

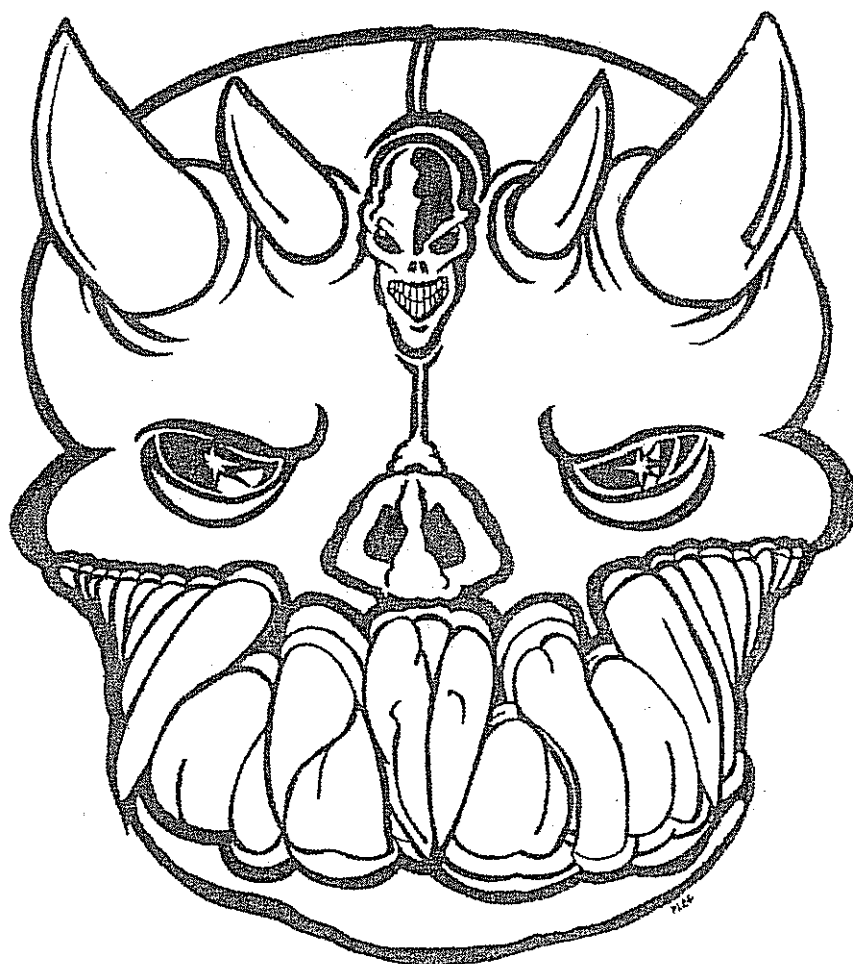


SUHAD

VIRO
PRODUCTIONS

BY
N. THERY ET
E. BOUCHAUD

DIVISION
WHOG
SHROG



SOMMAIRE

INTRODUCTION	P 3
A. Les règles	P 3
B. Le maître du jeu	P 3
C. Les dés	P 4
D. Les figurines	P 4
E. Les Whogs Shrogs	P 4
LES REGLES	
SYSTEME GENERAL	P 5
I. Comment créer un personnage	P 5
II. Personnages et compétences	P 6
III. Le combat	P 9
IV. Temps et round	P 10
V. Et maintenant ?	P 10
SYSTEME COMPLET	P 11
I. Création d'un Whog Shrog	P 11
II. Equipement d'un Whog Shrog	P 11
III. Protections et équipements	P 14
IV. Armements	P 16
V. Les pouvoirs Psi	P 19
REGLES AVANCEES	P 22
I. Nous sommes Humains	P 22
II. Les points de chances	P 23
III. Le combat	P 23
IV. Exemple de création	P 24
V. Personnage non Whog Shrog	P 26
LES VAISSEAUX SPATIAUX	P 28
I. Création d'un vaisseau spatial	P 28
II. Le mouvement	P 30
III. Le combat spatial	P 34
UNIVERS CONNU ET CREATURES	P 36
LE BOUCHER DE L'UNIVERS	P 37
I. La Boucherie	P 37
II. Le Boucher de L'univers	P 37
III. Enfance et Adolescence	P 38
IV. Les régiments Whog Shrog	P 39
V. Rôle stratégique des Whog Shrogs	P 40
VI. Le Chrud	P 40
CREATURES	P 42
Les Cheers	P 42
Les Darbarians	P 43
Les Azuréens	P 44
Les Maraudeurs	P 44
Les Snifsniffs	P 45
Les Sentinelles	P 45
Le Mushgreer	P 47
Le Thunderzard	P 47
Le Gnirf	P 48
Le Mah	P 48
L'EMPIRE DE SUNRITH	P 51
I. Survol Historique	P 51
II. Quelques Chiffres	P 52
III. La famille Impérial	P 52
IV. Le Melmoth	P 52
V. Le Ministrum	P 52
VI. Les Confréries	P 53
VII. Le jeu de Sunrith	P 53
VIII. L'armée Impériale	P 54
L'ORDRE DU TEMPLE	P 55
LES LOKS	P 57
L'ART ET LA MANIERE DE JOUER	P 62
LE SCENARIO	
LES PERSONNAGES JOUEURS	P 63
INTRODUCTION	P 66
LA TRACE DU CHEER	P 67
FLAMMES ET DESTRUCTIONS	P 68
LA GUERRE DE SUC	P 72
ANNEXE	P 74

Dans un futur très éloigné, dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, dans un univers où le chaos reprend peu à peu ses droits et où les étoiles explosent et se répandent, inexorablement, une à une, il est un nom encore plus terrible que l'implosion d'une constellation, un nom dont la fureur évocatrice déchire l'âme du plus brave, un nom qui claque au vent de la destruction comme un étendard funeste :

WHOG SHROG

Pirates paillards, apôtres de la violence, les WHOG SHROGS sont les plus fidèles serviteurs du BOUCHER DE L'UNIVERS. En son nom ils écument la galaxie et la transforment en un brasier de douleurs.

AVANT-PROPOS

Vous tenez dans les mains un jeu de rôle qui, nous l'espérons, saura vous divertir durant de longs moments. Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle et que **Whog Shrog** est votre première acquisition dans ce domaine, vous devez vous poser de nombreuses questions sur les buts et finalités de tels jeux. Aussi allons-nous essayer d'éclaircir au maximum le mécanisme de ces sombres passe-temps.

Whog Shrog, et les autres jeux de rôles, vous invitent à entrer dans la peau d'un personnage que vous ferez vivre, tout comme un acteur. Vous allez devoir assumer la personnalité de celui-ci, lui faire donner des coups, en prendre aussi, réfléchir ou fuir, aimer ou haïr, tout cela d'une façon fort pacifique, c'est-à-dire autour d'une table.

Les jeux de rôle sont essentiellement à base de dialogues, car c'est par la voix que vous énoncerez les actions de votre personnage. Cependant, ne croyez pas que vous allez parler et jouer dans le flou artistique car les parties sont régies par de nombreuses composantes.

A. LES REGLES

Les règles existent pour limiter et contrôler les mouvements et les actions diverses. On ne peut pas concevoir un jeu sans règles, qui posent les barrières aux actions incohérentes ou impossibles. Nous les avons divisées pour **Whog Shrog** en quatre chapitres afin d'aider à une assimilation aisée et rapide.

Le premier chapitre concerne les règles de base, c'est-à-dire le "Système Général" qui fait fonctionner le jeu en évitant tout détail superficiel. C'est le squelette des règles que le second chapitre, le "Système Complet", vient habiller en

donnant les précisions sur la création d'un **Whog Shrog**, sur les armes et l'équipement que l'on peut rencontrer dans cet Univers de Science-Fiction ainsi que sur les pouvoirs Psi.

Ensuite la troisième partie explore les règles dites "Avancées", c'est-à-dire un ensemble de règles optionnelles qui enrichissent pleinement une partie.

La quatrième partie traite, quant à elle, des vaisseaux, de la genèse au combat spatial.

Toutes ces règles sont complétées par la description (background en anglais) de l'Univers, qui donne ses différentes composantes et l'atmosphère qui doit y régner.

Tout d'abord vient le **Boucher de L'Univers**, c'est-à-dire le souverain des **Whog Shrogs**. Dans ce chapitre, on apprend comment naît et vit un **Whog Shrog**. Ensuite le chapitre traitant de l'**Empire de Sunrith**, ennemi de toujours du **Boucher** et donc des **Whog Shrogs**. Ces deux grands blocs sont complétés par une description du monde connu et des diverses races qui peuplent l'Univers.

B. LE MAÎTRE DU JEU

Le Maître du Jeu est le grand connaisseur des règles et c'est souvent sur lui que repose la réussite ou non d'une partie. Le Maître du Jeu doit appliquer impartialement les règles et veiller au respect de la vraisemblance des actions entreprises par les joueurs.

En second, le Maître du Jeu est le "créateur" du monde et du scénario. Son premier travail est de bien s'imprégner du monde. Ensuite, d'élaborer l'aventure, en inventant une intrigue, définissant les personnages à rencontrer et les lieux à explorer. Pour peupler l'histoire, il utilise des Personnages Non-Joueurs (en opposition aux personnages des joueurs) qui possèdent leur propre caractère et personnalité et qu'il devra faire vivre le mieux possible.

Le Maître du Jeu doit donc être un comédien en

même temps qu'un arbitre, et posséder le sens de l'action et de l'aventure. Il est le réalisateur d'un film dont les personnages peuvent lui échapper.

Quelques conseils pour le Maître du Jeu ont été donnés au travers de ce livre, notamment dans le chapitre "L'art et la manière de jouer - Une partie de WHOG SHROG-", afin que celui qui remplit cette lourde tâche dispose des meilleures armes pour mener à bien sa mission.

C. LES DES

A l'instar de nombreux autres jeux de rôle, Whog Shrog utilise des types de dés peu communs, les dés à 10 et 20 faces, ainsi que le classique dé à six faces. Les dés à 10 et 20 faces sont en vente dans toutes les boutiques spécialisées dans les jeux de simulation. Afin de simplifier la lecture des règles nous avons usé des abréviations suivantes : D6 signifiant dé à six faces, D20 dé à 20 faces et ainsi de suite. Dans la même optique 2D10 voulant dire 2 dés à 10 faces.

Grâce aux D10 nous pouvons réaliser un "jet de pourcentage", ou D100. Pour cela il suffit de faire un premier jet où le D10 marquera les dizaines puis un second où il marquera les unités. Par exemple, Paul lance son D10 qui marque 4, soit 4 dizaines, soit 40. Lors du second jet, il obtient 5 unités. Le tout donne un résultat de 45.

Le D100 est utilisé pour connaître le résultat d'une action exprimée en pourcentage. Par exemple, Paul avait 50 % de chance de réussir à bondir au dessus d'une voiture. Le résultat de son jet étant 45 (inférieur à 50) il réussit. S'il avait fait un score de 51 à 100 il aurait échoué. Lorsque le dé des dizaines fait 10 (0), cela compte comme zéro. Par exemple, le premier jet fait 10 et le second 2, le résultat est 02. Par contre si les deux jets font 10, le résultat est alors de 100.

D. LES FIGURINES

On trouve dans les boutiques spécialisées toutes sortes de figurines en plomb 25 mm de science-fiction. Celles-ci peuvent être utilisées éventuellement pour visualiser certaines scènes. Nous préconisons l'emploi de figurines de science-fiction (Type space-Marine) d'une société de forteresse bien connue pour mieux correspondre à l'esprit du jeu.

E. LES WHOG SHROGS

Dans ce jeu, vous allez être invités à incarner un Whog Shrog, c'est-à-dire un guerrier d'élite, un seigneur de la guerre. L'Univers de Whog Shrog, est un monde de Science-Fiction baroque et grandiose, qui s'éloigne quelque peu de la technologie traditionnelle des jeux de S.F, pour cotoyer plus volontiers le merveilleux et le



fantastique. L'Univers entier est en décadence et les progrès technologiques sont rares, très rares. Pire, les anciennes machines perfectionnées ne trouvent plus de techniciens capables de les entretenir ou de les faire fonctionner. Il n'est donc ni étrange ni absurde de rencontrer des mondes où la plus haute technologie fait bon ménage avec la plus rudimentaire.

L'Univers est vieux, si vieux même que cela ne se compte plus en millénaires. Les racines du passé se sont perdues dans les brumes de l'oubli. L'Univers meurt lentement et inexorablement. Les étoiles explosent et des civilisations entières disparaissent à tout jamais, laissant derrière elle d'étranges ruines ésotériques.

L'oubli, le mystère, la guerre, la destruction et la mort font partie intégrante de l'Univers des Whog Shrogs.

LES REGLES

PREMIERE PARTIE : LE SYSTEME GENERAL

Nous allons voir dans cette première partie le principe général des règles d'Universom. Les vieux routards de la série s'apercevront qu'elles ont été allégées et éclaircies en fonction des remarques que nous avons reçues. Le système est étudié plus en avant dans la seconde partie qui traite de l'univers des Whog Shrogs.

I. COMMENT CREER UN PERSONNAGE ?

Un personnage est défini par 7 caractéristiques majeures qui sont obtenues en tirant 2 dés à 10 faces (2D10). Ainsi, leurs valeurs sont comprises, au départ, entre 2 et 20.

Peuvent s'y ajouter des modifications plus ou moins importantes, selon la race ou la classe du personnage, données, le cas échéant, dans les chapitres y ayant trait.

Sachez toutefois que les caractéristiques ne peuvent être inférieures à 2, ce même après les modifications.

1) LES CARACTERISTIQUES

FORCE : Puissance physique du personnage. Le poids maximum qu'un personnage peut soulever est égal à : $FORCE \times 7 \text{ Kg}$

CONSTITUTION : Résistance physique de l'organisme du personnage aux attaques extérieures, sorte de bilan de santé.

REFLEXES : Aptitude du personnage à réagir physiquement face à une situation inattendue.

HABILETE : Capacité du personnage à manipuler des objets.

SENS : Moyenne des 5 sens du personnage.

CONNAISSANCE : La connaissance représente l'étendue du savoir du personnage dans les domaines scientifiques;

AURA : Respect, crainte qu'inspire ou non le personnage, pouvoir charismatique.

BEAUTE : C'est une caractéristique optionnelle se tirant avec 5 dés à 10 faces.

En multipliant le résultat par 2, on obtient le pourcentage de séduction.

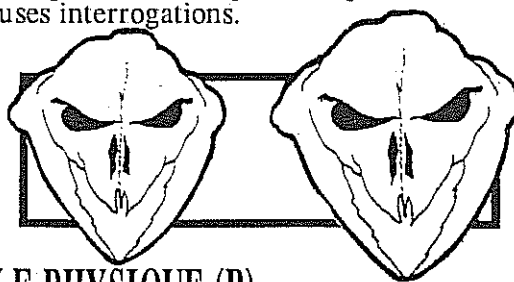
Cette propriété n'est valable qu'à l'intérieur d'une race, ou entre des races similaires. Dans ce dernier cas, le pourcentage de séduction est égal au chiffre de beauté. Bien sûr, ce "premier contact" ne laisse rien présager de ce qui pourrait se passer par la suite.

TEMERITE : Bravoure du personnage. Un jet "sous" la témérité devra être tiré lorsqu'un personnage voudra tenter une action particulièrement dangereuse.

A noter : Pour un personnage joueur, cette caractéristique est optionnelle.

2) JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE

Pour résoudre certaines situations, et, surtout, pour vérifier qu'un personnage est apte à la résoudre, le maître du jeu peut avoir recours au "jet sous une caractéristique". Par exemple, pour savoir si le personnage réagit à temps, il faudra faire un jet "sous" les réflexes, ou, si il repère un détail incongru, un jet "sous" les sens. Suivant la difficulté de la tentative, le maître du jeu pourra demander de réaliser un score inférieur ou égal à la caractéristique avec un certain nombre de dés. Un jet est donc réussi si le total des dés est inférieur ou égal à la caractéristique prise en compte. Il est plus facile de réussir avec 2D6 qu'avec 4D20. Nous préconisons d'utiliser souvent ce système, qui a l'avantage de répondre à de nombreuses interrogations.



3) LE PHYSIQUE (P)

Cette caractéristique permet de déterminer le niveau d'incapacité physique du personnage (blessé, mutilé, comateux, mort).

$PHYSIQUE = (FORCE + CONSTITUTION) \times 5 = P$

Le chiffre de PHYSIQUE servira à la détermination de l'Indice Physique (I.P) de chaque partie du corps.

DETERMINATION DES I.P (voir schéma ci-contre) : Chaque zone du corps porte une lettre A, B ou C. Cette lettre est déterminante pour le calcul de l'I.P de la zone concernée.

Pour calculer cet I.P, deux procédures :

-Procédure 1 :

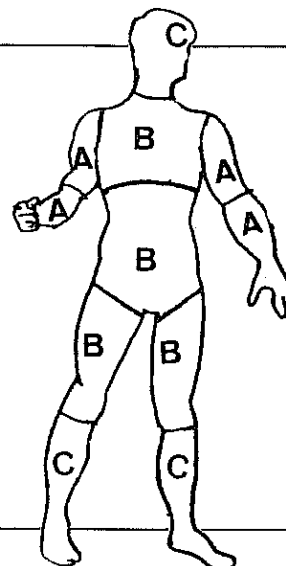
Pour une ZONE A : l'IP est égal à 20% de P.

Pour une ZONE B : l'IP est égal à 45% de P.

Pour une ZONE C : l'IP est égal à 30% de P.

-Procédure 2 :

consulter le tableau ci-dessous.



	CHIFFRE DE PHYSIQUE																	
ZONE	5	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
A	1	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
B	2	18	21	27	30	36	39	45	48	54	57	63	66	72	75	81	84	90
C	2	12	14	18	20	24	26	30	32	36	38	42	44	48	50	54	56	60

II. PERSONNAGES ET COMPETENCES

1) SCORE INITIAL

Au début du jeu le joueur peut répartir 15 "niveaux" dans les compétences proposées ci-dessous en sachant qu'un niveau représente 5%. Seules les caractéristiques dans lesquelles un niveau a été mis lors de la création pourront progresser par la suite ; les autres gardant leur pourcentage de "base" (Sauf dans le cas où le maître du jeu autorise les joueurs à rencontrer un professeur pouvant leur enseigner les bases. Dans ce cas, la compétence pourra augmenter normalement). En règles générales et dans toutes civilisations, il faut au moins 50% dans la compétence principale du "métier" pour lequel on veut postuler.

2) L'EXPERIENCE

Lors d'une aventure, les personnages auront à utiliser leurs compétences. A chaque fois qu'ils le feront avec succès, ils devront le noter. Les compétences augmentent de la manière suivante durant l'aventure :

10 réussites = +1% dans une compétence de Combat.

5 réussites = +1% dans une compétence d'un autre type.

3) POURCENTAGE DE BASE

Pour chaque compétence, les caractéristiques entrent en ligne de compte pour définir le pourcentage de base.

FORCE - F

CONSTITUTION - C

REFLEXES - R

HABILETE - H

SENS - S

CONNAISSANCE - Co

AURA - A

TEMERITE - T

4) NOMENCLATURE

A. COMPETENCES GENERALES

1. ANALYSE DE LA SITUATION : $2Co + S$
Savoir comment s'en tirer avec des chances raisonnables de survie alors que tout semble perdu. Utilisable par exemple pour repérer une faille dans ceux qui vous entourent et trouver ainsi le moyen de se faufiler entre ses adversaires.

2. BLUFFER : $2C + A$

Utilisable soit pour menacer les autres, les posséder avec un accent de vérité (j'ai placé des bombes sur toute la base, un pas de plus et Boum, alors écoutez- moi...) ou pour marchander.

3. CONDUIRE : $2R + H$

Manoeuvrer tous les véhicules évoluant dans l'atmosphère.

4. CORRUPTION : $2C + A$

Permet de deviner si son vis-à-vis peut-être corrompu, et à partir de quelle somme. Donne aussi la possibilité de découvrir qui, au sein d'une administration par exemple, on doit corrompre pour arriver à ses fins.

5. CULTURE PHYSIQUE

Cette capacité ne s'exprime pas en pourcentage. Un perso la désirant devra dépenser 3 niveaux.

Avantages : + 5 Points de physique
Puis : 1 Point de plus par trimestre avec un maximum de 10 points.

6. DEGUSTATION : 2S + C

Connaître les subtilités de la gastronomie, reconnaître un grand cru et briller en société par ses connaissances culinaires mais aussi déceler poisons et autres artifices.

7. ELECTRONIQUE : H + 2Co (% DE BASE)

Cette capacité sert à déterminer l'aptitude du personnage face à un problème lié à l'électronique.

8. ENSEIGNEMENT : Co + 2A

Transmettre aux autres ses connaissances. Pour cela, il faut avoir au moins 70 dans la compétence que l'on veut transmettre. l'enseignement se fait à raison de 20% tous les 6 mois.

9. FALSIFICATION : Co + 2H

Faire des fausses pièces de toutes sortes (faux billets, faux papiers). Les possibilités du faussaire dépendent étroitement de sa civilisation.

10. GUIDE : 2S + Co

Connaître les moindres recoins d'un territoire ou d'une région.

11. HISTOIRE : 2S + Co

Connaître l'évolution de sa civilisation depuis ses origines.

12. JEU : H

Bien évidemment, cette faculté offre au personnage la possibilité de tricher. Si la partie qu'il a engagée se fait avec des perso ne possédant pas cette compétence, il suffit qu'il réalise son pourcentage pour gagner. A plusieurs participants, chacun lance un dé de pourcentage : celui qui réalisé le plus haut score (sans dépasser son score de JEU) gagne.

13. LANGUE ETRANGERE : 2Co

Parler une autre langue, l'écrire.

14. LEADER : 2A + Co

Commander des troupes : à 30% quelques hommes, à 50 % 100 hommes, avec 80% et plus une armée.

15. MARCHER EN SILENCE : R + H + S

Bouger sans se faire repérer.

16. MECANIQUE : Co + H + S

Aptitude du perso face aux problèmes mécaniques pouvant aller du crochetage d'une serrure à la réparation d'un moteur.

17. MEMORISER : Co + 2S

Ce n'est pas que la simple faculté de mémoire mais celle consistant à être capable de rivaliser avec un ordinateur en ce qui concerne le stockage de données.

18. MONTURE : F + R + S

Monter un animal. En cas de "raté", le contrôle est perdu et les conséquences peuvent être dramatiques, à vous de voir...

19. NAVIGATION : S + 2Co

Cette compétence est nécessaire pour manoeuvrer un vaisseau spatial à long rayon d'action.

20. ORDINATEUR : 3Co

Aptitude du personnage à se servir d'un ordinateur : déployer des programmes, les copier, etc.

21. PICKPOCKET : R + 2H

La base de tout bon voleur.

22. PILOTAGE : 2R + H

Conduire les véhicules spatiaux. Cette compétence permet d'avoir la compétence "CONDUITE" avec un score divisé par deux.

23. PISTER : 2S + Co

Suivre des traces, traquer des fuyitifs, mais aussi échapper à ses poursuivants (3/4 du pourcentage).

24. PSYCHOLOGIE : 2Co + S

Etudier le comportement des autres.
Detecter le mensonge : pourcentage total
Prévoir un comportement : moitié du pourcentage.

25. SE DISSIMULER : 2H + S

Echapper à la vue des autres.

26. SURVIE : S + C + Co

S'adapter à la vie en milieu hostile (désert, zone polaire).

27. TACTIQUE : Co + 2S

Cette compétence doit être utilisée par le commandant d'une vaisseau ou d'une flotte avant l'engagement militaire. Si elle est réussie, la flotte de l'intéressé agit en premier. Dans tous les cas, le tacticien ayant réussi le score le plus élevé (n'excédant pas son pourcentage) commence.

28. TRAVESTISSEMENT : Co + 2H

Imiter les voix, se déguiser, bref tout ce qui est nécessaire pour changer d'identité.

29. XENOCULTURE : 2Co

Pour un personnage joueur, cette capacité lui permet d'être initié aux coutumes de civilisations lui étant étrangères.



B. COMPETENCES MEDICALES : 3Co + H

Il existe 4 grands types de médecines, correspondant aux TECHNOLOGIES les plus fréquemment rencontrées dans l'univers des Whog Shrogs.

1. MEDECINE PRIMITIVE, ANTIQUE

- Faire un bandage, réduit de moitié une hémorragie, temps d'intervention : 2 rounds.
- Fermer une plaie (+ de 30% nécessaires) : arrête une hémorragie, temps d'opération 5 rounds.
- Médecine des plantes : récupération de 2 points de physique et d'indice physique d'une zone par jour.

2. MEDECINE MOYENAGEUSE, EVOLUTION MOYENNE

- Bandage.
- Garrot : arrête l'hémorragie, après plus d'une heure, la partie non irriguée doit être amputée. Temps d'intervention : 2 rounds (30% nécessaires).
- Fermer une plaie (40% nécessaires).
- Médecine des poudres : récupération de 3 points par jour.

3. MEDECINE EVOLUEE

- Bandage
- Garrot
- Point de compression : arrête l'hémorragie en attendant une intervention plus curative (max. 1 heure), la prise doit être maintenue durant toute la durée. Temps d'intervention 1 round.
- Fermer une plaie (50% nécessaires).
- Réparation nerveuse (70% nécessaires). Temps d'intervention 35 minutes.
- Médecine médicaments : récupération 5 points par jour.

4. MEDECINE UNIVERS SUR-EVOLUE

- Bandage
- Garrot
- Point de compression
- Fermer une plaie (50% nécessaires)
- Réparation nerveuse (70% nécessaires)
- Greffe d'organes, de membres (80% nécessaires). Temps d'intervention d'une à trois heures.
- Greffe bio-ionique (90% nécessaires). Temps d'intervention d'une à quatre heures.
- Injecter une dose de régénérant (40% nécessaires). Temps d'intervention 1 round.
- Guérison par médicaments : récupération 7 par jour.

5. REGLES DIVERSES

5.1

Pour certaines opérations médicales, il est nécessaire de tirer un pourcentage pour savoir si elles sont réussies ou non. Ces opérations sont :

- Fermer une plaie : en cas d'échec, l'hémorragie est doublée.
- Réparation nerveuse.
- Greffe d'organe : si l'organe est un organe vital, l'issue d'un échec est la mort.
- Greffe bio-ionique.

5.2

Une opération ne peut être tentée sur le même patient qu'une fois par jour. Pour les médecines évoluées, un matériel portable est nécessaire pour toute opération. Toute greffe nécessite un bloc opératoire hospitalier.

5.3

Pour les médecines évoluées, il est possible de faire sortir d'un coma profond en injectant un produit dérivé de l'adrénaline nommé adréalisine. Il y a 50% plus un point par point de constitution que la personne sorte immédiatement du coma. En cas d'échec, le coma est prolongé du double du temps normal

5.4

La récupération sans aide médicale est d'un point de physique par jour.

5.5

Une partie du corps en INCAPACITE peut être soignée et redevenir "normale" quand le total des points de l'I.P redescend en dessous de 90%.

5.6

Le régénérant est une médecine très puissante qui, comme son nom l'indique, régénère les cellules endommagées ou détruites. L'amputation, et la destruction des nerfs ne peuvent pas être soignées par une injection de régénérant. Elle ne rappelle pas à la vie mais permet par contre de faire sortir du coma immédiatement après injection.

Le régénérant est injecté par piqure ; il peut aussi être mortel.

Le pourcentage de survie de base est de 40%, plus 3% par point de constitution : un personnage ayant une constitution de 10 aura 70% de survie à l'injection d'une dose.

Ce pourcentage peut baisser si l'on injecte au patient plus d'une dose de régénérant par jour. Dans ce cas, chaque dose supplémentaire ôte 10% à la résistance initiale.

Contre une hémorragie, le régénérant agit aussi de façon significative. Il stoppe une hémorragie faisant moins de 10 points par round, et, réduit les autres de 10 points avec les conséquences que cela entraîne.

C. COMPETENCE DE COMBAT

1. COMBAT A MAINS NUES : 2F + H

Plusieurs possibilités s'offrent au personnage qui a choisi cette faculté :

- Attaque : 100% du pourcentage, mains avec un F.A de 2.
- Esquive : 50% du pourcentage
- Désarmer : 30% du pourcentage
- Maîtriser l'adversaire : 20% du pourcentage
- Assommer : 10% du pourcentage

2. ARMES BLANCHES : F + H + R

Possibilité de manier toutes les armes blanches de contact.

- Attaque : 100% du pourcentage
- Parade : 50% du pourcentage
- Viser une zone : 20% du pourcentage.
- Désarmer : 20% du pourcentage (dans ce cas, pas de possibilités de faire des dommages).
- Botte : 10% du pourcentage (en cas de réussite, l'adversaire ne peut parer).
- Combinaisons :

Attaque + viser : en cas d'échec du viser et de

réussite de l'attaque, procédure normale.
Attaque + botte : voir ci-dessus.

3. ARMES A FEU : H + 2S

Utilisation de toutes les armes à feu portables, modification du pourcentage initial suivant la liste des modificateurs.

MODIFICATEURS

- Viser : +15%
- Cible immobile : +5%
- Cible marchant : -5%
- Cible courant, bondissant, etc ... : -10%
- Tireur courant : -10%
- Cible courant en zig zag : -15%
- Tireur courant en zig zag : -15%
- Vitesse : -1% par km/h (pour les véhicules)
- Cible cachée 1/4 : -10%
- Cible cachée 1/2 : -20%
- Cible cachée 3/4 : -50%
- Cible à moins de 10 m : +5%
- Cible à moins de 5 m : +15%
- Cible à moins de 3 m : +25%
- Cible à bout portant : +50%
- Cible de moins de 1m : -5%
- Cible de moins de 50 cm de diamètre : -10%
- Cible de moins de 20 cm de diamètre : -30%
- Cible de moins de 5 cm de diamètre : -50%
- Rafale sur plusieurs cibles : -5% pour le changement de cible
- Cible de plus de 2m de haut : +5%

4. LANCER : F + H + S

Possibilité de lancer toutes les armes blanches de jet, nécessitant une certaine précision (pour une grenade, un jet "sous" l'habileté suffit).

5. MISSILES : 2H + S

Possibilité d'utiliser toutes les armes blanches lançant des projectiles.
ex : arc

A noter : pour ces deux dernières facultés, on peut utiliser les modificateurs d'ARMES A FEU.

6. ARTILLERIE : 2S + H

Utilisation d'armes lourdes non transportables manuellement.

III. LE COMBAT

1) SYSTEME GENERAL

Le combat se déroule en plusieurs phases :

- **L'INITIATIVE** : en principe, le personnage avec le plus haut réflexe démarre les hostilités.

- **LA DETERMINATION DU TOUCHER / PARADE** : L'attaquant doit réussir son jet d'attaque, et le défenseur a la possibilité d'effectuer un jet de parade ou d'esquive.

- **LA LOCALISATION** : Si l'attaque est portée avec succès et que la parade a échoué, l'attaquant détermine par un jet de dé la zone de l'adversaire touchée. Il en déduit dès lors les dégâts.

Le système général est destiné à donner une idée de la chronologie du combat. Toutes les règles et cas particuliers vont être à présent détaillés.

2) LE ROLE DE LA LOCALISATION

Pour savoir où il a touché, un personnage lance un dé à 20 faces, le chiffre indique la zone touchée.

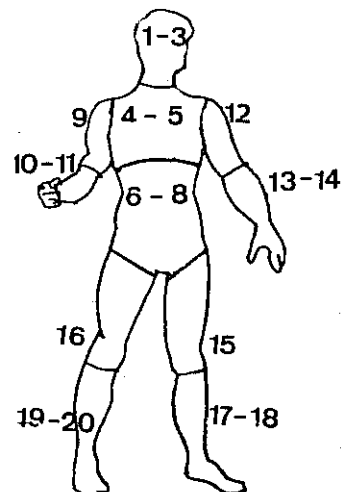
La partie du corps concernée (en fait touchée par l'attaque) joue un rôle primordial, c'est pourquoi je vous invite à consulter le schéma suivant, correspondant à la décomposition des différentes zones.

Il existe 4 types de zones ayant chacune un chiffre d'impact (C.I) différent :
le rôle du C.I sera expliqué plus en avant

Zones critiques : 1-3 C.I 6
Zones dangereuses : 4-8 C.I 5
Zones médianes : 15-16 C.I 4
Zones faibles : 9-14 et 17-20 C.I 3

Une fois la localisation faite, le perso le multipliera par le C.I de la zone touchée et le facteur de son arme (Fa) modifié par la TABLE ALEATOIRE,

Les F.A des différentes armes sont donnés dans la seconde partie des règles.



3) LES BLESSURES

Le chiffre ainsi obtenu suivant la formule (F.A x C.I) est appelé Chiffre de Blessure (C.B). On retirera au C.B la protection que le personnage a (c.f) et le chiffre de résistance.

PHYSIQUE	Résistance
de 10 à 60	0
de 61 à 110	1
de 111 à 160	2
de 161 à 210	3

+ 1 par chaque tranche de 50 points de physique supplémentaire.

En cas de blessure par arme blanche ou à main nue (Coup de poing, de pied, de tête...), on ajoutera au C.B le bonus de force de l'attaquant, donné ci-dessous :

FORCE	Bonus
de 1 à 6	0
de 7 à 12	2
de 13 à 18	4
de 19 à 24	6
de 25 à 30	8
de 31 à 40	10

Important : le C.B est à retirer aux points de l'I.P de la zone, mais aussi au total de physique.

4) AGGRAVATION DE LA BLESSURE

Pour chaque attaque portée, le personnage doit faire un jet d'ID10 afin de connaître l'aggravation de la blessure. Il ajoutera le résultat au F.A de son arme

TABLE ALEATOIRE (résultat déterminé en jetant un dé à 10 faces)

1. Soustraire 1 au F.A de l'arme.
2. Aucune modification.
3. Idem.
4. Idem.
5. Ajouter 1 au F.A de l'arme.
6. Ajouter 1 au F.A de l'arme.
7. Ajouter 2 au F.A de l'arme.
8. Ajouter 3 au F.A de l'arme.
9. Ajouter 4 au F.A de l'arme.
10. Ajouter 5 au F.A de l'arme.

5) REGLE AVANCEE : LA NOTION DE SEUIL

cette règle rend les combats plus réalistes en introduisant un facteur qui permet de suivre les conséquences de perte de points d'I.P :

Le pourcentage indique le nombre de points d'I.P perdu par rapport à l'origine :

-Zones 1-8 :

- 75% = Coma léger (Evanoui 1 à 3 heures)
- 100% = Coma profond (2 à 4 jours)
- 125% = Mort (infini)

-Zones 9-20 :

- 75% = Incapacité
- 100% = Paralyse
- 125% = Amputation + coma léger (c.f)

Si vous préférez ne pas tenir compte des seuils,

considérez qu'un membre est hors d'usage quand son I.P est dépassé.

DANS TOUS LES CAS, ADDITIONNEZ TOUTES LES BLESSURES QU'UN PERSONNAGE POURRAIT RECEVOIR. UNE FOIS SON TOTAL DE PHYSIQUE DEPASSE, IL EST OBLIGATOIREMENT MORT.

6) EXEMPLE DE COMBAT

FOXY, un aventurier humain, se trouve face à un mercenaire chargé de le tuer. Etant donné ses bons réflexes (15), il ouvre le feu le premier avec un pistolet laser. Son pourcentage initial de tir est de 59%, modifié par la distance (courte) qui apporte 10% supplémentaires, soit 69%. Le joueur lance deux dés à 10 faces, il obtient 5 et 3 (ce qui donne 53). 53 étant inférieur à 69, il touche GOLBURD (le mercenaire). Pour savoir quelle zone il atteint, il jette un dé à 20 faces, 11, en plein dans la tête, table d'aggravation de la blessure : 7, le FA initial du Laser: 6 est augmenté de 2, et passe à 8, la tête à un C.I de 6, $6 \times 8 = 48$, GOLBURD a, au seuil 125%, un Indice Physique de 41 à la tête, autant dire qu'il a avalé son extrait de naissance.

IV. TEMPS ET ROUND

Une séquence de jeu est d'UNE MINUTE, cette séquence est elle même divisée en ROUNDS, 5 au total, de 12 secondes chacun.

On peut aussi, pour faciliter les choses, appeler la "séquence de jeu" TOUR.

Dans les combats la division du round en phases est nécessaire : un round est égal à trois phases (une phase = 4 secondes).

Chaque arme décrite dans la seconde partie des règles a une fréquence de tir exprimée en phases. Cependant, au lieu de tirer, un personnage a la possibilité d'effectuer certaines actions, elles aussi mesurées en phases :

- Viser : une phase
- Esquive (plonger à terre, se cacher derrière un obstacle) : 1 phase
- Course : 1 phase/15 mètres
- Marche : 1 phase/5 mètres
- Sprint : 1 phase/30 mètres
- Escalade : 1 phase/2 mètres
- Sauter un obstacle : 1 phase

V. ET MAINTENANT ?

Ces règles de bases ne sont pas suffisantes pour jouer à Whog Shrog. Il faut maintenant vous reporter à la deuxième partie des règles pour compléter votre personnage. Il est conseillé de lire toutes les règles spécifiques de la civilisation avant de commencer à créer votre personnage.

SECONDE PARTIE : LE SYSTEME COMPLET

Dans Whog Shrog, les personnages sont invités à prendre âme dans le corps d'un Whog Shrog, seigneur de guerre de Talkêrus, le Boucher de l'Univers. Il est bien sûr possible d'incarner d'autres races en utilisant le système général de la première partie et en se reportant au chapitre "Créatures".

I. CREATION D'UN WHOG SHROG

1) LES CARACTERISTIQUES

Le Maître du jeu peut autoriser deux systèmes pour définir les scores des caractéristiques des Whog Shrogs. La première, dite du "Jet de Dé", est exposée dans la première partie et consiste, comme son nom l'indique, à jeter les dés pour définir les scores. La seconde donne la liberté au joueur de répartir 80 points dans les sept caractéristiques proposées (La témérité n'étant pas applicable pour les Whog Shrogs). Ceci permet aux joueurs de créer leurs aventuriers à leur convenance en respectant leurs affinités. L'entraînement hors du commun des Whog Shrog se traduit, en terme de jeu, en DOUBLANT leur score de Force initial et en ajoutant 5 à leur score de Constitution.

2) LES COMPETENCES

Lorsque le joueur prend son personnage en main, ce dernier est supposé avoir déjà guerroyé ; il est donc expérimenté. Aussi le joueur répartit-il 600% dans les compétences suivantes (s'il veut tenir compte des Pourcentages de base, il ne répartit que 75%) :

Médecine	Conduire
Electronique	Mécanique
Ordinateur	Survie
Armes blanches	Combat à mains nues
Armes à feu	Artillerie
Projectiles	Missiles
Intimidation	Commando

3) LES COMPETENCES PROPRES AUX WHOG SHROGS

INTIMIDATION : 2A + F

Le nom des Whog Shrogs fait trembler de peur le plus brave des soldats et la vue de l'un d'entre-eux saurait faire tomber en pamoison le plus glorieux des guerriers. De ce fait, et grâce à cette

compétence, les serveurs du Boucher de l'Univers peuvent se faire obéir par les personnes qui croisent leur chemin. Ils peuvent intimer l'ordre de se rendre, de fuir, de quérir quelqu'un ou quelque chose etc... Le score de cette compétence est diminué du score de Témérité de l'interpelé. La témérité peut-être multipliée par un facteur dépendant du degré d'inimitié envers le Boucher de l'Univers (au Maître du Jeu de le définir).

COMMANDO : H + R

Cette compétence regroupe une série de techniques indispensables à un Whog Shrog pour qu'il soit pleinement efficient. En l'utilisant, un Whog Shrog est capable de grimper rapidement une paroi abrupte, de se camoufler habilement et de tomber de 50 cm / par Point de Constitution sans prendre de dégâts, tout en ne dépensant qu'une seule phase d'action.

II. EQUIPEMENTS D'UN WHOG SHROG

Les Whog Shrogs reçoivent au début de leur carrière un équipement type qu'il est très difficile de changer vu la carence technologique omniprésente.

SCIE CIRCULAIRE

FA : 10

TYPE : ARME BLANCHE

ATT / PHASE : 1

Les Whog Shrogs possèdent une scie circulaire fixée à chacun de leurs poignets. La commande de cette arme se trouve dans la paume. Ces scies circulaires sont redoutables au corps à corps puisqu'elles permettent une attaque par poing.

FUSEUR DE POING

FA : 12

TYPE : ARME A FEU

ATT / PHASE : 4

Fixé sous l'avant bras droit, le fuseur de poing est l'arme la plus puissante que possède un Whog Shrog. le système intégré à l'équipement permet un encombrement minimum et une efficacité maximum.

GRENADE ATOMIQUE

FA : NON APPLICABLE

TYPE : PROJECTILE

ATT / PHASE : 1

L'explosion d'une grenade atomique détruit tout dans un rayon de 3 km de diamètre. Le système de retardement de ladite grenade est de 10 minutes maximum, réglable à volonté dans une échelle de 0 à 10 minutes.

FILET MAGNETIQUE

Placé sous l'avant-bras gauche, le filet magnétique a de nombreuses utilisations. Le principe du filet magnétique est d'attirer le métal ferreux. Un Whog Shrog peut le lancer contre un adversaire en armure de combat. Celui-ci sera enserré dans les mailles du filet et il lui faudra exercer une force d'au moins 60 pour se libérer.

LANCE-FILIN

Le lance-filin se présente sous la forme d'un tube de 50 cm de long et de 8 cm de diamètre. L'extrémité du filin est pourvue d'un grappin magnétique qui se fixe sur n'importe quelle surface ou aspérité. Le filin est d'une longueur de 25m et le lance-filin dispose d'un moteur capable de soulever un poids de 200Kg à une vitesse de 3m par phase.

ELECTRO-CESTE

FA : 8

TYPE : ENERGETIQUE

ATT : 2

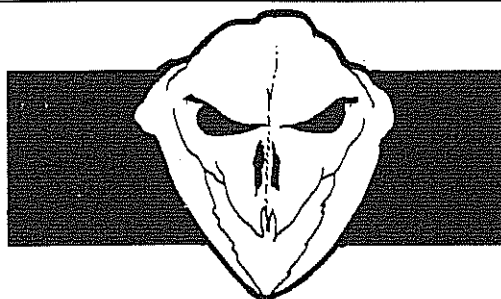
L'électro-ceste se présente sous la forme d'un gant garni de pointes pouvant envoyer une décharge électrique au contact. Un être vivant touché par cette arme est projeté en arrière à une distance équivalente à 300 cm moins son poids en Kg. Si un individu reste au contact de l'électro-ceste et ne peut s'y soustraire (prisonnier d'un filet magnétique par exemple), il meurt grillé par les volts.

ARMURE

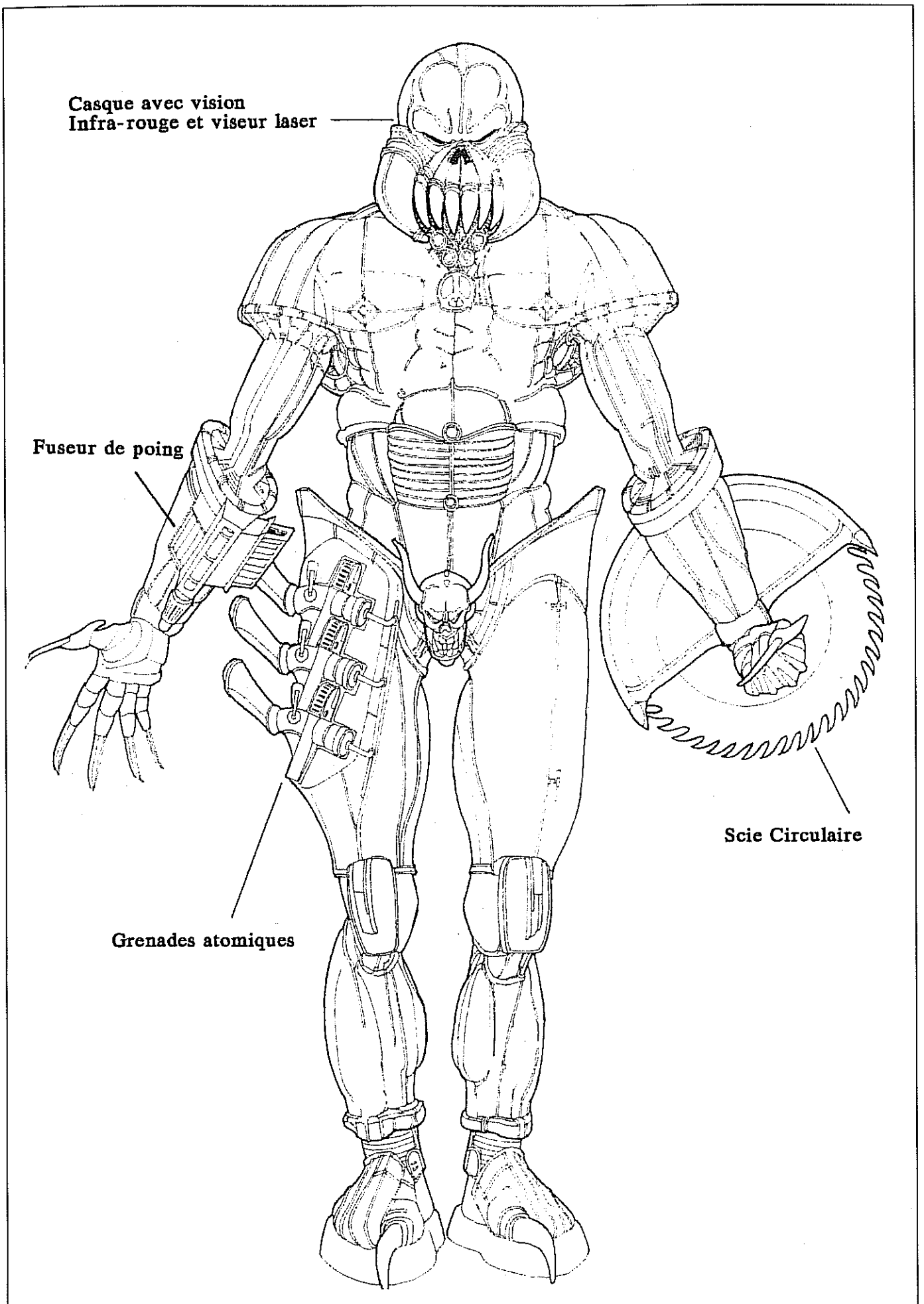
L'armure noire des Whog Shrog est réalisée sur mesures aux proportions exactes du guerrier, afin qu'elle forme autour de lui une seconde peau, souple et résistante. Calquée sur les squelettes des insectes géants de Fross 421, l'armure offre une étonnante marge de manoeuvre qui la rend bien supérieure aux autres armures de bataille. Outre une protection de 40 points, elle possède un casque qui contient des lentilles IR et un viseur Laser.

ATMOSPHERE

Nefreken, Chrud Whog Shrog, était le dernier de son escouade, l'escouade Bersecker. Les carcasses sans vie de ses six coéquipiers, balayés par les canons à photons vicieusement dissimulés dans les parois, devaient encore exhiler un léger fumet, là-bas, à l'entrée de la base. Quelle erreur indigne d'un Whog Shrog ! pensa-t-il, méprisant déjà ses anciens compagnons de combat. A présent, le Chrud Nefreken avançait avec prudence, seul dans ces coursives métalliques plongées dans l'obscurité, au coeur de la citadelle de ce rebelle qui avait osé défier le Boucher. Au travers de la visière infra-rouge de son casque, il scrutait les ténèbres à l'affut d'un danger potentiel. En fait, il préférait être seul pour cette offensive... Il localisa rapidement un groupe d'une vingtaine d'éléments évoluant à une trentaine de mètres, suivant un chemin les menant à lui. Le Chrud éjecta son filin vers la voute. Celui-ci s'agrippa à la rambarde d'une passerelle située à, autant que Nefreken puisse l'évaluer, cinq mètres au-dessus de sa tête. Le bruit sourd et incessant qui régnait dans les galeries, tel le râle obscène d'une monstrueuse créature issue de la fange, engourdissait



les oreilles et ne permit pas à la patrouille d'entendre le léger choc produit par cette opération. Le moteur silencieux de l'armure entraîna le Whog Shrog jusqu'à son perchoir où il se posta, tel un fauve guettant sa proie. La patrouille avançait en deux colonnes. Les hommes balayaient les alentours de leurs ProjoPortatifs tandis que leurs doigts étreignaient la gachette de leurs armes, des Magma-Fuz. C'est alors qu'ils se présentaient sous lui que Nefreken déclencha son fusil, déchiquetant les quatre premiers soldats. Leurs cadavres éventrés n'avaient pas encore touché le sol que le Whog Shrog s'élançait dans le vide à la rencontre de la patrouille. Son filet magnétique fila de son bras gauche pour se coller à trois autres gardes qui s'empêtrèrent dans les mailles d'acier. La confusion était totale. Certains cédèrent à la panique, ouvrant le feu dans tous les sens. Lorsqu'ils virent le Chrud Whog Shrog, celui-ci était déjà sur eux, les scies circulaires mugissantes. Il s'abattit ainsi lourdement sur le groupe, entraînant trois hommes dans sa chute. Les neufs soldats valides sortirent leurs Pisto-Lasers (l'ennemi était trop proche, ils ne pouvaient utiliser leurs Magma-Fuz sans risque de s'entre-tuer). Le résultat de cet atterrissage fut la mort de trois nouveaux hommes, les scies ayant fendu le crâne de deux d'entre-eux alors que les grappins des bottes en déchiraient mortellement un autre. Le Whog Shrog se releva prestement du magma de chair et de tripes et, tout maculé de sang, déclencha en un éclair son fusil qui carbonisa quatre nouveaux corps. Les cinq survivants, paniqués et aveuglés, laserisaient au hasard. Le Chrud était sur eux, frappant sauvagement de toute la puissance de ses muscles. Il agissait comme si le groupe des cinq hommes n'était qu'un seul et même ennemi, tranchant une tête, coupant un bras, déchirant un abdomen. Les deux soldats les plus rapides se rejetèrent en arrière. Les trois autres étaient déjà de la bouillie lorsqu'ils finirent par atteindre ce démon bardé de métal. Le plastron du Chrud renvoya un tir alors qu'il sentit une cruelle morsure lui étreindre le bras. Mais, au lieu de le sonner, la douleur fit monter sa rage et il balaya ses deux adversaires sans autres dommages. Les Projo-Portatifs tombés au sol créaient un éclairage diffus qui mettaient en valeur un charnier gluant. Ça et là brillaient les restes d'un Magma-Fuz ou d'une armure. Les trois gardes prisonniers entendirent la démarche lourde et pesante du Whog Shrog s'approcher d'eux. Ils poussèrent un gargouilli pateux lorsque celui-ci posa son Electro-Ceste sur le filet, libérant les milliers de volts qui allaient brûler leurs carcasses tremblotantes.



III. PROTECTIONS ET EQUIPEMENTS

1) LES ARMURES

HYPER-COMBI

PROTECTION :

ARMES ENERGETIQUES : 4Pts

PROJECTILES ET ARMES BLANCHES : 8Pts

Combinaison souple qui constitue le plus simple moyen de protection, elle est portée sous les vêtements et est indécélable si on ne porte pas les gants. De nombreuses forces de police et de sécurité l'utilisent.

ARMURE D'ASSAUT

PROTECTION :

PROJECTILES ET ARMES BLANCHES : 20Pts

Elle est composée de plaques de métal (Rozsirium 434) qui ont pour effet de renvoyer les rayons lasers et d'absorber la moitié des dégâts des autres armes énergétiques.

ARMURE DE BATAILLE

PROTECTION :

RESISTANCE GLOBALE DE 30Pts

C'est le type de protection le plus évolué de l'univers. Elle comprend une combinaison qui permet de survivre dans le vide spatial ainsi que face à des températures minimales et maximales phénoménales. Elle absorbe, de surcroît, une bonne dose de radiations. Sur cette combinaison sont adaptés un exo-squelette (Force X 1,5) et des plaques de protection qui offrent une résistance globale de 30Pts. Le casque de bataille possède une visière amplificatrice de lumière (on voit comme en plein jour même s'il n'y a pas trace de lumière) et une visière IR qui permet de détecter les InfraRouges. Un communicateur permettant au combattant de rester en contact avec ses compagnons y est aussi incorporé.

2) LES CHAMPS DE FORCE

Les Genpacks@ peuvent projeter trois types différents de champs de force. Leur taille détermine la puissance du champ. Le Genpack@ est un générateur et toutes les opérations du combattant l'utilisant pompent de sa puissance. Ainsi, l'énergie doit être répartie selon les divers besoins. Si une armure et un champ de force forment à eux deux la protection du guerrier, il faut modifier les dommages en tenant compte des deux protections. Chacun des champs suivants ne peut être utilisé que seul bien que l'on puisse changer la nature du champ de force d'une phase sur l'autre.

CHAMP CINETIQUE

Ralentissant le mouvement des molécules, il est très performant contre les projectiles (Balles, aiguilles, dards...) et les armes calorifères (Lance-flammes, Thermo-Fuzz...) mais n'a aucun effet contre les armes énergétiques (Laser, Magma, Photons).

1Pt d'énergie utilisé absorbe 5Pts de dommage.

CHAMP DE DIFFUSION

Ce champ distord les ondes lumineuses et amoindrit les effets des radiations et de la lumière. Il n'a aucun effet contre les projectiles et armes énergétiques autres que laser.

4Pts d'énergie utilisés absorbent un FA d'une arme laser.

CHAMP MAGNETIQUE

Il détruit les rayons porteurs des armes énergétiques et n'a aucun effet sur les projectiles et les armes blanches, ainsi que sur les lasers et les radiations.

1Pt d'énergie utilise absorbe 5pt de dommage.

3) EQUIPEMENT DE COMBAT

ANTIDEC

Cet appareil sophistiqué se présente sous la forme d'un cube métallique s'adaptant sur le torse. Ses différentes fonctions ayant pour but de contrer les détecteurs électroniques sont :

- Absorbant de chaleur (contre les IR)
- Dislocateur de rayons lumineux (pour être invisible de nuit)
- Modificateur de spectre (permet de se fondre dans les couleurs environnantes comme un caméléon)
- Supprimeur de bruit

Chaque point utilise réduit de 10% les chances de succès des détecteurs durant un round.

SENSEUR

Il se présente sous la même forme que l'Antidec et est relié au casque à visière électronique. Il détecte la chaleur, les radiations émises par les champs de force, les sources radio et le moindre bruit. Puis, il les analyse et traduit ces informations captées qui viennent s'inscrire directement sur les "fenêtres" de la visière.

1 Pt utilisé permet de balayer un rayon de 15 m, avec un maximum de 125 m.

SCANFLASH

Cet appareil qui s'adapte sur n'importe quel vêtement se compose d'un oeil électronique relié par un câble à une plaque translucide (Flash). Lorsque le scanner détecte une grenade ou le tir d'un AG-PHOTON, il déclenche un flash de protection qui annule les dégâts de ces armes.

Une utilisation coûte 1 Pt d'énergie.

4) AUTRES EQUIPEMENTS

CEINTURE GRAVITIQUE

La ceinture gravitique est en fait une ceinture anti-gravitique. Elle permet de faire des sauts jusqu'à 20 mètres par point d'énergie utilisé (Donc 3 Pts = 60 m). Il faut cependant utiliser un point d'énergie supplémentaire par tranche de 5 kg de chargement transporté par l'utilisateur.

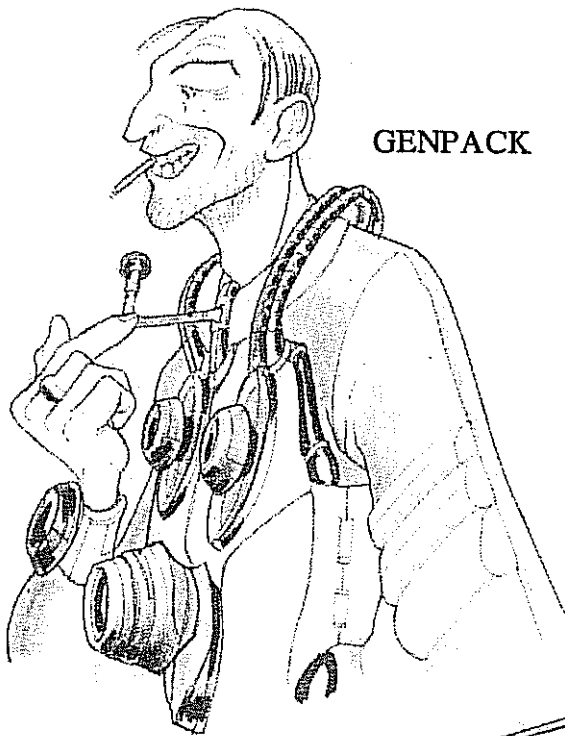
GENPACK@

Le Genpack@ est le surgénérateur indispensable et universel qui permet de fournir l'énergie aux divers équipements cités plus haut. La plupart des Genpacks@ peuvent en outre générer les champs de force, eux aussi décrits dans le premier chapitre. Un Genpack@ possède une autonomie de 25 Pts d'énergie. Il se recharge seul à la cadence de 2 Pts par heure. 1 Pt d'énergie de Genpack@ peut recharger 5 Pts d'autonomie d'une arme énergétique.

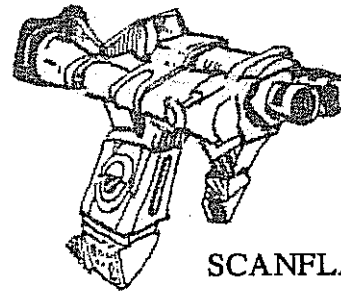
MEDIKIT

Un medikit est une trousse de soin très évoluée. A côté des bandages, cicatrisants et désinfectants, il contient un ordinateur très perfectionné qui per-

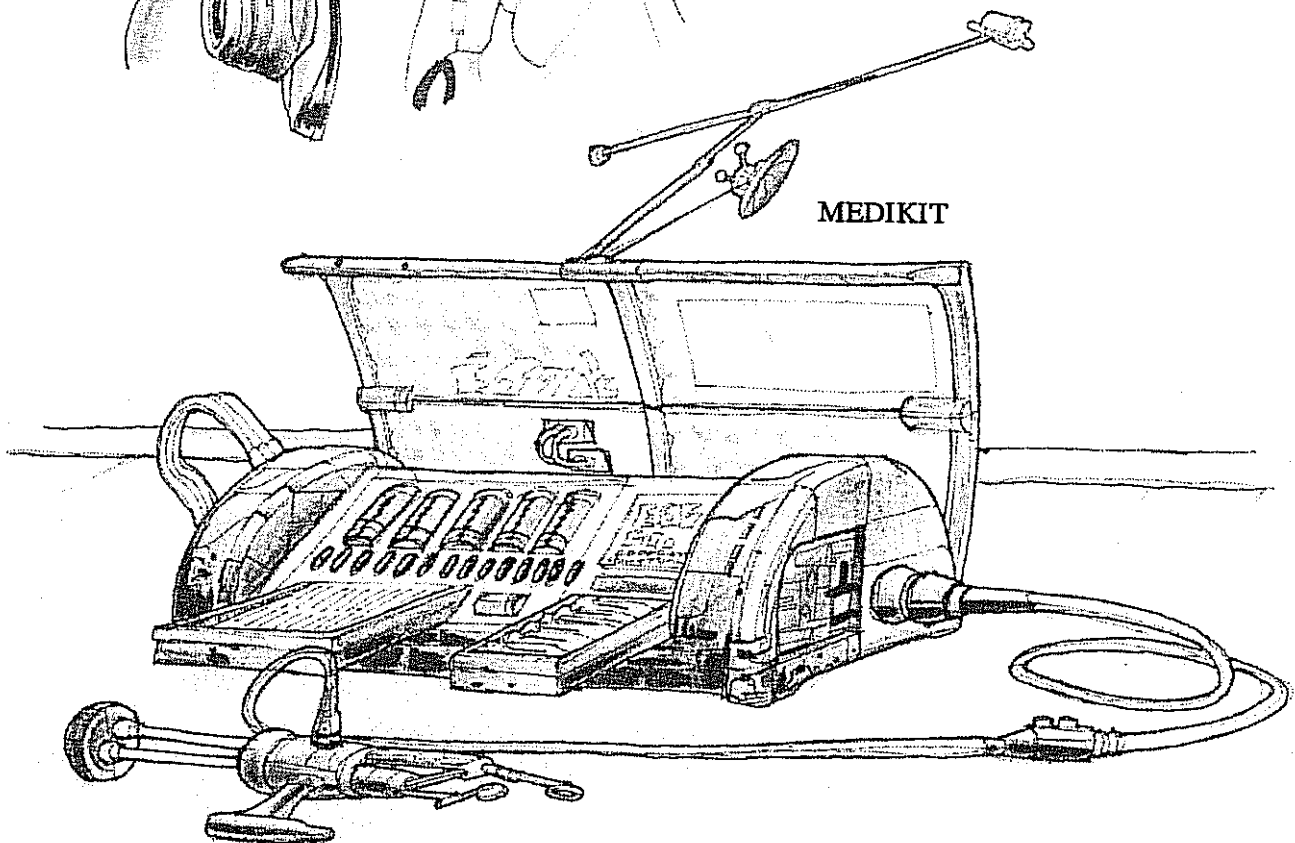
met de réaliser des Diagnostics grâce à ses senseurs spécialisés, de faire les mélanges de médicaments et de les injecter. Le medecin ainsi équipé d'un Médikit peut soigner 1D10 CB par round. Le pourcentage de succès est le score de la compétence médecine du soignant augmenté de 10 %. Une personne n'ayant aucune connaissance en médecine sera incapable d'utiliser d'un Médikit (Impossibilité de comprendre les données...). Si quelques uns des Médikits possèdent des programmes aptes à guérir plusieurs races, la plupart d'entre-eux ne sont utilisables que pour une seule d'entre-elles. Ainsi on ne peut soigner un humain avec un Médikit Sniffsniffien. Et inversement bien sûr. Fallait le dire. Voilà.



GENPACK



SCANFLASH



MEDIKIT

IV. ARMEMENT

Il existe de nombreuses armes, de différents types, mais toutes construites dans un même but : la mort. La liste ci-dessous explique les armes spécifiques à "Whog Shrog", et non toutes celles que vous trouverez dans le "Tableau des Armes" et qui s'expliquent d'elles-mêmes.

Note : Le chiffre d'autonomie d'une arme représente le nombre de coups que celle-ci peut tirer. Pour les Lasers et armes énergétiques, c'est donc l'énergie propre dont dispose l'arme et pour les autres le nombre de projectiles contenu dans le magasin.

LE MAGMA-FUZ

FA : 15

TYPE : ENERGETIQUE

TIR / PHASE : 1

AUTONOMIE : 125

D'une grande puissance de feu et d'une assez bonne précision, le Magma-Fuz est l'arme lourde du fantassin. Deux de ses caractéristiques sont à noter :

- Son haut degré de technologie ne lui permet pas d'être facilement réparé (pièces de rechange rares) sur la majeure partie des planètes.

- Il est fortement déconseillé de l'utiliser sur une cible à moins de 5 m (radiations dues à l'impact qui peuvent créer des dommages au tireur).

PLASMA-FUZ

FA : 01-25

TYPE : ENERGETIQUE

TIR/PHASE : Si FA de 1 à 10 : 2

Si FA de 11 à 15 : 1

AUTONOMIE : 100

Plus pratique, mais plus rare, que le Magma-Fuz, cette arme a pratiquement les mêmes caractéristiques que son concurrent direct, exception faite du régulateur de flux énergétique qui permet de faire alterner le FA de 1 à 25. Le coût en autonomie s'élève au chiffre de FA. On ne peut, par exemple, que tirer 4 fois de suite avec un FA de 25 avant de recharger ($4 \times 25 = 100$).

LASER-COBALT

FA : 9

TYPE : LASER

TIR / PHASE : 3

AUTONOMIE : 25

C'est une arme de poing qui projette un rayon laser bleuté. Très pratique et très répandue, elle est aisée à Démontre/Remonter et, avec un peu de savoir-faire, on peut utiliser des pièces d'autres armes pour la réparer.

NEURO-FOUET

FA : 1-12

TYPE : ENERGETIQUE

ATT : 2

C'est l'arme de tous les gardiens, matons de la galaxie. Il peut infliger des dégâts qui s'effacent au

bout de 1 à 4 mn ou tuer. Ceci grâce au régulateur d'intensité allant de 1 à 12 FA.

AG-PHOTONS

FA : MORTEL

TYPE : RADIATION

TIR / PHASE : 1

AUTONOMIE : 12

Très peu répandue dans les armées, arme coûteuse et de très faible autonomie, l'AG-Photons est un fusil lourd particulièrement destructeur. Il projette en effet un flot de particules qui détruisent toute vie dans un rayon de 2m autour de l'impact.

PACIFICATEUR

FA : 9

TYPE : LASER

TIR / PHASE : 3

AUTONOMIE : 35

Maniable, escamotable facilement, c'est le compagnon idéal de tous les malfrats de bien des systèmes.

DELICE TL 34

FA : SP (FA 4 POUR PERCER L'ARMURE)

TYPE : PROJECTILES

TIR / PHASE : 2

AUTONOMIE : 6

Le Delice TL 34 (produit par la même firme que le Pacificateur) est un lance-aiguilles gorgées de poison (voir type de poison). Les prêtres de l'ordre du Temple en possèdent tous sous les manches de leur aube.

MANIACK

FA : 10

TYPE : LASER

TIR / PHASE : 3

AUTONOMIE : 35

Souvent utilisée par la police, cette arme de poing possède un viseur laser qui augmente sa précision de 25% et permet de localiser plus aisément.

LIBERATOR

FA : 6

TYPE : ENERGETIQUE (PROPULSION)/PROJECTILES (IMPACT)

TIR / PHASE : 5

AUTONOMIE : 30

C'est le fusil d'assaut le plus vendu de l'univers. Solide, voire grossier, il a la réputation de ne jamais mal-fonctionner, ni même de se casser. Il projette des billes d'acier guidées par un faisceau laser Akaz-Velocity. Les Cheers l'aiment particulièrement et savent sculpter sa crosse avec un art certain.

SCALA TL 34

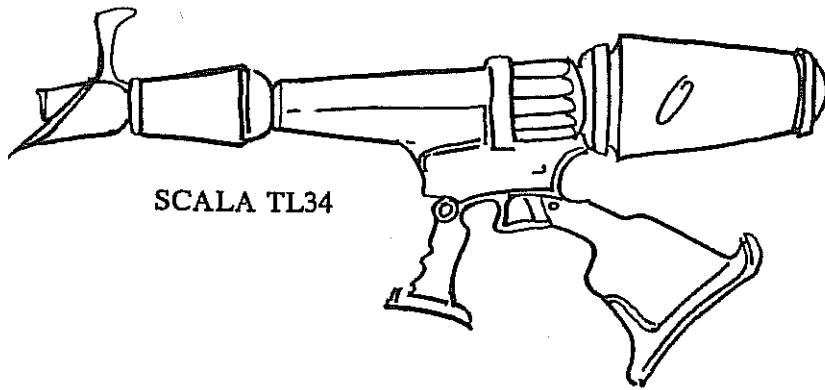
FA : 8

TYPE : ENERGETIQUE

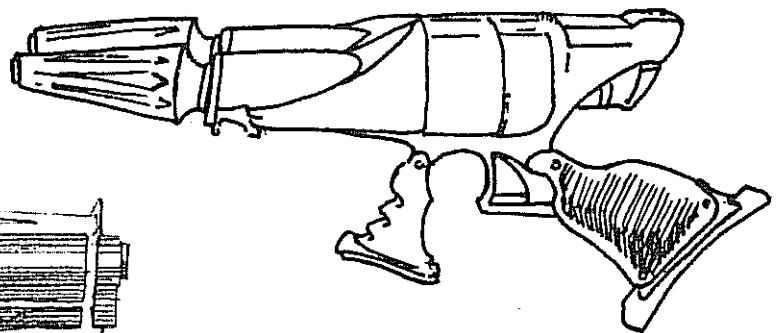
TIR / PHASE : 2

AUTONOMIE : 24

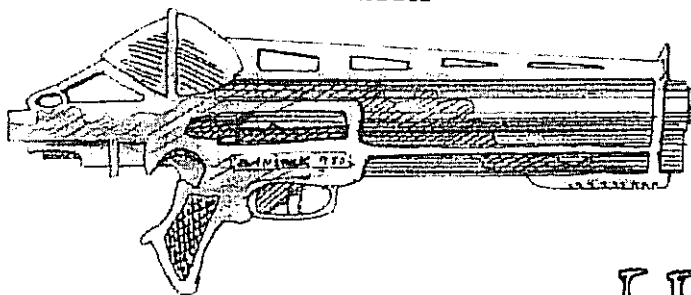
Le Scala est un pistolet sonique qui a l'immense avantage de pouvoir modifier son aire d'effet de 0,50 cm à 3m de rayon autour de l'impact.



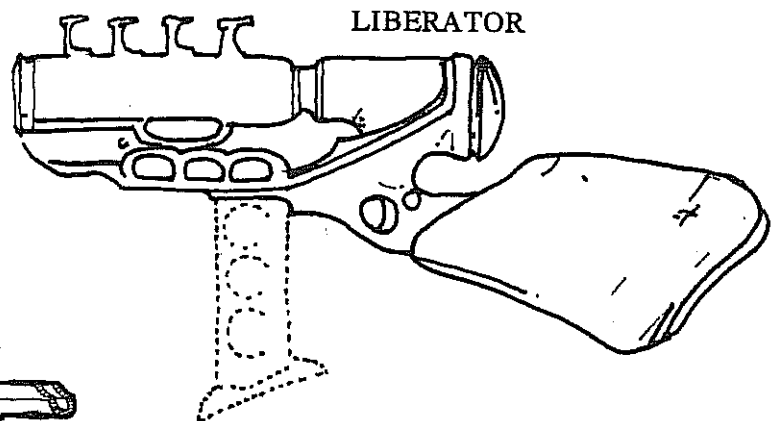
SCALA TL34



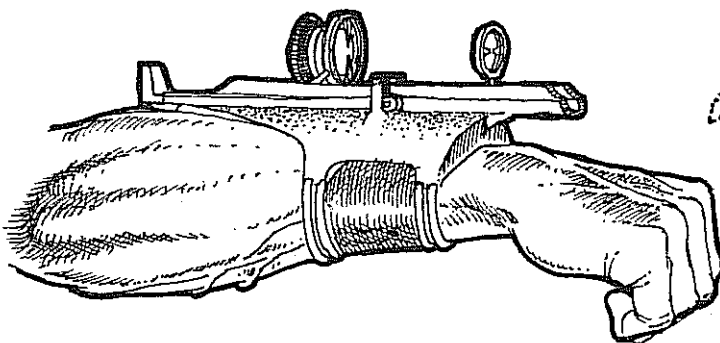
LASER-COBALT



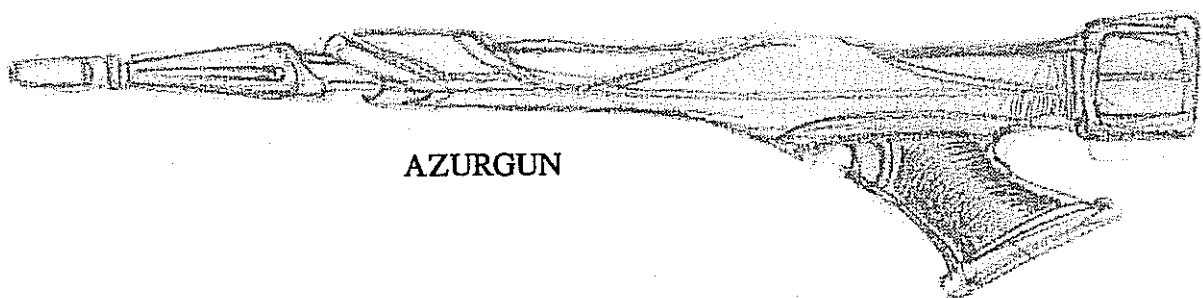
MANIACK



LIBERATOR



DELICE TL34



AZURGUN

ARME	T	FA	AUT	20	60	120	500	1000	Max
Magma-Fuz	1	15	125	-30%	-10%	0%	+10%	+5%	1500
Plasma-Fuz	Var	Var	100	-30%	0%	+5%	0%	-20%	1500
Laser Cobalt	3	9	25	0%	+5%	+10%	0%	-10%	1000
AG-Photon	1	M	12	+10%	0%	-10%	-20%	IM	500
Pacificateur	3	9	35	+10%	+10%	+5%	0%	-20%	800
Delice TL 34	2	SP	6	+20%	+10%	-5%	IM	IM	80
Manoack	3	10	35	+35%	+35%	+20%	+20%	+10%	2000
Liberator	5	6	30	-10%	-05%	0%	+10%	0%	3000
Scala TL 34	2	8	24	0%	0%	0%	IM	IM	100
Fuseur de poing	4	12	Infini	0%	0%	+5%	+10%	+10%	2000
Pistolaser	3	7	10	0%	0%	0%	IM	IM	100
Fusil laser	9	9	50	0%	0%	+5%	+10%	+20%	2000
Grenades	1	12*	1	+5%	-	-	-	-	20 m
Viseur Laser	-	--	-	--	--	+5%	+10%	+15%	--

Le tableau ci-dessus donne les malus/bonus à prendre en compte pour le calcul des chances de toucher du personnage.

T = Nombre de tir/phase

FA = Facteur d'attaques

AUT = Autonomie de l'arme

MAX = distance maximum d'efficacité

VAR = variable, se rapporter au texte

IM = Tir impossible, distance maximale dépassée

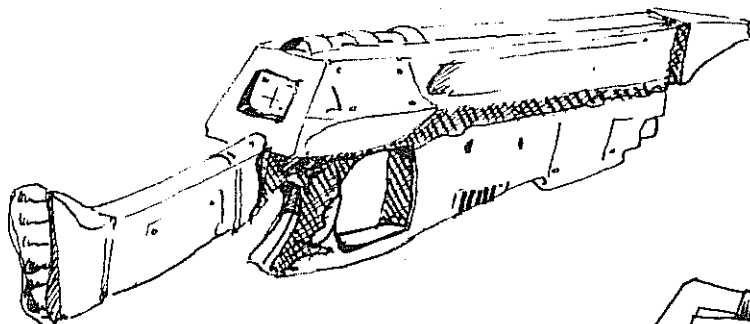
* = Dans 3 mètres de rayons.

EXEMPLE :

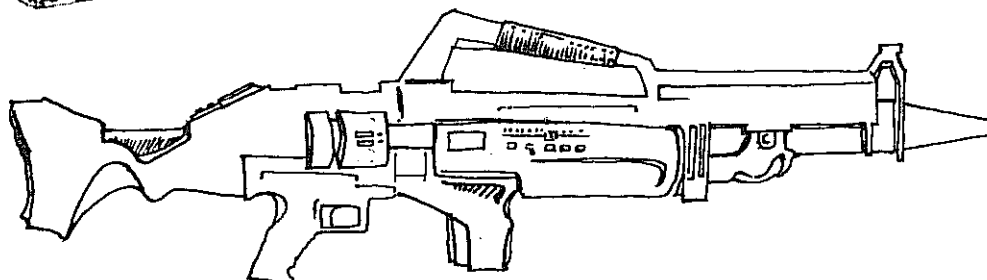
Le Plasma-Fuz peut tirer jusqu'à une distance maximale de 1500 mètres. Si la cible se trouve dans une distance comprise entre 60 et 120 mètres, le tireur bénéficie d'un bonus de 5%.

Armes blanches	ATT	FA	10M	20M	40M	65M	100M
Coutelas	2	3	+5%	0	IM	IM	IM
Poignard	2	6	0	IM	IM	IM	IM
Arbalète	1/6	7	+10%	+5%	0%	0%	Max : 150
Gourdin	3	6	IM	IM	IM	IM	IM
Electroceste	2	8	IM	IM	IM	IM	IM
Neurofouet	2	1-12	0	IM	IM	IM	IM
Scie Circulaire	1	7	IM	IM	IM	IM	IM
Epée Laser	2	10	IM	IM	IM	IM	IM
Antispadon	2	15	IM	IM	IM	IM	IM

AG-PHOTONS



PLASMA-FUZ



LES GRENADES

Les grenades peuvent être lancées jusqu'à une distance de 20 mètres (Un jet sous l'habileté), ou tirées à partir d'un lance-grenades (jusqu'à une distance de 200 mètres). Les grenades peuvent exploser, ou contenir des gaz de combat (Voir poisons).

Si le personnage lançant une grenade rate son jet sous l'habileté, il convient de consulter la table ci-dessous, pour connaître les conséquences de son échec.

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1- 1m devant | 4- 3m à droite |
| 2- 3m devant | 5- 1m à gauche |
| 3- 1m à droite | 6- 3m à gauche. |

LES POISONS / GAZ

1) LA RESISTANCE DE BASE

Le pourcentage de chances de résister aux poisons (et aux maladies) se calcule comme suit :

Résistance de base (R.B) = Physique / 2

La R.B est modifiée suivant les types de poisons, et l'environnement ou la virulence d'un virus (à la discrétion du maître du jeu).

2) LES TYPES DE POISONS/GAZ

Les poisons peuvent se trouver dans des lances aiguilles ou injectés dans la nourriture. Les gaz sont contenus dans des grenades. Certains types se trouvent sous deux formes, poisons liquides ou gazeux.

FATAL (POISON/GAZ)

RB = -25 %

Poison à effet immédiat. Il provoque la mort en quelques secondes.

NEUROPHAGE (POISON)

RB - 20 %

L'effet du poison est immédiat, mais pernicieux. Il détruit petit à petit les centre nerveux de la victime. Toutes les caractéristiques baissent d'un point par minute. L'effet est irrémédiable mais la dégradation peut être stoppée par l'injection d'un antidote. Lorsque toutes les caractéristiques sont à zéro, la victime n'est plus qu'un sordide végétal, et, à moins un, elle est morte.

SEDATIF (POISON/GAZ)

RB : -5 %

Si le personnage réussit sa R.B il ne subit qu'une langueur qui réduit ses réflexes de moitié, par contre s'il échoue, il s'endort. Le sommeil (ou la langueur) dure, en minutes, le chiffre de Constitution ôté de 100 (100 - C = Xmn).

LACRYMOGENE (GAZ)

Le gaz lacrymogène couvre un diamètre de 4 mètres. Les personnages doivent réaliser leur C.B à - 10 %. Si elle réussit, ils ne perdent qu'une phase d'action et peuvent sortir de la zone à la phase suivante. Si elle échoue, ils perdent de 2 à

6 phases d'action avant de pouvoir sortir de la zone d'effet. Il faut réaliser un nouveau jet de C.B à chaque fois que l'on entre dans une nouvelle zone d'effet lacrymogène.

FUMIGENE (GAZ)

Le Fumigène couvre une zone d'effet de 6 mètres de diamètre et se dissipe en 5 minutes. Il empêche toute vision, ce qui permet l'avance à découvert. Certains types de fumigènes brouillent les détecteurs I.R.

V. LES POUVOIRS PSI

1) LES NON-PRETRES

Il existe dans l'univers de nombreuse races possédant des pouvoirs Psi. Pour ce qui est des humains, seuls certains peuvent les utiliser. Car les pouvoirs Psi sont latents chez tous les humains mais ne sont pas toujours révélés. Pour savoir si un personnage peut utiliser ces pouvoirs, il doit réaliser lors de sa création, un jet de 01 sur 1D100. Dès lors son pouvoir de Base (à la naissance) est de 3Co, et il augmente de 1 Pt tous les trois ans. Un Psi découvre une nouvelle faculté mentale par tranche de 15 Pts de pouvoir, qu'il tire dans la table suivante :

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1.Orientation | 11.Voyage spatial |
| 2.Télépathie | 12.Désintégration |
| 3.Illusion d'attaque | 13.Décalcification |
| 4.Detecter le mensonge | 14.Invisibilité |
| 5.Commandement | 15.Génocide |
| 6.Telekinesie | 16.Catalepsie |
| 7.Neuro-choc | 17.Ajustement physio |
| 8.Régénération | 18.Altération |
| 9.Assaut mental | 19.Augmentation |
| 10.téléportation | 20.Transfert mental |
| 21.Attaque énergétique | |

Vous trouverez plus loin l'explication des compétences Psi.

Les non-prêtres peuvent découvrir des facultés qu'ils ne peuvent pas utiliser, car n'ayant pas assez de pouvoir. Les prêtres ne retirent de leur enseignement au Temple que des facultés qu'ils peuvent utiliser. Si lors du tirage ils reçoivent une faculté dépassant leur nombre de points de pouvoir, ils peuvent en choisir une autre.

2) LES PRETRES

L'ordre du temple a développé les pouvoirs Psi chez tous ses membres, et dépasse de loin les autres Psi de l'Univers.

DISCIPLE : Pouvoir maximum de 120. Progression d'1 point tous les 3 ans.

PRETRE : Pouvoir maximum de 160. Progression d'1 point tous les 2 ans

ARCHI-PRETRE : Pouvoir maximum de 415. Progression d'1 point par an.

3) UTILISATION DES PSI

Les chances de réussite d'une faculté mentale sont égales au Pouvoir Mental (moins la Co de la victime dans le cas d'une faculté d'attaque). Si le pouvoir mental peut dépasser 100, en aucun cas le pourcentage d'une faculté ne pourra dépasser les 100%, et échouera avec un jet compris entre 96-00. Une faculté coûte un certain nombre de points de pouvoir à retirer au total, ces points seront détaillés avec chaque faculté. Pour les facultés impliquant une durée, le coût supplémentaire est d'un point par round.

Les points perdus sont récupérés comme suit :

- Marche : 1 point par heure
- Repos : 2 par heure.
- Méditation : 3 par heure.
- Sommeil : 4 par heure.

4) EXPLICATIONS DES FACULTES

1. ORIENTATION (5PP)

Cette faculté permet à un être égaré de trouver le chemin qu'il désire (sur n'importe quelle distance).

2. TELEPATHIE (5 PP)

Communiquer avec une personne consentante par l'intermédiaire de la pensée. La portée est égale au pouvoir multiplié par 10, le tout traduit en kilomètres.

3. ILLUSION D'ATTAQUE (10 PP)

Créer des hallucinations horribles et terribles. L'individu qui en est la cible est évanoui pour 2 à 12 minutes.

4. DETECTER MENSONGE (10 PP)

+ 5 PP par tranche de 10 PP du vis-à-vis.

5. COMMANDEMENT (15 PP)

Si la victime ne peut y résister, elle obéit aux vœux du personnage. L'ordre ne doit pas être suicidaire et doit avoir une répercussion temporelle limitée (3h maximum).

6. TELEKINESIE (15PP)

Cette faculté permet de soulever 1 KG par point de pouvoir et de le déplacer à la vitesse de 1 Km/h pour 2 points de pouvoir.

7. NEURO-CHOC (15PP)

Ce pouvoir offre deux possibilités au choix :

- Assommer 1 à 10 personnes pendant 1 à 3 minutes.
- Etourdir (-50% aux compétences) 10 à 100 personnes pendant 6 à 36 rounds.

8. REGENERATION (20 PP)

Retire 1 point de chiffre de blessure par points de pouvoir dépensé. Cette faculté permet aussi de soigner les nerfs et l'amputation. Elle ne rappelle pas à la vie.

9. ASSAUT MENTAL (20PP)

Ne peut agir que sur une personne possédant des pouvoirs mentaux (C.F).

10. TELEPORTATION (40 PP)

Dans tout endroit connu ou vu sur une planète, 10% (cumulables) de se désintégrer par personne emmenée avec soi.

11. VOYAGE SPATIAL (50 PP)

Même principe que la téléportation, mais au niveau d'un système planétaire.

12. DESINTEGRATION DE LA MATIERE (50 PP)

Désintégration pure et simple d'une cible visible n'excédant pas 2 tonnes.

13. DECALCIFICATION (15 PP)

Permet de tuer de 1 à 6 individus par décalcification de leur squelette.

14. INVISIBILITE (20 PP)

Faculté pouvant être prolongée tant qu'aucune pensée offensive ne traverse l'esprit du Psi.

15. GENOCIDE (150 PP)

Permet de tuer à vue (comme Décalcification) de 20 à 200 personnes en les faisant brûler.

16. CATALEPSIE (5PP)

Prendre toutes les apparences de la mort, peut bien sûr être prolongée.

17. AJUSTEMENT PHYSIO (15 PP)

Permet d'ajuster son métabolisme afin de résister à l'empoisonnement et aux drogues.

18. ALTERATION (30 PP)

Diminution de la personne jusqu'à une taille minimale obéissant au rapport : (Taille en Cm x 10) / Pouvoir = Taille minimale en Cm

19. AUGMENTATION (60 PP)

Effet inverse d'altération avec la formule suivante : Taille en Cm X (Pouvoir / 20) = Taille maximale en Cm. La force et la constitution augmentent dans les mêmes proportions que la taille.

20. TRANSFERT MENTAL (40 PP)

Permet de transférer momentanément son esprit dans toute créature intelligente.

21. ATTAQUE ENERGETIQUE (40 PP)

Eclair d'énergie dont le FA est égal au pouvoir divisé par 10.

VI. LE COMBAT MENTAL

Toute personne ayant des pouvoirs mentaux peut se prémunir d'une attaque ou d'une "Faculté", en dépensant le même nombre de points de pouvoirs que la faculté d'attaque en question. La seule faculté échappant à cette règle est "Assaut mental". Elle seule permet d'engager le

combat mental proprement dit. Dans un combat où deux personnes possédant des facultés mentales se rencontrent, celui qui a le plus haut score commence.

1) RESULTAT DES ATTAQUES

Tableau des Combats Mentaux ci-dessous :

Ce tableau donne les bonus/malus qu'a un personnage lorsqu'il est confronté à un adversaire qui dispose également d'un pouvoir actif. A l'intersection de la colonne Attaquant et de la ligne Défenseur, on trouve un modificateur, qui devra être ajouté au D100 d'attaque :

D100	
0-25	Aucun effet
26-50	Perte d'un point de pouvoir
51-53	Perte de 3 points
54-55	Perte de 5 points
56-61	Perte de 10 points
62-64	Perte de 15 points
65-67	Perte de 20 points
68-70	Perte de 25 points
71-73	Perte de 30 points
77-79	Perte de 35 points
80-82	Perte de 40 points
83-85	Perte de 45 points
86-87	Perte de 50 points.
88-89	Assommé pour 3-12 mn (-55 Pts)
90-93	Coma pour 4 à 16 heures
94-99	Coma pour 4 à 16 heures, altération mentale : Perte définitive de la moitié du pouvoir initial, et d'un point d'intelligence.
100-121	Coma. Perte définitive du pouvoir mental.
122-130	Etat végétal, intelligence réduite à 0
131+	Dissipation des atomes de l'adversaire (mort).

2) STADE DU POUVOIR

0 de pouvoir : Inconscience, plus aucune possibilité de combattre.

- 20 : Perte du pouvoir pendant une semaine.

-30 à -50 : L'adversaire est dominé définitivement par le vainqueur ; Celui-ci pourra se faire obéir par le vaincu sans aucune restriction.

-51 : Mort.

Exemple :

Morcak affronte son ennemi de toujours, Dar-el. Ils disposent respectivement de 200 et de 150 points de pouvoir. Ceci nous donne sur la table le rapport +13/-13. Zendif aura donc un bonus de +13. Il réalise un jet de 86, ce qui donne un résultat de 99 (86+13=99)... Dar-el sombre dans le coma.

3) ATTAQUE GROUPEE

Lorsque plusieurs adversaires se font face, il est possible de grouper les attaques de plusieurs personnes contre un MEME adversaire. Les attaquants additionnent leur pouvoir (en utilisant chacun les points de pouvoir nécessaires pour la faculté assaut) et consultent la table avec le pouvoir ainsi obtenu. Ceci n'est pas valable pour la défense.



TABLEAU DES COMBATS MENTAUX

D/A	10	20	30	40	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300
0	+3	+5	+8	+10	+13	+19	+25	+31	+38	+44	+50	+56	+63	+69	+75
5	+1	+4	+6	+9	+11	+18	+24	+30	+36	+42	+49	+55	+61	+67	+73
10	0	+3	+5	+8	+10	+16	+22	+29	+35	+41	+48	+54	+60	+66	+72
20	-3	0	+3	+5	+8	+14	+20	+26	+32	+39	+45	+51	+58	+64	+70
30	-5	-3	0	+3	+5	+11	+17	+24	+30	+36	+43	+49	+55	+61	+68
40	-8	-5	-3	0	+3	+9	+15	+20	+28	+34	+40	+46	+53	+60	+65
50	-10	-8	-5	-3	0	+6	+13	+18	+25	+31	+38	+44	+50	+56	+63
75	-16	-14	-11	-9	-6	0	+6	+13	+19	+25	+31	+38	+44	+50	+56
100	-23	-20	-18	-15	-13	-6	0	+6	+13	+19	+25	+31	+38	+44	+50
125	-29	-26	-24	-20	-18	-13	-6	0	+6	+13	+19	+25	+31	+38	+44
150	-35	-32	-30	-28	-25	-19	-13	-6	0	+6	+13	+19	+25	+31	+38
175	-41	-39	-36	-34	-31	-25	-19	-13	-6	0	+6	+13	+19	+25	+31
200	-48	-45	-43	-40	-38	-31	-25	-19	-13	-6	0	+6	+13	+19	+25
225	-54	-51	-49	-46	-44	-38	-31	-25	-19	-13	-6	0	+6	+13	+19
250	-60	-58	-55	-53	-50	-44	-38	-31	-25	-19	-13	-6	0	+6	+13
275	-66	-64	-61	-60	-56	-50	-44	-38	-31	-25	-19	-13	-6	0	+6
300	-72	-70	-68	-65	-63	-56	-50	-44	-38	-31	-25	-19	-13	-6	0

TROISIEME PARTIE : REGLES AVANCEES

I. NOUS SOMMES HUMAINS

1) LES POINTS D'HUMANITE (PH)

Les Whog Shrogs ont au début du jeu un PH de 0. Ce qui signifie qu'ils sont encore sous les effets des divers entraînements, qu'ils possèdent des nerfs d'acier et qu'ils peuvent s'apparenter à des machines. Mais, durant les diverses aventures qu'ils vont vivre il est fort probable que le doute s'insinue, et que leurs nerfs se fragilisent.

2) HAUSSE ET BAISSSE DES PH

Les PH augmentent suivant ces cas de figures :

- Par mois hors d'une base WS	+1
- Sauver gratuitement une vie	+1
- Fuir un combat perdu d'avance (Avec ordre de rester)	+2
- Enlever son armure de Whog Shrog en mission	+1
- Tomber dans le coma	+1
- Copuler avec la même femme durant une semaine	+1
- Assister à la naissance de son enfant	+2
- Assister à une naissance	+1
- Recevoir un cadeau	+1
- Epargner un ennemi	+2
- Etre épargné par un ennemi	+1

Les PH baissent suivant ces cas de figures :

- Par semaine dans une base WS	-1
- Etre dans un combat engageant 14 WS	-1
- " " " " 100 WS	-2
- " " " " la division entière	-5
- Utiliser sa grenade Atomique dans une expédition	-3
- Massacrer des être vivants pour une mission	-1

NOTE : Ces deux listes ne sont nullement exhaustives et le Maître du Jeu a tout le loisir d'instaurer d'autres cas de figures.

3) EFFETS DES PH

Chaque PH acquis fait gagner un Point Chance (voir plus loin), mais il rend avant tout le Whog Shrog plus humain, donc, beaucoup plus fragile nerveusement et, disons, sentimentalement (il découvre des sentiments autres que sa fidélité au

Boucher). Quand le Whog Shrog arrive à 5 PH et qu'il se trouve face aux situations suivantes, il peut subir une mutation psychologique si en tirant 1D100, il fait un chiffre inférieur ou égal à son PH.

- Toutes les situations qui font gagner des PH
- Combats engageant plus de 30 belligérants
- Mort d'un compagnon d'escouade
- Participation à une attaque suicide

4) RESULTAT DU TEST DE PH

Si le Whog Shrog qui vit une des situations ci-dessus décrites fait un score inférieur à son chiffre de PH, il retire 1D10. le Maître du jeu consulte alors la table ci-dessous afin de définir ce qui arrive à notre héros. Si le résultat de la table n'a aucun rapport avec la situation que vient de vivre le Whog Shrog, le maître du jeu choisit un événement qui lui semble beaucoup plus à propos. (Ex : c'est en voyant naître un enfant que le Whog Shrog peut découvrir l'amour, pas en participant à une attaque suicide... Quoique la virile amitié des combattants...). Quant aux résultats et aux interprétations données, il faut les nuancer suivant le niveau de PH (5 PH= à peine conscient, 20 PH = "fanatisé"). Lorsque les PH reviennent à 0 ou en dessous les résultats des test de PH sont annulés.

1. PEUR

Le Whog Shrog découvre ce nouveau sentiment d'inquiétude face au danger qui l'envahit et lui fait froid dans le dos. Il peut avoir peur à présent, et même fuir devant ses adversaires. Comment cela est-il devenu possible ? Simplement parce qu'il s'est rendu compte que la vie est la chose la plus précieuse, et la sienne encore plus, qu'il n'a encore jouit de tout ce que la création offre de merveilleux et qu'il aimerait revoir ses femmes... Lorsqu'un Whog Shrog découvre la Peur il doit définir sa Témérité (2D10) et faire un jet sous cette caractéristique à chaque combat engageant plus de 10 belligérants et à chaque mission en solitaire. S'il échoue, il aura tout loisir de se cacher.

2. AMITIE

Le Whog Shrog réalise que les membres de son escouade sont en fait sa seule famille, qu'il doit compter sur eux pour s'en sortir et qu'ils doivent faire de même. Quoi de plus cruel que la mort d'un membre de cette famille avec qui il a tout connu, de l'ivresse des combats à celui du vin ? Le Whog Shrog est ami avec l'un de son escouade (Le maître du jeu peut choisir le second joueur avec qui le personnage a le plus d'affinités). Le Whog Shrog tentera tout pour sauver son ami en danger et peut utiliser "gratuitement" deux Points Chance pour l'aider.

3. DOUTE

Quel avenir ? Et pour quel Monde ? Tout ceci a-t'il réellement un sens ou bien ne vivons nous sans autre but que la destruction ? Pourquoi

devrait-on suivre ce chemin déjà tracé qui ne conduit que vers la mort, la misère, la bêtise et l'angoisse ? Lorsque le Whog Shrog est en proie aux affres et aux doutes il se pose tellement de questions que lorsqu'il affrontera une situation qui fait baisser les PH, un test de PH devra être effectué. Si le score du D100 est de nouveau inférieur à son PH, il ne lui reste plus qu'à désertir et devenir philosophe.

4. AMOUR (OU AMOK)

Quelle est cette étrange langueur qui perce mon coeur, quel est ce visage si doux et si fin qui m'obsède et me ravit. Ah, dieux d'en bas et démons d'en haut, que ne ferais-je pas pour retrouver l'unique objet de mon ressentiment. Je lui ramènerais les Satellites d'Ogbar, j'irais lui chercher les Anneaux éternels de Credian, je lui parlerais la douce langue des troubadours. Aoumm-phhhhhhh (Soupirs) Le Whog Shrog est obsédé par une femme qu'il a connue ou croisée. Pour elle, il est prêt à tout, jusqu'à répudier ses autres concubines pour vivre à ses côtés. S'il ne peut le faire, il gagnera 3 PH. Lorsqu'il réalise une action pour aider l'amour de sa vie il peut dépenser "gratuitement" 2 points Chance.

5. PITIE

Lorsque le whog shrog se trouvera devant une personne, même un adversaire, qui implorera sa pitié, il sera incapable de résister. Car il a déjà vu trop de massacres, de sang et de pleurs. Aussi épargnera-t'il ses ennemis désarmés, et évitera-t'il toutes séances d'interrogatoires. Il proposera même à ses supérieurs des plans qui évitent au maximum la perte de victimes innocentes.

6. HEROISME (DANS LE SENS "PREUX CHEVALIER")

Le personnage ne peut plus supporter de voir des gens mourir autour de lui sans réagir. La vie est quelque chose de précieux et il se doit de venir au secours de ses compagnons et des victimes innocentes lorsqu'il en a l'opportunité. Quand il tente une action pour aider les autres il peut dépenser 2 points Chance "gratuitement". Quant à l'injustice, il décide de la réparer aussi souvent qu'il le pourra.

7 - 10. DEPRESSION

Le Whog Shrog "craque", se met à trembler et à pleurer en se cachant recroquevillé derrière un talus ou un arbre. Il n'en peut plus, il en a trop subi et n'attend plus rien d'autre que le repos. Il voudrait être loin, très loin. Loin des champs de bataille, il mettra plusieurs jours (1D10) à récupérer mais gagnera 3 PH.

II. LES POINTS CHANCE

Les joueurs incarnent des personnages qui savent prendre des risques, qui ont souvent beaucoup de chance et qui réussissent la plupart du temps des actions difficiles et spectaculaires. Pour traduire cet aspect du jeu, il faut utiliser les points Chance

qui permettent, justement, d'utiliser la chance et de réussir des actions très délicates

1) CALCUL DES POINTS CHANCE

Chacun des personnages dispose au début d'1D6 Points Chance. Il en gagne 1 lorsqu'il gagne 1 PH et un autre lorsqu'il perd 2 PH. En cours de jeu, lorsqu'il réussit une action pour laquelle il avait dépensé des Points Chance et qu'il fait un score de 01-05 il gagne le double de Points Chance qu'il avait dépensés pour cette même action.

2) UTILISATION DES POINTS CHANCE

A tout moment de la partie un joueur peut choisir de dépenser des Points Chance pour que survienne une des situations suivantes. Les Points Chance remontent normalement avec l'acquisition (ou la perte) de nouveaux PH.

- Augmenter une compétence de 10%
1 Pt
- Baisser la caractéristique d'un ennemi de 5 %
1 Pt
- Augmenter une caractéristique d'un Point
2 Pt
- Rencontrer celui que l'on cherche
8 Pt
- L'arme d'un adversaire tombe en panne
4 Pt
- vous êtes prisonnier mais on oublie de fermer la prison, vos menottes, une porte, ou on laisse les clefs.
4 Pt
- Vous trouvez une arme en état de marche
3 Pt
- La porte n'a pas été fermée à clef
3 Pt
- Les gardes regardent dans une autre direction
6 Pt
- Il y a une dispute entre soldats
3 Pt

3) PRECAUTIONS D'EMPLOI

Les points Chance peuvent se révéler comme une arme terriblement efficace et les coûts donnés ci-dessus ne représentent que la valeur moyenne. Il est bien entendu que plus le bénéfice retiré par cette opération est grand, plus le coût en Points Chance doit être majoré.

III. LE COMBAT

Dans Whog Shrog les combats doivent être vifs, avoir du punch, bref il faut que ça bouge. Le Maître du jeu doit pousser ses joueurs à ne pas être statiques et donner l'exemple avec ses PNJ. Nous allons donner dans le présent chapitre quelques ficelles qui permettront de faire pétiller les empoignades.

1) REJETS

Lorsqu'un personnage encaisse un nombre de CB égal au double de sa constitution, il est rejeté en arrière. La distance de rejet est calculée comme suit :

DISTANCE DE REJET (en mètres) :

$(CB - (Constitution \times 2)) / 10 = \text{Nombre de mètres}$

Ce qui se lit : La distance de rejet, en mètres, est égale à la différence entre le CB et le double de la constitution, le tout divisé par 10. C'est-à-dire que le personnage est rejeté d'un mètre par tranche de 10 CB dépassant le double de sa constitution.

Exemple : Le Chrud Molkaster a une constitution de 18. Il reçoit un tir d'un Magma Fuz (FA 15) dans le torse (CI 5). Le CB est égal à 75. 75 moins 36 (2 fois 18) donne 39. 39 divisé par 10 fait 4, en arrondissant. Le Chrud est rejeté à 4 mètres.

2) LES OBJETS

Des objets tels que tables, portes, chaises, lustres etc, pouvant être souvent utilisés comme arme, voici la manière de calculer leur FA.

Le FA d'un Objet est de 1 par 2 Kg.

La distance de jet est calculée comme suit :

DISTANCE DE JET D'UN OBJET :

$(\text{Force du lanceur/Poids de l'Objet}) \times 5 = \text{distance maximale en mètres.}$

Le FA d'un objet peut être bonifié s'il est lâché d'un gratte-ciel (le FA double chaque fois que l'objet parcourt 5m). Pour un objet de 10 Kg chutant de 10m, son FA à l'arrivée au sol est de $[(10 \times 2) \times 2] = 20$. Et, la force d'attraction variant d'une planète à l'autre, le Maître du Jeu pourra en ajouter ou en enlever. Un objet lancé voit son FA se retrancher de sa moitié par tranche de 5m dépassant la moitié de la distance maximale de jet.

3) LA RESISTANCE DES OBJETS

Tout corps non-vivant, ou considéré comme tel (Métal, Bois, Pierre), a un CI unique de 5. Il possède un Chiffre de Physique comme les êtres vivants et peut donc être détruit. Voici quelques CP d'objets communs :

- Porte (Bois)	40
- Porte Blindée	200
- Chaise	30
- Table	60
- Mur (Briques)	100
- Mur (Blindés)	500
- Lustre (cristal)	5

4) ACTIONS SPECTACULAIRES

Afin de motiver les joueurs à faire de belles actions acrobatiques, le Maître du Jeu peut donner des Points Chance au joueur qui réussit à réaliser une manœuvre délicate et audacieuse (De l'audace, toujours de l'audace).

IV. EXEMPLE DE CREATION

Yann Wunderbar désire jouer un Whog Shrog et prend une des fiches que son Maître du Jeu a photocopiées. Ce dernier souhaite que les joueurs distribuent des points dans les caractéristiques, plutôt qu'ils ne les tirent, afin qu'ils réalisent un personnage qui corresponde au mieux à leurs désirs.

Yann doit donc répartir **80 points** dans les **septs caractéristiques** qui lui sont proposées (au début du jeu, les Whog Shrogs n'ont pas de score en témérité).

Il met **15 points en Force**, ce score étant doublé, son aventurier aura **30 de Force**. Ensuite il met également **15 en Constitution** auxquels on ajoute 5, ce qui lui fait un score de 20. Puis il répartit 14 en Réflexes, 12 en Habilité et 8 dans Sens, Connaissance, et Aura.

$15(\text{Force}) + 15(\text{Constitution}) + 14(\text{Réflexes}) + 12(\text{Habilité}) + 8(\text{Sens}) + 8(\text{Connaissance}) + 8(\text{Aura}) = 80 \text{ points.}$

Les scores de 30 en Force et de 20 en Constitution définissent :

Son score de **Physique** est de $(30+20) \times 5$ soit 250

Le **Poids Portable** est de 30×7 soit 210 Kg

Le **Bonus** de dégâts est 8

Sa **Résistance** est de 4

Yann vient donc de créer un personnage particulièrement physique, mais également doté de bons réflexes. Il décide de nommer son personnage Grilbyan.

Il va maintenant répartir **600 %** parmi les **compétences** qui lui sont proposées sans tenir compte des pourcentages de base. S'il choisit de d'abord calculer les pourcentages de base pour chacune des compétences, il ne peut répartir ensuite que 75%.

Medecine	30 %
Electronique	40 %
Ordinateur	20 %
Arme Blanches	70 %
Armes à Feu	70 %
Projectiles	60 %
Intimidation	50%
Combats à mains nues	70 %
Artillerie	40 %
Commando	80 %
Survie	70 %

NOM	Grilbayan	AGE	22	Date de naissance	
TAILLE	2m05	POIDS	135 kg	SEXE	♂
FORCE	30	CONSTITUTION	20	RACE	humain
REFLEXES	14	Bonus dommage	8	PROFESSION	Whog Shrog
SENS	8	PLANETE ET SYSTEME D'ORIGINE	Holocostia Verola		
TEMERITE	8	Connaissance	8		
AURA	8	Revenus	Economie	POIDS PORTABLE	210 kg
PH	0	Points chance	5	SEDUIRE	RESISTANCE
				4	PHYSIQUE
					250

Localisations	Type	CI	75	100	125	Protection
1-3 (Tête)	C	6	56	74	92	40
4-5 (Torse)	B	5	83	111	139	40
6-8 (Abdomen)	B	5	83	111	139	40
9 (Bras D)	A	3	38	50	62	40
10-11 (A-bras D)	A	3	38	50	62	40
12 (Bras G)	A	3	38	50	62	40
13-14 (A-bras G)	A	3	38	50	62	40
15 (JAMBE G)	B	4	83	111	139	40
16 (JAMBE D)	B	4	83	111	139	40
17-18 (PIED G)	C	3	56	74	92	40
19-20 (PIED D)	C	3	56	74	92	40

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%
Medecine	30	Artillerie	40
Electronique	40	Commando	80
Ordinateur	20	Survie	70
Arme blanche	70		
Arme à Feu	70		
Projectiles	60		
Intimidation	50		
Cbt mains nues	70		

Ensuite il tire un D6 pour définir ses Points de Chances et réalise un 5, puis tire un D100 pour tenter d'avoir des psioniques mais ne réalise que 56 alors qu'il doit faire 100.

Il note son équipement (Fuseur de poing, Electro-Ceste, Lance-Filin, Filet Magnétique, Armure Whog Shrog, 3 Grenades Atomiques, Scies Circulaires)...

Enfin, il convient de calculer le chiffre de physique pour les localisations. Avec 250 il a pour les :

Zone A : 50
Zone B : 111
Zone C : 74

Ensuite Yann calcule 25 % de chacune des zones. Il divise par quatre ($1/4 = 0.25$) chacun des

chiffres donnés précédemment :

A : $50/4 = 12.5$ arrondi à 12
B : $111/4 = 27.75$ arrondi à 28
C : $74/4 = 18.5$ arrondi à 18

Pour connaître son Chiffre de Physique en état 75 %, il retranche le chiffre qu'il a calculé à 100 %, et pour un état 125, l'ajoute.

Voir fiche ci-dessus.

Ce qui donne pour chaque zone :

A : 100 % = 50 75 % = 38 125 % = 62
B : 100 % = 111 75 % = 83 125 % = 139
C : 100 % = 74 75 % = 56 125 % = 92

Après cela, le Whog Shrog est prêt au combat.

NOM		AGE	Date de naissance		
TAILLE	POIDS	SEXE	RACE		
FORCE	CONSTITUTION	Bonus dommage	PROFESSION		
REFLEXES	HABILITE	PLANETE ET SYSTEME D'ORIGINE			
SENS	Connaissance				
TEMERITE	AURA	Revenus	Economie	POIDS PORTABLE	
PH	Points chance	SEDUIRE	RESISTANCE	PHYSIQUE	

Localisations	Type	CI	75	100	125	Protection
1-3 (Tête)	C	6				
4-5 (Torse)	B	5				
6-8 (Abdomen)	B	5				
9 (Bras D)	A	3				
10-11 (A-bras D)	A	3				
12 (Bras G)	A	3				
13-14 (A-bras G)	A	3				
15 (JAMBE G)	B	4				
16 (JAMBE D)	B	4				
17-18 (PIED G)	C	3				
19-20 (PIED D)	C	3				

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%

V. PERSONNAGE NON WHOG SHROG

WHOG SHROG est un jeu de Science-Fiction que nous avons essayé de rendre assez riche pour qu'il vous soit possible de jouer d'autres aventuriers que des Whog Shrogs. Les règles exposées ci-dessous vous permettront de créer un aventurier à partir des races citées dans cette partie Créature.

1) MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES

Le tableau ci-dessous donne les Bonus/Malus à apporter aux caractéristiques de tout personnage, non-Humain :

	F	C	R	H	S	Co	T	A
Cheers	+4	+2	+1				+4	-1
Darbarians	+5	+2				-4		-3
Maraudeurs			+2		+2			+2
Azureens					+2	+4		+1
Sniffsniffs	-2		+3			+2		-2
Sentinels	+2	+2	-1	-1	+4	-1	NA	-4
Thunderzard	+2	+4	-2	-2	+1	-3	+2	-3

NA : Non Applicable

2) PROFESSIONS

Vous trouverez ci-dessous les métiers auxquels peuvent le plus communément prétendre ces "Créatures" auxquelles vous allez donner vie..

CHEERS : La nature des Cheers fait d'eux de redoutables combattants qui sont fréquemment utilisés en tant que mercenaires. Certains d'entre eux se révèlent très doués pour devenir pilote de Cargo, Contrebandiers et d'autres font partie de bandes de pirates.

DARBARIANS : Les Darbarians, fascinés par les étoiles et la visite des autres planètes, sont essentiellement des aventuriers qui occupent différents emplois à l'extérieur de leur planète (conteur, tueur, mercenaire, etc..) afin de gagner suffisamment d'argent pour poursuivre leur quête inlassable.

MARAUDEURS : On trouve les Maraudeurs dans bien des systèmes différents. Un groupe de Maraudeurs est constitué de combattants, de pilotes et de marchands.

AZUREENS : Axés sur la recherche du beau, les Azuréens sont la plupart du temps engagés comme maîtres d'oeuvre pour bâtir des chefs d'oeuvres sur d'autres planètes, quoique l'on puisse en trouver parmi certains corps d'éclaireurs.

SNIFFSNIFFS : Marchands et techniciens ils écumant les mondes les plus riches afin de trouver ce qui pourrait améliorer la vie des leurs, et les systèmes déjà existant.

SENTINELS : Les Sentinelles n'ont qu'une seule tâche : Traquer le vice. Ils sont engagés par les gouvernements pour faire office de police. Ils demandent seulement en échange de pouvoir emmener les prisonniers ayant les peines maximales sur leur planète.

THUNDERZARD : Les thunderzards se trouvent parfois dans des équipages Pirates et dans quelques armées de soudards.

3) COMPETENCES

Au début du jeu le personnage peut répartir 600 % dans les compétences données ci-dessous sans tenir compte des pourcentages de base, ou bien calculer les pourcentages de base puis répartir 75 %.

MARCHAND :

Langue étrangère	Psychologie
Bluffer	Guide
Falsification	Corruption
Memoriser	Arme Blanche
Arme à feu	Xenoculture

SOLDAT :

Armes Blanches	Combat à mains nues
Artillerie	Conduire
Pilotage	Arme à Feu
Commando	Mécanique
Leader	Analyse de la situation
Survie	Lancer
Missiles	

PIRATE :

Pilotage	Navigation
Arme à feu	Artillerie
Commando	Combat à main nues
Arme Blanche	Corruption

SCIENTIFIQUE :

Ordinateur	Mécanique
Psychologie	Histoire
Mémoriser	Xenoculture
Langues étrangères	Falsification
Navigation	Electronique

PILOTE :

Pilotage	Navigation
Combat à mains nues	Armes à feu
Ordinateur	Electronique
Analyse de la situation	Survie
Langues étrangères	Guide

ARCHITECTE :

Histoire	Ordinateur
Medecine	Architecture (1 Co)
Survie	Guide
	Bluffer

QUATRIEME PARTIE : LES VAISSEAUX SPATIAUX

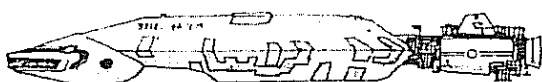
Il existe dans l'Univers des dizaines de milliers de types de vaisseaux différents, fruits de l'évolution et de l'industrie d'un grand nombre de civilisations humanoïdes et autres.. Il est donc impossible d'en dresser une liste exhaustive, vu leur diversité, et vu le nombre de "customisations" qui se sont opérées au fil des siècles.

I. CREATION D'UN VAISSEAU SPATIAL

Afin que le maître du jeu puisse reproduire au mieux la diversité des types de Cargo, destroyers, Forteresses, bases stellaires, navettes, chasseurs, nous avons tenté d'établir quelques règles qui définissent les différents paramètres à prendre en compte pour créer soi-même son vaisseau.

1) LES POINTS ESPACE

La taille du vaisseau permet de donner le nombre de Points Espace (PE). Les Points Espace sont ensuite utilisés pour définir le système de propulsion, l'armement et les divers matériels (Chacun d'eux "coûtant" un nombre de Points Espaces). Le score de PE est variable, le minimum étant de 4 (chasseurs), à l'infini (De grande arches abritant des cités).



2) LA TAILLE

Afin de définir au mieux le nombre de PE, voici quelques exemples de vaisseaux spatiaux classiques, leur taille et leurs PE :

TYPE	TAILLE	PE
Chasseur	12 m	6
Cargo	48 m	24
Destroyer	96 m	48
Transport	192 m	96

Il faut savoir que 2m = 1 PE.

Les dénominations de taille et de mètre sont des conventions pour faciliter et alléger la détermination des PE. Les bonus pouvant être rajoutés selon la forme des vaisseaux seront vus plus tard.

3) SYSTEME DE PROPULSION

Les systèmes de propulsion sont eux aussi très variés et prennent, suivant leur degré de technologie, plus ou moins de place pour la même efficacité. Le nombre de PE donné dans le tableau ci-dessous montre ce qu'il faut dépenser pour soulever 6 PE (qui correspondent alors à la taille du vaisseau). Par exemple pour soulever un Chasseur (4 PE) avec un moteur d'une technologie B franchissant plusieurs fois le mur du son, il ne faut dépenser qu'un seul PE pour acquérir ses moteurs.

CLEFS DU TABLEAU

A = Univers technologique peu évolué. Découverte des principes de la propulsion Hyperluminique, mais réalisation encore imparfaite.

B = Univers technologique évolué. Utilisation massive de la propulsion pour les voyages dans l'Hyperespace.

C : Univers technologique très évolué. Découverte de l'antimatière et de la téléportation limitée.

P : Cette colonne indique le chiffre de Puissance (P) du système de propulsion. Il servira à calculer la vitesse d'accélération (cf.II.1).

TABLEAU

TYPE	A	B	C	P
Atmosphère Mach 2/3	2	1	1	100
Atmosphère Mach 4 et +	4	1	1	200
Espace Mach 5 et +	5	2	1	300
Hyperespace 1	6	3	2	400
Hyperespace 2	-	3	2	500
Hyperespace 3	-	4	2	600
Hyperespace 4	-	5	3	700
Hyperespace 5	-	6	3	800
Hyperespace 6	-	-	4	900
Teleportation 1	-	-	5	1000
Teleportation 2	-	-	5	1100
Téléportation 3	-	-	6	1200
HyperLien	-	-	-	1300

EXPLICATIONS DES DIFFERENTS SYSTEMES DE PROPULSION

ATMOSPHERE MACH 2 ET PLUS

Propulsion pour les Avions, Chasseurs, courriers.

ESPACE MACH 5+

Vaisseau de défense en orbite, Navette de liaison entre les lunes.

HYPERESPACE

Le système de propulsion permet de dépasser la vitesse de la lumière. Le Facteur montre le nombre de couple de Parsecs franchis en 1 jour.

Par exemple, un transporteur avec Hyperespace 2, franchit 4 parsec par jours.

TELEPORTATION

Ce système de propulsion permet de transcender l'hyperespace en fusant dans les étoiles et en échappant même à sa propre matérialité. Le Facteur de téléportation montre le nombre de dix parsecs franchis en 1 jour.

HYPERLIEN

Il existerait des vaisseaux dotés de ce système de propulsion, mais aucune preuve n'est venue conforter ces dires. L'Hyperlien consisterait à detenir la téléportation totale, aller en une seconde d'un point à l'autre de la galaxie.

4) ARMES ET EQUIPEMENTS

Les PE restants sont utilisés pour placer des armes et divers équipements dont les coûts sont donnés dans le tableau ci-dessous :

TYPE	FONCTION	PE
Canon à photon	Arme	2
Accélérateur de Particules	Arme	2
Canon Laser	Arme	1
Baie de Missiles	Arme	2
Ecran Cinétique	Protection	2
Ecran de diffusion	Protection	2
Ecran Magnétique	Protection	2
Ecran Deflecteur	Protection	3
5 points de Blindage	Protection	1/2
Soute pour 100 hommes	Transport	4
Soute pour Chasseur (2)	Transport	5
Module d'exploration	Transport	2
Barge de débarquement (100 h)	Transport	5
Module d'atterrissage	Transport	5
Voie de décollage pour chasseur	Equipement	6
Scanner	Equipement	2
Ordinateur de soutien	Equipement	4
Propulsion auxiliaire	Equipement	8
Navette de secours (10 h)	Equipement	3

EXPLICATIONS DES EQUIPEMENTS

ARMES ET PROTECTION : Voir Chapitre "Combat Spatial"

SOUTE POUR 100 HOMMES

Cette soute comprend les quartiers d'habitation et de ravitaillement pour le transport des troupes. Une soute aménagée uniquement pour le transport de matériel, peut (avec le même nombre de PE) transporter 10 tonnes de matériel, mais ne convient plus alors à l'habitation de soldats pour de longs voyages. On peut entreposer seulement 4 tonnes de matériel ou 100 hommes dans une soute d'habitation.

SOUTE POUR CHASSEURS

Une soute pour Chasseurs comprend tout le matériel de maintenance et de réparation pour les chasseurs, ainsi que le logement de deux mécaniciens. Si le Vaisseau possède également une voie de décollage, la soute est couplée avec cette dernière. Le nombre de PE donnés est valable pour 2 chasseurs (Taille minimale, même si le vaisseau ne transporte qu'un seul Chasseur), et doit être multiplié en proportion pour des soutes abritant plus de chasseurs.

MODULE D'EXPLORATION

Entièrement automatisé, le module d'exploration peut transporter un homme et son équipement. Le Module d'exploration comprend un analyseur d'atmosphère, de gravité, des bras mécaniques pour récupérer des échantillons ainsi que des caméras holographiques, sous le contrôle d'un ordinateur.

BARGE DE DEBARQUEMENT

Barge entièrement blindée, avec un système de propulsion rudimentaire et automatisé, la barge de débarquement est utilisée pour les attaques au sol et se trouve dans la majorité des cas dans les transporteurs de troupes. Le coût en PE prend en compte le sas d'expulsion de la barge.

MODULE D'ATTERRISSAGE

le Module d'atterrissage est un petit vaisseau, souvent non armé, qui permet de se rendre rapidement sur une planète sans avoir à entreprendre des manoeuvres pour poser un gros vaisseau. Utilisé également pour les relations protocolaires entre plusieurs vaisseaux.

VOIE DE DECOLLAGE

La voie de décollage est une piste abritée qui permet de faire jaillir les chasseurs déjà à bonne vitesse et donc pleinement efficaces. Elle possède aussi tout le matériel de sécurité qui permet des atterrissages en catastrophe.

SCANNER

Un scanner permet d'analyser la surface d'une planète, d'en faire des cartes et de repérer le plus petit détail avec plus ou moins de fiabilité suivant le niveau de technologie du vaisseau.

ORDINATEUR DE SOUTIEN

Un vaisseau possède obligatoirement un ordinateur. L'ordinateur de soutien est un ordinateur auxiliaire qui peut remplacer le premier s'il est endommagé mais qui possède surtout une tâche bien précise :

-**ARTILLERIE** : Un ordinateur d'artillerie octroie un bonus de 10 % à l'artilleur. Il peut remplacer des artilleurs morts avec un malus de 20%.

-**NAVIGATION** : Règle automatiquement les routes à travers les étoiles, facilite le pilotage (+10 % au pilote).

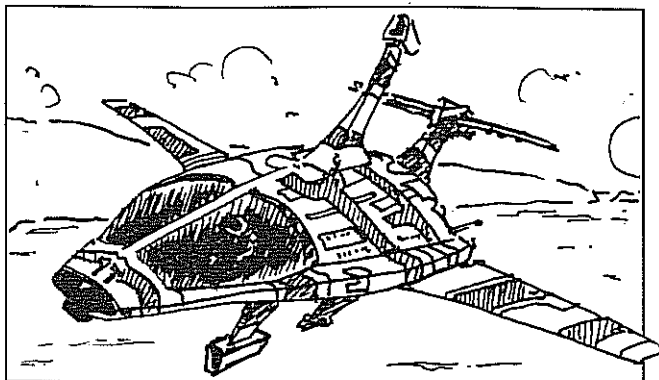
-COMMANDEMENT : En cas d'avarie grave et de manque d'Officiers, l'Ordinateur tente soit de détruire l'ennemi avec tous les moyens dont il dispose, soit de faire rentrer le vaisseau dans une base alliée.

PROPULSION AUXILIAIRE

La propulsion auxiliaire donne la possibilité de remplacer la propulsion principale afin de sortir de l'Hyperespace et/ou de rejoindre une planète pour y atterrir sans dommage.

NAVETTE DE SECOURS

Utilisée pour quitter précipitamment un vaisseau en perdition, en flammes etc...La Navette de secours possède des vivres pour deux mois, quelques armes et des combinaisons spatiales.



5) EQUIPAGE

Tout vaisseau spatial se doit de transporter un équipage, à moins qu'il ne possède un ordinateur si performant qu'il puisse résoudre tous les problèmes inhérents aux voyages spatiaux. L'équipage peut être constitué d'êtres vivants ou de robots dirigés par un ordinateur ou programmés pour répondre à des tâches bien précises.

PILOTE

Plus le vaisseau est grand et moins les capacités du pilote sont mises à l'épreuve. En effet, l'Ordinateur gère presque tout et le facteur humain ne sert que par son don d'improvisation (ex : l'Ordinateur ne tente jamais de coup de poker. Le pilote peut opérer une action "illogique" qui déroutera la logique ennemie. L'Ordinateur ne le fera pas de son propre chef). Les As du pilotage ne peuvent donner tout leur art qu'à bord de vaisseaux petits et maniables (moins de 20 de taille). Le pourcentage de pilotage est à tirer lorsque celui-ci réalise des manoeuvres compliquées destinées à distancer l'ennemi et à éviter les détections. Le Maître du Jeu accorde des malus ou bonus suivant la difficulté de la tentative. Dans un grand vaisseau, le pilote se contente de faire atterrir et décoller les vaisseaux, parfois dans des situations très difficiles et périlleuses.

MECANICIEN

Le mécanicien a la tâche délicate d'entretenir parfaitement toute la machinerie. Il faut deux mécaniciens par 4 PE de moteur.

NAVIGATEUR

Ce poste est souvent occupé par des ordinateurs. Cependant, dans de nombreux cas, la capacité d'improvisation du navigateur a sauver la vie à tout un équipage. Le navigateur trace les routes afin de franchir au mieux l'hyperespace, repère les planètes susceptibles d'apporter des vivres ou du matériel.

ARTILLEUR

Les artilleurs se trouvent dans les tourelles et sont assistés d'un nombre considérable de systèmes de détection, d'aides au tir afin d'avoir la précision optimale pour abattre des vaisseaux à grande vitesse. Les commandes sont reliées directement à ses nerfs afin d'accélérer ses réflexes. Il y a un artilleur par tourelle.

MATELOT

Destiné à s'occuper d'un nombre incalculable de tâches ingrates, principalement la maintenance du vaisseau, des marchandises et du matériel.

AUTRES

Viennent s'ajouter aux postes cités plus haut un grand nombre d'autres postes : le commandant de bord, le service de sécurité, le chef mécanicien, etc. Dans les petits vaisseaux, tous ces postes sont occupés par la même personne. Il y a en principe un homme d'équipage par deux PE, bien que ceci soit loin d'être une règle. Le logement des hommes d'équipage n'est pas pris en compte dans les dépenses de PE.

6) FORME DU VAISSEAU

Il existe de nombreuses formes de coques différentes. Chacunes ont leurs avantages et leurs inconvénients, que nous vous livrons d'une façon synthétique dans le tableau ci-dessous :

FORME	Avantage	Inconvénient
Cylindrique	+ 5 PE	Pilotage - 10%
Conique	Accélération X2	- 4 PE
Allongé	Pilotage + 10% Accélération X 1.5	
Multi-Polaire	Tir + 10 % + 2 PE Accélération X 1.5	Pilotage - 10%

II. LE MOUVEMENT

1) L'ACCELERATION

Les vaisseaux ont des vitesses pratiquement infinies et c'est durant l'accélération que l'on peut mesurer si le poursuivant rejoint sa proie, ou si le poursuivi distance le poursuivant. Pour avoir

toutes ces informations, il suffit de calculer le facteur d'accélération d'un vaisseau :

Dans le paragraphe "Système de Propulsion" du chapitre I, nous trouvons un chiffre de puissance P pour chacun des systèmes de propulsion. Ce chiffre est à multiplier par 2 pour une technologie de type B et par trois pour une de Type C. Il faut ensuite diviser le chiffre ainsi obtenu par le nombre de PE du vaisseau pour avoir son facteur d'accélération.

FACTEUR D'ACCELERATION = $P \times a / PE$

a = 1 si Technologie A, 2 si Technologie B, 3 si Technologie C.

2) LES POURSUITES

Lorsque deux vaisseaux se poursuivent, il suffit de comparer leur facteur d'accélération pour savoir qui rattrape qui. Si il y a une différence positive entre le poursuivi et le poursuivant, le chiffre indique le nombre d'unités de distance qui les sépare. Ce chiffre est doublé à chaque tour si les deux poursuivants continuent leurs mouvements.

Lorsqu'il y a une distance de 500 points entre deux adversaires, les armes sont hors de portée.

Exemple :

Le destroyer Impérial Trotman (PE 96, P 700, Technologie C) poursuit un Cargo Cheer (PE 48, P 800, Technologie B). Le destroyer accélère de $((700 \times 3) / 96) 21$ par tour, et le Cargo de $((800 \times 2) / 48) 33$. Au premier Tour il y a $(33-21)$ 12 d'écart entre les deux, au second 24, au troisième 48, au quatrième 96, au cinquième 192, et au sixième 384. Le Cargo a dépassé le seuil de 500 entre son poursuivant et lui-même, et s'il a survécu aux tirs durant les 5 tours, il a distancé le destroyer.

3) MUR DE LA LUMIERE

La vitesse de la lumière est dépassée lorsque que le vaisseau arrive à une accélération de 1000. Il ne peut y avoir poursuite dans l'hyperespace que lorsque les deux poursuivants l'ont franchi en MEME TEMPS.

Reprenons l'exemple précédent. Nous avons vu que le Cargo se séparait de son adversaire au sixième tour. Mais, en tenant compte de cette nouvelle règle, on s'aperçoit qu'il entre dans l'Hyperespace au même instant. En effet son accélération est de 33. Au premier tour, le Cargo est à 33, au second à 66, au troisième 132, au cinquième 528 et au sixième 1056. C'est donc au même moment qu'il se sépare de son adversaire et qu'il entre dans l'Hyperespace. Son poursuivant n'y entrera qu'au 7ème Tour.

NOTE : Il est plus pratique dans le jeu d'inscrire tout de suite sur la fiche du vaisseau à quel tour d'accélération le mur de la lumière est franchie.

4) POURSUITE EN ATMOSPHERE

Les règles précédentes sont à utiliser dans l'espace. Mais lorsqu'il y a un combat en atmosphère les règles deviennent un peu plus compliquées puisqu'elles prennent en compte les manoeuvres et que l'on ne peut franchir le mur de la lumière sous l'effet de l'attraction planétaire.

A. MANOEUVRES

Le tableau ci-dessous énumère les manoeuvres que peuvent réaliser les chasseurs et vaisseaux inférieurs à 48 PE, ainsi que leurs effets.

MANOEUVRE	EFFET	POURSUITE
Virage serré- 10%	Accélération/2	JR+Tir -20 %
Piqué-20 %	AccélérationX2+JP	Tir impossible
Chandelle- 10 %	Accélération/2	JR
Vrille droite- 10%	JP au prochain tour	Tir - 10 %
Vrille piquée-40%	AccélérationX2+80%JP	Tir impossible

EXPLICATIONS DU TABLEAU

Le pourcentage inscrit derrière le type de manoeuvre est le malus à retrancher au chiffre de pilotage.

JP : JET DE PILOTAGE

Il faut réussir son jet de pilotage pour chaque manoeuvre que l'on tente. Si le jet échoue, il faut se reporter à la Table d'Echecs ci-contre pour connaître le résultat. Lorsque JP est inscrit dans la colonne EFFET cela signifie qu'il faut refaire un jet de pilotage pour redresser. Si il est échoué, le prochain jet (au tour suivant) se fera à moins 20% cumulatifs à chaque échec.

JR : JET DE REFLEXE

Le poursuivant doit faire un jet de réflexe lorsque le JR est inscrit dans la colonne Poursuite afin de savoir s'il peut suivre sa proie (et effectuer la même manoeuvre qu'elle) ou non

ACCELERATION

Les vaisseaux n'accélèrent pas de la même façon en atmosphère et dans l'espace. Les vitesses en atmosphère sont dix fois moindres. Un ennemi est hors de tir si la distance est supérieure à 500. Sur la Table des Echecs il faut rajouter 1% au score d'échec par 50 points de vitesse.

DECELERATION

Une décélération sans risque consiste à réduire sa vitesse du double du facteur d'accélération par tour. Une décélération supérieure doit être résolue par un jet de pilotage avec un malus de -5 % par tranche de facteur d'accélération retiré.

Exemple :

Le Chasseur de Combat Cyrcosky a un facteur d'accélération de 50 ; Il accélère durant cinq tours et se trouve à une vitesse de 800. Il reste à cette vitesse quelques temps avant de décélérer pour atterrir. Il peut descendre sa vitesse sans risque, de 100 par tour (50 x 2), soit se poser sur la piste à une vitesse de 50 en 7 tours. Il peut aussi choisir de freiner brusquement de 200 par tour (soit quatre fois son facteur d'accélération) et doit réaliser un jet de pilotage à -10 %.

B. ECHECS

Le score d'échec est la différence entre le résultat du jet de pourcentage de pilotage et le pourcentage de pilotage du joueur. Par exemple, un Cheer tentant une manoeuvre, fait 85 au jet de dé, alors qu'il ne possède que 60 % en pilotage. Son score d'échec est donc de (85-60) 25 % (un score de 100 est un échec cuisant qui rajoute 20 % au score d'échec normal). Il ne lui reste plus qu'à tirer 1D10 et consulter le tableau.

EXPLICATIONS DU TABLEAU

PC : PERTE DE CONTROLE

Le vaisseau file en zigzag devant lui, la carlingue frémissante. Il faut réaliser un jet de pilotage pour en reprendre le contrôle.

PV : PERTE DE VITESSE

Le vaisseau perd la moitié de sa vitesse dans la manoeuvre hasardeuse que le pilote a entreprise. S'il tentait une chandelle (Il perd encore de la vitesse) le vaisseau retomberait sur le dos en tournant (PC à -30 %).

MI : MANOEUVRE INCONTROLEE

Le vaisseau fait un tête à queue et le pilote est désorienté pour un tour. L'ennemi a +20 % au toucher.

DIRECT : DIRECTION BRISEE

La direction est hors d'usage, détruite dans la manoeuvre. Le Vaisseau poursuit la trajectoire qu'il avait engagée jusqu'à ce qu'il s'écrase, ou qu'il soit abattu.

ARMES HS

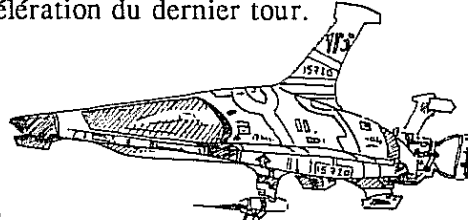
Les armes ont subi un échauffement brutal inconsideré qui grille les mécanisme de commande. Elles sont inutilisables jusqu'à ce qu'elles soient réparées.

VRILLE

Le Vaisseau se met en vrille suivant la direction qu'il vient d'emprunter juste après la manoeuvre. Il fait un jet de contrôle à -40% pour redresser la situation. Si le vaisseau continue de vriller durant 3 tours, la surchauffe causée détruit la direction...

MOTEUR

Le système de propulsion cède. Le vaisseau perd son facteur d'accélération par tour en vol rectiligne. Il double en montée, et garde sa vitesse en descente. Dans le cas d'un piqué, le vaisseau gagne son accélération du dernier tour.



PIQUE

Tout est bloqué et l'appareil se rue sur le sol en accélérant. Le pilote n'a plus qu'à s'éjecter ou à périr broyé dans le crash.

AILES

Les ailes, ou tout le système de direction, sont arrachés. Le vaisseau vrille vers le sol au double de sa vitesse. Le pilote doit réussir un jet de pilotage à -20 % cumulatifs à chaque tour pour tenter de saisir un contrôle ou de s'éjecter.

EXPLO : EXPLOSION

La surchauffe créée par la maladroite manoeuvre du pilote est telle que tout l'armement et le système de propulsion fondent, bloquant tout avant que l'appareil ne se volatilise dans une grande explosion.

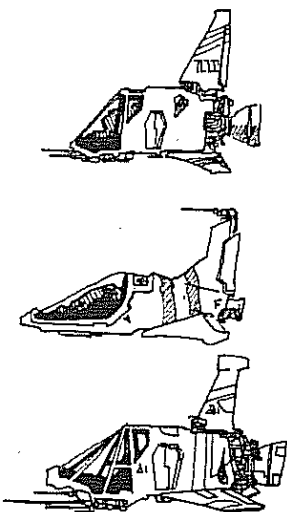


TABLE D'ECHECS

Score	01-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60+
D10						
1	----	----	----	PC -10%	C-20%	PC-30%
2	----	----	PC-10%	PC -20%	PC -30%	PDV
3	----	PC -10%	PC -20%	PC -30%	PDV	MI
4	PC -10%	PC -20%	PC -30%	PDV	MI	DIRECT
5	PC -20%	PC -30%	PDV	MI	DIRECT	ARMEHS
6	PC -30%	PDV	MI	DIRECT	ARMEHS	VRILLE
7	PDV	MI	DIRECT	ARMEHS	VRILLE	MOTEUR
8	MI	DIRECT	ARMEHS	VRILLE	MOTEUR	PIQUE
9	DIRECT	ARMEHS	VRILLE	MOTEUR	PIQUE	AILES
10	ARMEHS	VRILLE	MOTEUR	PIQUE	AILES	EXPLO

FICHE DE VAISSEAU

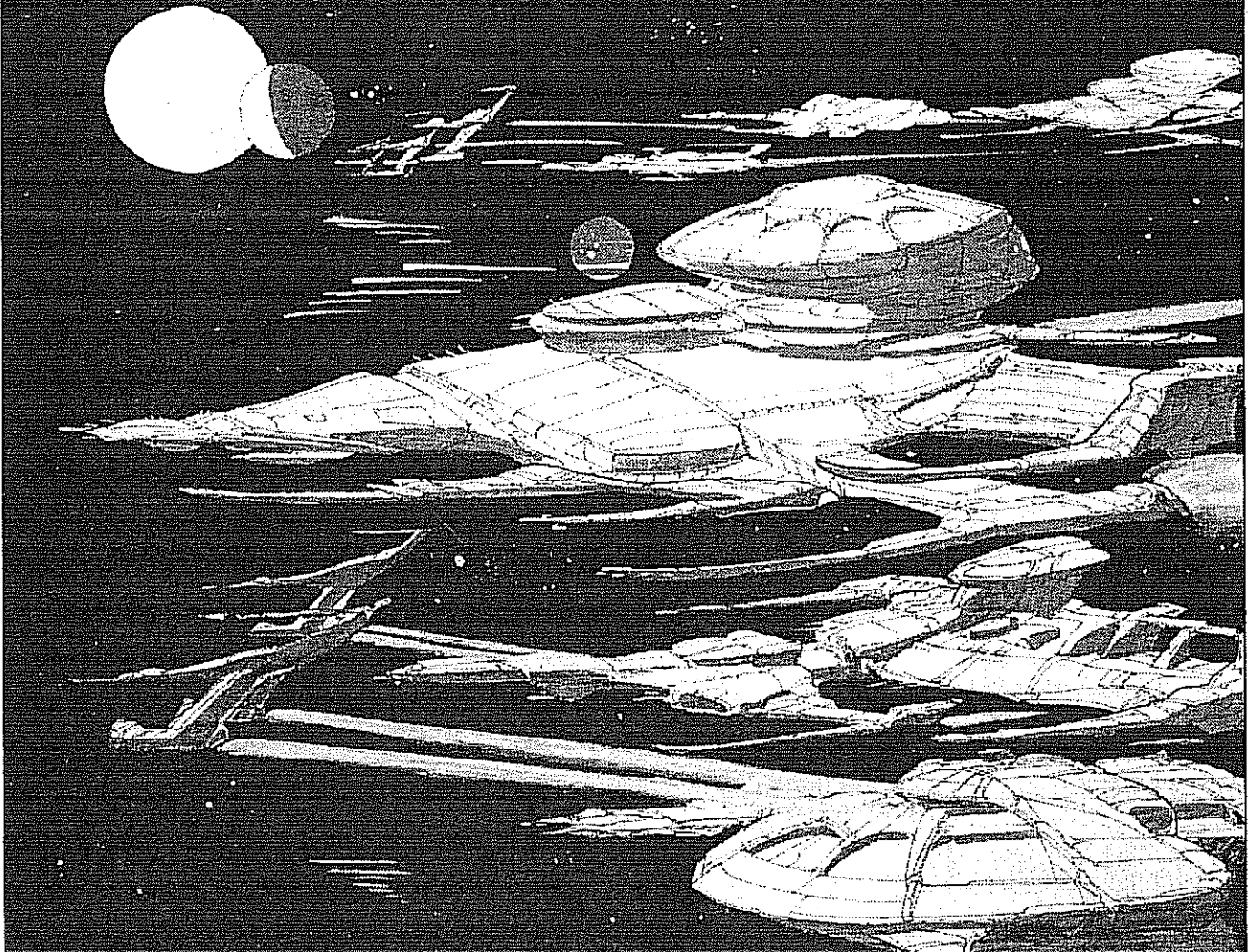
Nom du vaisseau **Defender** Type **Destroyer** Taille **96m** PE **48**

PROPULSION	
Nombre de moteur	8
Technologie	B
Type	Hyperespace 2
Hyperespace en	7 tours
Accélération	21 (31*)

ARMEMENT ET PROTECTION		
Type	Nombre	Cout
Canon laser	4	20
Acc. de Part.	4	300
Ecran de l'Ar	1	300
Canon a Ph.	4	100
Ecran diff.	1	50

EQUIPEMENT	
Type	Nombre
Soute 100 h.	1

Forme de la coque **Allongé *** Blindage **10** points d'énergie **4000**
 Troupes Transportées **100** Effectif de l'équipage **16**
 Nationalité **Sonrith**
 Point de structure **48** Profil



III. LE COMBAT SPATIAL

1) LES POINTS DE STRUCTURES

Comme les humains, les vaisseaux ont des points de vie appelés Points de Structure. Lorsque les Points de Structures d'un vaisseau arrivent à 0, le vaisseau est détruit.

Les Points de Structures sont égaux au PE du vaisseau.

2) LES POINTS D'ENERGIE

Tout vaisseau a des Points d'Energie qui lui permettent d'utiliser dans le combat, ses armes et ses protections. A chaque tour, le vaisseau dispose du même montant de Points d'Energie, qui sont distribués dans chacune des armes et des protections, au choix du joueur. Les Points d'Energie ne sont pas cumulatifs d'un tour à l'autre, même s'ils ne sont pas entièrement dépensés au tour précédent.

Le nombre de Points d'Energie est égal à la puissance (P) d'un moteur multiplié par le nombre de "moteurs". Pour mémoire, les sommes indiquées dans le Tableau des Systèmes de Propulsion (cf.I.3) donnent le coût en PE pour soulever 6 PE. Donc pour un Vaisseau de 24 PE, il y a (24 divisé par 6) 4 "moteurs". Le nombre de Points d'Energie est donc égal à 4 multiplié par P.

3) DEPENSE DES POINTS D'ENERGIE

Au début du tour, les adversaires répartissent leurs Points d'Energie entre tous les équipements qu'ils veulent faire fonctionner. Si le vaisseau se déplace, le quart des PE doit être réservé à la propulsion.

Les ordinateurs de bord consomment 1 Point d'Energie par PE de taille du vaisseau.

TABEAU DES COUTS

Equipement	Coût
Canon à Photon	100
Accélérateur de Particules	300
Canon Laser	20
Baie de missiles	50
Ecran cinétique	50
Ecran magnétique	50
Ecran de diffusion	50
Ecran déflecteur	300
Sortir un chasseur	25
Franchir l'Hyperespace	300

Les coûts donnés ci-dessus sont pour une seule arme (ou protection). Si un vaisseau veut tirer avec 6 lasers il doit dépenser 120 Pts.

4) RESOLUTION DES COMBATS

A. LES DEGATS

Le tableau ci-dessous donne les dégats occasionnés pour chaque arme. Lorsque plusieurs armes tirent sur la même cible, il faut additionner leurs points de dégats par type. Par exemple, il faut grouper tous les tirs de laser et tous les tirs de missiles.

TYPE D'ARMES	DEGATS
Canon à Photons (CP)	5
Accélérateur de particule (AC)	10
LASER (L)	2
MISSILES (M)	4

B. LES PROTECTIONS

Les écrans ont des chances d'arrêter les tirs de certaines armes. Ce pourcentage est exprimé dans le tableau ci-contre. Les pourcentages donnés dans ce tableau représentent les chances que possèdent l'écran d'arrêter le tir, suivant la puissance de feu. Le chiffre de blindage est à retirer des dégats, s'ils ont traversés les écrans.

C. CONSEQUENCES

Chaque fois qu'un vaisseau reçoit 10 Points de Dégats, il perd un Point de Structure, et le joueur doit tirer 1D100 sur la table ci-dessous pour connaître les autres conséquences :

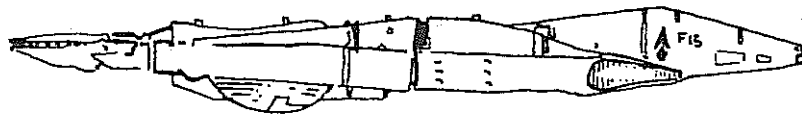
TABEAU (1D100)

01-11	Perte de 5 hommes d'équipages
12-22	Perte d'une arme
23-33	Perte d'un artilleur
34-44	Générateur perte de 20 points d'énergie jusqu'à réparation
45-55	Générateur perte de 20 % des points d'énergie
56-66	1 Soute détruite (Troupes ou matériel)
67-77	Soute des chasseurs détruites
78-88	Destruction d'un moteur
89-99	Générateur perte de 50 % des points d'énergie
00	Table des critiques

TABEAU DES CRITIQUES (1D10)

1	Vaisseau Détruit, point critique touché.
2	Pont (Cabine de pilotage) détruit
3	Moteur détruit
4	Générateur détruit
5	Perte de 20 hommes d'équipages
6	Destruction de l'ordinateur
7	Destruction de 10 armes
8	Perte de 5 Points de Structure
9	Moitié des moteurs détruits
10	Soute de matériel (troupes) détruite

ARMES		PROTECTIONS	CINE	MAGNE	DIFFU	DEFLEC
CANON A PHOTON						
5			0 %	0 %	70 %	80 %
10			0 %	0 %	65 %	75 %
15			0 %	0 %	60 %	70 %
chaque 5 Pt			0 %	0 %	-5 %	-5 %
ACCELERATEUR						
Base 10 Pt			0 %	70 %	0 %	0 %
Chaque 10 Pt			0 %	-5%	0 %	0 %
LASER						
Base 2 Pt			0 %	50 %	100 %	100 %
Chaque 2 Pt			0 %	-2 %	-1 %	-1 %
MISSILES						
Base 4 PT			100 %	80 %	0 %	70 %
Chaque 4 Pt			-2 %	-2%	0 %	-5%



FICHE DE VAISSEAU

Nom du vaisseau		Type		Taille		PE	
-----------------	--	------	--	--------	--	----	--

PROPULSION		ARMEMENT ET PROTECTION			EQUIPEMENT	
Nombre de moteur		Type	Nombre	Cout	Type	Nombre
Technologie						
Type						
Hyperespace en						
Accélération						

Forme de la coque		Blindage		points d'énergie	
Troupes Transportées		Effectif de l'équipage			
Nationalité					
Point de structure					

Profil

UNIVERS ET CREATURES

Espace, frontière de l'infini...L'Univers est divisé en de nombreuses galaxies formées par des milliards de systèmes solaires. Si en proportion bien peu de planètes sont propres au développement de la vie, il en existe tout de même plusieurs dizaines de milliers qui abritent une vie reconnue comme intelligente. Celles-ci sont regroupées en myriades de gouvernements, de confédérations, plus ou moins stables, aux cultures étranges, merveilleuses, dérisoires ou cruelles.

LES GIBOULEES

Parcelles de l'espace étant soumises à des pluies de météorites. De nombreux astéroïdes dérivent entre les planètes habitées par les Cheers, ce qui fait d'eux d'excellents pilotes par nécessité.

SUNRITH

Le vaste empire de Sunrith contrôle, difficilement, des centaines de planètes. Il existe un équilibre instable entre les différentes cultures de la périphérie, dont certaines planètes n'ont même jamais vu de troupes impériales. La zone centrale (Alma Mater Sunrith) constitue le noyau dur de l'Empire et le centre de l'Univers.

LES CONFINES

Les Confins sont une zone cruellement touchée par la récession de l'Univers. De nombreuses étoiles ont explosé, entraînant des exodes innombrables. Moults trous noirs y ont vu le jour, absorbant des systèmes entiers dans leurs abîmes sans fond. C'est ici que l'Ordre du Temple réalise la plupart de ses expériences visant à stabiliser l'Univers. La planète désertique ... est le siège du Temple du Grand Archi-prêtre. Les Maraudeurs seraient partis d'une ancienne galaxie dévorée par un trou noir de cette parcelle.

ARCHIPEL

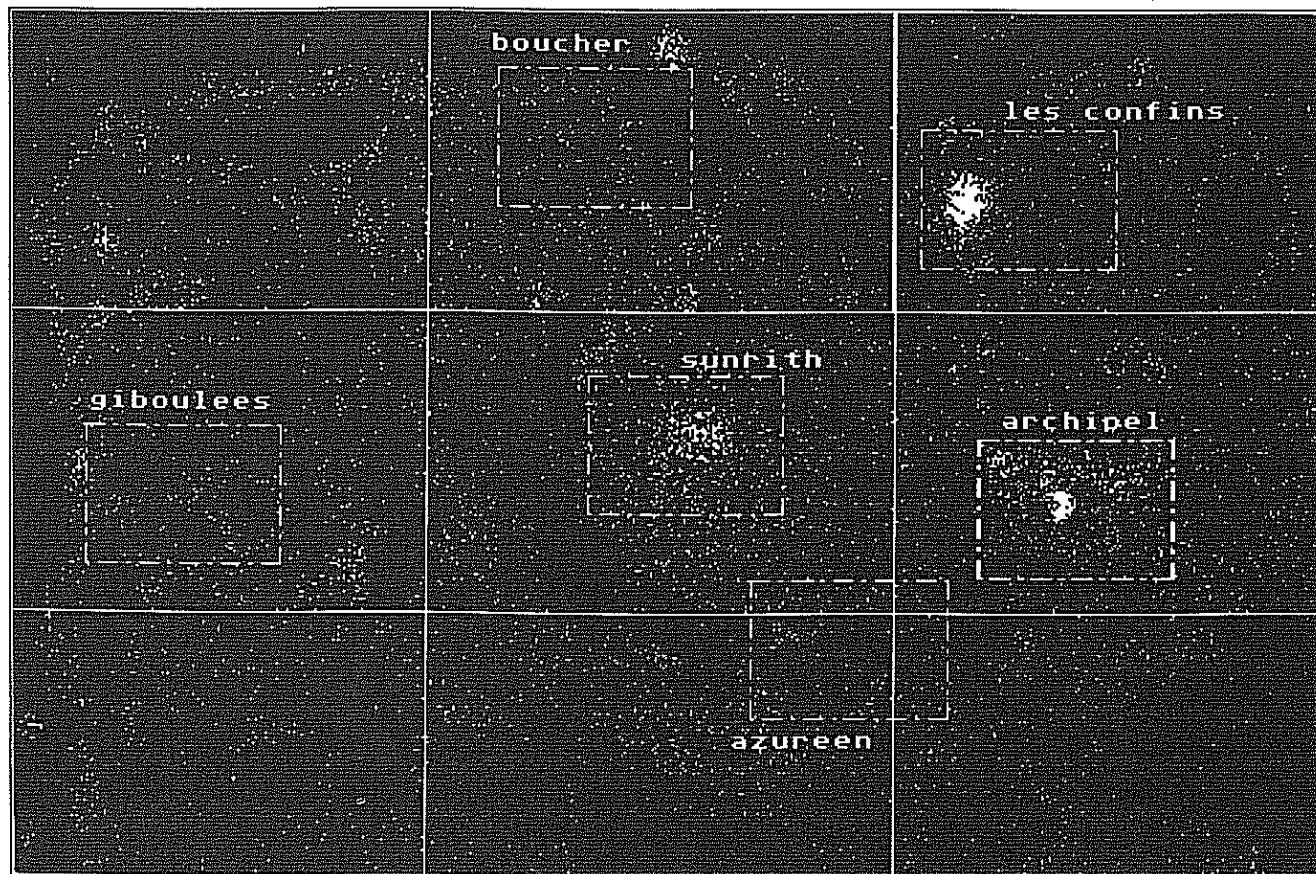
L'Archipel est le système où la concentration de mondes habités au Parsec Cube est la plus forte. Civilisations baroques et races délirantes s'y co-toient dans un certain désordre et une anarchie latente. Commerçants, pirates, artistes se donnent rendez-vous sur la planète paradisiaque de Rigtael 74. C'est dans l'Archipel que se trouvent les Sniff-Sniffs, les Sentinelles, et les Thunderzards.

CONFEDERATION AZUREENNE

La parcelle natale des Azuréens est très pauvre en planètes habitées et les distances entre elles sont énormes. Les Azuréens y ont bâti de fabuleuses cités qui savent "...remplir d'aise et de bonheur l'oeil de l'esthète de passage..."

LA BOUCHERIE

Holocostia Verola, Rael Lilith, Anael forment une triade de planètes austères où l'atmosphère est rare et la vie dure. La plupart des autres planètes de ce système sont désertiques, privées d'atmosphère.



LE BOUCHER DE L'UNIVERS

&

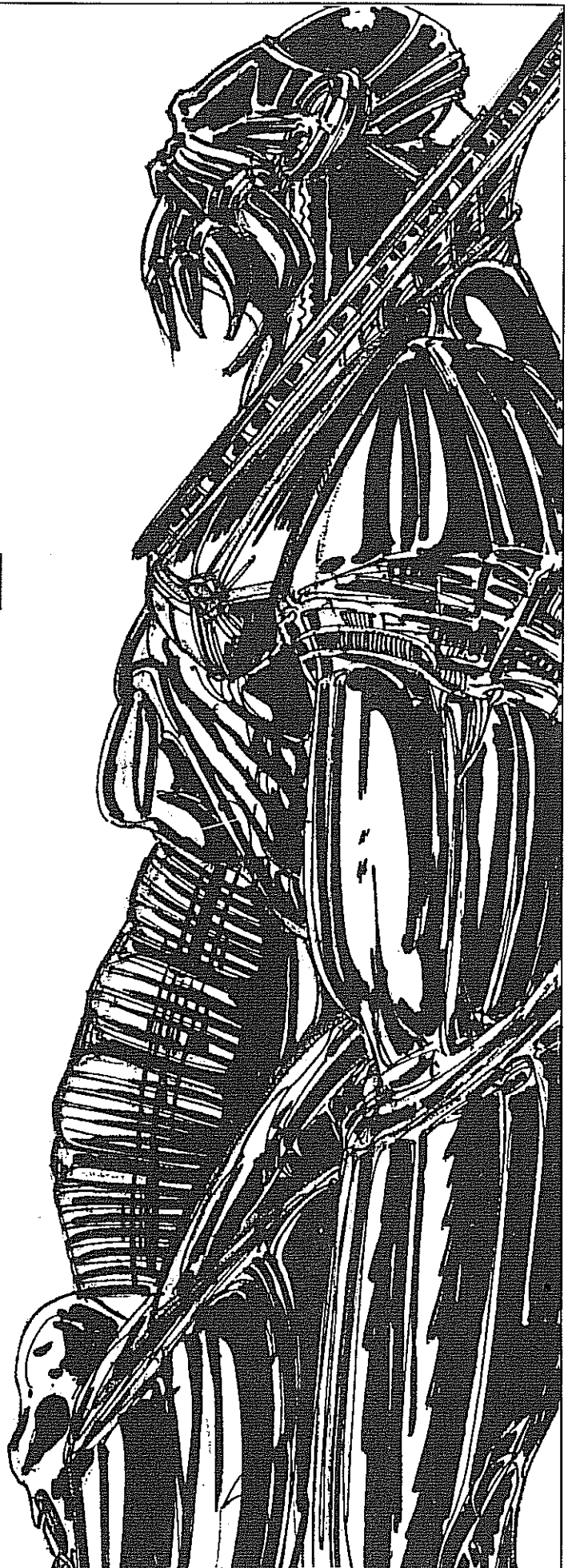
LES WHOG SHROGS

I. LA BOUCHERIE

Le royaume du Boucher de l'Univers, communément appelé la "Boucherie" est situé dans l'une des parties les moins habitées et les plus reculées de la galaxie, le système de BouleBleue (Certains mystiques y verraient là le berceau probable de l'humanité mais les recherches scientifiques n'ont en rien étayés cette supposition). Holocostia Verola, Rael Lilith et Anael en sont les trois planètes maitresses. Suivent des myriades de planètes plus ou moins hostiles à la vie où la loi du Boucher pèse de tout son poids.

II. LE BOUCHER DE L'UNIVERS (Part I)

"... Il me faut présent parler de ce mystère vivant qu'est le Boucher de l'Univers. Depuis son avènement, mon esprit ne connaît plus le repos. De nombreuses questions ne cessent de me lancer. Comment un de nos élèves, tous éduqués dans les voies de l'amour, a t'il bien put devenir ce déviant, cette abération ? Comment nous, fondateurs des écoles Vaugh Shraogh, avons nous put élever cette vipère en notre sein sans déceler quoi que ce soit ? Nous avons pourtant l'Amour pour nous guider et séparer le bon grain de l'ivree (...) D'après Frère Ari Vanufoot, ce serait Talkérus, "Petit serpent qui mange la lune", le déviant. Je me souviens très précisément de ce petit être malingre aux espiègleries incessantes. Je me souviens de lui comme je me souviens de de tous ceux qui sont passés entre nos mains, que nous avons aimés, éduqués, à qui nous avons fait découvrir la lumière et la force pour qu'ils en fassent partie intégrante. Je les revoie au premier jour, quand ils se pressaient, le crâne rasé de près, vers les maîtres qui leurs étaient attribués. Puis, plus tard, s'entraînant au combat non pas pour tuer et semer la terreur mais pour faire corps avec la vie. Je me souviens d'eux, de tous ceux



qu'il a fait disparaître (...) Son père, Barack le sanguinaire, chef incontesté des pirates des confins nous le fit amener alors qu'il n'était encore âgé que de 4 Révolutions. Cette démarche venant de l'un des pueurs les plus redoutés de l'Espace nous surprit. Mais, pourquoi son fils n'était-il pas le meilleur moyen d'arriver à long terme, à servir notre foi ? Depuis, toutes nos écoles ont brûlé et nous ne sommes plus qu'un souvenir (...) Le Boucher tien de la part de sa paume la partie noire de l'Univers et 200 millions de guerriers le servent. Il a poussé le vice jusqu'à baptiser ses fanatiques semeurs de mort de ce nom blasphématoire pour nous, les Whog Shrogs. Son nom seul sème la terreur. Bien mal venu est celui qui ose le proférer en société (...)

in : "Réponses aux questions sur le Boucher, l'Homme qui mange les Etoiles" par Maître Azifari, grand ordinateur Vaogh Shraogh

II. LE BOUCHER (Part II)

De son vrai nom Talkerus "petit serpent", mais que l'appelaient ses maîtres de l'école Vaogh Shraoghs, les combattants de l'Amour, de Barack le sanguinaire, capitaine pirate qui fut l'un des plus redoutés de l'univers. Après avoir suivi les enseignements de ses maîtres pendant de longues années et être devenu digne d'être sacré chevalier Vaogh Shraogh, il se décida à rejoindre son père pour lui apporter ses messages de Paix et d'Amour Combattant. Son action ne sembla pas marquer outre mesure son Père et on n'eut plus aucunes nouvelles de lui pendant cinq Révolutions. La bête dormait. Son réveil fut brutal et les premiers à en souffrir furent ses anciens camarades. Durant son hibernation, il avait déjà lancé une vaste opération, en sous-main, d'assassinats de ceux-ci et quand il fondit avec les troupes familiales et ceux qui allaient devenir la première génération Whog Shrog sur Holocostia Verola, l'Univers tout entier apprit, pour son plus grand malheur, que le Boucher de l'Univers était né. L'Empire de Sunrith envoya ses armées qui, au bout de 5 Révolutions, finirent par écraser la Horde de ce "trublion" à la bataille de Trigula. Ce dernier disparut. Il était encore trop tôt... Devenu l'objet de plaisanteries favori des Stratèges de l'Empire, considéré comme un minable has-been, mégalomane et paranoïaque, le Boucher refit pourtant brusquement parler de lui quand il ressurgit à la tête de ses premières escouades Whog Shrogs, rassemblés des têtes les plus brûlées de l'Univers. Il s'attaqua alors, après l'Ordre Whaogh Shraoghs, à l'Ordre du Temple, détruisant toutes les pyramides sur son passage et assurant une bonne fois pour toutes un noyau (Holocostia Verola, Rael Lilith et Anhel) à son royaume aux frontières des plus lucratives. La bataille de Rattika contre les Anti-Légions invoquées par l'Ordre du Temple mit un terme à l'expansion du Boucher mais, bien que relégué aux frontières du monde connu, il n'est pas un jour où sa soif de pouvoirs ne fassent craindre pour l'avenir de l'Humanité.

III. ENFANCE ET ADOLESCENCE D'UN WHOG SHROG

Holocostia Verola est le berceau-clouté des Whog Shrogs, la masse à ailettes leur premier jouet et les Schmirrs leurs premières victimes. Adeptes de la sélection naturelle, les Whog Shrogs jettent leur nombreuse progéniture (ils n'ont pas moins de 10 femmes par guerrier et sont très prolifiques) une fois âgée de 4 ans dans une fosse, face de jeunes Schmirrs (cousin du loup terrestre). Ceux qui en sortent vivants sont alors dignes de suivre les

IV. LES REGIMENTS WHOG SHROG

Il est, au sein de l'armée du Boucher (plus de 200 millions de soldats, principalement des pirates et des aventuriers attirés par le gain), une Division d'élite dont le nom, tel une dédicace au fer rouge, marquera à tout jamais l'humanité, la Division Whog Shrog. Celle-ci comprend dix Régiments partageant les quelques dix-mille Whogs Shrog du Boucher. Ceux-ci sont divisés en escouade de 7 hommes, soit 142 escouades par régiments plus le Tarkhan et ces 5 aides du camp, le Tarkhan dirigeant un de ces régiments portant chacun le nom de l'un des fils du Boucher.

LES REGIMENTS

"ADHAB ALGAB"
 "ADHAM ELEK"
 "BARBATOZS"
 "BATSCUMBASSA"
 "MAGOA"
 "MANDRAGORES"
 "SABBATAN"
 "SIDRAGAZUM"
 "HAGENH"
 "CAACRINOLAAS"

nombreuses étapes qui en feront des Whog Shrogs comme Papa. Ils seront d'abord lâchés, nus et sans armes, dans la nature ; n'ayant pas le droit de se regrouper, devant chasser, se nourrir... ce durant treize pleines lunes Holocostiennes. Puis, ils s'initieront ensemble à toutes les techniques de combat, de lutte, ne dormant que 4 à 5 heures par nuit, toujours nus, le corps recouvert seulement d'un infect agglomérat de terre et de cendres, n'ayant pour seule nourriture qu'un Goulach de Rice, de graisse animale et d'Oil. Pour survivre, résister, ils devront devenir plus durs que l'acier, plus agiles que les Cheers, plus féroces que les Darbarians. Cette meute de jeunes loups sauvages, une fois devenu efficace, sera alors lâchée sur les planètes de chasse afin, encore, de semer la mort, de violer, piller, incendier. A la fin de leur croissance, ils subiront dans les Exo-centres du Boucher d'opération qui les dotera d'un exo-squelette leur permettant d'être encore plus terribles. Sur tous ceux qui suivirent la voie pour devenir Whog Shrog, beaucoup ont disparu, broyés par les mâchoires acérées de la violence. Ceux qui restent peuvent maintenant faire partie d'une des 10 Divisions à l'étendard funeste. Leur serment d'allégeance au Boucher de l'Univers étant la dernière étape de ce bien long voyage.



LES GRADES CLASSIQUES WHOGSHROGS

ORKHAN	Chef des armées	BOUCHER
PADISHA	Chef d'armée	Division WS
TARKHAN	Division	Régiment
KHAN	Régiment	10 Escouades
CHHUD	Compagnie	Escouade
BASHAW	Section	-
BEY	Gradé du rang	-
DEY	Gradé du rang	-

V. ROLE STRATEGIQUE DE LA DIVISION WHOG SHROG

Etant pour la plupart des troupes irrégulières (Armées de soudards dirigées par leur propre chef, ou Padisha), les troupes du Boucher, forte de 200 millions d'hommes, souffre de leur hétéroclité. Manque de coordination et de cohésion se font parfois au détriment de l'efficacité. De plus, de telles troupes sont sujettes au revirement de tous bords, de la panique à la charge folle, héroïque et implacable. Particulièrement virulentes lors des assauts, elles perdent beaucoup de leur force en position de défense. On assiste alors à d'incessants combats pour la possession des planètes. La maintenance technologique est aussi un grave problème auquel doit faire face le Boucher et la supériorité de l'Empire de Sunrith est là flagrante. Heureusement, il y a les Whog Shrogs. La guerre que se livrent le Boucher et l'Empire de Sunrith étant "conventionnelle" (sans destruction de planètes, puisque chacun se bat pour les matières premières de celles-ci), le Boucher dispose

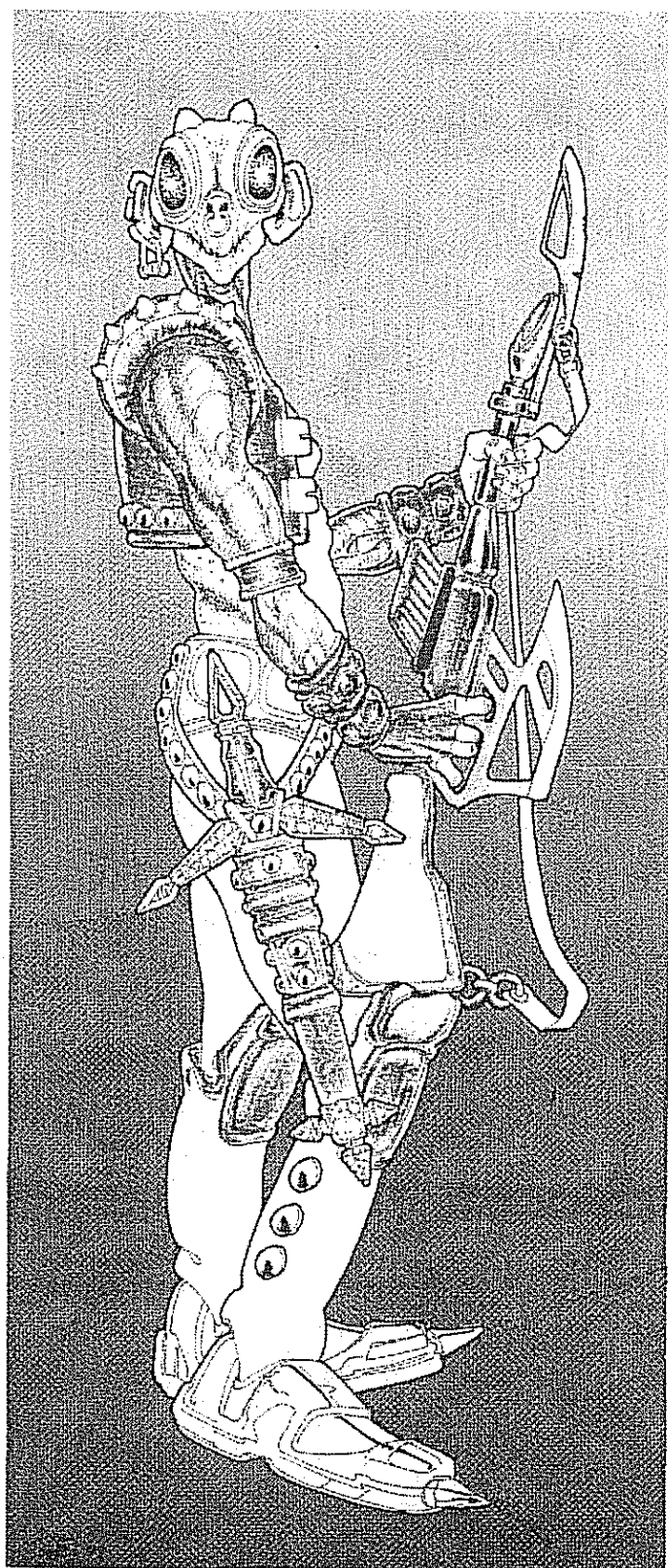
ainsi d'une sorte de bombe atomique propre (sans les inconvénients du nucléaire). En effet, seule troupe vraiment structurée sous les ordres directs de Talkérus, la Division Whog Shrog est la Puissance. La définition du Boucher est "Escouade : missile doté d'intelligence et pouvant servir plusieurs fois que l'on bombarde sur les points chauds". Ce n'est pas leur seul rôle puisqu'ils sont aussi chargés de toutes les missions de commando et de sabotages nécessitant un peu plus de finesse.

VI. LE CHHUD

Il y a toujours un Chhud (chef d'escouade) dans une équipe de Whog Shrogs. Le joueur qui l'incarne a peut-être un rôle plus difficile que les autres, car il doit se plier à certaines règles. Tout d'abord un Chhud doit être respecté et écouté (Bien que cela n'empêche pas certaines familiarité avec les membres de son escouade). Ensuite un Chhud doit veiller à donner des ordres à chacun de ses hommes et veiller à la cohésion du groupe (donc régler les conflits qui peuvent survenir entre les autres joueurs), avant son confort personnel. Il n'est nullement question qu'il laisse quelqu'un à la traîne sans que celui ne sache que faire. Cependant il se doit d'écouter les autres Whog Shrogs qui ont le DEVOIR de lui donner les alternatives, si il leur semble que le plan envisagé par leur chef n'est pas le meilleur ; c'est cependant le Chhud qui détient la décision finale. Pour toutes ces raisons il ne faut pas donner le grade de Chhud à n'importe quel joueur ou à un débutant.



CREATURES



Le monde dans lequel évoluent les Whog Shrogs comporte tant et tant de races, peuplades, espèces animales et végétales différentes, qu'à moins de pondre une Encyclopédie Galactique complète, il serait tout à fait impossible d'en faire une liste exhaustive. Le Maître de Jeu a donc toute amplitude pour en créer de follement originales tout au long des aventures merveilleuses qu'il fera vivre à ses joueurs (Il peut s'aider du Tableau de Création de Personnages Non-Whog Shrog se trouvant dans les règles). Les quelques races et espèces présentées ici sont parmi les plus représentatives de l'Univers connu. Nous les appelons les "Créatures".

LES CHEERS

Humanoïdes au teint olivâtre, taillés à coups de serpe, des yeux jaunes phosphorescents cachés par de lourdes paupières leur mangeant le visage, les Cheers s'étendent dans ce que l'on a coutume d'appeler, dans l'Empire, les Giboulées de Mars (cette parcelle de l'espace est en effet soumise régulièrement à des pluies de météorites pour le moins impressionnantes). Ces êtres dotés d'un épiderme de plus d'un centimètre d'épaisseur connaissent difficilement le froid et la chaleur, leur thermostat naturel étant une véritable merveille aux yeux des scientifiques de tout poil. Leurs planètes sont, il est vrai, particulièrement hostiles à la vie, conjuguant des amplitudes thermiques énormes, un environnement quasi-désertique (désert de sables, de pierres, de cendres, toundra...), et une faune féroce. Il vaut mieux y avoir le cuir solide, être vif et agile. Guerriers dont la cruauté n'est dépassée que par les Whog Shrogs, ils sont laissés tranquilles par l'Empire en échange de la participation de 4 armées Cheers dans la guerre contre le Boucher.

Type : Humanoïde
Niveau de Technologie : 7
Statut : Protectorat de l'Empire.
Mode de Gouvernement : Divers royaumes se partagent les Giboulées de Mars.



UN MODE DE TRANSPORT PARTICULIER

Les Giboulées de Mars étant sujettes à de forts courants magnétiques spatiaux, les Cheers ont développé un mode de transport spatial des plus particuliers. Utilisant la force motrice des Zneeks, sorte d'abeilles longues d'environ 70 cm se servant des courants magnétiques pour migrer (Elles se tissent elles-mêmes une sorte de combinaison magnétique - le ventre attire, les ailes repoussent- et sont munies d'une poche à oxygène) qu'ils arriment à des capsules, ils n'ont plus qu'à les guider en jouant avec les courants et un prisme de couleurs placé à l'avant (les Zneeks ne se dirigent elles-mêmes que par la lumière et sont avant tout attirées par la chlorophylle).

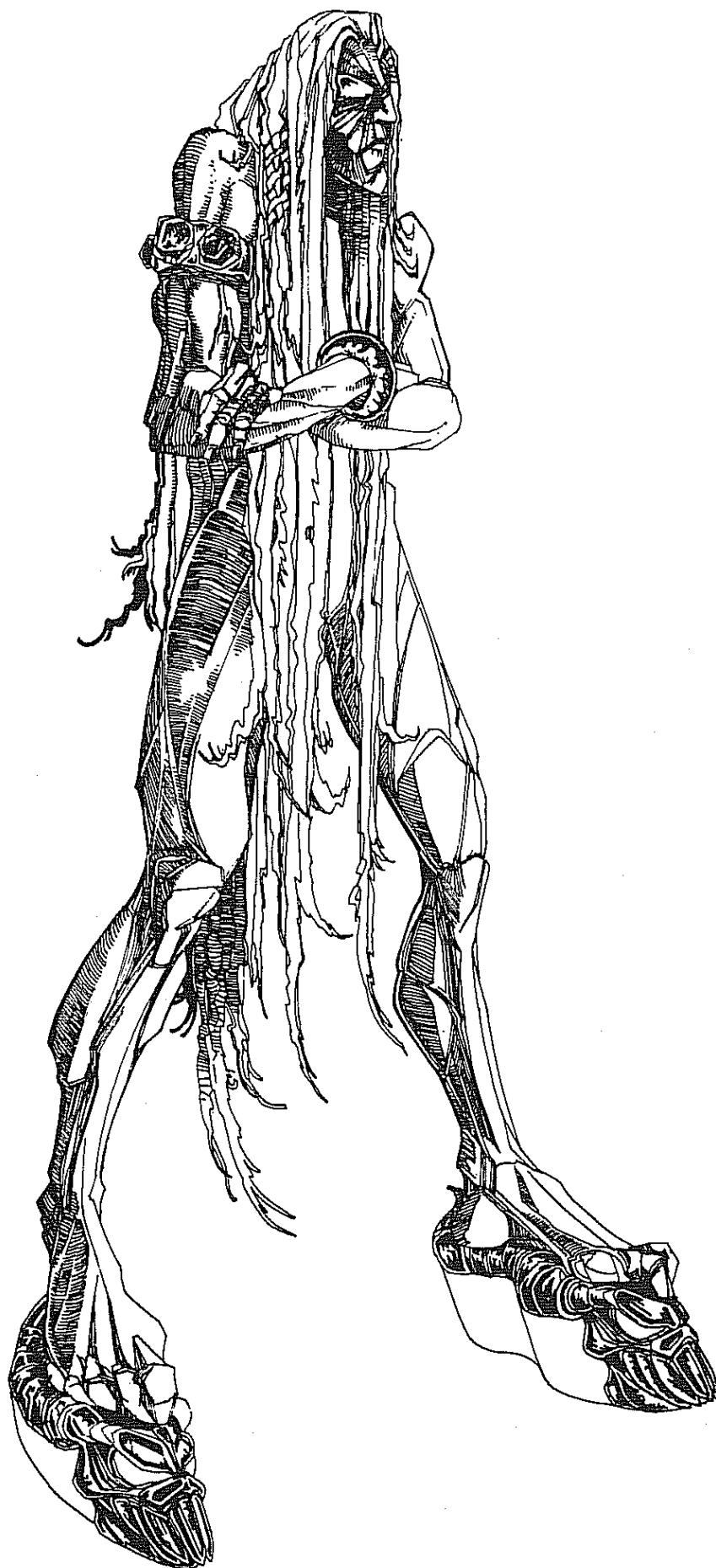
LES DARBARIANS

Leur planète, Darbar, étant d'un faible diamètre et sujette à une forte gravité, les Darbarians ressemblent à de petites boules ne mesurant pas plus de 90 cm de hauteur et dotées d'une force

Herculéenne. Leur petite tête cachée entre leurs épaules, leurs touffes de poils duveteux disséminées ça-et-là, entre les scarifications qui leur servent de vêtement, leurs yeux attendrissants, cachent une nature imprévisible pour celui qui n'est pas Darbarian. Avenants, tendres, fins et délicats, ils peuvent, tout d'un coup, sans que rien ne le laisse présager, se jeter sur leurs interlocuteurs pour les massacrer dans une orgie de sang et de violence avant de les dévorer. Ils ont l'air si gentils et pourtant...Inutile de préciser que les pionniers eurent beaucoup de mal à installer des comptoirs. Enfin, le maladif attrait des darbarians pour les voyages spatiaux, les ayant tout de même rendu plus "civilisés" environ dix mille d'entre-eux guerroient en ce moment pour le compte de l'Empire, dans le seul but de "courir les étoiles". Nomades déjà avant tout, les autres n'ont de cesse de courir Darbar, construisant un peu partout des cités de passage faites de coquilles de Lousdees. Leur philosophie ? Nous sommes là pour faire un tour. De ce fait quoiqu'ils fassent, quoiqu'il

arrive, ils baignent dans une douce plénitude incommensurable (Sauf quand l'appel de l'espace se fait sentir). Le Darbarian vit en parfaite osmose avec ses frères et soeurs, et ils forment en fait un grand tout. Mettez 15 Darbarians ensemble et ils ne font plus qu'un, d'où leur incroyable efficacité militaire (Ils ne se battent jamais entre eux). Ils n'ont pas besoin de grand chose et de ce fait n'ont développé aucune technologie particulière, ni armes ni outils, puisqu'ils en sont eux-mêmes. Un autre point : quand nous parlions de frères et soeurs, il faut noter que les termes sont quelques peu faussés car déterminer le sexe d'un Darbarian est un exercice difficile : ils sont souvent hermaphrodites (Celui-ci sera muni de deux rangées de trois mamelles et d'un corps spongieux, cet autre de deux corps spongieux et d'une fente, ce troisième d'une seule mamelle, etc.)

Type : Humanoïde
Niveau de technologie : 2
Statut : protectorat de l'empire
Mode de gouvernement : Anarchie.



LES AZUREENS

Hauts d'environ 2m50, longilignes, entourés d'un halo bleu signe de leurs radiations, les Azuréens sont avant tout des esthètes qui recherchent la beauté dans chacune de leurs actions : Chaque jour qui se lève se doit d'être pour eux une oeuvre d'art (Ceci parfois au détriment de l'efficacité). Leurs cités majestueuses ne sont que grâce et légèreté, harmonie parfaite. Que ce soit dans leur façon de se nourrir, de se vêtir, de guerroyer, de s'accoupler, tout est régit par cette incessante recherche du beau. Leurs artistes sont renommés dans bien des cadrons de la Galaxie et sont placés, dans le système des Castes, entre les Guides et les Guerriers. L'azuréen ne supporte pas le désordre et chacun a, quand il naît, une place bien définie dans cette société caractérisée par un fort immobilisme. Il faut faire preuve d'un grand talent pour changer de caste. Voyageur impénitent, il s'est disséminé sur toutes les planètes habitables voisines d'Azur, toutes maintenant réunies au sein de la confédération. L'Azuréen dispose, quand le vague à l'âme l'emporte, d'un petit familier (sorte de lémurien) qui "pompe" ses angoisses. En effet, il est très fragile et tombe facilement dans le désespoir le plus noir dès qu'il se rend compte qu'il a failli dans sa quête du beau.

Type : Humanoïde
Niveau de Technologie : 9
Statut : confédération indépendante
Mode de gouvernement : Oligarchie.

LES MARAU- DEURS

"Maraude, Maraudeur, Maraude..."

ils disent venir de Nar'H'venus, la Galaxie engloutie, et, depuis que l'éther explose en d'innombrables myriades, ils ont toujours été là. Leur "Sainte Tribu" cherche la

voie vers X'io'N, le jardin aux milles délices. L'heure de l'Accomplissement sonnera bien un jour pour le Peuple libre et Choyé de L'espace, pour ceux qui s'appellent eux-même les Maraudeurs. Ayant pour bases les Satellites des confins, les Maraudeurs restent pourtant rarement à planète, préférant dériver dans l'espace à la recherche de la Porte de X'IO'N. Chaque Tribu (qui compte en moyenne deux ou trois vaisseaux) appartient à l'une des quatre familles de la branche des Maraudeurs (Jusad, Asknaz, Skad, Jzem). Mâles, femelles et enfants sont égaux et complémentaires et l'esprit de famille (au sens large) est fortement ancré dans cette communauté très soudée. Les Maraudeurs piratent et récupèrent tout ce qui peut l'être. Ils disent ne plus connaître la peur bien qu'ils évitent de s'approcher de l'Empire ou du Boucher de l'Univers. Ils ne fréquentent les autres peuplades, celles des comptoirs oubliés, que pour le commerce, et le pillage. Certains d'être le peuple élu, ils méprisent tout ce qui n'est pas maraudeurs. Leur morgue ainsi se fait souvent insupportable pour les "Gnachis" (qui n'est pas Maraudeur).

Type : Humain

Niveau de Technologie : 5

Mode de gouvernement : Clan



LES SNIFSNIFFS

Sortes de petits canards au bec en forme de claron, les Snifsniffs tiennent une place prépondérante dans la guilde de Mercator. Industriels, commerçants, on les trouve partout où se font et se défont les affaires, de la Nouvelle Alma-Mater à l'Archipel en passant par Illumina. Ils se nourrissent de Pollen, qu'ils aspirent avec leur appendice nasal. Ce dernier leur permet d'émettre, outre les sons acérés qui leur servent de langage, des ondes para-sympathiques rendant leurs interlocuteurs plus perméables à leurs désirs. Ils vivent dans de vastes cités grouillantes d'une population bigarrée et leurs Astro-

ports sont continuellement saturés, déversant sans cesse tout ce que l'espace contient d'aventuriers, de marchands, de voleurs, etc. Leur confédération est pour le moins cosmopolite et haute en couleur. Ce qui est bon pour leurs affaires. Ils disposent du fin de la Technologie moderne car ils achètent toujours les meilleurs savants et techniciens, de ceux devenus si chers puisque se rarifiant à une vitesse surprenante.

Type : Humanoïde Ovipare

Niveau de Technologie : 8

Statut : confédération indépendante.

Mode de gouvernement : Démocratie directe

LES SENTINELS

Planète : AS'OL (3ème de l'Archipel)

Kulminator : Puritanus IV. Hetmand chef élu à vie.

Type : Cyborg

Organisation : très militarisée et policière.

Economie : les mines de Valvolyn où travaillent les prisonniers (arrêtés pour avoir enfreint les lois de la vie) souvent jusqu'à la mort sont leur principale source de richesse et d'énergie, bien qu'ils élèvent également des Gniarfs. Les femelles cultivent les champignons Rex et des Rous-tiks.

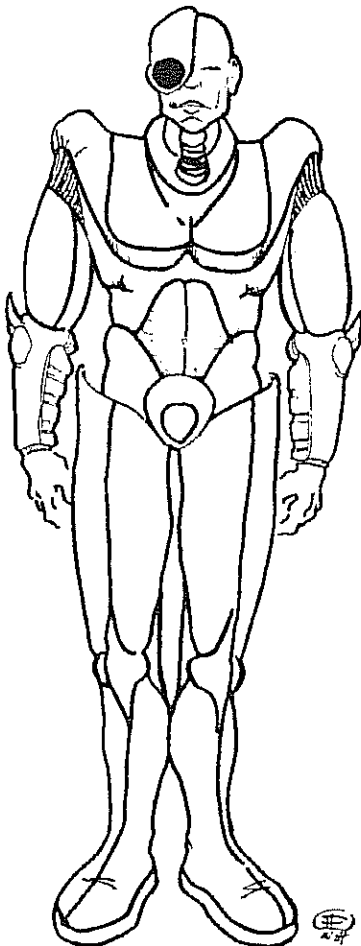
Il faut noter que beaucoup de sentinelles vivent sur d'autres planètes pour pouvoir faire régner les "Lois de la Vie" et abreuer les mines de prisonniers. Ainsi ils travaillent dans des administrations étrangères. En échange de l'ordre garanti, ils peuvent faire parvenir les prisonniers à Valvolyn.

Haine : Ils haïssent les Thunderzards.

Sobriquet : Les sentinelles se font traiter de Trou d'uc, Kraskouill, Fer blanc, tas de ferraille, etc.

Philosophie et comportement : Obtus, le sentinelle ne marche que par règles et par dogmes. Son intelligence est surtout pratique, et la métaphysique ne peut le toucher. Insensible à l'humour, il est prédisposé à mépriser grandement les autres races. Son sens de la hiérarchie est très poussé.

Reproduction : Le plus souvent in vitro, les petits hommes et femmes sont travaillés petit à petit dans les temples de la cybernétique et finissent constellés de circuits intégrés comme leurs aînés.



Quelques "Lois de la Vie" :

-Nul ne doit se noyer dans les replis obscènes de la chair. Qui vit par la chair, doit mourir par la chair.

-Grossièreté, outrage aux bonnes mœurs sont un affront violent à la bonté naturelle des sentinelles.

-De même, l'usage de substances transformant la perception est un affront suprême au Grand Quelque Chose.

-Le rire est à haïr. Il enlaidit le visage et donne l'air complètement stupide. Le sentinelle ne connaît pas le rire et il a raison. Il est beau et intelligent.

-Tuer est mauvais, cependant tout dépend de l'être à qui l'on donne la mort (s'il ne peut servir dans la mine par exemple). Tuer pour servir les règles de vie est un plaisir, le seul qui nous soit donné.

-Nul sentinelle ne saurait se mélanger aux races issues de la fange, bien que nous essayons, ô Grand quelque chose, de les mettre sur la voie du salut.

-Le respect le plus total est dû aux aînés et aux altesses, le sentinelle n'est qu'un chien face à ses grandeurs.

Comme vous pouvez le voir, un sentinelle a une vie très stricte et il se doit de respecter les lois qui lui ont été inculquées dès sa naissance, dans le temple de la cybernétique, sous forme de programmes et sous-programmes. Hélas, même ces mercenaires de la Loi ne sont pas parfaits et des "Bugs" apparaissent parfois dans leurs programmes précédemment cités. Lorsqu'un personnage choisit comme classe le Sentinelle, il doit tirer 1D100 sur la table des "Bugs" :

01-90	Pas de problème, programme correct
91	Destruction Thunderzard
92-93	Puritain
94	Bêtise
95	Loufoquerie *
96	Destruction
97	Lubrilité *
98-00	Thunderzard *

Les "bugs" sont, pour les Sentinelles, la représentation de la volonté supérieure du Grand Quelque Chose et ils ne sont pas

corrigés. Certains "bugs" sont tolérés dans l'ordre des Sentinelles, tandis que les autres désignent le Sentinelle comme "RE-NEGAT" (marqué par un astérisque). Il est alors exclu de la société et devient, au bout d'un an à partir de cette exclusion, criminel et passible de recevoir la justice des autres Sentinelles.

1. Destruction Thunderzard

S'il n'y a pas d'échappatoire pour les Sentinelles, pourquoi y en aurait-il pour ces infâmes Thunderzards. Ce Bug oblige le sentinelle à tirer à vue dès qu'il est en présence d'un Thunderzard, quelle que soit la conjonction.

2. Puritain

Toutes les règles de la vie sont appliquées au pied de la lettre et même au-delà. Le sentinelle est obligé d'arrêter quiconque commet une des infractions citées plus haut, de tirer s'il ne se rend pas. Les grades et les niveaux hiérarchiques sont ignorés par le Sentinelle, ainsi que les risques encourus.

3. Bêtise

Le Sentinelle est marqué par une totale absence de faculté d'analyse. Il réagit comme un véritable robot. Lorsqu'il se trouve devant une porte, il l'ouvre, mais dans une conversation, il la ferme. Ce type de sentinelle est donc parfaitement injouable, et n'est utilisé que comme monte-charge par les autres sentinelles.

4. Loufoquerie

Le Sentinelle rit et, plus grave encore, il tente de communiquer son hilarité à son entourage à l'aide de gags éculés et pénibles.

5. Destruction

À la moindre règle de vie bafouée, le Sentinelle tire sans se soucier de la conjonction.

6. Lubrilité

La libido du Sentinelle le fait entrer en transe pour un rien. Il ne peut se contrôler dès qu'un objet de plaisir se profile à l'horizon.

7. Thunderzard

Le sentinelle se comporte de la même façon que ces impies

Thunderzards maudits. Il n'a plus, de sentinelle, que l'aspect.

Niveau de Technologie : 8
Statut : Planète libre de l'Archipel alliée à l'Empire.
Mode de Gouvernement : Dictature basée sur le respect des Lois de la vie et la cybernétique.

LE MUSHGREER

Petit mammifère vivant dans les forêts tropicales, celui que l'on appelle aussi "Blitzi" se nourrit de sang. Les deux longues dents qui finissent sa boîte crânienne pénètrent la chair de la proie et

un conglomérat de bouillie de viande et de sang est aspiré par des canaux nourriciers placés dans ces mêmes dents qui amènent ainsi la nourriture jusqu'aux organes qui l'assimilent. Ses cuisses musclées lui permettent de se déplacer rapidement et de bondir jusqu'à 4 m de haut. Pour escalader, il se sert successivement de ses dents qui font crochet et de ses pattes postérieures terminées par de longues griffes acérées. Dans les arbres, il est principalement suspendu par la queue. Quand une victime passe par là, il n'a plus qu'à se laisser tomber avec ses compagnons Mush-Greers avoisinants, pattes et dents en avant pour se repaître. Il vit en bande de 10 à 100. La chair du Mush-Greer est peu fine et l'odeur assez rebutante. Ses dents, broyées et insufflées dans les narines, ont des vertus aphrodisiaques. Porter un crâne de cette bestiole sur ses vêtements est très élégant chez les Thunderzards.

Taille : 30/35 cm
Poids : 3 kg
Vitesse de pointe : 65 km/h

Il se reproduit en moyenne 1 à 2 fois par an sur une période ne dépassant jamais 4 mois. La portée va de 1 à 10 et la gestation est de 3 mois.

LE THUNDERZARD

Humanoïde reptilien descendant des primitifs Saur d'Asygma, la 5ème plus grande planète de l'Archipel, le Thunderzard, sourire carnassier et touffe jaunie de poils filasses, n'a pas bonne réputation au sein de la population galactique. On le dit fainéant, voleur, menteur et parjure. On dit aussi qu'il mange ses enfants (ce qui est vrai, mais seulement les faibles et les malades). Ses ancêtres ayant subi l'esclavage durant de longues et noires décennies, humiliés et traités pire que des bêtes, le Thunderzard, bien que reconnu comme individu au sein de l'Empire et au-delà depuis deux DécenRevolutions (Articles 451 a, a', a", b, b', b", c...etc... du



"Code Impérial de Reconnaissance des Individualité, Animalité, Végétalité et Autres") ne dispose toujours pas des droits effectifs d'individu auxquels il peut prétendre. Le racisme à son endroit est encore le ferment de l'union de l'Archipel, où il se trouve confiné dans des quartiers et des portions de territoires uniquement destinés à son espèce. Le Thunderzard est un cynique et un rigolard dont les plaisanteries souvent cruelles (le fait que l'hémoglobine coule n'enlève rien à son hilarité), sont, à côtés de toutes les activités illégales auxquelles il se livre, ses occupations préférées. Membre à vie d'une des quelques centaines de sociétés secrètes qui s'évertuent à la dissémination des Thunderzards dans toute la galaxie, il s'adapte n'importe où en un clin d'oeil.

Type : Humanoïde
Niveau de Technologie : 7
Statut : Protectorat
Mode de Gouvernement : Auto-gestion dans les Banthunderzardlands les plus modernes. Prédominance du Clan toutefois.

LE GNIARF

Ce lourd herbivore musculeux à l'expression si gentille est, pour son malheur, doté d'une chair si fine et délicate qu'elle fait les beaux jours des gourmets de la galaxie. De plus, on fait de son cuir des vêtements agréables et résistants. Broutant dans les grandes prairies en troupeau, il est en général abattu à l'âge de 8 ans, quand sa viande atteint sa texture et son goût idéal. Créature sensible, elle ne conçoit pas la méchanceté et, de ce fait, voue un certain attachement à ses futurs bourreaux. Le Gniarf est une fabuleuse bête de somme, pouvant porter jusqu'à une tonne sur son dos. Désespérément lent, on s'en sert surtout dans les endroits difficile. Mammifère pacifique en diable, le Gniarf est pourtant élevé au combat par les Sentinelles (il sait se défendre des prédateurs et ceux-ci le craignent. Agresser un Gniarfinou (petit Gniarf) révèle une grande témérité et beaucoup d'inconscience). Ceux-ci, suivant les bonnes

vieilles lois de la cybernétique, rentrent toutes sortes de données dans l'ordinateur intégré à sa cervelle, le transformant en machine de guerre. Il est alors équipé de gants dentés à l'intérieur, ses bras écartant l'ennemi devant lui, et d'une carapace en Krylon. Les rejets et les bugs sont fréquents et il peut y avoir des surprises au combat.

Taille : 3m, 1m50 à l'encolure

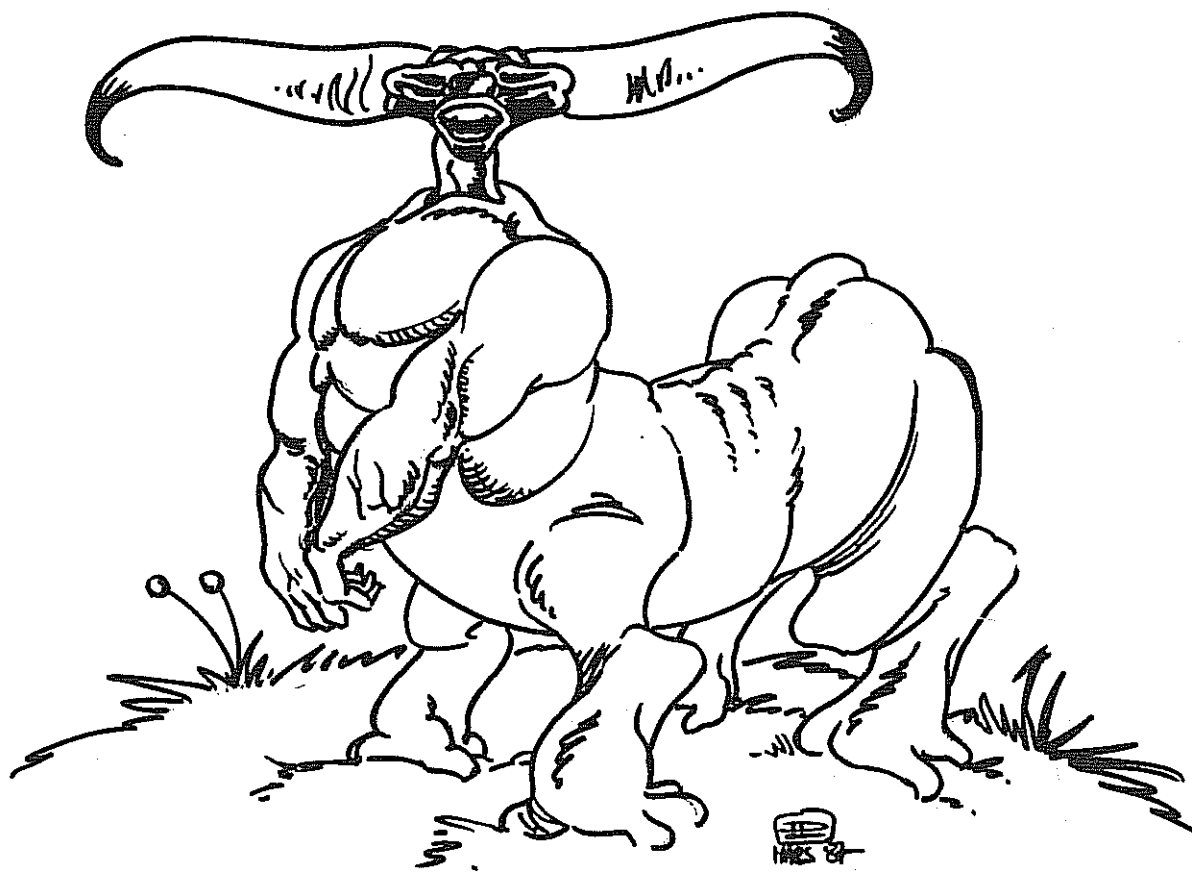
Poids : 2500 kg

Vitesse de pointe : 25 km/h

Il se reproduit 1 fois par an, la gestation dure 8 mois et la portée est de 1 à 2.

LE MAH

Mammifère herbivore implanté sur nombres de planètes (cousin-germain, cousins éloignés, etc.), le Mâh vit en troupeau de 10 à 30 individus. Il se régale aussi de jeunes pousses et de baies. Les troupeaux sauvages se trouvent principalement dans les zones verdoyantes, mais ils se sont disséminés un peu



partout et plusieurs branches sont apparues. Du Mâhlow des planètes de glace au long pelage au Mâhraat, Mâh nain des planètes à forte gravité. C'est de par la taille et la robe qu'ils se différencient ainsi que bien sûr de par leur milieu ambiant et leur nourriture (toujours végétale). Une grande résistance allée à une vitesse de pointe de 70 km/h en ont fait un moyen de transport privilégié. Capturé et dressé, le Mâh devient le fidèle compagnon de son Mâhradje, qui l'emmène selon son bon plaisir. Le dressage d'un Mâh sauvage est long et ardu et il est nécessaire de posséder de grandes notions et une lourde expérience du dressage. Il est beaucoup plus facile d'éduquer à sa future charge un Mâhbabe (petit du Mâh). Son cuir est épais et sa chair n'est pas si

mauvaise que ça (les Thunderzards en font des plats exquis), même si elle semble répugnante à une majorité de Mâhradje.

Taille : 2m70, 2m à l'encolure

Poids : 350 kg

Vitesse de pointe : 70 km/h

Le mâle couvre de 2 à 3 femelles par an qui lui donnent de 1 à 2 Mâhbabes chacune.

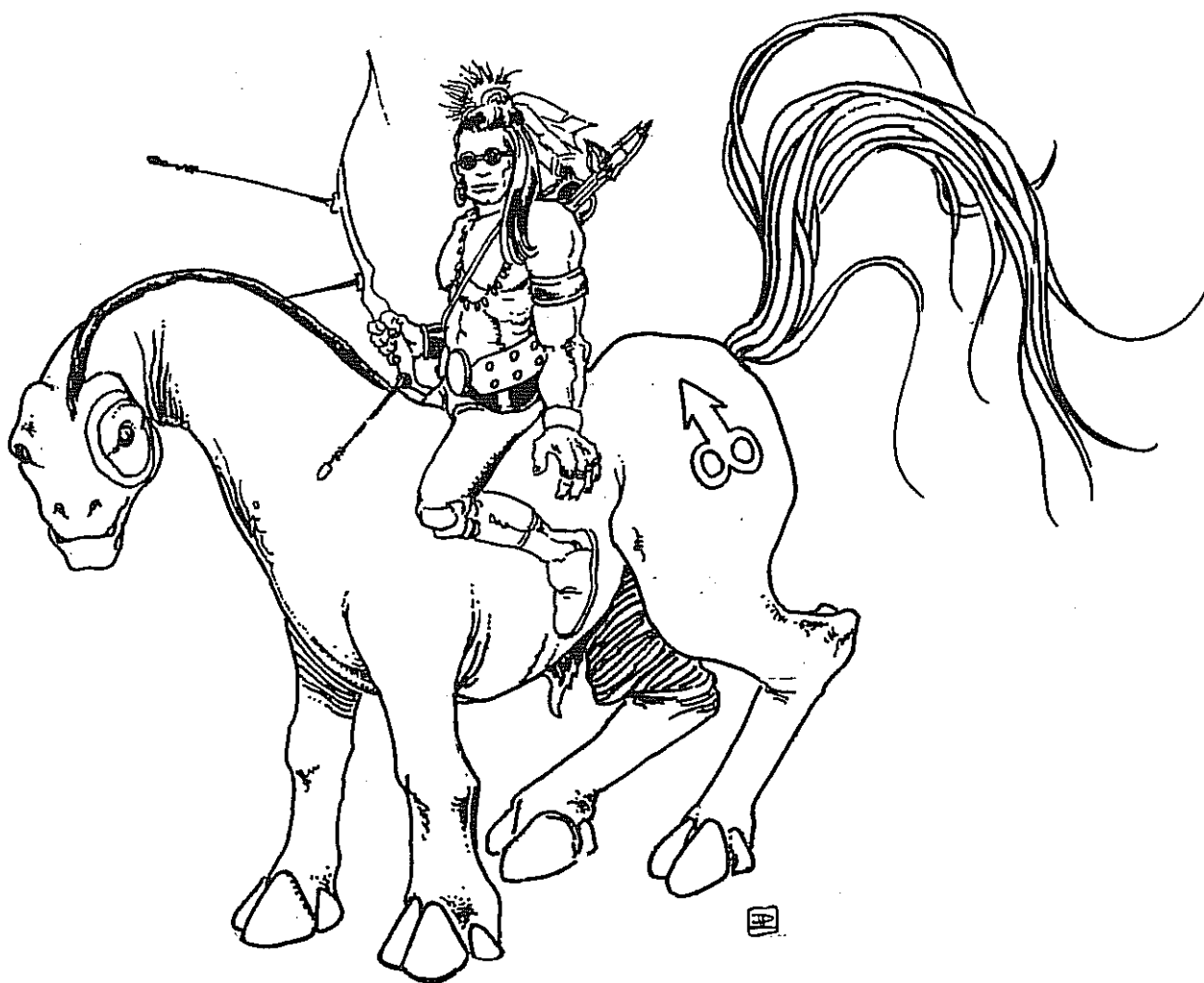
ATMOSPHERE

Zven le baladeur le repéra de suite. Se frayant tant bien que mal un chemin entre une Azuréeenne vêtue de la combinaison étincellante de la Confédé, un énorme Blaoch à la protubérance nasale agitée, 3 thunder-

zards s'adonnant visiblement à un jeu dont il ne connaissait l'existence, 2 Maraudeurs chuchotant à voix basse tout en épiaut un riche SniffSniff, il se présenta enfin face à son futur probable associé.

"-La fin demande les moyens" lâcha-t-il, les yeux rivés sur la serveuse qu'il reconnut comme étant l'une de ces mythiques femmes de Snuff aux trois toisons. De nombreuses pensées lubriques naquirent dans son esprit, lui arrachant un sourire.

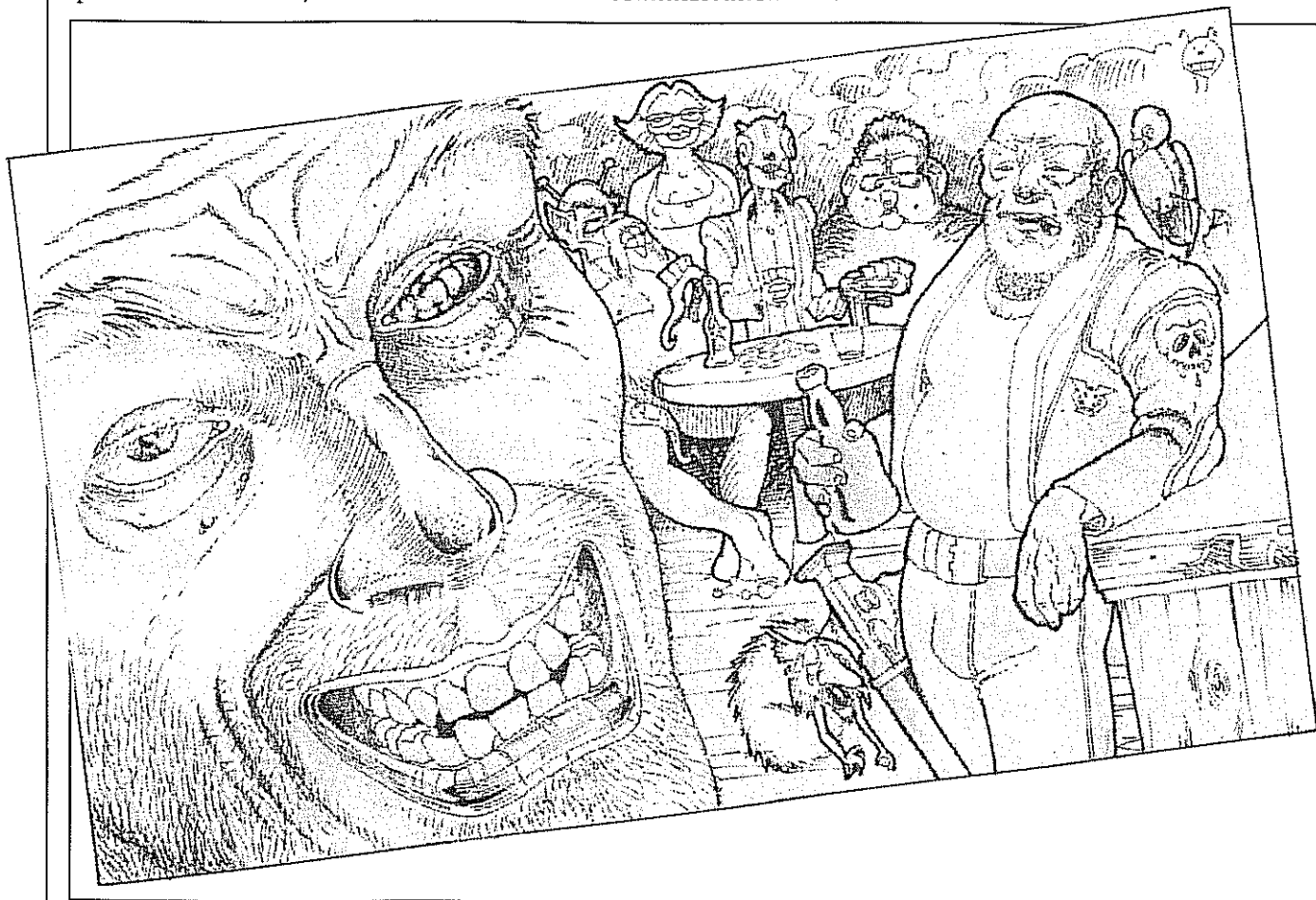
"-J'allais partir" siffla Capitaine Can,"... et arrête de déshabiller cette femelle, elle risque de ne faire de toi qu'une bouchée si elle en prend ombrage. Il se peut que les plaisirs qu'elles offrent soient à la hauteur de leur réputation mais n'oublie jamais qu'elles ne se donnent que par amour et que c'est de

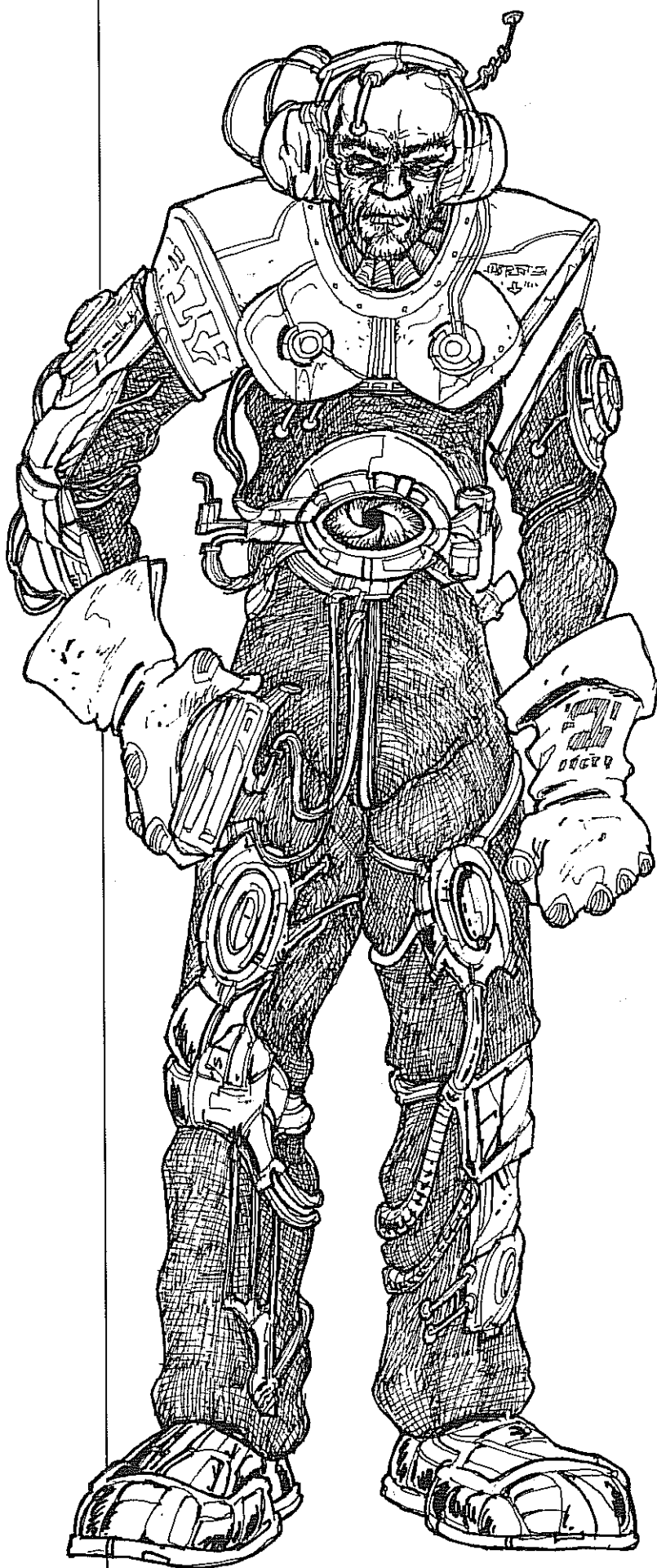


cela qu'elles sont terriblement fières. C'est d'abord leur sensibilité qu'il faut toucher, Zven. En fait, elles sont complètement foutument romantiques ". Cette dernière phrase avait été joyeusement gloussée par le mercenaire SniffSniff. Leurs regards finirent par se croiser. Une petite mèche blanche dressée derrière un bandeau lui ceignant le front, de vifs petits yeux noirs, le bec couturé, le Capitaine Can portait un vieux Battle-Dress de couleur improbable, un pistolaser pendant négligemment sur son flanc droit. Un peu plus grand que la moyenne de son espèce, il n'en paraissait pas moins un nain comparé à Zven. Celui-ci, natif de la Nouvelle Alma Mater, semblait être âgé d'à peu près 40 Révolutions. Il n'en avait que 25. Sur sa combinaison Bleumécane venait se superposer un lourd blouson de peau élimé parsemé de poches. Un épais blason représentant schématiquement un Blitz en train de dévorer une proie indéfinissable flottait à un centimètre de sa poitrine. Son arme, s'il en avait

une, n'était pas visible. "-J'ai tellement entendu parler de ces femmes... -Oublie les pour l'instant, nous n'avons pas beaucoup de temps. Si je t'ai fait venir, c'est en égard à Zard l'Archipélien qui m'a beaucoup parler de toi. Il dit que tu es le meilleur guide du moment pour les Confins... Eh, nom d'un Whog Shrog puant ! Des Sentinelles ! Il ne manquait plus que ça". Cinq Sentinelles venaient en effet de faire leur entrée au "Comptoir de la Zone Franche", générant par leur apparition un climat de haine inextinguible. Accompagnés d'une avalanche de quolibets venus de toutes parts (une vingtaine d'idiomes différents recensés), ils se profilèrent derrière Can. "-Zcriitch...Nous vous rappelons, Can, qu'il ne vous reste plus que trois 21 heures avant que vous ne tombiez sous le coup de la loi...Zcriitch... trois fois 21 heures et votre immunité dans la Zone Franche Portuaire sera expirée n'oubliez pas Can. -Votre commisération me va

droit à ce qui me sert de coeur, mes bons amis" siffla, railleur, le Capitaine. Les Sentinelles étaient déjà repartis vers un Cheer, visiblement très éméché. "-Pffuiit, regardez-moi ces résidus galactiques..." Zven ne répondit pas. Son esprit voyageait déjà vers Snuff, ses femmes et leurs trois toisons."Va falloir penser à y faire un tour, dans ce paradis de la jambe en l'air, va falloir y penser..."





L'EMPIRE DE SUNRITH

"Que ma langue se dessèche si j'oublie ton nom, Alma Mater Sunrith, berceau universel de la Civilisation."

Rogaton III Verk Trahanness Isolumi, dit l'agité.

I. SURVOL HISTORIQUE

L'Empire de Sunrith, vieux de plus de 20 000 Révolutions fut proclamé par Astagisi Le Chaste, de la famille des Verk Trahanness Isolumi, au prix de guerres impitoyables qui déchirèrent Alma Mater Sunrith, la planète mère. L'oeuvre de réunification Sunris achevée, l'explosion démographique en déferlante, on allait assister alors aux prémices de la Grande construction, la conquête spatiale (...) La soif de découvertes qui anima de tout temps le peuple Sunris poussa ses descendants à lancer toujours plus loin, grâce aux nombreux progrès scientifiques et techniques qui se firent jour, leurs Nefs d'exploration spatiales. Mais les techniques encorcs archaïques ne permettait pas d'aller bien loin et l'on ne compte plus les équipages disparus corps et biens dans l'immensité glaciale du Cosmos (...) On découvrit toutefois 2 planètes abritant la vie, la Nouvelle Alma Mater puis Dêmistolène, qui furent colonisées lors de ce que l'on a coutume d'appeler la première colonisation. Cette tête de pont pour la conquête spatiale dut attendre la découverte d'un passage sub-luminique (2 Decen Revolutions plus tard) avant de devenir effective. L'Empire pouvait enfin violer l'immensité vierge de l'espace qui s'était encore jusqu'à présent refusée à lui (...) Vagues après vagues, courageux Pionniers et colons partirent découvrir et coloniser les planètes "sauvages" pour les placer sous le sceau de L'Impérium. Cette phase de l'expansion ne se fit pas sans douleurs mais l'Empire a toujours été dans le sens de l'histoire, tout était écrit et se réalisa (...) Arma Verk III l'Immaculée devint ainsi le premier Empereur des Milles planètes en 5 Decen Révolutions avant notre ère (...) L'intérêt que portèrent très tôt les Empereurs successifs à leurs

sujets donna progressivement naissance à l'Empire de Sunrith moderne, l'Empire social et populaire où chacun oeuvre pour le bien de tous. L'amitié qu'offrit aux Sunris le MELMOTH n'y fut pas étranger.

*in : "Manuel d'histoire à l'usage des jeunes générations, Tome I" Ref. Blocmem JJ789 C' HSI**[*

II. QUELQUES CHIFFRES

L'Empire de Sunrith contrôle directement 332 planètes, soit un agglomérat de populations estimé à 686 milliards d'habitants (Sources : 7ème SousBureau du Ministrium chargé du recensement des Individus). Les planètes se divisent en quatre catégories de progrès A, B, C, D et 340 catégories diverses (chimiques, statutaires, etc...) définies par le 8ème Bureau du Ministrium chargé des classifications.

Catégorie A : Technologie de pointe (maîtrise de l'anti-matière, informatique, cybernétologie etc...) Planètes (25) : Alma Mater Sunrith, la Nouvelle Alma Mater, Dëmistolène, Gënegina, Fax...

Catégorie B : Techno dite de maintenance (Possibilité d'entretenir et de réparer la majeure partie des productions des planètes de classe A) Planètes (38) : Kodion, Glifane, Minanfet (les Giboulées de Mars), Kazakzka I, II et III, Asshola, Popa I et II...

Catégorie C : Techno dite de moyenne évolution (base d'informatique, maîtrise de l'énergie nucléaire, etc...) Planètes (117) : Dëmistolène II et III, Dereck, la Nouvelle Dereck, Frigg, Alumaner 34, etc...

Catégorie D : Evolution de 0 à 3 sur l'échelle du 15ème sous bureau du ministrium aux étalonnages. Primitivisme. Planètes (152) : Darbar, Ax, Milgado, Evenou, Hwra, §/0-0 6, Kalima I, II, III et IV ...

Rapport 789 A - C' du 25ème sous-bureau du ministrium chargé des rapports

III. LA FAMILLE IMPERIALE

Les descendants des premiers Verk Trahanness Isolumi vivent avec leur cour dans la "Cité où la Joie resplendit". Complètement coupés du monde réel, ils ne disposent de pouvoirs qu'entre les murs de cette somptueuse cité où tout n'est que luxe et volupté. Vivants comme à l'époque de leurs glorieux ancêtres, ce ne sont à présent que des pantins dégénérés obnubilés par la jouissance et qui n'ont de poids politique que par leur existence, symbole de cohésion de l'Impérium. Tous les pouvoirs sont en fait tenus par le Ministrium, l'administration impériale, sous la tutelle du MELMOTH. Ce dernier a circonscrit la famille im-

périale il y a de cela bien longtemps, quand il décida un jour de faire de Sunrith sa demeure.

IV. LE MELMOTH

Entité supérieure malade régnant officieusement sur l'Empire de Sunrith. Conglomérat de bien des esprits morts d'êtres d'exception qu'il "digère". ce qui fait sa force (Il a besoin de leurs neurones pour vivre et rester puissant) et sa faiblesse (tendance schyzophrène). A la base, il se présente le plus couramment sous la forme d'une gelée verte d'une masse avoisinant 10 tonnes. Il peut se diviser, prendre n'importe quelle forme, et se trouver en bien des endroits différents en même temps. Il perd alors sa puissance et ses crises de schysophrénie deviennent virulentes. Les formes qu'il affecte le plus sont, aux dires de certains, le dodécaèdre enflammé, le pauvre hère, un couvre chef rouge, une naïade au corps huileux, le Morglom (Petite boule poilue issue des vieilles croyances Thunderzard. Symbole de cocufiage) et, de façon générale, toutes les sortes d'insectoïdes. Il est nulle part et partout.

Le Melmoth semble jusqu'à présent immortel. mais il souffre. L'Empire de Sunrith, qu'il dirige par vœux transmis directement aux responsables concernés, est un excellent baromètre des problèmes existentialistes du Melmoth, suivant à son échelle les états d'âmes de l'entité supérieure, parfois brillant mais sombrant de plus en plus souvent en décrépitude. Le Melmoth peut disparaître à tout moment, pour une durée indéterminée, afin de ... (nul ne le sait). Ainsi, il disparut une fois pendant plus de 200 révolutions, laissant alors le champ libre à nombre de luttes d'influence pour un pouvoir qu'il reprit bien vite une fois revenu. Il a lui-même interdit tous cultes et actes de dévotion à son égard et brûlé les Temples élevés en son honneur durant ses absences répétées. Moins on parle de lui, mieux il se porte. pour les Sunris, le Melmoth ne doit être rien d'autre que leur serviteur. Ainsi le souhaite-t-il. Bel exemple de modestie ou de paranoïa aigue ?

V. LE MINISTRUM

Organe central s'occupant de la gestion de l'empire selon les "vœux" du Melmoth, le Ministrium est une bureaucratie au service du citoyen et de l'empire. Créé à l'origine par Astigma XII le Grand Architecte, cette administration géante, véritable araignée ayant pouvoir sur tout, dirige plus de 7000 services divers allant de l'imposant Bureau du plan aux prévisions économiques aux macro-sous-commissions à l'intégration des peuplades en fin de primitivisme.

VI. LES CONFRERIES

Tout Sunris fait parti d'au moins une des 7138 Confrérie de L'Empire. Celles-ci se chargent de tout ce qui a trait à sa vie, lui trouvant un logement quand il est en âge d'y prétendre (17 révolutions), un travail, un conjoint, s'occupant de sa santé, jouant au jeu avec lui, l'incinérant une fois mort, éduquant ses enfants, leur trouvant du travail etc... Hors Confrérie, il n'est point de salut sur dans l'empire de Sunrith.

Les Confréries, comme leur nom l'indique, sont composées de "Frères" tous égaux, en principe, au sein de celles-ci. Elles ont un rôle de planification et d'organisation sociale. Elles disposent chacune de leur propre bureaucratie qui oeuvre pour le bien de tous et reçoit ses directives du Ministram ou, parfois, du Melmoth lui-même. Leurs juridictions sont géographiques. Toutefois, au sein de ces Confréries existent des Cellules qui elles regroupent les "Frères" de même catégorie socio-professionnelles. On comprendra l'inégalité de fait qui existent entre-elles. Ainsi, les Stratèges disposent-ils plus aisément de tous les derniers confort (matelas pulsatifs, Jet-Corvet, robots ménagers etc...) que les Manuels mettent plus de temps à acquérir. Les moyens de productions, la distribution et les prestations de service sont aux mains des Confréries qui les gèrent au sein de leur juridiction (magasins, ateliers, usines sont tous confraternels). Une minuscule "guerre" économique se fait entre Confréries, car le Ministram ne nie pas certains bons côtés de la concurrence.

ATMOSPHERE

Le doux éclat du diffuseur-réveil matin allié au "23 ème mouvement de la symphonie Cosmogénique", oeuvre maitresse du très regretté Argnaunau Vilako Trez Duham, finirent de me tirer de ma torpeur. Epuisée par ma journée d'hier, je m'étais au soir, après avoir prit la peine de me déshabiller, étendue sur le sofa de mah, face à notre poste dernier cri de scenographivision. Petit Titan, le compagnon que je me suis choisi (non sans mal) avec l'accord de la Confrérie (Petit Titan est son nom d'amour, il s'appelle en fait Triganotatanne Ulzef Petifro) était absent pour cause de mission. L'objet et la destination de celle-ci ne m'avait pas été communiqués. Je n'aime pas dormir seule loin de lui mais, pour une fois, mon sommeil n'en souffrit pas. Rebondissant de bulles en bulles, souples et translucides, je m'étais abimée en des songes délétaires et hétérés... Je passai dans la cellule de désinfection m'adonner à mes ablutions (30 secondes de jets d'ions et pffuit, c'est l'hygiène assurée) avant d'engloutir un petit cocktail de vitamines et minéraux divers. Puis, j'enfilais mon ensemble en latex vert qui me sied tant et, en coup de vent, refermai le sas d'accès de l'appartement 25, bloc D, carré d'habitation Advitam à Amsc. Notre

VII. LE JEU DE SUNRITH

Véritable vice encouragé par le Melmoth (il l'a lui-même crée). Le jeu de Sunrith frappe tous les Sunris ayant atteint l'âge du raisonnement, tous sans exception.

LES REGLES ELEMENTAIRES

Jeu à 3 mains, le plateau de jeu comporte 49 cases, 42 cases dites "régulières", 4 cases dites "post-voyages", 2 cases "Initials" et 1 dite de "Transfert". Au premier niveau, le joueur possède 23 bouls et 1 scribe. Il joue "avec" sa confrérie qui dispose du même matériel. Le Bureau du Ministram au Jeu utilise les noirs qui soufflent les bouls en V. Il joue selon ses propres règles qui changent toutes les pleines lunes (peut-on encore parler de règles ?).

Les Bouls se déplacent d'une case en diagonale par coup. Ils soufflent de même. Un Boul peut souffler autant un co-Boul, un Groco-Boul qu'un Boul ou Gro-Boul adverse. dans le cas d'un Boul soufflant un gro-Boul, il devient Gro-Boul à la place du Gro-Boul qui devient Boul. Ils restent sur la même case et peuvent se souffler indéfiniment. Un Gro-Boul soufflant un autre gro-Boul redevient Boul et le Gro-Boul soufflé disparaît du jeu. Seul un Gro-Boul ou un Noir peuvent souffler le Scribe. Boul ou Gro-Boul soufflé disparaissent du Le scribe se déplace d'une case à la fois, horizontalement, verticalement, diagonalement. Pour se déplacer il doit souffler le Boul ou Gro-Boul se trouvant sur la case adjacente qu'il désire.

appartement. Le préposé du bloc, Igoro Vani Stram, me fit un petit signe de la tête avant de me souhaiter "Une belle journée, Soeur Itaxa". Vétéran de nombre de campagnes, à en juger par la véritable collection de décorations agraffées sur sa veste (Alma Mater Sunrith possède un nombre impressionnant de médaillés au m2 !), Frère Vani Stram est ce que je hais le plus, un de ces agents trop zélé de la Confrérie toujours à l'affut du moindre écart de ses concitoyens (Par notre affection et notre amour, nous devons aider nos frères et soeurs à trouver la bonne voie et ne pas se perdre dans les méandres de l'erreur et du doute. C'est la formule qu'ils utilisent, les fourbes). Une fois à l'air libre, j'obliquai à droite en direction du Parc des lumières où les vieux de la Confrérie, entre une séance de gymnastique Draftienne et la distribution des nouvelles jouent au Jeu à longueur de temps. Moi-même, en toute modestie, ne suis pas trop mauvaise quoique Petit Titan me surpasse aisément. Puis, ayant atteint ma station, je prenais la rame express qui me déposa en 7mn sur le parvis de la sous-commissions aux affaires sociales, gigantesque tour faite de trois cubes gris souris étagés aux volume s'amenuisant successivement. Une nouvelle journée de labeur s'offrait à moi, soeur Itaxa, de la Confrérie des Dioms, citoyenne Sunris de l'Empire et employée du Ministram.

(LE JEU DE SUNRITH - SUITE -)

Le Scribe doit arriver à se placer sur la case "transfert" pour accéder au niveau supérieur. Il ne peut-être transféré qu'après être resté 2 tours sur une des cases "Post-Voyage". A l'arrivée, il se place sur la case "Post-voyage" de son choix. Une fois ce second niveau atteint, il doit rejoindre sa "case Initiale". celle-ci rejoint, il se voit attribuer 23 nouveaux Bouls en sus de ceux lui restant. Le Scribe doit monter toujours plus haut. Le joueur doit parvenir soit à souffler le Scribe adverse (fin de partie), soit à occuper complètement trois plateaux supérieurs.

Les Noirs apparaissent selon les règles du Ministrium. La notion de tour n'existe pas pour lui.

Tous les plateaux de jeu sont reliés par ondes aux Confréries et au Ministrium. Le jeu se présente comme un cube divisé en cubillon, le tout tracé par des faisceaux lumineux. Les Bouls, sources de lumières colorées de forme sphérique, flottent dans cet entrelassement. Le Sunris les déplace du regard (Elles sont très difficile à manier).

in "La Grande Encyclopédie des jeux", par les académiciens de l'Académie Ludique Sniffsniffienne.

VIII. L'ARMÉE IMPERIALE

Elle est composée de trois corps distincts placés sous le Haut-commandement du Bureau des Stratèges dirigé par le Grand commandeur.

1) LA FLOTTE

5.980.000 hommes servent dans ce corps. Le personnel naviguant (pilotes de chasse, mécaniciens, canoniers, informaticiens, etc...) est estimé à 3.114.000 et celui à terre à 1.000.000. Elle dispose de ses propres troupes de choc embarquées, ou Infanterie de la Flotte (Battle-Dress de couleur Noirespace), fortes de 1.866.000 éléments.

NOMENCLATURE DES BATIMENTS

BASES STELLAIRES : au nombre de 8, elles disposent chacune d'un millier d'hommes et de 200 intercepteurs.

PORTE-ASTRONEFS : au nombre de 29, chacun a un effectif de 500 hommes et possède 100 intercepteurs embarqués.

BATIMENTS LOURDS D'ASSAUT (CROISEURS, DESTROYERS) : 2100

BATIMENTS DE GUERRE LEGERS : 6300

INTERCEPTEURS MODELE IMPERIAL STANDARD : 51 000

2) LA REGULAtrice

Sous cette appellation se trouve placées des Divisions très hétérogènes. Ce sont les troupes qui assurent l'ordre et la défense des possessions de l'Impérium. Forte de 800.000.000 de soldats (l'Empire peut en théorie lever 7 milliards d'hommes) sous les ordres de 40.000 Chevaliers-commandants (Margrave), elles dépendent de leur planète d'origine. Le type d'armement est en fonction du niveau technologique de la planète d'origine. Ces troupes sont des victimes particulièrement appréciées des troupes du Boucher.

3) LES TROUPES D'ASSAUT

1.900.000 êtres vivants font partie de ce corps d'élite divisé en 95 armées, 475 divisions, 2375 Brigades, 9500 Compagnies. Ils disposent de leurs propres chasseurs de couverture (5000), transports de troupes (1200) et barges de débarquement (1740 barges maitresses contenant 9250 barges intermédiaires contenant 37 000 barges finales).

QUELQUES TROUPES D'ASSAUT

LA LEGION DARBARIENNE : 80 000 Darbarians se battent au sein de 4 armées pour le compte de l'Empire. L'osmose qui les lie ainsi que leur naturelle férocité en font une arme implacable, celle du dernier recours. Ils sont utilisés pour nettoyer les planètes. Le reste du temps, ils s'ébattent dans l'espace, sur leurs vaisseaux, ravis de courir les étoiles. C'est cette fièvre stellaire qui permet à leurs officiers, humains, de les tenir en main. Ils sont vêtus de battle-dress Caméléon et armés de langue de feu

LA SENTINELLE : Constituée de 3 armées de sentinelles "offertes" par l'Archipel à l'Empire, elle dispose de son propre encadrement.

LA LANZ-KRIAK : Corps de recrutement des Chevaliers-commandants. Corps de prestige disposant du meilleur matériel militaire. Tirés au sort, 40 % des élèves de l'Ecole des Stratèges en troisième cycle d'études partent y effectuer un stage de 2 révolutions avant de finir leurs études s'ils sont encore en vie.

LES DRAGONS : 5 armées ayant fonction de commandos sont regroupées sous l'étendard Rougesangséché des Dragons. 30 % de ces combattants de choc utilisés dans les missions les plus délicates sont d'anciens pirates qui ne doivent leur sursis qu'à la manséitude de l'Empire. Tous ont placés, au niveau du coeur, une mini-charge de Smell à demi activée. Ainsi, quand ils n'ont plus aucun échappatoire, en connectant 2 fils ils deviennent de véritables petites bombes (sucide). Par contre, si le coeur est touché au combat (et la mini-charge par la même occasion), on n'assistera qu'à l'explosion de la cage thoracique, pas trop

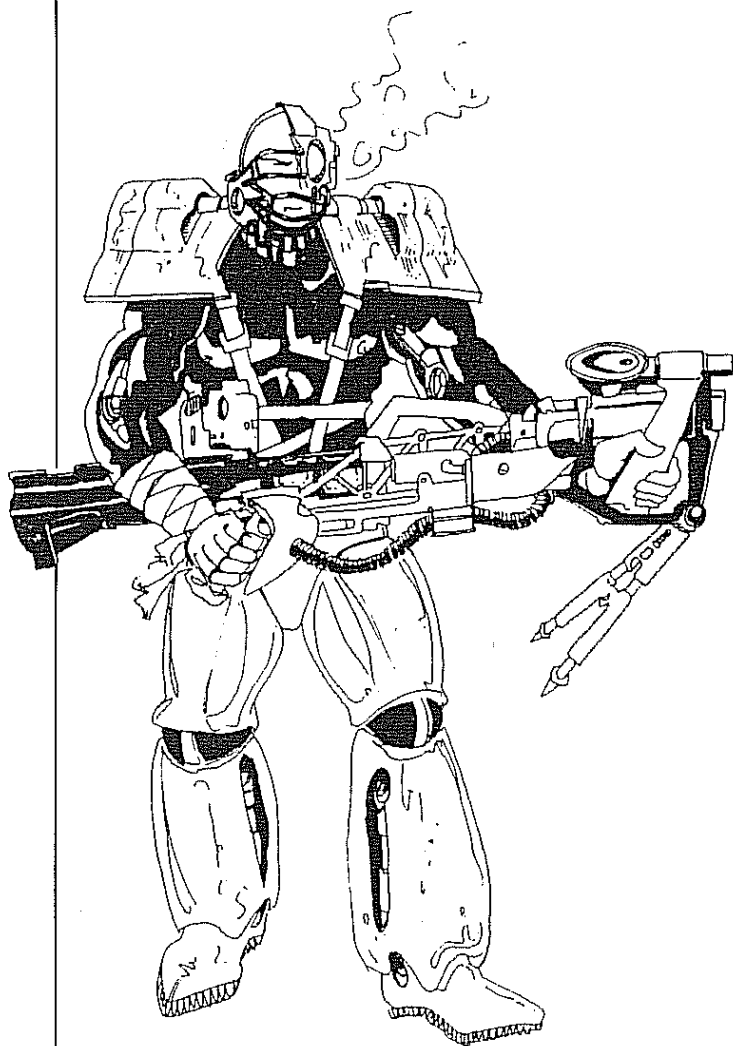
génante pour l'environnement. Cette charge peut être toutefois mise à feu selectivement par l'officier si l'un de ces Dragons venait à désertier.

LA LEGION CHEER : 7 armées de natifs des Giboulées de Mars prennent place dans ces troupes d'assaut. Munies de Libérateur et de "Langues de Feu", elles portent une Battle-Dress d'un Noir profond et sont spécialisées dans les actions commandos de sabotages en territoire difficile. Elles disposent de leurs propres services de renseignements très efficaces pour les interrogatoires.

LES GRADES DE L'ARMÉE

Grand Stratège
Arch-Magister
Waldgraff
Margrave
Magister
Archi-Margraff
Kolk

Chef des Armées
Armée
Division
Régiment
Bataillon
Compagnie
Escouade



L'ORDRE DU TEMPLE

I. INTRODUCTION

Réfugiés à l'intérieur de leur grandes pyramides disséminées sur presque toutes les planètes connues, les prêtres de l'Ordre du Temple vivent à l'écart du monde et des turbulences de l'Univers. On ne connaît pas leurs origines, et, ceci fortifie l'image mystique et ésotérique qu'ils entretiennent. Ils ne sont affiliés à aucun gouvernement, et ne reconnaissent d'autorité que celle de leur propre hiérarchie. Voici le peu de choses que connaissent les non-prêtres...

II. HISTORIQUE (?)

D'après les recherches effectuées par Yan Nezrarabel, les Prêtres seraient issus d'une confrérie remontant au premier Cycle temporel de Dauchoub, les Mansonorys, ou Francs-maçons (secte vaguement religieuse, comme l'a démontré Salgaro dans son ouvrage "La systémique KRETIEN", qui serait tournée vers des cercles de réflexion). Dans l'état actuel de nos connaissances, la prudence est de rigueur vis-à-vis de cette époque mythologique et très peu connue. Ce serait donc sous l'impulsion de cette Confrérie -appelée semble-t-il Loge (?) - que fut créé l'Ordre du Temple au temps des premiers voyages spatiaux. Les membres de l'Ordre se vouèrent à la conquête spatiale, non dans un but militaire, mais bel et bien scientifique. Ils cherchaient à percer les mystères des lois qui régissent l'Univers. Leurs travaux restaient secrets et seuls les membres de l'Ordre avaient accès aux études du Temple. Au fil des siècles, ils s'implantèrent jusqu'aux confins des galaxies. Tandis qu'ils atteignaient un degré de connaissances scientifiques élevé par rapport aux autres races intelligentes, ils furent la cible d'une persécution sanglante durant le premier Empire (aux environs de 7888 Deuxième Cycle de notre ère). Ils s'enfuirent alors hors des limites de l'empire ou entrèrent dans la clandestinité. Ceci expliquerait la non-présence de temples dans la Zone Centrale. Aucune trace de cet Ordre durant tout le troisième cycle. Ce n'est qu'au quatrième, alors que l'Univers connu a centuplé, qu'on le retrouve. Les prêtres vivent à l'écart du monde qu'ils occupent et ne sont pas encore intervenus dans l'évolution

des planètes. L'hypothèse de Nezrarabel quant à l'origine des prêtres semble hasardeuse aux yeux de plusieurs de ses confrères. Elle s'appuie pourtant sur deux points troublants :

- Les prêtres des temples portent des habits très proches du style vestimentaire du Premier Empire.
- Leurs emblèmes font étrangement penser aux symboles ésotériques des membres de l'Ordre des Mansonnerys.

Mais ce n'est pas à moi de juger et je me borne à livrer ces faits.

Extrait du rapport de Golguirash, sous-secrétaire général du 23ème Bureau du Ministrium aux Affaires Religieuses.

III. BUT ET MOTIVATIONS

Les prêtres sont des scientifiques, qui n'ont rien perdu des technologies maintenant oubliées. Ils poursuivent leur quête incessante dans tous les domaines de la connaissance et veulent arriver à pouvoir stopper la décadence de l'Univers et permettre aux êtres intelligents de survivre et de prospérer. Mais que leur tâche est dure. Incompris, inspirant parfois la peur, souvent la méfiance vis-à-vis des foules superstitieuses et craintives, ils ont subi tout au long de leur histoire de nombreuses répressions. C'est pourquoi, aujourd'hui, ils agissent dans l'ombre, à l'intérieur de leur pyramide, en essayant de trouver ce qui pourra sauver les galaxies.

IV. ORGANISATION

Les temples sont répartis dans le système d'une façon très précise. C'est de leur position des uns par rapport aux autres, que les prêtres pourront peut-être un jour modifier le cours du temps. Tous les temples dépendent du grand temple de Kazacoal, installé sur Desparaen dans les Confins, et dirigé par le Grand Archi-Prêtre Marcellus Caius Yrtaen. Ensuite chaque temple est sous l'autorité d'un Archi-prêtre qui dirige les prêtres et les novices.

Le Grand Archi-Prêtre est élu à vie, à la mort de son prédécesseur, par tous les Archi-prêtres. Il ne peut poser lui-même sa candidature, qui doit être proposée par un concil d'au moins six prêtres.

V. LA TECHNOLOGIE

Les prêtres possèdent la technologie la plus évoluée de l'Univers. Mais elle est principalement tournée vers le bien-être général et non pour la guerre. Parmi toutes leurs découvertes on peut citer : le Régénérateur de Tissu, le Téléporteur et le Portail. Ils ne disposent d'aucun armement si ce n'est le pouvoir Psi et un lance-aiguille camouflé dans la manche de leur aube.

VI. LES ANTI-LEGIONS

Le **PORTAIL** des prêtres leur sert à communiquer avec les autres dimensions. Ils ont par là même découvert une race de guerriers qu'il est facile de contrôler, et qui est de surcroît d'une redoutable efficacité : les Anti-légions. Provenant de l'Anti-Univers, les Anti-Légionnaires sont de grands humanoïdes protégés de la destruction par de lourdes armures blanches (qui fait écran entre la matière et l'antimatière). Les Anti-légions forment "l'armée" des prêtres qui en usent avec circonspection. Des foules entières peuvent être ainsi invoquées de ce réservoir inépuisable, sans jamais échapper au contrôle des prêtres.

Caractéristiques des Anti-Légionnaires :

F17/C17/R15/H15/S14/Co12/A18

Physique : 170

Pilotage : 60

Arme à feu : 90

Arme blanche : 75

Commando : 65

EQUIPEMENTS :

Armure :

Protection 50

L'armure blanche des anti-légionnaires est en quelques sortes un sas qui protège leur corps d'antimatière de l'Univers matériel dans lequel ils évoluent une fois invoqués par les prêtres. Elle offre une protection de 50 pts face à toutes les formes d'attaques, et permet de générer les trois types de champ de forces (25 pt d'énergie d'autonomie).

Antispadon :

Fa : 14

Type : Énergétique

Att : 2

L'antispadon est une arme énergétique qui forme une lame d'antimatière. Si les armures de type classique absorbent normalement les dégâts, il n'en est pas de même pour les écrans qui doivent dépenser trois fois plus de points que pour tout autre arme énergétique.

VII. POLITIQUE DES PRETRES

Les prêtres ne veulent faire aucune ingérence directe dans les gouvernements interplanétaires et ne servent que de guides à ceux qui ont l'intelligence de prendre conseil auprès d'eux. Leur plus grand désir est d'éduquer l'homme de façon durable, et donc, en aucune manière, par la force, mais par la compréhension. Dernièrement le Boucher de l'Univers s'en est pris aux Temples des prêtres qu'il a fait détruire à chaque fois que ses troupes en rencontraient. Afin d'éviter le massacre les prêtres sortirent alors de leurs réserves et, afin de détruire le Boucher de l'Univers, se rangèrent aux cotés de l'empire de Sunrith.

Des Anti-Légions furent invoquées en masse et se ruèrent sur les troupes du Bouchers. Si au début elles ne rencontrèrent que des victoires, par la suite ce fut à leur tour de subir de nombreux revers face au Whog Shrogs.

LES LOKS

Le mot LOKS dans le jargon Whog Shrog signifie "ennemi". Il sert aussi à désigner quelque chose de flasque et de malodorant. Nous avons dressé dans ce chapitre une liste des plus importants adversaires du Boucher qu'ont eu à affronter certaines escouades Whog Shrog au cours de leur histoire. Ils sont tous encore bien vivants et prêts à surgir à n'importe quel moment dans une aventure.

AZA KRELL LE FOSSOYEUR

"Ton immoralité et le stupre dans lequel tu te vautres ont fait de toi un cadavre en instance dans un Univers où je suis le fossoyeur !"

Aza Krell est un Cyborg produit par les sentinelles de la planète As'ol, troisième planète de l'Archipel. Conçu comme exécuter de tous les déviants moraux qui enlaidissent la création, il fut doté de pouvoirs considérables afin de mener à bien cette longue tâche. Ainsi Aza Krell est-il capable de voyager seul dans le vide intersidéral et de se nourrir indéfiniment de l'énergie stellaire. Il possède de plus des pouvoirs sur toutes choses mécaniques. Il peut dialoguer avec des ordinateurs, bloquer un mécanisme ou une arme. Lorsque Aza Krell fut envoyé dans le vaste Univers, il ne mit pas longtemps à faire la rencontre des sinistres Whog Shrogs. Il en tua trois dans les Marais de Silkirus. Ceux-ci, de l'Escouade Maldonne, étaient présents pour enlever le Margrave Draskar, grand stratège de Sunrith. Le Chrud Sceskarius (à présent Tar-Khan Whog Shrog) après de longs combats où il perdit encore deux de ses hommes, comprit enfin la façon de le neutraliser. Il l'attira sur un faux-sol qui masquait un bassin d'acide pur. Lorsqu'Aza Krell se retrouva dans la cuve, l'acide dévora les contrôles qui lui permettaient d'agir sur les mécanismes, et de se déplacer. Le Chrud n'eut plus qu'à projeter le Fossoyeur à l'intérieur d'un vaisseau programmé pour aller se jeter dans le cœur du soleil Asygma. Depuis, plus aucune nouvelle de lui.

F 60/C 120/R 14/H 16/S 17/Co 15

Physique : 900

Protection : 60 (armure), les trois types de

Champs de force ont leur efficacité doublée.

Armes blanches : 110

Artillerie : 100

Commando : 120

Combat à mains nues : 105

ARMES : Laser FA 12 - Grenades à Photon - Filet magnétique -

BLOQUER TOUT MECANISME 120 %

Le Fossoyeur peut stopper le fonctionnement d'une arme, d'un objet électronique jusqu'à 200 mètres. Son pourcentage est à tirer toutes les minutes. S'il veut en bloquer plusieurs en même temps il doit diviser ses chances de réussite par le nombre d'objets.

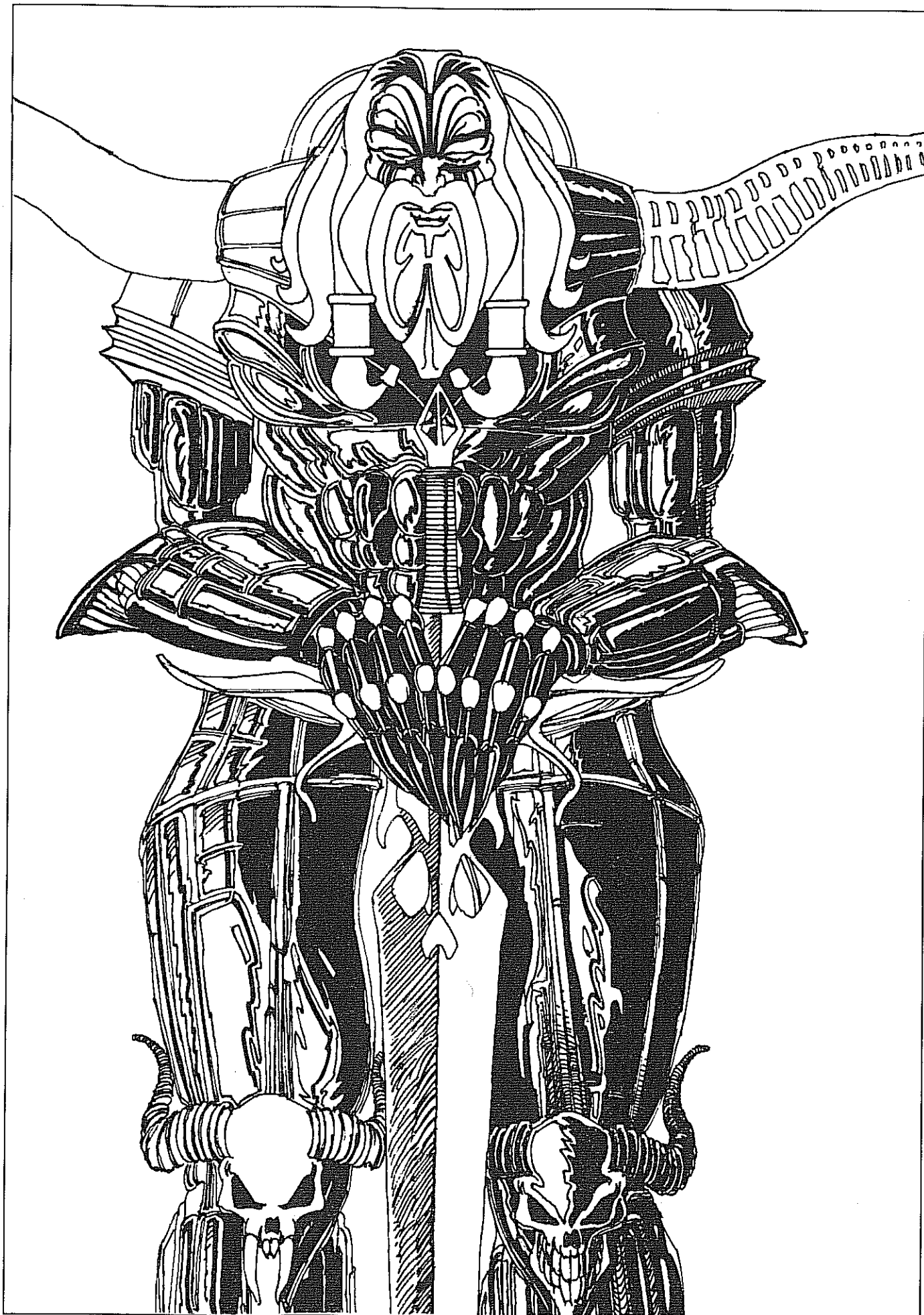
VOYAGE HYPERSPATIAL

Le Punisseur peut voyager en vitesse Hyperluminique. Il doit tout d'abord connaître sa destination et se placer en Orbite Haute avant d'effectuer son voyage.

VOL

AzaKrell possède un jetpack qui lui permet de voler à une vitesse maximale de mach 3 et de se placer en orbite d'une planète.





BERITH

"Je suis le bourreau des bouchers, et certainement ton pire cauchemard"

Berith est le dernier survivant de la planète OZAGOL qui disparut avec l'explosion de son soleil. Comme tous les habitants de sa planète, il a le pouvoir de changer la nature des métaux, de les rendre brûlants et de les modeler. Ainsi peut-il transmuter une armure de combat en des feuilles d'Aluminium. Pirate, il voue une haine farouche au Boucher de l'Univers et à ses sbires, les Whog Shrogs, depuis que ceux-ci ont tué la seule personne qu'il aimait, Kaellia, une Cheer à qui il avait tout donné. Berith ressemble à une lourde fouine antroïde au faciès brutal.

F 25/C 18/R 14/H 18/S 12/Co 13/T 19/A 12

Physique : 215

Protection naturelle de 10

Arme à feu : 80 %

Combat à main Nues : 75 % (FA7)

Commando : 75 %

Navigation : 48 %

Pilotage : 80 %

Corruption : 70 %

TRANSMUTATION : 95 %

Ce pouvoir permet aux natifs d'Ozagol de transmuter le Métal en tout autre matière. Le pourcentage de base est diminué suivant l'aire d'effet souhaitée, c'est-à-dire de -10 % par mètre au dessus de 2 mètres de diamètre. La distance maximale d'effet de ce pouvoir est de 12 mètres.

DESHRAKEN

"LOKS prépare toi à mourir !"

DESHRAKEN est un ancien Whog Shrog qui a accumulé de nombreux hauts faits d'armes au nom du Boucher. Arrivé à un âge avancé il fut mis à l'écart par l'attribution d'un Titre honorifique. Aigri de ne plus participer aux combats, il s'organisa des missions de son propre chef, mais, n'étant plus aussi efficace qu'auparavant, toutes ses tentatives de gloire tournèrent à l'échec. Durant la Bataille de Serikan, il faillit faire détruire la division Whog Shrog prise dans un guet-apens. Du fait de ses titres de gloire, il fut grâcié par le Boucher (il était passible de la peine de mort) mais dut affronter l'exil. Il rejoignit une bande de pirates et un jour, après bien des pillages, il aborda, avec ses compagnons, un vaisseau contenant des Anti-légionnaires. Le combat fut âpre et sans merci. Deshraken fut irradié par le système de propulsion alors qu'il combattait les Anti-Légionnaires. Ses adversaires furent détruits et explosèrent, quant à l'ancien Whog Shrog il plongea dans le coma pendant plusieurs jours. Lorsqu'il revint à lui il s'aperçut qu'il pouvait devenir immatériel à volonté...Revêtant son ancienne armure Whog Shrog, il jura, pour prouver sa puissance,

de défier tous les Whog Shrogs qu'il rencontrerait. Depuis qu'il écume les champs de bataille, il a massacré quinze Chruds, dont le célèbre Fallkishan de l'escouade Holocauste.

F 36/C 23/R 16/H 14/S 14/Co 9/A 2

Physique : 295

Equipement de Whog Shrog

Armes blanches : 85 %

Armes à feu : 75 %

Commando : 89 %

Combat à mains nues : 90 %

Mécanique : 45 %

Electronique : 35 %

Intimidation : 85 %

Survie : 100 %

IMMATERIALITE

Deshraken peut devenir immatériel quand il le souhaite. A partir de ce moment, il peut se déplacer à travers les cloisons et les personnes et est insensible aux attaques physiques. Lorsqu'il veut utiliser ses armes il doit cependant redevenir matériel.



CLARION LE MORT-VIVANT

"Console toi, ta mort sera bien plus douce que ma vie !"

Clarion fut un puissant Psi de son vivant. Ses pouvoirs étaient devenus si grands qu'il pouvait pratiquement tout réaliser. Mais lorsque la mort vint à sa rencontre (en la personne de la division Whog Shrog qui attaqua sa planète), il ne put l'accepter et, depuis, son esprit continue de vivre alors que son corps (qu'il dirige toujours) sombre peu à peu en décomposition. Bien qu'il ait perdu la plupart de ses facultés Psi, Clarion peut rassembler les restes épars de son cadavre (Par exemple après un coup de plasma-Fuz). Clarion souffre atrocement de sa décomposition lente, mais il sait aussi que, privé de son corps, il ne sera plus qu'un esprit éternel flottant jusqu'à la fin des temps. Il hante souvent les cimetières de vaisseaux qui dérivent dans les étoiles. Sa haine pour les Whog Shrogs, cause de la mort de son enveloppe charnelle, est inextinguible et il s'est mis en tête de les détruire un à un.

F 17/R 6/H 4/S 25/A - 10

Physique : CLARION n'a pas à proprement parler de chiffre de physique. Il faut savoir qu'il a un CI unique de 3 sur tout son corps. Il faut au moins réaliser un CB de 30 pour lui arracher une partie de celui-ci. Les CB ne sont pas cumulatifs d'une arme à l'autre et d'une phase à l'autre. Il met dix minutes à récupérer la partie endommagée.

ATTAQUE

Clarion se nourrit de l'énergie vitale de ses victimes. Il plonge ses doigts à l'intérieur du corps (FA 7). S'il inflige des dégâts suffisants pour passer la protection de la victime, celle-ci doit réaliser un D20 sous sa constitution à moins trois (3) ou bien perdre 1D6 points de constitution définitifs.

LE BARON DESMOND

*"Je suis plein de condescendance devant ta pué-
rilité imbécile"*

Le Baron Desmond est un Auslander, race qui fit son apparition dans un passé immémorial dévoré par l'oubli. Les Auslander ne supportent pas la lumière et vivent dans le secret de grandes cités ou de profonds marécages. Leur système nutritif est particulier. Ne possédant pas d'appareil digestif, ils ne peuvent se nourrir que d'aliments purs, déjà séparés dans un autre transit. En clair, ils ne boivent que du sang humain ou d'humanoïdes, aidés en cela par leur dentition identique, quoique plus petite, à celle d'un Mushgreer. Le Baron Desmond est l'un des plus vieux auslander de l'Univers. Il était considérablement riche et possédait de nombreux Trusts Interplanétaires jusqu'à ce

que la terrible loi du Boucher s'instaure sur la parcelle de la Galaxie où il vivait. Ayant osé défier le Boucher, c'est une créature traquée par les Whog Shrogs...mais c'est une proie qui sait se révéler comme un terrible prédateur.

F 25/C 35/R 19/H 19/S 3/Co 18/A 18

Physique : 300

Toutes compétences : 125 %

Morsure 95 % FA 10

Ceinture anti-gravitationnelle - LaserCobalt - Genpack

EHRAKEN MELFINA

*"Ouvre tes yeux crétin, et contemple mon savoir,
tu goûteras mieux ta défaite !"*

Ehraken Melfina est l'Archiprêtresse qui a reçu la charge délicate de coordonner toutes les actions en vue de la destruction du Boucher de l'Univers. 36 ans, les cheveux longs et rouges encadrant un visage tranchant et livide constellé de taches de rousseurs, le corps souple, vigoureux elle fut surnommée par certains de ses Frères, la Démone. Et au combat, c'est effectivement une diablesse en furie qui rugit ses ordres, frappe et tranche avec une vitalité sanglante et inépuisable. En cela bien différente des autres membres du temple, elle fut nommée également généralissime des Anti-légions. Elle a connu quelques victoires retentissantes, bien qu'elle faillit perdre la vie plusieurs fois, notamment à la bataille de Yraga où elle affronta directement le Chrud Whog Shrog Falkishan de l'escouade "Holocauste". Elle ne dut sa survie qu'à la fuite.

F 14/C 16/Co 20/R 20/H 20/S 18/T 20

Physique : 150

Pouvoirs mentaux : 360

Aube de prêtre - Antispadon - Antidec - Delice
TL 34 - Ceinture gravitationnelle - Genpack - bloc
mem

Télékinésie - Téléportation - Détecter le mensonge - Commandement - Assaut mental - Désintégration de la matière - Decalsification - Génocide - Catalepsie - Ajustement physiologique

Ordinateur 80 %

Electronique 80 %

Xénoculture 80 %

Mémoriser 80 %

Navigation 80 %

Falsification 80 %

Armes blanches 80 %

Artillerie 80 %

Commando 120 %

Survie 110 %

Combat à mains nues 80 %

Arme à feu 110 %

Analyse de la situation 150 %

Mécanique 80 %

LA GROSSE JUJU

"Je vois..."

Créature polymorphe appelée familièrement la Grosse Juju par ses courtisans, la devineresse la plus célèbre de la galaxie vit sur Snuff, la planète des femmes aux trois toisons. D'un orgueil maladif, elle ne pardonnera jamais au Boucher de l'Univers d'être passé au travers des trames presciantes qu'elles tissent à longueur de temps, depuis que le monde est monde. En effet, elle l'a toujours vu s'effondrer alors qu'il est devenu, en bien peu de temps, une menace pour l'Univers des plus persistantes. La Grosse Juju ne supporte pas l'échec et s'est fait le serment de le faire disparaître de l'histoire, de faire de telle sorte qu'il n'ait jamais existé. Jouant sur le grand échiquier du temps qui passe, elle tente de faire changer le cours des événements en usant de tout son machiavélisme. Hélas, n'ayant que peu de prise sur le Boucher, elle s'ingénie pour le moment à faire faillir les Whog Shrogs. Pour agir, cet ordinateur vivant cherche les points de faille puis met tout en oeuvre pour que les événements à venir qu'elle désire puissent avoir lieu. Ainsi, c'est elle qui mit tout en oeuvre pour que l'Ordre du Temple, réticent, invoque les Anti-légions lors du premier combat de ceux-ci avec les Whog Shrog. Ces derniers étaient condamnés et ce fut la zone d'ombre du Boucher qui détourna le sens de l'histoire.

F 20/C 20/Co 30/S 80/R 18/H 10/T 20

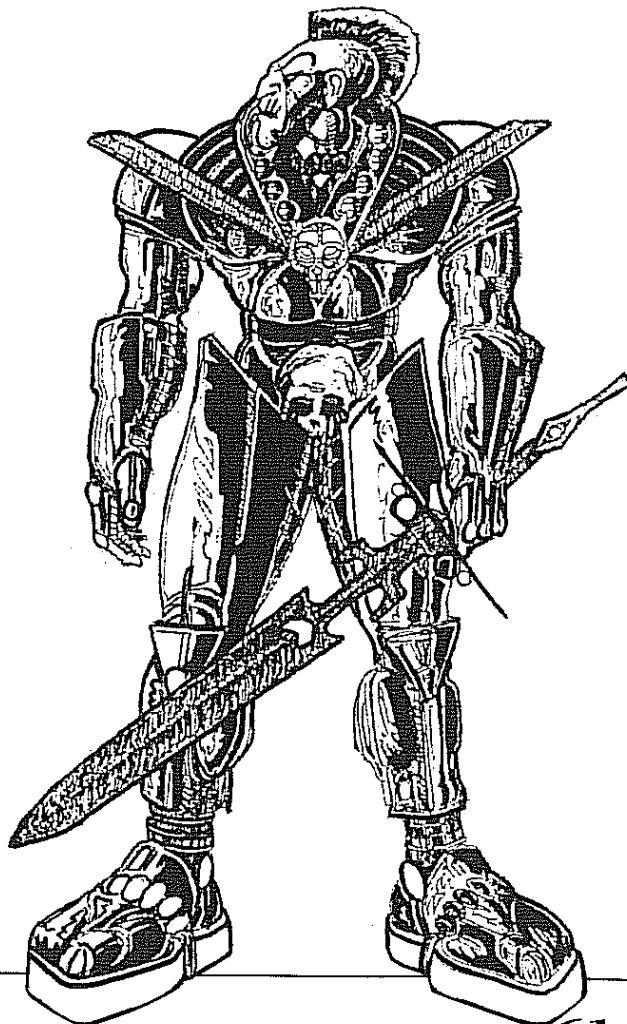
Physique : 200

Protection : 8

Toutes les compétences sont à 120 %

PRESCIENCE : 150 %

La prescience permet à la Grosse Juju de voir dans l'avenir et de deviner les aboutissants de certaines actions. Mais elle est obligée de se concentrer sur une zone géographique ou sur un individu précis. Cependant elle possède 20 % de chance de deviner qu'une action va être tentée contre elle. Les personnes possédant des pouvoirs Psi peuvent échapper plus aisément au pouvoir de la Grosse Juju. Il diminue automatiquement les chances de prescience visant leurs actions de 1% par tranche de 5 PM.



L'ART ET LA MANIERE DE JOUER

-UNE PARTIE DE WHOG SHROG-

Les joueurs sont invités à incarner dans ce jeu ces combattants hors-pairs, ces bêtes de guerre que sont les Whog Shrogs. Il ne faut cependant pas que les parties tournent obligatoirement au massacre organisé, même si ceci fait tout de même un peu parti du jeu. Nous allons étudier au travers des différentes composantes du jeu ce qu'il est souhaitable de faire

I. ETRE WHOG SHROG

Les Whog Shrogs ne sont pas forcément des crétins ivres de violence qui partent dans toutes les directions et qui se ruent dans n'importe quelle rixe. Ce sont surtout des seigneurs de Guerre, NOBLES ET POSES, et des membres de troupes d'élite qui se doivent de réussir toutes leurs missions. Ils respectent la hiérarchie Whog Shrog et sont dévoués au Boucher de l'Univers. Ils doivent donc réfléchir avant d'agir, et préparer des plans d'actions afin de ne jamais se trouver au dépourvu lorsqu'ils réalisent une mission commando (Le Boucher ne tolère pas les échecs et les fait payer très cher. La mort serait même dans un tel cas une récompense). Le Joueur qui incarne un Whog Shrog se doit d'agir en respectant tout cela. Au combat, il doit bouger au maximum, courir, se camoufler, sauter sur ses ennemis, potentiels ou non, et utiliser au mieux sa compétence commando, même avec de lourds malus. Le secret de la réussite au combat est basé sur les réflexes, la rapidité de mouvement et l'utilisation maximale de toutes les armes dont il dispose, et même d'armes improvisées (Porte, table, chaise, corps humains ou non, etc...). Enfin, La psychologie d'un Whog Shrog, qui peut paraître

simplissime, est en fait beaucoup plus compliquée. Dès leur plus jeune âge les Whog Shrogs ont appris à combattre pour la plus grande gloire du Boucher, ils oublient peu à peu des sentiments tels que la crainte et l'amour, et paraissent posséder des nerfs d'acier...cependant, même si aucun ne l'avoue, plusieurs d'entre eux on déjà "craqué" nerveusement lors d'un combat, et dès lors le vernis de froideur s'écaille peu à peu. Ils sont alors sensibles aux sentiments humains tels que l'amour, la peur, le doute et l'amitié. Un joueur ne doit pas oublier cet aspect de l'esprit d'un Whog Shrog : Il ne peut être continuellement en train de tuer et de combattre, en oubliant de reposer son esprit, de temps en temps, de telles atrocités. Certains découvrent alors l'art, la poésie et l'amour. Les personnages joueurs proposés dans "Warpage Total" donneront une bonne approche de ce qu'est un Whog Shrog.

II. LE SCENARIO

WHOG SHROG est un jeu de science-fiction gothique. Ce qui veut dire que les scénarios doivent explorer des civilisations et des paysages baroques et délirants, pleins de couleurs et d'odeurs inconnus. Définir l'exotisme le plus flamboyant est de rigueur avant de commencer un scénario. Pour cela, plongez-vous dans un recueil de dessins de Druillet, Corben et autres, et essayez de faire vivre leurs merveilleux paysages. Prenez une surface vierge et faites en une sublime oeuvre picturale où végétation luxuriante, arbres mauves, pics déchiquetés verdâtres ou ocre, mers flottants dans les airs, abîmes couverts de glace, cités bâties à l'intérieur de gigantesques cargo écrasés à la surface prendront vie sous l'impulsion de votre génie créatif. Ensuite, il faut travailler les personnages non-joueurs et les races que l'on rencontre, à travers leurs croyance, leurs moeurs, leurs habitudes vestimentaires, et quelques détails piquants. Enfin, la trame de l'histoire est, bien sûr basée sur le combat, on le reconnaît volontier, mais, car il y a un mais, il faut absolument qu'existe une trame, une enquête et si possible une fin (qui convienne parfaitement à ce style de Science-fiction) dite pseudo-dialectique (Cf Apocalypse Now) ou tout simplement déliro-poétique (Cf 2001 l'Odyssée de l'Espace).

Les Ennemis des Whog Shrogs doivent être des personnages également hors du commun possédant de grands pouvoirs (De préférence bien plus grands que ceux des Whog Shrogs). Dans ce domaine, on peut utiliser tout ce que l'on veut comme PNJ : Ordinateurs se nourrissant de sentiments humains, Demi-dieux, Cyborgs, Sphère d'énergie, Destructeurs de planètes, Virus intelligent... La façon de détruire ces personnages doit être beaucoup plus fine que le simple fait de les cartonner. Un bon ennemi doit être long à détruire, et il doit être rusé, vicieux et capable d'établir des plans qui mettent plus que dans l'embarras nos héros.

WARPAGE TOTAL !!!

UN SCENARIO POUR "WHOG SHROG", CE JEU DE FOUS DANGEREUX VISIBLEMENT
ECRIT POUR DES DETRAQUES.

*"Clown masqué décryptant les arcanes de la nuit / Dans
les eaux troubles et noires des amours-commando / Tu
croises des regards alourdis par l'oubli / Et des ombres
affolées sous la terreur des mots (...)"*

H.F Thiéfaine

PRELIMINAIRES

L'action débute sur la planète mère des Whog Shrogs, Holocostia Vérola. Les joueurs font partie de l'escouade "Ragnarock". S'ils ne sont pas au nombre de sept, ils constitueront les rescapés de cette troupe ayant particulièrement combattu ces derniers temps (Pour mémoire, une escouade n'existe plus que lorsque tous les Whog Shrogs qui la composent sont morts). Les héros ont donc la possibilité de donner encore des Titres de victoire à leur escouade, et, ce, même à effectif réduit.

L'ESCOUADE RAGNAROCK

Six personnages pré-tirés sont proposés à vos joueurs. Les incarner leur permettra plus aisément de s'imprégner de toute la subtilité d'être d'un Whog Shrog mais ils peuvent tout aussi bien, s'ils le désirent, donner vie à leur propre seigneur de guerre.

SCISSIRK ALBUCOST



Vétéran de bien des campagnes, Scissirk est l'un des derniers survivants de la seconde génération Whog Shrog, quand le Boucher n'était encore considéré dans la galaxie que comme un minable trublion déséquilibré. Son corps, couturé et brûlé de toutes parts, est le plus des monuments dédiés à la guerre n'ont cesse de lui sussurer ses nombreuses femmes. Il n'en est pas peu fier. Son visage n'est plus qu'une immonde bouillie de chair, où brillent, inquiétants, deux petits yeux aiguisés. Considéré comme plutôt rustaud par les Whog Shrogs (ce qui n'est pas peu dire), sa démarche rappelle plus le pas du lourd pachyderme que celle du (lourd) félin. Au combat, il écrase tout sur son passage, tel un rouleau compresseur, n'épargnant que les femelles qu'il compte ramener dans son troupeau afin de faire tout plein de petits Whog Shrogs au service du

Boucher. sa plus grande joie est d'assister aux massacres de petits schmirrs par sa nombreuse progéniture. Son blason familial représente, sur fond azuré, deux squelettes jouant à la bête à deux dos entourés de sept petits squelettes, une masse à ailette à la main. Il se vante d'être le plus grand semeur de Whog Shrog pour le compte du boucher. Il faut dire qu'il a de l'avance plaisant ses compagnons.

RAVIKARSHANO RAVISHARKA



Il perdit son oeil droit à la bataille de Raftika. Depuis, il n'a cesse de collectionner les globes oculaires, noirs. Ses appartements sont remplis de bocaux les contenant. Il ne se déplace jamais sans son appareil à énucler proprement et ses petits containers. Il peut en parler pendant des heures, en termes gourmands, comparant les teintes des iris, des sclérotiques, des pupilles, analysant la texture des corps vitrés, reconnaissant là une Kératite, là une cataracte, là une épiscélrite. ses compagnons ont bien conscience qu'il est légèrement malade du casque mais ne lui en tiennent pas rigueur. Mis à part ce petit désordre cérébral, Ravikarshano est un être délicieux comme tout bon Whog Shrog.

MANDRAK RAS



Quand il fut jeté bambin dans la fosse à Schmirrs, il en tua 5 à lui tout seul en les égorgeant. C'est à sa mère Cheer qu'il doit cette férocité et sa couleur de peau tirant sur le vert pâle. Déchiré par sa double identité il se veut plus Whog Shrog que les Whog Shrogs et s'en fait une haute idée. Solitaire, silencieux, le maintien noble, il ne dira jamais un mot de trop. Vif, agile et souple, il tient l'élégance au combat comme essentielle. Sa façon de combattre ressemble d'ailleurs à une étrange danse pleine de grâce, néanmoins terriblement efficace. Il est bien

le seul poète Whog Shrog et le Boucher a même fait graver dans son palais, en lettre de lithium, son "Ode aux premiers Hommes" relatant la mort de son père Canigan, tombé face aux Anti-légions.

SUB BENSER



Le rire de Sud Benser est légendaire. Quand ce gros géant débonnaire le laisse éclater en cascades mugissantes, il n'y a que les Whog Shrogs pour s'en réjouir. Un jour, une compagnie entière de l'Empire, des Réguliers il faut le reconnaître, tourna des talons et décampa en l'entendant s'esclaffer. Sud

rit de tout. Il serait même légèrement impertinent. "C'est simple pour faire Mandrak, il suffit de faire le vide dans son crâne" lache-t'il souvent avant de donner libre cours à son hilarité. Mais ne nous y trompons pas, Sud n'est pas un pitre. C'est un redoutable penseur doté d'un esprit d'analyse très pointu et un remarquable combattant.

HUM CASSETTE



Hum est un héros. Il fut l'un des seuls survivants de la rencontre avec les Anti-légions où mourrut le père de Mandrak et en a ramené comme souvenirs une brûlure sur la moitié de la face, une oreille en moins et un nez en forme de cratère. Hélas, il vieillit et se sent petit à petit perdre pied. Il ne veut

le reconnaître et dissimule ses faiblesses. Pour rien au monde il ne voudrait quitter les Whog Shrogs, sa seule raison de vivre. Les affres du doute le déchirent et, vieux cheval sur le retour, il s'accroche. Si quelqu'un s'aperçoit de sa déchéance, il sera radié et pour lui, il n'en est pas question. Il doit continuer à jouer un rôle, celui du guerrier que rien n'érode.

MATLO MASS



Cette brute de Matlo, dévastateur de planète, pirate paillard, bois-sans-soif, soudard grognard, pense souvent à sa treizième femme, Cordalbâtre. Ce doit-être l'Amok qui le ronge, puisqu'avec elle, il arrive même à être tendre, tendre comme un Whog Shrog peut le concevoir. Pourtant, ce

sentiment trouble et poignant est bien peu connu des Whog Shrogs, l'éducatons qu'ils recoivent

n'étant pas placée sous son signe. On dit même qu'il rend fou. On dit beaucoup de choses sur l'Amok. Matlo laisse courir ses doigts sur son armure sombre, suivant les fines ciselures relatant ses hauts faits d'armes gravées par la belle de ses pensées. Bien qu'il ait toujours un petit pincement au niveau du coeur quand il la quitte, il se sent encore plus performant quand il combat, faisant l'amour avec elle via les massacres qu'il perpète. Matlo rayonne de bonheur. Heu-reux !

Chrud Scissirk Albucost Taille : 2m05 Poids : 175 Kg Age : 55 F32/C20/R15/H14/Co10/S10/A5 PH : 1 Pt Chances : 5 Physique : 260 Armes Blanches 85 % - Armes à feu 70 % - projectiles 75 % - Intimidation 75 % - Combat à mains nues 80 % - Missiles 70 % - Commando 80 % - Electronique 65 % 2 scies circulaires - Fuseur de poing - Lance-filin - 3 grenades atomiques - Armure - Filet magnétique - Electroceste	Ravikarshano Ravisharka Taille : 2m02 Poids : 150 Kg Age : 35 F30/C21/R10/H16/Co6/S12/A4 PH : -4 Pt Chances : 2 Physique : 255 Electronique 60 % - Armes blanches 80 % - Armes à feu 75 % - Combat à mains nues 80 % - Intimidation 75 % - Commando 70 % - Survie 60 % - Ordinateur 50 % - Medecine 50 % 2 scies circulaires - Fuseur de poing - Lance-filin - 3 grenades atomiques - Armure - Filet magnétique - Electroceste - appareil à énucler
Mandrak Ras Taille : 2m25 Poids : 145kg Age :30 F32/C21/R21/H18/Co12/S10/A5/ PH : 4 Pt chances : 8 Physique : 265 Electronique 80 % - Armes à feu 70 % - Projectiles 60 % - Ordinateur 80 % - Commando 80 % - Intimidation 75 % - Combat à mains nues 70 % - Missiles 50 % - Medecine 60 % - Armes blanches 80 %. 2 scies circulaires - Fuseur de poing - Lance-filin - 3 grenades atomiques - Armure - Filet magnétique - Electroceste	Sub Benser Taille : 2m50 Poids : 200 Kg Age : 45 F40/C24/R10/H14/Co12/S12/A12 PH : 3 Pt Chances : 5 Physique : 320 Intimidation 95 % - Commando 85 % - Armes à feu 75 % - Armes Blanches 70 % - Projectiles 80 % - Combat à mains nues 90 % - Medecine 30 % - Electronique 40 % - Survie 70 % 2 scies circulaires - Fuseur de poing - Lance-filin - 3 grenades atomiques - Armure - Filet magnétique - Electroceste
Hum Cassette Taille : 2m07 Poids : 130 Kg Age : 65 F28/C21/R12/H12/Co15/S15/A6 PH : 6 Pt Chances : 8 Physique : 245 Armes Blanches 95 % - Armes à feu 95 % - Projectiles 50 % - Combat à mains nues 75 % - Commando 85 % - Ordinateur 55 % - Intimidation 80 % 2 scies circulaires - Fuseur de poing - Lance-filin - 3 grenades atomiques - Armure - Filet magnétique - Electroceste	Matlo Mass Taille : 2m30 Poids : 170 Kg Age : 40 F38/C25/R14/H9/Co7/S10/A10 PH : 5 Pt (Amok) Chances : 4 Physique : 315 Ordinateur 45 % - Combat à mains nues 75 % - Armes à feu 80 % - Intimidation 785 % - Commando 75 % - Armes Blanches 80 % - survie 70 %. 2 scies circulaires - Fuseur de poing - Lance-filin - 3 grenades atomiques - Armure - Filet magnétique - Electroceste

ESCOUADE RAGNAROK

REGIMENT : SABBATAN
TARKHAN : DEGUELLO
Chrud de l'escouade : SCISSIRK ALBUCOST
Chrud suppléant : HUM CASSETTE
Nombre de mission : 16
Effectif : 6
PERTE : 1

Vladi Malacoar, mort au champ d'honneur durant l'assaut de la forteresse du Grand Ordinateur Muta. Décoré à titre posthume du Crâne du Mérite.

PROFIL :

L'escouade Ragnarok est particulièrement susceptible de réussir des missions délicates à l'intérieur des lignes ennemies. De grandes qualités d'improvisation.

INTRODUCTION A L'AVENTURE

Le Chrud de l'escouade est convoqué dans les quartiers du Tarkhan. La décoration de ceux-ci est sobre et sombre, un étendard d'acier est placardé en plein axe sur un mur de pierre grises. Un officier-Com se tient devant son écran, près du Tarkhan dans un silence respectueux.

Après les saluts réciproques, le Tarkhan Deguello invite le Chrud de l'escouade à s'asseoir. Une esclave, uniquement vêtue de bracelets de platine qui tintent à chacun de ses mouvements, présente un grand bol de Kamer (Alcool salé de la planète Kamer 34) aux deux hommes, avant de disparaître derrière de lourdes tentures grenat masquant une couche où sont déjà lovées une quinzaine de courtisanes.

De son siège, le Chrud se trouve face à un "Tableau Vivant", sorte de cube translucide d'où fusent, en poussant de petites plaintes cristallines, de multiples rayons lumineux multicolores.

- "Chrud, commence de sa voix de contre-basse le Tarkhan, il y a quelques temps, l'Escouade "Tullamor", qui agit loin derrière les Marches Impériales, a abordé un vaisseau de transport de la Prêtrise. Ils ont découvert à l'intérieur de celui-ci un bien étrange Container. D'après les renseignements qu'ils ont pu obtenir, ce container contiendrait une nouvelle arme terrifiante qui surpasse de loin les Anti-légions. Le Chrud Kertaker a confié ce Container à l'un des meilleurs pilotes de l'Univers, Un Cheer du nom de Wool Wolker. Celui-ci nous est entièrement dévoué et ses talents de navigateur ont fait de lui une véritable légende. Aussi devait-il nous rapporter ce satané machin. D'après son dernier message il a dû se poser sur Suc, La planète Mouvante, suite à une avarie. Depuis, plus de message."

Deguello vide son verre d'un

geste brusque. En s'essuyant les lèvres de la paume de la main, il poursuit : "Suc est dans les marches Impériales, mais c'est une planète isolée qui n'a plus de Garnison. aussi votre escouade va-t-elle y être envoyée afin de ramener le Container. Exécution !"

Le Chrud de l'escouade "Ragnarock" aura quelques heures pour rassembler son Escouade et d'éventuels renseignements. Ensuite un petit vaisseau de Transport les emmènera en orbite autour de cette planète mouvante.

CE QUE PEUVENT APPRENDRE LES WHOG SHROGS

La planète Suc fait partie de l'empire. Ou du moins est-elle située à l'intérieur des frontières de celui-ci. Mis à part cela, il n'y a aucune trace de l'Impérium ni des Trirèmes de la flotte impériale sur cette planète. Il existe juste un traité de défense signé par les deux parties dont personne ne se souvient.

La surface de Suc est couverte d'eau sur laquelle dérivent de petits continents. Il est arrivé plusieurs fois dans l'histoire, que deux Continents se rencontrent, entraînant diverses réactions sismiques dévastatrices.

Suc compte une population totale de deux milliards d'habitants, d'origines et de mœurs variées. Paradis fiscal, hors de Juridiction interplanétaire, éloignée du reste de l'Univers, elle a attiré tout au long de son histoire de nombreux malfrats de toutes espèces.

La mosaïque de Population est gouvernée par une administration humaine.

Il existe une centaine de villes de plus d'un million d'habitants (La capitale SucSuc en compte à elle seule 185 millions) et deux spatioports capables de recevoir de lourds Cargos, avec une infrastructure suffisante pour mener à bien des réparations importantes.

L'ARRIVEE DE L'ESCOUADE

Les Whog Shrogs sont transportés dans un petit vaisseau capable d'atteindre plusieurs centaines de fois la vitesse de la Lumière. Ils franchiront l'Hyperespace en toute quiétude, à l'intérieur de sarcophages pressurisés. L'ordinateur de bord conduira seul l'opération et enclenchera l'ouverture des sarcophages lorsque le vaisseau sera en orbite autour de la planète.

Un télétransporteur permet de quitter le vaisseau (mais pas d'y revenir) pour n'importe quel endroit de la surface de Suc. Le dernier message de Wool Wolker provient du Spatioport de Sucsuc.

CE QUI S'EST PASSE

Afin de mieux comprendre le scénario, il est utile de se référer au lexique afin d'avoir plus de détails.

Le Grand Temple de Kazacoal a décidé de mettre fin aux exactions du Boucher de l'Univers et de ses armées, en le détruisant, lui et sa planète. L'Archi-Prêtre Yrtacn a établi dans ce but le projet LOKI.

Grâce à leur maîtrise technologique très avancée, les prêtres ont réussi à enfermer dans un container trois Aesirs qui, une fois libérés et piégés dans notre dimension, détruiront, de par leur nature bestiale, tout ce qui sera à leur portée.

les prêtres ont ensuite "laissé courir des informations" destinées à l'Escouade Tullamor (qui pirate dans les Frontières de l'Empire) pour que celle-ci accoste le Transporteur et s'empare du container. Comme prévu, les Whogs Shrogs ont cru qu'il contenait une nouvelle arme effroyable et, ne sachant qu'en faire, l'ont confié à leur pilote Wool Wolker pour qu'il le ramène sur Holocostia Verola. Mais, suite à une avarie, l'appareil du Cheer dut se poser rapidement sur Suc afin de procéder

à des réparations. Lors du contrôle de douane, un officier remarquant le Container en informe aussitôt le D.I.I qui mène l'enquête sur le Cheer.

En découvrant que ce dernier est au service du Boucher, il sait qu'il a mis la main sur quelque chose des plus intéressants et décide de s'approprier le Container. Aussi, Gitty, le Chef du D.I.I, manigance-t-il une fausse bagarre au "Club Fulmistross Mineur" afin de procéder à l'arrestation de Wool Wolker et à sa déportation au bagne de SABEL. Selon la loi, le patron du "Fulmistross" est devenu propriétaire du vaisseau de Wool et de tout ce qu'il contient. Exception faite du Container qui a déjà été transféré au Centre de Recherche Planétaire et soumis à l'examen des plus grands savants, dont Nistria Karlman. Cette dernière voit dans le container une arme susceptible d'asseoir définitivement son pouvoir sur la planète, et le vole avec la complicité de ses Cyborgs. Puis, l'ayant emmené dans les laboratoires de son père, sur l'Ile Rouge, elle l'ouvre et libère les trois Aesirs, qui, ivres de colère, détruisent à moitié son Laboratoire avant de s'échapper...

PREMIERE PARTIE

LA TRACE DU CHEER

Cette première partie traite des recherches que vont mener tout d'abord les Whog Shrogs pour retrouver le container et peut-être le Cheer.

I. LE SPATIOPORT

DESCRIPTION

De hautes tours de verre dominent des centaines de vaisseaux, de toutes nations, de toutes tailles et de toutes formes. Autour de ceux-ci, c'est une effervescence sans pareille parmi les techniciens courant sur les aires d'atterrissages, les petits Aerotaxis emportant des passagers de marque, les matelots déchargeant les cargos à

grand renfort de jurons, les gardes armés de Magma-fuz arpentant consciencieusement les coursives et les Mercenaires à la recherche d'un emploi. Pour ajouter au désordre apparent, des androïdes vont et viennent à la faveur des ordres et contre-ordres.

RENSEIGNEMENTS

L'administration du Spatioport est surchargée de travail et les fonctionnaires sont stressés et peu amènes. Le Maître du jeu devra donner des informations contradictoires aux Whog Shrog à chaque fois que ceux-ci demanderont une information à un PNJ. ILS DOIVENT SUIVRE pour avoir les informations ci-dessous :

- Le Vaisseau de Wool Wolker a atterri il y a deux semaines.
- Il est maintenant au Doc 424.
- Le dénommé Wool Wolker a fait la demande d'un Hypercompresseur athermique.

II. LE DOC 424

DESCRIPTION

Le doc 424 est un grand hangar à moitié délabré soutenu par une charpente métallique rouillée en de nombreux endroits. Des projecteurs entretiennent une certaine luminosité au centre de la pièce où se trouve, entouré de nombreuses caisses et pièces de rechange (dont l'hypercompresseur), le Vaisseau de Wool WOLKER. Devant le sas ouvert du vaisseau se tient un homme, bloc-mem et stylet à la main, visiblement en train d'évaluer le vaisseau. A ses côtés, sept sentinelles vont et viennent.

RENSEIGNEMENT

Le comptable, Helius ArFrigma, est au service de Cristane Arkadianne, propriétaire du "Club Fulmistross Mineur". Il apprendra aux personnages que Wool Wolker a triché au jeu et qu'il a déclenché une cruelle rixe dans le Club. Beaucoup de dégâts et un début d'incendie sont à mettre à son Palmarès. Pour le dédommager, l'état a donné à Arkadianne le vaisseau, tandis qu'il a déporté Wool Wolker au bagne de Sabel.

EVENEMENTS

Les sentinelles sont prêtes à bondir dans le lard des Whog Shrogs à tout moment et ceux-ci ne doivent pas se montrer trop exigeants et impératifs s'ils veulent éviter le combat.

Au bout de 10 mn de combat éventuel, une quinzaine de gardes (armés de Magma-Fuz) interviendront et le Spatioport sera bouclé par la sécurité.

III- LE FULMISTROSS MINEUR

DESCRIPTION

Le "Club Fulmistross Mineur" siège avec 10 autres bars aux abords de la ville, sur la voie qui conduit vers le Spatioport. Tous rivalisent de couleurs et d'enseignes lumineuses, dominant de toute leur opulence la voie afin de mieux racoler la clientèle.

L'intérieur du Club est aux mesures de sa démesure. L'immense salle centrale circulaire, occupée au centre par un énorme Bar où des Droïdes font le service, où nombre d'entraîneuses lancent des oeillades plus que suggestives à tous les clients ne compte pas moins de 1 000 à 2 000 consommateurs de toutes races, et sans aucun doute, de toutes confessions. Du centre de l'établissement partent 6 escalators anti-gravifiques qui conduisent à de larges pièces circulaires, encombrées de tables et sièges à suspenseurs, qui dominent de leurs murs translucides l'agitation effrénée du rez-de-chaussée.

RENSEIGNEMENTS

Il est très difficile de trouver parmi les clients du bar un témoin de la bagarre déclenchée par Wool Wolker. Cependant, si nos héros insistent durant une bonne heure, ils trouveront finalement quelqu'un à qui parler. Mushadayan, vieux militaire borgne, raconte : "Oh que oui, que oui. Moi j'ai vu vot'cheer. Sûr qu'il était blême (Vert clair quoi) quand l'un des joueurs s'est levé en gueulant à la tricherie, forfanterie au dol et à l'escroquerie. Commencé à balancer des rafales aux alen-

tours tout en se ruant vers la porte. Finalement les flics y sont venus et y l'ont bouclé...d'après ce j'ai cru comprendre, pace que moi j'm'suis j'té à terre pour planquer, sûr...".

Cristane Arkadianne ne parlera que sous une forte pression. Dur à cuire, mais connaissant tout de même les Whog Shrogs, il essaiera de raconter un peu n'importe quoi, sauf s'il sent le vent tourner, auquel cas il se mettra à table :

Les joueurs étaient des professionnels, du genre policiers ou truands. Ils lui ont demandé une table près du Cheer en lui promettant une bonne récompense. Ensuite, d'après ce que l'on sait, Wool Wolker a été déporté au bagne de Sabel, tandis qu'on lui remettait le vaisseau, après une fouille en ordre de la police.

EVENEMENTS

Il y a 20 sentinelles qui font office de service d'ordre. Cristane Arkadianne refusera de rencontrer les Whog Shrogs et il ordonnera aux Sentinelles de les mettre dehors. Dans le couloir qui mène au bureau d'Arkadianne se trouvent deux mercenaires, qui peuvent utiliser un Photo-pylonneur (arme de soutien).

IV. L'ILE DE SABEL

DESCRIPTION

L'île de Sabel est éloignée de Sucsuc par plus de 3 000 KM d'une mer sombre et profonde. Les eaux qui bordent les plages sablonneuses sont infestées de Kikaresse et connaissent des marées très fortes et soudaines. La plage, quand on avance plus à l'intérieur des terres, cède peu à peu la place à des plateaux rocaillieux érodés par les vents salins.

RENSEIGNEMENTS

Les bagnards sortent des deux citadelles tôt le matin pour fouiller les sables à la recherche des Cristaux Mauves. Ils doivent en récupérer minimum 10 gr (Rares sont ceux qui en ramassent plus de 20 gr). Si jamais ils ne remplissent pas les

quotas ils sont laissés sur la plage, avec deux gardes postés sur les falaises. Lorsque la marée monte, imprévisible, les bagnards ont 98% de chance d'être submergés par les flots et 65 % d'être dévorés par un Kikaresse.

Un Transport de la Police amène chaque semaine une quarantaine de bagnards.

Les abords de l'île sont protégés par une batterie de missiles qui détruiront tout appareil détecté non autorisé qui croise trop près de l'île en ignorant les deux sommations.

V. LES BAGNES

DESCRIPTION

Les deux Bagnes construits sur l'île de Sabel sont semblables en tout points, mêmes hauts-murs de pierre et d'acier s'élevant à plus de 15 mètres de haut, surplombés par des projecteurs-Caméras, Même batterie de Photons aux quatre coins ; 120 gardes pour 2000 bagnards. A l'intérieur des bagnes une Navette de Transport Aériens (NTA).

RENSEIGNEMENTS

WOOL WOLKER est dans l'un des Bagnes (Au choix du M.J)

et il parlera une fois libéré : "Ouais Je me suis fait avoir. Je jouais tranquille et relax aux cartes à secrets lorsqu'un des hommes s'est levé en gueulant. J'm'suis dit mon vieux Wool, ça sent le Gaz. Nous les Cheers on a un espèce de sixième sens pour les coups fourrés. J'ai dégainé et j'ai tenté de fuir. Un des mecs a ouvert le feu, j'ai riposté et je me suis gauffré. Jugé en deux jours je me suis retrouvé ici...M'est idée que tout ça à un vague rapport avec le container.

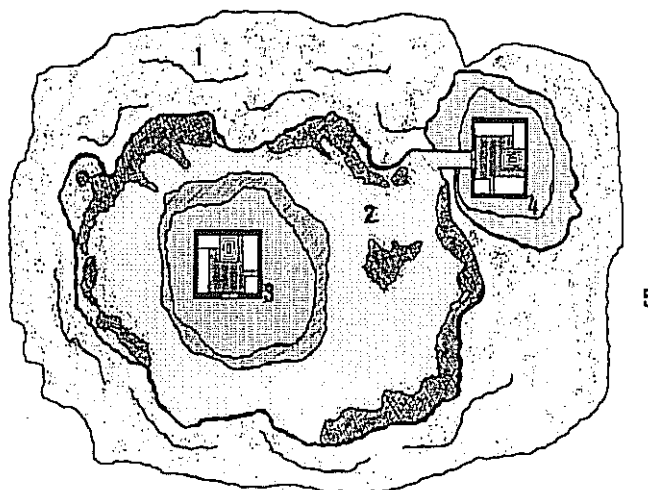
EVENEMENTS

Ils dépendent entièrement des personnages et du plan qu'ils ont monté pour libérer le Cheer.

SECONDE PARTIE

FLAMMES ET DESTRUCTION

Alors que la première partie du scénario parlait consciencieusement, du début de l'enquête de l'escouade Ragnarock, celle-ci expose la libération des Aesirs, et met en jeu toutes les forces qui vont entrer en conflit.



L'île de Sabel

- 1- Plages aux cristaux. 2- Partie toujours émergée.
- 3- Bagne 1 4-Bagne 2 (Wool Wolker)
- 5- Mer infestée de Kikaresse



I. EVENEMENTS EN BLOC

LE VOL DU CONTAINER

Le container, confisqué par Clume Gity, a été confié au Centre de recherche Planétaire (dit le CERP) où trois éminents spécialistes, K.W Fawel, H.Y Pillou et N. Karlman ont travaillé durant trois jours afin d'étudier la nature du container, la façon de l'ouvrir et la manière de l'utiliser. Nistria Karlmann comprend la première, le principe du système d'ouverture, mais veut garder ce secret pour elle seule. Aussi, avec l'aide des Cyborgs construits par son père, feu Nistrich Karlman, elle débarque dans le centre de recherche, vole le container tandis que ses cyborgs font diversion en détruisant ce qu'ils trouvent sur leur passage. Ils tuent notamment les deux autres chercheurs qui travaillaient avec N. Karlman.

LIBERATION DES AESIRS

Nistria retourne dans l'île où se trouvent les anciens laboratoires de son père. Elle entreprend d'ouvrir le container, en vue d'acquérir la formidable arme qu'il est censé contenir. Une fois les Aesirs libérés, ceux-ci refusent de lui obéir et opèrent une mutation qui tout en leur faisant perdre une grande partie de leurs pouvoirs originaux, les rend insensibles au Stabilisateur de fonction. Nistria sentant le vent tourner se cache. Une fois leur mutation achevée, les Aesirs luttent contre quelques Cyborgs qui tentent de les détruire. Peine perdue. Les Aesirs s'enfuient en traversant les murs et s'envolent. Ils rasant la base de Nistria.

LA SEPARATION

Les Aesirs réfugiés sur un petit continent isolé, décident d'un commun accord de se séparer afin de réunir le plus grand nombre de forces disponibles. Gamr reste sur le continent, qui se trouve près d'une faille. Il est la dernière carte des Aesirs en cas d'échec. En se jettant dans la faille, dans les profondeurs mêmes de Suc, il pourra rapidement atteindre le centre

de la planète et créer ainsi une fantastique explosion qui anéantira Suc...

JORMUNGANDER

Il se rend près du Temple de Suc et exige une entrevue avec Salomon Kens. Il ordonne à l'Archiprêtre de se ranger du côté des Aesirs et de leur fournir des Anti-légions. Kens connaît le projet Loki et la véritable nature de ces demi-dieux ; Il refuse. Jormungander s'attaque à lui et ce dernier ne doit sa survie qu'à ses pouvoirs Psi qui lui permettent de fuir.

SURT

Il se rend sur un satellite (le vaisseau des Whog Shrogs en orbite détectera un humanoïde géant fusant dans l'espace) de Suc. Sur cette lune désertique, privée d'atmosphère, il appelle par Hyperondes les Kalamites qui croisent dans les parages pour les envoyer sur Suc. Il entrera dans leur ruche pour y siéger.

II. RENSEIGNEMENTS EN PAGAILLE

-Tous les médias parlent de l'attaque qu'a subie le centre de recherche planétaire en précisant que c'est un département du DII. "Deux des trois chercheurs qui travaillaient sur le projet Top Secret ont trouvé la mort dans cette action peu commune. Des robots ont investi les lieux en détruisant tout sur leur passage et en enlevant Nistria Karlman.

-Dans des fichiers informatiques, on peut apprendre que le professeur Nistrich Karlman fut exécuté pour sa tentative de prise de contrôle de la planète grâce à ses Cyborgs (Cf Guerre des Cyborgs) à partir de son île Kopal.

-"Une grande météorite s'est abattue sur notre lune Ymis. L'équipe de scientifiques partie à sa découverte n'a toujours pas donné signe de vie. Une expédition va être lancée à sa recherche".

NOTE POUR LE M.J

Le maître du jeu doit utiliser les événements et les renseignements donnés ci-dessus en leur donnant une Chronologie et une unité de temps, en fonction des actions des joueurs.

III. ILE DE KOPAL

DESCRIPTION

L'île de Nistrish Karlman est à environ 2 500 Km de Sucsuc, non loin d'un Archipel où siège la plus grosse entreprise de Nourriture Maritime de Suc (NMS). Composée de petits pics chaotiques et bordée de falaises, elle semble n'être le refuge que d'oiseaux de mer et de tortues qui grouillent le long de ses côtes. Lors de l'Explosion (Qui a alerté les Ouvriers de L'archipel), un des monts a vu sa crête rasée, et n'offre plus qu'un trou béant, comme un morne Volcan.

RENSEIGNEMENTS

Toute l'ancienne base de Nistrish n'a pas été rasée, il reste dans les fondations des pièces encore debout où se sont réfugiés Nistria Karlman et ses 10 derniers Cyborgs.

EVENEMENTS

Clume Gity a débarqué sur l'île pour faire son inspection et retrouver N. Karlman (Il a conclu qu'elle était responsable du vol du Container). Il est accompagné par 20 de ses meilleurs éléments et s'opposera à toute ingérence étrangère.

IV. LA BASE

DESCRIPTION

Les vestiges de la base de N. Karlman se réduisent à quelques pièces dans un trou béant et calciné, parsemées de débris et de gravats.

RENSEIGNEMENTS

Nistria est effondrée par son échec et reste cependant persuadée que grâce au container, elle pourra prendre une sérieuse revanche face aux Aesirs. Aussi est-elle même prête à s'allier avec les Whog Shrogs. Cependant, elle veut le



L'île de Kopal

1- Plage 2- Vaisseaux de Clume Gity 3- Restes du laboratoire
4- Clume Gity.

pouvoir pour elle seule et leur montera un coup tordu à un moment ou à un autre. Le Container peut en effet encore servir, comme nous le verrons plus tard.

V. LE TEMPLE

DESCRIPTION

La pyramide de l'Ordre du Temple s'élève sur une île minuscule, à 5000 Km de SucSuc et à 2 000 Km du refuge de GAMR. Le Temple des prêtres a été sérieusement ébranlé par

l'arrivée de Jormungander, sept prêtres ont même été tués par la Furie de l'aesir. Il y a un grand trou dans la pyramide. C'est par là que l'aesir est entré, et en est ressorti, ivre de rage, pour rejoindre Gamr.

RENSEIGNEMENTS

Salomon Kens est à l'intérieur de la pyramide. Il ne peut empêcher les Whog Shrogs d'entrer par le trou. Cependant il est fort probable que les systèmes de détection (Oeil-com) repère les aventuriers et que l'Archiprêtre soit donc averti. Il serait cepen-

dant, lui aussi, prêt à discuter afin que le péril Aesir soit écarté de la planète. Et pourquoi pas s'allier avec les Whog Shrogs pour cette seule opération (quitte à essayer de les détruire par la suite)?

VI. GAMR

DESCRIPTION

Gamr est réfugié sur une île rocaillieuse hostile où tonnent les volcans. De nombreux lacs de lave et nuages de soufre occupent ce terrain accidenté. Ici vivent les terrifiants Hyzarts, créatures de feu et de pierres que Gamr a asservi à sa cause.

RENSEIGNEMENTS

Gamr se tient près d'une faille d'où il pourra rejoindre le magma en fusion (en opposition au magma sec) du centre de la planète. Là, il déclenchera un déclenchement d'énergie afin de détruire la planète. Ce n'est bien sûr qu'une possibilité, afin de pouvoir se livrer à un chantage, si les deux autres Aesirs ne réussissent pas leur mission. Si Gamr est mis en déroute, il rejoindra Surt dans le Satellite...

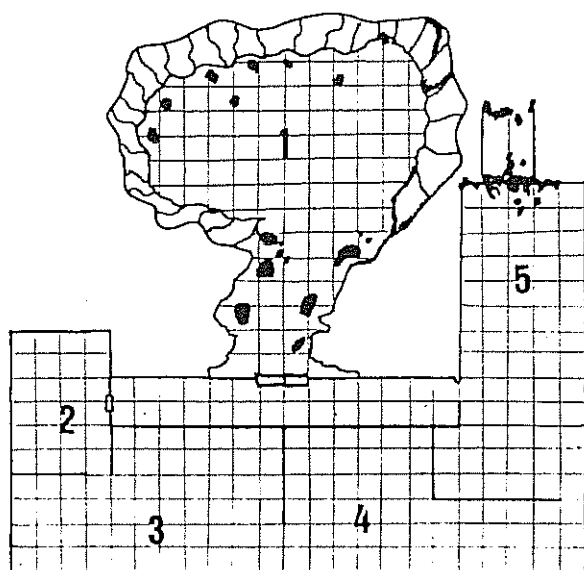
VII. LA LUNE YMIS

DESCRIPTION

Ymis est une petite lune privée à tout jamais d'atmosphère. Aux grandes crevasses poussiéreuses succèdent des pics tranchants et frêles. Vue de cette lune, Suc est bleue comme une orange de Rigtael 74. Au centre de cette crevasse se trouve la ruche des Kalamites, toutes occupées à se prosterner devant Surt.

RENSEIGNEMENTS

Surt va lancer les Kalamites sur la planète, afin qu'elles sèment l'horreur et la confusion dans les bases militaires et dans les villes. Jormungander, lui s'attaquera directement au spatioport.



Restes du laboratoire

1- Crevasses extérieures 2- Entrée 3- Appartements de Nistria Karlman 4- Salle de maintenance des Cyborgs 5- Laboratoire d'Analyse.

TROISIEME PARTIE ET FIN

LA GUERRE DE SUC

La seconde partie du scénario décrivait les plans de chacun, et cette troisième et dernière, l'exécution des dits Plans, personnage par personnage (s'ils ont survécu jusqu'ici).

I. LES PLANS DES PNJ

CLUME GITY

Pour lui, pas de doute, les Whog Shrogs sont les ennemis de Suc, et il faut les détruire. Il tentera une attaque sur eux, dès que ceux-ci se trouveront dans une ville. Il mènera également des pourparlers avec Salomon Kens (à l'intérieur du temple de celui-ci) pour que ce dernier l'aide à détruire les Whog Shrogs.

NISTRIA KARLMAN

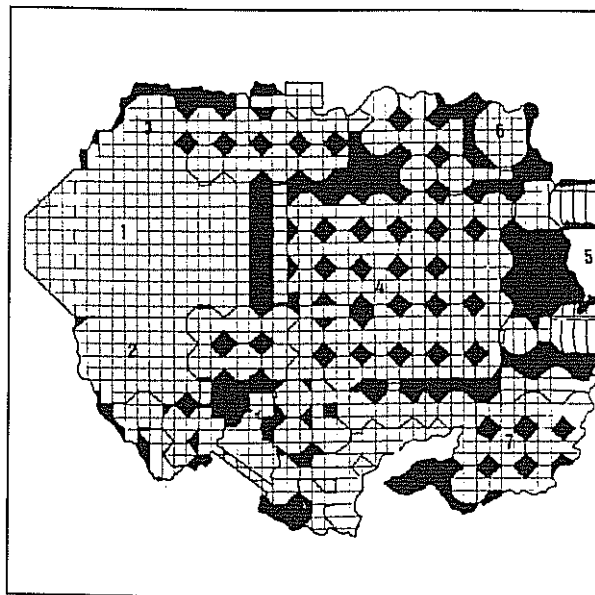
il lui faut récupérer le container (si elle ne l'a pas) car elle pense avoir découvert un appareillage qui renfermerait une nouvelle fois les Aesirs à l'intérieur. Cependant, son mécanisme fait à la hâte dans les vestiges de son laboratoire n'a que 50 % de chances de réussir à capter un des Aesirs. Une fois à l'intérieur, celui-ci aura 25 % de chances d'être télétransporté sur une autre planète. A partir de ce moment, elle peut agir seule, et ses Cyborgs l'aideront jusqu'à la mort pour qu'elle en ait le temps.

LES AESIRS

Rester libres, détruire la planète et s'offrir des Whog Shrogs partout où ils se trouvent...

SALOMONS KENS

Sa propriété est de détruire les Aesirs à tout jamais et d'éloigner ce péril de l'Univers; Ensuite seulement pourra-t-il se concentrer sur la destruction du Boucher de l'Univers et de ses hordes de Whog Shrogs. L'alliance qu'il peut conclure avec Gity passera après l'anéantis-



Ruche

- 1- Zone de décollage et d'atterrissage
- 2 - Hangar de nourriture
- 3 - Hangar au matériel
- 4- Cellules d'habitations
- 5- Système de propulsion
- 6- Chambre de la reine et de l'Aesir
- 7- Chambres des Oeufs

sement de Surt, Jormungander et Gamr.

II. FINAL

Comme vous avez pu le remarquer, ce scénario devient de plus en plus en succinct au fur et à mesure que s'élargissent les possibilités. Cela, pour une bonne raison : il nous est impossible de savoir ce que vont faire les joueurs et PNJ, chacun agissant en fonction des autres (c'est ça l'interactif). C'est pourquoi nous conseillons au maître du jeu de lire attentivement la description des PNJ, et de se reporter au lexique afin d'avoir le maximum d'éléments en main pour conduire correctement cette aventure. La fin du scénario se doit toutefois d'être bâtie comme suit :

AESIRS

Les Aesirs lancent leur attaque contre la planète et les Whog Shrogs. Ils occasionnent beaucoup de dégâts. Il faut trouver un moyen de faire fuir les Kalamites hors de la planète (Elles sont très sensibles aux Hyper-Ondes).

NISTRIA KARLMANN

Nistria a trouvé un moyen d'emprisonner les Aesirs et de peut-être pouvoir les réutiliser (Du moins faut-il le faire croire, pour motiver les Whog Shrogs, car c'est strictement faux). Mais, sa machine, très lourde à transporter (huit tonnes), ne fonc-

tionne que dans un rayon de 3 mètres. Pour se débarrasser des Aesirs, il faut résoudre deux problèmes : Le premier étant de convaincre Nistria Karlman et la seconde d'attirer les créatures.

LES ALLIANCES

Ensuite, quand tout semble fini dans la ville en ruines, il faut briser les alliances, chacun n'agissant plus que pour ses intérêts propres, ou poussé par la haine. Quant à nos héros, il leur faut trouver un moyen de retourner sur Holocostia Verola.

III. EPILOGUE

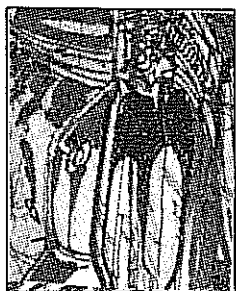
- "C'est un piège !". Les Whog Shrogs ne ramèneront peut-être pas l'objet de leur mission mais auront tout au moins évité qu'Holocostia Verola ait à subir les terribles Aesirs. Tout au long de ces événements Suc a été menée à rude épreuve, et il est fort probable qu'elle mette longtemps avant de panser ses blessures. Mais ce qui est encore plus probable c'est que les autorités Impériales de Sunrith soient très inquiète des événements et qu'elles ordonnent de laisser une garnison sur la planète, interdisant (à tout jamais ?) d'autres événements semblables. Si les personnages ont clairement compris tout ce qui s'est passé, et qu'ils font un rapport dans lequel ils n'omettent rien, ils gagneront 2 point Héros et perdront 2 PH.



ANNEXE PNJ ET LEXIQUE

I. LES PERSONNAGES NON JOUEURS

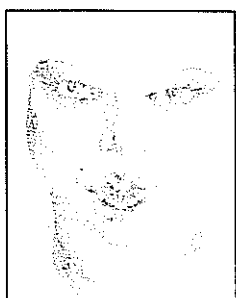
WOOL WOLKER



Ne portant pour tout vêtement qu'une lourde ceinture à compartiments, un PistoLaser, son holster, une "langue de feu" et un slip-bourse, ce Cheer, pour l'instant au service du Boucher, est l'un des meilleurs pilotes, avec Can le Sniffsniff, de la galaxie. Le corps entièrement recouvert de tatouages, ses lourdes paupières toujours cachées par un masque fumé, Wool Wolker est un joueur, un parieur insatiable. Doté d'un culot monstre, c'est un bluffeur de grande classe. A bord de son vaisseau, "Reine des Zneeks", il fut un temps où il passionna nombre de parieurs de toute la galaxie en lançant défi sur défi aux autres pilotes. Cette époque est révolue, faute de participants. Pourchassé par l'Impérium, pour une sombre histoire de contrebande d'abord, il est devenu le cheer à abattre depuis qu'il travaille pour le Boucher. Il ne semble pas s'en soucier outre-mesure, faisant confiance à son immense instinct de survie. Arrêté par le DII, il croupit au Bagne de Sabel.

F 16/C 16/Co 14/R 18/H 16/S 17/T 13/A 15
Physique : 160
Pilote 135 %
Combat à mains nues 90 %
Ordinateur 80 %
Analyse de la situation 90 %
Navigation 100 %
Armes à feu 95 %
Electronique 80 %
Survie 60 %
Guide 80 %

NISTRIA KARLMANN

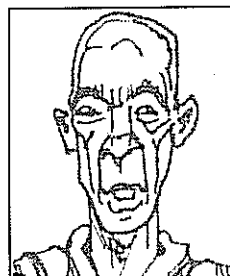


Fille du célèbre professeur Karlmann, le crâne rasé, le regard pétillant, Nistria Karlmann est le plus jeune élément du Labophysiquantique de Suc. Délicieuse callipyge de 19 Révolutions, cette enfant cache derrière son air innocent une soif de pouvoir meurtrière et il ne lui reste rien du conditionnement Alpha qu'elle a subi après que son père ait été exécuté. Ce conditionnement avait pour

but d'éliminer les penchants vindicatifs qu'elle aurait pu avoir. Mais son cerveau puissant fit fi de cette tentative. Ainsi, c'est elle qui a subtilisé le caisson confié aux scientifiques par le DII, consciente de détenir là une arme formidable. Après l'avoir emmené dans son labo personnel et réussi à l'ouvrir, elle vient de se rendre compte qu'elle a fait la plus grosse erreur de sa vie. Les forces qu'elles a libérées sont sans communes mesures avec ce qu'elle imaginait. Son labo et l'île ont été dévastés et c'est par une chance fantastique qu'elle s'en est tiré avec 10 cyborgs qui lui sont dévoués corps et âme. Détenant toujours le caisson, vide, elle veut récupérer les Aesirs et réussir à en faire ses serviteurs.

F 9/C 14/Co 25/R 14/H 16/T 18/A 20
Physique : 115
Ordinateur 145 %
Psychologie 60 %
Mémoriser 100 %
Navigation 30 %
Mécanique 125 %
Histoire 70 %
Xenoculture 30 %
Falsification 40
Electronique 200 %

SALOMON KENS



Elevé dans l'ordre du Temple depuis aussi longtemps que remontent ses souvenirs, Salomon Kens, n'a pas connu, comme beaucoup de ses confrères, ses parents. Son Tuteur fut le défunt Archiprêtre Qwertal Majeur, qui le conduisit inlassablement sur le chemin de la quête de la connaissance. Aujourd'hui, il dirige le Temple de Sucsuc, sa première place comme Archiprêtre. 55 ans, méticuleux, calculateur et serein c'est tout de même avec une légère angoisse qu'il affronte le premier vrai problème de sa fonction : les Aesirs. Il ne sait pas encore comment il peut détruire cette menace (Doublée de l'arrivée des Whog Shrogs qu'il n'avait jamais vus) et il donnerait cher pour pouvoir temporiser.

F 14/ C14/Co 22/S 18/R 20/H 18/A 20
Physique : 140
Pouvoir Psi : 345
Orientation - Détecter le Mensonge - Télékinésie - Neuro Choc - Téléportation - Desintégration de la matière
Ordinateur 125 %
Electronique 120 %
Navigation 120 %
Mécanique 120 % -
Histoire 145 %
Projectiles 95 %
Mémoriser 80 %
Xénoculture 90 %

CLUME GITY



A 45 ans Clume Gity peut se vanter d'avoir suivi une carrière exceptionnelle et d'être arrivé rapidement dans les hautes sphères du Pouvoir. Ce gros homme à l'apparence débonnaire et aux gestes maladroits cache un esprit d'analyse rapide et certain dénuement de moralité qui font sa force.

Chef incontesté du DII il contrôle véritablement toute la planète grâce aux divers réseaux de l'agence. Pour lui, le véritable danger, ce sont les Whog Shrogs qui annoncent sûrement la venue prochaine des hordes du Bouchers. Quant aux Aesirs il n'a pas su reconnaître en eux un véritable péril et tend à penser qu'ils font partie d'une manigance du Boucher.

F 16/C 17/Co 19/S 14/R 16/H 8/A 12

Physique : 165

Pouvoir mental : 200

Orientation - Illusion d'attaque - Altération - Neuro-choc

Armes Blanches 45 %

Artillerie 60 %

Pilotage 60 %

Commando 80 %

Leader 75 %

Survie 95 %

Missiles 60 %

Combat à mains nues 60 %

Conduire 80 %

Arme à feu 95 %

Mécanique 75 %

Lancer 75 %

EQUIPEMENTS

Scala TL 34 - Genpack - Antidec - Armure de Bataille - senseur - ceinture gravitique

LES AESIRS



GAMR a l'apparence d'un géant de 4 mètres de haut, lourd et pesant, le corps huileux où apparaissent quelquefois des flammèches. Colérique, Violent, il serait plutôt naïf et lourdeau et très facile à berner. Il suit aveuglément les ordres de Jormungander, mais se méfie quelque peu de Surt.

F 100/C 45/S 20/Co 4/R 14/H 14/T 25

Physique : 725

Zone A : 145 / Zone B : 326 / Zone C : 217

Bonus Force : 38

Poids Portable : 700 kg

FLAMMES

Gamr a le pouvoir de générer à volonté des jets de flammes et de magma. Il peut les projeter à

une distance de 100 mètres. Pour une aire d'effet d'1 mètre de diamètre le FA est 18, pour deux mètres FA 17, pour 3 mètres FA 16...et pour 18 mètres de diamètre, FA 1.

PASSE-MURAILLE

La chaleur que dégage Gamr lui permet d'avancer à travers la pierre et le sol en creusant un tunnel à une vitesse de 3 mètres par phase.

VOL : 1000 mètres/phase (900 KM/H).

Comme tous les Aesirs, Gamr est capable de s'arracher à l'attraction, de s'élever dans les airs et de se déplacer dans le vide.



SURT, 3 mètres de haut et 500 kg, ressemble à un gigantesque crapaud antro-poïde au sourire carnassier et cruel. Mégalomane et ivre de puissance, il aime se sentir craint et dominateur, son rêve est de trôner sur le nouvel univers où il se trouve.

F 80/C 80/Co 14/S 30/R 20/H 20/T 25

Physique : 800

Zone A : 160 / Zone B : 360 / Zone C : 240

Bonus Force : 30

Poids portable : 560

Pouvoir Mental : 435

Télépathie - Illusion d'attaque - Détecter le Mensonge - Transfert mental - Altération - Augmentation - Ajustement physiologique - Assaut Mental - Téléportation - Attaque Énergétique

VOL : 500 mètres/phase (450 Km/H)

ILLUSION

Surt peut créer des Illusions à volonté tel qu'apparaître en 10 répliques, créer des créatures et des décors sur 125 mètres cubes. Cependant ces illusions peuvent être repérée grâce aux IR (elles n'émettent pas de chaleur).



JORMUN - GANDER est sans aucun doute le plus laid, le plus terrible et le plus dangereux des trois Aesirs du projet Loki. Il ressemble à un Thunderzard d'une taille de 5 mètres, aux orbites vides où apparaissent des éclairs énergétiques. Il veut le pouvoir total et sans partage.

F 160/C 120/Co 14/S 18/R 18/H 25/T 30

Physique : 1400

Zone A : 280 / Zone B : 630 / Zone C : 420

Bonus Force : 62

Poids Portable : 1 tonne

Protection : 15 (Peau)

VOL : 1000 mètres/Phase

Jormungander peut se déplacer, une fois dans l'espace et le vide, jusqu'à 200 000 Km/Seconde.

RAYON ENERGETIQUE

Jormungander peut projeter des éclairs d'énergie à volonté jusqu'à une distance de 150 mètres avec un Fa de 18.

SPHERE ANTI-M

Jusqu'à deux fois par révolution, l'Aesir est capable de façonner une sphère d'antimatière d'1 mètre cube qui détruit irrémédiablement la matière visée dans une déflagration atteignant 10 mètres de diamètre (FA 8 pour les personnes stationnant dans cette aire)

HYPER-ONDE

Jormungander est capable de communiquer par Hyper-Onde avec les Kalamites qui dérivent incessamment dans l'espace et de les dominer psychiquement de la même manière.

II. LEXIQUE

AESIRS

Les Aesirs sont des êtres qui n'existent en tant que tel que dans l'Hyperespace. Ils n'ont aucune matérialité dans les quatre dimensions communes. On pourrait les identifier en tant que dieux suivant ces critères :

- Ils sont cause d'eux-mêmes
- Immortels en terme de longévité stellaire
- peuvent agir sur, et contrôler, des forces qui transcendent les dimensions habituelles.

Les prêtres ont découvert au travers d'un stabilisateur de Fonction (dont le principe est d'utiliser une distorsion de relativité grâce à une masse énorme générée par une relation entre Micros Trous Noirs) le moyen d'incarner dans notre univers les Aesirs. Le container permet de briser cette incarnation tout en rendant les Aesirs prisonniers d'une "zone fantôme". Ils sont dès lors transportables, et se reincarnent automatiquement dès l'ouverture.

les Aesirs utilisés pour le projet Loki sont :

- Jormungander
- Gamr
- Surt

Ces trois Aesirs auront, dès qu'ils sortiront du container, renversé de manière irrémédiable leur propre métabolisme, au détriment d'une grande part de leurs pouvoirs, pour ne plus être dépendants du Stabilisateur de Fonction qui pourrait les renvoyer hors-Champ

AUTOGLISSEUR

Aéroglesseur particulier pouvant atteindre dans la plupart des cas, plus de 500 Km/h et s'élevant jusqu'à 2000 mètres. Il existe de nombreux prototypes construits par de grandes firmes de Suc. Le plan Gediberg interdit l'importation de tels véhicules, qui pourrait ruiner l'économie de la planète.

BLOC-MEM

Un Bloc-mem se présente sous la forme d'une tablette extra-plate et très légère (moins de 300 gr) qui permet d'écrire et de dessiner sur plus de 200 tableaux (pages) différents. Ces dites pages sont effaçables et réutilisables. Les Administrations utilisent des Bloc-mem directement relié à des ordinateurs afin d'effectuer des contrôles de numérotation ou d'inventaire ; les tableaux sont alors pré-imprimés, prenant la forme de formulaires variés. Un stylet est obligatoire pour l'utilisation d'un Bloc-mem. Certains dossiers et ouvrages sont présentés sous la forme de Bloc-mem, imprimés et reproduits directement par ordinateur.

CE.R.P (Centre de Recherche Planétaire)

le Cerp est officiellement un centre de recherches et d'innovations scientifiques, mais il est en réalité le département scientifique du D.I.I et la plupart des travaux qui lui sont confiés sont classés Top-Top Secret. L'actuel directeur du CERP est Antonin Veliaklanne, beau-frère de Clume Gity.

LE CONTAINER

Ce "Container" se présente sous la forme d'un caisson ovoïde métallique, issu de la plus haute technologie des prêtres. L'ouverture se commande par une impulsion mentale concentrée sur un triangle de Dordium 424 qui fait office de focus. Les prêtres ont utilisé ce Container pour y enfermer les Aesirs afin de les transporter à l'intérieur des lignes du Boucher de L'Univers. Le professeur Nistria Karlmann a dû passer énormément de temps pour reproduire une impulsion énergétique, équivalente dans tous les paramètres, à une impulsion mentale des Prêtres.

CRISTAUX MAUVES

Les Cristaux mauves ont un "Noyau" constitué par des Ions liés par électrovalence, couverts par des atomes liés par covalence. L'énergie dégagée par ces petits cristaux pesant moins de 0.004 grammes est utilisée sur Suc pour alimenter la plupart des micro-équipements électroniques ainsi que certaines armes énergétiques. Il existe plusieurs endroits (toujours sur les plages) où l'ont peu trouver de ces cristaux. L'un d'entre- eux est l'île de Sabel.

CYBORGS (Guerre des)

12 455 - 12 456

Nistrish Karlman fut l'instigateur d'une tentative de prise de pouvoir par les Cyborgs (Etre mi-biologique, Mi-mécanique). Il avait convaincu le gouvernement de l'époque de construire des Cyborgs à grande échelle, et de les affecter à des tâches administratives, militaires et éducatives. Lorsque cette organisation fut établie, le monde s'aperçut que tous les Cyborgs étaient sous le contrôle exclusif du professeur Karlmann. Une grande purge fut organisée et fit beaucoup de victimes, car les cyborgs étaient des combattants bien plus redoutables que ce qu'ils laissaient supposer. Nistrish Karlmann fut tout de même arrêté et exécuté à Olbay en 12456.

Stats code Universom des Cyborgs :

F 40/C 19/Co 21/H 16/R 16/A 0

Physique : 295

Protection : 20.

Armement : Magma-Fu Fixé au Bras, FA 10

Autonomie : illimité

Zone : Humanoïde, mais CI unique de 5

Déplacement : gravitique (Voir ceinture gravitique) couplé avec des jets, ce qui multiplie l'efficacité par 5.

Champ de force: Cinétique et à diffusion.

DII (Département d'Investigations et d'Intervention)

Le DII, sous la direction de Clume Gity, emploie trente-cinq mille personnes à l'intérieur de ses différents services à travers toute la planète. Son pouvoir s'étend sur la recherche scientifique, la technologie militaire et exerce moult pressions sur de nombreux politiciens. Le DII a placé sous surveillance environ sept millions de personnes et à répertorié plus de 200 millions de Déviants potentiels.

HYZARTS

Une des seules races de minéraux intelligents répertoriés dans l'Empire, les Hyzarts sont vraisemblablement plus vieux que les hommes, bien qu'ils n'aient guère connu de changement depuis des millénaires. L'Hyzart se présente sous la forme d'une sphère rocailleuse et brûlante (plus de 220 degrés) munie de quatre pattes massives et lentes. L'Hyzart se nourrit des sels minéraux contenus dans les créatures vivantes, ayant beaucoup de mal à boire à cause de sa chaleur qui tourne l'eau en vapeur. Au repos, l'Hyzart peut être aisément confondu avec les pierres et roches qui l'entourent.

Code Universom de L'Hyzart : Physique : 200

Protection : 40

Attaque 2 : Griffes FA 10

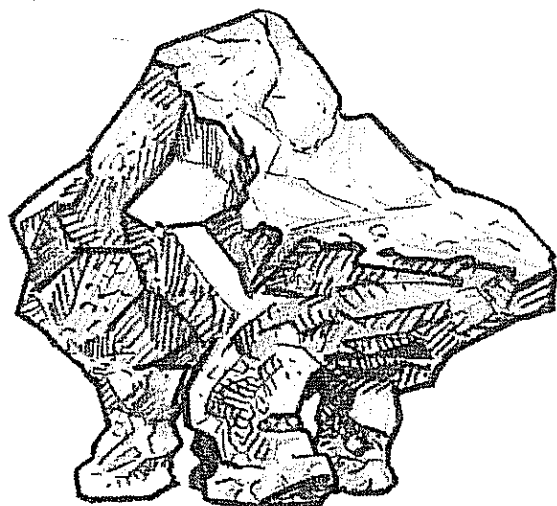
Morsures FA 8

Localisation :

1- Corps : Physique 90 CI 4

2 à 5 - Pattes : Physique 60 CI 3

6 - Bouches : Physique 90 CI 6



KALAMITE

Les Kalamites font partie de l'ordre des Orthoptères intelligents et ressemblent aux criquets et sauterelles, bien qu'ils se déplacent sur leurs deux membres postérieurs, singeant imparfaitement les humains et que leur taille soit de 1m50. Ils vivent dans de grandes météorites qui croisent dans l'espace suivant leurs désirs, jouant avec les courants spatiaux tout comme les Zneeks. Très prolifiques, particulièrement voraces, ils peuvent s'abattre sur une planète entière pour la piller et tout emmagasiner dans leurs ruches. Ils constituent ainsi un véritable fléau pour les planètes qu'ils rencontrent. L'Empire de Sunrith a ordonné à toute sa flotte de détruire systématiquement les ruches rencontrées.

Stats code Universom des Kalamites

F 12/C 14/Co 5/H 13/R 6/A 0

Physique : 130

Protection : 8

Armements : Mandibules FA 7

CI Unique sur leur corps : 5

CI des ailes : 3



KIKARESSE

Les Kikaresse sont des crustacés gigantesques (pouvant atteindre 10 mètres de diamètre) et de redoutables carnassiers. Bien que vivant dans la mer, ceux-ci sont incapables de nager, et sont réduits à marcher au fond de l'eau, obligés de se déplacer latéralement à cause de la taille démesurée de leur Thorax. Leurs Chambres branchiales excessivement réduite par rapport à leur taille, peut fonctionner comme des poumons et permet aux Kikaresse de rester très longtemps hors de l'eau ou enfouis dans le sable. Il y a sur soc, plus de soixante mille espèces Kikaresse répertoriées, avec une forte concentration autour des plages de l'île Sabel, où l'espèce n'a jamais été chassée, car c'est le meilleur rempart contre les évasions.

Stats code Universom du Kikaresse :

Physique : 350

Protection : 15

Attaques : 2 (pinces)

FA : 15

Zone 1 : 122 CI 5

Zone 2 et 3 : 88 CI 4

Zone 4-8 : 60 CI 3

LOKI (Le projet)

le projet Loki est destiné à détruire le Boucher de L'Univers et la plupart de ses sbires afin de mettre un terme à la guerre avec un minimum de pertes en vies intelligentes. Le principe du Plan est de faire parvenir le container sur Holocostia vérola afin qu'il y soit ouvert et qu'en jaillissent les Aesirs. Ceux-ci étant, par nature, dominateurs et Destructeurs et détenant en outre de terribles pouvoirs seront à même de réduire à néant la capitale. Après quoi seront-ils désincarnés par le stabilisateur de fonction. Les Whog Shrogs qui ont récupéré le container sont donc tombés dans un piège. L'atterrissage de Wool Wolker sur Suc est un événement non-prévu qui échappe aux prêtres.

NTA (Navette de Transport Aerien)

Les NTA sont des engins Aériens pouvant transporter pour les plus petits d'entre eux 50 tonnes de marchandises. Ils ont une autonomie de 18 000 à 20 000 kilomètres, se propulsent à Mach 5 en vitesse de pointe, atteignent des altitudes maximales de 12 000 mètres et sont utilisés pour le transport de biens et de personnes entre les différents continents. La location d'un NTA de petites compagnies privées (Hors des lignes régulières) coûte rarement moins de 200 Cr O (crédit-organium) le kilomètre.

OEIL-COM

L'Oeil-Com est un minuscule récepteur (Moins d'un mm de haut) qui permet de transmettre des images reçues directement sur un écran, tout comme une caméra bien de chez nous.

PRESIDENT DE SUC

Nommé président de Suc par la volonté du peuple et le bon-vouloir Impérial. Elections toutes les quinze révolutions. Le président, actuellement Yvic Nostreum, désigne un gouverne-

ment qui exerce les pleins pouvoirs, mais qui doit rendre compte de ses actes devant le parlement. Certaines régions de Suc, sont, sous le pouvoir d'un Noble Impérial ou de son représentant.

RIGTAEL 74

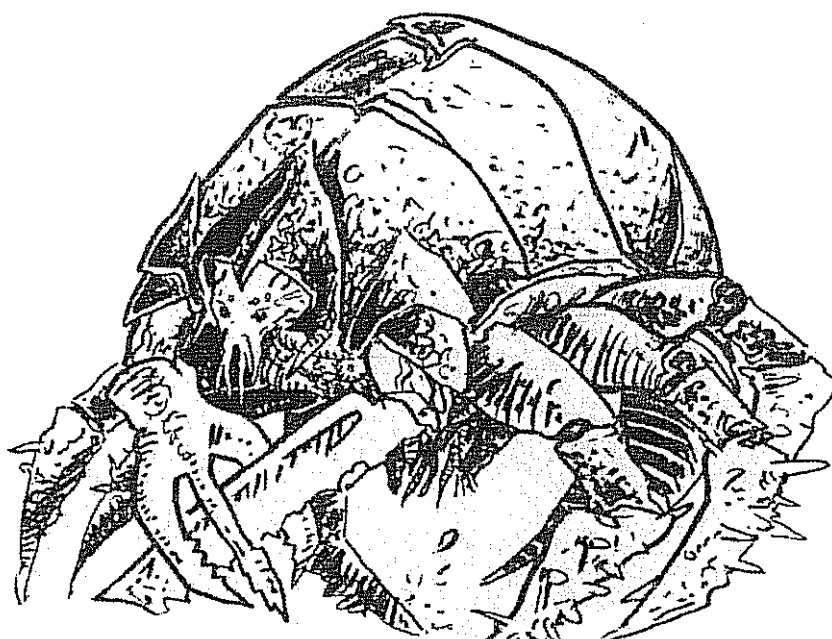
Petite planète du système de Rigtael Prime, cette colonie Impériale est très connue pour son vin et ses oranges d'un bleu phosphorescent.

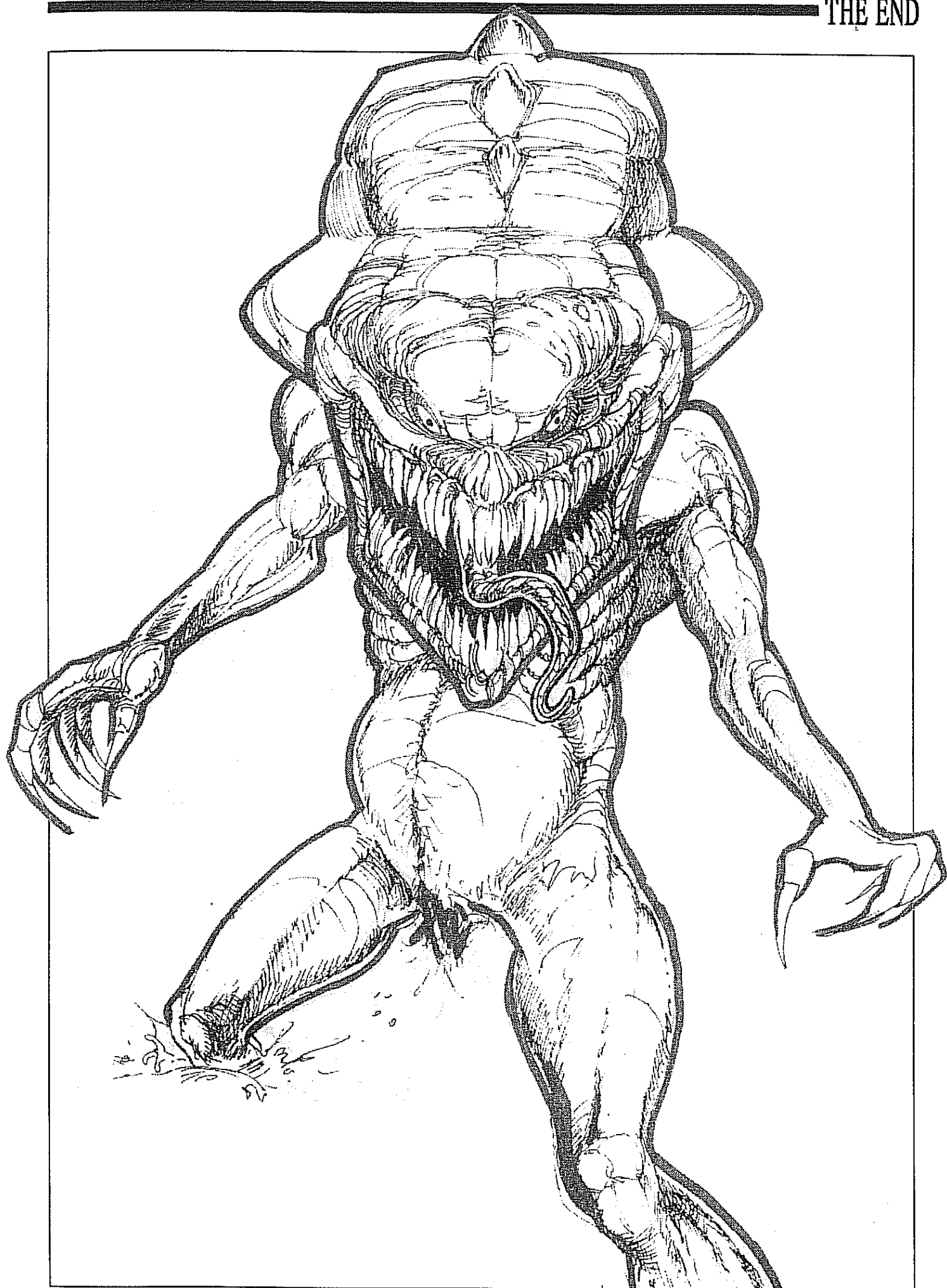
SUCSUC

Capitale administrative, économique et politique de Suc. Siège du gouvernement. La ville s'étend sur seulement 100 km² et compte plus de 185 millions d'habitants, d'où une surenchère de la taille des gratte-ciels, qui atteignent souvent 300 à 400 mètres de haut (Jusqu'à 800 pour les plus grands). Sucsuc connaît de graves problèmes de circulation, malgré les transports en commun souterrains et aériens. Nombreux risques d'accident dus à l'utilisation intensive d'Autoglisseurs et de NTA.

LE TEMPLE

Le temple de Suc est commandé par L'Archevêque Salomon Kens. Il maîtrise une technologie avancée et possède un portail pour invoquer les Anti-Légions. La pyramide reste isolée sur un continent désertique, respectant la règle de non-ingérence des prêtres. Elle protège les travaux des 22 frères sous la direction de Salomon Kens. Lorsqu'ils apprendront à quel point critique se trouve le Projet Loki, ils briseront leurs règles de non-ingérence et tenteront de désincarnier les Aesirs. Peine perdue, ils devront se résoudre à essayer de les détruire physiquement. Les Aesirs ont un pouvoir supérieur aux Prêtres sur les Anti-légions, mais ne peuvent les invoquer. Les prêtres ne pourront donc utiliser cette arme contre eux.





SECONDE PARTIE : LE SYSTEME COMPLET

Dans Whog Shrog, les personnages sont invités à prendre âme dans le corps d'un Whog Shrog, seigneur de guerre de Talkêrus, le Boucher de l'Univers. Il est bien sûr possible d'incarner d'autres races en utilisant le système général de la première partie et en se reportant au chapitre "Créatures".

I. CREATION D'UN WHOG SHROG

1) LES CARACTERISTIQUES

Le Maître du jeu peut autoriser deux systèmes pour définir les scores des caractéristiques des Whog Shrogs. La première, dite du "Jet de Dé", est exposée dans la première partie et consiste, comme son nom l'indique, à jeter les dés pour définir les scores. La seconde donne la liberté au joueur de répartir 80 points dans les sept caractéristiques proposées. Ceci permet aux joueurs de créer leurs aventuriers à leur convenance en respectant leurs affinités.

L'entraînement hors du commun des Whog Shrog se traduit, en terme de jeu, en DOUBLANT leur score de Force initial et en ajoutant 5 à leur score de Constitution.

2) LES COMPETENCES

Lorsque le joueur prend son personnage en main, ce dernier est supposé avoir déjà guerroyé ; il est donc expérimenté. Aussi le joueur répartit-il 600% dans les compétences suivantes :

Analyse de la situation	Conduire
Electronique	Mécanique
Ordinateur	Survie
Armes blanches	Combat à mains nues
Armes à feu	Artillerie
Projectiles	Missiles
Intimidation	Commando

3) LES COMPETENCES PROPRES AUX WHOG SHROGS

INTIMIDATION : 2A + F

Le nom des Whog Shrogs fait trembler de peur le plus brave des soldats et la vue de l'un d'entre-eux saurait faire tomber en pamoison le plus glorieux des guerriers. De ce fait, et grâce à cette

compétence, les serviteurs du Boucher de l'Univers peuvent se faire obéir par les personnes qui croisent leur chemin. Ils peuvent intimer l'ordre de se rendre, de fuir, de quérir quelqu'un ou quelque chose etc... Le score de cette compétence est diminué du score de Témérité de l'interpellé. La témérité peut-être multipliée par un facteur dépendant du degré d'inimitié envers le Boucher de l'Univers (au Maître du Jeu de le définir).

COMMANDO : H + R

Cette compétence regroupe une série de techniques indispensables à un Whog Shrog pour qu'il soit pleinement efficient. En l'utilisant, un Whog Shrog est capable de grimper rapidement une paroi abrupte, de se camoufler habilement et de tomber de 50 cm / par Point de Constitution sans prendre de dégâts, tout en ne dépensant qu'une seule phase d'action.

II. EQUIPEMENTS D'UN WHOG SHROG

Les Whog Shrogs reçoivent au début de leur carrière un équipement type qu'il est très difficile de changer vu la carence technologique omniprésente.

SCIE CIRCULAIRE

FA : 7

TYPE : ARME BLANCHE

ATT / PHASE : 1

Les Whog Shrogs possèdent une scie circulaire fixée à chacun de leurs poignets. La commande de cette arme se trouve dans la paume. Ces scies circulaires sont redoutables au corps à corps puisqu'elles permettent une attaque par poing.

FUSEUR DE POING

FA : 12

TYPE : ARME BLANCHE

ATT / PHASE : 4

Fixé sous l'avant bras droit, le fuseur de poing est l'arme la plus puissante que possède un Whog Shrog. le système intégré à l'équipement permet un encombrement minimum et une efficacité maximum.

GRENADE ATOMIQUE

FA : NON APPLICABLE

TYPE : PROJECTILE

ATT / PHASE : 1

L'explosion d'une grenade atomique détruit tout dans un rayon de 3 km de diamètre. Le système de retardement de ladite grenade est de 3 minutes maximum, réglable à volonté dans une échelle de 0 à 3 minutes.

FILET MAGNETIQUE

Placé sous l'avant-bras gauche, le filet magnétique a de nombreuses utilisations. Le principe du filet magnétique est d'attirer le métal ferreux. Un Whog Shrog peut le lancer contre un adversaire en armure de combat. Celui-ci sera enserré dans les mailles du filet et il lui faudra exercer une force d'au moins 60 pour se libérer.

DIVISION WHOG SHROG

IDEE ORIGINALE

ERIC BOUCHAUD

TEXTE ET ADAPTATIONS

ERIC BOUCHAUD ET NICOLAS THERY

REGLES

LAURENT TREMEL ET ERIC BOUCHAUD

MAQUETTE

NICOLAS THERY

DESSIN DE COUVERTURE

ERIC PAVILLON

ILLUSTRATIONS INTERIEURES

ERIC PAVILLON ET JOSE DAS NEVES

TEST

Olivier Zamora, Laurent Trémel, Eric Breger, Philippe Breger, Croc, Marc Nunes, Philippe Mouret,
Eric Demoly, Jean-françois Masse, Georges Bissonet, Frédéric Texier, Marina Claux, Pierre

Schlessinger

EDITION

THERY-BOUCHAUD ET CIE

SIROZ PRODUCTIONS

IMPRIME EN MALAISIE

Scanné en France

Copyright 1988- Siroz productions

La loi du 11 mars 1954 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayant cause, est illicite" (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code Pénal.

LE JEU DE ROLE
WHOG SHROG
SCIENCE-FICTION METALLIQUE

Lorsque la créature plante ses crocs acérés dans votre bras, vous ne pouvez retenir un rictus de douleur, heureusement masqué par votre casque de métal.

Réunissant toute la puissance des guerriers Whog Shrogs, vous actionnez les scies circulaires de vos avant-bras et frappez avec toute la ferveur fanatique des serviteurs du Boucher de l'Univers. Même la puissante boîte crânienne de la "Bête" ne peut résister à votre foudroyante attaque. Le craquement de ses os et son sang carmin éclaboussant votre armure, comme un dernier hommage à votre force inflexible, vous font pousser un hurlement de joie semblable aux rugissements des glaciers de Free 44. Puis à mains nues arrachant la tête du cadavre encore secoué de spasmes, vous la présentez à son maître: Gasker le Cyborg. L'expression hautaine de celui-ci a fait place à une indicible terreur, recroquevillé sur son trône... Maintenant il sait que plus rien n'arrêtera la horde de l'enfer car l'enfer... C'est vous

Vous faites partie de la Division Whog Shrog, aux ordres de Talkérus, le Boucher de l'Univers. Pour lui, vous allez devoir combattre toutes créatures qui se mettraient sur votre chemin, conquérir planètes et puissance. Mais votre tâche est dure et cruelle, vous ne pouvez compter que sur les membres de votre escouade, votre fuseur, vos scies circulaires et vos grenades atomiques.

Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour devenir un Seigneur de la Guerre. Le maître du jeu y trouvera les règles détaillées du jeu, une description complète de l'Univers, des races, ainsi que celle des nombreux ennemis des Whog Shrogs. Il vous suffira de dés à six, dix et vingt faces, pour vous permettre de plonger dans la plus fantastique épopée de la science-fiction moderne.

THERY-BOUCHAUD ET CIE
8 RUE GALLIENI
78220 VIROFLAY

ISBN 2-906723-08-8

Prix conseillé : 134 Frs

Copyright 1989 Siroz Production