et bien réelle.

— Vous devriez courir, suggéra calmement l'étranger. C'est ce qu'elle préfère.

Quelque part dans Stanley Park, caché dans les ténèbres d'une nuit nuageuse, un petit homme ventripotent passa les dernières secondes de son existence à courir, fou de terreur. Sa peur fut de courte durée, car le prédateur se rapprochait déjà pour le coup de grâce. Les bruits humides de cris désespérés et de chair déchirée furent rapidement engloutis par les hurlements du vent fou.

Content de lui, l'étranger marchait le long du chemin éclairé par les lampadaires, s'éloignant de l'horreur. Le fermier sera bientôt entre nos mains, marmonna-t-il pensivement. Malgré leurs efforts pour nous contrer. Une dernière petite affaire à régler à l'hôpital, quelques autres arrangements, et je devrais être en route pour San Francisco dans la matinée. Cette soirée a été fructueuse.

L'étranger sourit une fois encore alors qu'il disparaissait dans la lourde obscurité de la froide nuit orageuse.

Quatre semaines plus tard...

PARTIE I : « MANŒUVRES »

Objectifs : empêcher l'Anisoptère migo de s'échapper ; protéger les spectateurs.

Décor : Le centre d'entraînement au combat urbain du NGP, à Fort Ord en Californie.

Figurants : Roy Adkins - novice, homme, pilote de mecha, amical, loyal, pas aussi talentueux que les protagonistes, bon pote. Assigné avec l'un des protagonistes à l'équipe attaquante durant les manœuvres nautiques.

Alexis Lockhart - expert, femme, pilote de mecha, égoïste, vaniteuse, très belle, désireuse d'attirer l'attention, bonne pilote. Elle est aussi assignée aux manœuvres, bien qu'elle refuse d'épauler qui que ce soit.

Capitaine de frégate William (Bill) Donnelly - vétéran, homme, pilote de mecha, en charge de la compagnie des protagonistes, loyal, mentor, prend soin de ses hommes, bonne pâte lorsqu'il n'est pas en service mais très sévère quand il commande. Donne les instructions sur les manœuvres aux protagonistes et les assigne en attaque ou en défense. Coordonne la bataille.

Capitaine de vaisseau Julia Kawashima - vétéran, femme, âge mûr, élégante et séduisante pour son âge, commandeur du NES Victory, autoritaire, expérience du combat clairement discernable. Félicite les protagonistes après leur victoire sur les forces migos.

Un Visiteur

Le combat simulé se déroule sous les « ooooh » les « aaaah », et les acclamations de la part de l'audience. Si vous n'êtes pas familiarisés avec le système de combat de mechas, faites durer la démonstration assez longtemps pour laisser les joueurs s'y habituer. Une fois que vous considérez que c'est bon, les protagonistes reçoivent un message urgent du Centre de commandement tactique du Victory. Le CCT rapporte des signatures énergétiques faibles mais inhabituelles dans la zone d'exercice. Les relevés sont sporadiques mais pourraient suggérer du mouvement, peut-être un mecha furtif. Les protagonistes ont alors ordre de sortir des manœuvres afin de remonter jusqu'à la source des signatures énergétiques. En suivant les indications du CCT, les protagonistes devraient passer de bâtiment en bâtiment dans la zone d'entraînement au combat urbain en essayant de localiser l'emplacement du supposé mecha furtif. S'ils arrivent à le détecter, les protagonistes découvrent un Anisoptère migo qui a été envoyé pour récolter des informations sur les capacités de combat du Victory. La clef de la réussite est de le trouver sans avoir l'air de le chercher : s'ils l'alertent, l'Anisoptère s'enfuira à vitesse maximale.

Une fois que le pilote de l'Anisoptère réalise qu'il s'est fait repérer, il essaye de s'échapper vers la mer pour se mettre sous la protection de deux BG-09 Spinner qui patientent au large. Les Spinner jaillissent brusquement du Pacifique et foncent vers le rivage. Un Spinner essaye de faire diversion en lâchant quatre mechas « vains » du NGP (un Scimitar et trois Broadsword) pour attaquer les civils dans les gradins. Un observateur familier des marquages militaires du NGP pourra déterminer que ces mechas proviennent d'une unité portée disparue en Russie il y a plus de six mois ; ces mechas sont considérés comme sacri-

fiés par les migos. Le second Spinner essaye de rejoindre l'Anisoptère pour son évacuation. Si nécessaire, il lâchera un Storm « vain » et un Tornado (pilote par des humains) pour l'aider dans sa fuite.

PARTIE II : « CAUCHEMAR »

Objectifs : Se familiariser avec le NES Victory et quelques-uns des personnages à bord. Rencontrer Laura Briggs et la faire nouer des liens avec un des protagonistes.

Décor : NES Victory

Figurants : Laura Briggs - expert, jeune femme, Agent de l'Agence Mondiale de Renseignement (AMR), zélée, professionnelle, sexy et sait utiliser ses charmes pour obtenir ce qu'elle veut. Elle va tomber amoureuse d'un des protagonistes.

Viktor Tabanov - vétéran, homme, milieu de la trentaine, Russe, d'aspect quelconque, poli mais strict, forme physique excellente, donne l'impression d'avoir vu toutes les horreurs que le monde peut offrir, et d'y avoir survécu. Si on lui demande, Laura explique que Viktor a fui Moscou pendant l'invasion de la Russie par les migos. Viktor est l'antagoniste principal. Bien que sa couverture soit l'AMR, c'est en fait un puissant sorcier travaillant pour le compte des Enfants du Chaos.

Patrick « Sparks » Mulligan - expert, Arcanotechnicien en chef à bord du NES Victory, homme, milieu de la quarantaine, plutôt détendu bien que toujours horrifié par le traitement que font subir ces jeunes pilotes à « ses » mechas. Travaille dans le labo à mechas.

Maria Sanz - novice, femme, milieu de la vingtaine, s'occupe du bar et de la salle de détente à bord du NES Victory. Jolie, toujours prête à écouter, douée avec les gens.

Le Victory

Nos héros se retrouvent dans une salle de briefing à bord du Victory, en compagnie d'autres pilotes de mecha qui ont participé à l'action de Fort Ord. Ils font face au capitaine de frégate Donnelly, qui conduit leur débriefing d'un air sévère. Il complimente les protagonistes pour leur premier engagement victorieux contre les migos, et les enjoint à rester vigilants : d'autres punaises pourraient bien encore rôder dans les parages.

Il informe les pilotes que le Victory se mettra bientôt en route pour rejoindre la flotte du Pacifique Nord près de Vancouver. Les patrouilles d'escorte ont été élaborées et placardées. De plus, des agents gouvernementaux arriveront bientôt à bord, ordres d'en haut, et tout le monde se doit de coopérer en cas d'interrogation.

Les protagonistes ont le temps d'explorer et de se familiariser avec le Victory durant son voyage d'une journée vers Vancouver. Ils ont accès au pont d'envol, à la salle de détente (avec des installations de loisir plutôt perfectionnées, ainsi qu'un bar et un salon musical), aux quartiers de l'équipage, au labo mecha, au magasin du vaisseau, et partout où le narrateur les laisse aller. Tandis qu'ils arpentent le navire, ils voient un C-10 Griffon noir posé sur le pont d'envol, et plusieurs individus en armure de combat noire aller et venir.

Laura

À un moment ou à un autre, chaque protagoniste est convoqué dans une salle de conférence pour y rencontrer une splendide jeune femme aux cheveux noirs, habillée en tailleur. Elle s'appelle Laura Briggs. C'est un agent de l'AMR chargée de l'évaluation des pilotes à bord du *NES Victory* dans le but de réunir une unité opérationnelle pour une mission spéciale : ce qu'elle ne révèle pas aux protagonistes. Elle est par contre très intéressée par le rôle joué par chaque protagoniste durant le combat de Fort Ord, ainsi que par toute expérience de combat plus ancienne.

Par des regards qui se croisent, le langage corporel, ou d'autres ruses féminines, le courant devrait immédiatement passer entre Laura et un des protagonistes ; ses sentiments personnels sont à peine retenus par son sens du professionnalisme. Bien que le côté sérieux de Laura essaye de ne pas prendre en compte les atomes crochus entre elle et le protagoniste, la promesse de ce qui pourrait arriver durant les heures de repos est une autre histoire. Plus tard dans la soirée, Laura est seule, probablement en train de contempler les étoiles à travers un hublot, ou dehors sur le pont. Il est important que le protagoniste qui éprouve de l'intérêt pour Laura se retrouve seul avec elle. Elle semble perdue, le regard fixé dans le vide. Pas même la voix du protagoniste ne la fait réagir, mais un simple toucher la tire de sa rêverie. Malheureusement, le protagoniste sent sa tête qui tourne après l'avoir touchée. C'est peut-être le roulis du bateau, la fatigue, un peu trop d'alcool, ou quelque chose d'autre, mais il faut quelques instants au protagoniste pour se remettre d'aplomb. La vérité est que, à son insu, Laura était sous l'influence d'un pouvoir magique étranger, et le toucher du protagoniste a interféré. L'effet était si subtil qu'un **test d'Observation Difficile** est nécessaire pour détecter que quelque chose ne va pas, et seul quelqu'un avec une éducation occulte pourra déterminer une origine magique.

Plus tard ce soir-là, le protagoniste qui a rencontré Laura se réveille au beau milieu de la nuit, couvert de sueur, après avoir un cauchemar particulièrement horrible.

LE CAUCHEMAR

Le protagoniste se réveille avec la vague conviction de se trouver dans un grand immeuble de plusieurs étages rempli de comptoirs d'enregistrement, de grands écrans d'affichage, et de symboles de compagnies aériennes. Quelques lumières brillent encore au plafond, d'autres semblent brisées. À travers une grande fenêtre cassée on aperçoit d'autres bâtiments en ruines, et les débris fumants d'un avion de ligne. Dans la pièce, les murs et tout ce qu'elle contient sont couverts de sang, et d'innombrables morceaux de corps humains déchiquetés sont éparpillés. Le corps d'un des autres protagonistes est jeté sur le sol, brisé, mort. Devant le rêveur se dresse une chose ignoble (un dhoanoidé zabuth) qui se penche sur lui. Le rêveur hurle et s'éveille au moment où les griffes barbelées de la créature pénètrent dans sa gorge. L'intense sentiment de peur et de désastre imminent s'attarde après le réveil du protagoniste.

Mission volontaire

Le lendemain, les protagonistes sont convoqués à une réunion dans la salle de briefing. Ils retrouvent le capitaine de frégate Donnelly, le capitaine de vaisseau *Kawashima*, Laura Briggs, et un grand homme blond avec des traits anguleux et des aspects d'homme de fer. Il s'appelle Viktor Tabanov. Le capitaine de vaisseau *Kawashima* introduit les protagonistes auprès de M. Tabanov,

leur expliquant qu'il travaille pour l'AMR et que Laura est son assistante. Le capitaine de vaisseau *Kawashima* informe alors Tabanov que ce sont les pilotes qui ont brillamment mené l'escarmouche hier contre les punaises et qui remplissent également les conditions de Mlle Briggs. Tabanov s'adresse alors aux protagonistes avec un accent russe édulcoré. Il mentionne ce que tout le monde sait déjà : la ville de Juneau en Alaska est tombée face aux envahisseurs migos. Il leur dit aussi que ce qu'il s'apprête à leur révéler est top secret et ne peut pas quitter la pièce.

L'Agence Mondiale de Renseignements a récemment eu vent de la découverte d'un ancien artefact, dont la nature ne peut pas être discutée ici. Un certain professeur d'université, collecteur d'antiquités à ses heures, a trouvé l'artefact tandis qu'il fuyait à travers les îles Kouriles pour échapper à l'avancée migo du nord-ouest ; pour ceux qui l'ignorent, les îles Kouriles séparent la Mer d'Okhotsk de l'océan Pacifique. Le professeur a réussi à obtenir l'artefact et à atteindre sain et sauf Tokyo, d'où il a pris l'avion pour l'Amérique du Nord. L'avion-cargo qu'il a emprunté devait faire escale à Juneau, et on pense qu'il y est arrivé sans encombre. À ce moment, les migos avaient déjà frappé Anchorage et Fairbanks. Par malchance, l'arrivée de l'avion a coïncidé avec leur attaque de Juneau. L'AMR pense que l'artefact pourrait bien être encore à bord de l'avion-cargo, abandonné à l'aéroport de Juneau. Le gouvernement veut que tous les moyens nécessaires soient déployés pour que cet artefact soit retrouvé avec la plus grande diligence, car il pourrait apporter des informations occultes très spéciales. C'est là que les protagonistes entrent en jeu.

La sensibilité de cette mission et la présence de forces migos exclue toute possibilité d'utilisation de ressources à grande échelle pour récupérer l'artefact. Une équipe d'insertion, au contraire, passera inaperçue, récupérera l'artefact, et disparaîtra sans que les migos n'aient eu le temps de remarquer quoi que ce soit. Mlle Briggs est pleinement informée de la nature de l'artefact et de son emplacement, et dirigera l'équipe. Le départ aura lieu à 21 heures à bord d'un C-10 Griffon avec tous les mechas et personnel nécessaire à bord. Deux F-1 Spitfire escorteront le Griffon tandis qu'un E-9 Sentinel suivra leurs mouvements. Les protagonistes, choisis personnellement par cette mission par Mlle Briggs, devront effectuer la première attaque de la zone cible afin de nettoyer toute résistance possible pour l'équipe d'insertion. Tabanov souligne qu'il s'agit d'une mission extrêmement dangereuse et qu'ils ne prennent que les volontaires. Ceux qui ne se portent pas volontaires s'y verront incités par le capitaine de frégate Donnelly, qui leur donne tous les encouragements nécessaires.

Ce soir-là, alors que le *Victory* approche de sa destination, un C-10 noir quitte le pont d'envol et part en direction du nord dans un ciel sombre rempli de nuages d'orage et de pluies torrentielles.

PARTIE III : «MISSION»

Objectifs : récupérer l'ancienne relique et retourner sains et saufs au *Victory*.

Décor : l'aéroport international de Juneau

Figurants : Lieutenant Klaus Ackerman - expert, homme, chef d'escouade des forces de sécurité, professionnel, dangereux, sans humour, dhohanoides zabuth. Ackerman dirige une équipe de dhohanoides infiltrés dans une escouade de mercenaires engagés par Tabanov. L'escouade n'est pas officiellement liée à l'AMR.

John Russel - expert, homme, quarantaine déclinante, professeur, expert géologue, rendu fou par ses recherches sur l'artefact.

Cindy Wells - novice, étudiante, début vingtaine, espionne, naïve, amoureuse de John Russell.

Heather Dering - vétéran, femme, milieu de vingtaine, belle, rousse, dangereuse, zélée, tager Ombre. Heather a été envoyée pour retrouver l'artefact et arrive à l'aéroport après les protagonistes. Puisque Ackerman et les autres dhohanoides sont déjà dans le terminal, elle ne les détectera pas comme tels jusqu'à ce qu'elle ne rentre dans le bâtiment et ne parle aux protagonistes. Ce n'est qu'une fois qu'elle pourra clairement regarder Ackerman que son instinct de repérage des dhohanoides se mettra à sonner.

Le Trajet

Le voyage dure cinq heures. Le C-10 et son escorte volent aussi bas que possible pour éviter d'être détectés. Quatre heures après leur départ, un message d'alerte est envoyé par le E-9 qui les surveille. « Alpha One, ici Echo Niner Seven. Contacts arrivant dans votre direction, direction 0 5 0 degrés, distance 300 kilomètres, terminé. »

Quatre Darts migos arrivent du nord, patrouillant le long de la côte. Laura donne l'ordre de se déplacer vers le nord-ouest pour ne pas se faire détecter. Faites quelques tests d'opposition contre les migos, afin de rendre le moment plus théâtral pour les protagonistes. Après quelques secondes intenses, le contact radar modifie son vol et fonce vers eux. « Alpha One, ici Echo Niner Seven. Les contacts ont changé de direction et se dirigent vers vous, terminé. »

Le C-10 est vulnérable dans un combat. Laura se concentre avec les protagonistes sur la marche à suivre. Elle va soit ordonner aux F-1 d'intercepter les ennemis et de créer une diversion, soit tenter de les éviter; ce qui aura sans doute pour effet pour le C-10 d'avoir à éviter les tirs ennemis pendant que les chasseurs se battront autour d'eux. Les protagonistes ont un grand poids sur la décision qu'elle va finir par adopter.

En supposant qu'ils survivent aux chasseurs migos, les protagonistes approchent bientôt de la zone cible. L'aéroport international de Juneau se trouve à environ quinze kilomètres au nord-ouest de l'arcologie en ruine de Juneau. Les scanners longue distance rapportent beaucoup d'activité migo sporadique autour de Juneau elle-même. La meilleure façon d'approcher de l'aéroport en évitant toute détection est d'arriver directement par le nord, au-dessus des montagnes de l'île Douglas, et de traverser tout droit par le Détroit de Gastineau jusqu'à la piste d'atterrissage. La tempête qui fait rage devrait être suffisante pour masquer les protagonistes, bien que leurs propres senseurs auront des difficultés à verrouiller les cibles ennemies (-2 aux tests d'Observation)

Des mechas du NGP pilotés par des Vains et un Scorpion migo occupent le terrain de l'aéroport. Le Scorpion s'est posi-

tionné près du centre du terminal principal, escorté par deux Broadsword et un Saber. Une escouade de vains en armures énergétiques escorte un groupe d'humains normaux: il y en a environ deux cents. Les soldats font apparemment passer les humains à travers un point de contrôle où ils sont alors séparés selon un critère inconnu. Certains sont emmenés dans un bâtiment situé non loin, les autres sont envoyés vers un endroit éloigné au nord. Une observation plus poussée révèle que ces gens, ceux que les migos considèrent comme inutiles, marchent vers la mort; à un emplacement que les « aliens » ont reconverti en terrain d'exécution improvisé. Des corps de nazzadi assassinés sont éparpillés dans tout l'aéroport et pas un seul représentant de la race sombre n'a été laissé en vie.

Les mechas ennemis et les unités en armures énergétiques doivent être éliminés avant que l'équipe d'insertion ne puisse fouiller l'aéroport pour trouver l'artefact. Le C-10 fera un passage à basse altitude au sud de la piste afin que les mechas des protagonistes puissent sauter facilement. Le plan consiste à arriver discrètement du sud et à éliminer les unités ennemies le plus rapidement possible. Aux protagonistes de décider comment remplir leur tâche. Le narrateur doit ajuster le nombre de mechas ennemis en fonction de la taille du groupe des protagonistes afin que le combat soit un défi. Les F-1 Spitfire peuvent être appelés en renfort, s'ils ont survécu au précédent combat. Cependant, les faire intervenir risque d'attirer l'attention des forces migos du côté de l'arcologie de Juneau, et d'augmenter le nombre d'ennemis. La tension lors du combat augmente encore lorsque les mechas vains et les soldats en armures énergétiques se mettent à exécuter les humains sans les tuer, dès qu'ils réalisent qu'une attaque est en cours. Il ne doit rester qu'une trentaine ou quarantaine de survivants quand le combat s'achève.

Prendre le contrôle de l'Aéroport

La piste principale de l'aéroport international de Juneau s'étend du nord-ouest au sud-est, le long d'une bande de terre en bordure d'une petite île sur le détroit de Gastineau. Quatre bâtiments principaux s'alignent le long de la piste; les trois bâtiments de droite sont des terminaux pour les passagers, et celui de gauche est le terminal de marchandises. L'aéroport de Juneau a récemment été équipé de toutes nouvelles installations. À présent, les ruines fumantes des hangars et d'avions de transport sont un tragique témoignage de la férocity de l'attaque migo. Le parking est parsemé de carcasses écrasées ou carbonisées. Les seules lumières présentes dans l'aéroport sont des lueurs isolées venant des bâtiments démolis, quelques petits feux qui arrivent à brûler dans quelques zones abritées malgré la tempête, et les lumières émanant des mechas eux-mêmes. Tout autre éclairage est absorbé par la noirceur de l'orage et se perd dans le ciel pluvieux. Dans ce décor cauchemardesque qui entoure nos héros, le sol est recouvert de dépouilles humaines et nazzadi. L'aéroport s'est changé en cimetière.

Une fois que les protagonistes ont éliminé les défenses, le C-10 atterrit en face du terminal de marchandises. Laura Briggs descend accompagnée d'une petite force de sécurité bien équipée, en armures de combat noires, dirigée par le Lieutenant Klaus Ackerman. Une fois que son escorte armée s'est assurée que l'endroit est sûr, Laura ordonne que les civils encore en vie y soient rassemblés. Elle demande aux protagonistes de sortir de leurs mechas (à part pour un pilote figurant chargé de monter la garde) et de la rejoindre dans le terminal. Elle veut évaluer la situation avec les survivants car elle souhaite en évacuer le plus

possible, en même temps qu'elle se dépêche de trouver l'artefact. Pour cela, elle a besoin de l'aide des protagonistes. Quand ils entrent dans le bâtiment, celui qui a fait le cauchemar dans l'épisode précédent ressentira une puissante impression de déjà-vu. À l'exception des lumières de plafond qui fonctionnent très bien, et de l'absence notable de monstre avide de carnage, le décor correspond parfaitement à celui de son épouvantable rêve.

Dans le terminal, un des civils, la quarantaine déclinante, se lève et commence à hurler, paniqué et hystérique. Il parle de la fin du monde et crie qu'il a perdu le « fermoir ». C'est lui qui a provoqué cet enfer. Si quelqu'un essaye de le maîtriser, il se débat quelques instants avant de s'effondrer en sanglots pathétiques. Une jeune femme à l'air espiègle et aux cheveux courts surgit de la foule en suppliant les protagonistes de ne pas faire de mal à cet homme, qu'elle présente comme le professeur John Russell de l'université de Stanford. Elle s'appelle Cindy Wells, elle est étudiante dans cette université et c'est l'assistante du professeur. Interrogée, elle explique que John a découvert ce vieux fermoir en se réfugiant dans un petit village des îles Kouriles. Elle pense qu'il faisait peut-être partie d'un bijou antique. C'était ancien, mais le professeur n'avait jamais rien vu de semblable. Les autochtones ne voulaient pas s'en séparer, si bien qu'elle l'a volé pour lui juste avant qu'ils ne quittent l'île. Pendant le voyage de Tokyo à Juneau, Le professeur Russell confia à Cindy que le fermoir pourrait être un morceau d'une relique plus importante, quelque chose dont il avait entendu parler pendant ses recherches occultes, mais dont l'existence lui avait toujours semblé illusoire. Malheureusement, dans le tumulte de l'attaque migo, ils ont égaré le fermoir. Depuis, John est devenu de plus en plus nerveux et obsédé par l'objet, pour finalement sombrer dans une panique paranoïaque.

Laura confirme que le fermoir dans l'histoire de Cindy ressemble à leur objectif. Elle rappelle que le plus tôt ils le retrouvent, le plus tôt tout le monde pourra partir. Cindy se porte volontaire, bien qu'avec quelques réticences, pour les emmener au dernier endroit où elle croit avoir vu le fermoir. Le lieutenant Ackerman reste en arrière avec la plupart de ses hommes pour organiser les civils et préparer l'évacuation. Pendant ce temps, Laura, les protagonistes, et deux membres de la sécurité suivent Cindy en direction du deuxième terminal de passagers, où elle explique qu'ils cherchaient de la nourriture quand elle pense avoir perdu le fermoir. Alors que l'équipe sort du terminal de marchandises, John Russell devient soudain très agité et tente d'empêcher le groupe de partir. « Vous ne devez pas le déranger ! Vous allez déclencher une nouvelle catastrophe sur nous ! Je suis le seul qui peut le toucher ! C'est moi qui suis destiné à l'avoir ! Vous ne savez pas ce que vous faites ! Ne partez pas ! »

À la recherche de l'artefact

Le terminal B est à quinze minutes de marche le long de l'aire de stationnement des avions. Le pilote de mecha posté en sentinelle signale des mouvements sur ses scanners à longue portée, et suggère à l'équipe de se hâter. Il est plutôt dérangeant de devoir se frayer un chemin à travers la nuit, la pluie, le vent, et un labyrinthe de

cadavres, tout en essayant de faire abstraction des craquements humides sous ses pieds. Alors que les protagonistes approchent du terminal B, un nouveau malaise commence à leur nouer l'estomac. Cindy hésite avant d'entrer dans l'édifice, et il faut un peu la réconforter et la forcer gentiment pour qu'elle continue. Dans cette partie du bâtiment, les couloirs et les salles sont plongés dans le noir. Cindy emmène l'équipe jusqu'à une cafétéria, où ils commencent leurs recherches.

Le mecha en sentinelle les informe constamment par radio d'une augmentation de l'activité migo au sud-est, vers l'arcologie. Faites faire aux joueurs des **tests d'Observation** avant qu'ils ne trouvent l'artefact dans une petite salle d'attente près de la grande verrière du terminal. La pluie passe à travers les fissures béantes du plexiglas. L'artefact ressemble à un petit fermoir de bijou, avec des petites inscriptions gravées à l'intérieur. À le voir, il est évident qu'il a fait partie d'un ensemble plus grand. On ressent près de l'objet une énergie étrange et presque indétectable ; quelque chose d'anormal et d'étranger. Le sentiment de terreur inexplicable que ressent tout le monde atteint son paroxysme et Cindy pousse un cri à glacer le sang. La cause de son effroi repose dans un coin de la cafétéria, illuminée par les éclairs intermittents. Il s'agit de la dépouille d'un migo entouré de quelques humains morts, tombés après un combat acharné.

L'équipe retourne sans encombre au terminal de marchandise ; cependant le pilote faisant le guet les avertit nerveusement d'une recrudescence de l'activité migo sur ses scanners longue distance,



indiquant que des mechas non identifiés se déplacent plus ou moins dans leur direction, en mode recherche. Les protagonistes découvrent à leur retour dans la bibliothèque que le lieutenant Ackerman a entassé les civils dans le C-10 pour leur évacuation. Le professeur Russell, apparemment calmé, insiste pour voir le fermoir en déclarant qu'il comprend à présent sa nature. Lorsqu'ils lui tendent, il essaye de leur arracher en hurlant qu'il est à lui. Laura essaye de l'en empêcher, mais il empoigne un objet à portée et l'assomme. Il n'arrive pas à récupérer l'objet. S'il n'est pas maîtrisé ou abattu, il disparaît dans la nuit en hurlant comme un dément. Si on ne le retient pas, Cindy part à sa poursuite et on ne la reverra jamais. Au milieu du tumulte, une inconnue apparaît à l'entrée du terminal.

Dhohanoides

La nouvelle venue s'appelle Heather Dering. C'est une belle rousse grande et élancée qui a la posture de quelqu'un prêt à en découdre à tout moment. Sa voix a une nuance douce et agréable, mais son regard est d'acier. Heather est membre de la Société hermétique et c'est une tager Ombre. Elle est ici pour l'artefact.

Heather demande, pour le bien de l'humanité, que les protagonistes lui remettent l'artefact. Elle comprend à quel point sa demande peut leur sembler étrange, mais elle ne peut permettre que le fermoir tombe entre de mauvaises mains. Les protagonistes vont fort probablement refuser. S'ils attaquent sur-le-champ, elle prend sa forme d'Ombre et disparaît dans les

ténèbres, attendant une chance de dérober le fermoir. Elle est prête à abattre sans sourciller quiconque essaiera de l'en empêcher. Si les protagonistes tentent de discuter avec elle, Heather leur explique que le fermoir fait partie d'une antique relique que l'on croyait perdue à tout jamais. La relique, si elle était assemblée et utilisée, pourrait menacer la survie même de l'humanité et faire tourner la guerre en faveur de l'ennemi. Pour cette raison, son existence doit rester cachée. Elle appartient à un groupe dont la tâche est de s'assurer que les secrets de la relique ne soient jamais découverts. Heather ne mentionnera pas le nom de la Société hermétique dans la conversation.

L'échange entre les protagonistes et Heather s'éternise, ponctué par les avertissements répétés du pilote sentinelle dont les senseurs rapportent une activité migo grandissante qui se dirige vers eux. Laura est toujours assommée, une belle bosse se formant sur son front. Puis finalement, Heather s'arrête au milieu d'une phrase et écarquille les yeux, dévisageant le lieutenant Ackerman avec un air de réalisation soudaine. Elle demande, d'une voix calme et surprise, « Mon dieu, qu'avez-vous fait ? »

« Nous ne faisons que récupérer le savoir qui est légitimement nôtre », répond la voix de Laura Briggs avec un accent russe fatigué, et remplie d'inflexions qui ne sont pas du tout les siennes. Le corps de Laura n'a pas bougé et semble affaissé, comme s'il était toujours inconscient. Cependant, sa peau a pâli et ses yeux sont ouverts sur deux globes d'un noir absolu. De la sueur ruisselle de son front et un filet de sang s'écoule de son nez. Ses





lèvres continuent à bouger. « J'espérais éviter toute complication inutile. Voilà qui est fâcheux. Si vous m'aviez ramené l'artefact sans l'intervention de cette gèneuse, vous auriez reçu une distinction militaire pour vos efforts héroïques. Mais maintenant, je dois m'occuper de cette situation qu'il m'était impossible de prévoir, d'une manière bien plus vulgaire que je n'escomptais. Heureusement, je m'étais préparé pour une telle éventualité. Vous en savez malheureusement trop. Veuillez me pardonner. »

La tête allongée de Laura se tourne vers le lieutenant Ackerman et opine. En un clin d'œil, c'est l'enfer. Ackerman et cinq autres membres de la sécurité passent en forme dhohanoïde (un zabuth, un thog-manna, et quatre dua-sanari). Un des dhohanoïdes ramasse le fermoir et s'élance vers la sortie. Les autres attaquent, certains prenant pour cibles les civils hurlant de panique, d'autres les protagonistes, tandis que le zabuth cible Heather. Celle-ci adopte sa forme d'Ombre et fonce droit vers le fermoir avant d'être interceptée par un dhohanoïde. Le reste de l'équipe essaye de se défendre. L'assaut dhohanoïde est brutal, sans merci, et beaucoup d'innocents sont tués. Laura se relève finalement et titube vers la sortie comme une somnambule, protégée par deux dhohanoïdes. Les protagonistes doivent être suffisamment occupés (rajoutez des dhohanoïdes si nécessaire) pour qu'ils ne puissent pas empêcher Laura de quitter le bâtiment. Heather crie aux protagonistes d'arrêter Laura avant qu'elle ne s'échappe. Le but des protagonistes est de sortir vivants du terminal de marchandises et de capturer Laura avant qu'elle ne grimpe dans le C-10 et ne décolle avec l'artefact.

La poursuite

En courant à travers l'aéroport, les protagonistes entendent leur sentinelle s'exclamer que des mechas migos sont en route et seront là sous peu. Les protagonistes ont très peu de temps pour établir un plan d'action afin d'empêcher le C-10 de décoller tout en résistant à l'avant-garde migo. Le plan d'urgence des dhohanoïdes est tout simplement de faire s'écraser l'avion sur une zone à forte population. Laura mourra, bien sûr, mais les dhohanoïdes restant survivront probablement et pourront s'enfuir avec l'artefact au milieu du chaos de la catastrophe.

C'est aux protagonistes d'aborder la situation comme ils l'entendent. S'ils peuvent arrêter le C-10 et tuer les dhohanoïdes, ils devront tout de même soit laisser leurs propres mechas en arrière, soit laisser les civils en arrière pour pouvoir combattre les mechas ennemis. Si le C-10 décolle, ils devront trouver un moyen de transport quelque part dans l'aéroport car l'endroit est trop dangereux pour que les forces du Nouveau Gouvernement

Planétaire puissent tenter un sauvetage. Au final, si les protagonistes arrivent à empêcher le C-10 de partir, à se débarrasser des dhohanoïdes, et à récupérer l'artefact, ils trouvent Laura affalée dans un fauteuil, très affaiblie. Sa respiration est laborieuse, et son pouls est faible.

Elle déclare faiblement, avec un accent russe, « Il semblerait... que je vous ai... sous-estimés. Vous êtes pleins de ressources et... je vous en félicite. Cependant... pour la défaite que... vous m'avez infligée... vous paieriez un jour. Et l'artefact que vous détenez à présent... un jour sera mien. Je puis... vous l'assurer. À notre... prochaine rencontre. » Laura inspire brusquement une bouffée d'air tandis que ce qui la maintenait en son pouvoir la libère. Ses yeux s'éclaircissent et retrouvent leur couleur naturelle. Dans un instant de lucidité, elle prononce le nom du protagoniste avec lequel elle est intime, et commence à pleurer sans pouvoir s'arrêter. Elle est affaiblie et nécessite des soins médicaux.

ÉPILOGUE

Une semaine après la mission de Juneau, Laura Briggs est à l'hôpital, et sa condition est stable. Elle devra aussi passer un long moment dans un hôpital psychiatrique pour récupérer de ce qu'elle a enduré. Le fermoir a été placé en lieu sûr par le NGP. Viktor Tabanov avait disparu du *Victory* à leur retour. Les protagonistes viennent juste de sortir de leurs propres évaluations psychiatriques. Ils sont dans un complexe sécurisé à la base navale de Bangor, dans l'état de Washington, et ils attendent leur débriefing par des officiers supérieurs de la marine, et des représentants de l'AMR. Alors qu'ils sont assis dans leur uniforme d'apparat, une visiteuse inattendue les salue. Heather Dering franchi la porte, vêtue d'un uniforme d'officier de la marine.

« Messieurs, je vous en prie, restez assis. Vous allez affronter un panel de représentants du NGP qui vont vous poser des questions très précises. Je suis venue ici, non sans quelques difficultés, pour vous poser une question simple. La nature de mon travail est confidentielle, et il faut qu'elle le reste, si vous voyez ce que je veux dire. Puis-je compter sur vous ? »

Si les protagonistes acceptent de garder le secret, elle sourira et dira : « Merci. C'était un plaisir de travailler avec vous. Nous nous reverrons peut-être un jour, particulièrement si Viktor Tabanov se montre à nouveau. Nous gardons un œil sur vous. Au revoir. » Si les protagonistes refusent, elle les menacera clairement. Se battre sans arme contre un tager est insensé, surtout ceux qui secrètent un poison paralysant et peuvent disparaître.



S'ils lui demandent, elle leur dit que le Nouveau Gouvernement Planétaire a encore le fermoir en sa possession, mais plus pour longtemps.

Les protagonistes reçoivent une médaille pour leur bravoure et leur sens du devoir. Cependant, on leur fait jurer le secret, et la nature de la mission ne sera jamais divulguée à personne hors de la salle de briefing.

Pour l'équipage du *NES Victory*, demain sera un jour comme les autres.

UN DIADÈME NOMMÉ DÉSIR

Voici une histoire d'introduction pour les personnes souhaitant commencer une partie liée à la Société hermétique. Elle part du principe que la majorité des protagonistes, voire tous, sont des tagers. Si ce n'est pas le cas, il vous faudra atténuer certains passages du scénario. L'histoire suit un groupe de tagers qui traquent des agents de la corporation Chrysalis (ou Chrysalis Corp.) dans Seattle. Cela les amène à se retrouver impliqués dans des complots bien plus larges prenant place dans les ombres de l'arcologie.

Beaucoup de choses se passent dans cette histoire, donc cette description va aller plutôt vite. Bien sûr, vous pouvez très bien vouloir ralentir les choses à certains endroits, et prendre votre temps. Vous devrez peut-être créer des détails additionnels au fur et à mesure, mais cette touche personnelle vous permettra de mieux vous approprier l'histoire.

PROLOGUE

Veuillez lire l'histoire des *Conducteurs de Seattle* page 222.

Acte I: Bienvenue à Seattle

Objectifs: introduire le scénario et accrocher les protagonistes. Il y a une course-poursuite en voiture, une embuscade puis un sauvetage, et des discussions avec des pontes de la Société hermétique locale qui devraient les faire rester à Seattle.

Décor: L'I-90 jusque dans Seattle, l'arcologie de Seattle (entrepôt de Beacon Hill, gare lev-mag de Beacon Hill, entrepôt Queen Anne)

Figurants: Agents de la corporation Chrysalis – un groupe de huit (ou plus) dhohanoides experts dont la mission se termine à l'arcologie de Seattle. Ils transportent une mallette en métal qui pourrait bien contenir quelque chose de très important.

Kory – expert, femme nazzadi, début de trentaine, tager Fantôme (nom de code Flatline), c'est une chef de meute et une experte des arts martiaux nazzadi (hun-zuti). Elle sait que les protagonistes sont arrivés à Seattle et les aide à se sortir d'une embuscade. Elle n'est pas tant belle qu'exotique, avec une langue bien pendue et une volonté de fer. Elle est célibataire, et pourra éventuellement développer une relation amoureuse avec un des protagonistes.

Dave – expert, homme humain, fin de la vingtaine, tager Ombre (nom de code Null), membre de la meute de Kory. Il est nonchalant, patient, et difficile à énerver. Bras droit de Kory, c'est aussi son meilleur ami.

Société hermétique de Seattle – choisissez des tagers menés par Kory, qui viendront à la rescousse des protagonistes pris en embuscade.

Anton Graves – vétéran, homme humain, début de quarantaine, un gardien du savoir de la Société hermétique que son esprit vif et son intellect affûté rendent relativement inaccessible à la plupart des gens. De récents événements l'amènent à croire que les Enfants du Chaos manigancent quelque chose de considérable dans le nord-ouest pacifique.

La poursuite

Comme cette histoire se déroule dans l'arcologie de Seattle, vos protagonistes doivent s'y trouver. Si vous avez décidé de situer votre campagne à Seattle, c'est tout bon. Sinon, voici un excellent moyen d'amener tout le monde là où ils doivent être. Quel que soit l'endroit où sont basés les protagonistes, les services de renseignement de la Société hermétique ont eu vent de préparations chez la corporation Chrysalis. Ils n'ont pas eu le temps d'obtenir plus de détails avant que les agents en question ne quittent la ville en vitesse dans deux voitures rapides, avec des armes et la mallette en métal. La meute de tagers des protagonistes a pris l'affaire en mains.

Il y a huit agents dans le groupe, et ce sont tous des dhohanoides: quatre dua-sanari, deux vrykols, un elib, et un gelgore. Si vous avez plus de quatre joueurs, vous devrez modifier le nombre et le type des dhohanoides en fonction de cela.

Les agents de la Chrysalis s'arrêtent deux fois en route (l'endroit de ces arrêts dépend de l'endroit d'où les protagonistes sont partis), ce qui semble être la raison pour laquelle ils roulent au lieu de voler. Il est dans l'intérêt des protagonistes de garder profil bas et de laisser les agents mener leurs affaires. S'ils ne sont pas discrets, faites en sorte que les agents s'échappent avec la mallette. Qu'ils soient discrets ou pas, les agents réalisent qu'ils sont suivis le jour avant leur arrivée à Seattle, et passent des appels pour organiser un comité d'accueil.

Environ une heure avant d'arriver Seattle, au milieu de la journée, la filature se change en course-poursuite, et les agents font de leur mieux pour semer les protagonistes. Avec de la chance, les protagonistes restent en piste et suivent les agents jusqu'au moment où ils pénètrent l'arcologie par une entrée de service, où les scanners normalement chargés de garder dehors les choses comme les dhohanoides ne fonctionnent pas. C'est un entrepôt d'entreprise rempli d'employés normaux, aussi le combat n'est-il pas la meilleure idée : quelqu'un appellera la police. De plus, les agents s'enfuient avec la mallette dans une rue d'arcologie encombrée à l'heure du déjeuner, dans le quartier de Beacon Hill. Cela fait beaucoup de passants au milieu desquels disparaître. Tout tager décidant de se transformer à la vue de tous se retrouvera vite face à deux officiers de l'USAE en armures énergétiques. Le Nouveau Gouvernement Planétaire n'est pas au courant pour les tagers et les traite comme tous les autres monstres : quelque chose à éliminer.

L'Embuscade

Finalement, les agents de la corporation Chrysalis arrivent à un entrepôt situé plus loin dans le quartier. Les protagonistes ont, espérons-le, réussi à les suivre jusque-là. L'entrepôt est un guet-apens, et les agents essaient d'attirer les protagonistes dans leur piège. À l'intérieur attendent non seulement les dhohanoides qui restent du groupe original, mais aussi un zabuth, un gélorgue, et deux fois plus de dua-sanari qu'il n'y a de tagers. Le chaos éclate. Le combat doit être violent et les tagers être fortement malmenés : si ce n'est pas le cas, ajoutez des dhohanoides. Quand les choses semblent enfin désespérées, la Société hermetique locale vient à leur secours. Ils ont été avertis que les protagonistes arrivaient, et ont gardé un œil sur eux, ne voulant pas s'ingérer dans leurs affaires tant que ce n'était pas indis-

pensable. C'est alors qu'ils ont découvert l'existence du piège. Ils ont donc envoyé à la rescousse des tagers : une Ombre, un Cauchemar, et autant de Fantômes qu'il vous faut pour équilibrer les choses. Les Fantômes vont probablement foncer dans la mêlée et utiliser l'Attaque unique de leurs tentacules gainés dès le départ, ce qui va provoquer beaucoup de cris et une réduction immédiate du nombre de dhohanoides.

Le chef est une Fantôme surnommée Flatline, qui combat comme un maître d'arts martiaux nazazzi (hun-zut). Dès qu'une ouverture se présente, elle s'échappe avec les protagonistes, qui ont éventuellement réussi à récupérer la mallette en métal. Ils s'éloignent assez pour se mettre en lieu sûr et reprennent leur forme mortelle. En entrant dans une gare, Flatline prend le temps de s'introduire convenablement auprès d'eux : elle s'appelle Kory et fait partie de la Société hermetique de Seattle. Elle leur explique aussi ce qu'elle faisait là. Tandis qu'ils marchent, Null, l'Ombre de leur comité de sauvetage, réapparaît et informe Kory qu'ils n'ont pas été suivis. Il reprend sa forme humaine et Kory l'introduit sous le nom de Dave.

Les protagonistes et leur escorte montent à bord d'un train lev-mag en route pour un quartier de Seattle nommé Queen Anne.

Le Refuge

L'endroit où on les emmène, situé au deuxième niveau de l'arcologie, est un quartier résidentiel avec des maisons de type « brownstone » comme on en trouve à New York ou Boston, construites les unes contre les autres. Ils entrent dans une maison anodine entièrement meublée et équipée : un refuge de la Société hermetique.

Pendant que les protagonistes se reposent un moment et se prennent peut-être quelque chose à boire ou à manger (ou peuvent enfin aller aux toilettes), Kory discute avec celui qu'elle a identifié comme le chef de meute des protagonistes, ou à défaut le plus influent parmi eux. Elle veut savoir ce qu'ils poursuivaient, et pourquoi. Puisque les protagonistes ne savent en fait quasiment rien, ils vont peut-être décider que c'est le moment d'ouvrir la mallette (s'ils l'ont récupérée). Si c'est le cas, ils y trouvent une parure de diadème décorée de gravures complexes (cf. *Le diadème* dans l'Acte II). Sinon, leur réponse est courte. Dans tous les cas, Kory les prévient que tous les signes indiquent que quelque chose d'important est en train de se dérouler ici, dans le nord-ouest pacifique. Il y a eu beaucoup de mouvements de dhohanoides et on dirait qu'il y en a plus maintenant qu'il n'y en a jamais eu auparavant. En gros, elle soupçonne que les protagonistes sont peut-être tombés sur quelque chose avec cette histoire de mallette. Elle passe quelques appels et leur dit qu'il y a un gardien du savoir du coin qui voudrait leur parler demain matin.

Pour le moment, il vaut mieux se faire discret et se reposer jusqu'au lendemain. C'est une parfaite opportunité pour des interactions entre personnages, et un peu de mélodrame. Vous pouvez représenter Kory de la manière que vous voulez, et elle peut intéresser romantiquement des protagonistes. S'ils ont la mallette, ils voudront sans doute juste discuter, faire quelques recherches, et se coucher. S'ils ne l'ont pas, il devrait y avoir au moins un des protagonistes désireux de repartir et se remettre au travail : toute cette histoire de « quelque chose d'important qui se passe » n'est qu'une distraction et ce qui est dans la mallette pourrait être plus important et entraîner comme ça les éloigne

L'INTÉRIEUR DES ARCOLOGIES

Une arcologie est une ville construite à l'intérieur d'un gigantesque immeuble. Dans une arcologie typique, l'immeuble est haut de cinquante étages, et l'arcologie est découpée en dix « niveaux ». Chaque niveau fait cinq étages, en général rempli d'immeubles de quatre étages, et d'un étage de vide avant le plafond. Les plafonds sont tapissés de cristaux liquides afin de pouvoir simuler un ciel et son soleil à l'intérieur de la bâtisse. Les concepteurs font tout ce qu'ils peuvent pour rendre ces structures habitables. Les rues ressemblent à des rues de villes normales en moins large, puisque seuls les véhicules d'urgence et du service public sont autorisés dans une arcologie. Plantes, arbres et parcs sont entretenus pour garder à l'endroit une ambiance bio. On y simule même un climat : des ventilateurs dans les murs produisent du vent, et des asperseurs simulent la pluie. La température fluctue en fonction des saisons, mais en restant toujours agréable. Les résidences, centres commerciaux, parcs, zones industrielles sont tous en intérieur, et les quartiers sont en grande partie indépendants les uns par rapport aux autres.

toujours plus de leur objectif. Quelqu'un pourrait même essayer de se faufiler dehors pendant la nuit pour aller frapper, mais des dhohanoides sont de sortie et les recherchent.

L'Artefact

Au matin, un gardien du savoir (les érudits et les archivistes de la Société) se présente à leur porte. Il s'appelle Anton Graves et son premier geste dépend des protagonistes : s'ils n'ont pas la mallette, il s'assied et leur présente un diadème orné de gravures complexes (celui qui a été obtenu dans le texte des *Conducteurs de Seattle*). Il le tend aux protagonistes en leur demandant s'ils savent ce que c'est : les protagonistes peuvent tenter un **test d'Occultisme Très difficile**. Un succès signifie qu'ils savent qu'il s'agit du diadème de Ghabbaz, et que c'est un objet assez énigmatique. Ils savent aussi que l'artefact a été perdu il y a des siècles après avoir été séparé en trois parties : le diadème, sa parure, et le fermoir. S'ils ratent le test, Graves leur explique ce qui précède. S'ils ont la mallette, il assemble d'abord la parure et le diadème avant de continuer.

Il leur parle ensuite d'un débat qui fait rage parmi les occultistes à propos d'une mystérieuse conjonction astronomique qui s'annoncerait à l'horizon. Cette conjonction, ajoutée à la récente montée d'activité dhohanoides et à l'apparition du diadème, fait penser à la Société hermétique que quelque chose de très important est sur le point d'arriver dans le nord-ouest pacifique. Ce qui se trouve dans la mallette que les protagonistes poursuivaient y est forcément lié. S'ils ont la mallette et la parure, il leur demande simplement de rester à Seattle et d'apporter leur aide. S'ils n'ont pas récupéré la mallette, il respecte leur envie de repartir pour aller au fond des choses, mais demande tout de même leur aide, car de plus grandes choses se préparent.

Il est très probable que les protagonistes, après quelques questions et de longues discussions, décideront de ne pas laisser passer une telle opportunité. Est-ce si souvent qu'ils se retrouvent projetés au milieu de l'action, dans un contexte aussi critique ? S'ils hésitent, rappelez-leur qu'ils ont un devoir sacré et que parfois leur chemin apparaît simplement face à eux, plutôt que d'avoir à le tracer d'eux-mêmes. Une fois qu'ils sont décidés à rester, c'est parti pour leur première piste : un contact dans l'Underground arcanique.

ACTE II : DU RIFIPI DANS L'UNDERGROUND

Objectifs : découvrir d'où vient l'artefact, découvrir ce que c'est et pourquoi Chrysalis Corp. le veut, suivre un trainard du groupe de dhohanoides qu'ils avaient suivi jusqu'à Seattle, et enfin reprendre possession de l'artefact une fois qu'ils auront réalisé qu'on leur a donné un faux.

Décor : l'arcologie de Seattle. Un espace de bureau loué à l'heure dans SoDo, une boutique de magie plutôt chic à Belltown, un refuge de la Société hermétique à Queen Anne, un complexe de logements d'entreprise à Capitol Hill, et un entrepôt dans SoDo.

Figurants : Dave – cf. Acte I.

Anton Graves – cf. Acte I.

Kory – cf. Acte I.

Karen V. – expert, femme humaine, début de la trentaine, une intermédiaire dans l'Underground arcanique que sa nature prudente garde en bonne santé et à l'écart de la prison. Elle connaît beaucoup de gens et est au courant de beaucoup de transactions, il est donc souvent intéressant de lui rendre les services qu'elle demande en échange de son aide. Karen a grandi dans la rue, ce qui l'a rendue dure en apparence comme en attitude.

Gardes de Karen – experts, hommes et femmes humains et nazzadi, gardes du corps paramilitaires.

Domány – expert, femme nazzadi, milieu de la vingtaine, tout droit sortie d'un magazine, Domány est assez intelligente pour savoir comment utiliser sa beauté sans en avoir l'air. Elle est polie, professionnellement, et sait beaucoup de choses. Il est aussi évident qu'elle aime les belles choses.

Farouk Hassan – vétéran, homme humain, début de la soixantaine, il est publiquement un occultiste reconnu et le propriétaire d'une boutique de magie assez chic. Clandestinement, c'est un sorcier Underground, un commerçant du marché noir et, en secret, un fournisseur pour la corporation Chrysalis. Sa personnalité honnête est celle d'un homme d'affaires passionné et élégant, qui s'ouvre à quiconque montre une sincère passion pour l'occulte. Son autre visage est loin d'être aussi agréable.

Katie – expert, femme humaine, début de la vingtaine, tاجر Chuchoteur (nom de code Gasp), enthousiaste et zélée. Elle a l'agacante manie de fredonner des airs de pop en vogue.

Laurence Zimmer – expert, homme humain, début de la trentaine, dhohanoides vrykol, sa couverture est celle d'un ingénieur TDA/H caractéristiques des vrykols et semble se shooter à la caféine.

Nlada – expert, homme nazzadi, fin de la trentaine, sorcier Souillé par l'Étrange aux yeux d'un vert brillant, avec des pupilles félinées obliques, amoral et sinistre. C'est le serviteur dévoué de M. Hassan, un lieutenant dans ses transactions sur le marché noir.

Les serveurs d'outre-monde de Hassan – des bakhi, des décharnés, et quelques larbins se sont chargés d'aider à la protection des stocks de marché noir de Hassan.

Équipes d'intervention de Chrysalis Corp. – expert, hommes et femmes humains et nazzadi, dhohanoides variés. Elles répondent vers la fin de l'acte pour venir en aide à Zimmer.

Karen

La parure est la première étape. Elle a été trouvée ici à Seattle, et quelque chose d'aussi important a forcément été créé des rempuis dans l'Underground arcanique. Est-elle arrivée en traversant Seattle, ou est-elle arrivée d'une autre manière ? Qui d'autre a pris part à la transaction, à moins qu'elle n'ait été effectuée strictement en interne au sein de la corporation Chrysalis ? Si des informations existent, elles sont troublantes sur le marché noir. Sinon, il faudra aller interroger du côté des responsables des douanes et autres, ce qui est beaucoup moins facile.

Heureusement, Kory a un contact valable par qui commencer. Karen V. est une intermédiaire dans l'Underground arcanique : elle met en relation des acheteurs et des vendeurs sans toucher

personnellement à la marchandise. Elle en sait beaucoup, et sait où trouver toutes sortes de choses. Cependant, Karen est très prudente et a des règles. Elle ne fera pas affaire avec des nouveaux venus à moins qu'ils ne soient recommandés par quelqu'un en qui elle a confiance. C'est le cas de Kory, mais même dans ce cas Karen ne se montre jamais sans quelques gardes armés.

Karen accepte de les rencontrer dans un espace de bureau loué à l'heure dans SoDo, au sud du centre-ville, un quartier principalement industriel. La sécurité dans l'immeuble est déjà importante à l'origine, mais elle amène malgré tout ses gardes du corps. Après avoir inspecté l'objet et prit quelques photos, elle leur déclare que c'est au-delà de son domaine d'expertise habituel. Elle trafique dans de nombreuses branches, mais les artefacts antiques représentent une niche pour laquelle il n'y a pas beaucoup d'acheteurs. Par contre, Karen connaît quelqu'un qui pourrait les aider, s'ils arrivent à le persuader. Elle n'aime pas fournir ses propres contacts, mais elle ne veut pas non plus s'impliquer personnellement. Pour une prime raisonnable et une petite faveur, elle acceptera de les mettre en contact.

Les protagonistes vont fort probablement accepter: que peuvent-ils faire d'autre, là où ils en sont? La prime n'est pas donnée, mais pas exorbitante, et à eux tous (en comptant Kory) ils devraient pouvoir réunir assez de leurs fonds personnels pour la payer. Rappelez-leur que la Société hermétique les remboursera pour ce genre de dépense. Quant à la faveur, ils vont pouvoir s'en acquitter sous peu. Karen a besoin d'eux comme coursiers pour un cargaison importante, car il pourrait y avoir des petites complications. Elle leur dit de la retrouver ici au coucher du soleil pour cela, et en attendant leur donne un nom et une adresse, en leur demandant de ne pas mentionner son nom.

M. Hassan

Le nom qu'elle leur donne est Farouk Hassan, et l'adresse est située dans Belltown, un jeune quartier professionnel branché juste au nord du centre-ville. Ils s'y rendent en lev-mag et entrent dans un quartier de shopping luxueux au très prisé cinquième niveau. Le panneau sur la porte indique «échoppe de magie» dans une petite écriture élégante. Des vitres teintées empêchent de voir à l'intérieur, et elle est protégée magiquement par un Sceau d'Isolement. Les protagonistes ont l'impression d'avoir soudain un peu froid.

L'intérieur est décoré d'une manière onéreuse mais élégante. Cheminée (un luxe immense), plusieurs vitrines individuellement éclairées, authentiques bibliothèques emplies de vrais livres imprimés, bar, humidificateur et plateau à desserts accueillent les visiteurs. Il apparaît évident que c'est ici que les gens riches viennent se procurer des fournitures magiques. Les protagonistes sont reçus par une naztadi tout droit sortie d'un magazine qui se présente comme Domany et leur demande comment elle peut leur être utile. Tout leur semble absolument légal.

C'est aux protagonistes de se débrouiller pour parvenir à voir M. Hassan et à le faire parler d'artefacts antiques. Ils n'ont probablement pas l'air assez riches pour être du genre à acheter chez lui, mais d'un autre côté, nous sommes à Seattle (certaines choses ne changent jamais). Lui montrer la parure (et s'ils l'ont, le diadème) est la façon la plus directe d'attirer son attention. On les amène dans une salle privée à l'arrière pour faire affaire. Ils comprennent que Hassan prend son temps et pose quelques questions afin de les évaluer. Une fois qu'il s'est fait

un avis positif sur eux, il se détend. Il est amical avec quiconque présente une passion pour l'occulte. Enfin, il demande à voir l'objet. Des protagonistes observateurs repèrent des tatouages au henné sur lui: un Sceau de protection physique, un Sceau contre la sorcellerie, et un Sceau de solitude.

En inspectant leur trésor avec une fascination enfantine, Hassan admet qu'il ne le reconnaît pas. Il va lui falloir consulter sa bibliothèque et quelques collègues à lui. Par contre, il faudra que les protagonistes lui laissent l'artefact. Il y a des détails que les photos ne peuvent pas capturer, et ça lui prendra beaucoup plus de temps s'il ne l'a pas (ça pourrait même lui être impossible). Quelqu'un finira par réaliser qu'ils n'ont vraiment pas le choix. Toute autre option prendrait beaucoup plus de temps, et c'est précisément ce qui leur manque. Naturellement, il demande paiement pour ses services. Ce sera aux frais de la Société hermétique. Enchanté par cette nouvelle perspective, Hassan les enjoint à faire le tour de la boutique avant de partir. Il leur donne rendez-vous ici même, demain à midi, et leur demande de ne pas essayer de communiquer électroniquement. En repartant, les protagonistes sont assaillis par Domany et quelques assistants: ils ont l'occasion de boire du champagne, du cognac ou du scotch très onéreux, fumer des cigares de qualité, et manger de délicieux gâteaux, des pâtisseries, et autres desserts variés.

C'est encore le milieu de l'après-midi, et les protagonistes ont du temps à tuer avant de devoir retrouver Karen pour le service qu'ils lui doivent. C'est le moment de manger un morceau, de vaquer à quelques occupations, ou de faire une sieste: après tout, quand on est tager, on n'est jamais sûr de quand on pourra dormir la prochaine fois.

La dépouille de Karen

Quand ils retournent à la location, ils découvrent un tableau effroyable. Les gardes de Karen ont tous été proprement exécutés: gorge tranchée ou cœur transpercé. Karen par contre n'est plus qu'un tas recroquevillé dans un coin. Elle semble avoir été torturée et mutilée. Ceux qui savent analyser une scène de crime ou les types de blessures peuvent découvrir que les coupures sont l'œuvre de griffes: rien d'assez net pour avoir été causé par une lame. Du côté dhohanoid, ça pourrait être un elib, mais pas un zabuth... En tout cas il n'y a pas d'équipe de nettoyage de la corporation Chrysalis. On dirait que rien n'a été volé non plus. Il est dans leur intérêt de partir tout de suite, à moins qu'ils disposent de quelque chose de particulier qui peut les aider à traiter avec la police.

Le diadème

Quoi que les protagonistes décident de faire pendant la nuit, ils ont un rendez-vous à ne pas oublier pour le lendemain. Ils sont escortés jusqu'à la même salle, qui contient maintenant deux personnes armées de fusils d'assaut lourds HK5-192 (et portent des armures Sentrytech Mk-V lourdes dissimulées). M. Hassan





s'imaginent avec nervosité qu'ils ont tué Karen : il a de toute évidence des informateurs dans la rue. Des inconnus arrivent en ville pour le rencontrer, et quelqu'un qui a des liens louches avec lui est brutalement assassiné : tout cela est légèrement suspect.

Les protagonistes devraient bien sûr essayer de discuter. Après tout, Hassan a toujours l'artefact. S'ils choisissent de changer de forme, Hassan rappelle ses hommes. Il a entendu parler des tagers et ils le fascinent. Il a la courtoisie de ne pas leur poser trop de questions, il congédie ses gardes, et décide de partir du principe que si les protagonistes ont tué Karen, c'est qu'elle l'avait cherché. Dans les deux cas, ils sont hors de danger.

Hassan leur rend l'artefact et raconte ce qu'il a appris. L'objet est très vieux : le nom est censé être sumérien, mais on pense qu'il existait bien avant. On trouve mention de l'artefact en Égypte antique, et il a supposément été perdu à cette époque. Une fois les pièces qui le composaient séparées, le diadème de Ghabbaz a été disséminé aux quatre coins du monde par ceux qui pensaient qu'il était trop dangereux pour rester sur Terre. On peut donc imaginer qu'il est indestructible, ou presque. On dit qu'il a été taillé à partir d'antiques arbres noirs des forêts primordiales, quand les continents n'en formaient encore qu'un seul, et il est censé avoir un grand pouvoir dans les rituels de vénération de la nature. Il est réapparu dans plusieurs cultes de la fertilité au fil des siècles. En revanche, Hassan ne sait rien d'une quelconque vente. Aucun de ses contacts ne savait que le diadème avait réapparu.

Hassan semble impressionné par cette trouvaille, mais rend l'artefact aux protagonistes une fois qu'il a fini. Il leur ferait bien une offre, mais il ne sait pas ce qui serait assez précieux pour valoir le prix du diadème. Heureux de l'opportunité, il offre de continuer à les aider autant qu'il peut. Les protagonistes repartent avec une vision plus claire de ce qui se passe, et avec de quoi faire un rapport à la Société hermetique.

Tout serait parfait si Hassan ne leur avait pas rendu un faux. La contrefaçon a été légèrement enchantée de façon à être analysée comme un artefact magique, mais le sorcier sournois a gardé le véritable pouvoir pour lui. Car voyez-vous, Hassan est le méchant de l'histoire. Il a donné aux protagonistes des copies, histoire de pouvoir ramener l'original à la corporation Chrysalis. On peut dire qu'il est l'un de leurs partenaires externes. C'est lui qui a envoyé ses serviteurs d'outre-monde pour exécuter Karen V. Elle a trahi sa confiance : une sérieuse erreur de jugement de sa part. Dans quelques heures, cette boutique sera vide et Hassan et son assistant seront partis se cacher.

Au rapport

L'artefact contrefait avec eux, les protagonistes peuvent le ramener à la Société hermetique et répéter ce qu'ils ont appris. L'endroit le plus probable où faire ça est le refuge à Queen Anne. Kory et Graves les y retrouvent et sont inquiets en les écoutant. Puisque ni Karen ni Hassan n'ont entendu quoi que ce soit à propos de la vente, la transaction doit être franchement secrète. Maintenant, il faut considérer que c'était un échange interne à la corporation Chrysalis, ce qui rend très difficile d'en suivre le fil.

Heureusement, il y a une manière plus facile, et plus rapide, que de commencer à distribuer des pots-de-vin aux responsables des douanes : un Chuchoteur a localisé un des dhohanoides que les protagonistes suivaient au début de l'aventure.

Le trainard

En se dirigeant vers un complexe de logements d'entreprise dans le quartier de Capitol Hill, la meute rencontre Katie, un Chuchoteur (nom de code Gasp). Notre ami a été occupé et a essayé de rester discret, mais il est difficile de se débarrasser d'un Chuchoteur une fois qu'il y en a un qui vous colle au train. Katie l'a repéré peu de temps après le combat à l'entrepôt et ne l'a pas lâché depuis. Le nom du type est officiellement Laurence Zimmer et c'est un ingénieur réseau de la corporation Chrysalis.

Même sans le voir sous sa forme dhoanoid, il est assez évident en voyant sa gestuelle de victime de TDA/H (trouble déficit de l'attention/hyperactivité) qu'il s'agit d'un vrykol. Quand Katie les amène jusqu'à lui, il est en train de se prendre un café dans un bar du coin, en civil (et non habillé du costume noir caractéristique de la corporation Chrysalis). Puisqu'il n'a jamais vraiment vu les protagonistes dans leur forme mortelle, ils peuvent entrer prendre une tasse de café aussi, mais beaucoup d'habituels leur recommandent le thé.

Zimmer finira par retourner à son appartement. Il se trouve dans des logements d'entreprise et la corporation Chrysalis, prend la sécurité très au sérieux : en particulier là où ils logent des dhoanoids. Aucune personne non autorisée n'a le droit de rentrer, et les gardes armés sont sérieux à ce sujet. Les entrées et sorties sont surveillées par des gardes, des senseurs, une surveillance électronique, et des rayons X empêchent les Ombres de se faufiler par les entrées normales. Le bâtiment est aussi protégé par des Sceaux d'isolement, ce qui veut dire que les protagonistes ne peuvent exercer leur surveillance qu'à l'œil nu. S'ils s'installent et observent les allées et venues des occupants, ils seront capables de déterminer qu'au moins la moitié des gens habitant ou travaillant dans ce bâtiment sont des dhoanoides : les membres de la sécurité sont tous des dhoanoides, armés de fusils d'assauts. Il y a des chances que la meute ne puisse rien faire d'autre qu'attendre, à moins qu'ils ne mettent sur pied un plan suffisamment ingénieux.

Après quelques formalités journalières (une douche, changer de vêtements, manger un morceau) Zimmer reçoit un appel en fin d'après-midi, et sort. Il agit de manière décontractée, mais s'assure aussitôt de ne pas être suivi. Vu que c'est un vrykol aux sens surnaturellement aiguisés, les protagonistes vont devoir redoubler de prudence. S'il les repère, Zimmer les balade un peu partout jusqu'à ce qu'il pense les avoir semés, puis se remet en route vers sa véritable destination. Il prend un lev-mag pour descendre de quelques niveaux, en s'enfonçant dans la zone industrielle de SoDo : c'est donc un trajet assez long qui offre de nombreuses chances pour échouer.

L'entrepôt

Zimmer descend du train et s'enfonce dans un quartier constitué d'entrepôts, faisant toujours attention à être seul. Comme on est en début de soirée et que le faux ciel s'est presque entièrement assombri, les rues sont vides, personne ne souhaitait traîner dans un tel quartier. Le seul signe de civilisation qu'ils rencontrent est une petite épicerie devant laquelle ils passent (elle est tenue par un couple de Coréens assez bruyant qui se prépare à fermer). Zimmer fini par s'engouffrer dans une allée sombre, s'approche d'un entrepôt un peu plus petit que les autres, fait glisser une carte dans la serrure et entre.

L'entrepôt semble bien sécurisé et ne possède que quelques fenêtres assez hautes dans les murs pour obtenir un peu de lumière « naturelle ». C'est très difficile de distinguer quoi que ce soit à l'intérieur, puisque des étagères emplies de caisses bloquent la vue. Bien qu'ils en soient certainement capables, la chose la stupide que pourrait faire les personnages serait de foncer dans le tas. Ils ne savent pas encore à quoi ils font face et ils ne peuvent toujours pas utiliser leurs sens surnaturels, car cet endroit a lui aussi un Sceau d'isolement. En fait, il y a aussi un grand nombre de systèmes de sécurité normaux (serrures, alarmes, détecteurs de mouvement, caméras, etc.) en plus du

PETIT TOPO SUR L'ENTREPÔT

Cet entrepôt est utilisé par Hassan pour nombre de ses malveillantes transactions. Il est gardé par des sceaux et des entités extradimensionnelles, et possède un espace occulte pour effectuer des rituels. Il est possédé par Hassan sous de nombreux noms d'emprunt et faux commerces, et il est presque impossible à localiser : il a de solides contacts dans le crime organisé.

sceau, ainsi qu'un petit groupe de larbins, décharnés et bakhi. Il est peut-être temps de se calmer, et de se contenter d'observer, encore une fois.

Apparemment, la personne en charge est un nazzadi nommé Nlada. Ses yeux verts brillants aux pupilles félines inclinées montrent clairement qu'il est Souillé par l'Étrange, et que c'est un sorcier capable de se défendre par lui-même. Si les protagonistes ont choisi d'observer un moment, ils voient Zimmer et Nlada marchander et se disputer à propos du diadème, ce qui peut être un peu déroutant, puisque les protagonistes croient probablement qu'ils possèdent l'artefact en question.

Peu de temps après, une demi-douzaine d'agents de la corporation Chrysalis supplémentaires arrivent pour soutenir Zimmer. Ce sont tous des dhoanoides, ce qui rend l'adversité franchement redoutable.

QU'Y A-T-IL DANS LES CAISSES ?

Attention : ce passage est particulièrement dérangeant. Ce n'est pas le passage le plus agréable de l'histoire, mais il peut être important que vous soyez au courant. Dans les caisses se trouvent des cages emprisonnant des jeunes filles âgées de 14 à 22 ans. En préparation d'un puissant rituel à venir, ces jeunes filles ont été féroceusement violées à plusieurs reprises et sont toutes à différents stades de grossesse (quatre mois pour la plus avancée). Elles viennent de partout dans le pays et les fichiers de personnes disparues peuvent confirmer leur identité. Cependant, si les protagonistes découvrent ceci, c'est probablement parce qu'ils ont attaqué l'entrepôt sans attendre : auquel cas les décharnés et les bakhi vont systématiquement de caisse en caisse pour éventrer toutes les filles. Hassan souhaite que personne ne puisse comprendre ce qu'il prépare, et il ne lui sera pas difficile de recommencer cette partie du plan depuis le début. Il est à noter que Hassan lui-même n'a violé aucune des jeunes filles : il trouve cela répugnant, mais nécessaire pour les forces supérieures à l'œuvre.

L'échange et une dispute

Comme si les protagonistes avaient encore besoin d'une motivation quelconque, ils reçoivent un appel de Graves. L'artefact en leur possession est clairement un faux. Hassan ou quelqu'un de son organisation les a dupés et il est impératif qu'ils récupèrent l'original le plus rapidement possible. Il est un peu soulagé d'apprendre qu'ils sont déjà sur le coup.

À présent, les protagonistes commencent sans doute à deviser fiévreusement un plan. Mais avant qu'ils ne passent à l'action, l'un d'entre eux aperçoit M. Hassan en train d'arriver vers l'entrepôt. Cela devrait être un certain choc pour eux, puisqu'il n'a pas encore été définitivement identifié comme le méchant. Il est seul et siffle un petit air guilleret en marchant.

À l'intérieur, Nlada et Zimmer se disputent un peu plus. Ceux qui écoutent entendent que Zimmer trouve injuste d'avoir à payer le prix fort pour quelque chose qu'ils ont amené en ville eux-mêmes et qui a été perdu pour si peu de temps (cela s'applique à la fois pour le diadème que pour la parure). Nlada fait remarquer que c'est uniquement grâce au hasard qu'ils ont une chance de récupérer l'artefact, et qu'ils devraient être contents d'avoir à simplement payer pour récupérer un objet d'une telle puissance. Les dhohanoides commencent à se hérissier : les décharnés et les bakhi sortent de l'ombre pour calmer le jeu. Ceux qui entendent tout cela remarqueront peut-être aussi des gémissements et/ou des sanglots provenant des caisses toutes proches.

Ce serait une mauvaise idée de la part des protagonistes d'attaquer avant que Hassan ne soit entré dans l'entrepôt : en fait, la mission sera probablement un échec total s'ils le font. Les dhohanoides récupéreront l'artefact et s'enfuiront avec. Hassan et Nlada portent tous deux l'Égide de Yog-Sothoth et s'échapperont facilement. Quant au contenu des caisses, les décharnés et les bakhi s'en occupent.

Le Véritable M. Hassan

Hassan finit par entrer et domine aussitôt la situation. Son attitude et l'impression qu'il donne changent du tout au tout. Il n'a plus rien d'un commerçant respectable ou d'un occultiste instruit : à sa place, les protagonistes découvrent un sorcier amoral et menaçant. Il explique clairement aux agents de la corporation Chrysalis qu'ils vont accepter le marché et être satisfaits du prix, ou il en référerà à leurs supérieurs. Ils capitulent, peu désireux de mettre en péril leurs relations, ou de risquer pire si leurs supérieurs s'énervent. Zimmer passe un coup de fil et fait transférer de l'argent sur un compte numéroté : Nlada vérifie que tout est en règle. On remet l'artefact aux dhohanoides, mais avant qu'ils ne partent Zimmer décide d'inspecter quelques-unes des caisses.

Les choses se présentent mal pour nos héros. Les prévisions ne sont pas en leur faveur. Ils doivent agir rapidement car les dhohanoides vont partir sous peu avec les deux parties du diadème. Ils ne peuvent pas appeler de renforts, car il n'y a aucune chance qu'ils arrivent à temps. S'ils foncent à l'intérieur, ils vont sans aucun doute se faire botter les fesses. Si les protagonistes décident d'attendre que les dhohanoides soient dehors pour les attaquer, quelques-uns retourneront rapidement à l'entrepôt avec l'artefact, ou bien le combat battra son plein en pleine rue. La meilleure façon de faire consiste encore à créer une sorte de diversion afin de voler l'artefact par surprise.

Quoi qu'ils fassent, ils n'attrapent ni Hassan ni Nlada. Ils portent tous les deux l'Égide de Yog-Sothoth, ont sur eux deux orbes du malheur, et ils savent quels chemins emprunter pour retourner rapidement dans des zones peuplées où le combat ne pourra pas continuer. Aucun des deux ne se soucie particulièrement de ce qui arrive à l'artefact, puisque toute la responsabilité revient à présent à la corporation Chrysalis.

ACTE III : SAUVER LES MEUBLES

Objectifs : échapper à leurs poursuivants d'outre-monde, survivre à une nouvelle embuscade de la corporation Chrysalis, survivre à un train lev-mag hors de contrôle et éviter les autorités, et ramener l'authentique diadème à la Société hermétique.

QUE LE VRAI FAROUK HASSAN VEUILLE BIEN SE LEVER

Quand il est correct, Hassan est un homme poli et passionné d'une soixantaine d'années, un érudit de l'occulte et un homme d'affaires respecté. C'est le rôle qu'il joue. Il cache l'esprit retors et malsain d'un puissant sorcier non déclaré dont le véritable commerce consiste à vendre des articles magiques illégaux dans l'Underground arcanique. Il est très intelligent, très prudent, et possède de très bonnes connexions. En général, il ne s'occupe pas des petites transactions : trop de risques pour des profits bien maigres. Il faut du grand, du dangereux, du hautement illégal pour lui donner envie de jouer.

La corporation Chrysalis ne s'occupe pas de tout elle-même. Comme toute bonne entité corporatiste, elle se repose sur des entrepreneurs extérieurs pour accomplir certaines tâches. Hassan en est un, et il est fiable et fidèle. Sa position de faveur vis-à-vis de la corporation Chrysalis fait qu'il est au courant de l'existence des tagers.

Si cette affaire tourne au vinaigre, il pourra aisément reprendre sa vie ne loin loin sous une nouvelle identité, sans que personne ne puisse le retrouver. Ses plans seront simplement retardés, et non anéantis de manière permanente. Hassan est fait pour être un ennemi récurrence que vous pourrez continuer à utiliser dans votre campagne.

Décor : l'arcologie de Seattle. Une gare lev-mag à SoDo, un train lev-mag, un refuge de la Société hermétique à Queen Anne.

Figurants : Dave - cf. Acte I.

Anton Graves - cf. Acte I.

Kory - cf. Acte I.

Équipes d'intervention de la corporation Chrysalis - expert, hommes et femmes humains et nazzadi, dhohanoides variés. Ils envahissent le quartier à la poursuite des protagonistes.

Voyageurs innocents - divers hommes et femmes humains et nazzadi, qui sont au mauvais endroit au mauvais moment.

Les autorités - expert, hommes et femmes humains et nazzadi, qui interviennent pour cause de train lev-mag hors de contrôle et de caméras de sécurité ayant signalé des entités extradimensionnelles.

La fuite

Une fois que les protagonistes obtiennent l'artefact, il leur faut s'enfuir. Ils doivent survivre à des dhohanoides sur leurs talons, des renforts dhohanoides en approche (dans des véhicules de service public, en plus) et quelques décharnés et bakhi volants, en plus des différents sortilèges que les bakhi et les sorciers peuvent avoir dans leur manche. De plus, il ne va pas falloir longtemps avant que la police n'ait vent de ce qui se passe, et le tableau sera alors complet. Leur fuite ne va pas être une partie de plaisir. Pour maximiser leurs chances, une des meilleures choses à faire serait de se séparer, mais si un ou deux se retrouvent acculés dans un coin, ils se feront probablement massacrer.

Au bout d'un moment, après beaucoup de désagréments, ils doivent avoir le sentiment de s'être échappés. Il leur faut maintenant se réunir et parvenir jusqu'à la gare pour sortir de là. Ils ont été surveillés, cependant.



Le train

782
Ils remarquent en montant que le train est bondé. Par un coup de maître, leurs ennemis vont les attaquer dans le train. La corporation Chrysalis a rempli la zone d'agents dhohanoides et la moitié des passagers du train en fait partie. De cette manière, ils ont bon espoir de capturer la meute. Nlada est en train de déplacer l'entrepôt pour Hassan en ce moment même et tout aura disparu avant que quiconque n'ait pu les en empêcher. Le train démarre et le combat qui suit est confiné, sanglant, et tout innocent prit au milieu se fera tuer. Évidemment, à un moment ou à un autre, la bataille endommagera quelque chose d'important et le train s'emballe. Ceux qui veulent vivre vont devoir s'échapper d'un train hors de contrôle, avant qu'il ne se crashe. Cela ne doit pas être facile. Il y a beaucoup de choses qu'un individu sautant d'un train peut heurter dans sa chute, et les tunnels dans les murs et les plafonds ne laissent pas tant d'espace que ça pour se déplacer. La meilleure option est de se battre pour arriver jusqu'à l'arrière du train, et de sauter de là. Toute autre manière décuple les risques de se blesser très sérieusement.

Bien sûr, être dans leur seconde forme constitue pour les tagers leur meilleure chance de survie, mais les autorités vont forcément intervenir pour un train hors de contrôle, et les caméras ont repéré des choses surnaturelles à l'intérieur. Considérez qu'une sorte de fuite devant la police, ou au moins quelques tirs au jugé de leur part, sont à attendre.

Rentrer au Bercaïl

À travers tout cela, ils resteront ou non en possession de l'artefact. Ils rejoignent la Société hermétique d'une manière ou d'une autre. S'ils ont le diadème, ils ont complété la mission et tout va bien pour le moment, bien qu'ils doivent garder profil bas

pendant un moment. S'ils ne l'ont pas, ils ont au moins quelques informations supplémentaires qui répondront à quelques questions, et on leur demandera de rester pour combattre.

Continuation

Cette histoire est loin d'être terminée. En fait, elle intègre les protagonistes à une partie de la grande histoire de *CthulhuTech*. Les protagonistes voudront peut-être partir à la poursuite de Hassan: il fait un excellent antagoniste récurrent. Ils n'ont peut-être pas ramené le diadème, auquel cas ils vont devoir soit le voler à nouveau, soit empêcher la corporation Chrysalis de récupérer le troisième et dernier morceau. De plus, il va leur falloir se tenir tranquille à Seattle pour un moment, car non seulement Chrysalis Corp. mais aussi les autorités sont à leur recherche. Quel que soit le chemin que vous choisirez, bonne chance et amusez-vous bien !

ACCROCHES DE SCÉNARIOS

LE TONNERRE GRONDE

Une accroche pour les forces spéciales

Les protagonistes sont membres d'une unité d'élite de Global Opérations, Surveillance et Tactiques, ou équipe GhOST pour faire court. Puisqu'ils sont à ce point surentraînés, l'Agence Mondiale de Renseignement peut les envoyer n'importe où, n'importe quand, pour « résoudre » les situations les plus délicates. M. Nathan Odum, directeur des opérations spéciales au sein de l'AMR, les briefe. « Asseyez-vous et mettez-vous à l'aise. Veuillez garder à l'esprit que ce que je vais vous dire est classé



MECHAS ET MONSTRES EN FOLIE

Une accroche pour pilotes de mechas et d'engels

[NES Victory, qui maintient un cap de 175 degrés, en route pour l'île de Pâques] Les protagonistes sont membres d'une unité de mechas assignée au croiseur de guerre NES Victory. Cela fait huit heures que le Victory, suivant des ordres classés top secret, a brusquement quitté son mouillage au large de Vancouver. Il fait maintenant route vers le sud à plein régime, et tout le navire est en alerte. Ils sont dans une salle de briefing tandis que le capitaine de frégate de leur compagnie, Bill Donnelly, s'adresse à eux. « O.K. tout le monde, écoutez bien ! Vous avez déjà deviné que le Victory va quelque part en fonçant comme s'il avait le diable aux trousses. Ce que vous ne savez pas, c'est que nos ordres sont, d'aller jusqu'à l'île de Pâques. L'AMR dit que quelque chose d'énorme s'y déroule actuellement, et notre job est d'aller voir ce qui se passe. Alors, si vous veniez de vous imaginer les doigts de pieds en éventail sur la plage, désolé, mais on y va pour le boulot.

Une tempête fait rage sur l'île de Pâques depuis plusieurs semaines et nos infos suggèrent qu'elle n'est pas naturelle. Des interférences électriques empêchent la surveillance à distance. Ce que nous savons, nous l'avons appris de quelques réfugiés qui ont fui l'île dans des embarcations de fortune. Les enfants, toute cette foutue île empest la souillure. Des créatures bizarres un peu parpout, les gens qui se mettent au cannibalisme, et des bandes en vadrouille qui assassinent et détruisent tout sur leur passage. Notre job est d'y aller, découvrir ce qui se passe, et si possible y mettre un terme. L'AMR est sur cette affaire depuis un petit moment et va envoyer une équipe GHOST pour travailler avec nous. Il y a eu quelques rapports d'activités de l'OED dans la zone, et même si nous n'avons aucune confirmation, restez vigilants.

Messieurs, cette affaire est grave. On nous rapporte des tempêtes similaires au-dessus de Tiahuanaco en Bolivie et de Cancún au Mexique, qui forment une sorte d'étrange triangle avec celle de l'île de Pâques. Ces trois endroits sont très anciens. Le rapport de l'AMR dit que Tiahuanaco est une cité en ruine qui date d'avant les Incas, et Cancún est très proche de l'ancienne cité maya de Chichén Itzá. Et le chaos de l'île de Pâques se déroule aux deux endroits aussi. La vie d'innombrables personnes dépend de ce que nous allons faire dans les prochaines heures. Quelque chose d'horrible se prépare, et mon petit doigt me dit que nous sommes ceux qui vont tout régler. Tout le monde en selle ! »

UNE OMBRE SUR CANCÚN

Une accroche d'aventure urbaine

[Un des protagonistes doit être un sorcier ; lisez-lui ce qui suit]

Des vacances à Cancún ? La vache, tu aurais mieux fait d'aller à La Havane ! Le temps était formidable, jusqu'à ce que l'orage éclate. Et c'est là que tout a dégénéré ! Tu pensais avoir vu assez de trucs bizarres en tant que sorcier pratiquant, mais rien ne t'avait préparé à ça ! Tout autour de toi, des touristes, des serveurs, des vendeurs des rues, des danseuses, et tout un tas d'autres gens sont soudain devenus complètement dingues. C'est comme si quelque chose de mauvais était entré dans leur tête à tous au même moment. Les gens arpentent les rues comme des meutes d'animaux sauvages et tuent tout ce qui bouge. Certaines personnes se sont muées en choses qui n'ont plus rien d'humain.

confidentiel. Si vous voulez bien regarder l'image au centre de la table. Il s'agit du docteur Corbin Aldridge. En plus d'être un archéologue de renom, le docteur Aldridge est considéré par beaucoup comme un des érudits de l'occulte les plus importants de notre temps. Nous avons uploadé sa biographie vers vos UCPT.

Le docteur Aldridge a récemment visité l'île de Pâques pour enquêter sur ce qui a été décrit comme une découverte archéologique « inhabituelle ». C'était il y a six mois. Il est retourné chez lui dans le Vermont il y a quatre semaines après avoir terminé son inspection. D'après des témoins, son retour a été marqué par des changements radicaux dans son comportement. D'ordinaire doux et discret, le docteur Aldridge avait l'air agité et enclin à de fréquents éclats émotionnels. Certains de ses accès d'hystérie les plus fréquents parlaient de « ténébreux engloutissant le monde » que nous ne pouvons arrêter car « il est trop tard ». D'après sa fille Natasha, le docteur Aldridge aurait confessé, plein de larmes, qu'il pensait avoir accidentellement libéré de maléfactes présumés sur le monde. « Enlever le soleil rayonnant déchaînera les tempêtes sur les lieux de puissance », a-t-il dit.

Le docteur Aldridge a disparu il y a une semaine et toutes les tentatives pour le retrouver ont échoué. Simultanément, des stations de météo ont découvert une violente tempête faisant rage sur l'île de Pâques. L'orage est apparu il y a sept jours et n'a pas bougé. Nous ne savons pas encore ce que cela signifie, mais nos renseignements suggèrent qu'il s'agit de quelque chose de grave. Vous devez retrouver le docteur Aldridge afin d'obtenir toutes les réponses qu'il peut nous donner à propos de cette tempête. Votre transport part immédiatement. Bonne chance ! »

Toi et une poignée d'individus semblent être pour l'instant immunisés à ce qui touche le reste de la ville. Tout Cancún a été mis en quarantaine par l'armée du NGP, et ils ne laissent sortir personne. Ensembles, vous allez devoir surmonter les vents violents et les ténèbres froides et humides de la tempête. Vous allez devoir réussir à éviter les bandes de choses humaines qui vous traquent sans relâche. Vous allez devoir trouver un moyen de mettre un terme à ce qui se passe, ou un moyen de vous enfuir. Vous allez devoir vous aventurer à travers l'ignominie blasphématoire qu'est devenu cet ancien paradis tropical. Vous allez devoir survivre, et les chances sont contre vous.

LA MANIÈRE FORTE

Une accroche pour la Société hermétique

La Société hermétique surveille le Nouveau Gouvernement Planétaire de l'intérieur. Les tagers combattent des menaces que le gouvernement ne voit même pas. Mais comme on dit, « Quis custodiet ipsos custodes ? » (« Qui garde les gardiens ? ») Qu'arrive-t-il quand un tager tourne mal ? Pour certains, il est impensable qu'un tager puisse ainsi toucher le fond, mais c'est déjà arrivé. N'ayant pas d'autre choix, la Société hermétique est obligée de se policer elle-même. Des meutes se réunissent pour traquer le tager corrompu, afin de libérer son âme de l'existence torturée qui lui a été infligée.

Les protagonistes ont entendu l'appel d'une telle traque à proximité d'eux, mais cette fois quelque chose ne va pas. Cette fois, il est dit qu'une meute entière a tourné casaque. C'est déjà assez rare qu'un tager le fasse, mais toute une meute ? Ça semble impossible. Si certains tagers vont simplement accepter la traque comme leur devoir sacré, et partir pour abattre les corrompus, vos personnages vont sans doute poser un peu plus de questions.

En enquêtant, ils découvrent la vérité. Xirama, un tager Fantôme (nom de code Jackal), n'est pas fou : il a simplement adopté une politique d'agression que la Société hermétique a déclarée excessive. Il a recruté une équipe de personnes qui pensent comme lui et a organisé une suite d'assassinats soigneusement arrangés de dirigeants de la Chrysalis Corp., qui a été couronnée de succès. Toutefois, ils sont très zélés et la vague de meurtres a attiré l'attention des autorités. Ils sont très efficaces cependant, et ne comptent pas s'arrêter.

Mais qu'en est-il des protagonistes ? Les effrayantes créatures qui « dirigent » la Société hermétique ont déclaré que Xirama et ses hommes devaient être exterminés. Est-ce que les protagonistes sont en désaccord ? Si non, comment feront-ils la paix avec leur conscience ? Est-ce juste un jeu de pouvoir au sein de la Société hermétique ? Est-ce que la politique doit vraiment importer dans une organisation basée sur un devoir sacré ?

ON A LA SOCIÉTÉ QU'ON MÉRITE

Une accroche d'aventure urbaine

Les sex clubs n'ont rien de nouveau. Cela fait longtemps qu'ils existent au sein de la société. Et il y a toujours eu ceux qui répon-

daient à des désirs plus ciblés. Ce genre de club existe dans les petites ruelles, gardant leur existence inconnue de tous ceux incapables d'apprécier leurs services. On n'y rentre qu'en rencontrant les bonnes personnes et en réussissant les bons tests. Le Nouveau Gouvernement Planétaire est rempli de ce genre de clubs. Certains pensent qu'ils servent de lieu de recrutement pour les cultes, et ils ont beau vouloir les faire fermer, les sex clubs sont dans la plupart des cas protégés par la loi.

Un rumeur veut qu'un nouveau sex club ait ouvert et offre des services relativement illégaux. Il profite des aspects les plus flous de la législation et reste bien à l'écart des regards. On dit que des clients très riches aident à maintenir le club à flot et aimeraient éviter de voir leurs penchants dévoilés en place publique. Mais les protagonistes ont entendu une autre rumeur : il y aurait encore un niveau supplémentaire dans ce club. C'est supposé être quelque chose de transcendantal et réservé à ceux qui ont l'estomac bien accroché. Il y en a qui ne sont pas tout à fait à l'aise avec le prix, qu'on dit très élevé. Ceux qui ont répandu ces informations ont curieusement disparu...

LE CHASSEUR CHASSÉ

Une accroche pour la Société hermétique

Quelque chose rôde dans les bas-fonds de l'arcologie : ça chasse, ça erre, c'est affamé. Son domaine s'étend dans les ombres des niveaux inférieurs. La chose a pour refuge les tunnels remplis de vapeur des systèmes de ventilation des déchets de la ville. Et la masse oubliée des démunis et des sans-abri qui tentent de survivre dans les sordides sous-sols de la civilisation sont sa nourriture. La chose a goûté à la chair humaine, et elle en veut toujours plus.

Les gens disparaissent à une vitesse alarmante dans les niveaux inférieurs de l'arcologie, et la police est trop occupée pour s'en rendre compte. La nouvelle est arrivée aux oreilles de la Société hermétique et votre meute de tagers a été désignée pour mener l'enquête. Le nombre des disparus a fortement augmenté ces deux dernières semaines. Votre équipe et vous finissez par découvrir qu'un sorcier nazzadi très expérimenté nommé Greka a été retrouvé mort dans sa chambre de rituel non loin de la zone où les gens disparaissent. Son corps était terriblement mutilé, et des gerbes de sang éclaboussaient les murs et le sol tout autour de lui. Un occultiste peut rapidement en déduire que Greka a tenté une invocation qui a de toute évidence mal tourné. Mais qu'a-t-il fait venir ?

Vous remarquez aussi que plusieurs endroits dans la zone où vous enquêtez portent des pancartes de développement immobilier au nom du groupe de développement immobilier Chekiang, et l'appartement de Greka en fait partie. Comment a-t-il pu être vendu et intégré dans un processus de développement urbain en seulement deux semaines ? Aussi gros que puisse être le groupe Chekiang, exerce-t-il vraiment une telle influence, ou bien sont-ils reliés d'une manière ou d'une autre à la corporation Chrysalis ? La mort violente de Greka est-elle vraiment due à un rituel qui a mal tourné, ou à tout autre chose ? Et quelle est vraiment cette chose qui arpente les profondeurs crasseuses de la ville ?

INDEX

A

Accélération	131
Actions	62, 117
Actions & réactions	53
Agence mondiale de renseignement	23, 42
Agent des renseignements (profession)	70
Allégeance	56
Arcanotechnicien (profession)	71
Arcanotechnologie	12, 24, 104
Armes	104
Armes amphibies	148
Attributs	58
Attributs secondaires	62
Avantages	91
Azathoth	241

B

Bêtes	216
Bureau de la sécurité intérieure	25, 41, 178, 180

C

Cellule-D	104
Changeforme arcaniques	123
Choses très anciennes	238, 240
Combat	115
Combat (résumé)	118
Combat de mecha	127
Compétences	78
Compétences complémentaires	51
Compétences croisées	51
Compétences générales	78
Compétences martiales	88
Compétences, spécialisations et qualités	59
Contrées du rêve	244
Corporation Chrysalis	13, 17, 18, 28
Création de personnage	56
Cthulhu	13, 20, 34, 243
Cultes	13, 21, 42, 245
Cultistes	210

D

Dagonien	210
Degrés et difficultés	54
Département de l'administration nanotechnologique	107
Désavantages	96
Dhohanoides	13, 18, 20, 28, 204, 212
Dieux anciens	180, 240
Dieux extérieurs	13, 241
Dimensions	244
Disciples de l'Innommable	13, 20, 32, 42, 211
Drazet	242

E

Échec critique	50
Échelle d'intégrité	127
Enfants du Chaos	13, 18, 19, 28, 41, 211
Engels	149, 155
Équipement	109
Érudit occulte (profession)	72
Étranges éons	14, 40, 239
Explosifs	125

F

Figurants	251
Folie	—134
Fondation Ashcroft	13, 17, 24
Fragments de Ta'ge	19, 20, 30, 241

G

Grand Anciens	14, 18, 19, 20, 32, 34, 42, 238, 243
Grande Race (la)	238, 240
Guerre des éons	12, 21, 42
Guerre des ombres	20, 31
Gurathnaka	243

H

Hastur	14, 20, 21, 32, 243
Historique	16
Humain (race)	67

I

Immémorés (les)	14, 242
Imprévus magiques	187
Intelligence artificielle limitée	108, 145

K

Kadath	245
--------	-----

L

Leng	20, 32, 244
------	-------------

M

Magie	14, 16, 18, 24, 26, 41, 178
Maréchal Vreta	19, 38
Marges de réussite et d'échec	55
Mechas	14, 17, 22, 144
Mechas de l'Ordre Ésotérique de Dagon	160
Mechas du Nouveau Gouvernement Planétaire	164
Mechas migos	159
Mechas nazzadi	108
Médecine	205
Métaterrestres	14, 18, 20, 36, 42, 207, 239, 240
Migo	53
Modificateurs d'opposition	50
Modificateurs de tests	108, 146
Module-A	109
Monnaie	109

Morfean	242	Scénario	268
Motrice-D	16, 17, 24	Seconde Guerre arcanotechnologique	20, 21, 36, 42
Myrovh	243	Shub-Niggurath	243
N		Signes zodiacaux	65
Nanotechnologie	106	Situations spéciales des méchas	129
Nazzadi	14, 18, 19, 20, 22, 36, 38, 68	Situations spéciales en combat	117
Nazzadi (race)	68	Société hermétique	13, 19, 20, 30, 42, 56
Necronomicon	17, 28, 182	Soins	126
Nouveau Gouvernement Planétaire	14, 18, 22, 42, 56	Soldat (profession)	75
Nyarlathep	14, 18, 28, 241	Sortilèges	186
O		Sortilèges d'enchantement	186
Ombres de la Mort	13, 20, 32, 42, 211	Sortilèges d'invocation	190
Opposition	52	Sortilèges de protection	194
Options d'armement	146	Sortilèges de transformation	196
Ordre ésotérique de Dagon	14, 20, 34, 42, 210	Sortilèges de vision	199
Ouvrages arcaniques	181	Sources énergétiques arcanotechnologiques	104
P		Styles de jeu	251
Parapsychisme	25, 41, 178, 180, 245	Systèmes d'armement	146
Parlement mondial	22	Systèmes de mouvement	146
Peur	134	Systèmes de soutien	145
Pilote d'engel (profession)	73	Systèmes sensoriels	144
Pilote de mecha (profession)	74	T	
Points dramaturgiques	53	Tager (profession)	76
Population	256	Tagers	14, 20, 29, 30, 171
Première Guerre arcanotechnologique	18, 19, 36, 38	Technologie et communication	105
Professions	56, 69	Teresa Ashcroft	16, 17, 24
Profonds	14, 20, 34, 208, 240	Termes de jeu	12
Progression du personnage	77	Termes de l'univers	12
Projet Engel	26	Test inexpérimenté	51
Protagonistes	247	Tests	48
Prouesse	51, 59, 86	Tests étendus	53
Prouesses physiques	123	Thèmes	249
Prouesses physiques	124	Traits particuliers	91
Prouesses physiques en mecha	131	Travail d'équipe	52
R		Troubles mentaux	136
R'lyeh	245	Typhon maraudeur (le)	14, 20, 21, 32, 42
Races	57	U	
Réalité augmentée	105	UCPT	105
Régénération	121, 127, 134	Unité de temps	48
Réparation des machines et mechas	133	Utilisation de la magie hermétique	183
Repousser les limites	52	V	
Résumé de création de personnage	60	Vains (les)	36, 209
Réussite automatique	50	Valusiens	240
Réussite critique	50	Véhicules commerciaux	226
Risques naturels	125	Véhicules militaires du NGP	227
Rituel de l'union sacrée	19, 20, 30	Véhicules militaires migos	231
Rituel de transfiguration	18, 28	Véhicules personnels	224
Ruach	183	Y	
S		Yog-Sothoth	242
Savaty'ya	243		

TYPE DE TAGER

ATTRIBUTS/PROUESSES

AGI

FOR

PER

TÉN

FACTEUR DE PEUR

MOUVEMENT

VOUS

MARCHE

MPT

COURSE

MPT

PRUDENTE

RÉGÉNÉRATION

ARMURE

CHOC/PROJ.

VITALITÉ

ÉCRASIGNAIRE

LEGÈRE

NORMAL

MODÉRÉE

NORMAL, ARMURE ET RÉGÉNÉRATION RÉDUITES DE MOITIÉ.

GRAVE

NORMAL, RÉGÉNÉRATION RÉDUITE DE MOITIÉ, ARMURE INUTILISABLE.

MOURANT

INCONSCIENT, RÉGÉNÉRATION RÉDUITE AU QUART, ARMURE INUTILISABLE.

ARME

POR

DÉG

CDT

AT

RÈGLES SPÉCIALES

ARME UNIQUE

POR

DÉG

RÈGLES SPÉCIALES

SORTILÈGE PAR ORDRE

1^{ER} ORDRE

TYPE

EFFET

COÛT

P.

2^{ES} ORDRE

TYPE

EFFET

COÛT

P.

3^{ES} ORDRE

TYPE

EFFET

COÛT

P.

ÉQUIPEMENT PORTÉ

ÉQUIPEMENT POSSÉDÉ

NOTES





L'ULTIME CONFLIT

2085. L'humanité fait face à l'ennemi. Des incursions extraterrestres menacent de la frontière notre système solaire et des pans entiers de civilisations à nos yeux, viennent pour vous révéler un mystère. Des hordes d'horreurs inimaginables déferlent de l'âme centrale, ne laissant qu'un sursis sur leur passage. Le temple du dieu-poisson fouille le monde à la recherche de secrets accablés pendant des siècles de terribles puissances. Des dieux défunts s'éveillent et nous font leur regard terrifiant vers la Terre. Et un autre sein se dissimule en canots, rampant pour même du Nouveau Gouvernement Planétaire.

C'est la Guerre des dieux. C'est l'époque de CthulhuTech.

Menez à bord d'une machine de guerre de dix mètres de haut et faites pleuvoir l'enfer sur les indéracinables nagues. Confrontez les et cogitez sur la ligne de front contre les terribles hordes du Typhon maraudeur. Débusquez la corruption infecte de l'insidieux Océa Exotique de Daggon. Explorez le monde obscur de la maléfique corporation Chrysalis et leurs agissements menaçants agissant dans l'ombre. Étudiez les secrets que l'on pensait perdus à jamais, pliez à votre volonté les puissances du cosmos. Ennez en embuscade avec une chose en défilé du temps et de l'espace et transformez-vous en changeforme partant d'une colonie planétaire millénaire.

Vous ne serez nulle part ailleurs un univers comme celui-ci.

Dans ce sombre ouvrage vous trouverez si vous lisez :

• Les règles complètes du monde de la Guerre des dieux.

• Des nouvelles permettant de se faire une idée concrète de l'univers de CthulhuTech.

• Le système de jeu innovant nommé Transmuter, qui n'est pas seulement cinématique mais aussi également le pouvoir secret de bonnes maîtres : les dieux.

• Tous les options permettant d'interpréter un jeu et d'élaborer l'univers de 21^e millénaire ou de vous plonger au combat sous les traits d'un mutant, un être à la peau sombre glauque comme le ciel.

• Sept professions complexes incluant : l'Aéronavocroiseur qui mène technologie et magie, une discipline unique, le Pilote d'angel qui entre en communion avec un gigantesque être arctique, l'Érudite occulte qui plonge dans les mystères de l'univers et connait ces étranges autres pouvoirs pour lui, ou le Tague, l'un de ces étranges changeformes extraterrestres.

• Un système unique de magie basé sur les rituels, permettant de prendre toute la mesure de cet art consistant à concourir ces puissances sombres et aidées d'illiger la douleur, le moins de deux douzaines de sorcelleries vous permettant de mettre votre esprit (et celui d'autrui) à mal.

• Plus d'une trentaine d'espèces de monstres uniques, incluant les machos nagues aux formes indéfinies, les larvils machos du Nouveau Gouvernement Planétaire et les monstrueux engins bio-organiques.

• Plus d'une vingtaine d'horreurs provenant des pires cauchemars de l'humanité, y compris les terribles hordes du Typhon maraudeur et les monstrueux tentacules de la corporation Chrysalis.

• L'histoire secrète du monde à destination du narrateur ; une plongée terrifiante dans deux défilés, les races perdus et les lieux oubliés.

• Des amorce et approches permettant d'entrer dans le jeu immédiatement.

CthulhuTech est un jeu de rôle complet. Tout ce dont vous avez besoin en plus, et quelques dès à dieux.

Cet ouvrage est destiné à un public adulte. Il contient des textes et illustrations sombres et dérangeants.

Bibliothèque
IMMORTAL

WILDFIRE
publishing & entertainment

Sanderstorm
PUBLISHING

Prix public :

45,00 €



9 782359 610642