

SORG ETERNITY



LIVRE DE RÈGLES

LA TEMPÊTE A UN NOM...

Les « Seigneurs de Réalité », de cruels tyrans venus d'autres réalités se sont unis pour conquérir la Terre et voler son énergie vitale : ses Possibilités ! Partout où ils apparaissent, le monde change, constituant des royaumes soumis aux règles de réalités étrangères.

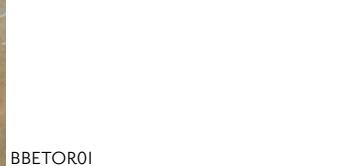
Mais la Terre n'est pas démunie face à cette offensive. Certains héros absorbent l'énergie brute des Possibilités que convoitent les Seigneurs de Réalité et deviennent des « Chevaliers des Tempêtes » – des êtres capables de plier la réalité à leur volonté. Ils utilisent la magie, la technologie, les miracles et même des super pouvoirs pour lutter contre les Seigneurs de Réalité et leurs innombrables séides.

Le Conseil de Delphes a besoin de vous, Chevalier des Tempêtes, pour protéger notre réalité et pour riposter contre les Seigneurs de Réalité !



VOUS TROUVEREZ DANS CE LIVRE :

- Tout ce dont vous avez besoin pour créer de puissants héros issus de n'importe quel cosm y compris la Prime Terre !
- Des règles pour des combats cinématographiques, des poursuites palpitantes et pour traverser des réalités fluctuantes.
- L'histoire des 90 premiers jours des Guerres des Possibilités et les cartes de la situation actuelle.
- Des détails au sujet des sept cosms ayant lancé l'invasion, chacun d'eux avec une ambiance et des adversaires uniques.



Le Paquet d'Action de
Torg Eternity est requis pour jouer.

BBETOROI



TABLETTES DE LA TERRE

Avant-propos	8
Notes du concepteur.....	11

Chapitre 1 **LES GUERRES DES POSSIBILITÉS**

12

Les Seigneurs de Réalité	12
Le Torg	13
Les Chevaliers des Tempêtes	13
Le Conseil de Delphes.....	13
Votre mission	13

Chapitre 2 **LES COSMS**

14

La Prime Terre	18
Un monde en guerre	18
Le Conseil de Delphes.....	19
L'État du monde	20
Les Lois du Monde	25
Aysle	26
Les Lois du Monde	30
Cyberpapauté	32
Les Lois du Monde	37
L'Empire du Nil	38
Les Lois du Monde	42
La science étrange	43
La Terre Vivante	44
Les Lois du Monde	48
Orrorsh	50
Les Lois du Monde.....	55
Pan-Pacific	56
Kanawa Corporation.....	57
Une invasion secrète ?.....	60
Les Lois du Monde	60
Tharkold	62
Les Lois du Monde	66

Chapitre 3 **CHEVALIERS DES TEMPÈTES** **68**

Progression	71
Dramatis Personae	72
Races	74
Edeinos	74

Elfe	75
Nain	76
Compétences	77
Atouts	84
Arts magiques	84
Commandement	85
Cybertechnologie	86
Edeinos	86
Elfe	87
Foi	88
Lumière	89
Nain	89
Occulte	91
Occultech.	94
Paria	94
Pouvoirs du ki	95
Pouvoirs Pulps	95
Prouesses	99
Psioniques	101
Réalité	101
Samouraï électrique	103
Sauvagerie	104
Sociaux	105
Ténèbres	105
Liste des Atouts	106

Chapitre 4 **LES RÈGLES DU JEU** 108

Niveaux de succès	109
Possibilités	110
Le Paquet d'Action	111
Initiative	111
Actions approuvées	111
La Ligne de Conflit	112
Cartes de Destin	112
Cartes de Cosm	113
Actions	114
Interactions offensives	115
Attaques physiques	115
Dommages	116
Choc	117
Blessures	117
Annulation des dommages	117
Défaite	117
Guérison	118

Options d'action et de combat	119
Exemple détaillé	128
Résumé des actions et des options de combat	129
Résolution dramatique d'une tâche	130
Dilemme	130
Exemple détaillé	131
Véhicules	132
Combat	132
Maneuvres	132
Collisions	133
Poursuites	134
Dangers environnementaux	135
Chaleur/froid extrême	135
Chute	135
Électricité	136
Feu	136
Noyade	136
Radiations	137
Survie	137

Chapitre 5 **ÉQUIPEMENTS** 138

Acheter de l'équipement	138
Requêtes adressées au Conseil de Delphes	138
Ressources personnelles	139
Équipements généraux	139
Armure	144
Boucliers	146
Armes de mêlée	148
Armes de jet	150
Armes à feu	155
Implants cybernétiques	160
Occultechs	161
Armes lourdes	164
Munitions spéciales	165
Explosifs	166
Véhicules	167

Chapitre 6 **RÉALITÉ** 176

Les Pillards de Réalité	176
Zones	177
Têtes de pont	178
Contradictions	178

Transformation	180
Instant fatidique.....	181
Rôle du Chevalier des Tempêtes	182
Gloire.....	183
Retirer des stelae.....	183

Chapitre 7 **MAGIE** **184**

Incantation	185
Sorts accessibles.....	186
Description des sorts	187
Ciblage.....	188

Chapitre 8 **MIRACLES** **196**

Invoquer des miracles.....	197
Religions	198
Description des miracles	199
Exemple de Listes de miracles.....	199

Chapitre 9 **PSIONIQUES** **204**

Activer un pouvoir	205
Pouvoirs accessibles	206
Pouvoirs psioniques.....	207

Chapitre 10 **GUIDE DU MJ DES GUERRES DES POSSIBILITÉS** **212**

L'Éternité et le Néant	213
Obscurificateurs.....	213
Les Pillards de Réalité.....	213
Invasion !.....	214
Destruction des stelae	215
Taux de transformation.....	215
Stelae des Royaumes	216
Le courroux des Obscurificateurs	218
Obscurificateurs.....	218
Lois Éternelles	220
Les tempêtes de réalité	220
Invoquer des tempêtes	221
Axiomes et Lois du monde	222

Fragments d'Éternité	223
Exemples de Fragments d'Éternité	224
Les Axiomes	228
Axiomes des cosmns	228
Magie.....	229
Social	230
Spirituel.....	232
Technologie.....	233
Les secrets de la guerre.....	235
La Prime Terre	235
Aysle	237
Trésors magiques.....	239
Cyberpapauté.....	240
Scores de Piété	241
L'Empire du Nil.....	242
La Terre Vivante.....	244
Orrorsh	245
Pan-Pacific.....	247
Tharkold	250
Aventures	252
Ambiance	252
Idées d'intrigues	252
Le mélange des cosmns.....	256
Gestion des joueurs	257
Structure d'un Acte	257
Structure d'une Scène	257
Les personnages du meneur de jeu.....	258
Accessoires	260
Rythme	261
Récompenses en Possibilités	261
Récompenses d'expérience.....	261

Chapitre 11 **PERSONNAGES ET CRÉATURES** **262**

Capacités spéciales	262
Tous les cosmns	266
Gospog de la Première Récolte	266
Ravagon.....	266
Prime Terre	266
Officier de police	266
Soldat.....	266
Soldat (Officier)	266
Aysle	267

Dragon	267
Rôdeur	267
Wights	267
L'Empire du Nil	268
Crocodile	268
Maraudeur masqué	268
Soldat de choc de l'Empire du Nil	268
La Cyberpapauté	268
Arpenteur des rues de la Police de l'Église	268
Cyberprêtre	269
Démon (Mineur)	269
Hôte	269
La Terre Vivante	269
Guerrier edeinos	269
Tricératops	270
Tyrannosaurus Rex	270
Orrosh	270
Fantôme	270
Loup-garou	271
Soldat victorien	271
Pan-Pacific	271
Agent de sécurité de Kanawa	271
Humain infecté	271
Jiangshi	272
Tharkold	272
Abomination	272
Ghul	272
Technodémon	273
Thralls	273

AU-DELÀ DU FLEUVE 274

INDEX 290

JETONS

Dans *Torg Eternity* un personnage et ses adversaires peuvent subir différents états et types de dégâts à cause des combats. Vous pouvez noter ces effets sur une fiche ou utiliser des jetons pour les représenter. Les jetons officiels sont inclus dans le *Kit du MJ*. Parfois, certains visuels utilisés sur les jetons officiels peuvent représenter un état comme illustré ci-dessous :



Déstabilisé/Très
Déstabilisé



Choc



Blessure



Vulnérable



En attente



Visée



Déconnecté



Défaillance



Concentré



Entravé



Marqueur d'Étape

**L'INVASION DE LA TERRE RELATÉE DANS DE PRÉCÉDENTS RÉCITS DE
TORG S'EST DÉROULÉE DANS UNE VERSION DE NOTRE MONDE.**

**LES SEIGNEURS DE RÉALITÉ Y FURENT VICTORIEUX PENDANT DE
NOMBREUSES ANNÉES MAIS ILS FINIRENT PAR ÊTRE VAINCUS PAR LES
GLORIEUX CHEVALIERS DES TEMPÈTES DE LA PLANÈTE.**

MAIS IL EXISTE UN NOMBRE INFINI DE VERSIONS DE NOTRE MONDE.

VOICI L'HISTOIRE D'UNE AUTRE TERRE.

UN MONDE OÙ LES CHOSES NE SE SONT PAS AUSSI BIEN PASSÉES...



AVANT-PROPOS

PAR GREG GORDEN

Un constat tout d'abord : il s'agit de la meilleure version de *Torg* qui ait jamais été produite. Ne vous méprenez pas, je suis fier du travail réalisé sur le jeu d'origine. Et je me demande encore comment j'ai pu avoir la chance de travailler avec des gens aussi talentueux que ceux de West End ou que les auteurs indépendants qui m'ont aidé. Mais le livre que vous tenez entre vos mains propose un meilleur jeu que celui que j'ai conçu à West End, en reprenant les idées les plus intéressantes tout en modernisant le système de jeu. Atouts, système de cartes amélioré grâce à l'utilisation de deux jeux, combats optimisés, refonte et simplification des différents systèmes et, enfin, des illustrations... en couleur.

Si vous n'avez pas encore exploré l'idée de réalités en guerre les unes contre les autres, soyez les bienvenus, vous tombez à point nommé. Si vous êtes habitué à jouer dans des mondes imaginaires, vous retrouverez des personnages et des systèmes familiers. Le Dr Möbius et le Cyberpape Jean Malraux conspirent toujours, Tolwyn de Tancrède combat Uuthorion plus furieusement que jamais, les Obscurificateurs sont toujours présents et la table de références est toujours là pour vous permettre de déterminer la valeur dont vous avez besoin pour ce kaiju. Je pense que vous découvrirez un système plus fluide, plus consistant qui vous permettra d'explorer les nombreux nouveaux éléments ajoutés par Ulisses Spiele : La Loi des Merveilles, Tharkold en Russie, les redoutables edeinos, les atouts spécifiques à chaque race et aux cosmés ? Oui, s'il vous plaît. Je remercie de tout mon cœur Markus Plötz d'avoir donné vie à sa vision de *Torg* et d'avoir permis le retour de ce jeu.

Torg reste encore aujourd'hui mon œuvre la plus personnelle. Je l'ai réalisée à un moment où je changeais ma manière d'aborder les systèmes de jeu. J'avais débuté en étant un fervent partisan du simulationnisme dans la conception des jeux de rôle en concevant des mécaniques et des jeux recréant fidèlement les univers de James Bond 007 et des Héros DC. Alors que je réfléchissais aux idées qui allaient donner naissance à *Torg*, je m'orientais vers le style narratif. Oui, je voulais éviter de trop me soucier des détails.

J'avais un nombre ridicule d'objectifs pour *Torg*. En tête de liste, j'en étais venu à comprendre l'intérêt des JDR pour illustrer facilement les comportements dans le monde réel. En disant à un joueur que son collègue Thorton a une intelligence de 17 mais une sagesse de 3, il pouvait avoir une idée des problèmes que Thorton pouvait poser au travail. Mais presque toutes les métaphores tirées d'un jeu n'étaient possibles qu'à un niveau individuel. Je voulais des métaphores au niveau social et culturel afin d'alimenter des discussions différentes.

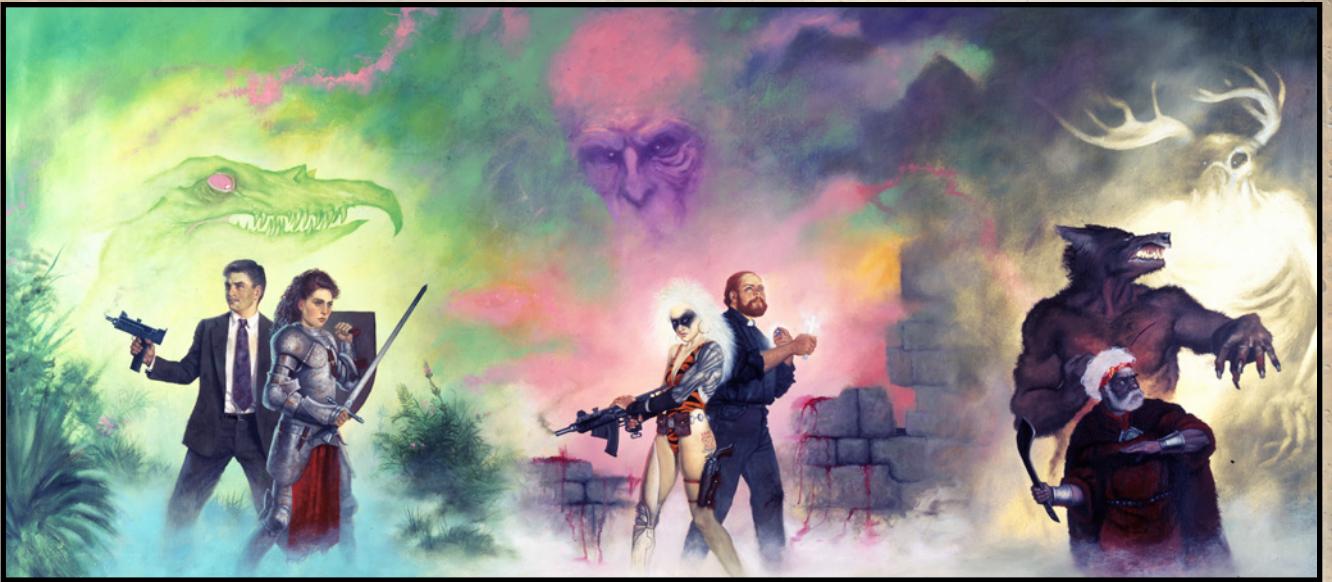
À cette époque, je vivais à Chicago. J'étais un auteur indépendant et la plupart de mes amis étaient également des indépendants ou des acteurs. Mon ex-femme Barbara travaillait à la Continental Bank. Disons juste que nous n'avions pas la même vision des choses.

La Continental Bank était au cœur de la plus grosse faillite bancaire de l'histoire américaine. La banque avait été rachetée par le FDIC (Ndt : agence indépendante garantissant les dépôts bancaires) afin d'éviter une panique financière ; elle était un établissement « trop important pour faire faillite ». Lors d'une soirée, un des responsables de Continental m'a dit que les arts méritaient d'échouer car ils ne respectaient pas les forces du marché. J'ai souri, j'ai fait glisser son verre jusqu'à moi et je lui ai souhaité bonne chance pour respecter les forces du marché jusqu'à ce que les contribuables n'aient plus besoin de lui payer son alcool. Cela a sans doute provoqué une certaine gêne.

Quand nous sommes repartis à la maison, Barbara m'a dit que ce responsable et moi-même ne vivions pas dans le même monde et qu'elle apprécierait que je fasse plus attention. Je me suis excusé pour ne pas avoir été à la hauteur de mon rôle d'époux de femme active puis je me suis renfermé dans une de mes attitudes peu communicatives en admirant le reflet de la lune sur les eaux du Lac Michigan tandis que nous arrivions à Lake Shore Drive. Une idée commençait à se profiler.

Ce responsable et moi-même nous partagions le même monde mais c'était autre chose qui n'allait pas. La même chose qui n'allait pas quand je pouvais bénéficier d'une escorte policière pour aller voter au cours d'une élection majeure et pas mes amis ; ou quand ma femme ne pouvait se faire entendre lors d'une réunion là où elle travaillait ; ou quand ils nous répartissaient pour les repas par affiliation religieuse quand j'étais à l'école primaire à Colombia. Tout cela pouvait trouver de nombreuses explications, mais comment est-ce que je pouvais en tirer des généralités afin de les utiliser à l'échelle d'un jeu ? Ah... le monde était le même mais sa réalité était différente pour chaque individu, les réalités étaient en conflit et cela avait des conséquences. C'était la métaphore que je cherchais. Cela ne suffisait cependant pas pour un jeu ; mais et si les réalités gouvernaient chaque aspect de l'existence, la technologie, la magie, la spiritualité ou même les idées qu'il était possible d'exprimer ? Cela. Pouvoir. Fonctionner.

Les jours qui suivirent font partie de ces jours qui donnent tout son sens à ma vie. J'étais totalement habité par les idées qui allaient définir *Torg*, rédigeant mes notes en un flot continu sans voir passer les heures. Les réalités s'organisaient autour de genres familiers avec quelques rebondissements. Comment les réalités étaient contenues ? Quel était le prix à payer pour ceux qui vivaient dans une réalité qui n'était pas la leur ? Comment les conflits pouvaient-ils se dérouler ?



Comment les réalités pouvaient-elles basculer ? Des dinosaures pouvaient-ils violer la loi de l'effet d'échelle et ravager Manhattan ? Bien entendu, mais à un certain prix. Était-il possible que des démons patrouillent dans le ciel de Chicago ? Bien sûr, mais ça serait beaucoup plus dangereux que des dinosaures. Et si les démons constituaient des unités de cavalerie magiques avec des dinosaures pour affronter la 1re Division blindée ? Euh... bon, ok, je verrais ça plus tard. Mais j'étais prêt à jouer.

Avant Hollywood, avant qu'il n'œuvre sur *Torg*, Chris Kubasik était un joueur qui participait à mes campagnes personnelles. L'une d'elles était la Stillearth War, une campagne qui a été à l'origine de bon nombre d'idées pour *Torg*. Chris jouait un prêtre ; son personnage était confronté à un démon au sommet de la Tour Hancock de Chicago. Le démon était blessé mais, pour l'instant, c'était lui qui prenait le dessus et il en appelait aux puissances de la nuit pour en finir avec notre héros. Son personnage étant sur le point de faire une chute de quelques dizaines d'étages, Chris a attaqué le démon... avec un discours passionné au sujet des valeurs de l'humanité. Deux jets de dés plus tard, le démon s'écrasait dans la rue en formant un cratère, un autre problème à régler par le département des services des travaux publics de Chicago. Chris avait gagné non pas grâce à sa puissance de feu mais par l'expression de ses idéaux. C'était superbe ; j'avais désormais ce qui constituerait le cœur de mon jeu.

Puis j'ai accepté un travail à West End Games et j'ai relégué mon projet au fin fond de mes étagères mentales. J'étais tout content de concevoir tout ce qui tourne autour des méchants pour leur gamme sur Star Wars et j'appréciais la rigueur nécessaire pour travailler avec une équipe aussi talentueuse. Un peu plus d'un an après, West End envisageait la possibilité de publier un nouveau jeu de rôle. J'ai présenté mon idée à Bill Slavicsek. Une semaine plus tard, il est revenu me voir et m'a dit, « C'est réalisable. Mais tu dois bien comprendre que mettre Greg dans la boîte avec le jeu, ce n'est pas possible ». Il voulait dire par là que je devais confronter mes idées avec celles de l'équipe, les modifier ou les remplacer en tenant compte de leurs suggestions afin d'obtenir un jeu moins idiosyncrasique. C'était une fantastique proposition aisée à accepter.

Le travail commença rapidement mais nous n'avions pas de titre. Nous proposions des titres mais rien qui colla véritablement. En interne, le projet était baptisé *TORG*, pour The Other Roleplaying Game (l'autre jeu de rôle) en attendant de trouver mieux. Euh... bien... il est possible que nous ayons échoué dans cette tâche. Puis, progressivement, *Torg* s'est imposé comme le nom du jeu et comme le titre suprême revendiqué par les Seigneurs de Réalité.

Les gens avec lesquels je travaillais se sont réellement investis et ont fait un super boulot. Depuis, d'autres expériences m'ont appris qu'une collaboration peut parfois pencher vers la médiocrité avec d'excellentes idées cédant le pas aux bonnes idées au nom du consensus. Mon expérience avec *Torg* a été exactement l'inverse ; chaque idée des membres de l'équipe, qu'elle soit étrange, unique ou excitante, rendait le jeu encore meilleur.





Les arcs narratifs en ont grandement bénéficié ; Bill Slavicsek n'a pas ménagé ses efforts pour établir une structure narrative cohérente entre tous ces éléments distincts. À chaque fois qu'il y parvenait, je débarquais dans son bureau pour ajouter un nouvel élément passionnant validé par l'équipe. Pendant tout le processus, il se montra d'une incroyable patience en ne cessant jamais le dialogue avec moi.

L'univers en a grandement bénéficié ; Ray Winninger s'est inspiré des séries B et mon idée de héros aux pouvoirs limités s'est transformée en Empire du Nil. Jim Bambra a apporté une bonne dose d'horreur à ma vision de la technologie religieuse de la Cyberpapauté. Chris Kubasik m'a conseillé de ne pas lésiner avec la Terre Vivante en insistant sur une spiritualité triomphant totalement de la technologie et de la magie.

Le système de jeu en a grandement bénéficié ; le Paquet d'Action, en particulier, a été nettement amélioré par les idées de l'équipe, bon nombre d'entre elles ayant été apportées par Doug Kaufman et Jonatha Ariadne Caspian. Ed Stark m'a prouvé que le système de magie pouvait permettre de transformer la totalité de l'Angleterre en verre. Les axiomes et les lois régissant les mondes furent l'occasion de débats au sein de l'équipe, notamment avec Ray, Chris et Paul Murphy. Jamais je n'ai autant pris plaisir à perdre certains de ces débats ; tous les points ont été discutés, qu'ils soient philosophiques, sociaux ou technologiques. Tout

a été abordé, qu'il s'agisse des edeinos survivant dans le froid, de ce que cela faisait de provoquer une Contradiction, de la manière dont pouvait se manifester l'énergie des possibilités, de la moralité de ceux qui vivent en Orrorsh, de la manière dont pourrait se traduire le penchant d'un agent de Kanawa pour la subversion subtile dans l'univers quadrichromique des bons contre les méchants de l'Empire du Nil. Les discussions furent tout aussi amusantes que pertinentes et il en résulta un univers plus riche et plus abouti.

Je suis reconnaissant envers Bill d'avoir soutenu certaines de mes idées les plus folles. J'ai pensé que les discussions que nous avions au bureau au sujet de Torg pouvaient être adaptées en une campagne interactive appelée l'Infinivers. C'était avant le réseau internet mondial, aussi nous l'avons fait en imprimant des lettres d'information. Les retours et commentaires des joueurs seraient intégrés dans une version primitive d'un amalgame entre Excel et Fox Pro afin de modifier une carte du monde de 3 mètres de large où nous pourrions suivre la progression des Guerres des Possibilités avec des épingle et des ficelles. Ambitieux, n'est-ce pas ?

Les joueurs qui ont rejoint l'Infinivers ne nous ont pas déçus. Presque immédiatement, ils se sont emparés d'une idée qu'avait eue Bill Slavicsek ; l'invasion ratée issue du royaume des techno-démons. Les résultats de la campagne de l'Infinivers devinrent la base du supplément de West End sur le cosm de Tharkold. Les joueurs ne s'étaient pas contentés de jouer avec l'histoire, ils avaient créé un tout nouvel arc narratif. Cette nouvelle manière de faire vivre l'histoire m'a passionné et représentait tout ce que je voulais pour le jeu.

L'influence des joueurs ne se limita pas à ça ; j'en ai rencontré quelques-uns qui sont devenus des auteurs pour *Torg*. Shane Hensley, Brian Schomberg, Jim Ogle et Stan ! Les gars, ce fut un très grand moment de pouvoir assister au début de votre carrière.

Un quart de siècle plus tard, je suis de nouveau enthousiasmé par *Torg*. Une autre grande équipe s'est constituée pour le jeu que vous êtes en train de lire. Vous êtes les nouveaux joueurs de cette nouvelle version des Guerres des Possibilités. C'est à vous de jouer avec ces univers, ces personnages et ces idées. Puisse votre imagination vous permettre de tirer des histoires épiques de ce conflit entre cosms. Que les Seigneurs de Réalité en viennent à redouter la vindicte de vos Chevaliers des Tempêtes. Et que la meilleure des réalités l'emporte.

Greg Goryler



NOTES DU CONCEPTEUR

PAR SHANE LACY HENSLEY

Au sein de notre groupe de joueurs à l'université, notre aventure annuelle d'Halloween avait une grande importance. Nous faisions beaucoup d'efforts pour la préparer et c'était en soi un petit événement. Le supplément sur le cosm de la Terre Vivante venait de sortir, aussi j'ai décidé d'écrire une aventure de *Torg* avec une divinité rivale à Lanala, la Mort. J'ai rédigé une aventure très détaillée, je l'ai appelée *Le Temple de Rec Parka* (renommée plus tard en *Rec Stalek*), et je l'ai fait jouer. Mes amis ont aussi eu l'air d'apprécier aussi quand West End Games a lancé un appel pour trouver des auteurs qui aimeraient participer à leur revue *Infinivers*, j'ai envoyé mon aventure. Miraculeusement, Greg Gorden a lu ma contribution, fait quelques remarques et m'a indiqué que si je faisais quelques modifications, ils pourraient la publier. C'est ce que j'ai fait, ils ont publié mon aventure et toute ma vie a changé.

Des années plus tard, après que West End Games a fermé boutique, Markus Plötz a obtenu les droits de *Torg*. Il m'a demandé de préparer une nouvelle édition mais j'ai dû décliner puisque j'étais déjà très occupé avec mon propre jeu, *Savage Worlds*. Une année s'est écoulée. Pinnacle était devenue suffisamment grande pour que je puisse avoir de l'aide, aussi, quand Markus est de nouveau venu me solliciter, son enthousiasme pour le jeu et son franc sourire m'ont séduit. J'étais embarqué dans cette aventure.

Markus n'est pas seulement un homme d'affaires qui a effectué un bon investissement, c'est aussi un fan. En fait, c'est un super fan qui connaissait le jeu bien mieux que moi. Au fil des années, il avait fait jouer de nombreuses campagnes, même une fois le jeu épuisé. Avec les membres de son groupe, ils avaient effectué certaines modifications très intéressantes à *Torg*, à l'instar des « cybersorcières » de la Cyberpapauté. Markus nous autorisa et nous encouragea également à effectuer des modifications quand nous l'estimions nécessaire, comme rebaptiser Nippon tech, quelque peu daté, en Pan-Pacific (une idée suggérée par Ross Watson et ses amis). Nous étions extrêmement enthousiasmés par ce royaume qui, au début, baigne dans une ambiance à la *Resident Evil* avant de devenir quelque chose de totalement différent au cours de la seconde année (oui, nous avons défini l'évolution des intrigues majeures des cosms pour la seconde et la troisième année).

Donner naissance à cette seconde édition a été un grand défi. Cela ne s'est pas fait rapidement ou facilement et il nous a fallu surmonter de nombreux obstacles. Conserver le cœur du jeu tout en essayant de moderniser et d'actualiser les règles fut beaucoup plus difficile que nous ne l'avions imaginé. Par exemple, nous ne voulions pas ajouter de dé supplémentaire, mais une fois que nous avons essayé l'idée du Dé Bonus, nous avons su que c'était la bonne solution pour régler le problème du « ninja à la mâchoire de verre » du premier *Torg*. Nous savions aussi qu'il nous fallait un système capable d'équilibrer les différents types de personnages, de rendre un Prime Terrien aussi intéressant à jouer qu'un chevalier ou un ninja et présenter suffisamment d'éléments de *tous* les cosms du livre de base pour que les fans de la première heure sachent comment retourner dans leurs univers favoris. Et c'est ainsi qu'est né le système des Atouts.

Un grand nombre de gens merveilleux ont grandement contribué à cette réalisation. Greg Gorden nous a incités à moderniser et à fluidifier le système de base. Steve Kenson nous a aidés à transformer les cyberdéments de Tharkold en quelque chose de bien plus rare et de bien plus terrifiant. Tim Brown nous a évité de nous égarer. Michael Conn, Michelle Hensley et Jimmy Macias ont testé le jeu chaque semaine. Dean Gilbert a testé chaque règle, surtout celles concernant la réalité, et il a énormément contribué au livre de base et à nos aperçus marketing. Darrell Hayhurst a fait preuve d'une telle opiniâtreté qu'il est désormais responsable de la gamme. Son attitude inébranlable et sa disponibilité pour faire jouer *Torg Eternity* n'importe quand et n'importe où, nous ont grandement inspirés. Et par-dessus tout, Markus a toujours eu confiance en nous et il a accordé à l'équipe le temps et les moyens pour réaliser la meilleure version possible de *Torg*.

Nous avons fait de notre mieux pour que ce que vous tenez entre vos mains soit la meilleure version possible du jeu auquel nous voulons jouer et auquel nous avons joué ces deux dernières années. Nous espérons sincèrement que vous l'apprécierez.

— Shane Hensley

Mai 2017

LES GUERRES DES POSSIBILITÉS

Il viennent d'autres cosm, d'autres réalités, des conquérants unis pour voler l'énergie vitale de la Terre... pour se nourrir de ses possibilités. Les Pillards de Réalité ont apporté avec eux leurs propres réalités, transformant des portions entières de notre planète en autre chose.

Menés par un ancien et mystérieux individu uniquement connu sous le nom du Décharné, chacun des Seigneurs de Réalité revendiqua pour lui-même une région de la Terre. Au cours de leurs conquêtes, ils établirent sur notre monde leurs propres royaumes, qu'il s'agisse d'une cyberpapauté ou d'un fief empreint de fantaisie noire, d'un royaume primitif ou moderne, d'un univers pulp ou horrifique.

Dans certaines réalisités, les pillards se heurtèrent à la farouche résistance des habitants de la Terre et de ses protecteurs manipulant l'Énergie des Possibilités, les « Chevaliers des Tempêtes ». Ils se dressèrent contre le Décharné et ses alliés, ripostant avec toute la fureur de leur volonté avant de finir par repousser les envahisseurs.

Mais ce n'est pas une de ces réalisités. Dans celle-ci, les Seigneurs de Réalité sont en train de gagner.

LES SEIGNEURS DE RÉALITÉ

La Terre est attaquée par des envahisseurs venus d'autres réalités, d'autres « cosm ». Chaque cosm est le reflet d'une réalité différente, tel qu'un univers sinistre issu des grands classiques de l'horreur, un monde luxuriant primitif et sauvage ou même un royaume fantastique d'ensorceleurs et de bretteurs.

Avant leur arrivée, les Seigneurs de Réalité ont préparé l'invasion de la Prime Terre pendant des années en utilisant d'anciennes reliques appelées des « Obscurificateurs » pour pénétrer dans notre monde et submerger notre réalité avec les leurs. Mais même leur terrible puissance a des limites. L'influence de leurs cosm doit être alimentée par des « stelae ». Ces balises stabilisent et soutiennent les réalisités des envahisseurs, transformant lentement l'environnement de la Terre et vampirisant sa précieuse Énergie des Possibilités.

Les humains vivant dans ces secteurs transformés finissent par devenir d'autres versions d'eux-mêmes. Par exemple, dans le royaume fantastique du Seigneur Uthorion, Aysle, un architecte londonien peut devenir un maître maçon. Un caissier vivant dans la région de la Terre Vivante peut se muer en chasseur-cueilleur dans l'univers primitif qu'est devenue l'Amérique du Nord.

LE TORG

Pourquoi les Pillards de Réalité sont-ils venus sur Terre ? La plupart règnent déjà sur leurs propres cosmés, aussi pourquoi prennent-ils le risque d'envahir un royaume en franchissant les barrières de la réalité ? La légende veut que celui qui deviendra le conquérant ultime de notre planète fusionnera sa conscience avec son Obscurificateur et deviendra l'entité légendaire appelée le « Torg ». C'est un ancien mot remontant à l'origine de toutes choses et il est probable que même les Seigneurs de Réalité ne comprennent pas vraiment sa signification. Mais ce sont des êtres cupides, égoïstes et c'est le diamant étincelant du ciel qu'ils désirent de tout leur sombre cœur. Ils l'auront et, s'ils le doivent, ils détruiront des nations, des vies et même des mondes pour l'obtenir. Ils prendront même le risque d'anéantir leur propre âme immortelle si cela leur donne la possibilité de décrocher la récompense ultime.

LES CHEVALIERS DES TEMPÈTES

Mais il y a un espoir. Certains êtres ont la capacité de résister aux réalités des envahisseurs, de pouvoir contrôler de façon innée la réalité qui les environne. Ces individus sont appelés les « Chevaliers des Tempêtes », et ils sont la seule chance de salut de la Terre.

Les armées conventionnelles de notre monde, ses agents ainsi que les hommes et les femmes ordinaires mènent un combat crucial contre les séides des envahisseurs mais seuls les Chevaliers des Tempêtes peuvent inspirer le plus grand nombre afin de générer et de conserver la précieuse énergie de la réalité de la Terre. S'ils triomphent, ils peuvent détruire une stela et permettre à une région de retrouver son état normal.

LE CONSEIL DE DELPHES

La vérité au sujet des Seigneurs de Réalité, des stelae et des Chevaliers des Tempêtes n'est pas connue de tous mais une organisation mondiale, baptisée le Conseil de Delphes, est parfaitement au courant et œuvre pour coordonner les efforts des Chevaliers des Tempêtes de notre monde. Parfois, se comptent dans les rangs de l'organisation des héros venus des cosmés des envahisseurs, des dissidents, hommes et femmes ainsi que d'étranges créatures qui combattent l'oppression du Seigneur de leur royaume.

VOTRE MISSION

Votre personnage est l'un de ces héros, un Chevalier des Tempêtes qui consacre sa vie non seulement à protéger la Terre mais aussi à empêcher l'un des Pillards de Réalité de devenir une entité à la puissance inimaginable et à la malfaison incomensurable, le « Torg ».



LES COSMS

Notre monde est appelé la « Prime Terre », même si ce n'est qu'une seule des nombreuses terres de « l'Infinivers », les variations infinies du cosmvers. Dans certaines versions de notre monde, les Pillards de Réalité nous ont envahis à différentes époques et même dans d'autres régions. Parfois, ils ont été vaincus et d'autres fois ils ont transformé le monde en un tas de poussière sans vie.

D'après les connaissances actuelles, cependant, aucun des Seigneurs de Réalité dans aucune autre réalité n'est parvenu à devenir l'entité appelée le Torg. Ceux qui affirment comprendre ce concept disent que si cela devait se produire, *toutes* les réalités seraient affectées. Qu'il en résulterait une totale destruction ou pas est un sujet encore débattu, et cela pourrait même dépendre de quel Seigneur de Réalité atteint cet objectif.

Ce qui est certain, c'est que les Seigneurs de Réalité proviennent d'autres mondes dans d'autres réalités appelées des « cosms ». Chacun d'eux a lancé son invasion grâce à une série de « ponts maelströms », fracturant notre réalité avec les leurs et provoquant des tempêtes de réalité cataclysmiques.

L'Amérique du Nord a été envahie par Baruk Kaah de la Terre Vivante, un monde sauvage d'hommes-lézards, de féroces dinosaures et de mystérieuses merveilles.

L'Égypte et une partie du Moyen-Orient sont désormais le domaine d'un fou appelé le Pharaon (ou parfois « Docteur ») Möbius, un vilain digne des univers pulps qui combine la technologie des années 30 avec l'ancienne religion égyptienne à des fins meurtrières.

Les Îles Britanniques et l'Europe du Nord ont été attaquées par le Seigneur Angar Uthorion. Ses pillards vikings ont ravagé l'Irlande, la Grande-Bretagne et une partie de la Scandinavie en lançant de féroces attaques à partir des profondeurs de la terre. Transformés par cette fantastique réalité d'heroic fantasy, les passages souterrains, les caves, les cryptes et les tunnels sont devenus des accès à un vaste univers souterrain de donjons, de dragons et de trésors.

La France et une partie de l'Europe de l'Ouest sont sous l'emprise du Cyberpape Jean Malraux. Le tyrannique Seigneur et sa Police de l'Église règnent sur ces terres d'un gant de fer aidés par une très haute technologie, une surveillance constante et une dévotion fanatique.

Le maître des Seigneurs de Réalité, le Décharné, a frappé les cités, les villes et les villages de l'Inde, du Pakistan et des régions avoisinantes de l'Extrême-Orient. Ses nombreuses terres se sont abattues sur ces zones en traversant des ponts cauchemardesques constitués de cadavres grouillants afin de semer la terreur.

La Russie a terriblement souffert de l'invasion à cause d'une race de technodémons issus du monde

cauchemardesque de Tharkold. Ces terribles et puissantes créatures sont rares mais leurs esclaves humains, les thralls, sont nombreux et leur technologie est généralement supérieure à celle de la Terre. Même une frappe nucléaire tactique russe sur le pont maelström de Moscou n'est pas parvenue à les arrêter et n'a eu comme seule conséquence que d'engendrer un désert radioactif où se cachent des rebelles désespérés.

Certains pensent que l'Asie est aussi tombée entre les mains d'un Seigneur de Réalité. La maladie qui répand la folie parmi les populations du bassin du Pacifique est un signe que quelque chose de terrible est à l'œuvre bien que, pour l'instant, aucun Seigneur de Réalité n'y ait fait son apparition.

AXIOMES

Les cosms sont classifiés en fonction de leurs « axiomes », leur niveau magique, social, spirituel et technologique. Dans ce chapitre, ils sont indiqués sous le nom de chaque cosm. La Prime Terre, par exemple, a un Axiome Magie de 9, un Axiome Social de 23, un Axiome Spirituel de 10 et un Axiome Technologie de 23.

C'est le niveau maximum de développement dans chaque catégorie autorisé par ce cosm. La Terre Vivante, par exemple, est un lieu primitif avec un faible Axiome Technologie tandis que la technologie dans la Cyberpapauté est très avancée.

Si un être tente une action qui est supérieure aux axiomes de la zone, il provoque une « Contradiction » et peut être Déconnecté de cette réalité. C'est pourquoi les troupes du monde moderne, dotées d'une technologie relativement évoluée, ont échoué face à la technologie des années 1930 du Dr Möbius ou face aux hordes de dinosaures de Baruk Kaah. Parfois, ceux qui sont Déconnectés de la réalité se transforment pour correspondre aux nouveaux axiomes ; d'autres fois ils sont tout simplement consumés par l'énergie phénoménale de la pure création.

LOIS DES MONDES

Les cosms sont également régis par un certain nombre de « Lois du Monde » qui confèrent à cette région son ambiance particulière. Les héros dans l'univers pulp du cosm de l'Empire du Nil, par exemple, sont difficiles à tuer et peuvent avoir des super pouvoirs. Les Chevaliers des Tempêtes dans le cosm horrifique d'Orrorsh vivent dans un monde où les terreurs victoriennes et des créatures bien plus sinistres sont une réalité.

Les lois de chaque monde sont indiquées avec leur cosm dans ce chapitre. Consultez-les après avoir lu les sections consacrées aux règles dans le **Chapitre quatre : Règles**.

HABITANTS

La grande majorité des habitants d'un cosm sont des individus ordinaires, ou « Ords ». Avec le temps, les Ords s'adaptent aux axiomes et aux Lois du Monde de leur environnement, se transformant souvent physiquement et mentalement en ce qu'ils auraient été s'ils avaient passé toute leur vie ici.

De rares individus, cependant, demeurent Connectés à leur réalité d'origine même au sein d'autres cosms. Ces êtres « chargés en possibilités » sont capables d'exploits a priori impossibles et représentent donc un sérieux danger pour les objectifs des Seigneurs de Réalité.

ZONES & STELAE

Les envahisseurs lient et contrôlent la réalité de leur cosm d'origine avec celle de la Prime Terre par l'intermédiaire des stelae, des talismans spécialement fabriqués et implantés en triangles d'environ 500 kilomètres de côté.

Les Zones Dominantes sont des secteurs où une réalité est suprême et où toutes les autres réalités sont réprimées. Les êtres vivants peuvent provoquer des Contradictions tant qu'ils demeurent « Connectés » à leur réalité d'origine mais ils peuvent être Déconnectés sous l'influence de la réalité dominante. Les êtres chargés en possibilités peuvent accéder et se reconnecter à leur cosm d'origine mais les Ords doivent y retourner pour pouvoir le faire.

Les Zones Mixtes sont des secteurs où s'affrontent deux réalités. Tout ce qui est autorisé dans l'une ou l'autre de ces réalités peut être effectué sans provoquer de Contradiction. De violentes tempêtes de réalité sont fréquentes puisque les deux réalités tentent de s'imposer. Dans ces zones, il est plus facile pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes de se reconnecter avec leur réalité d'origine.

Les Zones Pures sont semblables aux Zones Dominantes en ce sens où elles ne sont dominées que par une seule réalité. Cependant, le refoulement des autres réalités y est extrême. Même si les êtres chargés en possibilités peuvent toujours provoquer des Contradictions, une fois qu'ils sont Déconnectés, il leur est très difficile de se reconnecter à leur réalité d'origine. Les Ords ne peuvent provoquer la moindre Contradiction dans une Zone Pure.

Les Zones ne sont pas toujours définies par des stelae. Certains artefacts, appelés des points inflexibles, peuvent imposer leur réalité sur une zone localisée consistant en une zone centrale Dominante environnée d'un anneau externe Mixte. La majeure partie de la Prime Terre est considérée comme une Zone Dominante, sa réalité étant plus souple en ce qui concerne les concepts et objets « étrangers ».





LA PRIME TERRE

SPIRITUEL

10

MAGIE

9

SOCIAL

23

TECHNOLOGIE

23

Le monde de *Torg Eternity* n'est pas tout à fait le nôtre. La magie, les miracles et les monstres existent, mais tout ceci n'est rien comparé à certains des autres royaumes dont nous connaissons désormais l'existence. Dans cette version de la Terre, des fanatiques se tapissent dans les plus sombres endroits du monde afin d'invoquer des démons ou d'anciennes divinités. Des armes comme Excalibur sont réelles. La bénédiction d'un prêtre peut véritablement vous octroyer une faveur divine. Il se peut que le bigfoot soit réel ou non mais certains cryptides chassés à travers le monde par des individus trop zélés le sont certainement.

La Prime Terre est également plus cinématique et basée sur l'action. Les héros peuvent accomplir d'incroyables exploits et survivre à des choses qui tuaient une personne de notre monde.

Mais le plus important, et la raison pour laquelle les Pillards de Réalité ont choisi cette planète, c'est que la Terre est riche en Possibilités. Les habitants de notre monde, même s'ils l'ignorent, ont un immense potentiel comparé à ceux de tous les autres cosmes existants. Cela en fait donc des proies de choix pour les cupides Seigneurs de Réalité. Les habitants de la Terre sont en définitive de véritables viviers de Possibilités pour ces créatures interdimensionnelles. Mais cela signifie aussi que notre monde dispose de plus de héros, plus de Chevaliers des Tempêtes, regorgeant d'Énergie des Possibilités et qui peuvent résister aux assauts de ces pillards sans scrupule.

Les autres défenseurs de la planète combattent comme ils le peuvent. Les soldats et les civils affrontent des légions d'hommes-lézards écailleux en Amérique du Nord ou repoussent des hordes de morts-vivants d'Orrorsh en Asie du Sud. Ils n'ont pas de réel contrôle sur l'Énergie des Possibilités et sont sujets aux transformations à chaque fois qu'ils contredisent une réalité.

Cela signifie que de petits groupes de Chevaliers des Tempêtes doivent agir comme des forces spéciales mobiles, en déjouant les plans des Seigneurs de Réalité là où ils le peuvent, en protégeant les gens prisonniers des réalités intruses et même en détruisant des stelae quand ils en sont capables.

Ce dernier point est une tâche difficile. Les stelae sont fréquemment cachées, souvent gardées et toujours protégées par la réalité envahissante. Les Pillards de Réalité ne permettent pas que leurs plus précieux outils ne soient pas protégés.

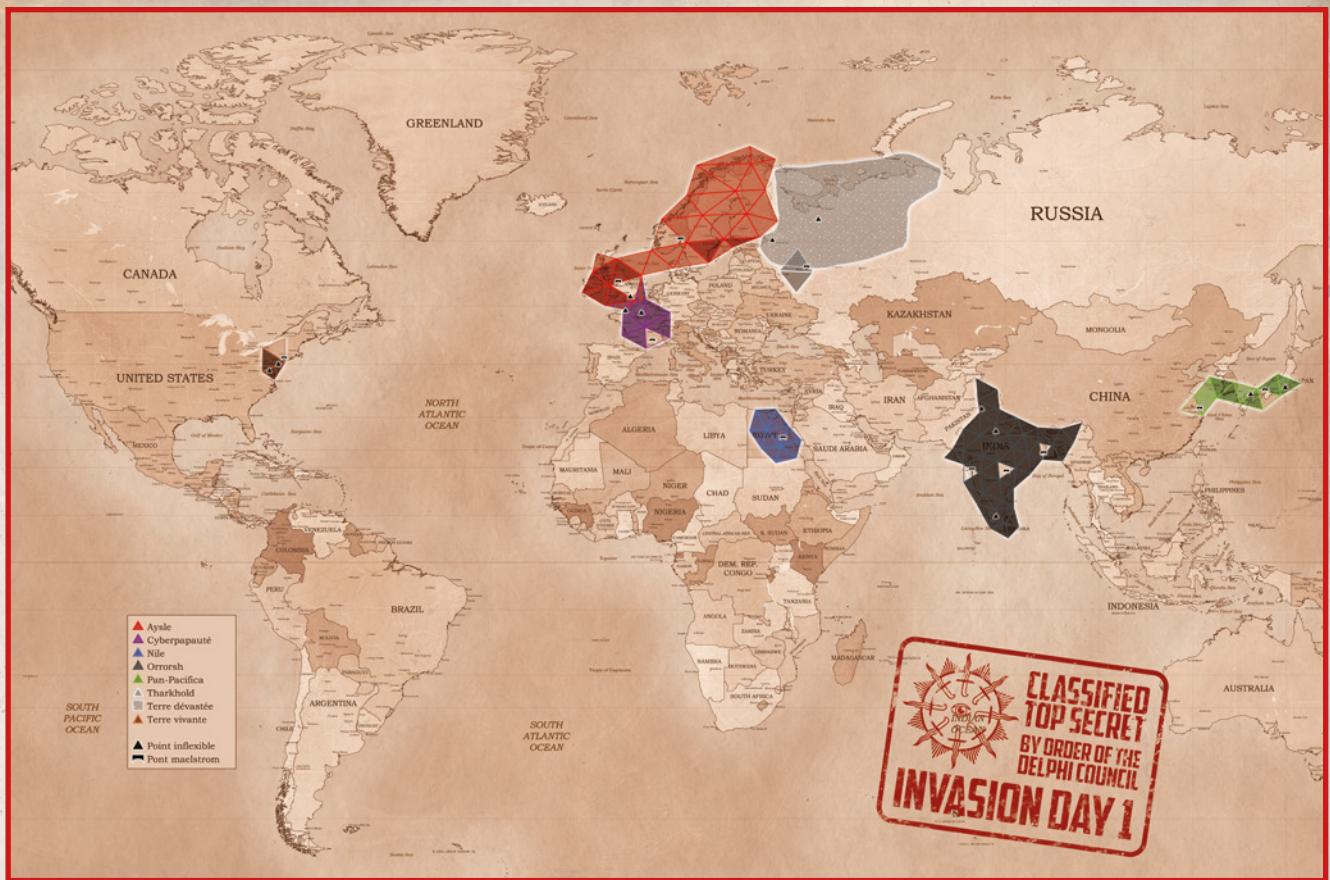
Détruire une stela peut tuer les êtres situés dans sa zone d'effet qui se sont transformés en fonction de cette nouvelle réalité. Les Chevaliers des Tempêtes doivent donc d'abord emplir ces âmes de Possibilités en les inspirant par leurs exploits. Alors seulement, les gens pourront supporter une nouvelle modification brutale de leur réalité.

Certains Chevaliers des Tempêtes agissent seuls, comprenant instinctivement leur rôle dans cette grande guerre, mais la plupart sont contactés et guidés par le Conseil de Delphes.

UN MONDE EN GUERRE

Un quart de la population mondiale a été directement affectée par l'invasion. Les gouvernements qui n'ont pas été renversés ou qui n'ont pas capitulé rassemblent des recrues et font tout ce qu'ils peuvent pour contenir les têtes de pont des Seigneurs de Réalité.

Même quand un gouvernement s'effondre, les citoyens se mobilisent rapidement pour constituer des mouvements de résistance. Des prime terriens patriotiques réunissent clandestinement des armes, des munitions et toutes les technologies qu'ils peuvent obtenir pour contrecarrer les plans des envahisseurs.



Les régions de la Prime Terre qui n'ont pas été envahies abritent un mélange d'alliés loyaux, d'opportunistes cupides et de conciliateurs désespérés. Les alliés qui ne sont pas directement en conflit avec les Seigneurs de Réalité fournissent des armes à la résistance et ravitaillent des millions de réfugiés fuyant les étranges armées de dinosaures, de monstres, de fascistes dotés de haute technologie et bien d'autres choses encore.

Bon nombre des plus petites nations, particulièrement celles qui étaient des zones de non-droit, cherchent à tirer profit des Guerres des Possibilités. Elles vendent des armes, offrent de faire entrer clandestinement des agents dans des territoires ennemis ou fournissent des renseignements aux plus offrants.

Quelques nations ont sombré dans la guerre civile quand des rebelles naïfs ont eu la stupidité d'accueillir à bras ouverts les conquérants en espérant tirer profit de leurs pouvoirs au sein d'un nouveau régime. D'autres sont de crédules romantiques qui pensent que les Seigneurs de Réalité leur offrent un nouveau et meilleur mode de vie. Certains de ces fauteurs de troubles sont sans nul doute des agents des Pillards de Réalité, attisant la contestation et les ressentiments pour diviser leurs adversaires.

Les Nations Unies, l'OTAN et les autres coalitions régionales combattent les armées des envahisseurs

un peu partout sur la Terre mais leurs troupes sont déstabilisées par les étranges perturbations de la réalité. L'inefficacité de leurs armes à feu, armures, forces aériennes et technologies dans des endroits comme la Terre Vivante, l'Égypte ou Aysle, a, pour l'instant, provoqué de nombreux désastres et n'a permis de remporter que quelques victoires durement acquises.

Aussi, l'espoir du monde repose sur les épaules des Chevalier des Tempêtes. Tandis que les armées font de leur mieux pour tenter de limiter l'expansion des envahisseurs, ces hommes et femmes d'une grande bravoure voyagent à travers le monde pour contrer les objectifs des Seigneurs de Réalité. La plupart viennent de notre monde mais d'autres sont de généreux alliés issus des royaumes d'où proviennent les invasions. Ils utilisent la magie, les miracles, les pouvoirs psioniques, d'incroyables technologies et même de super pouvoirs inimaginables pour combattre les Seigneurs de Réalité.

LE CONSEIL DE DELPHES

Les gouvernements de la Terre ne sont pas encore tout à fait unis pour combattre le Décharné et ses lieutenants mais une organisation se constitue pour organiser la résistance. Formée par le président des Etats-Unis Jonathan Wells, le Conseil de Delphes est une force

d'intervention d'urgence qui a reçu l'aval de la plupart des membres des Nations Unies.

Son chef est un homme mystérieux nommé Quinn Sebastian. Cet ancien mercenaire a une troublante connaissance des Seigneurs de Réalité et de leurs tactiques et il a beaucoup œuvré pour les ralentir même au cours des premiers mois de l'invasion. Il voyage à travers le monde en utilisant tous les moyens à sa disposition, rencontre et évalue des groupes de Chevalier des Tempêtes et les charge de certaines missions.

Quinn est persuasif et plein de ressources mais il sait que le Conseil de Delphes doit obtenir de réelles victoires avant que les dernières super puissances ayant survécu lui accordent les ressources et le financement dont il a besoin pour gagner la guerre. Les États-Unis n'ont pas accordé à Quinn plus de ressources que les autres mais les forces armées de cette nation lui font confiance pour mener leurs troupes à la victoire et pour éviter de nombreux désastres. La marine américaine a accordé au « président du conseil » un bureau privé et un accès à des transports aériens sur la côte de New York à bord de l'*USS Ronald Reagan*.

D'autres membres du Conseil de Delphes se spécialisent dans d'autres zones envahies (sans être spécifiquement chargés de ces régions). Certains membres ne sont même pas issus de notre monde mais ont tous été approuvés personnellement par Quinn. Le membre le plus controversé est sans doute Lady Pella Ardinay d'Aysle. Autrefois possédée par le Seigneur de Réalité de son royaume de fantasy, Quinn a accueilli la reine pour tirer profit de sa vaste expérience après l'avoir soumise à des rituels arcaniques démontrant qu'elle n'était plus sous influence. Quinn a été très critiqué pour cette décision mais il est resté sur sa position. Il a réussi à obtenir une approbation réticente de la part de ses détracteurs quand il a rapidement prouvé qu'un autre « allié » venu des cosmos hostiles, le Général Victorien Avery Wellington d'Orrorsh, était en fait un membre du conseil secret du Décharné !

Comment Quinn le savait-il avant même que le reste du monde ne sache qui étaient Ardinay ou Wellington est un mystère que le président du conseil n'a pas révélé. Certains ont avancé l'hypothèse selon laquelle Quinn ne serait pas originaire de la Prime Terre mais peut-être d'une autre version de notre Terre dans l'Infinivers. Quelle que soit la vérité, ses connaissances sont un immense avantage pour la résistance.

L'ÉTAT DU MONDE

Le chaos provoqué par l'invasion des réalités a perturbé l'économie mondiale et les systèmes d'information. Voyager est dangereux, les communications incertaines et même les caractéristiques géographiques sont malléables là où les Seigneurs de Réalité exercent leur influence.

AFRIQUE

L'Égypte est sous le contrôle absolu du Dr Möbius. Une majorité de la population semble soutenir son règne, peut-être à cause de la modification de la réalité en une vision du monde plus rétro. Ou peut-être que les habitants de cette nation depuis trop longtemps tourmentée sont heureux de retrouver leur prestige d'autan.

Les efforts de Möbius se concentrent principalement sur la conquête de territoires au-delà du Canal de Suez et, éventuellement, celle d'Israël. Le Pharaon n'a pas d'inimitié particulière envers les juifs, sa religion étant antérieure aux conflits modernes qui ont frappé la Prime Terre. Cependant, le Seigneur de Réalité est suffisamment rusé pour utiliser le ressentiment qu'il perçoit entre les deux peuples. Il pense que vaincre Israël lui permettra de rallier d'autres sympathisants à sa bannière afin de lui simplifier la tâche.



Au sud, les forces dispersées du Soudan sont rapidement tombées. Des seigneurs de la guerre locaux, des tribus et des officiels du gouvernement en fuite ont opposé une résistance héroïque à Khartoum mais ils ont fini par succomber à la réalité de Möbius. Les survivants ont fui au sud et à l'est, se réunissant le long des frontières du Sud Soudan et de l'Éthiopie mais ils ont été grandement affaiblis par cette violente retraite.

Le Tchad et les seigneurs de la guerre de la Libye occidentale ont assisté à la chute de l'Égypte et de leurs voisins orientaux et ils ont rapidement proposé une trêve à Möbius. Tout le monde ignore pour l'instant s'ils sont sincères ou s'ils essaient de gagner du temps.

Les forces régionales les plus radicales sont plus divisées. Certaines servent Möbius tandis que d'autres combattent ses troupes.



Zhang Zhi rencontre Maru dans les sombres couloirs d'un bâtiment de la Kanawa Corporation.

Les régions de l'Afrique centrale, de l'ouest et du sud n'ont pas encore été confrontées aux légions de Möbius. Certaines nations réunissent des troupes prêtes à lutter contre le Pharaon. Quelques-unes accueillent des réfugiés, d'autres non. Des forces rebelles agissent sur les frontières séparant les armées, vendant des armes au marché noir et des informations à ceux que cela peut intéresser.

AMÉRIQUE DU NORD

Les forces de Baruk Kaah ont dévasté les côtes est et ouest des États-Unis puis, au cours des 90 jours suivants, elles se sont dirigées vers l'ouest jusqu'à Chicago. Ayant réuni une grande coalition de clans et enchaîné plusieurs saisons de reproduction particulièrement productives avant d'attaquer, l'homme-lézard avait les troupes les plus nombreuses de toutes les forces d'invasion.

Le reste des États-Unis est en pleine économie de guerre, fabriquant des armes à un rythme inédit depuis la Seconde Guerre mondiale. Malheureusement, le fait que cette nation soit dépendante de ses armes de haute technologie est un désavantage face à la réalité de la Terre Vivante. Cela limite le déploiement de ses forces armées à la périphérie de ce royaume.

Des groupes de volontaires, constitués principalement des habitants des États le plus au sud, ont constitué des équipes de « secours » armées de lances primitives pour mieux s'intégrer à cet univers archaïque. Ces équipes s'enfoncent dans la jungle

dense afin de sauver ceux qui s'y sont retrouvés pris au piège et d'affronter les prédateurs titaniques qui y vivent. Le risque constant de transformation a grandement réduit le nombre de ces individus en quelques mois.

AMÉRIQUE DU SUD ET CENTRALE

Les nations au sud du Mexique n'ont pas encore été affectées directement par les Pillards de Réalité. Les autorités dans la plupart de ces pays ont commencé à nationaliser les puissantes compagnies qui opèrent sur leur territoire, mais qu'il s'agisse de mesures de précaution ou de pur opportunisme dépend des points de vue.

Des agents du Cyberpape ont été aperçus dans toutes ces régions, de Mexico City à Buenos Aires en passant par Lima, poussant le Conseil de Delphes à se demander si Malraux ne tenterait pas de tirer profit de la population massivement catholique de ces pays.

ASIE

L'immensité de l'Asie abrite deux forces d'invasion et probablement une troisième. L'Inde, une partie du Pakistan et d'autres nations voisines subissent le joug du pire des Seigneurs de Réalité, le Décharné en personne. Des nuées d'horreurs ont jailli des ponts maelström et se sont infiltrées dans les villes et villages sur des centaines de kilomètres dès la première semaine de l'invasion. Quotidiennement, les journaux se font l'écho des déprédations perpétrées par ces terreurs.

Peu de temps après l'attaque initiale, des humains issus du royaume d'où a été lancée l'invasion, Gaéa, ont traversé le pont maelström. Dotés d'une technologie du 19e siècle, ils viennent d'une Terre alternative et se nomment les Victoriens. Leurs soldats au manteau rouge et leurs prêtres au manteau noir qui les suivent combattent le Décharné depuis des centaines d'années et se reprochent de ne pas avoir vaincu cet être maléfique avant qu'il ait pu envahir un autre monde.

Le gouvernement chinois a érigé des barrières électriques et a déployé des millions d'hommes de troupe sur sa frontière avec l'Inde, mais la force brute est inefficace contre la malfaissance insidieuse des horreurs d'Orrorsh. En effet, la présence de ces troupes et la loi martiale qui a été instaurée là où elles sont déployées n'ont fait qu'accroître la tension avec la région rebelle du Tibet.

Une grande partie du Pakistan est également tombée. Les forces gouvernementales patrouillent dans les villes et les villages à la recherche de démons cauchemardesques mais elles sont préoccupées autant par les impérieux Victoriens que par les séides cachés du Décharné.

Les vastes étendues orientales de la Russie, de la Mongolie et d'une partie de la Chine sont, pour l'instant, vierges de toute invasion. Le marché mondial étant perturbé, leurs économies s'effondrent, ce qui provoque une hausse des activités criminelles, des spéculations corporatistes et des rébellions dans certaines régions.

Enfin, une terrible épidémie ravage l'Asie Orientale, frappant des cités majeures comme Shanghai, Séoul et Tokyo. Les victimes se transforment en cannibales enragés dotés de capacités physiques surdéveloppées. Certains pensent qu'il s'agit du signe précurseur d'une autre invasion perpétrée par un Seigneur de Réalité pour l'instant inconnu. D'autres affirment que ce n'est qu'une conséquence naturelle, malheureuse mais prévisible, de l'interaction avec les autres mondes.

AUSTRALIE

Pour l'instant, le Pays d'Oz n'a pas été affecté par les envahisseurs mais des agents de l'ASIS, les services secrets australiens, ont découvert sur le continent l'inquiétante présence de fanatiques de cultes d'Orrorsh même si ce qu'ils préparaient reste un mystère. Il y a même des rumeurs selon lesquelles le Décharné aurait tenté d'ouvrir un pont maelström en Indonésie et en Malaisie. Les experts pensent qu'envahir l'Australie serait inutile étant donné sa faible densité de population à l'échelle du continent et des connaissances actuelles sur le besoin en énergie des possibilités des envahisseurs.

Le reste de l'Australie se consacre donc à soutenir l'effort de guerre de leurs alliés assiégés. Une fois un moyen de neutraliser les étranges réalités des

envahisseurs trouvé, les hommes et les femmes d'Australie seront sans doute amenés à rejoindre le combat directement.

Un autre élément qu'il faut signaler, c'est que les chamans aborigènes d'Australie affirment avoir prévu l'invasion des mois avant qu'elle ne se produise. Le Conseil de Delphes dispose de plusieurs agents qui cherchent ces individus pour savoir si ces rumeurs sont vraies et si oui ou non ils pourraient fournir des informations pouvant être utiles pour les futures opérations.

EUROPE

Les îles Britanniques et la Scandinavie sont presque entièrement intégrées au royaume d'Aysle. D'étranges créatures issues des fictions de fantasy errent dans les rues transformées de Manchester, de Dublin et de Glasgow. Des monstres jaillissent des tunnels de métro, des vieilles cryptes et des autres passages vers le monde souterrain, connecté d'une manière ou d'une autre directement au cosm d'origine d'Aysle, et qui fournissent autant de passages pour les armées d'Uthorion.

La résistance en Grande-Bretagne a beaucoup souffert au cours des premières semaines à cause de la nature inconnue de ses adversaires et de l'énergie magique qui imprègne désormais l'atmosphère de l'île. Mais un nombre relativement important de héros venus d'Aysle se sont frayé un chemin à travers ces mêmes tunnels et se sont dressés contre les armées d'Uthorion. Ces chevaliers, magiciens, voleurs et prêtres ont commencé à transmettre leurs connaissances aux Anglais en cours de transformation afin qu'ils sachent comment lancer des sorts, invoquer de puissants miracles ou tout simplement manier une épée et un bouclier comme leurs ancêtres le faisaient il y a si longtemps.

L'Europe Continentale est divisée avec l'autoproclamé « Cyberpape » Jean Malraux revendiquant presque toute la France, l'Espagne et le Portugal ainsi qu'une partie de la Belgique, de la Suisse, du Luxembourg et de l'Italie.

Le règne de Malraux est plutôt pacifique en apparence grâce à la présence massive de sa Police de l'Eglise et à un vaste réseau de systèmes de surveillance afin de contrôler les citoyens. Et pourtant, la Résistance française est bien active et utilise des armes, des cyber-attaques et même de la « magie blanche » pour reprendre ce que Malraux leur a volé.

Les réfugiés fuyant les invasions se réfugient en Allemagne qui, pour l'instant, n'a pas subi l'influence des Seigneurs de Réalité. Entourée d'ennemis et avec un commerce mondial en berne, la tension ne cesse de croître tandis que le gouvernement tente de maintenir à flot la démocratie et son économie.



Aidan et Viola observent une tempête de réalité envelopper la Tour Eiffel.

Le reste de l'Europe se prépare discrètement à la guerre en envoyant des troupes renforcer les forces des Nations Unies, de l'OTAN ou du Conseil de Delphes quand la demande lui est faite. Ces nations traquent également les agents déstabilisateurs sur leur propre territoire qui pourraient préparer le terrain pour les envahisseurs. Les débats concernant la libre expression, la démocratie, la vie privée et la nature étrange autant qu'inconnue de cette guerre sans précédent font quotidiennement la une des journaux.

Une grande partie de la Russie Occidentale est dominée par le cosm de Tharkold. De mystérieux technodémons et leurs légions d'esclaves humains, surnommés les thralls, ont traversé un pont maelström à Moscou et se sont rapidement répandus dans la ville.

Le Président Aleksandr « le Loup » Volkov a d'abord riposté avec férocité, jurant de ne jamais céder la moindre parcelle de terre aux envahisseurs. Alors que ses forces se faisaient massacrer, il a réalisé l'impensable en détruisant le pont maelström de Moscou grâce à une arme nucléaire tactique. Moins d'un jour après l'invasion, le gouvernement russe a signé un traité de paix avec les tharkoldiens. Il fut alors dit que le Loup avait été dompté.

Le reste du monde estime que, désormais, l'administration russe est soumise à ces technodémons incroyablement puissants. D'autres considèrent ces fonctionnaires de l'État comme des traîtres qui ont vendu leur propre peuple pour sauver leur peau. Les loyalistes applaudissent le président et affirment qu'il gagne du temps face au pouvoir écrasant des démons. Une fois qu'il aura trouvé un moyen de les vaincre, disent-ils, il frappera avec toute la puissance de la Mère Russie.

Moyen-Orient

Au Moyen-Orient, les réactions à l'invasion sont très variables. Certains condamnent publiquement « l'imposture » de Möbius tout en fournissant du pétrole ou des ressources à la machine de guerre du Pharaon. Möbius a notamment besoin de matériaux radioactifs puisqu'il cherche à augmenter ses axiomes et à construire des bombes atomiques !

D'autres, des nations plus opportunistes de la région, telles que l'Iran, l'Irak, la Syrie, l'Afghanistan et le Yémen, attendent de voir si Möbius parviendra à ses fins et ce qui arrivera aux territoires conquis. Puis ils le combattront, lui prêteront allégeance ou auront recours à la diplomatie en fonction de la situation.



Un edeinos découvre que des choses encore plus anciennes se sont éveillées dans les forêts de l'Amérique du Nord.

LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES AVANT LES GUERRES DES POSSIBILITÉS

Avant même les Guerres des Possibilités, des créatures insolites, des artefacts et des pouvoirs se manifestaient dans les sombres recoins de la Terre. L'arrivée des Seigneurs de Réalité a permis aux choses anciennes et cachées de s'éveiller à nouveau.

Anciennes conspirations. Cultes. Cryptides. La tempête les a renforcés et leur a permis de quitter les ténèbres. Certains sont tombés sous la coupe des Seigneurs de Réalité, mais la plupart poursuivent tout simplement leurs propres objectifs.

La recrudescence d'individus de la Prime Terre dotés de pouvoirs psychiques est également un effet secondaire de l'invasion. Certains pensent que les psychiques ont toujours existé, même s'ils étaient rares, peut-être l'œuvre de mystérieux visiteurs d'un autre monde. D'autres estiment que les pouvoirs psioniques sont une étape inévitable de l'évolution humaine, qui aurait débuté sur la Prime Terre.

Ceux qui s'essaient à la magie, au mysticisme et aux arts sombres voient également leur puissance augmenter. Des poches de magie puissante se multiplient, ce qui conduit certains à penser que notre Axiome Magie augmentera au fur et à mesure que de nouveaux venus issus des autres mondes enseignent la véritable sorcellerie à ceux qui n'étaient que des amateurs sur Terre.

Mais peut-être que l'élément le plus controversé est le nouveau pouvoir de la religion. Des preuves indéniables de miracles ont été observées sur l'ensemble de la planète aussi bien dans les régions envahies que dans celles de la Prime Terre. Est-ce la preuve de l'existence de divinités ? Ou peut-être n'est-ce qu'une autre manifestation de la force étrange et mystique que les Chevaliers des Tempêtes appellent « l'Énergie des Possibilités ? »

LES LOIS DU MONDE

La Prime Terre peut paraître banale par rapport aux autres cosm mais ses habitants regorgent d'Énergie des Possibilités. Leurs Lois du Monde reflètent ce lien tenace.

LA LOI DE L'ESPOIR

Aussi dramatique que soit la situation, l'espoir repousse la peur et le désespoir et permet aux gens de canaliser leur créativité pour songer à de meilleurs lendemains. Les prime terriens regorgent d'Énergie des Possibilités ; même les soi-disant « Ords » génèrent plus de potentiel que les habitants des autres cosm.

Cette surabondance d'Énergie des Possibilités implique que les terriens sont plus difficiles à transformer que les habitants des autres royaumes mais qu'ils constituent des proies de choix pour les Seigneurs de Réalité !

La Loi de l'Espoir explique également pourquoi la majeure partie de la Prime Terre est constituée de Zones Dominantes plutôt que de Zones Pures. Notre Terre est plus souple avec les concepts étrangers, ce qui contribue occasionnellement à développer de nouvelles idées et à augmenter le niveau des axiomes.

LA LOI DE LA GLOIRE

Les récits d'hommes et de femmes ordinaires se soulevant contre des chevaliers cybernétiques, des dragons et même des dinosaures emplissent d'espoir le cœur des autres prime terriens. Cette énergie s'accumule et quand un champion émerge elle lui confère une puissance supplémentaire qui peut être utilisée pour contrer les envahisseurs des autres réalités.

Ceux qui embrassent et se font les réceptacles de l'énergie de la Terre sont récompensés. Ils deviennent des légendes capables d'accomplir des exploits au-delà des capacités humaines : des tireurs d'élite, de redoutables guerriers et de puissants athlètes aux aptitudes presque surnaturelles. De tels héros existaient avant les Guerres des Possibilités mais la tempête a accru leurs pouvoirs et leur nombre.

Les Seigneurs de Réalité et leurs séides connaissent également ces légendes. Ils prennent délibérément pour cibles ces héros ; quand une légende tombe, le désespoir se répand comme un cancer mais un nouveau martyr renforce l'opposition aux envahisseurs.

- **Gloire** : quand un héros joue le Moment Critique (page 113), il peut remplacer n'importe laquelle de ses Cartes de Destin par une carte Gloire piochée dans le Paquet du Destin ou la défausse.

LOIS DES MONDES

Les Lois du Monde d'un cosm ne fonctionnent que dans les zones de ce dernier et s'appliquent à tous ceux qui s'y trouvent, quel que soit *leur* cosm d'origine.

Par exemple, un héros de la Prime Terre ne peut avoir recours à la Loi de l'Outsider quand il se trouve à Aysle mais un nain d'Aysle en Prime Terre *peut* tirer profit de cette même loi.

Cependant, les Chevaliers des Tempêtes peuvent manifester les Lois de leur Monde à travers certains Atouts. Les personnages aysliens peuvent prendre des Atouts de Lumière, par exemple.

Les Lois d'un Monde fonctionnent dans les zones où ce cosm est Pur ou Mixte ou s'il s'agit de la réalité qui prévaut dans une Zone Dominante. Les Lois d'un Monde ne s'appliquent *pas* si elles proviennent de la « réalité refoulée » dans une Zone Dominante.

LA LOI DE L'OUTSIDER

Les héros peuvent provenir de n'importe quel cosm, mais ceux qui sont issus de la Prime Terre sont au mieux de leurs capacités quand les probabilités sont contre eux. Ils ne renoncent jamais simplement parce qu'ils sont en infériorité numérique, parce qu'ils sont moins bien armés ou nettement dominés. Et grâce à la Loi de l'Outsider, ces audacieux individus l'emportent souvent.

Être à la hauteur de la situation au moment d'être confronté à un adversaire impossible à arrêter est une caractéristique fondamentale des légendes de la Prime Terre. Les Seigneurs de Réalité sont les ultimes ennemis implacables et leur présence a donné naissance à un nombre sans précédent de Chevaliers des Tempêtes.

Les probabilités de sauver la Terre sont faibles, ce qui fait de cette Loi du Monde un élément vital des efforts pour y parvenir. Elle autorise l'effet *Outsider* décrit ci-dessous.

- **Outsider** : au début d'un combat, les Chevaliers des Tempêtes peuvent jouer gratuitement une Carte de Destin dans leur réserve quand ils sont en sous-nombre ou en position défavorable (appréciation du MJ). C'est cumulable avec la surprise, si d'aventure les héros sont encore en position défavorable (voir **Surprise**, page 125).

AYSLE

SPIRITUEL

18

MAGIE

24

SOCIAL

16

TECHNOLOGIE

14

Aysle n'a jamais réellement été un royaume paisible. Ses différentes races et factions luttent entre elles depuis des temps immémoriaux. Les nains affrontent les elfes, les géants ont chassé les trolls des montagnes et les différentes maisons et religions humaines se font fréquemment la guerre pour des territoires, des ressources et même des idéaux.

Mais la plus grande menace, le Seigneur Angar Uthorion, n'était pas de ce monde. Il était le serviteur du Décharné avant de parvenir à s'emparer de son propre Obscurificateur et il lui a alors été accordé de conquérir Aysle.

Les chevaliers, magiciens, guerriers et races monstrueuses de ce monde fantastique se sont révélés plus coriaces que prévu. Finalement, le Décharné a prêté ses propres horreurs pour renforcer l'armée d'Uthorion : des créatures cauchemardesques telles que les gospogs, les ravagons et même le terrifiant Carrédon, un être massif semblable à un dragon constitué de pur cauchemar.

Le « Ténébreux », ainsi qu'est souvent appelé Uthorion, est un guerrier-mage de premier ordre. Devenu enore plus puissant grâce l'Obscurificateur, Drakanarus, il se délecta des massacres accompagnant nombre de ses victoires. Mais les morts n'octroient pas beaucoup d'Énergie des Possibilités. Après maintes batailles, le mage rusé imagina une nouvelle manière de conquérir le royaume.

Les forces d'Uthorion marchèrent sur la Vallée de l'Épée, la demeure de Lady Pella Ardinay, la Dame de Lumière. Ardinay était le véritable rempart tenant en respect les horreurs du Ténébreux. Uthorion pensait avoir le pouvoir de la tuer mais cela n'aurait fait qu'attiser la rébellion, tout du moins pour un temps. Et il y avait d'autres mondes à conquérir.

Lady Ardinay observa l'assaut depuis sa tour. Ses troupes étaient commandées par la plus grande de ses championnes, Tolwyn de la Maison Tancrède, portant le titre de Chevalier protecteur. Contre ses guerriers et ses alliés nains et elfes était déployée une horde cauchemardesque de trolls, de géants, de morts-vivants et de gobelins, soutenue par la terrible puissance du Carrédon.

La bataille commença. D'étranges créatures, des choses inconnues envoyées par le Décharné, se joignirent à la mêlée pour assurer la victoire. Les héros d'Aysle semblaient condamnés.

Tandis qu'approchait l'Heure de l'Entité, Ardinay sentit une présence dans sa tour. « Je suis là », dit une voix derrière elle.

« Tout comme moi », répondit Ardinay. Elle attaqua le nécromancien en usant de sa propre magie mais elle ignorait presque tout de l'Obscurificateur du Seigneur de Réalité. Elle résista plus longtemps que la plupart mais Uthorion lui arracha son âme et elle devint prisonnière de son propre corps. Ardinay s'effondra.

LA CHEVAUCHEE DE TOLWYN

Uthorion hurla sa victoire du balcon d'Ardinay et jeta son corps en contrebas. Puis le Ténébreux se transforma en corbeau et quitta le champ de bataille en croyant que sa victoire était assurée.

Mais la chute de la Dame de Lumière eut l'effet inverse sur ses fidèles. Piqués au vif par sa défaite et révoltés par la barbarie d'Uthorion, ils lancèrent une dernière charge furieuse contre les hordes monstrueuses. Tolwyn de la Maison Tancrède était en tête.

Une tempête massive se forma, plongeant le champ de bataille dans les ténèbres. Des éclairs de magie verte et de miracles blancs illuminèrent la scène. Tolwyn

défia le redoutable Carrédon en combat singulier, un combat épique que les bardes chanterait au cours des siècles à venir.

Finalement, la fureur de l'attaque brisa les lignes des hordes d'Uthorion. Assoiffés de vengeance, les survivants humains, elfes et nains déferlèrent sur les créatures monstrueuses en fuite. Le Carrédon s'envola avec Tolwyn dans ses griffes au moment où elle le transperçait de son épée magique. Le monstre se réfugia dans les sombres nuages et poussa ce que beaucoup ont estimé être son cri d'agonie. Mais ni le corps du Carrédon, ni celui de la vaillante Tolwyn ne furent retrouvés.

Tandis que les troupes alliées retournaient dans la Vallée de l'Épée, Ardinay se releva, brisée mais vivante. Malgré ses blessures graves, elle marcha parmi ses champions meurtris. Ils louèrent sa force et levèrent leurs armes en son honneur. Aucun d'eux n'avait réalisé que son corps brisé était occupé par l'âme d'Uthorion.

LA RAGE D'UTHORION

Après ces terribles journées, les armées du Ténébreux se regroupèrent. Elles n'osèrent plus attaquer la Vallée de l'Épée mais se tournèrent vers les anciens elfes. Uthorion brûla leurs forêts et détruisit leurs cités ancestrales. Sous terre, ses hordes anéantirent presque tous les puissants nains.

Les anciens alliés d'Ardinay lui demandèrent son aide mais elle ne répondit pas. Le mage infâme pouvait prendre possession de son corps quand il le voulait, la laissant faible et désorientée quand il n'était pas présent. En tant qu'Ardinay, il a dressé les différentes races les unes contre les autres et il a poussé les grandes maisons au meurtre et à la perfidie. Aysle a sombré dans une ère sanglante de tromperies et de trahisons comme jamais elle n'en avait connu.

Les magiciens de la reine, ses médecins et ses prêtres estimèrent que son état était dû aux conséquences de sa chute de la tour. Elle se levait de son lit pour tenir conseil quand des affaires importantes étaient à l'ordre du jour mais le royaume souffrait. Les humains se murèrent dans leurs forteresses. Les elfes survivants disparurent dans un refuge secret. Les nains avaient presque totalement disparu. Ce fut véritablement une sombre époque.

L'ENTREMONDE

Après de longues années, le Décharné convoqua son ancien serviteur. Il avait découvert une nouvelle cible, un monde tellement riche en Possibilités que tous les autres faisaient pâle figure en comparaison. En fait, il était si riche qu'il faudrait plusieurs Seigneurs de Réalité



pour le conquérir. Il fut accordé à Uthorion une partie de cette richesse et il lui fut demandé de se préparer.

Aysle est un monde étrange en forme de disque avec plusieurs strates et un trou au milieu où passe le soleil. C'est dans les ténèbres de « l'Entremonde » qu'Uthorion a presque anéanti les nains. Pendant qu'il s'y trouvait, il a découvert d'autres étranges propriétés de l'Entremonde.

Angar et ses disciples installèrent des stelae inertes à certaines jonctions de l'Entremonde et les dotèrent de puissants enchantements.

L'INVASION

Finalement, le Décharné donna le signal. Le jour de l'invasion était arrivé.

LADY PELLA ARDINAY & TOLWYN



Les ponts maelströms d'Uthorion s'ouvrirent à Oslo en Norvège et à Warrington en Angleterre. Mais il déclencha également ses terribles incantations. Les stelae inertes installées dans l'Entremonde s'activèrent au moment où les ponts maelström s'abattaient sur Terre et ouvrirent des brèches dans les profondeurs.

Les cavernes, les tunnels et les catacombes de l'Entremonde d'Aysle se superposèrent au « Monde souterrain » de la Terre formant un réseau de passages entre les deux mondes.

Le Royaume-Uni, l'Irlande, la Norvège, la Suède et une partie du Danemark et de la Finlande furent criblés de grands gouffres, de dépressions et de précipices. D'anciens tombeaux d'Aysle se retrouvèrent connectés aux tunnels du métro anglais. Des cryptes du pays de Galles furent reliées aux sombres donjons de liches sournoises. Des caves à Helsinki s'ouvrirent sur les tanières humides de gobelins et d'autres humanoïdes monstrueux.

LE RETOUR DE TOLWYN

Tandis que la rumeur de l'invasion d'Uthorion se répandait auprès des peuples d'Aysle, un étrange événement se produisit. Une cavalière solitaire fit son apparition sur la route menant à la Vallée de l'Épée. Elle chevaucha jusqu'au château d'Ardinay et se présenta comme étant Tolwyn de la Maison Tancrède qui s'en revenait de quelque limbe infernale après tant d'années.

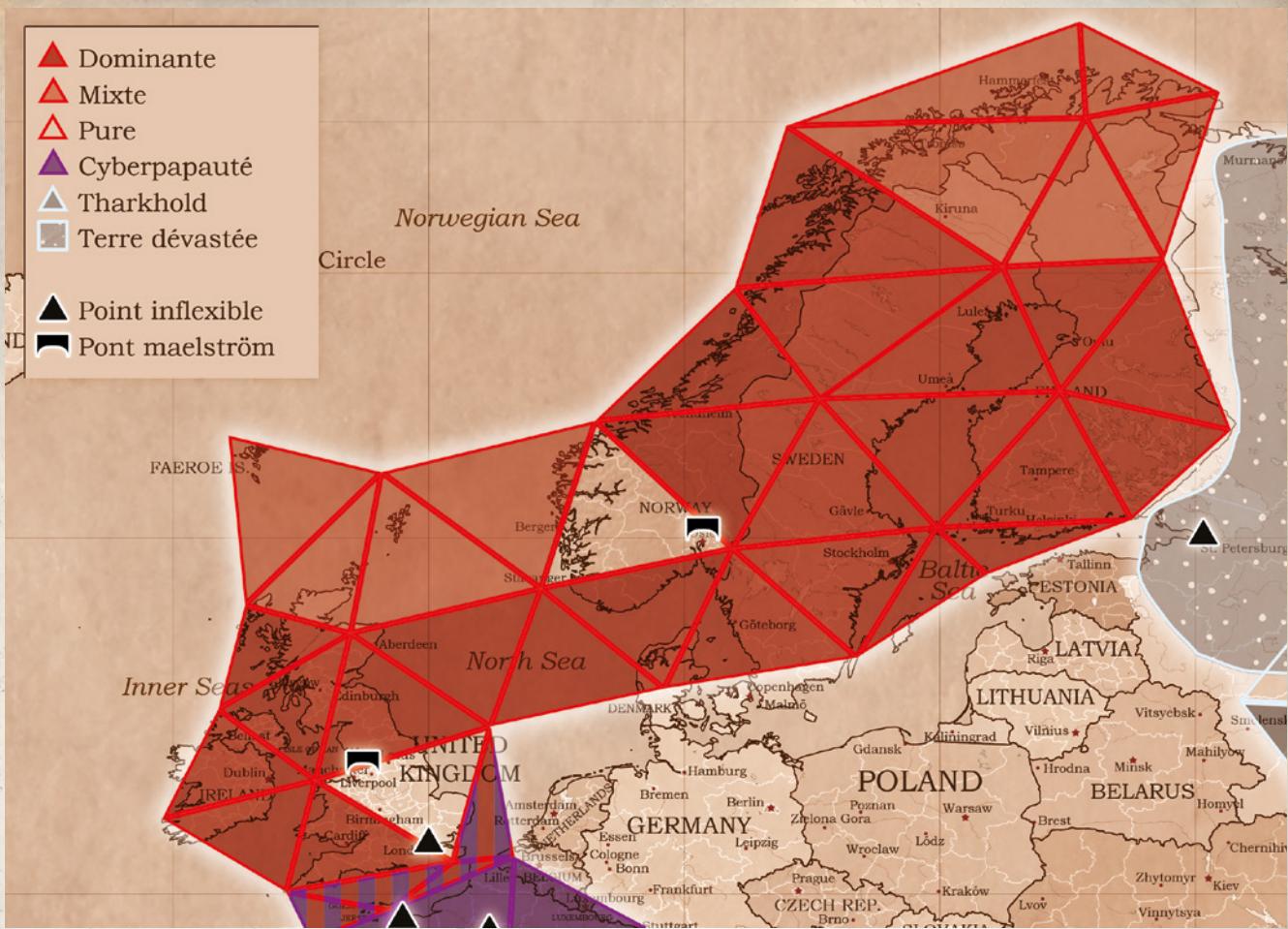
Les serviteurs d'Ardinay conduisirent le Chevalier protecteur auprès de la Dame de Lumière en espérant que la championne puisse lui rendre des forces. Mais alors que Tolwyn approchait, la reine se redressa folle de rage. « Toi ! » Sa voix avait les intonations étranges du Ténébreux.

Tolwyn tira son épée et la plongea dans la poitrine d'Ardinay.

« Merci », dit la Dame de Lumière en s'effondrant, sa voix de nouveau la sienne.

Tolwyn attendit dans un cachot pendant un jour avant que la porte de sa cellule ne s'ouvre. C'était Pella. « Vous m'avez libérée, ma championne », dit-elle d'une voix douce. Ses blessures étaient déjà guéries et sa peau n'était plus pâle. Uthorion avait été banni de son corps.

« Nous devons aider ceux envers qui j'ai failli », ajouta Ardinay. « Tu dois de nouveau chevaucher pour moi, Tolwyn de la Maison Tancrède ». Elle n'hésita pas une seconde.



AYSLE SUR TERRE

Ardinay et Tolwyn rassemblèrent des chevaliers, des mages, des prêtres ainsi que les rares elfes et nains qui étaient restés des alliés. Ils se frayèrent un passage à travers l'Entremonde et arrivèrent en Angleterre pour offrir leur aide aux humains assiégés. Après quelques difficultés et une visite de Quinn Sebastian du Conseil de Delphes, qui se porta garant d'elle, les troupes venues d'Aysle furent les bienvenues.

Désormais, les prime terriens combattent les forces d'Uthorion là où leur réalité demeure, comme au point inflexible de Londres, tandis qu'Ardinay apprend aux humains transformés l'art de la magie.

Trois mois après l'invasion, Aysle sur Terre est un royaume de magie noire et de terribles créatures. Il s'étend du Royaume-Uni et de l'Irlande jusqu'à la Norvège, la Suède, la Finlande et une partie du Danemark. Des pillards vikings, des nécromanciens, des trolls, des géants, des loups sanguinaires, des wights, des morts-vivants et même des dragons affamés rôdent à la surface ou guettent leurs proies dans les tunnels des profondeurs.

Le Ténébreux dispose de quelques châteaux à Aysle avec sa principale forteresse située à Oslo en Norvège, une région protégée par une vaste flotte de drakkars vikings, leurs équipages de vétérans et des ensorceleurs scaldes.

Londres demeure le plus vaste point inflexible de la Prime Terre dans ce royaume. Les Chevaliers des Tempêtes s'y rassemblent pour échanger des informations, se reposer et se soigner. Ils s'y réapprovisionnent avant de se lancer dans des missions dangereuses dans les villes, villages et autres cités. Ils explorent aussi le Monde souterrain rempli de trésors qui, à ce qui se dit, est relié à toutes les autres régions pour qui sait où chercher.

La transformation de l'Irlande a pris une tout autre nature. S'y trouvent de nombreuses fées bienveillantes aussi bien que nuisibles. Les érudits du Trinity College de Dublin sont fascinés par la manière dont la réalité d'Uthorion s'est mêlée à leur propre folklore en créant ainsi une histoire mythique hybride.

Les géants, les trolls et les gobelins rôdent sur les Highlands. De nombreuses villes et de nombreux villages ont déjà été pillés, forçant la population à se



Markus et Tworek affrontent une horde de rôdeurs dans le Monde souterrain de Londres.

réfugier dans d'anciens châteaux jusqu'alors fréquentés uniquement par les touristes.

Les pillards d'Uthorion, des guerriers vikings soutenus par des géants, ont lancé l'assaut par l'intermédiaire du pont maelström d'Oslo en Norvège. Après des succès initiaux dus au brassage des axiomes et aux technologies rendues défaillantes, la population de la Norvège est parvenue à contre-attaquer et à repousser les envahisseurs jusqu'à leur tête de pont. Mais cette attaque n'était qu'une diversion. Des hordes de morts-vivants (y compris des trolls et des géants zombifiés) ont émergé du Monde souterrain près de l'avenue Karl Johans d'Oslo pour prendre à revers les Norvégiens. Des troupes fraîches de pillards vikings, soutenues par des ensorceleurs et des nécromanciens ont alors traversé le pont maelström pour se joindre à la mêlée sanglante. La majeure partie de cette ville autrefois splendide n'est désormais plus qu'une nécropole en ruines. Il se raconte qu'Uthorion s'y rend souvent afin d'animer des cadavres frais pour ses hordes.

LES LOIS DU MONDE

Aysle est un mélange de magie, de miracles et d'univers médiéval perverti par l'infâme influence d'Uthorion.

LA LOI DE LA MAGIE

La magie fait partie intégrante de la vie à Aysle. Elle imprègne la terre, la vie sauvage, les gens et les reliques du royaume permettant l'existence de Cartes de Cosm comme *Magie Instable* et *Afflux de Mana*. La terre elle-même est modelée par une puissance surnaturelle qui ignore parfois les lois de la gravité, de la physique et même de la géologie pour engendrer d'incroyables panoramas et des particularités exotiques.

Grâce à l'enrichissement du pouvoir mystique à Aysle, les magiciens peuvent utiliser leur propre énergie pour lancer des sorts.

- **Magie** : un lanceur de sorts peut subir des points de Choc pour obtenir un bonus à n'importe lequel de ses tests de compétences de magie (*altération*, *cinétique*, *conjuration* et *divination*), jusqu'à un maximum égal à son rang dans cette compétence.

LA LOI DE LA LUMIÈRE ET DES TÉNÈBRES

Les peuples d'Aysle pensent que la vertu est une force concrète comparable à la magie dans son ampleur et dans sa puissance. Ces vertus codifiées telles qu'ils les considèrent sont connues collectivement sous le nom de la Lumière. La Lumière est plus importante que l'amour, que la famille ou que la vie pour ceux qui croient en elle. Ceux qui renoncent à la Lumière ont plus de liberté mais sont souvent méprisés.

La Lumière n'est pas toujours la même chose que la bonté. L'obéissance aux divinités et aux souverains fait partie des principaux piliers de la Lumière mais qu'en est-il si les ordres donnés sont infâmes ? Est-ce que perdre une bataille en faisant preuve de courage est plus important que de battre en retraite pour sauver des vies ? Ces dilemmes compliquent grandement les questions d'honneur et peuvent inciter ceux qui demeurent essentiellement bons à flirter avec les ténèbres.

La Lumière et les Ténèbres sont des forces vitales et tangibles à Aysle. Les Atouts de Lumières illustrent les effets salutaires et sublimes de la vertu (voir page 89 la description des Atouts de Lumière).

Les Atouts des Ténèbres sont l'envers de la loi, permettant à de malicieux roublards et à d'inquiétants nécromanciens de combattre pour le bien en s'affranchissant des limites de l'honneur. Ces Atouts ont tendance à corrompre physiquement le personnage et les natifs d'Aysle se méfient bien naturellement de ceux qui portent ces marques.

Certaines âmes farouches rejettent aussi bien la Lumière que les Ténèbres. Ces rares individus sont appelés les « Parias » par les natifs d'Aysle et les deux camps se méfient d'eux.

LA LOI DE L'ENCHANTEMENT

La magie sauvage d'Aysle est tellement présente qu'elle s'insinue spontanément dans certains objets. Une épée utilisée pour vaincre une dizaine de bandits peut spontanément devenir un fléau magique contre ce genre d'individus. Des générations de vénération peuvent transformer des outils normaux en artefacts rivalisant avec les Fragments d'Éternité.

Quand les forces d'Uthorion ont déferlé, leurs premiers objectifs ont été les musées puisque les artefacts qui s'y trouvent avaient de grandes chances d'avoir été imprégnés de magie au moment du brassage des axiomes. Les dragons, en particulier, sont attirés par ces objets.

Le Conseil de Delphes encourage les Chevaliers des Tempêtes à chercher les artefacts magiques dans les profondeurs et à les rapporter pour que leurs agents

les utilisent au cours de leurs combats contre les Seigneurs de Réalité.

La Loi de l'Enchantement, en conjonction avec l'Énergie des Possibilités, engendre de redoutables objets dont la puissance augmente en même temps que leur légende. Ces objets fonctionnent hors d'Aysle mais sont considérés comme contradictoires si l'Axiome Magie n'est pas au moins de 13, juste assez pour supporter des objets magiques, quelle que soit la manière dont ils ont été enchantés.

Méfiez-vous ! Plus un objet est puissant plus il est facilement détectable et plus il sera convoité par de puissants adversaires ! Les dragons, notamment, sont réputés pour collectionner ces artefacts.

- **Enchantement** : quand un personnage obtient 60+ à un test dans une situation stressante (comme un combat), la magie d'Aysle enchantera spontanément l'un de ses objets. L'objet doit être cohérent avec l'Axiome Technologie d'Aysle mais il n'est pas nécessaire qu'il soit l'objet utilisé pour obtenir ce résultat. Désormais, cet objet ajoute +1 à la compétence concernée de l'utilisateur quand il est employé. Les objets enchantés ont un Axiome Magie de 13. Autre option, le héros peut effectuer un jet sur la **Table des trésors magiques** (page 239) pour que la magie se manifeste sous une forme différente.

Exemple : Rose Allain décoche une flèche contre un chef viking. Elle obtient un résultat remarquable de 60+ et l'un de ses objets est enchanté. Rose décide que puisqu'elle s'est infiltrée dans le campement viking, ses bottes sont désormais des « Bottes de discréption » et qu'elles ajoutent +1 à ses tests de Discréption.

Si le Linceul avait obtenu le même résultat avec son pistolet alors qu'il se trouvait à Aysle, il n'aurait pas pu enchanter son Colt .45 puisque son Axiome Technologie est trop élevé. Il n'aurait pas non plus pu passer la journée à tirer sur des cibles en espérant obtenir un 60+ puisque ce n'est pas une situation stressante.

« JE SUIS DESCENDU DANS UN
ÉGOUT ET JE ME SUIS RETROUVÉ
DANS UNE CRYPTE... ET
MILLIONNAIRE ! »

■ UN AVENTURIER D'AYSLE

CYBERPAPAUTÉ

SPIRITUEL

16

MAGIE

14

SOCIAL

18

TECHNOLOGIE

26

Des semaines avant l'invasion de la Terre, un certain nombre de prophètes dans toute l'Europe ont annoncé que la fin était proche. Ils ont prédit l'arrivée de la peste et des châtiments, des démons et des monstres ainsi que d'envahisseurs venus d'autres mondes.

La presse n'a prêté attention aux divagations de ces « prophètes du malheur » uniquement parce qu'ils sont apparus au même moment bien qu'ils soient dispersés en France, en Espagne, au Portugal, en Belgique, en Suisse et dans une partie de l'Allemagne et de l'Italie. Les « Prophètes du Malheur », ainsi que les ont baptisés les adeptes des théories du complot, avaient également deux étranges caractéristiques en commun. Aucun d'eux ne connaissait son nom ou ne savait d'où il venait et tous étaient aveugles.

Quelques semaines plus tard, les Seigneurs de Réalité envahissaient la Terre. L'Europe de l'Ouest redoutait le pire... à raison. Tandis que des dinosaures déferlaient dans New York, des hordes de diables impies sont apparus à Paris, à Lyon, à Bruxelles, à Madrid, à Turin et dans de nombreuses autres cités. Les diables se sont livrés à de véritables carnages en prenant pour cible les églises influentes et les officiels des gouvernements. En quelques heures, ils ont éradiqué la plupart des représentants de l'autorité de l'Europe de l'Ouest.

Les armes modernes semblaient inefficaces contre ces êtres. Les balles rebondissaient sur l'épaisse peau des plus grands diables et même les explosifs semblaient totalement inefficaces contre les hordes de créatures inférieures.

Puis un pont maelström s'abattit sur Avignon. Il était constitué d'albâtre blanc et le chant d'un chœur d'anges se faisait entendre dans la lumière vive irradiant de son autre extrémité.

SALUT

Ce n'était pas une invasion... c'était le Salut.

À l'instar des Victoriens d'Orrorsh ou de l'armée meurtrie de Pella Ardinay, de puissants alliés apparaissaient pour sauver l'humanité. Les étrangers étaient menés par Jean Malraux, le « Cyberpape ».

Ils venaient d'un monde technologiquement avancé où seule une branche de la chrétienté s'était développée en adoptant la haute technologie. Leurs soldats portaient de puissantes armures de combat et des armes évoluées. Certains étaient équipés de prothèses bio-mécaniques et d'implants cybernétiques qui augmentaient leurs réflexes, leur force, leur vitesse ou leur résistance. Ils étaient tous unis par une foi infaillible dans le divin et pour leur chef altruiste, le Cyberpape Jean Malraux.

BÉNÉDICTION

La technologie supérieure du Cyberpape prit rapidement le contrôle des télévisions, d'internet et des communications radios, mais ce ne fut pas tout. À la cathédrale Notre Dame de Paris, à celle de Saint-Jean-Baptiste de Turin, sur la Plaza Mayor de Madrid et sur les grandes places de nombreuses autres villes, apparut un hologramme de 12 mètres de hauteur de Jean Malraux.

Il s'adressa aux populations dans leur langue et annonça à toutes celles et tous ceux qui l'écouterent que lui et les siens étaient venus les sauver. Ils avaient affronté les diables dans leur propre cosm de Magna Verita et savaient que ces monstres étaient de mèche avec les « Seigneurs de Réalité » attaquant le reste du monde.

Les prêtres de Malraux menèrent des escouades de policiers ecclésiastiques en armure au combat contre les diables en les rendant vulnérables grâce aux miracles divins et en les renvoyant dans les Abysses à coup de Rayon divin.

Les peuples de l'Europe de l'Ouest étaient stupéfaits. Non seulement les monstres avaient été vaincus par des étrangers venus d'un autre monde, mais ces derniers avaient eu recours à d'authentiques miracles. Les vidéos sur internet des prêtres de Malraux faisant s'abattre des colonnes de feu, faisant face aux diables et soignant les blessés se répandirent comme une traînée de poudre.

Finalement, les hordes furent vaincues. Malraux accorda aux masses ce qui semblait être une bénédiction finale mais plusieurs responsables religieux et nationaux le supplièrent de rester. Ils lui demandèrent de partager avec les peuples de la Terre les secrets de sa religion et de sa technologie au cas où les diables reviendraient s'abattre sur leurs villes et cités.

IMPLANTATION

Malraux accepta généreusement de rester.

Très rapidement, les membres de sa Police de l'Église, vêtus d'une armure noire décorée de croix dorées, firent leur apparition à chaque angle de rue, apportant protection et sécurité dans toutes les villes. De nombreuses autorités locales jouèrent le jeu.

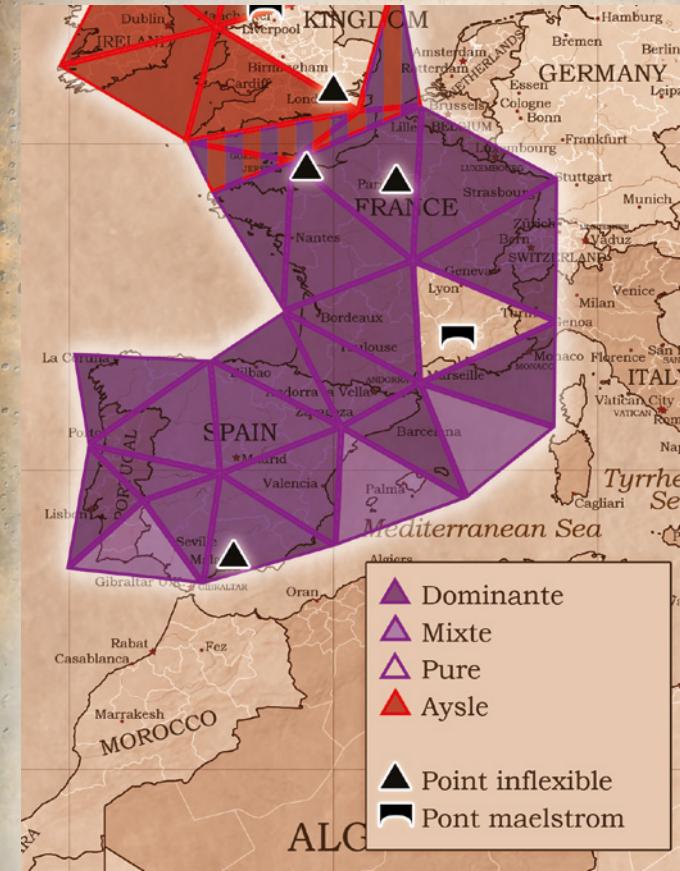
Les hologrammes de Jean Malraux continuaient à prêcher son évangile. Des chérubins holographiques dansaient sur les places des villes afin de renforcer les dogmes de la « Cyberpapauté ». Le régime de Malraux partagea avec le monde d'incroyables technologies médicales capables de soigner les aveugles et les malades. En quelques semaines, des dizaines de milliers d'individus bénéficièrent de membres, d'organes et d'yeux artificiels.

Là ne fut pas le seul changement au cours des quelques jours qui suivirent l'invasion. Tandis que la Cyberpapauté se répandait, les téléphones portables cessèrent soudainement de fonctionner avant de redémarrer. Les utilisateurs virent alors s'afficher le message « INSTALLATION DU RÉSEAU DIVIN... ». Tous les fournisseurs d'accès internet furent déconnectés en même temps, leurs serveurs devinrent inactifs tandis qu'un code miraculeux réécrivait des gigaoctets de programmations en quelques secondes.

Quand la mise à jour fut terminée, tous ceux qui étaient situés dans les secteurs affectés disposaient désormais d'un système de communication et d'information ultra-rapide nommé le Réseau Divin.

Ce réseau fournit en temps réel un flux audio et vidéo continu et sans faille à une vitesse inimaginable. De nouvelles applications divertissent, réjouissent, informent et, bien naturellement, répandent la parole de Malraux et de la Cyberpapauté.





La puissance du Réseau Divin est telle qu'il est impossible d'en tirer pleinement profit avec des sens ordinaires. Ceux qui veulent véritablement « voir Dieu », selon certains, s'implantent une prise neurale directement dans le cerveau. Ils sont récompensés non seulement par l'indescriptible expérience de l'immersion totale mais aussi par des flux neuraux d'euphorie et de bonheur, tant qu'ils respectent les dogmes de l'Église.

LE TRÔNE D'AVIGNON

Jean Malraux règne sur toute la Cyberpapauté en s'appuyant sur une loi martiale globalement acceptée. Il réside à Avignon, la nouvelle capitale et le siège du pouvoir de l'Église.

Les nations comprises dans le royaume de la Cyberpapauté n'ont officiellement accepté aucune alliance ou allégeance particulière les unes avec les autres bien qu'un « Conclave des Bienheureux » ait été proposé en ce sens. Il faudra probablement plusieurs mois avant que des propositions raisonnables soient rédigées pour définir les conditions de cette nouvelle alliance et son rôle exact au sein de l'Union européenne déjà existante. En ce qui les concerne, les gouvernements allemands et italiens ont publiquement déclaré qu'ils considéraient Malraux comme un envahisseur.

Cependant, ils n'ont encore pris aucune mesure. Il n'y a pour l'instant aucune rupture des échanges commerciaux et des relations officielles en attendant que les politiciens et les groupes d'intérêt débattent de ce qu'il convient de faire.

Des diplomates, des scientifiques et des curieux ont demandé à ce que Malraux les laisse traverser le pont Maelström vers Magna Verita. En plus de leur permettre d'accomplir l'exploit d'être les premiers humains à voyager vers un autre monde, ils affirment que cela pourrait balayer les rumeurs selon lesquelles Malraux serait un Seigneur de Réalité et un tyran.

Malraux a accepté le principe de ces délégations bienveillantes mais, jusqu'à présent, de nombreux contretemps ont empêché qu'elles se concrétisent.

LA RÉSISTANCE

Naturellement, tout le monde n'apprécie pas le « Paradis sur Terre » de Malraux. Certains pensent qu'il fait subir un lavage de cerveau aux populations. Ils considèrent la dépendance au Réseau Divin et aux implants cybernétiques comme un instrument de contrôle des masses.

Une partie de ceux qui rejettent la Cyberpapauté ont opté pour le conflit armé. La Police de l'Église ne ménage pas ses efforts pour traquer ces hérétiques. Elle punit les amis et les proches de toute personne soupçonnée de cacher des non-croyants et elle a l'autorité nécessaire pour effectuer des arrestations sommaires.

Les membres de la résistance réunissent des prime terriens, des dissidents de Magna Verita et même ceux qui utilisent une nouvelle force apparue avec les étranges axiomes de la Cyberpapauté, la magie ! Certains sont même parvenus à fusionner l'énergie magique avec des implants cybernétiques dernier cri pour devenir des « cybersorcières » ou des « cyberdémonistes ».

Pratiquer n'importe quelle forme de magie est considéré comme un crime au sein de la Cyberpapauté. Malraux affirme que ces individus ont vendu leur âme aux mêmes démons qu'il a vaincus quand il est venu sur notre monde. Le Cyberpape, habituellement plutôt aimable, fait preuve d'une véritable haine et même d'une terrible cruauté vis-à-vis de ceux qui pratiquent ces formes de magie noire.

Traquer les sorcières et les démonistes est une des priorités du Cyberpape. Il a récemment été annoncé que sa « Nouvelle Inquisition » se consacrera à la traque de ces païens qui entachent la sainteté de la Cyberpapauté.

La cellule de résistance la plus active est située à Paris qui demeure un point inflexible de la Prime Terre. Ses membres sabotent les opérations de l'Église et répandent la rumeur séditieuse selon laquelle Malraux n'est pas ici pour défendre l'humanité contre les envahisseurs mais qu'il est l'un d'eux !

LE CONSEIL DE DELPHES

Quinn Sebastian a déclaré au sujet du Cyberpape : « S'il marche comme un canard et cancane comme un canard, c'est que s'en est probablement un ». Ce que cela signifie, c'est que si Malraux agit comme un Seigneur de Réalité, qu'il y a un pont maelström et que des stelae sont dispersées sur le territoire qu'il affirme protéger (ou qu'il contrôle) alors il est probablement un Seigneur de Réalité.

Le Conseil de Delphes a la même opinion au sujet de Malraux et considère son régime comme hostile. Cependant, le conseil recommande à ses Chevaliers des Tempêtes de ne pas provoquer un conflit entre l'Église et les autres nations. Si un agent étranger ou un membre du Conseil de Delphes devait être capturé lors d'une attaque contre la Police de l'Eglise, cela pourrait provoquer un incident international. L'invasion suffit amplement et le monde n'a vraiment pas besoin d'un *nouveau* conflit.

Le véritable Pape de l'Église catholique de la Prime Terre est d'accord avec Sebastian et l'a qualifié « d'Antipape ». Jusqu'à présent, le conflit se limite à des sanctions et à des manœuvres diplomatiques pour éviter une guerre civile entre les fidèles. Mais les sites internet hébergés hors de la Cyberpapauté affirment que le Vatican s'approvisionne en armes et engage discrètement de nouvelles forces de sécurité pour se préparer au futur schisme.

L'ÉTAT POLICIER

Que ce soient les soutiens de Malraux ou ceux le considérant comme l'Antipape, personne ne peut nier que ceux qui vivent au sein de la Cyberpapauté sont constamment surveillés.

Le Réseau Divin est omniprésent. Il est au cœur de chaque appareil électronique du royaume. Les anciens systèmes d'exploitation sont incapables de traiter les flux de données entrants ou sortants que le Réseau Divin génère avec une facilité miraculeuse. Pour le citoyen moderne de cette région, même les systèmes concurrents les plus modernes sont de vulgaires imitations en retard de plusieurs générations.

Le Réseau Divin est le cœur spirituel et technologique de la Cyberpapauté. C'est un réseau conscient doté d'une intelligence artificielle ayant la puissance pour traiter, trier, analyser et diffuser une masse de données impossible à imaginer.

Pour rassembler ces données, il ne se contente pas de se baser sur ce que recherchent les gens ou les applications qu'ils utilisent mais également en les *observant* et en les *écoutant*. Les

CYBERTECHNOLOGIE

Les citoyens de la Cyberpapauté ont très rapidement accepté la cybertechnologie. Au début, cette science a été considérée comme une bénédiction pour les invalides. Les vétérans des guerres passées de la région, ainsi que les victimes des Guerres des Possibilités à travers le monde, se sont rués dans les cybercliniques approuvées par l'Église afin de faire remplacer leurs bras, leurs jambes, leurs yeux ou leurs organes malades.

L'acceptation sociale a été immédiate étant donné les sacrifices et les souffrances endurés par tant de ces malheureux. Mais les membres et les organes cybernétiques ne font pas que remplacer la chair, ils amplifient les capacités physiques. Les soldats avec de nouvelles jambes sont désormais capables de sauter aussi haut que deux étages. Ceux qui sont dotés de bras cybernétiques peuvent soulever des petites voitures. Les fidèles qui rejoignent les unités d'élite de la Police de l'Église sont équipés d'une armure intradermique capable d'arrêter des balles !

Puis les gens ont eu accès aux implants neuraux permettant de se connecter directement au Réseau Divin et de vivre une expérience virtuelle. Un utilisateur peut désormais s'installer au premier rang pour écouter un sermon de Thomas d'Aquin en l'an 1250. Ou combattre aux côtés de Jeanne d'Arc dans une reconstitution virtuelle de son combat contre les Anglais au cours de la guerre de Cent Ans.

L'acceptation des implants neuraux engendra une recrudescence des chirurgies non vitales. Les implants cybernétiques sont désormais aussi répandus que les tatouages. Des hommes et des femmes se font volontairement amputer des membres ou ôter des organes afin de les remplacer par des versions cybernétiques largement supérieures.

Mais l'Église n'approuve pas toutes ces augmentations, ce qui a engendré la multiplication des « cliniques de découpe » clandestines. Les chirurgiens opposés à Malraux ou qui ont simplement décidé d'apprendre ces techniques eux-mêmes installent des implants cybernétiques à ceux qui peuvent payer. Ces appareils ne sont généralement pas connectés au Réseau Divin, ce qui permet à l'utilisateur d'éviter d'être détecté jusqu'à un certain degré. Cependant, certains peuvent ne pas fonctionner comme prévu et les procédures chirurgicales peuvent être très dangereuses. Une clinique de découpe fiable se forge rapidement une réputation... mais peut attirer l'attention de l'Église.

détecteurs du Réseau Divin se trouvent dans n'importe quel objet électronique, même le plus simple, ce qui inclut les distributeurs automatiques, les panneaux d'affichage numérique et les appareils ménagers. Il se trouve aussi dans les yeux de ceux qui reçoivent des implants oculaires.

Les membres de la Résistance résument bien ce problème avec la phrase : « Chut. Le grille-pain nous écoute ».

Malgré tout, la popularité du Réseau Divin est indéniable, même auprès des athées, des agnostiques et des membres des autres cultes. Il est considéré comme le remède à tous les maux et la solution pour alléger la souffrance de toutes les âmes brisées du monde moderne.

RELIQUAIRES

Tout ce que quelqu'un a vu ou entendu dans la Cyberpapauté (et même au-delà, prétendent certains) se trouve quelque part dans le Réseau Divin, pour qui sait où chercher. Les informations jugées dangereuses pour l'Église ou pour Jean Malraux sont stockées dans des

serveurs situés en dehors du réseau principal, appelés des Reliquaires.

Aucune information ne peut *sortir* d'un reliquaire sans l'autorisation de l'Église et une très bonne raison pour vouloir souiller son âme avec des données hérétiques.

PIRATER LE RÉSEAU

Les Reliquaires sont des cibles de choix pour la Résistance. Mais impossible de les « pirater » en utilisant des méthodes normales. Récupérer des informations dans ces forteresses virtuelles nécessite une connexion neurale afin de pouvoir accéder à la réalité virtuelle du Réseau Divin. C'est incroyablement difficile et dangereux. Quand le Réseau Divin détecte une intrusion, il peut guider la Police de l'Église vers l'endroit où se trouve l'utilisateur afin de l'arrêter ou il peut tout simplement déclencher une surtension à travers la connexion neurale afin de griller le cerveau de l'intrus. Bon nombre de hackers débutants se sont retrouvés en état de mort cérébrale ou même comateux en essayant « d'entrer au Paradis », l'expression employée par certains quand ils piratent le Réseau Divin.



Viola visite le Marché noir d'Avignon.

LES LOIS DU MONDE

La réalité de la Cyberpapauté se plie presque exclusivement à la volonté de l'Antipape. L'incroyable personnalité de Malraux est amplifiée par l'étendue et l'intégration du Réseau Divin.

LA LOI DE L'UNIQUE VOIE VÉRITABLE

Pour Malraux, c'est la technologie qui mène à Dieu et beaucoup sont prêts à le croire. Les modifications cybernétiques sont considérées comme une forme de communion et des machines merveilleuses offrent des miracles quotidiens aux pauvres, aux réfugiés et aux sans-abris sous l'influence du Cyberpape.

Les incroyables récompenses octroyées aux fidèles étouffent souvent la moindre volonté de contestation et poussent les membres des autres sectes et religions à se convertir. Bien entendu, il y a encore beaucoup de musulmans, de juifs, d'hindous et de gens d'autres confessions au sein de la Cyberpapauté mais, progressivement, soit ils quittent le royaume, soit ils se convertissent, soit ils demeurent silencieux quant à leurs préférences.

Les dogmes du Cyberpape diffusent des publicités ciblées à chaque individu passant dans la rue ou des annonces télévisées qui s'adressent directement à ceux qui les regardent. Tout est contrôlé par l'omniprésent Réseau Divin. Pour la plupart des citoyens, il sait tout, il voit tout et il est tout puissant. Il récompense ceux qui suivent Malraux avec des Réalisations qui se cumulent et peuvent aboutir à des récompenses tangibles.

Ce puissant amalgame entre la doctrine et la technologie pousse la plupart des citoyens de la Cyberpapauté à se montrer complaisants vis-à-vis des mesures les plus draconiennes du régime. C'est aussi la base des Cartes de Cosm comme *Le Dieu dans la Machine* et *Mise à jour impérative*.

- **L'Unique Voie Véritable :** invoquer des miracles en se servant d'une religion autre que celle de l'Église cybernétique est considéré comme une Contradiction même si l'Axiome Spirituel de la Cyberpapauté autorise à le faire.

LA LOI DE LA MAGIE HÉRÉTIQUE

Malraux pense que la sorcellerie est l'instrument du diable et son cosm est à l'image de cette vision des choses. Cependant, il n'est jamais parvenu à le purger de la présence de toute magie. En fait, plus il fustige ceux qui pratiquent la magie et la sorcellerie, plus ces derniers semblent devenir plus forts. Mais s'il ne parvient pas à éradiquer la magie hérétique, il peut tout de même la punir.

La principale conséquence de la Loi de la Magie hérétique c'est la présence accrue de démons et de

contrecoups plus sévères. Les Cartes de Cosm comme *Magie Hérétique* et *Fureur de Malraux* se combinent pour rendre la vie extrêmement difficile pour les magiciens de la Cyberpapauté malgré son Axiome Magie élevé.

Pour survivre, les sorcières et les démonistes ont eu recours à leurs propres technologies. Les implants de la gamme Hexxer fournissent une certaine protection contre la haine de Malraux et certains appareils encore plus puissants permettent même de canaliser cette énergie.

- **Magie hérétique :** les lanceurs de sorts qui obtiennent un échec critique à leur jet subissent 1 DB de Choc supplémentaire.

LA LOI DU SOUPÇON

Les citoyens qui vivent sous la surveillance constante de Jean Malraux sont soupçonneux et paranoïaques. Ils rapportent aussitôt toute activité étrange dont ils sont les témoins et, par peur ou par fanatisme, ils dénoncent leurs amis ou les membres de leur famille. Les fidèles serviteurs de l'Église sont récompensés tandis que ceux qui aident (ou qui ne signalent pas) des ennemis potentiels de l'État connaissent un destin funeste.

L'Ordale, ou Jugement de Dieu, est une vérité intrinsèque héritée de Magna Verita et demeure encore la principale méthode pour prouver son innocence pour ceux soupçonnés d'un crime. Il existe de nombreux types d'ordalies mais la plus répandue est l'épreuve du combat et celle de la torture. Les combats sont à mort et opposent les champions de l'accusé et des cyberprêtres. Les images holographiques des ordalies sont diffusées par l'Église pour éduquer et divertir les foules.

Cette atmosphère constante de suspicion et de méfiance engendrée par cette loi génère des Cartes de Cosm comme *Dénonciation*, *Paranoïa amplifiée* et *Avis de Recherche*.

« L'ÉGLISE N'EST QUE LUMIÈRE COURBE ET PROJECTION D'ÉNERGIE CONTRÔLÉES PAR DES MACHINES SANS ÂME. TOUT N'EST QU'APPARENCE, À PART LES MORTS ».

- PÈRE DAMIEN MONIELS

L'EMPIRE DU NIL

SPIRITUEL

18

MAGIE

14

SOCIAL

20

TECHNOLOGIE

20

Le Dr Möbius, le Seigneur de Réalité de l'Empire du Nil, est aussi subtil qu'un char d'assaut. Au cours de l'invasion, ses troupes ont surgi, équipées d'une technologie digne des années 1930, d'appareils bizarres et en ayant recours à des miracles égyptiens. L'Empire du Nil, le Dixième Empire comme l'appelle Möbius, est originaire d'un cosm appellé Terra, un univers pulp de héros et de vilains qui s'affrontent dans une lutte éternelle. Möbius est le plus grand vilain de tous, un scientifique fou et un génie du crime qui prétend être le descendant des princes d'Égypte. Möbius est sorti de son tombeau pour mener son empire divin vers la gloire.

Ce super vilain a ouvert un passage vers une autre réalité grâce à des artefacts et une étrange technologie et il s'est rendu compte qu'il lui était plus facile de la conquérir sans l'interférence des héros costumés de Terra. Il a alors étendu son règne sur d'autres dimensions et, désormais, il revendique neuf empires dans différents cosms. La Prime Terre est sa dixième conquête, le plus beau joyau de la couronne du Pharaon.

TEMPÈTE SUR L'AFRIQUE

Comme pour la plupart des Seigneurs de Réalité, les agents de Möbius ont installé des stelae avant l'invasion. Son pont maelström s'est écrasé dans la périphérie du Caire et quand la poussière est retombée, d'anciens temples égyptiens ainsi que leurs divinités étaient de retour.

De nombreux prime terriens transformés par cette nouvelle réalité perçurent le « Pharaon Möbius » comme un libérateur. Ils se rallièrent à lui et vinrent grossir les rangs de ses armées. D'autres décidèrent de résister mais découvrirent que les armes modernes

étaient inutiles dans cette nouvelle réalité « pulp » dans laquelle ils furent submergés par les armées ennemis.

Möbius perdit peu de temps au Caire. Ce préambule n'était qu'une démonstration de force, un geste théâtral digne de l'arrivée d'un héritier des divinités, mais en définitive, la ville l'intéressait peu. Lui et ses fidèles progressèrent vers le sud le long du Nil. Devant eux se dressait la cité de Thèbes, ressuscitée par l'interaction de la nouvelle réalité de l'Empire du Nil avec l'histoire égyptienne.

Möbius quitta Le Caire et transféra son pont maelström jusqu'à sa nouvelle capitale. Ses renforts, attendant le signal de leur maître, déferlèrent à travers le portail et lancèrent des attaques vers l'est, l'ouest et le sud.

Les armées modernes attendirent dans le désert, des légions de soldats équipés d'armes et de matériels de haute technologie. Avant l'arrivée des troupes terrestres, les Forces aériennes impériales du Seigneur de Réalité fondirent sur l'ennemi en utilisant des « bombes de réalité » qui transformèrent l'environnement et rendirent totalement inutiles les armes modernes.

Très rapidement, Möbius écrasa toute résistance contre ses forces impériales et étendit les frontières de son empire. Le Dixième Empire s'étend de la Libye à l'ouest jusqu'à l'Arabie Saoudite à l'est. Möbius a concentré ses forces vers le sud en suivant les rives du Nil. Ses troupes se sont enfoncées en Ouganda et ont établi des avant-postes dans la région du Lac Albert et du Lac Victoria avant que leur offensive ne s'arrête à la limite des stelae.

Les appareils de la machine de guerre de Möbius fonctionnent à l'éternium, une forme distillée d'énergie des possibilités similaire aux Fragments d'Éternité. L'éternium alimente ses dévastatrices bombes de réalité et la plupart des appareils issus de son étrange technologie et qui donnent à ses troupes un net avantage contre des adversaires avec un Axiome Technologie supérieur. Mais avec des approvisionnements en baisse, les forces du Pharaon doivent attendre ou prendre le risque d'affronter des ennemis dotés de meilleurs équipements.

ALLIANCES IMPIES

Le Pharaon Möbius entretient des relations tendues avec les autres Seigneurs de Réalité. Ils pensent qu'il est fou, redoutent sa puissance et détestent particulièrement le fait que son royaume engendre de puissants héros, qui finissent éventuellement par nuire à leurs propres intérêts. Möbius, quant à lui, semble se réjouir d'exporter des « bienfaiteurs » vers les autres royaumes. Seul le Décharné semble ne pas se soucier de la perspective de l'inévitable trahison de Möbius.

Contrairement à ce que l'on peut attendre d'un fou égocentrique, Möbius partage son pouvoir. Son empire est gouverné par une vague structure de gouverneurs indépendants. Möbius leur expédie du précieux éternium aussi bien pour les contrôler que pour armer ses capitaines contre ses ennemis.

Möbius enchaîne les succès et les conquêtes dans un monde où il semble que les héros apparaissent spontanément pour s'opposer à ses plans machiavéliques. Les vilains terraniens, normalement trop monomaniaques pour coopérer ou accomplir la volonté d'un autre, se soumettent volontairement à Möbius, tout du moins jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen d'usurper son pouvoir.

Sous la botte de Möbius

Le Caire est le site d'une lutte constante, avec un équilibre précaire entre le bien et le mal. Le brassage des axiomes a affecté l'architecture de la ville, la transformant à l'image de Möbius en un mélange improbable entre un univers pulp des années 1930 et l'ancienne Égypte. Cependant, le Pharaon utilise peu de ressources pour y imposer son règne, préférant la laisser être un foyer actif de troubles. Des cultes, des gangsters et des vilains marginaux ont transformé Le Caire en un véritable « piège à mouches » pour les héros toujours très actifs du cosm.

L'insidieux Wu Han est le gouverneur du Caire et le bras droit du Pharaon. Sa tâche consiste à s'assurer que la raffinerie de Mostorod près de la ville continue à produire du pétrole pour la machine de guerre de l'empire mais aussi à traquer et à détruire les héros qui pourraient éventuellement menacer Möbius lui-même.





Le Linceul révèle sa plus grande peur à l'un des larbins du Pharaon Möbius.

Wu Han règne sur Le Caire plus comme un chef de gang que comme un chef de gouvernement. La corruption est omniprésente et les opposants sont persécutés.

À l'est de l'Empire, l'Arabie Saoudite, Israël et la Jordanie se sont avérés de véritables remparts endiguant l'expansion de Möbius. Grâce à l'utilisation d'appareils de basse technologie rapidement fabriqués, les troupes de ces nations sont parvenues à arrêter l'invasion du Pharaon.

À l'ouest de l'Empire, les nations ravagées comme le Soudan ou la Libye n'ont pas été une menace d'ordre militaire mais, après leur conquête, elles s'avèrent beaucoup plus difficiles à pacifier et à contrôler.

L'offensive vers le sud a été stoppée à cause de l'épuisement des réserves de bombes de réalité de Möbius. Ses troupes de choc ont combattu âprement pendant des semaines avant de parvenir à établir des têtes de pont en Ouganda et au Kenya. Pendant que les armées du Pharaon récupèrent, les appareils volants des Forces aériennes impériales patrouillent au-dessus des rives du Lac Victoria et du Lac Albert.

LES PILLEURS DE TOMBES

Étonnamment, l'Égypte transformée est un lieu différent de l'ancien empire de la Prime Terre ou de l'équivalent terranien dont se rappelle Möbius. Il veut à tout prix découvrir les mystères de ces régions

éveillées et exploiter toute la puissance qu'elles recèlent. Ses forces partagent leur temps entre explorer d'anciens sites pour y découvrir des informations ou de puissantes reliques et l'édition de nouveaux monuments dans des cités ou sur des sites importants. Les idoles qu'elles fabriquent sont de grandes statues à l'image du Pharaon Möbius ou à celle de Sébek, la divinité à tête de crocodile inspirant le maître des lieux. Le Conseil de Delphes a prévenu que ces statues sont bien plus que de simples instruments de vaine idolâtrie et qu'elles servent presque certainement à atteindre un quelconque objectif sinistre.

Le Conseil de Delphes envoie des Chevaliers des Tempêtes parcourir le désert afin d'éviter que des reliques et des secrets ne tombent entre les mains de Möbius, en partie pour le déstabiliser mais aussi au cas où il aurait raison et que quelque part dans des tombes perdues reposeraient des pouvoirs oubliés.

Möbius est puissant mais il offre de nombreuses opportunités aux Chevaliers des Tempêtes. Il est le produit de son cosm d'origine, Terra. Son attitude est très proche de celle d'un de ces vilains des pulps avec tout ce que cela comporte comme les monologues, les plans révélés et les héros qui s'échappent. Si son intelligence et son caractère impitoyable étaient soumis à la réalité de la Prime Terre, il serait probablement une menace bien plus terrible. Terra octroie aux malfaisants comme Möbius d'importants pouvoirs mais les champions de ce cosm semblent toujours parvenir à déjouer les plans les plus machiavéliques.

Pouvoir Pulp

L'Empire du Nil n'est pas qu'un univers de divinités égyptiennes, de sciences bizarres et de brutes militarisées. Quelques individus ont obtenu des pouvoirs qui s'apparentent à ceux des héros des « pulps » de la Prime Terre. Ce ne sont pas de véritables « super » héros des comics modernes (tout du moins la plupart du temps !). Les champions du Nil sont plus des sortes de redresseurs de torts un peu plus forts, un peu plus rapides et un peu plus précis que la normale, des inventeurs d'appareils derniers cris ou des protecteurs inspirant les foules dotés d'un ou deux pouvoirs emblématiques.

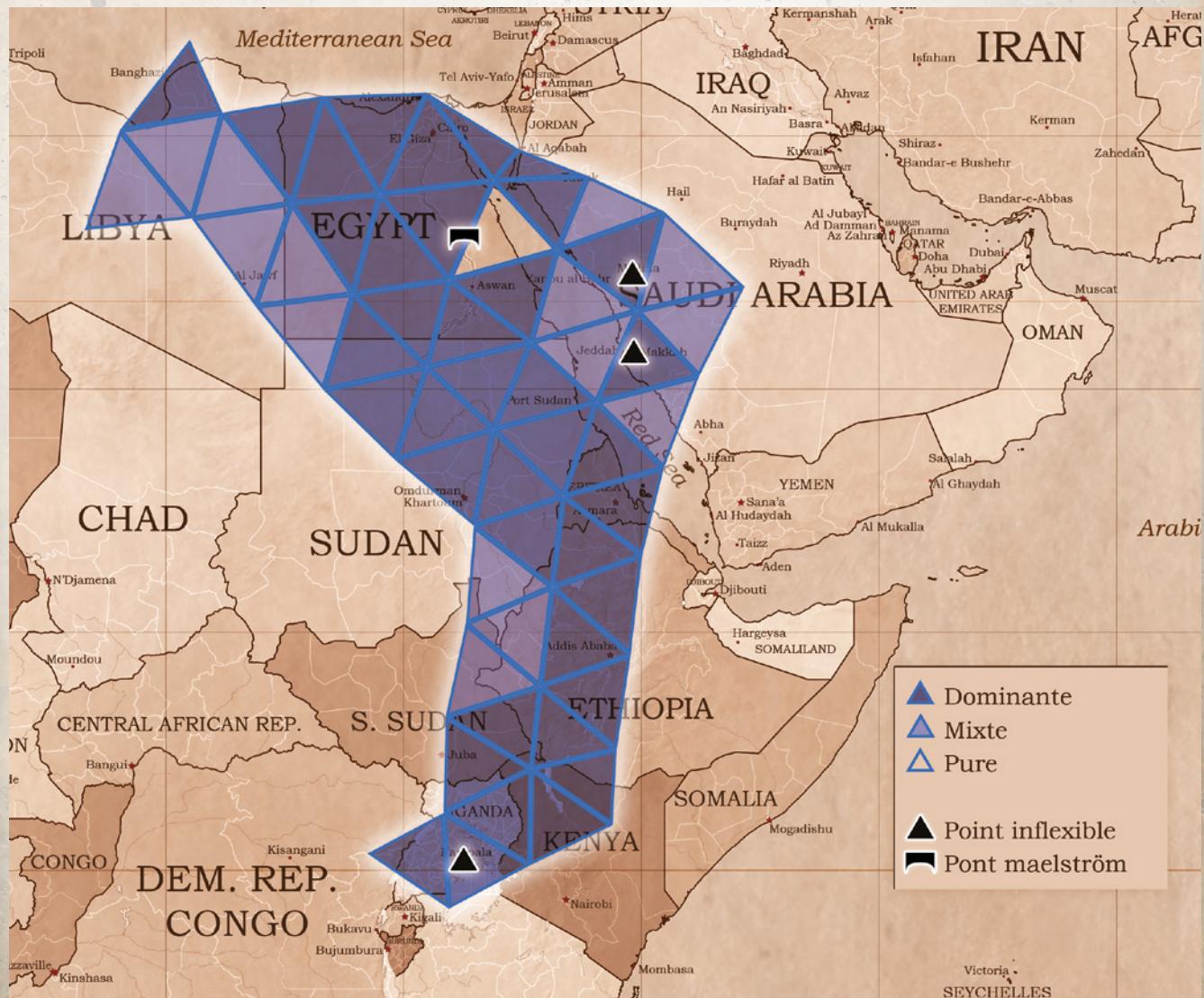
Naturellement, certains individus aux capacités supérieures deviennent des vilains qui utilisent leurs pouvoirs pour leur propre compte. Ils s'en prennent aux plus faibles et rejoignent ou forment des empires du crime.

LA DIVISION MÖBIUS

Les troupes du Pharaon sont plus traditionnelles que celles des autres Seigneurs de Réalité. Les troupes de choc de l'Armée Impériale sont organisées par escouades de 10 hommes. Quatre escouades constituent une section et trois sections forment une compagnie. Les bataillons regroupent quatre compagnies soutenues par de l'artillerie et sont commandés par des majors. Trois bataillons forment un escadron.

Les divisions sont constituées de quatre escadrons d'infanterie soutenus par des blindés, de l'artillerie et des forces aériennes.

La plus grande de ces divisions est appelée la Division Möbius et elle est sous le commandement du Pharaon en personne. Elle dispose de deux fois plus de ressources que les autres divisions et elle regroupe les vétérans des troupes de choc, de l'artillerie, des blindés et des forces aériennes.



LES LOIS DU MONDE

L'Empire du Nil est un univers pulp avec des héros plus grands que nature et d'infâmes vilains. C'est un cosm où la magie et les miracles de l'ancienne Égypte sont réels et où la science étrange des vieux films de science-fiction est banale.

LA LOI DE L'ACTION

Les dangers et les enjeux des confrontations dans l'Empire du Nil sont à la hauteur des capacités épiques des protagonistes. Un héros ne se contente pas d'affronter sa Némésis, il le fait sur le toit d'un train en feu lancé à pleine vitesse et son acolyte est attaché sur la voie !

La majeure partie de cet effet est gérée par les Cartes de Cosm. *Pris entre deux feux* ajoute des innocents qu'il faut sauver tandis que des cartes comme *Révélation Dramatique* ou *Soudain...* compliquent l'histoire avec des éléments dangereux ou des rebondissements. La Loi de l'Action assure que les événements s'enchaînent à un rythme effréné. Quand un combat cesse, les héros se précipitent tête baissée vers le suivant sans prendre le temps de se reposer ou de récupérer.

- **Action** : immédiatement après avoir utilisé une Possibilité au cours d'une action et obtenu un total, un personnage peut dépenser une autre Possibilité pour lancer un autre dé et choisir le meilleur résultat entre les deux.

L'INSIDIEUX WU HAN

LA LOI DRAMATIQUE

Chaque événement qui se déroule dans l'Empire du Nil se doit d'être spectaculaire. Les émotions ont tendance à être simples mais amplifiées. Les gens tombent amoureux rapidement mais passionnément. Les rivalités se transforment en vendettas. Cette sensibilité exacerbée rythme l'histoire grâce à des Cartes de Cosm comme *Sursis temporaire*, et *Vantardise triomphante*.

La mort est rarement permanente dans l'Empire du Nil, tout du moins pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes. Les corps des vilains qui ont été « tués » ne sont presque jamais retrouvés. Ils tombent dans le Nil, se volatilisent à travers le toit d'un immeuble du Caire, disparaissent dans les ruines d'un bâtiment en feu, sont évacués par leurs laquais ou s'évaporent sans laisser de trace.

Les vilains importants peuvent aussi se rendre avant de risquer leur vie ou de perdre un membre ou ils peuvent aussi perdre connaissance au lieu de périr. Tuer une personne sans défense, même le plus vil serviteur du Dr Möbius, est un acte clairement maléfique. Les Chevaliers des Tempêtes qui agiraient ainsi risquent d'attiser la colère des habitants et du Conseil de Delphes. Ils sont supposés être les héros après tout !

Naturellement la même Loi Dramatique implique que la mort est souvent temporaire également pour les héros ! Les Chevaliers des Tempêtes qui succombent dans l'Empire du Nil peuvent revenir à la vie grâce à la Carte de Cosm *L'inévitable retour*.

Une expérience aussi traumatisante peut modifier la perspective du personnage ou provoquer une transformation dramatique. Le joueur doit travailler avec le MJ pour déterminer non seulement la manière dont revient son personnage mais aussi quel effet cette expérience a sur lui, tout du moins pendant un certain temps. Peut-être que ce personnage se sent « mort intérieurement » pendant quelque temps et qu'il n'est plus que l'ombre de lui-même jusqu'à ce qu'un événement dramatique lui redonne toute sa vigueur. Peut-être se transforme-t-il en se pliant aux axiomes de l'Empire du Nil et qu'il devient un héros tourmenté de cet univers pulp. Ou peut-être encore a-t-il eu de la chance et qu'il est parvenu à échapper à ce funeste destin à cause d'un rebondissement miraculeux. Une





Une nouvelle légion de gospogs se dresse pour servir le Dr Möbius !

bonne histoire de résurrection peut être aussi excitante qu'une défaite, grâce à la Loi Dramatique.

LA LOI DE L'HÉROÏSME

La Loi de l'Héroïsme est la source des pouvoirs associés au pulp et un puissant instrument de l'arsenal du Conseil de Delphes contre les Seigneurs de Réalité.

Les actions intrépides et les prouesses héroïques sont au cœur de l'Empire du Nil. Les héros sont capables de gagner même s'ils sont totalement submergés. Ils échappent à des pièges mortels, se dressent face à l'infamie et triomphent de défis insurmontables en affrontant les troupes du Pharaon Möbius et les autres terreurs de l'Empire du Nil.

Nombre de redoutables adversaires de l'Empire du Nil sont dotés de Capacités Spéciales à l'instar des Sbires (page 265) ou des Insidieux (page 264). Après tout, un héros est souvent défini par la puissance des vilains qu'il affronte.

La Loi de l'Héroïsme aide les champions qui luttent pour le bien de tous, y compris les Chevaliers des Tempêtes.

- **Héroïsme :** les Chevaliers des Tempêtes des joueurs augmentent leur main de base de Cartes de Destin à cinq. Les joueurs doivent défausser la carte de leur choix quand ils ne sont plus affectés par les Lois du Monde de l'Empire du Nil.

LA SCIENCE ÉTRANGE

Le Dr Möbius est le scientifique le plus brillant engendré par Terra mais il est loin d'être le seul. Bien que l'Axiome Technologie de l'Empire du Nil soit à peu près équivalent à celui de la Terre à l'époque de la Seconde Guerre mondiale, le royaume regorge de machines fantastiques qui semblent défier les limitations de l'Axiome Technologie et même des autres axiomes.

Ces appareils sont possibles grâce aux Lois du Monde qui imprègnent aussi bien Terra que l'Empire du Nil, rendant l'impossible possible aussi bien pour les héros que pour les vilains. En conséquence, les appareils issus de la science étrange créés avec des Pouvoirs Pulp provoquent des Contradictions (voir page 178) hors des limites de l'Empire du Nil.

Les héros de l'Empire du Nil ne subissent qu'une Contradiction Cas 1 quand ils utilisent ce type d'appareils dans d'autres royaumes. Les Chevaliers des Tempêtes des autres cosms subissent une Contradiction Cas 4.

Il est intéressant de noter que ces appareils fonctionnent sans Contradiction à l'intérieur des « Merveilles » qui apparaissent en Terre Vivante.

LA TERRE VIVANTE

SPIRITUEL

24

MAGIE

1

SOCIAL

7

TECHNOLOGIE

6

Le Seigneur Baruk Kaah, un homme-lézard venu du monde de Takta Ker (qui signifie littéralement, « la Terre Vivante »), règne sur un royaume primitif baigné par la brume qui s'étend sur de vastes portions de l'Amérique du Nord. C'est un royaume de jungles denses, de volcans en activité, de falaises abruptes et de ruines de mondes perdus. Des créatures évoquant l'époque préhistorique de la Terre hantent les jungles et le ciel. Des survivants ont vu des animaux semblables à des tigres à dents de sabre, des mammouths laineux, des tarantules géantes, des vélociraptors, des tyrannosaures, des ptéranodons volants et d'autres créatures fantastiques.

Ce monde primitif est dangereux pour les hommes et les femmes modernes à cause de leur dépendance aux appareils technologiques qui ne fonctionnent pas dans ce royaume ayant un Axiome Technologie faible.

Contre les armées humaines vacillantes se dressent des hordes massives d'hommes-lézards, les « edeinos », et de reptiles gargantuesques. Ces hordes sont soutenues par de la magie chamanique et par une adhésion sans faille aux dogmes du Keta Kalles, une religion animiste basée sur la vénération de la déesse Lanala, l'incarnation de la vie et de toutes les créatures de la Terre Vivante.

Le premier pont maelström de jungle vivante de Baruk Kaah s'est abattu dans le Queens à New York au cours du match d'ouverture des Mets au Citi Field. Trois autres ponts se sont manifestés peu après, le premier près de Sacramento en Californie, le second dans l'État du Yucatan au Mexique et le troisième, particulièrement mystérieux, sur les rives nord du Grand Lac des Esclaves au Canada.

L'influence de Lanala, indéniable après l'attaque, a rapidement transformé des millions de kilomètres carrés

de terrains et des dizaines de millions de personnes. Trois mois après l'invasion, un nombre incalculable de prime terriens pris au piège de la Terre Vivante se sont transformés pour s'adapter à cette réalité primitive.

D'autres dizaines de millions de survivants ont constitué des campements dans les jungles denses, les déserts sauvages ou les plaines parcourues de dinosaures (les gens les ont appelés des dinosaures même s'ils n'ont aucun lien véritable avec les anciennes créatures ayant vécu sur Terre). La plupart de ces campements sont autosuffisants, des petites villes entourées de palissades pour se protéger des « dinosaures ». Mais d'autres ont besoin de ressources qui doivent être transportées par ceux qui sont suffisamment courageux pour tenter leur chance sur les autoroutes qui existent encore. Les survivants s'inquiètent pour leurs amis et leurs proches qui sont « devenus sauvages » et espèrent, contre toute évidence, que les secours vont arriver.

Ceux qui se trouvent à proximité des frontières ont décidé de prendre leur destin en main et luttent pour se frayer un passage hors de ce royaume avec des lances, des massues et l'aide de quelques Chevaliers des Tempêtes qui parviennent encore à faire fonctionner leurs fusils.

La plupart des cités de la Terre Vivante sont rapidement tombées en ruine. New York a été abandonnée aux humains qui refusaient de fuir : des milices, des transformés et même des gangs qui tirent profit du chaos.

Baruk Kaah n'a pas conquis Washington D.C., mais la capitale est encerclée et elle a été considérée comme intenable. L'Armée américaine est restée pour tenir « Fort Washington » tandis que l'administration et les civils ont fui vers Houston au Texas.

Philadelphie continue à résister principalement grâce aux points inflexibles, tels que celui de Liberty Bell. Des groupes de miliciens dans les Appalaches ont également donné du fil à retordre aux féroces lézards. Les bastions comme ceux-ci servent de points de ralliement pour les réfugiés et de bases pour préparer des contre-offensives contre les redoutables dinosaures et hommes-lézards.

Chicago est tombée comme New York, avec quelques groupes de résistants s'affrontant pour le contrôle des quartiers et des villes environnantes.

La Côte Ouest, de Vancouver jusqu'au milieu de la Californie, a succombé à la réalité primitive.

Au sud-est, Miami tient encore, notamment grâce à une importante base navale qui doit affronter aussi bien des créatures maritimes géantes, que les armées de Baruk Kaah.

Fort Knox dans le Kentucky, est devenue une base stratégique centrale pour l'armée mais avant de planifier une riposte, les responsables doivent trouver de nouvelles manières de combattre les envahisseurs et leur réalité annulant toute technologie.

LES CLANS

Les edeinos sont regroupés au sein de nombreux clans différents. Les Mâchoires rouges de Baruk Kaah combattent dans les régions qui s'étendent de New York au Sud Profond. Les membres de ce clan sont de loin les plus loyaux envers le Seigneur de Réalité et doivent leur nom aux tatouages pourpres sur leurs visages.

Les edeinos dans le Middle West regroupent principalement des membres du Clan de la Lance Blanche. Bien qu'ils aient au début constitué l'un des plus grands clans, des Chevaliers des Tempêtes dans les ruines de Chicago affirment qu'ils ont été corrompus. Certains edeinos amicaux affirment même que les guerriers de la Lance Blanche se seraient rebellés contre Baruk Kaah mais pas pour le bien de l'humanité. Un puissant chaman, nommé Thrakmoss, serait au cœur de cet événement.

Le Clan fantôme opère sur la côte ouest d'Amérique. Contrairement à la plupart des edeinos, ils portent des tenues en cuir qu'ils teignent en blanc ou en gris clair. Cela leur permet de facilement se fondre dans la « Brume dense » qui recouvre la majeure partie de leur domaine et d'attaquer par surprise. Les « Fantômes » se sont pour l'instant emparés des territoires s'étendant de Vancouver à quelques kilomètres après Fresno. L'armée américaine, les forces aériennes, la marine et les marines se sont regroupés à Los Angeles pour arrêter leur progression.



La titan esque « bataille de Los Angeles » se produira un jour ou l'autre.

La Terre Vivante a envahi le Canada près du Grand Lac des Esclaves en écrasant les forces armées canadiennes à Fort Providence. Les troupes canadiennes ont tenté de contre-attaquer mais elles ont dû battre en retraite après avoir subi de lourdes pertes à cause des faibles Axiomes Technologie et Social de la Terre Vivante. Cependant, les lézards n'ont pas tiré profit de leur victoire, ce qui pousse certains à se demander ce que les edeinos viennent faire dans des régions au climat aussi froid. Le Conseil de Delphes et les autorités canadiennes n'ont pas encore résolu ce mystère mais il est prévu de s'y employer le plus rapidement possible. Pendant ce temps, les Canucks, toujours très optimistes, préparent leur peuple à l'effondrement de l'économie et forment leurs troupes armées à la guerre primitive.

Alors que son économie s'effondre et se reconstitue, le Mexique est confronté à une guerre civile qui ne cesse de prendre de l'ampleur. Les puissants cartels

de la drogue s'appuient sur la peur et le chaos pour rallier des partisans afin de renforcer leurs combattants lourdement armés. Beaucoup craignent que le Mexique ne devienne une « narcotocratie ». Pour éviter cela, les autorités doivent convaincre les gens que leurs troupes peuvent repousser cette invasion cauchemardesque qui a mis à genoux les puissants États-Unis d'Amérique.

Un unique pont maelström dans le Yucatan a permis aux premiers edeinos de déferler sur le Mexique. Parés de bijoux en or, les membres du Clan du Soleil d'Or sont arrivés pour se lancer à la recherche de trésors dans les ruines de la région, des trésors qui ne pouvaient être là avant leur arrivée. Ce qu'ils cherchaient vraiment est une source majeure d'inquiétude pour le Conseil de Delphes. C'est cependant assez réconfortant de savoir que le clan n'a qu'un respect de façade envers Baruk Kaah.

Pour le moment, il n'existe aucune résistance organisée au Yucatan mais des groupes de Chevaliers des Tempêtes déterminés ont entrepris de rallier des volontaires, de combattre les forces du Lézard tyran et d'arrêter les envahisseurs, quoi qu'ils puissent préparer dans cette région.

RÉSISTANCE

Tous les edeinos ne sont pas unis derrière leur Seigneur de Réalité ou pensent même qu'il accomplit la volonté de Lanala. Ils pointent du doigt les vestiges des autres mondes conquis qui apparaissent sur Terre. Des spires de cristal, des cités mortes, des structures extraterrestres et même les ossements massifs de créatures bizarres sont apparus spontanément en Terre Vivante. Qui sait s'il s'agit des effets secondaires de la déformation de la réalité ou si c'est Lanala qui invoque ces « revenants » pour rappeler à l'ordre ses fidèles égarés ?

Une poignée de ces braves edeinos, y compris des guerriers et des chamans, ont pris contact avec l'humanité et rejetté leur seigneur de guerre. Certains s'opposent à lui de toutes leurs forces tandis que d'autres sont juste curieux de l'étrangeté de la Prime Terre et veulent faire l'expérience de tout ce que Lanala leur offre.

Un des points sur lequel ceux qui s'opposent à Baruk Kaah et ceux qui le soutiennent sont d'accord, c'est que le Seigneur de Réalité ne craint pas la mort. Il mène ses forces au combat personnellement et, à plusieurs reprises, il est apparu chevauchant un lézard géant en pleine bataille. Les Chevaliers des Tempêtes agissant en Terre Vivante peuvent être directement confrontés au Roi Tyran !



Les ruines d'étranges civilisations apparaissent parfois en Terre Vivante grâce à la Loi des Merveilles.



LES LOIS DU MONDE

Baruk Kaah est Seigneur de Réalité et « Saar » de la Terre Vivante mais les lois de son cosm découlent de la vénération de Lanala, la sensuelle et sauvage déesse de la vie.

LA LOI DE LA SAUVAGERIE

Ici, la réalité récompense ceux qui acceptent leurs instincts primitifs. Le royaume favorise la force brute et la féroce. Les Cartes de Cosm telles qu'*Attaque de dino* et *Ultime sensation* sont liées à la nature violente de cet univers.

La Loi de la Sauvagerie modifie également l'apparence d'un personnage. Les vêtements se déchirent, se déforment, se modifient pour mettre en valeur les traits masculins ou féminins d'un personnage. L'effondrement des normes sociales modernes et un Axiome Social faible impliquent que les rencontres amoureuses ont tendance à être fréquentes, brèves et passionnées.

- **Sauvagerie** : quand une Attaque est une Action approuvée, un personnage qui réussit à utiliser l'option Attaque totale ajoute un Dé Bonus supplémentaire à ses dommages. C'est en plus du bonus de +4 pour toucher accordé par l'Attaque totale.

LA LOI DE LA VIE

Là où prévaut l'influence de la déesse Lanala, les choses vivantes sont plus grandes, se développent plus rapidement et sont beaucoup plus diversifiées qu'à la normale, ce qui génère une faune et une flore luxuriante aux proportions gigantesques.

Lanala est une déesse pleine de vie et très active. Même ceux qui pénètrent sur ses terres pour la première fois peuvent percevoir son nom dans les cris des nouveaux-nés et les lamentations des mourants. Lanala accorde ses miracles aux fidèles de toutes les espèces tant qu'ils respectent les cycles de la vie.

Sur son domaine, la végétation se développe rapidement, recouvrant les pistes et les routes et produisant une abondance de plantes comestibles qui subviennent aux besoins d'un écosystème florissant de gibiers et de prédateurs.

Les blessures guérissent vite sous l'influence de cette loi mais ont tendance à laisser des cicatrices voyantes. La Carte de Cosm du même nom renforce ce trait.

Les cadavres et tout ce qui est périsable se décomposent en quelques jours. La nourriture sous vide, ou en conserve, résiste plus longtemps et ne se gâte que seulement deux fois plus vite. Les métaux et les plastiques se détériorent en quelques mois. Le cuir tanné et le bois travaillé résistent des années. Étrangement,

les ossements, surtout ceux des bêtes gigantesques dont les squelettes dominent le panorama, semblent durer plus longtemps, accentuant l'étrange paysage de la Terre Vivante.

- **La Vie** : les personnages bénéficient toujours du résultat Un de plus ! quand ils effectuent un test de Défaite (voir page 117). Les personnages blessés effectuent un test de guérison à chaque scène ou une fois par jour, en optant pour le cas le plus fréquent.

LA LOI DES MERVEILLES

Les explorateurs ont récemment découvert des lieux secrets cachés ou même enfouis dans les profondeurs de ce mystérieux royaume, des temples en ruine, d'anciennes cités et même des fragments de cosm perdus ou conquis ! Tout ce qui a été perdu peut, un jour ou l'autre, être trouvé ici, ce qui entraîne des Cartes de Cosm telles que *Trésor perdu*.

Ces ruines ont leurs propres Axiomes qui fonctionnent comme des points inflexibles pour les peuples et les créatures qui les ont bâties. Il arrive ainsi de trouver un secteur ravagé d'une incroyable cité arrachée à un monde lointain ou tout un village intact de mystiques hommes-oiseaux miraculeusement transportés ici à partir d'un autre monde.

Ces enclaves de civilisations perdues sont parfois peuplées de petites tribus de survivants tandis qu'il ne s'agit d'autres fois que des cités mortes. Souvent, elles contiennent des reliques fantastiques, de mystérieuses technologies ou des secrets inestimables, y compris des moyens de vaincre Baruk Kaah et les autres envahisseurs.

Ceux qui s'opposent à Baruk Kaah pensent que ces fragments sont préservés et cachés par Lanala comme un dernier hommage à la vie, sauvant ainsi les derniers vestiges de cosm détruits par le Lézard tyran. Les troupes du Seigneur de Réalité cherchent à détruire ces lieux qu'il considère comme un défi à son règne.

Pour le Conseil de Delphes, trouver et entrer en contact avec ces civilisations perdues est une priorité afin d'obtenir de l'aide pour la guerre contre les Pillards de Réalités. Naturellement, la végétation omniprésente, la « Brume dense » qui nuit à l'orientation et les innombrables prédateurs féroces rendent cette quête extrêmement difficile même pour les Chevaliers des Tempêtes les plus expérimentés.



ORRORSH

SPIRITUEL

16

MAGIE

16

SOCIAL

18

TECHNOLOGIE

18

Le chef des Pillards de Réalité et le grand planificateur de l'invasion de la Terre est le Décharné. Son effroyable royaume, Orrorsh, est un cosmos évoquant l'époque victorienne, un univers colonial, d'indigènes martyrisés et de monstres issus des pires cauchemars de l'humanité.

Le domaine du Décharné est constitué de l'Inde, de la Birmanie, du Sri Lanka, du Népal, du Bangladesh et de la moitié du Pakistan. Bientôt, ce funeste royaume de sombres terreurs s'étendra sur le Laos, la Thaïlande et la Chine.

LA NUIT DES HURLEMENTS

Les terreurs d'Orrorsh sont arrivées grâce à des ponts maelström constitués de cadavres hurlants. Ils se sont abattus en pleine nuit à Calcutta, dans le Parc National Sanjay Gandhi (près de Bombay) et à Bonjoli en Inde, permettant à des hordes de créatures hideuses de déferler sur notre monde. Une partie de ces monstres a ravagé les villages environnants en massacrant des milliers de personnes. D'autres se sont infiltrés dans les villes en commettant des actes ignobles et insidieux afin de saper la volonté de ceux qui voudraient résister.

Ce n'était pas une invasion organisée ou coordonnée mais un véritable cauchemar. Au fur et à mesure que les axiomes d'Orrorsh se sont répandus, les systèmes d'éclairage et les appareils électriques ont cessé de fonctionner. Tout comme les armes modernes. Bon nombre des créatures ne pouvaient être vaincues que d'une certaine manière et la défaillance des technologies a empêché ceux qui avaient découvert ces secrets de communiquer leurs trouvailles.

Malgré la défaillance technologique, la rumeur de la « Nuit des Hurlements » s'est rapidement répandue

grâce aux survivants hagards. Mais le monde ne pouvait rien y faire.

Les monstres d'Orrorsh étaient un mélange éclectique de bêtes assoiffées de sang et d'êtres maléfiques beaucoup plus pernicieux. Après avoir été transportés à l'autre extrémité des ponts maelström, la plupart furent tout simplement lâchés sur le monde, libres de céder à leurs pires instincts. Puis vinrent les hommes et les femmes corrompus qui avaient offert leur âme aux ténèbres et qui en avaient été récompensés par de terrifiants pouvoirs et d'immondes appétits. Dans le sillage des bêtes déchaînées, ils s'attaquèrent à celles et ceux qui avaient survécu en se faisant passer eux-mêmes pour des rescapés.

Les populations terrifiées et assiégées luttaient avec acharnement. Non seulement elles étaient assaillies par d'horribles démons qu'elles ne pouvaient comprendre mais la modification des Axiomes Social et Technologie les empêchait de s'organiser et de riposter.

UNE LUEUR DANS LES TÉNÈBRES

Heureusement pour l'humanité, les survivants du dernier monde ravagé par le Décharné, Gaéa, vinrent les aider à combattre. Ces individus venaient d'une Terre parallèle où une championne nommée Victoria avait combattu les Romains avant de devenir la nouvelle Impératrice. Elle laissa en héritage la nation et le peuple appelé les « Victoriens », qui finit par conquérir et coloniser une grande partie de son monde.

Les Victoriens considéraient la « libération » des régions les moins développées comme leur responsabilité morale. Bien naturellement, bon nombre de ceux qu'ils soumirent voyaient les choses autrement. Mais ce comportement impérialiste fut utile aux Victoriens quand le Décharné arriva.

LA VENUE DU DÉCHARNÉ

Il y a quelques siècles, de sombres puissances firent leur apparition à Gaéa, dont des légions de vampires, de loups-garous, de zombis et de choses encore plus étranges. Les Victoriens et les forces locales affrontèrent ces créatures pendant des années mais elles étaient trop nombreuses et trop puissantes. Finalement, la plupart des colonies furent submergées ou détruites et il ne resta plus que Victoria comme dernier bastion connu de la civilisation dans un monde froid de ténèbres.

Puis quelque chose changea. Lentement les légions d'horreurs furent rappelées. Les créatures capturées capables de parler révélèrent que leur maître avait tourné son attention ailleurs. Elles évoquèrent des ponts maelström titaniques et des légions de créatures qu'il avait corrompues, soumises ou traquées grâce à ces portails vers d'autres mondes.

Les Victoriens se mobilisèrent. Ils proposèrent de former une force expéditionnaire pour nettoyer les étendues désertiques et voir ces ponts de leurs propres yeux. Si cela leur était possible, ils les franchiraient et, soit ils iraient aider les peuples assiégés, soit ils iraient se mesurer au Décharné dans un nouvel environnement.

Le brillant Général Avery Wellington fut désigné pour commander la force expéditionnaire. Il rassembla des brigades de soldats, de prêtres et d'aventuriers puis pénétra sur les terres dévastées. Ses troupes dispersèrent facilement les quelques horreurs qui demeuraient à Gaéa et la décision fut prise de franchir l'épouvantable pont maelström.

Le monde qu'ils découvrirent de l'autre côté, la Prime Terre, était aussi puissant qu'ils l'avaient espéré et, comme ils le redoutaient, sa population avait besoin d'aide.

Les Victoriens établirent une tête de pont à Calcutta et nouèrent rapidement des relations diplomatiques avec le gouvernement indien. Wellington raconta tout ce qu'il savait du Décharné aux autorités locales abasourdis et offrit la protection de ses troupes.

Les Victoriens dirent aux Indiens que les horreurs qui s'abattaient sur eux ne pouvaient pas toujours être vaincues avec des armes normales, même des armes de haute technologie, de l'artillerie et des véhicules de leur monde. Ils devaient apprendre à maîtriser certains arts ésotériques tels que l'alchimie, afin de fabriquer des balles remplies d'élixirs capables de libérer différents effets à l'impact, en fonction de la créature ciblée.

Mais le plus important, précisèrent-ils, c'est qu'il leur fallait croire aux miracles.

Même si, au début, les médias du monde se moquaient de ces notions, les Victoriens leur prouvérent rapidement qu'ils avaient tort. Ils s'enfoncèrent dans les jungles avec une sombre détermination et utilisèrent



leurs connaissances chèrement acquises pour détruire les créatures les moins discrètes, qui s'étaient avérées invulnérables jusqu'à présent. Depuis, de plus en plus de Victoriens sont arrivés sur la Prime Terre pour aider leurs nouveaux alliés.

Tout le monde n'a pas accepté l'arrivée de ces nouveaux venus. Calcutta, notamment, a une longue histoire en rapport avec une occupation par des manteaux rouges « bien intentionnés ». Certains ont même laissé entendre publiquement que Gaéa et Orrorsh seraient un seul et même royaume, une accusation que les Victoriens trouvent extrêmement insultante.

Quand Quinn Sebastian a démontré que le Général Wellington était de mèche avec le Décharné, la situation est devenue encore plus tendue. Le Lieutenant-Général Réginald A.B. Huxley a alors pris le commandement des Victoriens accablés par cette honteuse révélation. Il a révoqué les conseillers envoyés sur le terrain par Wellington et mis ses hommes au travail pour construire des fortifications et pour traquer les traîtres dans leurs propres rangs.

Si Huxley avait le moindre doute quant au bien-fondé de l'expédition, il ne l'a jamais exprimé en public, et cette certitude apparente est exactement ce dont ont besoin ses hommes pour continuer leur mission. Les gouvernements des différentes nations affectées par le royaume d'Orrorsh souhaitent entretenir des relations avec les Victoriens d'une manière ou d'une autre, mais l'arrogance d'Huxley (ou sa honte) limite pour l'instant ces relations au mieux à un niveau cordial.

LES FLÉAUX D'ORRORSH

Les monstres qui fréquentent les régions hantées de ce cosm sont variés. Certains ne sont rien de plus que des versions corrompues de dangereux animaux, des araignées et des serpents venimeux, des prédateurs affamés ou des nuisibles. Bien que ce soit des créatures soumises à leurs instincts, elles semblent plus rusées, plus agressives et plus malveillantes envers leurs proies et ceux qui les chassent.

Les véritables horreurs sont bien autre chose. Bon nombre d'entre elles se font passer pour des humains en société. D'élegant vampires ancestraux ont amassé puissance et fortune au cours de leur longue vie en se nourrissant



du sang de générations de serviteurs. Des loups-garous balafrés et puissants sont à la tête de meutes féroces ravageant les régions rurales et contaminant certaines victimes quand leur nombre diminue. Mais dans la nature rôdent aussi des sorcières, des esprits tourmentés et des abominations mortes-vivantes. Le Décharné est le « jardinier » de ces créatures. Il les plante comme des graines, les fertilise avec les cadavres d'êtres humains et les cultive dans son macabre jardin des terreurs.

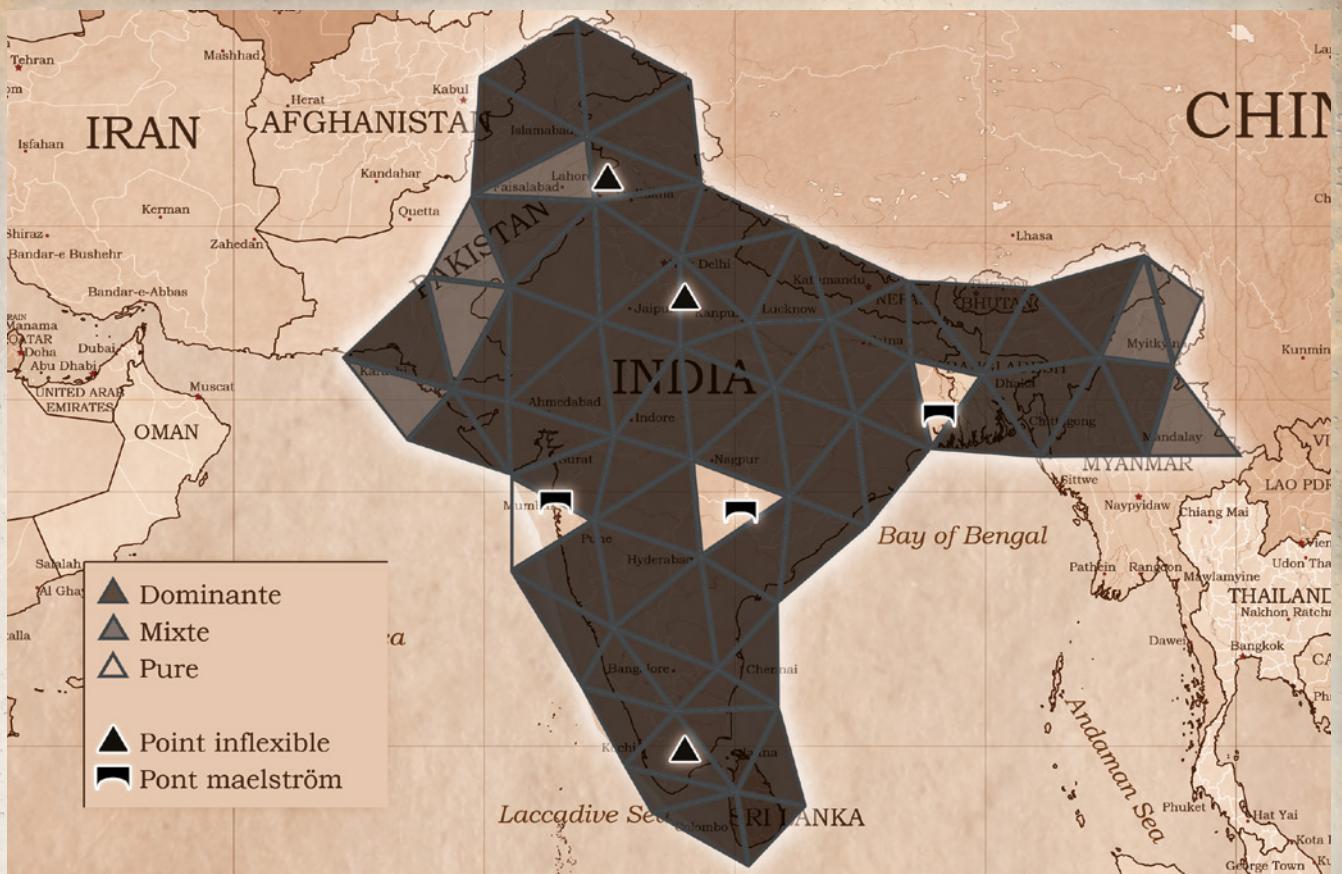
Quand il est nécessaire de faire appel à une force écrasante pour anéantir des poches de résistance, le Décharné se fie à ses gospogs, d'abominables cadavres à la démarche traînante, animés par des vignes qui poussent sur et à travers la chair. Les gospogs ne sont pas les monstres les plus puissants d'Orrorsh mais ils sont nombreux et obéissants. Contrôlés par un tacticien qui comprend la véritable nature de la peur, ils s'avèrent dévastateurs.

LE DOMAINE DES DAMNÉS

Les gospogs se développent à partir de graines et pour « pousser » il faut que des cadavres frais soient enterrés dans la boue. Une semaine plus tard, ils prennent forme et peuvent être récoltés. Partout en Orrorsh, les serviteurs du Décharné entretiennent ces champs effroyables qui comptent chacun 10 000 corps.

Les Victoriens ont averti que même une fois qu'un champ a été récolté, le paillis qui demeure est encore actif pour préparer les futures récoltes. Chacune de ces récoltes prend plus de temps et produit moins de gospogs que la précédente, mais ces derniers deviennent de plus en plus dangereux.

Quelques mois après la Nuit des Hurlements, de nouveaux gospogs de la « seconde récolte » commencent à faire leur apparition comme l'avaient annoncé les Victoriens. Le Décharné a offert d'innombrables graines de gospogs aux autres Seigneurs de Réalité pour les inciter à se joindre à lui et ses soldats serviles poussent et éclosent un peu partout sur ce nouveau monde damné.



LES TERRES DE L'OMBRE

Plus d'un milliard et demi de personnes vivent dans la réalité d'Orrorsh, pour la plupart des Indiens. Tout le pays, ainsi que le Sri Lanka et le Bangladesh, a été plongé dans les ténèbres au cours de la Nuit des Hurlements. Les villages ruraux ont été éradiqués et si s'aventurer dans les jungles intérieures en cours de journée est considéré comme dangereux, la nuit, c'est suicidaire. Les métropoles paraissent plus sûres mais elles abritent des tueurs beaucoup plus pernicieux.

L'armée indienne dévastée est presque totalement inefficace. Bien qu'elle fût la troisième armée du monde le jour de l'invasion, les attaques qu'elle a subies et la transformation de son personnel et de ses équipements, ainsi que les assauts dirigés par les horreurs contre les soldats, l'ont quasiment détruite.

Les Victoriens continuent provisoirement à conseiller les dernières unités encore opérationnelles mais, graduellement, ils occupent des postes de plus en plus importants afin de mieux aider le gouvernement indien. Cependant, la mémoire culturelle s'efface lentement. L'Inde ne s'est débarrassée que très récemment du joug colonial. Des heurts entre les natifs et les Victoriens se produisent fréquemment, surtout avec les prime terriens qui ne se sont pas encore transformés.

Des Victoriens continuent à arriver par l'intermédiaire du pont maelström de Calcutta et par celui près de Bombay. Il existe un troisième pont mais aucun Victorien n'en est sorti.

Les missionnaires victoriens, qui appartiennent à l'austère église de la Chrétienté appelée le Sacellum, franchissent les ponts maelström avec les soldats et se répandent en Inde et dans les pays voisins. Ils ont été accueillis avec une certaine défiance par les représentants des cultes locaux mais les prêtres du Sacellum ont sauvé d'innombrables vies en multipliant par miracle la nourriture et en évitant ainsi une terrible famine. La révélation des miracles a convaincu de nombreuses personnes de se convertir à cette nouvelle religion mais les hindous, les musulmans, les sikhs et les membres les plus fervents des autres religions ont découvert que, désormais, eux aussi pouvaient invoquer des miracles.

Séparé de l'Inde par le Détrroit de Palk, le Sri Lanka vient juste d'établir le contact avec les Indiens et les Victoriens. Au cours des trois mois qui se sont écoulés depuis la Nuit des Hurlements, un nombre incalculable de personnes sont mortes, que ce soit à cause des horreurs ou de la famine, et la peur étreint littéralement l'île.



Un loup-garou poursuit Thomas Brownstone à travers le dédale d'un ancien caveau familial.

Le Pakistan n'a pas été affecté par l'invasion initiale mais le pays n'a pas été épargné longtemps. La réalité d'Orrorsh s'est désormais répandue sur la moitié du pays. La technologie n'a pas été neutralisée dans toutes les zones envahies mais Karachi et la capitale, Islamabad, sont plongées dans le noir. Les leaders du Pakistan ont, jusqu'à présent, refusé l'aide des Victoriens mais le gouvernement est au bord du gouffre et il est probable qu'il fera bientôt appel aux étrangers.

Des tempêtes de réalité stationnaires au-dessus des montagnes himalayennes ont provoqué des inondations majeures dans les vallées fluviales du Népal et du Bhoutan et une grande partie du Bangladesh est désormais sous les eaux. Fort heureusement, puisque les inondations sont assez fréquentes au Bangladesh, la plupart des cités et des villages sont déjà dotés de bâtiments surélevés et d'autres mesures de précaution. Malgré tout, les rivières en crue et les glissements de terrain ont isolé des villages qui sont livrés à leur sort.

Toutes les régions de l'Inde n'ont pas cédé aux ténèbres. Le Temple hindou de Mînâkshî à Madurai, le Taj Mahal d'Agra et le Temple d'Or (ou Harmandir Sahib) d'Amristar sont des points inflexibles de la Prime Terre. Ce sont des refuges contre les horreurs et des bases d'opérations pour le Conseil de Delphes

et pour ses Chevaliers des Tempêtes. Ce sont aussi des lieux offrant un répit face aux nombreuses terreurs d'Orrorsh même si, parfois, ils sont la proie de quelques abominations qui peuvent agir suffisamment longtemps sur la Prime Terre pour semer la terreur et le chaos.

LES FRAGMENTS D'ORRORSH

Les rumeurs se multiplient au sujet d'un autre pont maelström d'Orrorsh qui se serait établi en Indonésie ou à Bornéo. Le Conseil de Delphes n'a découvert aucune preuve confirmant l'existence de ce pont aussi, beaucoup pensent qu'il ne s'agit que d'une paranoïa locale.

La situation aux Philippines n'est pas aussi claire. Quelque chose de maléfique se tapit dans les jungles de l'Archipel de Sulu. Dans cette région, commencent à circuler des rumeurs évoquant des démons, des horreurs et même d'adolescents nourrissant un lecteur de DVD avec les restes démembrés de leurs parents.

Cependant, aucun élément ne témoigne de la présence d'une tempête de réalité dans la région et malgré la peur qui imprègne ces îles, la technologie continue à fonctionner sans problème. Le Conseil de Delphes est extrêmement préoccupé par la possibilité qu'il se passe là-bas quelque chose de « différent ».

LES LOIS DU MONDE

Orrorsh est une terre propice pour le mal. Chacune de ses Lois du Monde renforce la puissance du Décharné et de ses légions d'horreurs et aucune n'apporte le moindre réconfort aux héros qui s'opposent à lui. Ceux qui peuvent survivre à des combats contre des monstres dans cet environnement sont véritablement plus résistants. Les Victoriens n'hésitent pas à offrir et à porter des médailles pour saluer un tel courage et ces récompenses sont souvent dotées de leurs propres propriétés magiques !

LA LOI DE L'ÉTERNELLE CORRUPTION

Les horreurs qui proviennent de l'intérieur sont peut-être les pires qui accablent les populations d'Orrorsh. Bon nombre des adversaires que rencontrent les Chevaliers des Tempêtes sont d'anciens humains qui ont vendu leur âme aux ténèbres. Ce sont des hommes et des femmes mélancoliques qui exposent volontairement leur gorge à la morsure des vampires ou des âmes tourmentées qui laissent le mal pénétrer dans leur cœur afin d'obtenir la puissance nécessaire pour se venger d'une offense ou d'un méfait.

Cette corruption rampante et omniprésente est illustrée par des Cartes de Cosm telles que *Damné*, *Sinistres secrets* et *Tentation* mais aussi par de nombreux Atouts occultes.

- **La Corruption Éternelle** : différents Atouts et situations en Orrorsh octroient aux personnages des avantages en échange d'un test de « Corruption ». Il s'agit d'un test de volonté ou d'*Esprit* effectué avec des modificateurs dépendant de l'Atout, de la Carte de Cosm ou des circonstances. Une réussite octroie l'avantage indiqué. Un échec indique qu'un héros est Corrompu et perd un point de *Charisme* !

L'Esprit du héros n'est pas modifié mais son apparence et ses attitudes trahissent la vérité. À chaque fois que le *Charisme* est réduit, l'individu corrompu gagne un quelconque trait physique révélateur. Il peut avoir une tache ou un défaut qui ne disparaît jamais, avoir un tic facial rageur ou une étrange mèche blanche dans les cheveux.

Si le *Charisme* tombe en dessous de 5, l'âme corrompue devient un démon sous le contrôle du MJ. Il n'est pas nécessaire que cela se produise tout de suite. Le héros déchu peut terminer ce qu'il est en train de faire puis disparaître dans la nuit. Peut-être reviendra-t-il tourmenter ses anciens alliés ou, plus probablement, se joindra-t-il aux légions du Décharné et il faudra le traquer et... le détruire.

LA LOI DE LA PEUR

La peur a une présence très réelle et tangible dans les villes, les étendues sauvages et les villages d'Orrorsh. Cette sensation constante et accablante étreint même les héros les plus robustes.

En Orrorsh, une mort effroyable vous guette en permanence. Tous ceux qui vivent dans ce royaume savent qu'un jour ou l'autre ils seront confrontés à la fauchuese. Cette réalité s'exprime par la Loi de la Peur, le fléau de nombreux vaillants tueurs de monstres. Des Cartes de Cosm comme *Sombres présages*, *Frayeur* et *Marqué par la mort* amplifient la sensation de malaise et de mort imminente.

LA LOI DE LA PERSÉVÉRANCE

Le cosm d'Orrorsh est imprégné par la peur et par le mal et hanté par des monstres défiant toute imagination. Certaines de ces créatures proviennent du monde de Gaéa et d'autres cosms conquis par le Décharné. Il a choisi certaines de ces horreurs malveillantes et les a lâchées sur le monde pour semer la mort et le chaos.

Tous ceux qui s'opposent au Décharné dans le domaine qu'il contrôle sont condamnés à mourir. Mais il demeure une lueur d'espoir dans cette obscurité. Ceux qui luttent malgré les ténèbres et le mal, ceux qui persévérent, peuvent desserrer l'étreinte du Seigneur de Réalité.

Si le Décharné en avait le pouvoir, les Chevaliers des Tempêtes ne pourraient pas annuler des blessures avec des Possibilités. La Loi de la Persévérence permet au héros d'essayer, même si c'est plus difficile en Orrorsh qu'ailleurs.

- **Persévérence** : avec un succès Simple lors d'un test d'annulation des dommages, un personnage annule les dommages de Choc d'une attaque mais il n'annule pas une Blessure. Avec un succès Supérieur, il annule une Blessure et avec un succès Spectaculaire tous les dommages et effets sont annulés normalement.

« JE PEUX M'HABITUER AU DÉSESPOIR, C'EST CETTE CONSTANTE LUEUR D'ESPOIR QUI ME TUE ».

- THOMAS BROWNSTONE

PAN-PACIFICA

SPIRITUEL

8

MAGIE

4

SOCIAL

24

TECHNOLOGIE

24

Aucun pont maelström évident ni Seigneur de Réalité ne semble avoir fait son apparition dans la région de l'Asie-Pacifique mais quelque chose a cependant changé. Une épidémie d'une mystérieuse maladie a frappé des millions de personnes de Tokyo à Séoul en passant par Shanghai. Le virus a transformé des hommes et des femmes en cannibales féroces et d'autres en « jiangshis », des êtres dotés d'une rapidité incroyable et capables de faire des bonds impressionnants.

Les jiangshis des légendes chinoises (*kyonshis* au Japon et *gangshis* en Corée) sont surnommés les « vampires bondissants » à cause de leur manière très particulière de se déplacer. Ces malheureuses victimes n'absorbent pas la force vitale et ne bondissent pas toujours, la plupart se déplacent en titubant, mais elles portent tout de même le même nom.

Au début, les forces de police et de l'armée ont été déployées pour endiguer l'épidémie mais, dans certains secteurs, les soldats hésitaient à tirer sur des civils. Bon nombre de ces héros consciencieux furent malheureusement submergés et vinrent grossir les rangs des jiangshis.

Dans d'autres secteurs, les civils protestèrent contre l'excès de zèle de certaines forces gouvernementales qui massacraient des vagues entières de leurs proches. Le mécontentement, les émeutes et l'anarchie se répandirent rapidement, souvent provoqués par des agitateurs utilisant les mêmes pancartes, les mêmes slogans et les mêmes tactiques.

Les forces gouvernementales furent submergées par la vague de contestation et par la multiplication du nombre de jiangshis. Et avec les invasions affectant d'autres régions du monde, les nations du Pan-Pacifique ne pouvaient espérer une quelconque aide venue de l'extérieur. La guerre civile menaçait.

Le Plan Kanawa

Fort heureusement, la Kanawa Corporation offrit rapidement son aide. Au cours des premiers jours de l'épidémie, le méga-conglomérat parvint à rétablir l'ordre dans de vastes secteurs de Tokyo. La cité de Kyoto, où se trouvait le siège de la société, demeura stable malgré le total effondrement des institutions locales.

Grâce à sa technologie avancée et à ses forces de sécurité bien équipées, la Kanawa Corporation parvint à contenir les infectés à la périphérie de la plupart de leurs implantations corporatistes. Des techniques modernes d'ingénierie biologiques s'avérèrent également très utiles pour réprimer les émeutes grâce à la dispersion d'aérosols de pacification. En raison de cette situation sans précédent, et puisqu'elle était gérée par des forces privées et non celles du gouvernement, l'acceptation de ces efforts draconiens fut soutenue par des personnalités publiques comme des acteurs, des chanteurs mais aussi par les médias.

En position de force après avoir démontré l'efficacité de ses mesures, et avec l'aide des médias, Kanawa présenta un plan aux nations de la région. Le conglomérat proposait de fournir des spécialistes, des formations et des équipements afin d'aider à contenir les victimes et à restaurer l'ordre, une offre que la plupart des régimes acceptèrent sans trop de débats.

Désormais, le personnel de Kanawa est présent au sein de la plupart des gouvernements de la région et ses membres servent de conseillers dans les pays voisins qui craignent que le virus ne frappe leurs populations.

L'ensemble des méthodes utilisées par Kanawa, désigné sous le nom du « Plan Kanawa », a conduit à une alliance sans précédent entre les nations du Pan-Pacifique. Elles promeuvent la protection de la région

contre le virus jiangshi et de futures invasions par les « Seigneurs de Réalité ».

Kanawa a déclaré que le Pan-Pacific était l'un des derniers bastions de la Terre contre ces étranges envahisseurs venus d'autres mondes. Toutes les ressources sont consacrées à assurer la sécurité des citoyens. Les méthodes employées peuvent paraître parfois brutales mais, comme le soulignent les services des relations publiques de la société, elles peuvent être justifiées étant donné le péril auquel le monde est confronté. Les épidémies de jiangshis sont traitées rapidement et sans pitié étant donné qu'il n'existe aucun remède connu (bien que Kanawa affirme que ses meilleurs chercheurs travaillent jour et nuit afin de trouver un vaccin). Les contestataires et les émeutiers sont considérés comme des traîtres et sont passibles des sanctions les plus sévères dans chaque pays, y compris la détention et la peine de mort pour les crimes les plus graves. Mais c'est un prix bien modeste à payer pour la survie des populations et de leurs modes de vie et peut-être même pour la survie de l'humanité.

Les forces de sécurité de Kanawa sont présentes dans la plupart des villes. Les forces locales de police sont généralement intégrées au dispositif de sécurité. Dans les villes les plus petites, les officiels restent en charge. Certains attendent avec impatience l'arrivée d'une équipe d'agents de sécurité de Kanawa tandis que d'autres espèrent que leur petit village échappera à l'attention de la Corporation.

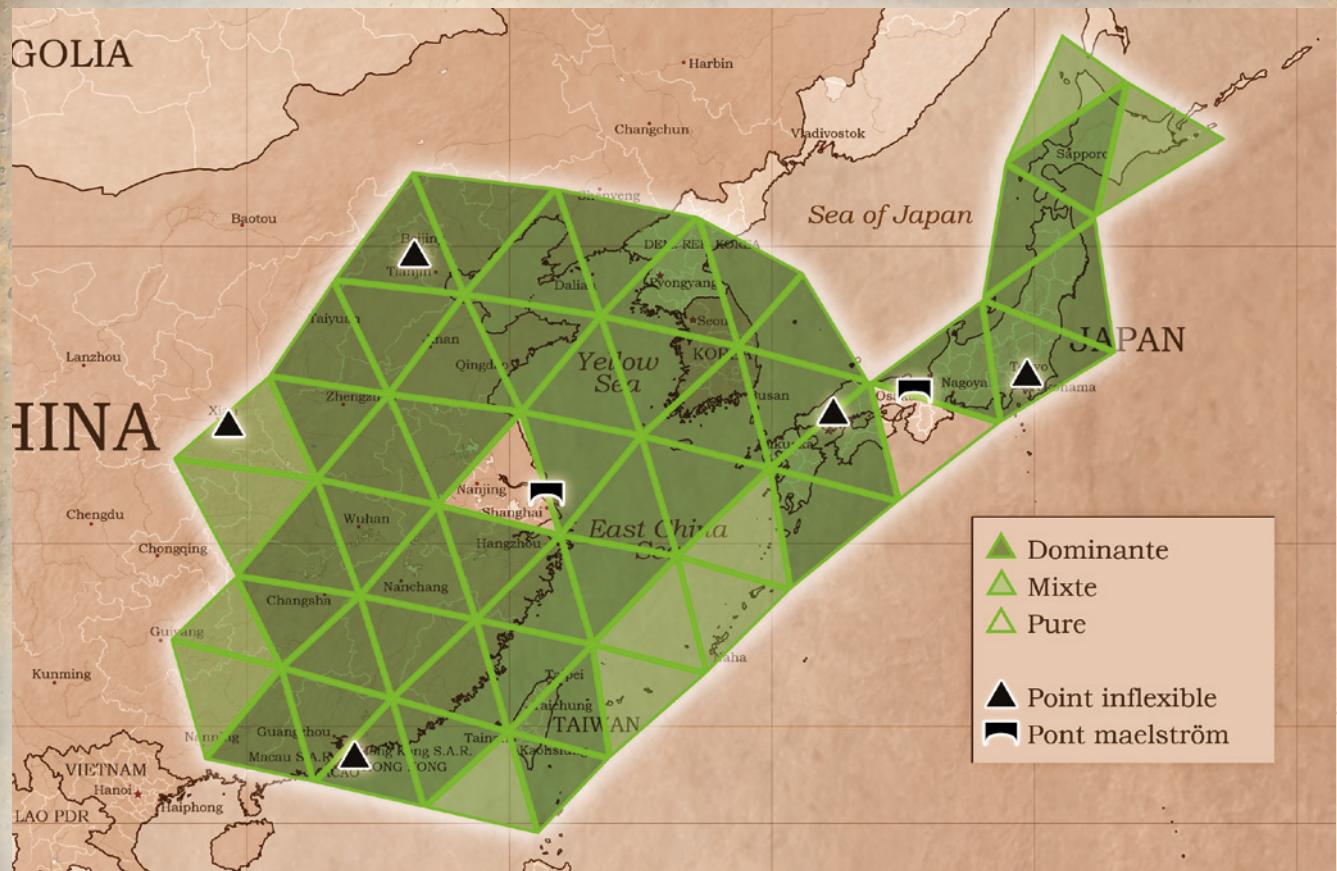
Au moment de l'apparition de l'épidémie de jiangshis, les forces de sécurité portaient des tenues de police classiques. Désormais, elles se protègent de la morsure des jiangshis en étant équipées d'armures intégrales. Chaque tenue s'inspire des styles ancestraux de chaque région afin de stimuler le sens du devoir et de la tradition des gens. Par exemple, au Japon, les forces de Kanawa portent des armures ultramodernes évoquant celles des samouraïs. Des masques renforcés sculptés pour représenter le visage d'un oni (démon) sont portés par les agents afin de les protéger des effets du virus et d'intimider les émeutiers.

KANAWA CORPORATION

Ryuchi Kanawa est le directeur général de la Corporation et son visage public. Il est réputé pour ses discours directs, son sens aigu des affaires et pour être impitoyable dans tout ce qu'il entreprend.

Il se dit que personne ne peut le faire changer d'avis quand il a pris une décision, à l'exception de sa sœur, Reiko Kanawa. Certains disent qu'elle tire les ficelles dans l'ombre mais la plupart considèrent qu'elle est seulement un élément modérateur qui évite à Ryuchi de faire preuve de trop de zèle.





La presse apprécie Reiko, s'extasiant devant ses dernières peintures ou ses bassins à poissons, et en la suivant à chaque fois qu'elle fait une apparition pour réconforter les victimes sur le site d'un terrible désastre. Peut-être à cause de la terreur des jiagnshis ou des invasions frappant les autres régions du monde, la presse et le public suivent tous les aspects de la vie de Reiko, plus particulièrement sa manière de s'habiller. Elle est connue pour porter des robes drapées et fleuries évoquant celles des geishas quand elle participe à des célébrations publiques, mais des tenues sombres beaucoup plus strictes quand elle s'occupe des malheureux.

MUTATION

Peu de temps après que les forces de Kanawa se sont établies dans de nouvelles bases à travers ce qui est aujourd'hui appelé le Pan-Pacific, le virus jiangshi a muté. De nouvelles épidémies ont engendré des aberrations génétiques beaucoup plus puissantes et dotées d'étranges nouvelles capacités. Ces aberrations sont désignées sous le nom de « yokais » par les Japonais, un nom rapidement repris par les autres nations de la région et qui désigne toute victime mutante qui ne correspond pas au profil standard d'un jiangshi. L'émergence des yokais et de leurs nombreux

pouvoirs variés a renforcé l'influence de Kanawa. Les laboratoires de haute technologie du conglomérat ainsi que ses meilleurs scientifiques ont mis au point des techniques et des armes expérimentales pour arrêter, tuer ou contenir ces étranges monstres.

Aucun remède au virus jianshi n'a pour l'instant été découvert. Des scientifiques avancent l'hypothèse selon laquelle il s'agit d'un virus d'un autre monde introduit sur le nôtre par l'un des royaumes envahissants. La maladie semble être transmise par le sang mais puisque les infectés peuvent contaminer des victimes par la toux, le virus s'introduit également par les voies aériennes. Aucun point d'origine ou vecteur n'a été identifié. Il semble que des foyers se soient déclarés simultanément dans différents lieux tout autour du Pacifique le jour de l'arrivée des pillards.

De nouveaux foyers se déclarent encore aujourd'hui. Quand cela se produit, Kanawa se rend rapidement sur les lieux avec des groupes de combat rapides afin d'endiguer l'épidémie par n'importe quel moyen. Pour la plupart des villageois, l'arrivée d'hélicoptères perfectionnés de couleur noire, à l'exception du K peint en rouge sur leurs flancs, est loin d'être une bonne nouvelle puisque les forces de sécurité ont tendance à neutraliser un foyer potentiel rapidement

et violemment. Selon ces troupes, c'est le seul moyen de protéger le reste de la population.

LA CHINE FRAGMENTÉE

La propagation de l'épidémie a été une épreuve presque insurmontable pour la République Populaire de Chine. Officiellement, le parti dirige encore la nation mais, officieusement, les seigneurs de guerre et les Syndicats fantômes ont pris le contrôle de villes ou de régions entières. Hong Kong demeure indépendante dans une certaine mesure. La ville semble avoir évité les épidémies de jiangshis à grande échelle et demeure un point inflexible de la Prime Terre.

LE JAPON CORPORATISTE

Bien que le consortium de Kanawa soit la plus grande puissance économique du Japon, elle n'est pas la seule corporation à tirer profit de la situation. Les murs de verre et les forces de sécurité privées sont désormais la norme dans la plupart des villes. Les fabricants d'armes et de véhicules comme Kyogo et Oda coopèrent étroitement avec le groupe Kanawa ou ont fusionné pour devenir des filiales de l'organisation.

Les corporations rivales n'ont pas aussi bien prospéré. Certaines sociétés concurrentes ont été totalement écrasées par de nouvelles taxes et par des lois « sélectives » telles que les directives anti-pollution censées entraver la contagion des jiangshis.

De nouvelles constructions ont vu le jour autour d'Okinawa et des petites îles près du Japon. Des plateformes de haute mer ont été érigées mais pas pour des forages pétroliers. Aucun média n'a eu vent de ce qui se passe sur ces sites offshore mais les adeptes des théories du complot soupçonnent le conglomérat d'effectuer des recherches sur le virus ou de constituer des zones sécurisées inaccessibles afin d'abriter les cadres de la corporation.

LA CHUTE DE TAÏWAN

Tout le monde n'a pas souscrit rapidement au Plan Kanawa. Taïwan a refusé d'y prendre part, refusant publiquement l'aide de la mégacorporation japonaise. En quelques semaines, la majorité du Nouveau Taipei a été submergé. Les villes se sont effondrées tandis que l'alimentation électrique était coupée et que les services gouvernementaux s'arrêtaient. La population de l'île en était réduite à piller pour survivre.

Kanawa a récemment commencé à organiser des expéditions « humanitaires » sur l'île afin d'éradiquer la contamination et de sauver ce qui reste de la population. Cependant, ces « sauveurs » corporatistes se heurtent aussi bien à des jiangshis errants qu'à des gangs de réfugiés.

L'ACCEPTATION DE LA CORÉE DU NORD

Étonnamment, la Corée du Nord a accepté rapidement le Plan Kanawa et a autorisé la présence des agents de la corporation sur son territoire. L'industrie du pays, principalement alimentée par des contrats avec Kanawa, s'est orientée vers une production massive. Selon les porte-parole de Kanawa, même si l'absence de liberté individuelle est navrante, ils espèrent que ces contrats sans précédent permettront de déboucher sur de véritables changements une fois la crise des jiangshis terminée.

LE DÉSESPOIR DE LA CORÉE DU SUD

L'épidémie a ravagé la Corée du Sud. Le gouvernement a refusé l'aide de Kanawa pendant plus d'un mois, période au cours de laquelle la contestation et la maladie ont ravagé les villes et les cités. Ce n'est que lorsque le propre fils du président est tombé malade et a été abattu par la police que le gouvernement a cédé.

Désormais, Kanawa occupe de larges secteurs de la nation. Certains affirment que puisque le virus s'est développé pendant si longtemps sans intervention, une présence renforcée est nécessaire. D'autres prétendent que les mesures draconiennes mises en place sont une sorte de mesure de rétorsion pour avoir refusé la main tendue de Ryuchi Kanawa.

LES SYNDICATS FANTÔMES

Malgré les bons résultats obtenus par les forces de sécurité de Kanawa dans le Pan-Pacific, la mégacorporation s'est heurtée aux yakuza japonais, aux triades chinoises, aux kkangpaes coréens et à bon nombre d'autres organisations criminelles qui n'ont pas apprécié cette mainmise sur leurs rues et leurs affaires. Elles ont déclaré une guerre totale à Kanawa en assassinant le personnel et en sabotant les usines de la corporation.

Les autorités régionales travaillent avec des agents de la compagnie en débusquant les indésirables, en surveillant les communications, en instaurant des couvre-feux et en prenant toutes les mesures nécessaires pour que ces malfrats ne nuisent pas à la sécurité des gens.

ASIE DU SUD-EST

Le virus n'a pas encore atteint le Vietnam ou le Cambodge mais les experts craignent que ce ne soit qu'une question de temps. Le gouvernement des Philippines a entrepris des démarches pour rejoindre l'alliance Pan-Pacifique bien que certaines îles semblent être sous l'influence de forces obscures et que leurs populations tentent d'y survivre face à des horreurs bien pires que les jiangshis.

UNE INVASION SECRÈTE ?

De nombreux adeptes des théories du complot pensent que Kanawa n'est que l'instrument d'un Seigneur demeuré dans l'ombre, même si les opinions varient pour savoir si cette relation est intentionnelle ou indirecte. Dans le premier cas, certains pensent que Ryuchi Kanawa est, en fait, le Seigneur de Réalité. D'autres estiment que le véritable pillard des possibilités serait sa sœur, Reiko, ou que les jumeaux se partagent ce titre.

Il y a également des rumeurs concernant un mystérieux « Conseil Occulte », une sorte de conseil interne de Kanawa et d'autres corporations alliées composé de différents hommes d'affaires, d'agents du gouvernement et de criminels travaillant ensemble pour contrôler le Pan-Pacific. Leurs identités sont secrètes, même entre eux, et ils ne sont identifiés que par quatre chiffres qui assurent leur anonymat sauf pour le chef du conseil qui est seul habilité à autoriser un nouveau membre au sein de cette cabale.

D'autres évoquent aussi un mystérieux ensorceleur chinois dans la veine de « Fu Manchu ». Il commanderait une armée de guerriers de type mongol venus d'un autre cosm, qui franchiront un grand « Pont de Lamentations » quand les jiangshis auront suffisamment affaibli toute résistance. Pour ces derniers théoriciens, Kanawa a véritablement sauvé la région car seules les mesures drastiques de sa corporation pour endiguer l'épidémie ont permis d'éviter l'invasion.

LES LOIS DU MONDE

Au premier abord, le Pan-Pacific est toujours une région de la Prime Terre mais l'épidémie de jiangshis et de subtiles modifications des axiomes et des Lois du Monde sont des signes évidents qu'il y a eu une invasion. Le Conseil de Delphes soupçonne l'implantation de deux ponts maelström mais n'a aucune preuve de leur existence. Les rapports signalant la présence de stelae doivent encore être confirmés à cause d'un afflux de faux rapports et de déclarations exagérées.

LA LOI DE L'INTRIGUE

Pan-pacifica apparaît comme un modèle pour le reste du monde. Le terrible virus jiangshi a été globalement contenu et le public accepte majoritairement la loi martiale. La société semble avoir retrouvé une certaine normalité. De nouveaux appareils de haute technologie produits par Kanawa et d'autres sociétés permettent à la population de s'évader et de se divertir en attendant que la crise soit résolue. Les films, les jeux vidéo et des salons virtuels distraient les masses qui en oublient les invasions dans les autres régions du monde et les occasionnels nouveaux foyers de jiangshis.

Mais en y regardant d'un peu plus près, la paranoïa est rampante. Les gens surveillent leurs voisins à l'affût du moindre signe du virus. Le gouvernement encourage cette attitude en finançant des publicités, des émissions télévisées, des applications et en diffusant des annonces qui incitent les citoyens à signaler la



Zhang Zhi donne une petite poussée à un jiangshi... du 40e étage d'un bâtiment !

moindre activité suspecte aux autorités, y compris les agissements des criminels, des traîtres ou de tout autre individu séditieux.

Au sein des compagnies qui fabriquent, commercialisent et distribuent les nouvelles technologies et d'autres équipements, la rivalité entre les employés est devenue impitoyable. Non seulement ceux qui occupent les postes les plus importants ont un meilleur salaire, des priviléges et une grande liberté, mais ils peuvent aussi demander à ce que leurs proches infectés par le virus soient capturés et placés dans des cellules cryogéniques au lieu d'être abattus comme la plupart des jiangshis.

L'image publique de Kanawa est austère mais bienveillante, cependant ceux qui y travaillent disent que l'environnement corporatiste est impitoyable. Seuls comptent les résultats. Tout est analysé en fonction du profit. Trahir ses collègues est encouragé puisque sont considérés comme faibles ceux qui en sont les victimes.

Des Cartes de Cosm comme *Est-ce une morsure ?* et *Vendetta* sont liées aux intrigues de ce royaume. *Trahison* est directement en rapport avec cette ambiance omniprésente de trahison et de suspicion.

LOI DE LA TÉNACITÉ

Le Pan-Pacific englobe de nombreuses cultures différentes dont celles du Japon, de la Chine, de la Corée du Nord, de la Corée du Sud et de bien d'autres petites îles qui sont tombées sous sa coupe.

Les héros de toutes ces régions n'affrontent pas seulement les jiangshis voraces mais ils s'opposent également aux actions excessives de Kanawa Corporation et à celles de bien d'autres forces. Qu'il s'agisse de policiers, de détectives privés, de rebelles ou de hors-la-loi, les Chevaliers des Tempêtes de Pan-Pacific savent qu'ils peuvent rarement compter sur le moindre soutien. Ils sont souvent seuls face à des défis insurmontables. Les officiers de police évitent de se mêler des affaires des séides de Kanawa. Les détectives privés sont confrontés à des forces de police hostiles, des habitants peu coopératifs et des troupes de sécurité qui ont l'autorisation de tirer à vue.

- Ténacité :** les héros durs à cuire du Pan-Pacific ne sont pas abattus si facilement. Quand un personnage chargé en *possibilités* serait normalement mis KO (à cause d'un Choc ou d'autres sources), au lieu de cela il peut subir une Blessure pour se débarrasser de ses dommages de Choc. Si la Blessure est sa dernière, il bénéficie d'un tour complet avant de devoir faire son test de Défaite.

LA LOI DE LA VENGEANCE

Bien que les coups de poignard dans le dos soient fréquents dans le Pan-Pacific, la vengeance est encore plus appréciée. Tout comme la trahison est socialement acceptable, les représailles sont presque obligatoires. Un homme ou une femme qui ne veut pas, ou ne peut pas, venger un proche ou un ami à qui du tort a été causé est ouvertement méprisé.

La Loi de la Vengeance n'est pas encouragée ni même orchestrée par Kanawa. C'est une réaction violente à la manipulation des Lois du Monde du cosm, une sorte de libération qui en appelle aux âmes de tous ceux qui en souffrent.

Les représailles sont purificatrices et renforcées par la réalité. La Carte de Cosm *Bain de sang* récompense la vengeance immédiate tandis que *Vendetta !* encourage l'approche méthodique et à long terme.

- Vengeance :** quand un personnage veut réparer une injustice majeure dont a souffert un de ses proches ou lui-même, ou même une organisation à laquelle il appartient, il est en droit de se venger. Sa main de cartes de Destinée augmente de un pour le reste de cet Acte et le suivant.

Pour pouvoir prétendre à cette récompense, l'injustice ne doit pas s'être produite au cours de cet Acte et la vengeance doit découler d'un planning dramatique coordonné et approprié. Tout ceci doit bien entendu être validé par le MJ.

« MES ANCÈTRES
M'OBSERVENT PEUT-ÊTRE.
MAIS JE NE SUIS PAS PRESSÉ
DE LE SAVOIR ». - ZHANG ZHI

THARKOLD

SPIRITUEL

4

MAGIE

12

SOCIAL

25

TECHNOLOGIE

25

Tharkold est un royaume de techno-horreurs hantant les cités et de survie post-apocalyptique dans les vastes régions qui s'étendent entre elles. C'est un univers où des technodémons règnent sur des esclaves humains appelés crûment la « Race ». Les « hordes » de tharkoldiens sont gouvernées par sept puissants Ducs dont le plus redoutable est le Seigneur Kranod.

Des mois avant son arrivée, les sbires de Kranod ont disséminé des stelae dans les steppes froides et les cités grises de la Fédération de Russie. Cependant, peu de temps après que le pont s'est abattu, des saboteurs rebelles issus de la Race ont détruit plusieurs stelae. Le pont a commencé à disparaître et les troupes de Kranod ont battu en retraite. Seules les actions d'une cellule menée par l'une des « thralls » humaines de Kranod, Jezrael, a permis de sauver la situation. Elle a exterminé les saboteurs, remis les stelae à leur place et mené l'invasion contre les meilleures troupes de Russie.

Les Russes ont combattu bravement mais en moins de 24 heures la Bataille de Moscou était perdue. La combinaison de la puissance brute des démons, de leur sauvagerie et, surtout, de leur magie s'est avérée trop insurmontable.

Les Russes tenaces se sont montrés presque aussi impitoyables que les envahisseurs. Le Président Aleksandr « le Loup » Volkov a engagé la majorité de ses forces aériennes pour frapper le pont maelström. Quand cette opération s'est soldée par un échec, il a eu recours à un missile nucléaire tactique.

Connue sous le nom de « Gambit de Moscou », cette stratégie a balayé une horde de démons et leurs thralls mais a eu de terribles conséquences.

APRÈS LA BOMBE

La chaleur et l'onde de choc dégagées par l'explosion nucléaire ont ravagé des quartiers entiers de Moscou. Les pertes civiles se sont chiffrées par plusieurs centaines de milliers de victimes, un sacrifice acceptable, aux yeux du Loup, pour repousser l'invasion.

Les effets sur les démons furent évidents. Alors que le pont s'effondrait, un nombre incalculable de colonnes de renforts furent anéanties, y compris l'un des sept Ducs. La dévastation s'est propagée tout le long du pont jusqu'à son point d'origine à Tharkold. Un tel événement ne s'était jamais produit au cours des Guerres des Possibilités. De nombreux ponts étaient protégés par des axiomes trop faibles pour qu'une explosion nucléaire puisse se produire tandis que d'autres étaient dotés de systèmes de défense ultramodernes. Les démons estimaient qu'un pont établi dans une zone densément peuplée était à l'abri d'une telle attaque mais Volkov leur a bien fait comprendre qu'ils se trompaient.

La majeure partie de la masse du pont a été pulvérisée dans l'atmosphère où elle a été imprégnée par les axiomes concentrés de la réalité de Tharkold. Les retombées de l'explosion ont ainsi permis d'étendre le royaume des démons un peu comme avec les bombes de réalité employées par le Pharaon Möbius de l'Empire du Nil mais sans grande précision et sans objectif défini.

Après l'explosion, de dangereuses tempêtes de réalité ont ravagé les régions affectées. Les soldats russes se sont retranchés dans les champs et villages de la périphérie de Moscou et, pendant ce temps, Kranod a été contraint de réorganiser ses troupes et de se défendre contre plusieurs tentatives visant à remettre en question son autorité.

Quand tout fut terminé, Moscou et les terres situées au nord et à l'est jusqu'à la Mer de Kara étaient imprégnées des Lois du Monde de Tharkold. Et toute la région était également jonchée de déchets radioactifs démoniaques. Certains de ces déchets technologiques sont encore fonctionnels et peuvent donc être récupérés. Tout le reste est excessivement dangereux.

Une fois encore la thrall humaine, Jezrael, a joué un rôle déterminant pour sauver la situation au nom de Kranod. Tandis que ce dernier focalisait ses efforts afin de reconnecter le pont à Tharkold avec son Obscurificateur, elle affrontait en combat rituel ceux qui défiaient son maître. Contre toute attente, elle parvint à vaincre un grand nombre de démons. Un tel exploit réalisé par une simple thrall était sans précédent. Le temps qu'un nouveau pont maelström ne s'abatte à Tretiakovskaïa à Moscou, la plupart des hordes de démons la redoutaient plus que Kranod lui-même.

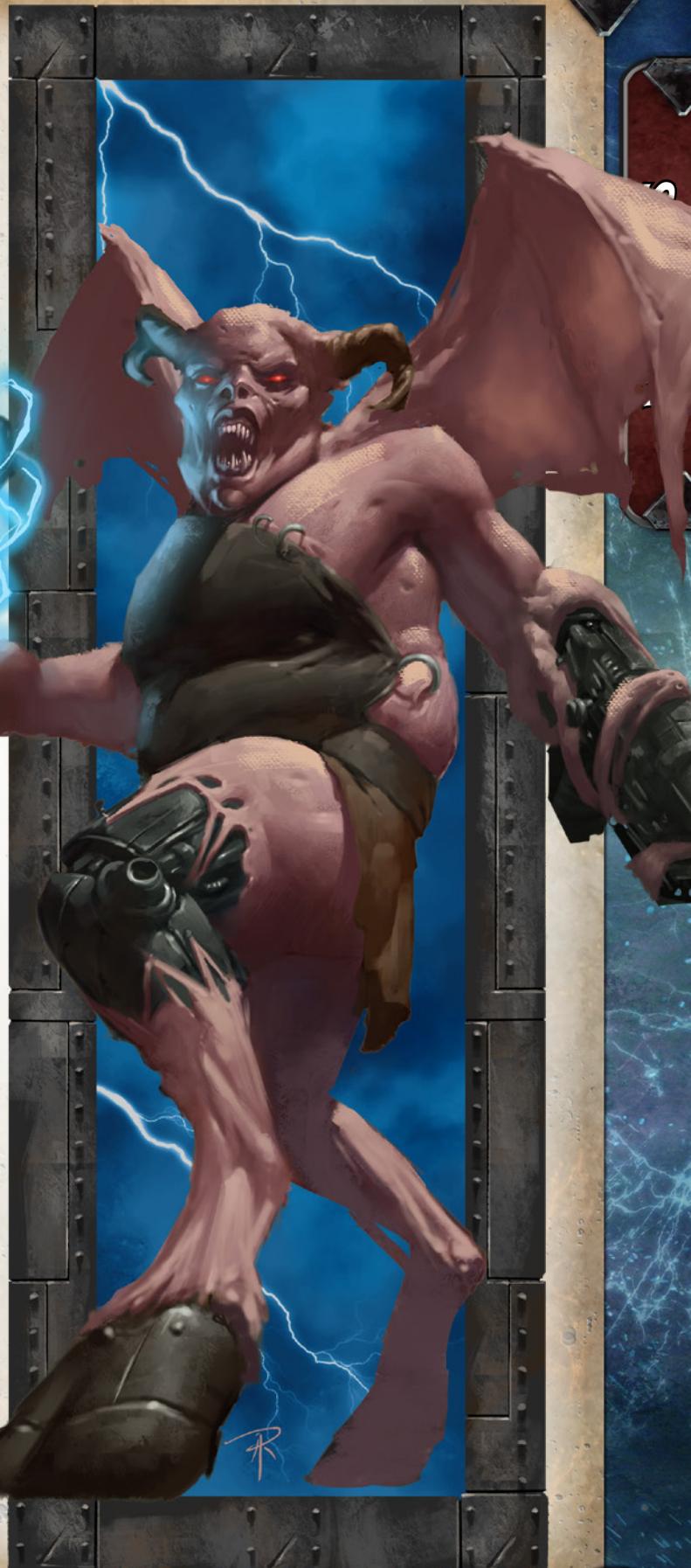
ALLIANCES PRÉCAIRES

Quelques jours plus tard, le Président de la Fédération de Russie rencontra les démons pour signer une trêve. Les démons, quant à eux, respectaient la force et la féroce de leurs adversaires humains. Ces petites créatures n'étaient pas leurs égaux mais ils n'étaient pas non plus des esclaves très malléables (les victoires de Jezrael contre les autres seigneurs démons inquiétaient également les tharkoldiens).

Mais le principal sujet d'inquiétude de Kranod était la vacance du pouvoir et le conflit interne au sein de son propre peuple suscité par la destruction du septième duc. Les autres seigneurs démons furent stupéfaits quand Kranod offrit aux Russes la position occupée par le Duc anéanti puisque, techniquement, c'était eux qui l'avaient vaincu et qu'il leur revenait de droit de revendiquer sa charge.

Cette manœuvre fonctionna au-delà des espérances de Kranod. Les tharkoldiens (il est désormais interdit de les appeler des « démons ») dirigent la Russie avec l'actuelle administration et protègent les humains des autres Seigneurs de Réalité. Les dirigeants russes se sont totalement intégrés à cette alliance et ils défendent ardemment le peu de pouvoir dont ils disposent. De même, les autres démons souhaitant progresser dans la hiérarchie doivent d'abord traiter avec les humains plutôt que de s'adresser à Kranod et à sa horde.

Trois mois après le début de la guerre, le régime de Kranod a succombé à un mode de vie décadent. Lui et ses hordes s'engraissent aux dépens du peuple russe et ils s'amusent des stratagèmes enfantins des derniers officiels qui s'accrochent à leur maigre



pouvoir. Pendant ce temps, les humains sont résolus à jouer une partie à long terme de politique, de propagande et de survie. C'est un jeu pour lequel, ils sont particulièrement doués.

Les membres de la Race servent d'espions pour les démons quand ils se mêlent aux humains ou de soldats au sein de la nouvelle armée « unie » d'occupation. De nombreux Russes ont l'impression que les pires jours de la Guerre Froide ou de la révolution post-1917 sont de retour avec leur cortège de corruption rampante, de paranoïa et d'oppression.

LA RÉSISTANCE

Des agents rebelles de la Race travaillent aux côtés des héros et des héroïnes de Russie pour lutter contre les tharkoldiens. La Race enseigne aux natifs comment utiliser le propre pouvoir des envahisseurs contre eux. Ils leur montrent comment utiliser la cybertechnologie volée, éviter les appareils de surveillance modernes des créatures et libérer leur potentiel psionique.

Quand les tharkoldiens se sont infiltrés sur la Prime Terre pour la première fois afin d'installer des stelae et préparer l'invasion, ce sont des thralls comme ceux-ci qui ont tenté d'avertir les humains. Mais depuis la trahison de l'administration de Volkov, quand elle s'est soumise aux démons, la Race se méfie de ses alliés humains.

Cependant, la Prime Terre demeure un espoir pour les membres de la Race qui tentent d'échapper à une existence de servitude et de souffrance ou même de riposter contre leurs vils oppresseurs. L'invasion donne aux membres de la Race des opportunités telles qu'ils n'en avaient pas eu depuis des siècles, que ce soit pour jouir d'une certaine liberté au sein de la résistance, ou de grimper les échelons en tant qu'informateurs ou saboteurs.

LA TERRE DÉVASTÉE

Les régions les plus affectées par les retombées démoniaques du pont maelström détruit sont celles du District Fédéral du Nord-Ouest, de Saint-Pétersbourg à l'ouest jusqu'à l'Oural à l'est. L'ensemble de ce district est aujourd'hui connu sous le nom de « Terre dévastée ».

Les matériaux corrompus ont engendré une vaste Zone Mixte entre Tharkold et la Prime Terre qui semble stable pour l'instant mais que personne ne contrôle vraiment.

Les énergies surnaturelles, les radiations et les nanotechnologies hors de contrôle se sont combinées en une brume toxique qui a donné naissance à des créatures monstrueuses. Ces choses sont nées de Tharkold mais elles ne sont soumises à aucun maître. Bizarrement, certaines rumeurs évoquent également

l'apparition en grand nombre de cryptides de la Prime Terre près des villages et des villes empoisonnés.

Des cités comme Saint-Pétersbourg et des sites comme le Cosmodrome de Plessetsk demeurent des points inflexibles de la Prime Terre et un refuge pour la population terrorisée qui vit encore dans cette zone. Des autoroutes et des voies de chemin de fer en pleine dégradation relient toujours ces avant-postes à Moscou et à la Mer Blanche.

Des opportunistes sont attirés dans la région, prêts à affronter les vastes étendues de terres ravagées, ses dangereux habitants et ses tempêtes de réalité imprévisibles pour récupérer de précieux artefacts. Certaines technologies du pont fonctionnent toujours et attendent dans la poussière que quelqu'un viennent les ramasser. De nombreuses cellules de résistance se sont également réfugiées dans cette zone puisque les radiations et les appareils technologiques perturbent les systèmes de surveillance des démons.

La mafia russe paie un bon prix pour récupérer cette technologie tharkoldienne et des fragments du pont maelström. Tous ces artefacts sont évacués du pays par la contrebande afin d'être revendus au Conseil de Delphes ou à d'autres chercheurs en quête d'un moyen de vaincre les démons.

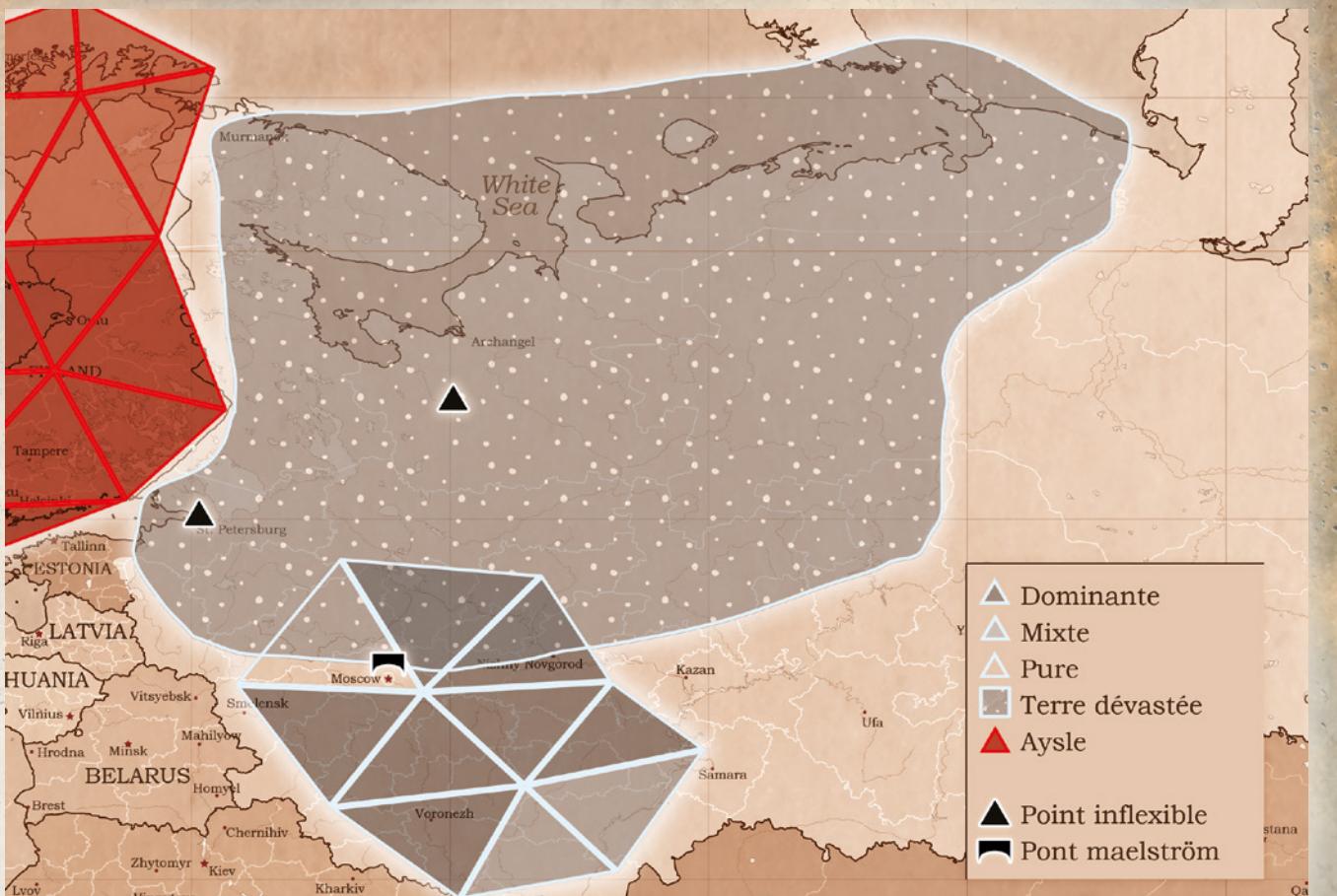
EXÈS ORIENTAUX

Les renforts traversent le nouveau pont mais à un rythme plus lent, contrairement à la ruée des premiers jours de la guerre. Les tharkoldiens demeurent rares sur la Prime Terre, préférant laisser leurs sbires s'occuper de la majorité des tâches. Le pouvoir des démons est immense, presque inégalable quand ils libèrent toute leur puissance. Fort heureusement, les tharkoldiens sont décadents et paresseux. Ils s'engraissent rapidement et se contentent des richesses qu'ils ont volées, des plaisirs et du pouvoir dont ils jouissent. Tout du moins jusqu'à ce qu'ils constatent qu'un rival possède plus de choses qu'eux. La voie des démons est celle de la moindre résistance mais quand ils s'éveillent, ils agissent rapidement et avec fureur.

Selon une rumeur qui circule parmi les Seigneurs de Réalité, le Décharné serait furieux de la situation présente. La perte d'un pont maelström est un signal d'espoir envoyé aux armées qui s'opposent à l'invasion. Les étrangers venus des autres mondes ne sont pas invincibles !

L'alliance de Kranod est une violation de l'accord passé avec les autres Seigneurs de Réalité pour maintenir la pression sur les prime terriens et les empêcher de coordonner leurs actions pour repousser l'invasion.

Cependant, les pillards rivaux de Kranod ne peuvent pas y faire grand-chose tant qu'il demeure Seigneur de



Réalité et aucun tharkoldien ne semble avoir la force et la ruse nécessaires pour le destituer.

À part peut-être Jezrael. Kranod la surnomme sa « féroce petite thrall » et, comme c'est la tradition au sein de son espèce, il fait tout ce qu'il peut pour la dominer et l'humilier, quand il ne l'envoie pas accomplir une mission d'une importance vitale. Mais Jezrael a déjà vaincu plusieurs démons. Et même si Kranod est bien plus puissant que ces adversaires, elle a également beaucoup plus d'expérience. La féroce petite thrall pourrait un jour, pour la première fois de l'histoire de Tharkold, défier son maître pour le contrôle de sa horde.

LE BUREAU DES RECHERCHES PSYCHIQUES

Un des étranges effets secondaires de l'invasion des démons, des Lois du Monde de Tharkold ou peut-être de l'étrange brume radioactive qui recouvre la Russie centrale, c'est que certains prime terriens ont développé de puissantes capacités psychiques.

Quelques-uns de ces individus affirment qu'ils avaient déjà ces pouvoirs avant l'invasion mais qu'ils étaient considérés comme des fous. Des individus encore plus rares avaient en fait été recrutés par le

Service fédéral de la sécurité (l'ancien KGB) pour participer à des programmes d'entraînements intensifs.

Quelqu'un au moins dans le gouvernement estimait que ces capacités étaient réelles. Il y a des rumeurs selon lesquelles certains individus ayant suivi ce programme ont travaillé avec les saboteurs de Tharkold pour tenter de détruire les stelae au cours de l'invasion initiale. Si c'est bien le cas, ils ont probablement été tués avec leurs alliés par Jezrael.

Depuis l'invasion, des dizaines de prime terriens, de prime terriens transformés et de membres de la Race ont démontré la réalité de leurs pouvoirs psychiques. Certains peuvent invoquer et modeler le feu, lire dans les pensées ou déplacer des objets par la seule puissance de leur volonté. La portée et la puissance des pouvoirs de ces individus sont très variables et il est probable qu'ils ne font que commencer à découvrir leurs limites.

Le Conseil de Delphes est très intéressé par le recrutement de Chevaliers des Tempêtes dotés de ce genre de pouvoirs. Quinn Sebastian a déclaré que quelques « psychiques » compétents pourraient en entraîner d'autres afin « de vraiment menacer les Seigneurs de Réalité ».

« LA LIBERTÉ, C'EST DE ME BATTRE POUR MOI, PAS POUR UN DE CES SALOPARDS DE MOSCOU OU SON MAÎTRE DÉMONIAQUE ».

■ ANTON HAEGAR



LES LOIS DU MONDE

Les lois de Tharkold sont perfides, cruelles et peut-être dépourvues d'une vue à long terme, un peu comme les démons qui en bénéficient.

LA LOI DE LA DOMINATION

La première et la plus importante des lois du cosm est simple : les forts prennent ce qu'ils veulent car ils le peuvent. Les faibles doivent soit servir les forts, soit compter sur leur pitié, ce qui n'est pas une attitude fréquente.

Chaque être vivant dans le royaume est soit un dominant, soit un dominé. En général, les héros et les vilains chargés en *possibilités* sont considérés comme des dominants et tous les autres sont des dominés. En fonction de la situation, le MJ peut faire des exceptions mais, en règle générale, les individus soumis font tout ce que les dominants leur ordonnent de faire, sans poser de questions.

Les tharkoldiens sont organisés en hordes dirigées par un « alpha » dominant. Les membres de la horde dominent leurs propres thralls mais doivent obéir à l'alpha ou le provoquer en duel pour devenir le nouveau chef.

Les citoyens du royaume sont rattachés à l'une des deux catégories sans vraiment en être conscients. Pour les observateurs, les Chevaliers des Tempêtes et les Tourmenteurs ont l'air d'être des dominants mais au moindre signe de faiblesse cela peut changer. Un effet d'*Intimidation* grâce à un « Choix du Joueur » peut même forcer un vilain à endosser un rôle de soumis, tout du moins temporairement.

Des Cartes de Cosm comme *À genoux !* et *Tu travailles pour moi, maintenant* soulignent l'univers impitoyable de Tharkold.

- **Domination** : quand *Intimidation* est une action approuvée, une réussite permet au personnage de piocher deux Cartes de Destin et de choisir celle qu'il veut garder. Il doit défausser l'autre. En dehors d'un combat, au cours d'un acte, la première attaque réussie d'*Intimidation* contre un personnage chargé en *possibilités* accorde une carte du Paquet du Destin. Une fois ce personnage intimidé, les résultats normaux pour les réussites supplémentaires s'appliquent.



Un technodémon déchaîné dans les ruines de Moscou.

LOI DE LA FÉROCITÉ

Les technodémons et les humains qui les servent sont irascibles, violents et maladivement soupçonneux. Ils ne font confiance à personne et considèrent que détruire un rival aussi bien physiquement que mentalement est une tactique préventive efficace. La bonté, c'est faire preuve d'une faiblesse qu'un adversaire qui comprend mieux ce monde saura exploiter tôt ou tard.

Les êtres issus de Tharkold sont rarement subtils mais ils sont impitoyables et redoutablement efficaces aussi bien politiquement qu'en combat. La nature féroce de ce royaume accentue la violence et la plupart des conflits se terminent en bains de sang.

Cette énergie sauvage alimente des Cartes de Cosm comme *Calamité* et *Suprématie* et contribue à intensifier le désespoir des citoyens du royaume. Ne retenez pas vos coups, ne faites aucun quartier et tirez toujours le premier.

LA LOI DE LA SOUFFRANCE

Tharkold est un royaume sauvage, barbare et sanguinaire. La souffrance est littéralement une source de puissance. Le secret pour activer de nombreux appareils et implants démoniaques, c'est la souffrance de son utilisateur (ou d'un malheureux intermédiaire). Le « Vril », parfois appelé « l'Agonite », est constitué de démons tourmentés et cristallisés qui sont parfois utilisés comme source d'énergie.

Infliger de la souffrance permet de générer une énergie tangible mais, pour certains, la souffrance est aussi un moyen de renforcer leur puissance. Cette économie du tourment renforce cette atmosphère de « fais du mal aux autres avant qu'ils ne t'en fassent » du royaume.

L'Occultech de Tharkold fonctionne sur les mêmes principes avec des implants qui accordent des pouvoirs inhumains en échange d'une agonie perpétuelle. Les Cartes de Cosm *Cyberpsychose* et *Enragé* libèrent cette souffrance chez ceux qui sont dotés d'implants tandis que *Visions atroces* exploite la même énergie mais sur une fréquence psionique. Même ceux qui ne sont pas dotés de pré cognition peuvent ressentir la souffrance qui imprègne le royaume.

- **Souffrance** : ce cosm brutal récompense ceux qui infligent de grandes souffrances. Un personnage récupère d'un point de Choc si son action inflige au moins une Blessure. Les démons de Tharkold blessent souvent leurs propres pitoyables thralls afin de prolonger leur répugnante existence quand ils sont engagés en combat direct contre des « singes » ennemis.

CHEVALIERS DES TEMPÈTES

Vous trouverez avec l'écran du MJ plusieurs exemples de personnages, ou « archétypes », prêts à jouer. Vous pouvez aussi les télécharger sur le site black-book-editions.fr. Ce chapitre explique ce que signifient les attributs, les compétences, les capacités spéciales et les autres caractéristiques de jeu indiqués sur ces fiches et comment créer votre propre Chevalier des Tempêtes.

RACE

La plupart des personnages des Guerres des Possibilités sont des humains de la Prime Terre ou sont issus de l'un des sept cosms... la plupart mais pas tous. Certains edeinos ont rejoint la bataille pour la Terre ainsi que quelques elfes et nains d'Aysle. Voir la partie consacrée aux **Races** page 74 si vous voulez jouer un personnage qui n'est pas humain.

COSM D'ORIGINE

Chaque personnage est issu d'Aysle, de la Prime Terre, de la Cyberpapauté, de la Terre Vivante, de l'Empire du Nil, d'Orrorsh, du Pan-Pacific ou de Tharkold.

Inscrivez l'origine de votre personnage dans l'onglet « Cosm », puis inscrivez les Axiomes Magie, Social, Spirituel et Technologie correspondant au cosm d'origine de votre personnage. Vous trouverez ces valeurs dans la description des cosms de la page 18 à la page 67.

POSSIBILITÉS

Les Possibilités sont des pions ou des jetons utilisés pour savoir de quelle quantité d'énergie des possibilités un Chevalier des Tempêtes dispose à un moment donné. Au début de chaque Acte, un Chevalier des Tempêtes ajuste son nombre de jetons à trois Possibilités.

Des Possibilités supplémentaires sont accordées par le MJ pour l'interprétation d'un personnage, l'accomplissement des objectifs d'une campagne, pour des actions héroïques ou simplement parce que le joueur divertit le groupe.

Vous trouverez dans la partie réservée au MJ, des explications sur la structure des Scènes et le gain de Possibilités.

De nombreuses Cartes de Cosm octroient également des Possibilités mais généralement à un certain coût. Les Cartes de Cosm sont abordées à partir de la page 113.

ATTRIBUTS

Les Attributs sont les caractéristiques communes à chaque être. À moins que le contraire ne soit indiqué, l'augmentation ou la diminution temporaire d'un attribut ne modifie pas la Résistance ou les points de Choc. Dans *Torg Eternity*, il y a cinq attributs :

- Le Charisme définit si vous êtes sympathique, attirant ou si vous avez de l'influence sur les autres.
- La Dextérité est une estimation de votre rapidité, de votre habileté manuelle, de votre agilité et de vos réflexes.
- La Raison est l'intelligence d'un individu, sa perception des choses, ses connaissances et sa ruse.
- L'Esprit définit la détermination d'un personnage, son assurance et sa résistance à la peur.
- La Force détermine sa puissance musculaire, son endurance et sa condition physique. Dans des cas extrêmes, un personnage peut être amené à effectuer un test (voir page 108) de *Force* pour soulever un objet lourd pendant quelques secondes. Sinon, un personnage peut soulever jusqu'à $8 \times \text{Force}$ en kilos, ou $12 \times \text{Force}$ pendant une courte période de temps. Ce qu'un personnage peut transporter est laissé à l'appréciation du MJ en fonction de ses équipements et de la situation.

VALEUR RELATIVE DES ATTRIBUTS HUMAINS

Valeur	Capacité humaine relative
14+	Surhumaine : seules des races spécifiques ou des humains aux attributs augmentés par des pouvoirs ou des objets peuvent bénéficier d'attributs aussi extrêmes.
13	Exceptionnelle : la valeur maximale que peuvent atteindre la plupart des humains tels que les champions olympiques, les génies ou les personnalités indomptables.
11–12	Spectaculaire : très habile ou brillant, en parfaite forme physique, très populaire.
8–10	Au-dessus de la moyenne : athlétique, intelligent ou charmant.
6–7	Moyenne : intelligence normale, forme physique correcte, sympathique.
5–	Faible : en mauvaise santé et faible, maladroit et peu agile, peu intelligent ou faible d'esprit, peu apprécié par la plupart des gens.

ATTRIBUTS DE DÉPART

Au moment de sa création, chaque personnage dispose de 40 points d'attributs à répartir entre le *Charisme*, la *Dextérité*, la *Raison*, l'*Esprit* et la *Force*.

La valeur minimale pour un attribut est de 5 et, pour un humain, la valeur maximale est de 13. Les valeurs maximales pour les autres races sont indiquées dans leur description.

DÉPLACEMENT

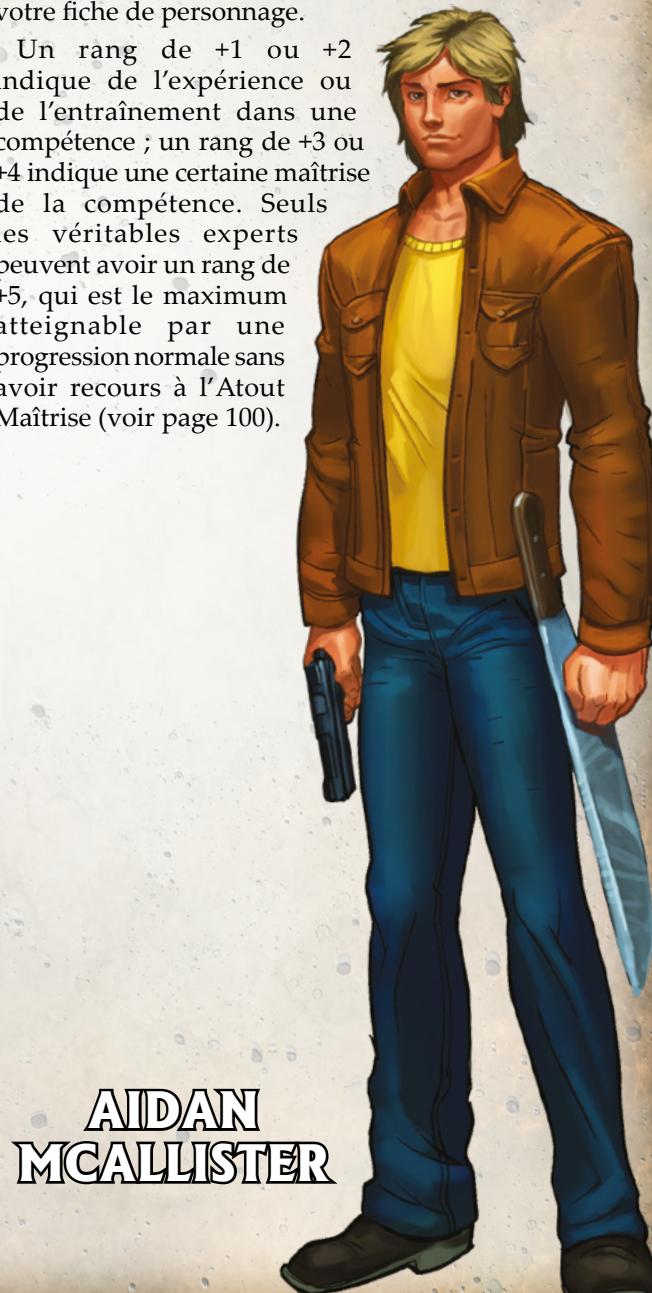
Les héros peuvent se déplacer d'un nombre de mètres par round égal à leur *Dextérité*. Ils peuvent aussi courir à une vitesse égale à 3x leur *Dextérité effective*. Cela signifie que si un personnage est équipé d'une armure lourde qui limite sa *Dextérité*, il va courir moins vite.

Si vous avez besoin de précisions sur l'escalade, les sauts et la nage, reportez-vous page 136.

COMPÉTENCES

Les compétences sont des capacités apprises qui sont basées sur les attributs bruts des personnages. Les « rangs » d'une compétence s'ajoutent à l'attribut de base pour obtenir la valeur qui est notée sur votre fiche de personnage.

Un rang de +1 ou +2 indique de l'expérience ou de l'entraînement dans une compétence ; un rang de +3 ou +4 indique une certaine maîtrise de la compétence. Seuls les véritables experts peuvent avoir un rang de +5, qui est le maximum atteignable par une progression normale sans avoir recours à l'Atout Maîtrise (voir page 100).



**AIDAN
MCALLISTER**

Les personnages qui débutent ont 16 points de compétence, mais au moins l'un de ces points doit être utilisé pour un rang dans la compétence *Réalité*. Au cours de la création d'un personnage, il n'est pas possible d'assigner plus de trois points à une même compétence. Vous trouverez la liste complète des compétences à partir de la page 77.

ATOUTS

Chaque personnage joueur débute avec deux « Atouts », des capacités spéciales qui permettent de commencer le jeu avec des implants cybernétiques, en pouvant lancer des sorts ou utiliser les pouvoirs pulps de l'Empire du Nil ou simplement en étant plus robuste ou plus rapide que la plupart des gens.

Les Atouts sont listés de la page 84 à la page 105 et sont souvent limités par le cosm d'origine du personnage ou nécessitent certains prérequis.

DÉFENSES

Remplissez les valeurs de défenses suivantes sur votre fiche de personnage. Chaque valeur indique le total que doit obtenir un ennemi pour blesser votre héros en combat.

- Esquive** : votre compétence d'*Esquive*, plus les bonus de vos Atouts ou de vos équipements. La valeur d'*Esquive* est le chiffre que doit obtenir un adversaire pour vous toucher avec une attaque à distance.
- Mains nues** : votre compétence de *Combat à mains nues*, plus vos bonus. C'est la valeur que doivent obtenir vos ennemis pour vous toucher si vous n'avez pas d'arme.
- Mêlée** : votre compétence *Armes de mêlée* plus les bonus de vos Atouts ou de vos équipements. Un adversaire doit obtenir un total supérieur ou égal à cette valeur quand votre héros est armé.
- Résistance** : vous résistez aux dommages avec la Résistance qui est égale à leur *Force*, plus leur valeur d'*armure*. Voir page 116 pour savoir comment marchent les dommages.

**ANISHAA
NAYAR**



CHOCS ET BLESSURES

Les personnages subissent des points de Choc et des Blessures quand ils sont blessés comme cela est expliqué dans la section consacrée aux combats. Pour l'instant, inscrivez ces valeurs dans les onglets prévus à cet effet sur votre fiche de personnage.

- Choc** : la valeur d'*Esprit* de votre héros plus les bonus de ses Atouts ou provenant d'autres sources déterminent le nombre de points de Choc qu'il peut encaisser avant d'être mis KO (voir **Dommages** page 116). Si le nombre de points de Choc accumulés dépasse cette valeur, le héros est KO. Ignorez tout nouveau point de Choc après cette valeur.
- Blessures** : c'est le nombre de Blessures que peut encaisser un personnage. Si un personnage cumule un nombre de Blessures supérieur à cette valeur, il est KO et doit effectuer un test de **Défaite** (page 117). Ignorez toute nouvelle Blessure après cette valeur.

En règle générale, les sbires et autres hommes de main ne peuvent encaisser qu'une seule Blessure avant d'être vaincus. Les Chevaliers des Tempêtes sont mis KO et effectuent un test de Défaite s'ils subissent plus de trois Blessures à moins d'avoir augmenté leur valeur de Blessures grâce à des Atouts.

ÉQUIPEMENTS

Les héros commencent la partie avec 1 000 \$ en équipements généraux qu'ils « transportent ». Un personnage doit aussi avoir un foyer, un véhicule et ainsi de suite, des possessions qu'il peut utiliser quand il est dans son cosm d'origine. Cependant, la plupart des Chevaliers des Tempêtes n'auront pas la possibilité de rester chez eux très longtemps ! Sauver le monde des Pillards de Réalité implique de beaucoup voyager à travers le monde. Si le foyer et les possessions d'un héros se trouvent dans des régions dévastées comme celles de la Terre Vivante, il n'y aura pas accès.

Un personnage qui choisit l'Atout Riche commence le jeu avec 10 000 \$ en équipements et une maison beaucoup plus luxueuse, une belle voiture, etc.

Voir la liste des équipements à partir de la page 138 pour le détail des équipements accessibles et comment en obtenir d'autres.

PROGRESSION

Après avoir terminé un Acte, chaque membre du groupe gagne généralement cinq « Points d'expérience », ou PX. Il est possible de les conserver ou de les utiliser entre deux Actes pour augmenter des attributs et des compétences ou pour acheter de nouveaux Atouts comme cela est indiqué ci-après.

Notez que les PX sont cumulés pour l'ensemble du *groupe*, pas individuellement. Chaque personnage du groupe gagne toujours le même nombre de PX que les autres.

- **Attributs** : augmenter un attribut coûte deux fois la nouvelle valeur. Augmenter sa Force de 6 à 7, par exemple, coûte 14 PX. Les attributs ne peuvent être augmentés au-dessus du maximum racial (voir page 69).
- **Compétences** : augmenter une compétence coûte un nombre de PX égal au nouveau niveau. Augmenter *Armes à énergie* du rang 3 au rang 4, par exemple, coûte 4 PX. La limite pour chaque compétence est un rang de +5 à moins que le personnage ne possède l'Atout Maîtrise.
- **Atouts** : obtenir votre premier nouvel Atout coûte 5 PX. Puis chaque nouvel Atout coûte 2 points de plus que le précédent. Un second nouvel Atout coûte 7 PX, un troisième 9 PX, un quatrième 11 PX, etc.



Viola la cybersorcière utilise un sort de bouclier pour se protéger contre un Saint-Pierre Express de l'Inquisition.

NIVEAU D'HABILITATION

Le Conseil de Delphes évalue les équipes de Chevaliers des Tempêtes en « Niveaux d'habilitation ». Il utilise cette classification pour déterminer ce qu'un groupe peut surmonter et la quantité d'informations partagées au sujet des envahisseurs. En termes de jeu, un groupe de débutants a un Niveau d'habilitation « Alpha ». Un groupe obtient le niveau « Bêta » quand il cumule 50 PX (que chacun de ses membres ait dépensé les 50 PX ou non).

Le Niveau d'habilitation d'un groupe aide le MJ à déterminer les défis qu'il peut relever ou quelles aventures publiées il peut entreprendre. Par exemple, il peut être précisé pour une aventure qu'elle s'adresse à des Chevaliers des Tempêtes ayant un Niveau d'habilitation Bêta. Les options de progression demeurent identiques quand les Chevaliers des Tempêtes augmentent leur Niveau d'habilitation mais certaines rumeurs font état d'entraînements et d'équipements spéciaux réservés aux agents d'élite.

NOUVEAUX CHEVALIERS DES TEMPÈTES

Quand de nouveaux Chevaliers des Tempêtes rejoignent un groupe, peut-être parce qu'un héros a succombé, ils ont le même nombre de PX que les autres membres du groupe.

Créez le personnage comme s'il était nouveau puis faites-le progresser en utilisant normalement les PX.

DRAMATIS PERSONAE

Les personnages suivants sont utilisés dans les exemples de ce livre.



Aidan McAllister : Aidan était un étudiant diplômé de la Georgetown University de Washington, D.C. Quand l'invasion a débuté, il a aidé à protéger le Smithsonian contre une tribu de guerriers edeinos. C'est à cette occasion qu'il a subi son «Instant fatidique» et qu'il est devenu un Chevalier des Tempêtes.



Anishaa Nayar : Anishaa travaillait avec l'armée indienne dans les villages ravagés par l'invasion du Décharné. Elle a subi son Instant fatidique au cours d'une sombre nuit de terreur sanglante en combattant aux côtés de Gurkhas et de soldats Victoriens. Depuis, elle se spécialise dans la recherche de Fragment d'Éternité et autres reliques que la Terre peut utiliser contre les Seigneurs de Réalité.



Anton Haegar : Anton était un soldat en première ligne lors de l'invasion des technodémons à Moscou. Il a déserté après la destruction du pont maelström et de la plus grande partie de la ville et, désormais, il fait de la récupération sur la Terre dévastée.



Père Damien Moniels : dans sa jeunesse le Père Damien a voyagé à travers le monde en tant que missionnaire. Il a pris sa retraite pour servir Dieu dans la petite ville française où il a grandi. Horrifié par les abominations de la Cyberpapauté de Jean Malraux, il combat désormais les envahisseurs avec ses connaissances et sa foi.



Ibis : cette brave résistante vient du sombre royaume de Tharkold. Ibis était autrefois l'esclave d'un terrible technodémon et elle a juré de ne plus jamais laisser une autre race sentir le contact glacé de l'acier du collier de la soumission.



Markus Newman : Markus était comptable avant l'invasion avec une prédilection pour la culture «geek» telle que les jeux de rôles et les films fantastiques. Il s'est transformé très tôt au cours de l'invasion et, depuis, il a réuni armes et armures pour affronter les étranges créatures qui jusqu'alors n'existaient que dans ses songes.



Maru : Akiri Fujisawa était une talentueuse généticienne de Tokyo. Elle s'est transformée quand le Pan-Pacific est secrètement arrivé sur la Prime Terre. Désormais, elle affronte l'épidémie de jiangshis avec des équipements de samouraï modernes et un katana électrique. «Maru» est un surnom qui a plusieurs significations mais Akiri refuse de révéler celle qui l'a inspiré.



Moonwalker : son nom est imprononçable dans un langage humain aussi ceux qui combattent aux côtés de ce chaman edeinos l'appellent tout simplement Moonwalker. Il combat les forces de Baruk Kaah dans la zone qui s'étend entre Washington et New York, travaillant occasionnellement pour le Conseil de Delphes mais, le plus souvent, il dirige des groupes de rebelles issus de son propre peuple.

Quinn Sebastian : cet ancien mercenaire aux cheveux gris s'est rendu dans les salons de nombreux leaders à travers le monde et il est parvenu à les convaincre qu'il devrait diriger une nouvelle organisation internationale pour résister aux envahisseurs, le Conseil de Delphes. Seuls quelques rares personnes savent comment il y est parvenu et comment il a acquis toutes les connaissances qu'il semble détenir.



Rama Tut : Youssef Hakim était un web designer du Caire quand a eu lieu l'invasion. Lors d'une sombre nuit, il était censé retrouver un client spécialisé dans les antiquités rares. Le client a disparu mais Youssef a récupéré un rubis rouge dans son étrange musée et il est devenu le mystérieux héros connu sous le nom de Rama Tut !

Rose Allain : cette mystérieuse rôdeuse elfe a combattu les horreurs d'Uthorion pendant des années avant de s'aventurer sur Terre par l'intermédiaire du pont maelström. Bien qu'elle ait été accueillie comme une championne par le Conseil de Delphes, elle semble hantée, comme les autres Gardiens, par un sombre secret que les elfes refusent de partager avec les peuples de la Terre.



Le Linceul : ce mystérieux héros pulp de l'Empire du Nil a quitté sa ville natale du Caire pour combattre les envahisseurs à travers la planète. Ceux qui regardent dans les ténèbres de sa cape y voient leurs pires terreurs.



Thomas Brownstone : ce chasseur de monstres a franchi le pont maelström de Calcutta afin d'aider à arrêter le carnage perpétré par le Décharné. Il utilise des balles alchimiques pour éliminer les horreurs insidieuses d'Orrorsh.



Tworek : souvent pris pour un homme car elle retire rarement son armure, Tworek est une fière guerrière naine venue d'Aysle. Elle est une des dernières survivantes de son clan et un membre farouche de l'Ordre du Dragon.



Viola Villiers : cette sorcière coiffée d'une capuche rouge agit dans les ombres de la Cyberpapauté. Originaire de la Prime Terre, elle s'est transformée avant de se rebeller contre le régime de Malraux en luttant avec sa sorcellerie, deux pistolets mitrailleurs et son intelligence.



Zhang Zhi : la violence qui règne dans les rues de Hong Kong a fait de Zhang Zhi un de ses détectives les plus endurcis. Zhi est de ceux qui croient que l'Asie a été envahie par un Seigneur de Réalité secret et ses propres capacités martiales hors du commun semblent étayer cette hypothèse.

RACES

Notre monde a été envahi par sept cosmés étrangers. Tous les visiteurs de ces terres lointaines ne sont pas humains. Les races suivantes peuvent être jouées au début d'une campagne de *Torg Eternity*. Vous en découvrirez d'autres dans de futurs suppléments consacrés aux cosmés.



MOONWALKER

EDEINOS

Les hommes-lézards de la Terre Vivante sont des guerriers féroces et sauvages. Ils y sont contraints car ils vivent dans un environnement impitoyable fait de plantes carnivores, de créatures hostiles et de monstres géants avides de leur chair.

Ils ont également un sens inné de l'émerveillement. Leur monde est une incroyable collection d'arches titaniques, de falaises vertigineuses, de jungles denses et de grandes plaines vallonnées parcourues par une incroyable variété de créatures et ils ne se lassent jamais de sa stupéfiante beauté.

Les edeinos constituent une espèce paradoxale n'hésitant pas à semer la mort chez ses ennemis alors qu'ils servent Lanala, une déesse de la vie. Ils ne voient aucune contradiction dans leur religion, le « Keta Kalles ». La mort engendre la vie. La décomposition des corps fertilise la terre d'où jaillissent de nouvelles pousses. C'est l'ordre naturel des choses et c'est le devoir des fidèles, les jakkats, que de jouir de chaque moment, de chaque panorama et de chaque *sensation* que leur offre leur existence avant qu'elle ne s'achève.

Les clans edeinos sont guidés dans leurs croyances par un prêtre de la vie appelé un « élu ». Les élus soignent les blessés et prêchent les enseignements de Lanala.

Le prêtre des morts est appelé un « gotak ». C'est à lui qu'il revient de s'occuper de tout ce qui est mort, de réaliser les tâches déplaisantes que les autres jakkats ne veulent pas faire et d'effectuer certains rituels que les élus jugent « défavorables » à Lanala. Les gotaks supportent les

péchés du clan. Les autres les évitent, mais ils sont honorés et réverrés pour leur sacrifice.

LES CLANS

Les personnages joueurs edeinos viennent de l'un des trois clans majeurs :

Les membres du **Clan fantôme** portent des tenues en cuir grisâtres et se cachent dans la Brume dense. Ce sont d'excellents éclaireurs et ils préfèrent frapper discrètement, par surprise ou en tendant des embuscades. Les edeinos du Clan fantôme sont extrêmement curieux de toutes les étranges merveilles que Lanala a dispersées dans le royaume. Ils pensent que c'est un message ou un signe de leur déesse bien qu'ils n'en comprennent pas encore la signification.

Les membres du **Clan du Soleil d'Or** acceptent avec plus de ferveur les richesses de la terre, ce

qui se traduit par les gemmes et les joyaux dont ils décorent leurs vêtements et leurs armures. Le chef de ce clan, Zakralikosh, encourage ouvertement certains de ses sujets à s'aventurer dans le monde nouveau et à apprendre tout ce qu'ils peuvent au sujet de ses merveilles, de ses peuples et de ses trésors !

Les **Mâchoires rouges** sont les serviteurs de Baruk Kaah et c'est le clan qui compte le plus d'edeinos. Leur nom provient du fait qu'ils se tatouent le visage de motifs rouges. Les personnages joueurs issus des Mâchoires rouges se sont révoltés ou ne servent plus leur Seigneur de Réalité, peut-être pour aider les humains qu'ils tuaient injustement, ou peut-être parce qu'ils sont simplement curieux de découvrir le monde la Prime Terre.

Les edeinos grandissent vite, passant du stade de nouveau-né à celui d'adulte en six ans. Sur ces terres sauvages et impitoyables, il est rare qu'un edeinos survive au-delà de trente ans mais certains semblent avoir vécu avec Lanala pendant au moins un siècle.

TRAITS RACIAUX

- Limite d'attribut :** Charisme 10, Dextérité 14, Esprit 15, Force 13, Raison 10.
- Armes naturelles :** les edeinos sont naturellement dotés de griffes et de crocs qui infligent *Force +2* points de dommages en *Combat à mains nues*.
- Parias :** les edeinos sont des parias considérés avec méfiance, sauf par les autres edeinos. Ils subissent un malus de 4 points à leurs tests de *Persuasion* quand ils sont confrontés à des non-edelinos et sont souvent considérés avec hostilité par les humains des autres royaumes.

ELFE

Autrefois les elfes étaient un des plus importants remparts contre les forces des ténèbres d'Aysle. Puis les massacres perpétrés par Uthorion ont anéanti leurs grandes cités d'albâtre ou réduit en cendre les vastes forêts dans lesquelles ils avaient établi leurs incroyables villages

ROSE ALLAIN



construits dans les arbres. Après des années de combats sanglants, il ne reste plus qu'un quart de la population des nations elfes.

Alors que le Ténébreux allait les exterminer entièrement, il a cessé ses attaques. Certains se demandent s'il s'agit d'une heureuse coïncidence ou si quelque chose d'autre est à l'origine de cette trêve.

Une poignée d'elfes se sont sentis obligés d'aider les habitants de cet étrange nouveau monde. Certains le font pour une question d'honneur, d'autres parce qu'ils croient que le salut de leur peuple peut résider quelque part sur ce monde arriéré qu'Uthorion semble considérer comme beaucoup plus précieux que le leur.

Il y a peu d'elfes sur Terre mais leurs compétences, leurs capacités et leurs connaissances au sujet du Ténébreux sont très précieuses.

HAUTS ELFES ET ELFES DES BOIS

Les hauts elfes des cités ont tendance à se vêtir de tenues aux couleurs claires, le blanc immaculé et le rouge rutilant étant les plus communes, souvent brodées d'or et d'argent. Ils sont souvent hautains et arrogants vis-à-vis des autres races, considérant les humains comme des êtres éphémères, qui ne comprennent pas grand-chose au grand cosmos, et les nains comme à peine plus évolués que les gobelins ou les autres « créatures de la terre ».

Les elfes des bois viennent des cités bâties dans les arbres. Leurs vêtements sont à l'image de leur environnement, généralement avec des nuances de vert ou de brun mais avec parfois quelques ornements rouges, jaunes, magenta ou d'autres couleurs naturelles.

Les rôdeurs elfes sont presque tous des elfes des bois mais ils constituent principalement une force indépendante d'éclaireurs et de protecteurs.

Après l'attaque d'Uthorion contre la Terre, bon nombre d'entre eux ont franchi le pont maelström pour aider l'humanité.

Étrangement, ils en veulent aux dirigeants de leur monde natal.

Certains ont même avancé l'hypothèse selon laquelle les elfes seraient parvenus à convaincre Uthorion d'attaquer la Terre avant que leurs propres cités ne soient anéanties.

Les elfes aysliens ont une espérance de vie de 1 000 ans. Certains estiment que les races inférieures (celles dont l'espérance de vie est inférieure ou égale à 100 ans) sont des outils qu'ils peuvent utiliser pour une plus grande cause. D'autres se considèrent comme des bergers dont la tâche consiste à guider ces malheureux et éphémères « enfants ».

TRAITS RACIAUX

- **Limite d'attribut :** Charisme 15, Dextérité 15, Esprit 14, Force 11, Raison 15.
- **Gracieux :** quand les elfes effectuent un test directement sous la Dextérité, ce test est considéré comme Favorisé (page 109). Cela ne s'applique qu'aux situations qui exigent spécifiquement un test de Dextérité comme pour réduire les dommages d'une chute, interrompre un adversaire quand l'elfe est En attente ou doubler un adversaire lors d'une course à pied.
- **Vision nocturne :** les elfes ignorent jusqu'à quatre points de malus liés à l'obscurité (voir page 125).
- **Affinité avec la magie :** les elfes sont nés de la magie et ils souffrent s'ils en sont privés. À chaque fois qu'un elfe se trouve dans un royaume avec un Axiome Magie inférieur à 12, tout résultat Fatigue inflige un point de Choc supplémentaire.

Par exemple, un elfe équipé d'une armure de plates dans une zone à faible magie subira quatre points de Choc s'il obtient un résultat Fatigue sur la Ligne de Conflit (voir page 112) : un point supplémentaire à cause de l'armure et un autre à cause de son Affinité avec la magie.



NAIN

Le carnage perpétré par Uthorion dans l'Entremonde a presque anéanti les robustes nains. Des bêtes démoniaques et la magie noire ont ravagé leurs armées et détruit leurs villes.

Les guerriers nains les plus aguerris sont morts au cours de furieux combats pour permettre aux héros les plus jeunes de mener les survivants à la surface au cours d'une humiliante retraite.

Les nains qui ont survécu ont abrité les blessés et les enfants dans des sites dispersés un peu partout dans Aysle et ont prêté un sombre serment. Ils ont formé l'Ordre du Dragon et juré de détruire Uthorion, ses lieutenants et tous ceux qui le servent. Tous jusqu'au dernier. Ils auront leur vengeance.

Les nains d'Aysle ont un sens de l'humour grinçant et cynique mêlé du sentiment de leur propre défaite que tous espèrent être une apothéose.

Les mâles nains ont une longue barbe. Autrefois ils en prenaient grand soin et étaient fiers de leurs tresses complexes mais la plupart des membres de l'Ordre du Dragon ne les entretiennent plus tant que l'humiliation de leur défaite ne sera pas vengée. Les naines font la même chose avec leurs cheveux, renonçant à les tresser jusqu'à ce que leur peuple ait regagné son honneur.

La plupart des nains d'Aysle portent des masques ou des heaumes fermés pour cacher leur deuil. En des temps plus heureux, leurs armures étaient décorées de motifs complexes représentant les grands moments de leur histoire et de leurs légendes. Désormais, ces armures sont presque exclusivement décorées de représentations de féroces dragons, de piques, d'armes et de crânes.

Les nains ont une espérance de vie de 800 ans.

TRAITS RACIAUX

- **Limite d'attribut :** Charisme 12, Dextérité 12, Esprit 13, Force 14, Raison 13.
- **Vision nocturne :** les nains ignorent jusqu'à quatre points de malus liés à l'obscurité (voir page 125).
- **Taille :** les nains ne peuvent utiliser des armures ou des vêtements conçus pour des humains ou des elfes normaux, ils doivent être ajustés à leur taille.

TWOREK

COMPÉTENCES

Les compétences sont indiquées avec les attributs auxquels elles sont normalement associées mais le MJ peut définir d'autres combinaisons. Par exemple, *Équitation* utilise la *Dextérité* pour déterminer si un cavalier arrive à maîtriser sa monture pour sauter ou se déplacer sur un terrain difficile, mais il pourrait utiliser la *Raison* pour savoir ce qui cloche avec le cheval qu'il monte.

Incompétent : certaines compétences nécessitent un entraînement de base ou une certaine familiarité avant de pouvoir être utilisées comme pour lancer des sorts ou piloter un avion. Un personnage ne peut tenter ces tâches s'il n'a pas au moins un rang dans cette compétence.

Toutes les autres compétences peuvent être utilisées avec l'attribut de base du héros mais, à moins d'avoir au moins un rang, il ne peut effectuer un nouveau jet quand il obtient un 20 au dé, uniquement quand il obtient un 10 au dé (voir **Tests d'attribut et de compétence** page 108).

Familiarisation : un nain d'Aysle qui utilise *Armes à feu* pour tirer avec un mousquet peut aussi utiliser un AK-47 mais il lui faudra un peu de temps pour s'y habituer (au moins une Scène). Quand le MJ estime qu'une compétence ne correspond pas à l'expérience habituelle d'un personnage, il peut infliger un malus de familiarisation de -2 jusqu'à ce qu'il y soit habitué.

ALTÉRATION (RAISON)

L'énergie magique qui convertit la matière et l'énergie en des formes différentes est contrôlée par le biais de la magie d'*Altération*. Voir Magie page 184 pour plus d'informations sur ce sujet et sur le lancement de sorts.

Altération ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

ANALYSE D'INDICES (RAISON)

Trouver des indices est une utilisation classique de la compétence *Observation* mais savoir ce que vous cherchez (ou comprendre ce que vous avez découvert) nécessite la compétence *Analyse d'indices*.

Grâce à *Observation*, un détective peut trouver une empreinte de botte, un mouchoir ou un couteau ensanglanté sur une scène de crime. Avec *Analyse d'indices*, il pourra déterminer que le couteau est du même type que ceux utilisés par le boucher du coin, que la boue de l'empreinte provient de la carrière locale et que le mouchoir a été vendu dans une boutique de la région.

ARMES À ÉNERGIE (DEXTÉRITÉ)

Les blasters, les armes à plasma, les lasers et les autres armes à énergie projetant des rayons sont utilisés avec cette compétence. C'est une compétence généralement maîtrisée par des personnages issus de cosmos ayant un haut niveau technologique.

ARMES À FEU (DEXTÉRITÉ)

Armes à feu comprend l'utilisation des armes à feu, comme les pistolets, les fusils, les fusils à pompe et les fusils d'assaut. Le ND pour toucher une cible est généralement égal à la compétence *Esquive* de cette dernière.

ARMES DE JET (DEXTÉRITÉ)

La compétence *Armes de jet* est utilisée pour des armes de trait ou de jet simples comme les arcs, les couteaux et les haches de lancer et les frondes. Pour toucher, l'attaquant compare le total dans sa compétence à l'*Esquive* de son adversaire. Voir page 150 pour plus d'informations sur l'utilisation des *Armes de jet* en combat.

ARMES DE MÊLÉE (DEXTÉRITÉ)

La capacité à combattre quand votre arme de poing se déconnecte d'une réalité plus technologiquement avancée est devenue très importante au cours des Guerres des Possibilités. La compétence *Armes de mêlée* comprend l'utilisation des épées, des couteaux, des masses, des marteaux et toutes les armes maniables au corps à corps.

Le ND pour toucher un adversaire est égal à sa compétence *Armes de mêlée* s'il est équipé d'une telle arme, ou à sa compétence *Combat à mains nues* s'il n'en a pas (la plupart des créatures). Voir page 148 pour en savoir plus.

ARMES LOURDES (DEXTÉRITÉ)

Cette catégorie d'armes inclut les canons, les mitrailleuses lourdes, les armes fixées sur des véhicules, les missiles, les mortiers, etc.

CINÉTIQUE (ESPRIT)

Les sorts qui déplacent, accélèrent ou ralentissent les objets ou les êtres sont regroupés au sein de la magie *Cinétique*. Voir Magie page 184 pour plus d'informations.

Cinétique ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

COMBAT À MAINS NUES (DEXTÉRITÉ)

Les arts martiaux, les attaques des animaux et les bonnes vieilles bagarres à coups de poing sont regroupés dans la compétence *Combat à mains nues*. Le ND est égal à la compétence *Combat à mains nues* de l'adversaire s'il n'a pas d'arme ou à sa compétence *Armes de mêlée* s'il est armé.

Les dommages infligés à mains nues sont égaux à l'attribut *Force*.

CONJURATION (ESPRIT)

La magie de *Conjuration* crée de la matière, de l'énergie ou des matériaux. Voir Magie page 184 pour plus d'informations sur ce sujet et sur le lancement de sorts.

Conjuration ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

CROCHETAGE (DEXTÉRITÉ)

La capacité à déverrouiller des serrures mécaniques ou électroniques et des coffres nécessite des connaissances en *Crochetage*. Un personnage doit aussi avoir des outils de crochetage ou d'autres outils cohérents avec le type de système de sécurité visé. Des outils improvisés peuvent être utilisés mais, généralement, ils infligent un malus de -4. Les malus associés à quelques exemples de serrures sont indiqués ci-dessous.

Crochetage ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

TABLE DE CROCHETAGE

Mod (ND)	Exemple de serrure
- (ND 10)	Porte intérieure typique
-2 (ND 12)	Porte extérieure typique
-4 (ND 14)	Verrou
-6 (ND 16)	Coffre mural, verrou renforcé
-10 (ND 20)	Coffre de banque

DÉBROUILLARDISE (CHARISME)

Savoir tirer profit de son environnement pour obtenir des informations est souvent très important au cours d'une mission. Que cela consiste à savoir comment se procurer des provisions, à éviter une nuée de gospogs ou à trouver des individus importants, des objets ou des stelae, c'est cette compétence qu'il faut utiliser.

Le ND est modifié par la difficulté pour obtenir l'information, le nombre de personnes disposées à en parler, si beaucoup de gens la connaissent, etc.

Les niveaux de succès supplémentaires réduisent généralement le temps nécessaire à obtenir l'information, permettent d'obtenir plus de détails ou une combinaison des deux. Un échec signifie que l'information de base est trouvée, mais que cela coûtera

relativement cher, ou que les enquêteurs risquent de revenir avec des bosses et des bleus !

DISCRÉTION (DEXTÉRITÉ)

Discretion s'utilise pour se faufiler sans être remarqué par des adversaires, pour échapper à la vigilance de gardes, pour se déplacer silencieusement, se cacher et, plus généralement, éviter d'être détecté. La *Discretion* s'oppose souvent à l'attribut *Raison* d'un adversaire ou à sa compétence *Observation*. Si plusieurs individus sont aux aguets, utilisez la règle des Actions combinées (page 120).

Le MJ doit appliquer des modificateurs au test de *Discretion* (ou au résultat des tests *Observation* des adversaires) en fonction des circonstances. Les ténèbres, les obstacles, un sol peu bruyant et d'autres circonstances facilitent un déplacement silencieux et aident à rester caché.

Attaquer une cible sans être détecté indique généralement que cette dernière est Prise au dépourvu (page 125). Si l'ensemble du groupe l'emporte sur la compétence *Observation* des adversaires, les Chevaliers des Tempêtes ont l'avantage de la Surprise (voir page 125).

DIVINATION (RAISON)

La magie de *Divination* permet d'obtenir des informations à partir d'objets, d'êtres ou d'événements. C'est la magie de la connaissance. Voir Magie page 184 pour plus d'informations sur ce sujet et sur le lancement de sorts.

Divination ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

ÉQUITATION (DEXTÉRITÉ)

Équitation est la capacité à monter des chevaux, des chameaux et d'autres montures. Quand il monte une créature pour la première fois, un cavalier doit effectuer un test avec un ND égal à l'attribut *Esprit* de

ÉCHEC D'UN TEST DE COMPÉTENCE

Que se passe-t-il si un test de compétence échoue ? Dans certaines situations, les conséquences sont évidentes surtout si le héros est en combat et qu'il doit attendre un nouveau round avant de pouvoir de nouveau agir. Mais les choses se compliquent un peu si le test échoue en dehors du cadre d'un combat.

À moins que les conséquences d'un échec soient d'une manière ou d'une autre permanentes, un personnage peut continuer à tenter sa chance et à effectuer un nouveau test après qu'un temps approprié s'est écoulé. C'est au MJ de décider au bout de combien de temps en fonction de la situation et de la nature de la tâche.

Par exemple, un test pour réparer le véhicule de l'équipe peut prendre environ deux heures par tentative. Le mécanicien n'est pas particulièrement pressé mais le temps que cela prendra peut déterminer quand le groupe fera une rencontre importante.

Crocheter une serrure complexe peut demander quelques minutes par tentative tandis que les héros se cachent dans l'ombre à chaque fois que des gardes passent. Ou le crocheteur peut tenter son test une fois par round si les personnages sont en plein combat et doivent réussir sous peine d'être vaincus.

l'animal. Si le test échoue, l'animal peut refuser de se déplacer ou désarçonner le cavalier si le résultat est particulièrement faible.

Il faut effectuer un nouveau test à chaque fois que l'utilisateur effectue une manœuvre difficile comme descendre une pente glissante ou sauter au-dessus d'un gouffre ou d'un obstacle.

La monture se déplace au cours du tour du cavalier. Si la monture court, son cavalier subit le malus normal de -2 associé au fait de courir (voir page 114). Une attaque réussie avec une *arme de mêlée* en chevauchant un animal qui court inflige +2 points de dommages.

ESQUIVE (DEXTÉRITÉ)

Esquive est généralement une compétence passive et elle correspond au Niveau de Difficulté des tests des adversaires pour toucher le personnage avec des attaques à distance. Parfois cela illustre la capacité à *esquiver* un projectile (les plus lents) mais c'est plus souvent l'habileté d'un personnage à utiliser les abris naturels ou ses déplacements pour éviter d'être touché.

Esquive peut aussi être utilisée de manière active. Voir Défense active page 122 pour plus de détails.

FOI (ESPRIT)

Certains prêtres, guerriers saints et autres âmes sanctifiées ont la capacité de canaliser l'énergie surnaturelle issue du divin. Cette source peut être un dieu ou un panthéon de divinités mais aussi la foi liée au monde ou à l'humanité.

Foi est une compétence requise pour ceux qui souhaitent en appeler directement à ces puissances. Généralement, cela s'effectue grâce à l'Atout Miracles (voir page 89), mais le miracle *Protection contre les ennemis* (page 203) est accessible à tous les croyants des religions orientées vers le bien.

Contrairement aux compétences magiques ou psioniques, *Foi* peut être utilisée en étant Incompétent.

INFORMATIQUE (RAISON)

À partir du Niveau technologique 23, les ordinateurs et les appareils électroniques sont omniprésents et à peu près tout le monde sait comment utiliser leurs fonctions de base.

Cette utilisation basique peut être tentée en étant Incompétent en Informatique. Ce n'est pas possible pour la programmation, le piratage et l'ingénierie.

INTIMIDATION (ESPRIT)

Intimidation permet de déstabiliser des adversaires, aussi bien en combat que lors de conflits sociaux. Voir page 115 pour l'utilisation de la compétence *Intimidation* pour les interactions d'attaque.

LISTE DES COMPÉTENCES

Altération	Raison
Analyse d'indices	Raison
Armes à énergie	Dextérité
Armes à feu	Dextérité
Armes de jet	Dextérité
Armes de mêlée	Dextérité
Armes lourdes	Dextérité
Cinétique	Dextérité
Combat à mains nues	Esprit
Conjuration	Dextérité
Crochetage	Esprit
Débrouillardise	Dextérité
Discretion	Charisme
Divination	Dextérité
Équitation	Raison
Esquive	Dextérité
Foi	Esprit
Informatique	Raison
Intimidation	Esprit
Kinésie	Esprit
Langue	Raison
Mancuvre	Dextérité
Médecine	Raison
Observation	Raison
Persuasion	Charisme
Pistage	Raison
Précognition	Raison
Premiers soins	Raison
Profession	Raison
Provocation	Charisme
Réalité	Esprit
Ruse	Raison
Sciences	Raison
Sciences humaines	Raison
Survie	Raison
Télépathie	Charisme
Véhicules aériens	Dextérité
Véhicules aquatiques	Dextérité
Véhicules terrestres	Dextérité
Volonté	Esprit

Les compétences en **gras** ne peuvent être utilisées par un personnage Incompétent.

Intimidation peut aussi s'utiliser pour interroger un sujet. Pour que cela soit efficace, la victime doit être acculée, attachée, faire l'objet d'un chantage ou être en danger, physique ou social, réel ou imaginaire (interroger quelqu'un de manière plus conventionnelle nécessite l'utilisation de la compétence *Persuasion*).

Comme d'habitude, la compétence *Intimidation* de l'interrogateur s'oppose à la compétence *Intimidation* de la victime ou à son *Esprit*. L'interrogateur subit un malus si les questions sont particulièrement sensibles ou un bonus si le sujet ne court pas trop de risque à faire ces révélations (au choix du MJ).

Si le test échoue, la victime refuse de parler, ment ou gagne du temps jusqu'à la fin de cette Scène. L'interrogatoire peut être renouvelé ultérieurement en fonction des circonstances (au choix du MJ).

Si l'interrogateur réussit son test, le volume d'informations révélées dépend du niveau de succès du test :

- **Simple** : la cible confirme les informations qui, à son avis, sont déjà connues.
- **Supérieur** : le captif révèle des informations sensibles mais omet quelques détails importants.
- **Spectaculaire** : le prisonnier révèle tout ce qu'il sait.

KINÉSIE (ESPRIT)

Ceux qui ont l'Atout Psionique utilisent la *Kinésie* pour les pouvoirs permettant d'affecter la matière et l'énergie.

Kinésie ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

LANGUE (RAISON)

Un personnage parle, lit et écrit (si elle possède une forme écrite) toujours couramment sa langue natale. Les Chevaliers des Tempêtes parlent, lisent et écrivent l'anglais, la langue par défaut du Conseil de Delphes.

Toute langue supplémentaire peut être choisie en tant que compétence. Avec un rang dans une langue, un personnage peut participer à une conversation d'ordre général. Avec deux rangs, il peut lire, écrire et communiquer des concepts complexes. Avec trois rangs, il parle couramment et peut détecter et imiter des dialectes locaux.

Langue ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

MANOEUVRÉ (DEXTÉRITÉ)

Manœuvre est une interaction offensive (page 115) utilisée en combat individuel pour feinter, épouser ou prendre le dessus sur un adversaire. Cette compétence ne s'utilise pas avec des véhicules (voir Manœuvres page 132).

La cible d'une *Manœuvre* doit généralement être à portée (à la discréption du MJ).



Maru affronte des kkangpaes en Corée du Sud.

MÉDECINE (RAISON)

Médecine permet à des médecins et autres guérisseurs de diagnostiquer une maladie ou une lésion, d'analyser les blessures de victimes vivantes ou mortes et de traiter les blessures longues à guérir.

Le MJ détermine le modificateur à appliquer pour diagnostiquer une maladie, un empoisonnement ou une affection en fonction de sa rareté. L'analyse des pathologies d'une victime ou d'un corps subit un modificateur en fonction de l'étrangeté des blessures et révèle des informations en fonction du niveau de succès.

La compétence *Médecine* ne permet pas de soigner des Blessures (voir *Premiers soins*), mais élimine un point de malus de Blessures pour chaque niveau de succès en récupération naturelle (page 118).

Médecine ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

OBSERVATION (RAISON)

Observation permet à un personnage de trouver des objets dissimulés, des personnages qui se cachent ou de remarquer quelque chose qui sort de l'ordinaire.

La difficulté pour trouver un objet dépend de la manière dont il est caché, du niveau d'encombrement de l'endroit où il se trouve et de la luminosité.

Remarquer des personnages ou des créatures cachées est un test en opposition entre les compétences *Observation* et *Discretion*. Appliquez des malus d'obscurité (voir page 125) si la lumière est faible.

Notez que si une aventure repose sur des indices, les personnages doivent toujours les trouver d'une manière ou d'une autre. Un résultat médiocre à un test d'*Observation* peut signifier qu'il faut un peu plus de temps pour trouver ou qu'il y a un obstacle à surmonter. Mais un MJ ne doit jamais permettre que de mauvais résultats à des tests bloquent la progression d'une aventure.

PERSUASION (CHARISME)

Persuasion permet de demander une faveur à un PNJ (les personnages joueurs prennent leurs propres décisions et ne sont pas sensibles à la compétence *Persuasion*). Le ND est égal à la compétence *Persuasion* de la cible ou à sa *Raison* si c'est une question de logique, ou sa compétence *Volonté* ou son *Esprit* si la demande en appelle aux sentiments. C'est presque toujours un test en opposition. Si un personnage tente de persuader un groupe, il peut soit utiliser les règles d'Actions combinées (page 119), soit se baser sur la compétence *Volonté* du chef ou son *Esprit* dans l'espoir qu'il puisse influencer ses fidèles.

Le MJ doit modifier le résultat en fonction des circonstances en accordant, par exemple, un bonus pour persuader quelqu'un de faire quelque chose qui est de toute évidence dans son intérêt. Une ruse ingénue,

un cadeau sincère ou même une superbe performance peut également accorder un bonus.

Inversement, un paria ou un étranger peut subir un malus à un test de *Persuasion*, de même qu'un personnage dont la requête n'est de toute évidence pas dans l'intérêt de la cible.

Si la tentative de persuasion concerne l'achat ou la vente de marchandises, le MJ doit appliquer un modificateur en fonction de la rareté de ces marchandises ou s'il y a un risque qui leur est associé.

Le niveau de succès détermine la réaction de l'autre personnage :

- **Simple** : la cible accepte tout ou partie de la demande mais elle demande un prix élevé, une faveur en retour ou adresse une requête beaucoup plus personnelle.
- **Supérieur** : la cible accepte la proposition de base mais uniquement en échange de quelque chose ayant de la valeur ou peut-être même légèrement disproportionné (bien que cela puisse ne pas être immédiatement évident).
- **Spectaculaire** : la cible accepte la proposition de base tant que cela lui rapporte quelque chose ou tant que cela ne lui coûte pas grand-chose que ce soit matériellement ou en matière de prestige. Si l'individu est un ami du personnage ou favorable à sa cause, il lui accorde plus que ce qu'il lui a été demandé.

PISTAGE (RAISON)

Presque tout le monde peut suivre des empreintes de pas dans la neige ou dans la boue mais un pisteur expérimenté peut suivre d'autres signes et repérer plus précisément la piste laissée par ce qu'il traque.

Le MJ doit accorder des bonus ou des malus en fonction de la situation. Suivre une piste dans de la boue ou de la neige fraîche peut bénéficier d'un bonus de +4 tandis que suivre une piste sous la pluie se fera avec un malus de -4.

Un succès simple permet de suivre la piste jusqu'à ce qu'elle soit interrompue par un élément de l'environnement comme une rivière, une route ou autre terrain qui ne laisse pas de traces. Retrouver la piste demande un nouveau test et un certain temps en fonction des circonstances.

Un succès supérieur permet de trouver la piste et de savoir combien d'individus sont dans le groupe (avec une marge de plus ou moins 10 %).

Un succès spectaculaire permet de déterminer combien d'individus ont laissé cette piste, s'ils marchaient ou couraient et s'ils transportaient quelque chose de lourd.

Couvrir ses traces : si la cible tente délibérément de couvrir ses traces, le test s'oppose à sa *Raison* ou à sa compétence *Pistage*.

PRÉCOGNITION (RAISON)

Précognition est utilisée avec les pouvoirs qui permettent d'entrevoir des avenirs possibles et cette compétence ne peut être choisie que par ceux qui sont dotés de l'Atout Psionique.

Précognition ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

PREMIERS SOINS (RAISON)

Alors que *Médecine* est une compétence utilisée pour diagnostiquer et traiter des maladies, *Premiers soins* concerne le traitement des lésions traumatiques symbolisées par les Blessures (voir page 117).

Soigner des Blessures prend généralement 10 minutes mais le MJ peut modifier ce temps en fonction des circonstances. Le ND est Normal (ND 10) plus le malus actuel associé aux Blessures du patient. Un succès Simple retire une Blessure et l'état KO du patient. Un succès Supérieur retire deux Blessures et un succès Spectaculaire en retire trois.

Chaque guérisseur ne peut tenter qu'une seule fois un test de *Premiers soins* sur une victime et uniquement dans un délai d'une heure après qu'elle ait été blessée. Cependant, il peut tenter de soigner toute nouvelle Blessure subie.

Pour accélérer la guérison naturelle d'un patient, examiner les blessures, diagnostiquer et traiter une maladie, etc., il faut avoir recours à la compétence *Médecine*.

PROFESSION (RAISON)

Journaliste, photographe, maçon, acteur, homme d'affaires ou toute autre compétence qui n'est pas indiquée dans cette liste doit être notée sur la fiche de personnage comme une compétence de *Profession (web designer)* ou tout autre métier approprié.

Les connaissances pratiques et théoriques de la profession sont liées à la *Raison*, mais il est parfois possible d'utiliser d'autres attributs. Jouer la comédie, par exemple, est basé sur le *Charisme* pour la performance en elle-même, tandis que des tests basés sur la *Raison* sont utilisés pour toutes les connaissances liées au théâtre et à ce qui s'y rapporte.

Dans les aventures cinématiques de *Torg Eternity*, il est peu probable qu'il soit fait référence à une *profession* particulière aussi c'est aux joueurs de mettre en avant les possibilités accordées par cette compétence. Par exemple, un reporter peut utiliser *Profession (journaliste)* pour rechercher des informations sur un tueur en Orrorsh.

PROVOCATION (CHARISME)

Provoquer un adversaire peut l'enrager suffisamment pour qu'il commette une erreur ou fuie la queue entre les jambes. *Provocation* est une interaction offensive qui a pour but de pousser un adversaire à commettre une erreur grave ou de lui faire baisser sa garde avant une attaque beaucoup plus mortelle. Voir Interactions, page 115.

Provocation s'oppose à la compétence *Provocation* d'un adversaire ou à son *Charisme*. Voir page 115 pour savoir comment utiliser *Provocation* en combat.

RÉALITÉ (ESPRIT)

La compétence *Réalité* permet aux Chevaliers des Tempêtes de résister aux transformations qui accompagnent les axiomes envahissants et de rester Connectés à leur propre cosm. Avoir des rangs en *Réalité* permet d'avoir recours à l'Annulation des dommages (page 117), la Reconnexion (page 179) et toutes les autres capacités de manipulation de la réalité décrites dans la section *Réalité* (page 176).

Réalité ne peut pas être utilisée en étant Incompétent, mais tous les Chevaliers des Tempêtes débutent le jeu avec au moins un rang dans cette compétence.

RUSE (RAISON)

Les personnages ont recours à *Ruse* pour duper leurs adversaires afin de les déstabiliser ou de leur faire croire à une ruse temporaire. *Ruse* est principalement une tactique de distraction. Pour convaincre quelqu'un d'un mensonge, la compétence *Persuasion* s'applique. Voir page 115 pour l'utilisation de la compétence *Ruse* pour les interactions d'attaque.

SCIENCES (RAISON)

La compétence *Sciences* indique des connaissances dans des domaines scientifiques, comme l'astronomie, la biologie, la chimie, la géologie, etc.

SCIENCES HUMAINES (RAISON)

La compétence *Sciences humaines* définit les connaissances d'un personnage dans des domaines comme l'histoire, la littérature, les sciences occultes, etc.

SURVIE (RAISON)

La compétence *Survie* sert à trouver un abri, de la nourriture et de l'eau, à s'orienter en pleine nature et à éviter les maladies, les insolations et d'autres dangers de l'environnement.

Voir **Dangers environnementaux** page 135 pour plus de détails.

TÉLÉPATHIE (CHARISME)

Les télépathes utilisent cette compétence pour lire dans les pensées, détecter les émotions ou percevoir le monde autrement qu'avec leurs cinq sens.

Télépathie ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

VÉHICULES AÉRIENS (DEXTÉRITÉ)

Piloter un avion, une montgolfière ou même un deltaplane nécessite d'utiliser la compétence Véhicules aériens. Il faut utiliser *Raison* + *Véhicules aériens* pour identifier et réparer ces appareils.

Véhicules aériens ne peut pas être utilisée en étant Incompétent.

VÉHICULES AQUATIQUES (DEXTÉRITÉ)

Cette compétence sert à piloter, à diriger et à réparer des bateaux, des navires, des sous-marins, des jet-skis et tout autre véhicule aquatique. Il faut utiliser *Raison* + *Véhicules aquatiques* pour réparer ces engins.

VÉHICULES TERRESTRES (DEXTÉRITÉ)

C'est la capacité à savoir conduire une voiture, un tracteur, un tank, une moto ou tout autre véhicule terrestre. Cela inclut la plupart des aéroglisseurs tant qu'ils restent en contact avec le sol d'une manière ou d'une autre.

Le MJ peut demander un test de *Véhicules terrestres* à chaque fois que le conducteur tente une manœuvre délicate. Voir Poursuites à partir de la page 134 pour plus d'informations sur les collisions.

VOLONTÉ (ESPRIT)

Volonté est une discipline mentale utilisée pour résister à la peur et à certaines attaques magiques, psioniques ou spirituelles. Les PNJ utilisent également *Volonté* pour résister à une tentative de *Persuasion* basée sur les sentiments. Cette compétence peut être utilisée activement en opposition ou en défense.

« COMBATTRE LE CRIME EST BEAUCOUP PLUS AMUSANT DEPUIS L'INVASION. CERTAINS... CRITÈRES... SONT PLUS SOUPLES ». ■

■ LE LINCEUL



Encore une fois, le Linceul s'en sort de justesse !

ATOOTS

Dans *Torg Eternity*, en plus de leurs attributs et compétences, chaque personnage joueur commence le jeu en ayant accès à certaines capacités spéciales appelées des « Atouts ». Ils permettent aux héros de se lancer dans l'aventure avec des implants cybernétiques, en étant capables de lancer des sorts, en pouvant utiliser les pouvoirs pulps de l'Empire du Nil ou tout simplement en étant plus intelligents, plus résistants ou plus doués dans certains domaines que la plupart des gens.

Chaque personnage commence avec deux Atouts. À moins que le contraire ne soit indiqué, aucun Atout ne peut être choisi deux fois.

En règle générale, si un Atout est perdu d'une manière ou d'une autre, le MJ doit trouver un moyen de le restituer au personnage dans un délai de quelques Scènes. Par exemple, si un nain perd son armure draconique, le MJ doit trouver un moyen pour qu'il la récupère, peut-être après une ou deux rencontres qui lui permettent de retrouver le voleur qui la lui a volée. Les implants cybernétiques perdus ou détruits peuvent être réparés et réinstallés avec un peu d'efforts et une procédure médicale.

Cosm : les cosmcs dans lesquels il est possible de trouver ces Atouts.

Prérequis : quelques Atouts nécessitent certains attributs, certaines compétences ou d'autres Atouts avant de pouvoir être choisis. Les personnages ne perdent pas leurs Atouts, si ultérieurement, d'une manière ou d'une autre, ils perdent ces prérequis.

★ **Les Atouts avec ce symbole dépendent des Lois du Monde de leur cosm et provoquent des Contradictions de Cas 1 hors de leur cosm.**

ARTS MAGIQUES

Cosms : Aysle, Prime Terre, Cyberpapauté, Empire du Nil, Orrorsh, Tharkold

Les personnages de nombreux royaumes peuvent lancer des sorts, les ensorceleurs d'Aysle, les sorcières de la Cyberpapauté, les occultistes d'Orrorsh et même les amateurs de la Prime Terre. C'est cette catégorie d'Atouts qui leur permet de le faire.

La magie est canalisée de nombreuses manières différentes mais elle nécessite toujours les mêmes compétences d'*Altération*, de *Cinétique*, de *Conjuration*, ou de *Divination*.

LANCEUR DE SORTS

- **Prérequis** : au moins un rang en *Altération*, *Cinétique*, *Conjuration* ou *Divination*.

Ceux qui étudient les arts arcaniques sont connus sous de nombreux noms, mages, magiciens, démonistes ou sorcières pour n'en citer que quelques-uns. Quelle que soit leur origine, ils peuvent tous lancer des sorts en utilisant n'importe laquelle des quatre compétences magiques de base — *Altération*, *Cinétique*, *Conjuration*, ou *Divination*.

Quand cet Atout est sélectionné, le mage a accès à la Liste de sorts de base de son cosm page 186 et il peut choisir trois sorts de n'importe quelle liste à laquelle il a accès et pour lesquels il possède la compétence minimale requise. Les sorts sont détaillés dans le chapitre Magie à partir de la page 184.

Nouveaux sorts : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois après la première, le personnage apprend un sort supplémentaire.

MAGISTÈRE

- **Prérequis** : lanceur de sorts, connaître au moins 5 sorts.

Le lanceur de sorts a atteint un niveau de maîtrise qui lui permet de lancer deux sorts différents durant le même tour en tant qu'Actions multiples. Il peut aussi utiliser la même compétence quand il le fait (voir **Actions multiples** page 120). Lancer deux sorts différents nécessite deux mains libres.

RÉSISTANT

- **Prérequis** : lanceur de sorts

Les lanceurs de sorts peuvent apprendre à limiter les effets de la fatigue provoquée par la magie. Quand un personnage Résistant échoue en lançant un sort, il subit un point de Choc de moins.

« EN FAIT, TU PORTES UNE BOULE DISCO ».

■ ANTON HAEGAR



Parfois la magie se retourne contre ceux qui l'invoquent, surtout dans la Cyberpapauté.

COMMANDEMENT

Cosms : tous

Certains individus sont des chefs-nés. D'autres accèdent à des postes d'autorité au sein de l'armée ou d'organisations privées. Les Atouts de cette catégorie reflètent la capacité à commander et à diriger les autres, à obtenir des faveurs de ses supérieurs et même à intimider ou à imposer son autorité à une foule en colère.

CHEF NATUREL

- **Prérequis :** Charisme 8+

Le personnage peut dépenser une Possibilité pour poser immédiatement deux cartes de sa main dans la Réserve d'Action d'un autre personnage. Cela peut être fait à n'importe quel moment en tant qu'action gratuite.

COMPAGNONS

- **Prérequis :** Charisme 8+, et le personnage doit avoir joué avec succès une carte Gloire.

Cet Atout peut être choisi plusieurs fois. La première fois, le Chevalier des Tempêtes gagne un compagnon. Ce compagnon est un Ord créé par le MJ avec 36 points d'attributs et 12 points de compétences. À

chaque fois que cet Atout est de nouveau sélectionné, soit le héros obtient un nouveau compagnon, soit un de ses compagnons déjà en jeu gagne un Atout (au choix du joueur).

Le joueur contrôle ses compagnons dans la plupart des situations. Ils sont globalement loyaux mais pas suicidaires. Les pertes sont remplacées au début du prochain Acte ou dès que cela a un sens dans l'histoire (à la discrétion du MJ). De nouveaux compagnons n'apparaissent pas en plein milieu de la Terre Vivante à la recherche de quelqu'un. Mais le groupe peut tomber sur une communauté et y trouver des hommes et des femmes disposés à se joindre au groupe après avoir partagé des vivres et le récit des aventures des Chevaliers des Tempêtes.

RALLIEMENT

- **Prérequis :** au moins trois rangs en Persuasion.

Un bon chef peut inspirer ceux qui sont autour de lui pour qu'ils surmontent leurs blessures et leur fatigue afin de continuer, quels que soient les défis à relever.

Le chef peut dépenser une Possibilité pour retirer 2 points de Choc à *tous* les personnages alliés qui peuvent l'entendre (même s'ils sont très éloignés).

C'est une action simple qui nécessite quelques paroles ou gestes d'encouragements ou même une expression faciale adéquate.

SOUTIEN

- **Prérequis :** Charisme 8+, au moins un rang en Réalité.

Un vrai chef sait motiver ses alliés d'un simple regard, avec un bref discours ou toute autre action qui renforce leur détermination face à l'adversité.

Les personnages avec cet Atout peuvent dépenser une Possibilité pour contrer un Désavantage affectant le groupe sur la Carte d'Action actuelle de la Ligne de Conflit. Cela annule complètement la Ligne de conflit pour son camp mais n'a aucun effet sur le résultat des rivaux. Cela peut être fait à n'importe quel moment tant que la carte est encore active.

CYBERTECHNOLOGIE

Cosm : Cyberpapauté

Les ingénieurs de l'Antipape maîtrisent parfaitement l'art des implants cybernétiques à la fois efficaces, parfaitement ajustés et même particulièrement esthétiques. Beaucoup considèrent cette science comme un art corporel et embellissent leurs bras cybernétiques ou leurs implants neuraux avec des couleurs métallisées, des images prismatiques ou d'autres décorations.

Implants en jeu : si un implant cybérnétique est acheté et installé après la création du personnage, l'opération doit être effectuée dans un hôpital ou dans un « clinique de découpe » de la Cyberpapauté.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

- **Prérequis :** aucun

Quand il prend cet Atout, le personnage peut choisir des implants cybérnétiques de la liste page 160 pour une valeur maximale de 10 000 \$.

Les implants officiellement approuvés par l'Église sont directement connectés au Réseau Divin et sont étroitement surveillés. Les appareils achetés grâce à cet Atout sont « piratés » et ne sont pas connectés au Réseau Divin (à moins que l'utilisateur ne le veuille). L'installation est sans risque.

Cependant, posséder des implants piratés est un crime dans la Cyberpapauté. Les héros qui « chroment » leur corps feraient bien de se méfier de la Police de l'Église, elle est *toujours* vigilante.

Nouveaux implants : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois qu'un personnage le choisit après la première fois, il accorde de nouveaux implants pour une valeur de 5 000 \$.

EDEINOS

Cosm : la Terre Vivante

Les sauvages edeinons sont des guerriers reptiliens natifs de Takta Ker. La plupart obéissent au Seigneur Baruk Kaah, mais certains pensent que leur maître ne suit plus les enseignements de la déesse Lanala et qu'il doit être arrêté.

COUPE DE QUEUE

- **Prérequis :** edeinon

Les hommes-lézards utilisent leur queue pour l'équilibre mais certains ont appris à combattre avec en la transformant en une arme longue semblable à un fouet. La compétence *Combat à mains nues* de tels edeinons est Favorisée.

GRIFFES MORTELLES

- **Prérequis :** edeinon, Esprit 10+

Quand les pierres noires des grands volcans se liquéfient, les plus braves edeinons peuvent entreprendre le « rituel des Griffes mortelles ». Ils ne peuvent le faire que sous la supervision de leur élu qui prie Lanala pour accorder la vie à celui qui s'attaque à la pierre fondue avec ses griffes, en la creusant, en la griffant et en la frappant jusqu'à ce que ses mains brillent d'une lueur orange. S'il survit au rituel, ses griffes sont à jamais aussi noires que la nuit et aussi dures que l'acier.

Les edeinons avec cet Atout, quand ils attaquent avec leurs griffes, infligent des dommages égaux à *Force* +3, Pénétration d'armure 2.

PEAU DE CAMÉLÉON

- **Prérequis :** edeinon

Quelques très rares edeinons ont une étrange mutation qui leur permet de modifier la couleur de leur peau afin de se fondre dans leur environnement. Tant qu'ils ne portent pas trop de vêtements ou une armure qui couvre trop leurs écailles, leurs tests de *Discrétion* sont Favorisés. Si l'edeino utilise une Défense active, toutes les attaques à distance contre lui subissent un malus supplémentaire de -2.

PEAU DE PIERRE

- **Prérequis :** edeinon

Peut-être les edeinons et les créatures que les terriens appellent des dinosaures ont-ils des ancêtres communs car certains membres de leur espèce semblent partager les caractéristiques de ces monstrueux lézards.

Les edeinons avec une Peau de pierre sont la preuve vivante d'une telle parenté. Leurs écailles sont teintées de gris, bien que certains les cachent en les colorant avec



Rose Allain traque un groupe de maraudeurs dans les forêts d'Aysle.

des matériaux naturels, et sont plus résistantes que des écailles normales.

L'Atout Peau de pierre octroie à un edeinos un bonus de +2 en Armure. C'est une Armure normale qui ne se cumule pas avec d'autres formes d'Armure (voir page 144).

YEUX ÉTOILÉS

- Prérequis : edeinos

Tous les edeinos peuvent voir dans le noir mais certains naissent avec plus de cristaux de guanine dans leurs yeux, qui reflètent et amplifient la lumière ambiante. Ceux qui naissent avec des « étoiles dans les yeux », comme disent les jakatts, peuvent ignorer quatre points de malus d'obscurité.

ELFE

Cosm : Aysle

Les elfes d'Aysle ont été massacrés au cours de la Rage d'Uthorion mais ils s'en sont beaucoup mieux sortis que les infortunés nains. Depuis que le Ténébreux a tourné son attention vers la Terre, la plupart sont restés sur leur monde natal gardant jalousement ce qui reste de

leurs magnifiques cités. Cependant, quelques rares elfes considèrent qu'il est de leur devoir de se rendre sur cet étrange nouveau monde qu'Uthorion a envahi et de le défendre par leur épée, leur arc ou leur magie.

Les personnages elfes peuvent choisir n'importe quel Atout ci-dessous.

ARCHER ELFE

- Prérequis : elfe, au moins trois rangs en Armes de jet.

Les elfes sont des archers légendaires. Il se raconte qu'ils prennent autant soin de leur arc que les dragons de leur or. Ceux qui ont cet Atout peuvent tirer plusieurs flèches en même temps avec une certaine facilité.

Un archer elfe avec cet Atout peut préparer ses flèches avec une action gratuite et ignorer les deux premiers points de malus de Cibles multiples quand il tire avec un arc (pas une arbalète).

GARDIEN

- Prérequis : elfe

Les Gardiens elfes patrouillaient dans la nature avant la Rage d'Uthorion, à l'affût du moindre danger pouvant mettre en péril le bon peuple. Après que les

hordes du Ténébreux ont ravagé leurs forêts, le nombre de gardiens est passé de quelques milliers à moins d'une centaine.

Bizarrement, la plupart de ces survivants sont venus sur Terre. Ils refusent d'expliquer pourquoi mais ils semblent partager une sorte de honte en rapport avec l'incapacité de leur peuple à arrêter Uthorion avant qu'il ne porte son attention sur la Prime Terre.

Les Gardiens sont indépendants, discrets et rusés et bon nombre d'entre eux sont accompagnés par des animaux avec lesquels ils se sont liés d'amitié dans la nature (voir **Loup blanc**, ci-après).

Les Gardiens considèrent *Discretion* et *Pistage* comme des compétences Favorisées.

Loup Blanc

- Prérequis : Gardien

Les Gardiens elfes ont souvent un loup blanc comme compagnon (et non comme animal domestique) et ils vivent, combattent et meurent ensemble dès le moment où leur relation se noue.

Cet Atout accorde à un Gardien elfe un loup blanc loyal qui suit des instructions simples et combat jusqu'à la mort pour défendre son maître. L'animal est aussi intelligent que le chien le mieux dressé de la Prime Terre, ce qui signifie qu'il peut choisir intelligemment ses cibles, défendre une personne ou un lieu précis, ou récupérer un objet s'il l'a déjà vu. Son compagnon elfe peut aussi choisir des « lieux de ralliement » où peut se rendre le loup et y attendre. Il faut cependant définir un lieu de ralliement par avance en faisant un signe ou en donnant un ordre au loup à cet endroit précis. C'est utile quand le gardien doit aller dans une ville ou dans un endroit dangereux pour l'animal.

En termes de jeu, c'est le joueur qui contrôle le loup la plupart du temps en choisissant ses cibles, en effectuant ses jets d'attaque et ainsi de suite.

Les loups blancs n'ont pas de Possibilités mais le Gardien peut utiliser ses propres Possibilités (et ses Cartes de Destin) pour la créature, même si elles sont séparées.

Quand un loup blanc est tué, son esprit va dans un obscur royaume où il se reconstitue jusqu'à ce qu'il puisse revenir sur la terre des vivants au début de la prochaine Scène.

Si le maître du loup succombe, il subit un point de Choc toutes les 24 heures jusqu'à ce qu'il disparaisse dans le monde des esprits sans possibilité de retour.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 9, Force 8, Raison 5.

Compétences : Combat à mains nues 10, Discréction 10, Esquive 10, intimidation 10, Pistage 8

Déplacement : 12 ; Résistance : 8 ; Choc : 9 ;

Blessures : 2

Possibilités : jamais

Atouts : —

Capacités spéciales :

- Morsure/griffes : Force +2 (10).

ENSORCELEUR ELFE

- Prérequis : elfe, lanceur de sorts

Les Ensorceleurs elfes font partie des plus puissants lanceurs de sorts de tous les cosms. Leur longue vie, leur affinité naturelle avec l'énergie de la magie et leur capacité à comprendre et à mémoriser des schémas complexes en font des lanceurs de sorts innés.

Quand un Ensorceleur elfe rate un sort, il subit 1 point de Choc en moins. Cela peut réduire la perte de Choc à 0 si l'elfe a également l'Atout Résistant (page 84).

Foi

Cosms : Prime Terre, Aysle, Cyberpapauté, Terre Vivante, Empire du Nil, Orrorsh

Une sorte d'entité divine ou surnaturelle permettent à un personnage de canaliser leur énergie pour lui accorder le pouvoir d'invoquer des miracles.

Conviction

- Prérequis : Miracles, au moins trois rangs en Foi.

Les vrais croyants qui ont été choisis peuvent mieux résister aux conséquences d'un échec. Quand un personnage avec Conviction échoue lors de l'invocation d'un miracle, il subit un point de Choc de moins.

Fléau des Esprits

- Prérequis : au moins un rang en Foi.

Le Chevalier des Tempêtes gagne le pouvoir d'affecter les êtres ayant la Capacité spéciale Éthétré, tels que les fantômes, avec leurs compétences *Combat à mains nues* ou *Armes de mêlée*.

Imposition des Mains

- Prérequis : au moins trois rangs en Foi.

Les élus des puissances divines peuvent apaiser la douleur de ceux qui souffrent. En touchant un allié et en effectuant en tant qu'action un test de *Foi* (-2 si l'allié est d'une religion différente), un personnage peut retirer 1 point de Choc avec un succès Simple, 2 avec un succès Supérieur et 3 avec un succès Spectaculaire.

Cela ne peut être fait qu'une seule fois par personnage par Scène. L'élu ne peut utiliser ce pouvoir sur lui-même. Utiliser cet Atout provoque une Contradiction si l'Axiome Spirituel local n'est pas d'au moins 8.

Les personnages inconscients soignés de cette manière se réveillent immédiatement et peuvent agir au cours de ce tour mais ils sont Déstabilisés.

MIRACLES

- Prérequis : au moins un rang en Foi.

Le héros a la capacité d'invoquer des miracles. Il a accès à la liste de miracles associée à sa religion et qui n'est pas limité à un autre Atout. Quelques exemples de listes sont donnés page 199.

Le personnage commence avec *Protection contre les ennemis* et deux autres miracles qu'il choisit dans n'importe la liste à laquelle il a accès. Voir Miracles page 196 pour savoir comment les invoquer et ce qui se passe si l'invocation échoue.

Nouveaux Miracles : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois qu'il choisit à nouveau cet Atout, le personnage gagne un miracle supplémentaire.

PROTÉGÉ

- Prérequis : au moins un rang en Foi.

Les entités divines n'aiment pas voir leurs champions être tués par les forces du mal. L'élu bénéficie d'un bonus de Résistance de +2 contre les attaques effectuées par les créatures surnaturelles maléfiques (à la discréption du MJ mais cela inclut généralement les gospogs, les fantômes, les démons, etc.)

LUMIÈRE

Cosms : Aysle

Les citoyens d'Aysle croient fermement au bien et au mal ou, comme ils préfèrent les voir, à la Lumière et aux Ténèbres. Si un personnage a ne serait-ce qu'un seul Atout des Ténèbres, il ne peut bénéficier du moindre Atout de Lumière.

L'apparence d'un personnage a tendance à refléter son alignement vis-à-vis de la Lumière ou des Ténèbres (bien différentes capacités permettent de le dissimuler). Les gens qui rencontrent un chevalier de Lumière voient un individu noble et sincère. Son armure brille, ses vêtements sont propres et sa voix est agréable et calme.

DÉTECTION DES TÉNÈBRES★

- Prérequis : Rayonnant

Une fois par Scène, un Chevalier des Tempêtes Rayonnant peut effectuer un test d'*Esprit* en opposition contre la cible de son choix. Si le héros l'emporte, il sait si sa cible a ou non le moindre Atout des Ténèbres. Avec un succès Supérieur il connaît l'un des Atouts des Ténèbres de la cible (s'il en a) et, avec un succès Spectaculaire, tous les Atouts des ténèbres qu'elle possède.

RAYONNANT★

- Prérequis : aucun

La Lumière imprègne le sang du Chevalier des Tempêtes. Il ne fait pas *toujours* ce qu'il convient de faire mais il essaie et il s'en veut quand il n'y parvient pas.

Quand un héros Rayonnant engage un combat avec au moins un adversaire surnaturel maléfique (à la discréption du MJ), il pioche une carte supplémentaire au début du combat. Il peut aussi ajouter une de ses cartes à sa Réserve au début du combat.

RÉSURRECTION★

- Prérequis : Rayonnant, au moins trois autres Atouts de Lumière.

Un Chevalier des Tempêtes Rayonnant peut tenter de ressusciter ceux qui ont été tués récemment (généralement au cours du même Acte). Le personnage effectue un test d'*Esprit* et bénéficie d'un bonus de +2 si le bénéficiaire a un Atout de Lumière ou d'un malus de -4 si la cible a un Atout des Ténèbres.

Cette tentative ne peut être effectuée qu'*une seule fois*. Si le test échoue, le décédé ne peut revenir à la vie avec cette capacité.

REVITALISATION★

- Prérequis : Rayonnant

Une fois par Scène, le personnage peut toucher un allié et lui retirer cinq points de Choc. C'est une action simple. Les personnages inconscients se réveillent aussitôt et peuvent agir au cours de ce tour.

VERTU★

- Prérequis : Rayonnant

Quand il affronte des créatures surnaturelles maléfiques, le héros vertueux bénéficie d'un bonus de +2 points de dommages à tous ses tests d'*Armes de mêlée* ou de *Combat à mains nues*. Le MJ décide si une créature particulière est affectée ou non (voir *Créatures surnaturelles maléfiques* page 273).

NAIN

Cosm : Aysle

Les nains d'Aysle constituaient autrefois un peuple discret mais fier. Depuis la Rage d'Uthorion et le quasi-anéantissement de leur peuple, ils se sont mués en impitoyables vengeurs.

Les personnages nains peuvent choisir n'importe quel Atout ci-dessous.

ABANDONNÉ

- **Prérequis :** nain, ne peut avoir de rang en Foi.

Les nains n'ont pas une très haute estime des divinités d'Aysle. Ils n'étaient pas très religieux avant la Rage d'Uthorion et même ceux qui priaient les Dieux de la Lumière n'ont reçu aucune aide.

Les nains ne doutent pas de l'existence des divinités, dont l'influence transpire dans les miracles invoqués par les fidèles de leur monde ou des autres. Mais ils ne s'y fient pas. Certains vont même jusqu'à dire qu'ils ont été abandonnés par les divinités et, bien que l'inspiration divine leur échappe, cela a endurci leur cœur et leur esprit contre les autres phénomènes surnaturels.

Les nains abandonnés ne peuvent avoir de rang en *Foi* mais tous les miracles qui les prennent pour cible subissent un malus de -4. Cela s'applique aux invocations bénéfiques *et* néfastes.

BARBE/TRESSES

- **Prérequis :** nain, au moins trois rangs en Armes de mêlée, doit avoir joué personnellement une carte Gloire.

La plupart des nains aysliens n'entretiennent plus leur barbe ni leur chevelure. C'est le reflet de la honte qu'ils éprouvent d'avoir été vaincus par Uthorion dans leur monde natal.

Quand un nain regagne son honneur, cependant, il recommence à en prendre soin. Les nains avec cet Atout tressent leurs cheveux (et leurs barbes pour les mâles) avec des médailles en or sur lesquelles sont gravés leurs exploits.

L'honneur regagné renforce leur volonté et leur fierté et leur donne le courage de persévérer malgré l'adversité. Ils peuvent encaisser 1 Blessure supplémentaire.

GUERRIER DRAGON★

- **Prérequis :** nain, Force 10+

Les Guerriers dragons sont les derniers champions nains qui ont été virtuellement annihilés à Aysle. Dans un ultime sursaut, ils ont conçu de puissantes armures ensorcelées destinées à détruire les sbires maudits d'Uthorion. La plupart savaient qu'elles seraient leur tombeau.

L'armure d'un Guerrier dragon est dotée d'incroyables armes, gadgets et appareils qui transforment celui qui la revêt en machine de destruction. Elle compte comme une armure Intégrale et octroie un bonus de +4 en Armure, limite la *Dextérité* à 8, et inflige deux points de Choc supplémentaires à chaque phase de Fatigue sur la Ligne de Conflit (page 112).

Quand l'Atout Guerrier dragon est choisi, le nain peut sélectionner une amélioration de la liste ci-dessous.

Nouvelles améliorations : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois il accorde une autre des améliorations indiquées ci-dessous. À moins que le contraire ne soit indiqué, chaque amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois.

- **Cylindres de saut :** des cylindres contenant un gaz magiquement compressé sont cachés dans des compartiments à l'intérieur des lourdes bottes du nain. Quand il les active, le personnage est propulsé en l'air par des jets de flamme, ce qui lui permet d'effectuer un bond de 10 mètres verticalement et de 30 mètres horizontalement. Utilisés en conjonction avec Attaque totale, le nain gagne un bonus supplémentaire de +2 à son total d'action. Les propulseurs se rechargent magiquement au bout de 24 heures.
- **Écailles de dragon :** l'armure est enchantée avec des runes magiques qui lui confèrent un bonus de +10 contre le feu (au lieu de +4).
- **Force de géant :** une série de compresseurs pneumatiques transfèrent de l'air comprimé dans les bras du nain. En conjonction avec des mécanismes astucieusement placés à l'intérieur de l'armure, cette amélioration octroie à sa *Force* un bonus de +2 pour ses tests et pour déterminer les dommages. Sa Résistance n'est pas modifiée.
- **Griffes de dragon :** un des gantelets est doté de griffes à pointes de diamant. Le gantelet s'utilise avec la compétence *Combat à mains nues* pour toucher et il inflige des dommages égaux à *Force* +3, Pénétration d'armure 2.
- **Lance-fléchettes :** un compartiment dans un des avant-bras de l'armure du nain contient six fléchettes en fer. Elles infligent 13 points de dommages, ont une portée de 10/20/40, permettent d'utiliser l'option Rafale courte (voir *Tir en rafale*, page 126) et nécessitent la compétence *Armes de jet* pour toucher.

Des compartiments dans l'armure contiennent 12 fléchettes supplémentaires. Tout nain doté de cet Atout sait fabriquer des fléchettes à partir de fragments métalliques. L'arme et les compartiments à munitions sont considérés comme à nouveau pleins au début de chaque nouvel Acte ou à chaque fois que le MJ estime que le personnage a suffisamment de temps pour le faire.

Un second lance-fléchettes (et un autre compartiment) peut être installé sur le *second* avant-bras de l'armure en prenant une deuxième fois cette amélioration.
- **Rune de récupération :** l'armure n'inflige plus qu'un point de Choc supplémentaire lors



Anishaa découvre les sombres machinations d'un groupe de fanatiques dans une jungle de l'Inde.

d'une phase de Fatigue sur la Ligne de conflit et l'utilisateur récupère d'un point de Choc supplémentaire lors d'une phase Inspiration.

• **Souffle de dragon :** le long d'un des poignets se trouve un long tube menant à un réservoir dans le dos de l'armure contenant un carburant sous pression. Quand il est activé avec *Armes de jet*, le tube crache une langue de feu de 10 mètres de long avec une Zone d'effet limitée (voir **Zones d'effet** page 124). Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet subit 16 points de dommages de feu (voir page 136). Le réservoir contient assez de liquide pour trois tirs.

Le réservoir se recharge magiquement à la fin de la Scène ou au cours d'une longue pause d'au moins quelques heures (à la discrétion du MJ).

OCCULTE

Cosms : Orrorsh

La plupart des Victoriens combattent la vile corruption du Décharné avec une bravoure inébranlable face à des défis insurmontables. Mais quelques-uns d'entre eux se sont tournés vers des sources d'inspiration plus obscures, telles que l'alchimie, le diabolisme ou la puissance démoniaque.

ALCHIMIE★

- **Prérequis :** au moins trois rangs en Sciences.

Dans l'univers imprégné de terreur d'Orrorsh, les mortels ont appris de nombreuses compétences différentes pour repousser les forces du mal. Il n'en existe peut-être aucune autre d'aussi puissante et diversifiée que la maîtrise des concoctions alchimiques.

L'Alchimie permet à un personnage de créer et d'enchanter des potions magiques avec différents effets. Ces potions peuvent se boire, être données à des alliés, appliquées comme onguents sur des surfaces ou même être lancées comme des grenades.

Choisissez trois des potions ci-dessous. Les alchimistes canalisent l'énergie magique et ils ne peuvent avoir plus de trois potions créées à la fois. S'ils en fabriquent plus, la magie ne prend pas et la création échoue. Le joueur doit noter quelles potions sont actuellement préparées et les rayer quand après utilisation.

Fabriquer de nouvelles potions demande 30 minutes plus 10 minutes par concoction et un petit laboratoire portable contenant des produits chimiques, des réactifs et de l'équipement.

Utilisation des potions : boire une potion, un elixir ou une concoction similaire est une action simple. Boire jusqu'à trois potions est une action normale.

Certaines potions sont utilisées dans des grenades en verre. Elles s'utilisent avec la compétence *Armes de jet*, ont une portée de 5/10/15 et explosent à l'impact dès qu'elles touchent une quelconque surface solide.

Potions supplémentaires : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois que cet Atout est de nouveau choisi, l'Alchimiste apprend une nouvelle potion et peut en avoir une de plus créée en même temps.

- **Décoction explosive** : cette décoction explosive est placée dans un récipient en verre et utilisée comme une grenade. Elle explose à l'impact et peut commotionner tout ce qui se trouve dans une Zone d'effet moyenne. Les cibles affectées doivent effectuer un test normal de *Force*. Celles qui réussissent subissent 2 points de Choc, les autres sont mises KO.
- **Élixir d'amélioration** : choisissez un attribut à chaque fois que vous sélectionnez cette option. Une fois bue, la potion octroie un bonus de +2 à l'attribut pendant une minute. Un *élixir de Dextérité*, par exemple, augmente la *Dextérité* de deux points pendant une minute. Quand l'élixir ne fait plus effet, le personnage subit un malus de -2 à l'attribut affecté pendant une heure.
- **Élixir de vie** : boire cette puissante décoction permet de se débarrasser de tous ses points de Choc.
- **Enduit anti-éthétré** : bien que les bénédictions des prêtres soient la méthode que préfèrent les soldats Victoriens pour pouvoir affecter les horreurs éthétréées de leur monde, les alchimistes ont mis au point une huile pour en reproduire les effets. Avec une action, un personnage peut recouvrir d'huile une épée, trois couteaux, des flèches ou des carreaux, un boulet de canon ou jusqu'à six balles. Les armes ou les projectiles peuvent alors affecter les créatures dotées de la Capacité spéciale Éthétré pendant toute la durée de la Scène. L'effet magique se dissipe rapidement aussi les objets ne peuvent être enduits et stockés.
- **Souffle du démon** : les alchimistes ont découvert cette redoutable concoction par accident mais ils sont parvenus à en faire une arme. La potion est lancée dans un récipient en verre. À l'impact, tout ce qui est pris dans une Zone d'effet limitée est aspergé de flammes jaunes-vertes qui infligent 16 points de dommages de feu (voir *Feu* page 136).

ARMURIER ★

- **Prérequis** : au moins 2 rangs en Sciences.

Les aventuriers d'Orrorsh ont appris il y a bien longtemps que les balles en plomb et les lames en acier étaient inutiles contre les horreurs de leur royaume. L'alchimie leur a été d'un grand secours et certaines âmes intrépides sont parvenues à combiner cet art occulte avec celui de la fabrication des armes.

Quand il choisit cet Atout, l'utilisateur obtient un « fusil de tueur » et sait fabriquer des munitions pour cette arme. Il reçoit son arme et les connaissances nécessaires pour fabriquer des projectiles métalliques basiques (dommages 14) et trois des balles spécialisées présentées ci-après. Conçu pour le combat rapproché, la conception du fusil de tueur à canon court permet à son utilisateur de s'en servir en mêlée, comme un pistolet.

Comme les balles sont forcément volumineuses et ont des spécifications exigeantes, les chasseurs de monstres qui les utilisent ont créé un fusil standardisé à six coups dont les balles ne peuvent être utilisées avec une autre arme.

- **Fusil de tueur** : Portée 50/100/200, dommages 14, Munitions 6.

Les Armuriers peuvent conserver jusqu'à six balles spéciales en même temps tant qu'ils ont accès à leur matériel (qui contient toujours un petit kit de fabrication de balles). S'ils fabriquent plus de balles, ces dernières perdent l'essence magique dont les imprègnent les Armuriers et deviennent des balles normales (dommages 14). De nouvelles balles peuvent être fabriquées entre deux Scènes ou pendant un moment calme si le MJ considère que c'est approprié.

Le barillet d'un fusil de tueur est conçu pour tourner rapidement afin que son utilisateur puisse tirer n'importe laquelle des six balles chargées (à spécifier avant usage). Échanger ou recharger trois balles est une action.

Balles supplémentaires : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois après la première, l'Armurier apprend à fabriquer un nouveau type de balles et peut avoir 2 balles spéciales de plus en même temps.

Cartouchière du tueur : les chasseurs de monstres sont équipés d'une cartouchière spéciale conçue pour contenir 18 cartouches (12 normales et 6 balles spécialisées).

Voici les balles découvertes pour l'instant par les Armuriers.

- **Cartouche d'argent** : les créatures dotées de la Capacité spéciale Lycanthropie subissent +4 points de dommages avec ces balles.

- **Cartouche d'eau bénite** : +2 dommages contre toutes les créatures surnaturelles maléfiques y compris les gospogs, les vampires et les morts-vivants.
- **Cartouche en adamante** : certains adversaires des Victoriens sont protégés de la tête aux pieds par des plaques, des écailles et même des carapaces. Ces balles sont conçues pour percer ces protections et ont donc la caractéristique Pénétration d'armure 4.
- **Cartouche explosive** : cartouche la plus dangereuse des Armuriers, elle inflige 15 points de dommages dans une Zone d'effet limitée.
- **Cartouche fantôme** : ces balles sont fabriquées avec différents réactifs comme du fer froid, du sel et de l'eau bénite, ce qui leur permet d'affecter normalement les créatures éthérées.
- **Cartouche foudroyante** : les créatures aquatiques ou qui se tiennent dans l'eau subissent 4 points de dommages supplémentaires quand elles sont touchées par ce type de balles. Un effet secondaire de ces balles, inconnu jusqu'alors, est qu'elles peuvent provoquer des dysfonctionnements dans les équipements *électroniques*. Les robots et les machines subissent les dégâts supplémentaires et les équipements sensibles sont court-circuités et cessent de fonctionner pendant trois rounds.
- **Cartouche solaire** : ces balles contiennent une substance que les alchimistes appellent du « soleil liquide ». Elles explosent en émettant des ultraviolets dans une Zone d'effet moyenne. Les créatures prises dans la zone d'effet sont considérées comme Très Vulnérables si elles sont sensibles à la lumière ou à la lumière du soleil. La plupart des créatures qui peuvent voir dans les ténèbres sont affectées par des cartouches solaires.
- **Cartouche tueuse de géant** : les Victoriens ont mis au point ces cartouches lourdes pour abattre les horreurs les plus massives du Décharné. Elles infligent 5 points de dommages supplémentaires aux créatures de Grande taille ou supérieure.

DIABOLISTE★

- **Prérequis** : lanceur de sorts

La plupart des ensorceleurs d'Orrorsh flirtent avec les Abysses quand ils apprennent à maîtriser les arts occultes. Les Diabolistes pactisent avec l'enfer en sollicitant les démons, les diables et toutes les entités les plus viles pour obtenir plus de pouvoirs.

Une fois par Acte, un Diaboliste peut ajouter un bonus de +5 à ses trois prochains totaux de compétences magiques. Quand l'Acte se termine ou que le dernier sort est lancé, il doit effectuer un test de Corruption avec un malus de -2 (voir page 55).

FRÉNÉSIE DÉMONIAQUE★

- **Prérequis** : aucun. Le Décharné attend avec impatience que vous sombriez dans la folie.

La nature sanguinaire d'un combat pousse de nombreuses âmes à céder à la fureur et à la rage mais les guerriers d'Orrorsh peuvent en appeler à des puissances beaucoup plus sombres s'ils le désirent.

Une fois par Acte, un orrorshien avec cet Atout peut ajouter +2 à son total d'attaque en *Mêlée* ou à *Mains nues* pour le reste de la Scène. À la fin de la Scène, le héros doit effectuer un test de Corruption (voir page 55).

MÉDAILLES★

- **Prérequis** : voir la description de chaque médaille.

Les Victoriens sont très attachés au statut et peu sont considérés avec autant d'estime que leurs héros. Les Victoriens témoignent de cette estime en accordant des médailles aux braves, aux ingénieux et aux intrépides. Parfois, ces médailles s'imprègnent de la nature même de l'acte récompensé et aident le bénéficiaire dans sa quête pour sauver Gaéa.

Nouvelles Médailles : cet Atout peut être choisi autant de fois que souhaité au cours de la création de personnage. Après, il peut être choisi plusieurs fois mais uniquement après avoir accompli l'exploit décrit pour chaque type de médaille. Le Tueur de dragon, par exemple, n'est accordé qu'après avoir infligé le coup de grâce à un monstre énorme.

Les médailles ne sont pas accordées instantanément, naturellement, mais elles peuvent être remises par courrier après que le Bureau central a obtenu les preuves de cet exploit, un proche a reçu une lettre ou que la presse l'a annoncé au monde entier. Cependant, le Conseil de Delphes est conscient de la nature mystique de ces récompenses et aide les Victoriens à les remettre le plus rapidement possible. Discutez avec le MJ pour déterminer le délai avant l'obtention de la médaille mais, généralement, elle ne devrait pas arriver plus tard que la fin de l'Acte après lequel elle a été gagnée. L'Atout peut être acheté une fois la médaille obtenue.

Pour qu'elle accorde son pouvoir, une médaille doit être offerte et portée. Personne d'autre ne peut bénéficier de ses bonus.

Des médailles peuvent récompenser des étrangers venus des autres cosmos mais elles n'ont un pouvoir que pour ceux de la réalité d'Orrorsh.

À moins que le contraire ne soit indiqué, une même récompense n'est accordée qu'une seule fois.

- **Carnifex Princeps** : les Victoriens savent exactement qui est le Décharné. Cette récompense est attribuée à quiconque prend part à l'exécution d'un des ravagons, ses plus féroces lieutenants. Au début de toute Scène dramatique, le héros pioche et ajoute une carte supplémentaire à sa main.
- **Défenseur** : accordée à ceux qui sauvent ou défendent un nombre significatif de personnes, dans une école ou une ville par exemple, en prenant de grands risques. Le héros débute chaque Acte avec une Possibilité supplémentaire.
- **Médaille de la campagne des Guerres des Possibilités** : accordée à tout Chevalier des Tempêtes qui participe à un événement Gloire. Cette médaille est accordée pour chaque cosm et peut être utilisée une fois par Acte pour récupérer un dé bonus de points de Choc. Cela ne nécessite aucune action et peut être utilisé à n'importe quel moment.
- **Ordre de Cynthia Bartholomew** : accordée pour avoir aidé les blessés et les pauvres menacés par un terrible danger ou pendant une longue période. « Mme Bart », comme l'appelaient les pauvres, était une humanitaire victorienne qui aidait toujours les plus démunis et les opprimés. Une fois par Acte, le bénéficiaire peut toucher un allié pour le débarrasser de tous ses points de Choc. C'est une action simple.
- **Tueur de dragon** : accordée à ceux qui triomphent d'un monstre très grand et très puissant. Quand l'Attaque est une Action approuvée, le personnage ajoute +1 DB au total de ses dommages contre les créatures de Grande taille ou d'une taille supérieure (pas les véhicules ou les créatures artificielles).
- **Victoria Gloriana** : accordée après avoir joué personnellement une carte Gloire. Cette prestigieuse récompense n'est accordée qu'aux plus grands héros de la nation. La médaille accorde un bonus de +1 à n'importe quel attribut et aux compétences qui lui sont liées. L'attribut est choisi au moment où la médaille est remise. Notez que si la médaille est portée et que l'attribut ou une compétence liée est utilisée, cela provoque une Contradiction.

OCCULTISTE

- **Prérequis** : au moins deux rangs en Sciences humaines.

Les Occultistes sont des experts non seulement dans les domaines des connaissances et des légendes liées aux différentes horreurs qui hantent leur monde mais ils en connaissent aussi les habitudes, les traits, les signes annonciateurs et, le plus important, ils savent comment les arrêter !

Au début de n'importe quel combat contre une créature surnaturelle maléfique (à la discréption du MJ mais voir l'encadré **Créatures surnaturelles maléfiques** page 273), l'Occultiste effectue un test de *Sciences humaines*.

Puis il pioche une Carte de Destin s'il obtient un succès Simple, deux cartes avec un succès Supérieur ou trois cartes avec un succès Spectaculaire. Il en garde une et défausse les autres.

Qu'il effectue ou non son test de *Sciences humaines*, l'Occultiste peut alors choisir une de ses cartes et la mettre directement dans sa Réserve.

OCCULTECH

Cosms : Tharkold

La cybertechnologie de Tharkold, ou *Occultech* est une horrible fusion entre la machine et la magie implantée grossièrement dans la chair humaine. Obtenir, utiliser et entretenir un de ces implants est douloureux, mais les démons se délectent de l'agonie et les humains en ont besoin pour rivaliser avec leurs maîtres.

Implants en jeu : si un Atout Occultech est choisi après la création de personnage, les implants doivent être installés dans une clinique de découpe de Tharkold.

IMPLANTS OCCULTECH★

- **Prérequis** : Force 8+

Quand un personnage opte pour cet Atout, il peut choisir une valeur de 10 000 \$ en Occultechs. Ces implants ont été exorcisés de toute influence démoniaque. Voir la Liste des Occultechs de Tharkold page 162.

Nouveaux implants : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois qu'un personnage le choisit après la première fois, il accorde de nouveaux implants pour une valeur de 5 000 \$.

PARIA

Cosm : Aysle

Bien que la plupart des habitants d'Aysle s'allient à la Lumière ou aux Ténèbres, certains choisissent une autre voie. Les barbares des régions froides, certains pillards des océans qui ont refusé de s'allier à Uthorion et même des elfes sauvages et des nains marginaux peuvent choisir de « Suivre la Voie Grise ». Les autres habitants d'Aysle les appellent les Parias.

BERSERKER

- Prérequis : Esprit 8+

Certains guerriers deviennent tellement enragés dans la fureur du combat qu'ils sont souvent un danger pour leurs propres alliés et un cyclone de destruction pour leurs adversaires !

Quand un Berserker subit une Blessure, il devient automatiquement enragé. Il charge l'ennemi le plus proche, quel que soit le danger, et l'engage au corps à corps.

Pour le reste de la rencontre, le guerrier ajoute ses malus de Blessures à ses dommages d'*Armes de mêlée* ou de *Combat à mains nues*. S'il subit plus de points de Choc que sa limite, il ne s'effondre pas immédiatement mais, au lieu de cela, il effectue au début de chaque tour un test d'*Esprit*. Si le test échoue, il est mis KO comme d'habitude. Si le test réussit, il continue le combat et effectue un nouveau test au début du prochain tour. S'il retombe sous sa limite de points de Choc, un Berserker peut cesser d'effectuer des tests d'*Esprit*.

Cependant, un Berserker est également dangereux pour ses alliés. S'il obtient un échec critique à un test d'*Armes de mêlée* ou de *Combat à mains nues* (et que le MJ juge que c'est possible), il touche un allié et il lui inflige des dommages normaux plus un Dé Bonus. Le MJ peut sélectionner la cible qui est la plus logiquement affectée ou il en détermine une aléatoirement si la situation n'est pas claire.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

- Prérequis : le personnage ne doit pas avoir l'Atout Lanceur de sorts.

Bien que de nombreux Parias utilisent la magie, certains la rejettent et développent une résistance à ses effets. Les sorts ont un malus de -2 quand ils sont lancés contre un personnage ayant une Résistance à la magie. Cela concerne également les sorts bénéfiques lancés par des alliés ! Les Miracles et les pouvoirs psioniques ne sont pas affectés par cet Atout.

POUVOIRS DU KI

Cosms : Pan-Pacific

D'anciennes écoles de combat à travers le Pan-Pacific enseignent aux guerriers l'art de maîtriser leur énergie interne et de la focaliser en puissantes techniques martiales. Ces capacités permettent d'aller au-delà de ce qu'il est possible d'apprendre sur la Prime Terre.

ATTAQUE LOCALISÉE★

- Prérequis : Esprit 8+, au moins trois rangs en Combat à mains nues ou en Armes de mêlée.

Le héros fait appel à toute sa concentration et frappe le point le plus vulnérable d'un adversaire. Après avoir calculé le total de dommages d'un test d'*Armes de mêlée* ou de *Combat à mains nues*, le héros peut subir un point de Choc pour conférer à son attaque la caractéristique Pénétration d'armure 4. Cela est cumulable avec toute autre capacité octroyant une Pénétration d'armure.

FRAPPE DE KI★

- Prérequis : Esprit 8+, au moins trois rangs en Combat à mains nues ou en Armes de mêlée.

Le combattant peut focaliser son énergie Ki en une frappe dévastatrice. Après avoir calculé le total de dommages d'une attaque de mêlée (*Armes de mêlée* ou *Combat à mains nues*), le héros peut subir un point de Choc pour augmenter ce total de +2.

PARADE OFFENSIVE★

- Prérequis : Esprit 8+, au moins trois rangs en Combat à mains nues.

Quand un adversaire rate le personnage avec une attaque de mêlée, ce dernier peut subir un point de Choc pour immédiatement effectuer une attaque de mêlée contre cet adversaire.

POUVOIRS PULPS

Cosms : L'Empire du Nil

Les justiciers de l'Empire du Nil ne sont pas les héros hauts en couleurs des comics modernes. Ce sont des héros de pulp avec des pouvoirs qui sont plus proches de ceux de Shadow, du Frelon vert ou même d'un héros combattant le crime comme Batman. Ce sont fondamentalement des individus ordinaires avec quelques capacités extraordinaires, mais une fois blessés, ils saignent.

Les pouvoirs des héros pulp ont certaines caractéristiques particulières. La Super Force d'un des personnages peut être le résultat d'une exposition à d'étranges isotopes radioactifs dans un des laboratoires du Dr Möbius. Pour un autre héro, son pouvoir peut provenir de sa « Ceinture électrostatique ». Quelle que soit la raison, le pouvoir fonctionne de la même manière. Si ce pouvoir provient d'un gadget, il ne fonctionne pas correctement pour une autre personne. Si le MJ supprime un pouvoir (généralement en confisquant l'appareil qui l'active), le héros devrait pouvoir le récupérer au prochain Acte.

AMÉLIORATIONS ET LIMITATIONS

Il est possible de rendre les Atouts des Pouvoirs Pulps plus efficaces en choisissant n'importe laquelle des améliorations indiquées avec ce pouvoir.



Rama Tut invoque une tornade dans la Cité des Morts !

Une Amélioration peut être choisie en dépensant un Atout, une Limitation majeure ou deux Limitations mineures.

LIMITATIONS MAJEURES

Ci-dessous vous trouverez quelques exemples de Limitations majeures. Chacune d'elles choisie pour un pouvoir particulier accorde une Amélioration. Il n'y a aucune limite au nombre de Limitations que vous pouvez choisir pour un pouvoir.

- Ne fonctionne que le jour/la nuit.
- Ne fonctionne que sur un homme/une femme.
- Ne fonctionne que sur les humains/non-humains.
- Ne fonctionne pas si vous êtes Déstabilisé ou Vulnérable.
- Ne fonctionne pas pendant une Scène dramatique.
- Ne fonctionne pas pendant les Scènes normales.

- Ne fonctionne pas si vous êtes Blessé.

LIMITATIONS MINEURES

Deux Limitations mineures accordent une Amélioration (une seule Limitation mineure n'a aucun effet). Voici quelques exemples.

- Ne fonctionne pas contre une cible d'une certaine couleur ou portant cette couleur sur elle.
- Ne fonctionne pas si un autre Pouvoir Pulp est actif.
- En cas d'échec critique en utilisant ce pouvoir, il cesse de fonctionner pour le reste de la Scène. Pour prendre cette limitation, le pouvoir nécessite un test de compétence pour être utilisé ou activé. Par exemple, il ne fonctionne pas sur les Champs de force puisque cela ne nécessite aucun test de compétence.
- Cet objet ne peut être utilisé en mêlée.
- Il faut utiliser ses deux mains pour ce pouvoir (impossible donc de tenir objets, armes, bouclier, etc.)
- Il faut être Blessé.

- Le pouvoir provient d'un gadget qui peut vous être pris (un pistolet à rayon ou une amulette, par exemple) ou ne pas être accessible en permanence (un costume ou une tenue mécanisée).
- Ce pouvoir ne peut être activé si le héros était KO avant la présente rencontre.

Exemple : le Linceul a une cape qui lui octroie la Super Compétence *Intimidation*. Puisque sa cape peut lui être prise, c'est une Limitation mineure de type « gadget ».

Si la cape cesse également de fonctionner après un échec critique, c'est une seconde Limitation mineure. Ces deux Limitations accordent au Linceul une Amélioration.

CHAMP DE FORCE★

- Prérequis : aucun

Le héros est environné d'un bouclier d'énergie invisible.

Le champ de force a trois « charges ». À chaque fois que le héros subit une Blessure, le champ perd une de ses charges pour bloquer la Blessure et 2 points de Choc.

Le champ régénère une charge par heure.

Améliorations :

- **Puissance** : le champ a 5 charges.
- **Rechargement** : le champ régénère une charge toutes les 10 minutes.
- **Taille** : le champ peut être utilisé pour protéger un allié adjacent.

CONTRÔLE MENTAL★

- Prérequis : aucun

Ce pouvoir invasif permet à un justicier de contrôler ses adversaires en les transformant en marionnettes qui dansent à l'extrême de ses fils mentaux.

Contrôle mental permet à un héros pulp de contrôler un seul adversaire dans un rayon de 10 mètres. C'est un jet en opposition de *Volonté* ou d'*Esprit*. Appliquez un malus de -4 si la cible est hostile



SORCELLERIE PULP

Notez que dans l'Empire du Nil, il existe des personnages qui utilisent des sorts magiques (grâce à l'Atout Lanceur de sorts page 84) et d'autres qui utilisent des Pouvoirs Pulp basés sur la magie.

Même s'ils n'utilisent pas les mêmes Atouts, il est difficile de faire la différence entre les deux pour des observateurs. Rama Tut, par exemple, dispose des Atouts Vol, Champ de force et Électro-rayon. Il n'a pas les compétences *Cinétique* ou *Divination*, ni l'Atout Lanceur de sorts.

Bien entendu, les personnages peuvent utiliser les deux domaines. Un ensorceleur de l'Empire du Nil avec l'Atout Lanceur de sorts, deux sorts et quelques Pouvoirs Pulps est parfaitement viable.

(en combat, par exemple). Si le personnage doté de ce pouvoir perd le test en opposition, il ne peut plus affecter l'esprit de la cible pendant le reste de la Scène.

Si la cible doit faire quelque chose de véritablement opposé à sa nature, comme blesser un allié ou elle-même, elle a le droit d'effectuer immédiatement un test d'*Esprit* ou de *Volonté* pour résister. Le MJ doit moduler les bonus à ce test en fonction des circonstances : un bonus de +4 pour résister à l'injonction de blesser un être cher ou soi-même, un bonus de +2 pour résister à l'injonction de blesser un allié. Si, grâce à ce test, le sujet se libère, il ne peut plus être contrôlé de nouveau au cours de cette Scène.

La durée du Contrôle mental dépend du niveau de succès du test.

- **Simple** : jusqu'à la fin du prochain tour de la cible ou environ 10 secondes en dehors d'un combat.

RAMA TUT

- **Supérieur** : 30 secondes ou trois rounds de combat.
- **Spectaculaire** : une minute.

Améliorations :

- **Charisme** : le héros peut utiliser *Persuasion* ou *Charisme* au lieu de sa *Volonté* ou de son *Esprit* (la cible résiste normalement).
- **Contrôle** : affecte les animaux et les créatures avec une Raison de 5 ou moins.
- **Puissance** : annule le malus de -4 pour une cible hostile au cours du jet en opposition initial.

ÉLECTRO-RAYON★

- **Prérequis** : aucun.

Le héros peut projeter un puissant rayon électrique. Il attaque avec sa compétence *Armes à énergie* ou son attribut *Dextérité* et inflige 13 points de dommages. Le rayon a une portée de 10/25/50, Munitions 5 et régénère une charge par round.

Dangereux en cas d'humidité : Augmente les dommages de +2 quand il pleut légèrement ou si la cible se tient les pieds dans l'eau et de +4 quand il pleut à verse ou si la cible a de l'eau au moins jusqu'aux chevilles.

Améliorations :

- **Dommages** : les dommages sont augmentés à 15.
- **Tir en rafale** : le personnage peut utiliser l'option Rafale courte avec son Électro-rayon.
- **Munitions** : le pouvoir dispose de 10 Munitions.
- **Zone d'effet limitée** : le rayon affecte toutes les cibles dans une Zone d'effet limitée.

SUPER ATTRIBUT★

- **Prérequis** : l'attribut sélectionné doit avoir une valeur 10+.

Un Super Attribut permet à un héros d'excéder le maximum normal en *Charisme*, *Dextérité*, *Raison*, *Esprit*, ou en *Force*. Il incarne véritablement cet attribut et rares sont ceux qui peuvent rivaliser avec lui dans ce domaine au sein de l'Empire du Nil.

Le pouvoir de Super Attribut augmente l'attribut choisi de +1.

L'Empire du Nil est un royaume pulp, pas un monde de héros modernes, aussi le pouvoir de Super Attribut ne peut se prendre qu'une seule fois (pas une seule fois par attribut). Choisissez avec sagesse !

Super Attribut augmente la limite de l'attribut choisi de la même valeur.

Améliorations :

- **Puissance** : l'Attribut et sa limite sont augmentés de +2.

SUPER COMPÉTENCE★

- **Prérequis** : au moins trois rangs dans la compétence choisie.

Le héros pulp est exceptionnellement doué dans un domaine. Il peut être un tireur d'exception avec des *Armes à feu*, un pur génie en *Sciences* ou être doté d'un esprit qui déstabilise ses adversaires avec la compétence *Provocation*.

Quand il choisit Super Compétence, le héros augmente une compétence de deux rangs. Il peut excéder la limitation maximale de +5 sans avoir à prendre l'Atout Maîtrise (si le héros a l'Atout Maîtrise, il est cumulable avec Super Compétence). Cet effet cumulable avec toute autre augmentation de compétence et permet à un héros pulp d'atteindre un niveau surhumain dans ce domaine bien plus rapidement que les autres.

Comme pour Super Attribut, un héros ne peut choisir cet Atout qu'une seule fois. Il ne peut pas avoir plusieurs Super Compétences.

Améliorations :

- **Favorisé** : la compétence est considérée comme Favorisée.
- **Puissance** : la compétence bénéficie d'un bonus de +4 rangs (au lieu de +2).

VOL★

- **Prérequis** : aucun

Le justicier masqué peut voler ! Il peut survoler les nuages, les océans ou les déserts brûlants sans toucher terre.

Le héros peut se déplacer à une vitesse égale à son allure de marche. Il peut accélérer à 8x cette vitesse mais subit un malus de -2 à toute autre action effectuée au cours du tour. Il utilise sa *Dextérité* pour manœuvrer.

Améliorations :

- **Acrobaties aériennes** : en volant, le héros modifie toujours sa position. Tant qu'il vole, qu'il a de la place pour manœuvrer et qu'il n'est pas Pris au dépourvu, les attaques à distance contre lui subissent un malus de -2.
- **Contrôle** : le héros ne subit aucun malus quand il accélère.
- **Vitesse** : le héros peut voler à une vitesse de 150 mètres par round (Valeur 11).



Rama Tut et le Linceul tentent d'échapper à une crue qui n'a rien de naturel. Nos héros parviendront-ils à fuir ?

PROUesses

Cosms : tous

Prouesses est une catégorie générale qui peut être choisie par n'importe quel personnage issu de n'importe quel cosm. Elle concerne principalement des Atouts qui peuvent être utilisés en combat.

ARME DE PRÉDILECTION

- Prérequis : aucun

Le Chevalier des Tempêtes est particulièrement doué avec une arme donnée. Quand il bénéficie de dés bonus aux dommages avec cette arme, le joueur peut relancer les 1 et accepter le nouveau résultat.

S'il perd son arme, le MJ doit lui permettre de la remplacer, généralement au début du prochain Acte.

BAGARREUR

- Prérequis : au moins deux rangs en Combat à mains nues

Le combattant cogne fort en ayant recours à des coups vicieux et un bon uppercut grâce à ses entraînements

au karaté, au jujitsu, au taekwondo et autres sports de combat. Les personnages avec cet Atout infligent Force + 2 points de dommages à mains nues quand ils attaquent avec la compétence *Combat à mains nues*. C'est cumulable avec tout autre bonus de *Combat à mains nues* tels que les attaques de griffes des edeinos.

Des techniques plus complexes peuvent être apprises avec les **Atouts Pouvoirs du Ki** du Pan-Pacific.

BRUTE

- Prérequis : Force 8+

Le personnage peut toujours utiliser sa Force quand il effectue un test de **Défaite**, quel que soit son *Esprit*.

CONSCIENCE ENVIRONNEMENTALE

- Prérequis : Raison 8+

Les Chevaliers des Tempêtes aguerris sont hyper conscients de leur environnement quand le danger menace. Ils notent les sorties possibles, perçoivent les intentions de leurs adversaires et savent quand et comment il convient d'agir.

Une fois par Scène, un personnage avec Conscience environnementale peut poser une seule carte directement de sa main dans sa Réserve (et l'utiliser immédiatement s'il le souhaite).

DOUBLE TIR

- **Prérequis :** au moins deux rangs en Armes à énergie ou en Armes à feu.

Tout le monde peut tirer deux fois avec une arme mais un tireur d'élite bien entraîné peut faire en sorte que ce second tir soit déterminant. Le personnage a la possibilité de tirer deux balles sur une cible et gagne un bonus de +1 pour attaquer.

DUR À CUIRE

- **Prérequis :** au moins deux Atouts de Prouesses.

La limite de Blessures du combattant est augmentée de +1.

ENDURANCE

- **Prérequis :** aucun

Le Chevalier des Tempêtes résiste plus longtemps. Sa limite de Choc est augmentée de +2.

GARDE DU CORPS

- **Prérequis :** au moins deux rangs en Manœuvre.

Au mépris du danger, le personnage s'interpose et protège de son corps ses amis et ses alliés. Une fois qu'il a été déterminé qu'un allié proche a été touché par une attaque physique (à distance ou en mêlée), le Garde du corps peut rediriger l'attaque sur lui. Les dommages l'affectent normalement. Il peut agir ainsi une fois par tour.

IMPLACABLE

- **Prérequis :** Force 10+

Les combattants les plus féroces frappent avec toute leur énergie.

Quand un personnage réussit à utiliser l'option Attaque totale en mêlée, il peut choisir d'encaisser 3 points de Choc pour ajouter 1 Dé Bonus aux dommages infligés. Cet effet est cumulatif avec les bonus aux dommages normaux accompagnant un succès



Supérieur ou Spectaculaire. Le combattant doit pouvoir encaisser les points de Choc supplémentaires pour que cette capacité fonctionne.

INDOMPTABLE

- **Prérequis :** aucun

Quand un personnage tente une Défense active, son test est Favorisé.

MAÎTRISE

- **Prérequis :** 5 rangs dans la compétence choisie.

Les PJ Chevaliers des Tempêtes ne peuvent normalement pas dépasser le rang +5 dans une compétence. Mais certains se spécialisent dans des compétences très précises pour devenir, par exemple, des tireurs d'élite de niveau mondial, des pirates informatiques réputés ou des maîtres épéistes.

L'Atout Maîtrise permet à votre héros de progresser dans une compétence au-delà de la limite de +5 jusqu'à un maximum de +8. La compétence est toujours achetée avec des points d'expérience, l'Atout vous permet simplement de le faire.

OBSTINÉ

- **Prérequis :** Esprit 8+

Quelle que soit sa *Force*, le personnage peut toujours utiliser son *Esprit* quand il effectue un test de *Défaite*.

REVANCHARD

- **Prérequis :** Esprit 8+

La vengeance n'est pas toujours une mauvaise chose. Quand un personnage Revanchard subit une Blessure, au cours de la même Scène, il obtient un résultat Un de plus ! à la prochaine action qu'il entreprend contre celui qui l'a blessé. Ce n'est pas cumulable avec d'autres résultats Un de plus ! La Blessure doit être subie, pas Annulée par exemple.

SURVIVANT

- **Prérequis :** aucun

Qu'il soit favorisé par le destin, destiné à accomplir un grand exploit ou tout simplement particulièrement coriace, il est difficile de tuer le Chevalier des Tempêtes. Il ignore tous les malus des Blessures quand il effectue un test de *Défaite* (page 117).

TIREUR D'ÉLITE

- **Prérequis :** au moins trois rangs en Armes à énergie, en Armes à feu ou en Armes de jet.

Quand le personnage utilise l'option Visée (page 127) pour une seule attaque à distance contre un unique adversaire, il ajoute un Dé Bonus supplémentaire aux dommages. Cet effet est cumulable avec les bonus aux dommages normaux accompagnant un succès Supérieur ou Spectaculaire.

TORNADE

- **Prérequis :** Dextérité 8+

Le combattant s'est entraîné pour toucher de nombreux adversaires dans une véritable danse de la mort. Il ignore les deux premiers points de malus de Cibles multiples quand il utilise des *Armes de mêlée* (voir **Cibles multiples** page 125).

PSIONIQUES

Cosms : Prime Terre, Pan-Pacific, Tharkold

La magie manipule l'énergie arcanique latente et les Miracles canalisent la puissance d'entités ou de royaumes d'autre monde. Les pouvoirs psioniques résultent de la maîtrise de sa propre énergie mentale, ce qui permet au « psi » d'accomplir d'incroyables exploits de télépathie, de kinésie et bien plus encore.

Voir Psioniques (à partir de la page 204) pour la liste complète des pouvoirs.

POLYCHROME

- **Prérequis :** connaître au moins 5 pouvoirs.

Les psis les plus efficaces apprennent à déclencher plusieurs pouvoirs à la fois en dressant, par exemple, un *Écran psychique* tout en lançant une *Surcharge synaptique*.

Un psi avec cet Atout peut activer deux pouvoirs différents en un seul tour avec l'option Actions multiples.

PSIONIQUE

- **Prérequis :** au moins un rang en *Kinésie*, *Précognition* ou *Télépathie*.

Les psioniques ou « psis » exploitent la conscience collective, représentée par l'Axiome Social, pour utiliser d'incroyables pouvoirs. Ils peuvent lire les pensées, déplacer la matière et l'énergie et parfois même voir ou prédire certains aspects de l'avenir.

Les psioniques peuvent se développer partout où l'Axiome Social est suffisamment élevé mais, comme pour la magie ou les miracles, ce n'est pas parce qu'un personnage le *peut* qu'il a déjà révélé ce pouvoir.

Quand un Psi prend cet Atout, il a accès à la Liste des pouvoirs de son cosm (voir page 206). Il peut choisir trois pouvoirs de n'importe quelle liste à laquelle il a accès et pour lesquels il a la compétence requise. La description des pouvoirs et la manière dont ils se manifestent sont détaillées dans le chapitre Psioniques à partir de la page 204.

Nouveaux pouvoirs : Cet Atout peut être choisi plus d'une fois. À chaque fois qu'il choisit à nouveau cet Atout, le personnage gagne un pouvoir supplémentaire.

SURCHARGE

- **Prérequis :** psionique, *Esprit* 10+

Le personnage peut amplifier ses capacités psioniques au risque de subir des dommages et même de se tuer. Il peut lancer un autre d20 et ajouter le résultat au jet initial. Ce jet de dé s'ajoute aux jets accordés par un résultat Un de plus ! et par une dépense de Possibilité. Une fois le test effectué, le psi subit immédiatement une Blessure qui ne peut *pas* être Annulée.

VOLONTÉ DE FER

- **Prérequis :** psionique

Le mentaliste a appris à se défendre contre des adversaires psioniques. Les attaques psioniques contre lui subissent un malus de -2.

RÉALITÉ

Cosm : Prime Terre

Les Chevaliers des Tempêtes les plus puissants sont sans doute ceux capables de maîtriser la réalité. C'est l'élément essentiel des Guerres des Possibilités et avec elle, presque tout peut arriver.

ADAPTABILITÉ

- **Prérequis :** Vagabond des royaumes

Le Vagabond des royaumes ne provoque pas de Contradiction quand il utilise des équipements, des

« TU FERAIS BIEN DE SORTIR
DE MA TÊTE IBIS. TU RISQUES
DE NE PAS AIMER CE QUE TU Y
TROUVERAS ».

■ THOMAS BROWNSTONE



Qu'ils soient techniquement ou pas des dinosaures, cela n'a pas grande importance quand ils vous chassent.

sorts, des miracles ou des pouvoirs supportés par la zone locale même si les axiomes sont au-delà sa propre réalité personnelle.

AUGMENTATION D'AXIOME

- Prérequis : aucun

Cet Atout peut être choisi plusieurs fois. Le Chevalier des Tempêtes peut augmenter l'un de ses Axiomes de 1 point à chaque fois que cet Atout est choisi. Voir page 178 pour plus d'informations sur les niveaux d'Axiomes et les Contradictions.

CONTEUR

- Prérequis : Charisme 8+

Après qu'une carte Gloire a été jouée, la zone est remplie d'énergie des possibilités ambiante. Un Chevalier des Tempêtes avec l'Atout Conteure peut répandre le récit de cet exploit et utiliser directement cette énergie des possibilités.

Raconter cette histoire nécessite un auditoire, une performance au choix du conteur (narration, chanson,

etc.) et un test de *Persuasion* contre le modificateur standard de la zone (-4 dans une Zone Dominante et -8 dans une Zone Pure).

Des récits ne peuvent être racontés qu'une seule fois par Acte et uniquement dans une Zone où le Conteure a participé à l'utilisation de la carte Gloire au cours du mois écoulé. Il n'est pas nécessaire que le Conteure ait joué lui-même la carte, il doit juste avoir été présent au cours de l'événement.

Le Conteure gagne une réserve séparée de Possibilités, une avec un succès Simple, deux avec un succès Supérieur et trois avec un succès Spectaculaire. Pour le reste de l'Acte, en action gratuite, le Chevalier des Tempêtes peut dépenser ces Possibilités pour lui-même ou pour quiconque ayant écouté son récit (à la discréction du MJ), y compris des Ords !

Notez que raconter les histoires des exploits des Chevaliers des Tempêtes attire presque toujours l'attention des Seigneurs de Réalité et de leurs sbires. Tous les Pillards de Réalité sont prompts à traquer ces perturbateurs.

CONTRE

- Prérequis : aucun

Quand un ennemi tente d'utiliser une Possibilité pour un attribut ou un test de compétence, le Chevalier des Tempêtes peut dépenser une de ses propres Possibilités pour l'annuler instantanément. C'est une action gratuite qu'il peut effectuer tant qu'il est conscient de l'action de son rival.

Contre ne peut *pas* être utilisé pour empêcher un adversaire d'Annuler des blessures avec des Possibilités.

INVOCATEUR DE TEMPÈTE

- Prérequis : au moins trois autres Atouts de Réalité.

Le Chevalier des Tempêtes peut engager un autre personnage chargé en *possibilités* dans une tempête de réalité. Voir page 220 pour une description complète.

PRODIGE

- Prérequis : aucun

Le personnage est imprégné d'énergie des possibilités. Il débute chaque Acte avec une Possibilité supplémentaire. Cet effet est cumulable avec toute autre capacité accordant des Possibilités supplémentaires.

TENACE

- Prérequis : Esprit 8+

Rien ne semble pouvoir arrêter le héros très longtemps. Ses tests pour Annuler des dommages sont Favorisés.

TRANSFERT DE POSSIBILITÉS★

- Prérequis : Charisme 8+

Normalement, les Chevaliers des Tempêtes ne peuvent donner leurs Possibilités à des alliés mais, avec cet Atout, c'est possible ! Transférer une Possibilité est une action gratuite qui peut être effectuée n'importe quand. Le personnage doit être d'une manière ou d'une autre en contact visuel ou verbal avec le bénéficiaire quelle que soit la distance et quels que soient les obstacles entre eux (à l'exception d'une tempête de réalité invoquée, voir page 220).

VAGABOND DES ROYAUMES

- Prérequis : aucun

Le Chevalier des Tempêtes a un instinct inné pour manipuler la réalité. Il ignore quatre points de malus de réalité quand il tente de se reconnecter et peut ignorer une déconnexion la première fois que cela arrive au cours de chaque Acte.

SAMOURAÏ ÉLECTRIQUE

- Cosm : Pan-Pacific

Les Samouraïs électriques forment un groupe underground très populaire au Japon et des groupes similaires sont apparus en Chine, en Corée et un peu partout dans le Pan-Pacific. La plupart des membres sont des jeunes essayant de faire renaître les anciennes traditions des samouraïs. Les chefs de ces groupes sont pour la plupart des descendants de véritables familles de samouraïs et de leurs alliés à travers la région.

Il n'est possible de rejoindre un de ces groupes qu'en y étant invité et ce n'est le cas que lorsqu'un candidat est vu en train d'affronter les forces de la Kanawa Corporation et qu'il fait preuve des meilleures qualités d'un disciple du Bushido.

BÊTE DE COURSE

- Prérequis : au moins deux rangs en Véhicules terrestres.

La moto est le mode de transport préféré de la plupart des Samouraïs électriques à cause de sa vitesse, de sa manœuvrabilité et surtout parce qu'aucun carénage ne limite l'utilisation de leur épée. Quand une Bête de course effectue une attaque de mêlée à partir d'une moto (ou de tout autre engin en mouvement qui permet d'attaquer librement, comme à bord d'un véhicule sans toit) il bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages.

INÉBRANLABLE

- Prérequis : Esprit 8+

Un véritable samouraï fait passer sa mission avant tout, même avant sa propre sécurité. Pour atteindre ses objectifs, il repousse les limites de son organisme.

Un samouraï Inébranlable peut éliminer un ou plusieurs niveaux d'états Déstabilisé ou Vulnérable en subissant un point de Choc par état ainsi supprimé. Par exemple, pour un point de Choc, il peut passer d'un état Très déstabilisé à un état Déstabilisé. Pour deux points de Choc, il peut supprimer les deux ou annuler un état Déstabilisé et un état Vulnérable, et ainsi de suite.

« VOUS AURIEZ PEUT-
ÊTRE INTÉRÊT À VOUS
ÉCARTER. PARFOIS ÇA PEUT
DÉGÉNÉRER ». ▶ VIOLA VILLIERS

ION GUSOKU

- **Prérequis :** Esprit 8+, au moins deux rangs en Armes de mêlée.

L'armure caractéristique des Samouraïs électriques est l'Ion Gusoku. Les premières tenues ont été conçues à partir des armures portées par les forces de sécurité d'élite de Kanawa mais les samouraïs les ont améliorées au fur et à mesure qu'ils parvenaient à comprendre la technologie employée par Kanawa.

L'armure en elle-même est très moderne et conçue spécifiquement pour le samouraï qui est censé la porter. Si quelqu'un d'autre l'utilise, un verrouillage biométrique désactive ses fonctions et retient prisonnier le voleur. Elle limite à 10 la *Dextérité* de son porteur, possède un Axiome Technologie de 24, octroie un bonus de +4 d'armure Intégrale et provoque de la Fatigue.

Nouvelles améliorations : cet Atout peut être choisi plus d'une fois. Chaque Atout supplémentaire améliore l'armure avec un des systèmes ci-dessous. À moins que le contraire ne soit indiqué, chaque amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois.

- **Alliage ultra-léger :** la légèreté de l'armure et son ajustement parfait permettent d'éliminer le malus de Fatigue.

- **Flash aveuglant :** une fois par Scène, l'armure peut émettre un flash de lumière aveuglante avec une action gratuite. Le flash aveugle momentanément ceux qui se trouvent dans une Zone d'effet moyenne autour du personnage et ils sont considérés comme Très Déstabilisés.

- **Kabuto VTH :** le casque de l'armure est équipé d'un affichage tête haute intégré qui annule les deux premiers points de malus des attaques à distance du samouraï.

- **Revêtement caméléon :** la surface extérieure de la Gusoku est couverte de senseurs et de LED qui peuvent changer de couleur et de luminosité afin d'imiter leur environnement quand le samouraï est immobile. Tant qu'il demeure totalement immobile (aucune action ni déplacement), il est quasi-invisible et ses adversaires ont un malus de -6 pour le voir avec un test d'*Observation* ou pour le toucher avec des attaques à distance.

- **Revêtement foudroyant :** les samouraïs électriques ont rapidement compris le danger de l'attaque mortelle de saisie des jiangshis ou celui de se retrouver submergés par les hordes d'infectés. Une fois par Scène, avec une action gratuite, l'armure peut libérer une puissante décharge électrique qui inflige 12 points de dommages +1 DB à tout ce qui est en contact avec elle. Toute créature ayant saisi le samouraï lâche immédiatement prise.

SAUVAGERIE

Cosm : la Terre Vivante

Les habitants de la Terre Vivante, que ce soit les edeinos ou ceux qui ont été transformés par cet environnement, peuvent embrasser la Loi de la Sauvagerie afin de gagner un certain nombre de puissantes capacités.

CHEVAUCHEUR DE BÊTES

- **Prérequis :** au moins trois rangs en Équitation.

Les edeinos et les humains transformés utilisent les différentes bêtes de la Terre Vivante pour le transport et le combat. Certains cavaliers sont particulièrement doués pour se battre à dos de monture. Les interactions avec la créature sont effectuées contre les défenses de la bête ou celles du cavalier, en fonction de celles qui sont les plus avantageuses. Le cavalier peut aussi ignorer les malus si la bête court (voir *Équitation*, page 79).

COMPAGNON ANIMAL

(CHAT À DENTS DE SABRE)

- **Prérequis :** Charisme 8+

Les grands tigres de la Terre Vivante sont de redoutables prédateurs capables de vaincre n'importe quelle créature à l'exception des plus grands dinosaures. Il existe une sous-espèce un peu plus petite de félin qui semble plus apprécier de voyager avec les humains et les edeinos que de les manger.

Cet Atout octroie au héros un chat à dents de sabre comme compagnon. Il est aussi intelligent que le chien le mieux dressé, ce qui signifie qu'il peut obéir à des instructions simples comme attaquer un adversaire désigné, défendre une personne ou un lieu précis et attendre ou aller à un endroit que le personnage a identifié.

Le joueur contrôle l'animal. Le MJ n'en prend le contrôle que si l'animal est perturbé, maltraité ou qu'il agit seul.

La bête n'a pas de Possibilités mais le personnage peut utiliser ses propres Possibilités (et ses Cartes de Destin) pour la créature même s'ils sont séparés.

Si l'animal est vaincu, il doit être considéré neutralisé au lieu d'être tué. Il revient au début de l'Acte suivant. Si sa mort est inévitable, le personnage doit revenir dans la Terre Vivante et passer plusieurs nuits dans la jungle pour reforger un lien avec un nouveau compagnon.

CHAT À DENTS DE SABRE

Attributs : Charisme 7, Dextérité 10, Esprit 8, Force 7, Raison 5,

Compétences : Combat à mains nues 11, Discréption 13, Esquive 12, Intimidation 9, Manœuvre 11, Observation 7, Survie 7,

Déplacement : 14 ; **Résistance :** 7 ; **Choc :** 8 ; **Blessures :** 2

Atouts : —

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Morsure/griffes :** Force +2 (9).

SOCIAUX

Cosms : tous

Ces Atouts se concentrent sur l'établissement de réseaux d'amis et de contacts et l'obtention de ce que vous voulez d'eux.

AIDE

- **Prérequis :** Charisme 8+

Le personnage peut utiliser une action pour prononcer quelques paroles encourageantes à un allié souffrant d'un état Déstabilisé ou Vulnérable. Puis il effectue un test normal (ND 10) de *Persuasion*. Un succès Simple élimine un état, un succès Supérieur en annule deux et un succès Spectaculaire supprime tous les états négatifs. C'est l'allié affecté qui décide quel(s) état(s) supprimer.

LINGUISTE

- **Prérequis :** Raison 8+

Après une courte conversation avec des natifs, après avoir étudié des textes, etc., le personnage peut parler, lire et écrire des concepts de base dans une langue pour laquelle il n'a aucun rang de compétence. La conversation n'en devient pas aussi compréhensible que si le héros avait des rangs dans cette langue, mais cela devrait suffire pour l'aider, lui et son groupe, à se faire comprendre et à négocier avec des locaux.

RICHE

- **Prérequis :** aucun

Certaines personnes naissent riches et prospères tandis que d'autres doivent gagner leur fortune. Le personnage dispose de 10 000 \$ en équipements de départ au lieu de la somme normale de 1 000 \$ et sa compétence *Persuasion*, ou *Débrouillardise*, est considérée comme Favorisée quand il achète un objet ou loue un service.

TÉNÈBRES

Cosm : Aysle

Les Atouts des Ténèbres sont puissants mais ils corrompent à jamais le personnage qui en est doté. Il

est possible d'embrasser les ténèbres et de demeurer un héros mais c'est une voie difficile, semée d'embûches. Si un personnage obtient plus de trois Atouts des Ténèbres, il s'égare et devient un vilain contrôlé par le MJ. Méfiez-vous, certaines circonstances peuvent forcer un personnage à prendre un nouvel Atout des Ténèbres même s'il ne le veut pas !

Dès qu'un personnage obtient n'importe quel Atout des Ténèbres, il ne peut choisir d'Atout de Lumière. S'il avait des Atouts de Lumière et qu'il est forcé de prendre un Atout des Ténèbres, les Atouts de Lumière sont définitivement éliminés.

ASPECT EFFRAYANT★

- **Prérequis :** aucun Atout de Lumière

L'apparence physique du sombre héros a une caractéristique déplaisante. Il peut être pâle et avoir un aspect maladif ou ses yeux peuvent être rouges avec un regard tourmenté.

Le *Charisme* du personnage est réduit d'un point de manière permanente mais il est Favorisé pour ses tests d'*Intimidation*.

De plus, un test réussi d'*Intimidation* quand il s'agit d'une Action approuvée octroie au joueur deux Cartes de Destin au lieu d'une. Choisissez-en une à conserver, comme d'habitude, et défaussez l'autre.

COUP CRITIQUE★

- **Prérequis :** Aspect effrayant

Le sombre héros sait tirer profit d'une mauvaise situation dans laquelle se retrouve son adversaire. S'il effectue une Attaque totale contre un adversaire Vulnérable ou Très vulnérable et qu'il annonce qu'il s'agit d'un Coup critique, il peut jouer des Cartes de Destin de sa main, qui affectent l'attaque.

CHARMANT IMPOSTEUR★

- **Prérequis :** Aspect effrayant

Le personnage sait dissimuler son Aspect effrayant derrière un faux sourire et des platitudes. Ses tests de *Persuasion*, *Débrouillardise* et *Provocation* sont Favorisés. Cependant, s'il rate l'un de ces tests (y compris des tests en opposition), son Aspect effrayant est immédiatement révélé à tous ceux qui peuvent le voir. Les bonus de cet Atout sont alors perdus pour le reste de la Scène.

MARCHEUR DES OMBRES★

- **Prérequis :** au moins deux rangs en Discréption.

Les tests de *Discréption* du personnage sont Favorisés. S'il attaque un personnage Pris au dépourvu, il peut déclarer qu'il utilise Marcheur des ombres pour infliger +2 points de dommages.

LISTE DES ATOUTS

Nom de l'Atout	Catégorie (page)	Nom de l'Atout	Catégorie (page)
Abandonné	Nain (90)	Dur à cuire	Prouesses (100)
Adaptabilité	Réalité (101)	Électro-rayon	Pouvoirs Pulps (98)
Aide	Sociaux (105)	Endurance	Prouesses (100)
Alchimie	Occulte (91)	Ensorceleur elfe	Elfe (88)
Archer elfe	Elfe (87)	Fléau des Esprits	Foi (88)
Arme de prédilection	Prouesses (99)	Frappe de Ki	Pouvoirs du Ki (95)
Armurier	Occulte (92)	Frénésie démoniaque	Occulte (93)
Aspect effrayant	Ténèbres (105)	Garde du corps	Prouesses (100)
Attaque localisée	Pouvoirs du Ki (95)	Gardien	Elfe (87)
Augmentation d'Axiome	Réalité (102)	Guerrier dragon	Nain (90)
Bagarreur	Prouesses (99)	Implacable	Prouesses (100)
Barbe	Nain (90)	Implants cybernétiques	Cybertechnologie (86)
Berserker	Paria (95)	Implants Occultech	Occultech (94)
Bête de course	Samouraï électrique (103)	Imposition des mains	Foi (88)
Brute	Prouesses (99)	Indomptable	Prouesses (100)
Champ de force	Pouvoirs Pulps (97)	Inébranlable	Samouraï électrique (103)
Charmant imposteur	Ténèbres (105)	Invokeur de Tempête	Réalité (103)
Chef naturel	Commandement (85)	Ion Gusoku	Samouraï électrique (104)
Chevaucheur de bêtes	Sauvagerie (104)	Lanceur de sorts	Arts magiques (84)
Compagnon animal (Chat à dents de sabre)	Sauvagerie (104)	Linguiste	Sociaux (105)
Compagnons	Commandement (85)	Loup blanc	Elfe (88)
Conscience environnementale	Prouesses (99)	Magistère	Arts magiques (84)
Conteur	Réalité (102)	Maîtrise	Prouesses (100)
Contre	Réalité (103)	Marcheur des ombres	Ténèbres (105)
Contrôle mental	Pouvoirs Pulps (97)	Médailles	Occulte (93)
Conviction	Foi (88)	Miracles	Foi (89)
Coup critique	Ténèbres (105)	Griffes mortelles	Edeinos (86)
Coup de queue	Edeinos (86)	Obstiné	Prouesses (100)
Détection des Ténèbres	Lumière (89)	Occultiste	Occulte (94)
Diaboliste	Occulte (93)	Parade offensive	Pouvoirs du Ki (95)
Double tir	Prouesses (100)	Peau de caméléon	Edeinos (86)
		Peau de pierre	Edeinos (86)
		Polychrone	Psioniques (101)

Nom de l'Atout	Catégorie (page)	Nom de l'Atout	Catégorie (page)
Prodige	Réalité (103)	Super Compétence	Pouvoirs Pulps (98)
Protégé	Foi (89)	Surcharge	Psioniques (101)
Psionique	Psioniques (101)	Survivant	Prouesses (100)
Ralliement	Commandement (85)	Tenace	Réalité (103)
Rayonnant	Lumière (89)	Tireur d'élite	Prouesses (101)
Résistance à la magie	Paria (95)	Tornade	Prouesses (101)
Résistant	Arts magiques (84)	Transfert de Possibilités	Réalité (103)
Résurrection	Lumière (89)	Tresses	Nain (90)
Revanchard	Prouesses (100)	Vagabond des royaumes	Réalité (103)
Revitalisation	Lumière (89)	Vertu	Lumière (89)
Riche	Sociaux (105)	Vol	Pouvoirs Pulps (98)
Soutien	Commandement (86)	Volonté de fer	Psioniques (101)
Super Attribut	Pouvoirs Pulps (98)	Yeux étoilés	Edeinos (87)



Aidan, Quinn Sebastian, Zhang Zhi et Anishaa, prêts à tout !

LES RÈGLES DU JEU

Torg utilise un système de résolution souple et dynamique qui permet de tout gérer, du combat à l'échelle des individus jusqu'aux affrontements entre monstres géants.

La plupart du temps, les joueurs annoncent simplement ce qu'ils veulent que leur personnage fasse et cela se produit. Si Sean veut qu'Aidan saute dans son Land Rover et conduise jusqu'aux Pyramides du Caire, c'est ce qui se produit.

TESTS D'ATTRIBUT ET DE COMPÉTENCE

S'il y a une probabilité pour qu'une action échoue ou réussisse d'une manière intéressante, utilisez un dé à 20 faces (un d20) pour déterminer ce qui se passe.

- Lancez un d20. Si vous obtenez un 10 ou un 20, relancez le dé et cumulez les résultats jusqu'à ce que vous obteniez autre chose qu'un 10 ou un 20. Attention, ne relancez pas sur un 20 si vous n'avez pas de rang dans la compétence utilisée (cf. page 77). Le résultat final est votre **total de dé**.
- Regardez la Table des bonus sur votre fiche de personnage (et page 109) pour voir à quoi correspond ce total de dé.
- Ajoutez le bonus à la compétence ou à l'attribut testé ainsi que tout modificateur de circonstance. C'est votre **total d'action**.

Notez que les modificateurs ne changent jamais votre *jet de dé*, uniquement le *total d'action*.

Exemple : Dean joue Rama Tut, un héros pulp de l'Empire du Nil. Il cherche l'entrée secrète d'une pyramide et le MJ lui demande un total d'*Observation*. Dean lance un d20 et obtient un 10, ce qui signifie qu'il peut relancer le dé. Il obtient à nouveau un 10 et relance encore pour un 3. C'est un total de dé de 23 qui correspond à un +8 sur la Table des bonus. Sa Valeur en *Observation* est de 11, aussi son total d'action est de 19. Rama Tut trouve la porte et entre dans la chambre interdite !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le « Niveau de difficulté » ou « ND » est le total que doit obtenir un personnage pour réussir une tâche. Si le total obtenu par le héros avec tous les modificateurs est égal ou supérieur à ce ND, l'action est réussie.

Le ND « Normal » est de 10, mais parfois, le ND peut être un Attribut ou une compétence. La compétence *Provocation*, par exemple, aura comme Niveau de difficulté la Valeur de la compétence *Provocation* de la cible. S'il faut effectuer un test et qu'aucun ND n'est indiqué, par défaut, il sera de 10.

Parfois, le total est déjà pré-calculé, tel que les ND nécessaires pour lancer un sort, un miracle ou pour utiliser un pouvoir psionique.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

En fonction des circonstances, un personnage peut bénéficier d'un bonus ou d'un malus à son total d'action (encore une fois, les modificateurs ne modifient *jamais* un jet de dé... uniquement le total).

Voici la liste des modificateurs qu'un MJ peut utiliser pour rendre une tâche plus ou moins difficile.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Modificateur	ND ajusté	Complexité de la tâche
+4	6	Très facile
+2	8	Facile
-	10	Normale
-2	12	Complexe
-4	14	Difficile
-6	16	Très difficile
-8	18	Héroïque
-10	20	Presque impossible

NIVEAUX DE SUCCÈS

Un total qui est égal au ND est un succès Simple mais des résultats supérieurs peuvent permettre d'obtenir des effets supplémentaires. Si le total final est supérieur au ND d'au moins cinq points, le personnage obtient un succès Supérieur. S'il est supérieur d'au moins 10 points au ND, il obtient un succès Spectaculaire. Généralement, la seule chose qui importe est de savoir si le résultat est supérieur ou égal au ND, supérieur d'au moins 5 points au ND ou supérieur d'au moins 10 points au ND. La plupart du temps, cela devrait être évident et il ne sera pas nécessaire de calculer le résultat exact.

NIVEAUX DE SUCCÈS

Résultats	Succès
0-4	Simple
5-9	Supérieur
10+	Spectaculaire

ÉCHEC

Ce qui se produit quand un test échoue dépend de ce qui est en jeu. S'il s'agit d'une attaque ou d'une interaction, l'action échoue et le personnage peut de nouveau la tenter (généralement à son prochain tour s'il est en combat). S'il s'agit d'un test d'attribut ou de compétence, le MJ peut décider que le personnage peut de nouveau essayer après un certain temps ou si les conditions changent. Il peut aussi décider d'introduire un élément dramatique qui augmente la tension ou fait courir un risque en cas de nouvelle tentative.

ÉCHEC CRITIQUE

Certains tests, comme le lancement de sorts ou le Tir en rafale, ont des effets supplémentaires en cas « d'échec critique ». Un échec critique survient quand un personnage obtient un 1 sur le dé au premier jet lors d'un test de compétence ou d'attribut. Ne sont pas pris en compte les 1 obtenus en cas de relance du dé, sur les résultats Un de plus ! ou lors d'une dépense des Possibilités, mais uniquement pour le premier dé lancé.

Certaines situations peuvent augmenter le risque d'échec critique qui est alors obtenu sur un résultat de 1-2 ou même 1-4. Ces circonstances peuvent également entraîner des conséquences supplémentaires à l'échec critique. Ceci est expliqué dans les sections concernées quand cela est nécessaire. Si plusieurs circonstances sont applicables, elles se déclenchent toutes en cas d'échec critique.

Un jet de 1 est toujours un échec et aucune Possibilité ne peut être dépensée pour le modifier. Cela signifie que même les personnages avec les compétences et les attributs les plus élevés ne réussissent pas *toujours*.

D'autres échecs critiques, tels que ceux qui sont déclenchés sur un résultat au dé de 2, 3 ou 4, par exemple, peuvent permettre à une action de réussir si le total est suffisamment élevé (ou, plus probablement, en dépensant des Possibilités) mais l'action déclenche tout de même les conséquences liées à un échec critique.

COMPÉTENCES FAVORISÉES

Certains Atouts, sorts ou capacités indiquent qu'une compétence est « Favorisée ». Immédiatement après avoir lancé le premier dé pour un test, et si ce n'est pas un échec critique, vous pouvez ignorer ce résultat et relancer le dé mais vous devez accepter le nouveau résultat.

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	+5
Bonus	Echec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

Rappelez-vous de ne jamais appliquer les modificateurs au jet de dé, uniquement au total du bonus.

Seul le premier jet de dé peut être relancé, *pas* les jets supplémentaires accordés par un 10 ou un 20, Un de plus !, la dépense de Possibilités, les cartes Drame ou Héros, etc.

Actions multiples : les compétences Favorisées ne permettent *pas* de relancer le dé quand elles sont utilisées dans le cadre d'Actions Multiples.

Exemple : *Discréption* est une compétence Favorisée pour Rose Allain, une Gardienne elfe d'Aysle. Alors qu'elle évolue discrètement dans une forêt du Pays de Galles, elle effectue un test de *Discréption* et obtient un 6. Elle décide d'ignorer ce résultat et de relancer le dé. Cette fois-ci, elle obtient un 12.

POSSIBILITÉS

Les Chevaliers des Tempêtes, les Tourmenteurs et certaines créatures ont des Possibilités qu'ils peuvent utiliser pour augmenter leurs chances de réussir. Les PJ disposent de trois Possibilités au début de chaque Acte (plus grâce à certains Atouts).

À chaque fois qu'un personnage tente une action, il peut dépenser une Possibilité pour lancer un autre dé et ajouter son total au premier jet. Une seule Possibilité peut être utilisée par action. L'énergie des possibilités est puissante, aussi tout résultat inférieur à 10 est ignoré et est considéré comme un 10 (sans toutefois accorder un autre jet).

Exemple : Aidan McAllister veut grimper à un arbre de la Terre Vivante afin d'avoir une meilleure vue de la région. Le MJ demande au joueur qui l'incarne, Sean, de générer un total de *Force*.

Sean lance un dé et obtient un 7, ce qui correspond à un -2 à sa *Force*. Ce n'est pas l'idéal, aussi Sean dépense une Possibilité et obtient un 3. Puisqu'il a dépensé une Possibilité, le résultat est de 10, ce qui accorde à Aidan un total de dé de 17, soit un +4 sur la Table des bonus. Sa *Force* est de 8, il obtient donc un total de 12, un succès Simple. Aidan grimpe à l'arbre et aperçoit sa destination dans le lointain.



Un jiangshi déchaîné interrompt le dîner de Zhang Zhi.

LE PAQUET D'ACTION

Dans le jeu, les bagarres, les duels, les poursuites et les fusillades sont très dynamiques et rythmés grâce à la souplesse du système et surtout au Paquet d'Action. Le Paquet d'Action rythme le déroulement d'un combat, détermine quel camp agit en premier et ajoute des résultats spéciaux à la Scène.

Au début d'un combat ou d'une situation tendue, le MJ décompose l'action en rounds de 10 secondes. Puis il retourne la première carte du Paquet d'Action pour former la « Pile d'Action ».

La carte de la Pile d'Action détermine l'initiative, les actions que les personnages peuvent entreprendre pour prendre l'avantage et les autres circonstances spéciales.

Utilisez la ligne du haut pour des Scènes normales et la ligne du bas, plus sombre, pour des Scènes dramatiques. La différence entre une Scène normale et une Scène dramatique est expliquée dans le chapitre du MJ page 257.

INITIATIVE

La première faction indiquée sur la carte détermine qui joue en premier : H pour les Héros et leurs alliés ou V pour les Vilains et leurs sbires.

Le premier camp effectue toutes ses actions puis le second camp effectue les siennes. Cela correspond au « tour » d'un personnage. Les personnages jouent dans l'ordre de leur choix. Demandez un total de *Dextérité* si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord et, en cas d'égalité, les actions sont simultanées.

DÉTAILS D'UNE CARTE D'ACTION

La ligne supérieure de cette carte indique que les héros agissent en premier au cours d'une Scène normale. Puis ce sera le tour des vilains avec un avantage Inspiration.

La Ligne de Conflit de la Scène Dramatique accorde toujours un avantage Inspiration aux vilains mais, cette fois-ci, ils agissent en premier.

En bas de la carte est indiquée une Action approuvée. Dans ce cas, il s'agit de *Provocation*.

Les lettres à droite sont utilisées pour la Résolution dramatique d'une tâche, expliquée page 130.

ROUNDS & TOURS

Un « round » correspond à une carte du paquet d'Action et comprend les actions des héros et des vilains. Il dure 10 secondes.

Un « tour » correspond à toutes les actions d'un personnage. Résolvez-les toutes avant de passer au personnage suivant.

Exemple : au cours du premier round d'un combat, le MJ pioche la carte suivante dans le Paquet Action. C'est une Scène normale, aussi les héros jouent en premier. Chaque héros effectue son tour et résout toutes ses actions.

Puis c'est au tour des vilains dans un ordre au choix du MJ. Quand ils ont terminé, le round est terminé et une nouvelle Carte d'Action est piochée.

ACTIONS APPROUVÉES

En bas de chaque Carte d'Action est indiquée une « Action approuvée ». Si un personnage réussit cette action précise au cours de ce round, le joueur pioche une carte du Paquet du Destin et l'ajoute à sa main (pas à sa Réserve, voir Cartes de Destin pour plus d'informations).

Une attaque est considérée comme réussie si le ND requis est atteint, même si elle n'inflige aucun dommage. Une défense est réussie si une attaque, ou une interaction, rate le héros.

S'il y a deux Actions approuvées sur une Carte d'Action, un personnage peut recevoir une Carte de Destin pour chacune d'elles. Cependant, il ne peut jamais recevoir plus d'une carte pour le même type d'action.



LA LIGNE DE CONFLIT

À côté de l'initiative de chaque faction est indiqué tout avantage ou désavantage qui peut les affecter au cours de ce tour. Les héros et les vilains peuvent avoir une action supplémentaire grâce à un effet de Vivacité, sentir les effets de la Fatigue ou même subir un Revers. Voici les avantages et les désavantages qui peuvent apparaître sur une Ligne de Conflit.

AVANTAGES

- **Inspiration** : tous les personnages concernés se remettent immédiatement de 2 points de Choc. Cette récupération permet aux personnages inconscients de reprendre connaissance.
- **Un de plus !** : un résultat Un de plus ! octroie à chaque personnage de la faction concernée un jet de dé supplémentaire. Ajoutez le résultat à celui du premier jet (et relancez les éventuels résultats 10 et 20). Un de plus ! est un avantage rare et très puissant. Utilisez-le pour effectuer des attaques épiques ou des Actions multiples. Notez qu'un résultat Un de plus ! n'est pas une Possibilité, il n'est donc pas garanti que le second dé aura un résultat minimum de 10.
- **Vivacité** : les héros ou les vilains bénéficient d'un tour supplémentaire au cours de ce round. Tous les personnages qui bénéficient de Vivacité effectuent leurs actions normalement puis tout le monde bénéficie d'un autre tour complet. Le déplacement additionnel ne signifie pas que le personnage est super rapide, cela peut simplement vouloir dire qu'il a agi tandis que les autres hésitaient.

DÉSAVANTAGES

- **Déferlement** : tous les membres de la faction concernée doivent effectuer un test de Contradiction (voir page 178).
- **Désorientés** : les joueurs ne peuvent utiliser de cartes de leur réserve (voir **La Réserve d'Action**, ci-après) au cours du round. Ils peuvent cependant gagner des Cartes de Destin pour des Actions approuvées ou les placer normalement dans leur Réserve.

• **Déstabilisés** : tous les membres de la faction affectée sont Déstabilisés (-2 à tous les tests) jusqu'à la fin de leur prochain tour.

• **Fatigués** : la Fatigue inflige deux points de Choc à chaque personnage de la faction concernée à la fin de leur tour. Cela représente l'épuisement, la peur, le stress, les saignements ou les blessures mineures entre deux attaques plus sérieuses. Certains types d'armures ou d'équipements peuvent aussi augmenter le nombre de points de Choc reçus à cause du désavantage Fatigue.

• **Revers** : pour le camp affecté, les Revers symbolisent la malchance ou le moral qui vacille. Le MJ doit déterminer un rebondissement probable et malheureux. Peut-être que des renforts arrivent pour la faction adverse ou qu'une situation environnementale devient dangereuse. Si le MJ n'a rien de préparé, ceux qui subissent un Revers perdent leur tour, ils hésitent, sont distraits ou sont retardés d'une manière ou d'une autre.

CARTES DE DESTIN

Le Paquet d'Action est utilisé pour déterminer l'initiative en combat et tout effet particulier. Les cartes du Paquet du Destin, d'un autre côté, sont distribuées aux PJ et elles peuvent être jouées pour améliorer leurs actions.

Les personnages commencent chaque Scène avec quatre Cartes de Destin dans leur « main ». Les Cartes de Destin peuvent être jouées à n'importe quel moment quand le jeu ne se déroule pas en rounds.

Si le jeu se *déroule* en rounds (généralement à cause d'un combat), les joueurs doivent d'abord constituer une « Réserve d'Action » à partir de leur main avant de pouvoir jouer des cartes. Cela permet de générer une tension dramatique et de forcer les membres du groupe à faire des choix tactiques tandis que chacun d'eux constitue sa Réserve.



31

LA RÉSERVE D'ACTION

À la fin du tour de chaque joueur, il peut mettre une carte de sa main sur la table devant lui pour constituer sa Réserve d'Action. Les cartes de la Réserve sont toujours posées face visible afin que tous puissent les voir, puis elles peuvent être jouées à n'importe quel moment, même immédiatement (si applicable).

Les Cartes de Destin sont cumulables entre elles à moins que le contraire ne soit indiqué. Par exemple, il est possible d'utiliser deux cartes Coup de Grâce lors d'une même attaque pour obtenir deux dés bonus. Conserver une combinaison de plusieurs cartes est souvent nécessaire pour abattre des ennemis très puissants.

Échanger des cartes : les joueurs peuvent s'échanger des cartes de leur main quand le jeu n'est pas décompté en rounds et à partir de leur Réserve dans le cas contraire. En combat, ces échanges peuvent avoir lieu n'importe quand, que ce soit leur tour de jouer ou non. Dans les deux cas, les cartes doivent être échangées une pour une, un joueur ne peut se contenter de donner ses cartes à un autre.

Restauration : après chaque combat, les joueurs récupèrent les cartes de leur Réserve et ajustent leur main à quatre cartes s'ils en ont plus. À la fin de chaque Scène, les joueurs qui ont moins de quatre cartes en piochent suffisamment pour en avoir quatre. Après ça, chaque joueur peut défausser une carte et en piocher une autre pour la remplacer.

A la fin de chaque Acte, les joueurs remplacent entièrement leur main et tirent 4 nouvelles Cartes de Destin (Le MJ peut aussi laisser les joueurs choisir de garder leur main ou pas).

MOMENT CRITIQUE

Une fois par Acte, en tant qu'action gratuite, un joueur peut jouer toute sa main directement dans sa Réserve. Cela s'appelle jouer un « Moment Critique ». Ces cartes doivent être utilisées pour affecter immédiatement les actions d'un personnage, soit celles de celui qui les a jouées, soit celles d'un allié.

Toutes les cartes qui ne sont pas utilisées sont défaussées, ce qui implique que la main et la Réserve du joueur sont vides après avoir joué un « Moment Critique ». Assurez-vous que cela en vaille la peine !

CARTES DE COSM

Chaque joueur reçoit une Carte de Cosm au début de chaque Acte. Si le joueur a encore en sa possession une Carte de Cosm non utilisée du précédent Acte, il doit la défausser et en tirer une nouvelle (le MJ doit de nouveau mélanger toutes les cartes du cosm actuel et redistribuer).

Les Cartes de Cosm ne sont pas des Cartes de Destin. Elles ne comptent pas dans la taille de la main du joueur et ne vont pas dans la Réserve d'Action. Elles peuvent être jouées en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

Les Cartes de Cosm sont le reflet de certains thèmes et Lois du Monde de la zone dans laquelle les personnages se trouvent. Certaines ont des effets négatifs en échange de Possibilités pour le héros ou même pour la totalité

du groupe. D'autres permettent de révéler des secrets ou des trésors perdus ou ont un effet sur l'histoire ou le personnage lui-même. Dans une Zone Mixte, le joueur peut choisir à partir de quel cosm piocher sa carte.

CHANGER DE COSM

Pénétrer dans un nouveau cosm se déroule le plus souvent au début d'un Acte mais si ce n'est pas le cas, les joueurs qui ont encore des Cartes de Cosm doivent les défausser. Puis ils reçoivent une carte de remplacement du *nouveau* cosm. Les joueurs ne peuvent jamais avoir de Cartes de Cosm qui ne correspondent pas au cosm dans lequel ils se trouvent.

Les joueurs qui ont déjà utilisé leur Carte de Cosm pour cet Acte n'en reçoivent *pas* une nouvelle.



ACTIONS

Les rounds de combat dans *Torg Eternity* durent 10 secondes. Pendant ce laps de temps, chaque personnage peut se déplacer et effectuer des actions à son tour.

DÉPLACEMENT

À chaque round, les personnages peuvent de déplacer d'un nombre de mètres égal à leur *Dextérité*. Ils peuvent aussi courir à une vitesse égale à 3x leur *Dextérité* actuelle (modifiée par leur armure, des sorts, des pouvoirs, etc.) mais ils subissent un malus de -2 à tous leurs autres tests effectués au cours de ce tour.

Le déplacement n'est pas une action, cela fait simplement partie du tour du héros. Un personnage peut se déplacer à *chaque* tour s'il bénéficie de l'avantage Vivacité. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il est super rapide, il se peut qu'il agisse pendant que les autres hésitent.

ACTIONS

Les actions incluent des tâches comme effectuer une attaque ou lancer un sort. Généralement, tout ce qui nécessite un jet de dé est une action.

Les héros *peuvent* tenter des Actions Multiples au cours de leur tour — voir **Actions Multiples** page 120.

En plus de cette action principale, les personnages peuvent avoir recours aux actions gratuites et aux actions simples.

Actions gratuites : certaines actions sont instantanées comme l'utilisation d'une Possibilité pour annuler des Blessures (voir page 117) ou certains types d'Atouts réactifs. Les actions gratuites peuvent être effectuées n'importe quand y compris au cours du tour d'un autre personnage ou d'un adversaire. Il n'y a pas de limites au nombre d'actions gratuites qui peuvent être effectuées à chaque round.

Actions simples : parler, actionner un interrupteur ou dégainer une arme sont des actions « simples ». Un personnage peut généralement faire une ou deux actions simples au cours de son tour à la discréction du MJ.



Maru, le Samouraï électrique.

INTERACTIONS OFFENSIVES

Les interactions offensives sont celles qui ont pour but de déséquilibrer, de fatiguer ou de manœuvrer contre un adversaire pour qu'il se retrouve en mauvaise posture, limitant son efficacité ou le rendant vulnérable.

Les interactions offensives utilisent une des compétences suivantes : *Intimidation*, *Manœuvre*, *Provocation* ou *Ruse*. Le ND de l'attaque est la compétence de l'adversaire ou de l'attribut lié s'il n'a pas cette compétence. Par exemple, le ND pour utiliser *Intimidation* est la compétence *Intimidation* de l'adversaire ou son attribut *Esprit* s'il n'a pas cette compétence.

EFFETS D'INTERACTION

Si une interaction offensive est réussie, l'attaquant choisit un état (Déstabilisé ou Vulnérable) avec un succès Simple et deux effets avec un succès Supérieur. L'attaquant peut varier et cumuler ces résultats comme il le souhaite mais aucun adversaire ne peut subir plus de deux effets de chaque type (Très Vulnérable ou Très Déstabilisé).

Un succès Spectaculaire permet à l'attaquant d'utiliser un effet supplémentaire appelé « Choix du Joueur » (bien que cela s'applique également aux PNJ).

Voici ce qu'implique chacun de ces effets :

- **Déstabilisé** : l'adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain tour ou -4 s'il est Très Déstabilisé. D'autres résultats Déstabilisé n'ont aucun effet.
- **Vulnérable** : les actions effectuées directement contre cet adversaire sont effectuées avec un bonus de +2 jusqu'à la fin de sa prochaine action ou avec un bonus de +4 s'il est Très Vulnérable. Les autres résultats Vulnérable n'ont aucun effet.
- **Choix du Joueur** : la cible est victime de malchance. Les adversaires mineurs sont mis hors de combat, il se peut qu'ils fuient ou qu'ils aient été poussés dans le vide. Les Tourmenteurs et les adversaires plus importants perdent un tour ou subissent un effet comparable en fonction de la situation. Dans tous les cas, le joueur et le MJ déterminent ensemble le résultat. Comme toujours, c'est au MJ de trancher.

Exemple : le Linceul affronte un groupe de fanatiques sur le toit d'un immeuble du Caire. Il tente une *Manœuvre* contre l'un d'eux et obtient un succès Spectaculaire. Il décide que son adversaire est à la fois Vulnérable et Déstabilisé mais comme il obtient aussi un Choix du Joueur, ces deux états n'ont pas grande importance.

Le Linceul émet un petit rire en poussant l'un des fanatiques qui tombe du toit pour s'écraser dans la rue en contrebas.

Si la cible avait été un Tourmenteur rival, ou un personnage plus important, il aurait subi l'état Déstabilisé et Vulnérable et aurait également perdu un tour. Il aurait pu, par exemple, se retrouver en déséquilibre sur le rebord du toit et passer son tour pour retrouver son équilibre afin d'éviter de s'écraser en contrebas.

TIMING

Les états Vulnérable et Déstabilisé durent jusqu'à la fin du prochain tour de la cible et non jusqu'au début de ce tour (dans le cas contraire, si l'adversaire se débarrassait de son état au début de son tour, utiliser une interaction offensive pour le déstabiliser à votre tour n'aurait aucun effet.)

Les personnages qui veulent aider leurs amis en déstabilisant leurs cibles et en les rendant vulnérables doivent généralement être les premiers à agir. Ainsi, leurs alliés bénéficient des effets négatifs des états et peuvent même en bénéficier une deuxième fois s'ils agissent avant leurs ennemis au prochain round.

ATTAQUES PHYSIQUES

Les vrais héros n'usent de violence qu'en dernier recours mais c'est cependant assez fréquent au cours de leur lutte contre les Pillards de Réalité. Pour effectuer une attaque physique, un personnage doit effectuer un test avec une compétence comme *Armes à énergie*, *Armes à feu*, *Armes lourdes*, *Armes de mêlée*, *Armes de jet* ou *Combat à mains nues*.

Pour les attaques à distance, le ND est égal à l'*Esquive* du défenseur. Au corps à corps, le ND est égal à la compétence *Armes de mêlée* si l'adversaire est armé avec une arme appropriée ou sa compétence *Combat à mains nues* s'il ne l'est pas. Les fusils utilisés comme des massues sont appropriés pour la défense. Les arbalètes, les arcs et les pistolets, avec lesquels il est difficile de bloquer une attaque, ne le sont pas.

Si l'attaque est supérieure ou égale à la compétence défensive utilisée, elle inflige des **Dommages** (voir page 116).

BONUS AUX DOMMAGES

Un succès Supérieur avec une attaque ajoute un « Dé Bonus » ou « DB » aux dommages. Un succès Spectaculaire ajoute +2DB. Si un Dé Bonus affiche le symbole Éternité (ou un 6 si vous utilisez des d6 normaux), le résultat est égal à 5 et l'attaquant lance une nouvelle fois le dé et ajoute le résultat au total. Continuez à lancer le dé et à ajouter 5 à chaque fois que vous obtenez un symbole Éternité.

Les PJ Chevaliers des Tempêtes peuvent aussi ajouter des effets de Cartes de Destin au total des dommages pour abattre des adversaires vraiment coriaces.

Exemple : Thomas Brownstone, le chasseur de monstres victorien venu d'Orrorsh, tire une balle en argent sur un loup-garou dans une jungle de l'Inde. Le total d'*Armes à feu* de Thomas est de 17 et l'*Esquive* du loup-garou est de 12. C'est un résultat supérieur de 5 points au ND aussi Thomas touche et obtient même un Dé Bonus. Il lance le dé et obtient un symbole Éternité, il augmente ainsi ses dommages de 5 points et lance une nouvelle fois le dé. Il obtient un autre symbole Éternité et ajoute donc encore 5 points aux dommages et relance le dé qui affiche cette fois-ci un 3. Il bénéficie d'un bonus total de +13 aux dommages de base de son arme. L'homme-loup hurle de douleur et s'enfuit dans les ténèbres.

ATTAQUES À DISTANCE

Les armes à distance ont une portée Courte, Moyenne et Longue indiquées dans leur description. Les attaques à longue portée sont plus difficiles que celles à courte portée et infligent des malus au total d'action comme indiqué ci-après.

MALUS DE PORTÉE

Modificateur	Portée
-	Courte
-2	Moyenne
-4	Longue
-8	Extrême. Dans les bonnes circonstances (éclairage, terrain, etc.), et à la discrétion du MJ, les armes peuvent être utilisées à une distance égale au double de leur Portée longue.

Exemple : Aidan tire avec son pistolet 9mm sur un groupe de gospogs. Les portées du pistolet sont 10/25/40. Les créatures sont à 20 mètres, elles sont donc dans la Portée Moyenne de l'arme (malus de -2).

« CA RISQUE DE LAISSER UNE MARQUE, TOVARICH ».

■ ANTON HAEGAR

DOMMAGES

Si une attaque physique est réussie, l'attaquant inflige la valeur de dommages de son arme qui dépend de son type :

- **Armes à feu** : valeur fixe
- **Armes de mêlée** : *Force* + Valeur fixe
- **Mains nues** : *Force*

Voir le chapitre **Équipements** pour les détails concernant les dommages des armes et toutes autres caractéristiques spéciales qu'elles possèdent.

RÉSOUTRE LES DOMMAGES

Si une attaque touche, comparez le total de dommages à la Résistance de la cible.

TABLE DES DOMMAGES

Dom. par rapport à la Résistance	Dommages
-6 ou plus	Aucun effet
-5 à -1	1 point de Choc
0-4	2 points de Choc
5-9	1 Blessure, 2 points de Choc
10-14	2 Blessures, 4 points de Choc
15-19	3 Blessures, 6 points de Choc
20-24	4 Blessures, 8 points de Choc

... et ainsi de suite

Une autre manière de résoudre les dommages, est de considérer que tous les cinq points de dommages supérieurs à la Résistance de la cible, celle-ci encaisse une Blessure et deux points de Choc. Les dommages inférieurs à la Résistance (mais dans une fourchette de 5 points) infligent 1 point de Choc et les dommages égaux ou supérieurs à la Résistance qui n'infligent pas de Blessure infligent 2 points de Choc.

Exemple : Adian frappe un edeinos et lui inflige 11 points de dommages. La Résistance de l'edeinos est de 10. Cela ne suffit pas pour infliger une Blessure mais l'homme lézard subit tout de même deux points de Choc.

Exemple 2 : Tworek pourfend un géant (Résistance 17) et lui inflige 29 points de dommages. C'est une différence de 12 points. Tous les cinq points supérieurs à la Résistance, la cible subit une Blessure et deux points de Choc, aussi le géant subit deux Blessures et quatre points de Choc.

CHOC

Les points de Choc correspondent au stress et aux blessures physiques superficielles. Quand un personnage subit plus de points de Choc que son maximum (généralement égal à son *Esprit*), il est mis KO (voir ci-dessous). Tout point de Choc supplémentaire après cette limite est ignoré.

Un individu récupère d'un point de Choc par minute tant qu'il n'est pas en combat ou dans une autre situation stressante. Les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes peuvent également dépenser des Possibilités pour récupérer des points de Choc, voir **Annulation des dommages**, ci-dessous.

KO

Si un personnage est mis KO à cause des points de Choc ou d'autres circonstances, il est inconscient et hors de combat pendant 30 minutes ou jusqu'à la fin de la Scène (à la discrédition du MJ). Il peut aussi reprendre connaissance grâce à un test réussi de *Premiers soins* (voir page 82). Un personnage KO récupère de ses points de Choc normalement.

Les personnages KO ne peuvent effectuer aucune action y compris des actions gratuites, dépenser des Possibilités ou échanger/jouer des Cartes de Destin.

Exemple : la valeur d'*Esprit* d'Aidan est de 9. Quand il encaisse plus de 9 points de Choc, il est mis KO et ignore tout nouveau point de Choc.

BLESSURES

Les traumatismes plus sérieux sont appelés des Blessures. Quand un personnage subit plus de Blessures que son maximum, il est mis KO et doit effectuer un test de **Défaite** (voir ci-dessous). Par exemple, une seule Blessure élimine un soldat de choc de l'Empire du Nil car il a une limite de Blessure de « — ». Les Chevaliers des Tempêtes peuvent encaisser trois Blessures et ils sont vaincus s'ils en subissent plus.

Un personnage ne peut subir plus de Blessures que son maximum, indiqué dans la description du PNJ ou du monstre, ou sur la fiche de personnage pour les PJ.

Achevez-les quand ils sont à terre : si un personnage vaincu subit une nouvelle Blessure, il doit de nouveau effectuer un test de Défaite.

Guérison : se remettre des blessures demande du temps, des Premiers soins ou des pouvoirs spéciaux. Voir **Guérison** page 118.

MALUS DE BLESSURES

Pour chaque Blessure encaissée, un personnage subit un malus de -1 à tous ses tests. Le malus maximal est de -3, quel que soit le nombre de blessures encaissées.

ANNULATION DES DOMMAGES

Les Chevaliers des Tempêtes peuvent utiliser leur compétence *Réalité* pour « annuler » des points de Choc et des Blessures. Ce qui les a provoqués n'a aucune importance, qu'il s'agisse de dommages physiques ou mentaux, de la Fatigue ou même de certaines capacités spéciales. Cela représente la capacité du personnage à altérer la réalité pour choisir une version des événements plus qui lui sera plus favorable.

Pour annuler des dommages, le personnage blessé dépense une Possibilité et effectue un test de *Réalité* immédiatement après que les dommages ont été déterminés mais avant qu'ils prennent effet.

C'est une action gratuite et qui peut même être tentée si le personnage est KO. Le ND est Normal (10) et cette action permet d'annuler les blessures suivantes :

- **Simple** : une Blessure et tous les points de Choc.
- **Supérieur** : deux Blessures et tous les points de Choc.
- **Spectaculaire** : toutes les Blessures et tous les points de Choc.

L'annulation ne permet pas de récupérer des points de Choc ou des Blessures déjà subis.

RÉCUPÉRATION

Les points de Choc se récupèrent immédiatement après un combat ou une autre situation stressante à moins que le MJ estime que les personnages n'ont aucune possibilité de se reposer. Cela peut se produire au cours d'une longue poursuite, dans une situation généralement périlleuse (en plein milieu d'un champ de bataille, par exemple), en gravissant une montagne dangereuse sans faire suffisamment de halte, etc.

Quand le jeu est décompté en rounds (durant un combat, une poursuite ou la Résolution dramatique d'une tâche), un personnage peut sacrifier tout un tour pour récupérer 2 points de Choc (aucun déplacement et aucune action ne sont autorisés). Il n'est pas possible de récupérer une fois engagé en mêlée, il vaut donc mieux trouver un endroit sûr !

DÉFAITE

L'endurance physique d'un personnage détermine combien de dommages il peut encaisser mais c'est sa volonté qui lui permet de continuer à se battre. Quand un personnage subit plus de Blessures que son

maximum, il doit immédiatement effectuer un test Normal (ND 10) de *Force* ou d'*Esprit* (le plus faible des deux) et consulter les résultats ci-dessous :

- **Échec** : la victime meurt. Il peut immédiatement effectuer une dernière action dramatique avant d'expirer. Il peut ignorer les malus des Blessures pour ce dernier effort héroïque.
- **Simple** : le personnage est mis KO et subit une Séquelle (voir ci-dessous).
- **Supérieur** : le Chevalier des Tempêtes est mis KO. Il subit une Séquelle (voir ci-dessous) jusqu'à ce que toutes ses Blessures soient guéries.
- **Spectaculaire** : le héros est mis KO.

Exemple : un féroce jiangshi lacère Zhang Zhi avec ses griffes et ses crocs. La chose lui inflige deux Blessures puis encore deux autres. Zhang Zhi ne peut encaisser plus de trois Blessures aussi il doit effectuer un test de **Défaite**.

Il a 8 aussi bien en *Force* qu'en *Esprit* mais il a la Carte de Destin Volonté et choisit donc son *Esprit*. Grâce à la carte, il obtient un succès Supérieur. Il est KO mais il n'aura pas de séquelle permanente.

SÉQUELLE

Quand un personnage subit une Séquelle, un de ses attributs (de son choix) est réduit de 1 point. Si cela réduit son attribut à une valeur inférieure à 5, il doit en choisir un autre.

Le joueur doit se concerter avec le MJ pour décrire la séquelle en se basant sur le type de dommages subis. Il n'est pas nécessaire qu'elle corresponde exactement à une Blessure subie par la victime au cours d'un combat. Elle peut être le résultat de l'accumulation des blessures ou d'un traumatisme organique.

MORT D'UN PERSONNAGE

Si un personnage meurt, il est généralement approprié que ses camarades disent quelques mots, fassent son éloge ou racontent un de ses exploits héroïques ou une anecdote humoristique. Utilisez cet événement pour resserrer les liens du groupe, célébrer l'héritage de ceux qui sont tombés et accueillir un nouveau héros.

Le joueur doit créer un nouveau personnage avec le même nombre de points d'expérience que les autres membres du groupe. Le MJ peut l'introduire dans l'aventure quand cela est le plus logique.

GUÉRISON

Chaque jour, afin de récupérer, les personnages blessés effectuent un test de *Force* en prenant en compte les malus de Blessures. Un test réussi indique qu'une Blessure est soignée. Les succès supplémentaires n'ont aucun effet, la guérison naturelle prend du temps.

Si un allié a la compétence *Médecine*, il peut aider son compagnon en effectuant un test de *Médecine*. Chaque succès réduit de un point les malus de Blessures pour le test de *Force* (les Pénalités s'appliquent toujours pour les autres tests).

Exemple : les griffes d'un technodémon ont infligé deux Blessures à Aidan au cours d'une aventure à Tharkold. Il se rend maintenant dans l'Empire du Nil et Thomas Brownstone aide son compagnon au cours de ce long voyage.

Normalement, Aidan devrait effectuer son test de *Force* journalier avec un malus de -2 à cause de ses deux Blessures mais Brownstone a obtenu un succès Supérieur à son test de *Médecine*, aussi Aidan ignore les malus des deux Blessures. Aidan obtient un 16 à son jet pour un résultat de 13. Il réussit et se remet d'une Blessure. Il pourra de nouveau tenter un jet dans 24 heures.

« MOONWALKER. ES-TU MORT OU EST-CE QUE TU MÉDITES ? PARFOIS, C'EST DIFFICILE À DIRE ». ■

AIDAN MCALLISTER

OPTIONS D'ACTION ET DE COMBAT

Vous trouverez ci-après quelques-unes des options de combat les plus communes à la disposition des Héros pour combattre les Seigneurs de Réalité.

ACTIONS COMBINÉES

Si plusieurs personnages tentent une action, vous pouvez utiliser cette simplification. C'est particulièrement utile quand il faut effectuer un grand nombre d'attaques contre les héros.

Choisissez un personnage qui sera l'élément central de l'action et ajoutez un bonus basé sur le nombre de participants en utilisant la **Table des Actions combinées** (basée sur la **Table des Valeurs dans Torg**, page 275).

Exemple : quatre edeinos attaquent Viola avec leurs lances en bois d'hrock. Selon la **Table des Actions combinées**, avec quatre participants un bonus de +3 est ajouté au total du test d'*Armes de mêlée*, aussi le MJ effectue un test pour un des hommes-lézards et ajoute +3 à l'attaque.

Exemple : trente-deux ensorceleurs tentent un rituel majeur. Un bonus de +7 s'ajoute au total de leur lancer de sorts.

Assigner des attaques : le MJ doit se baser sur le bon sens pour assigner ses attaques. Des attaquants à distance vont répartir leurs attaques entre toutes

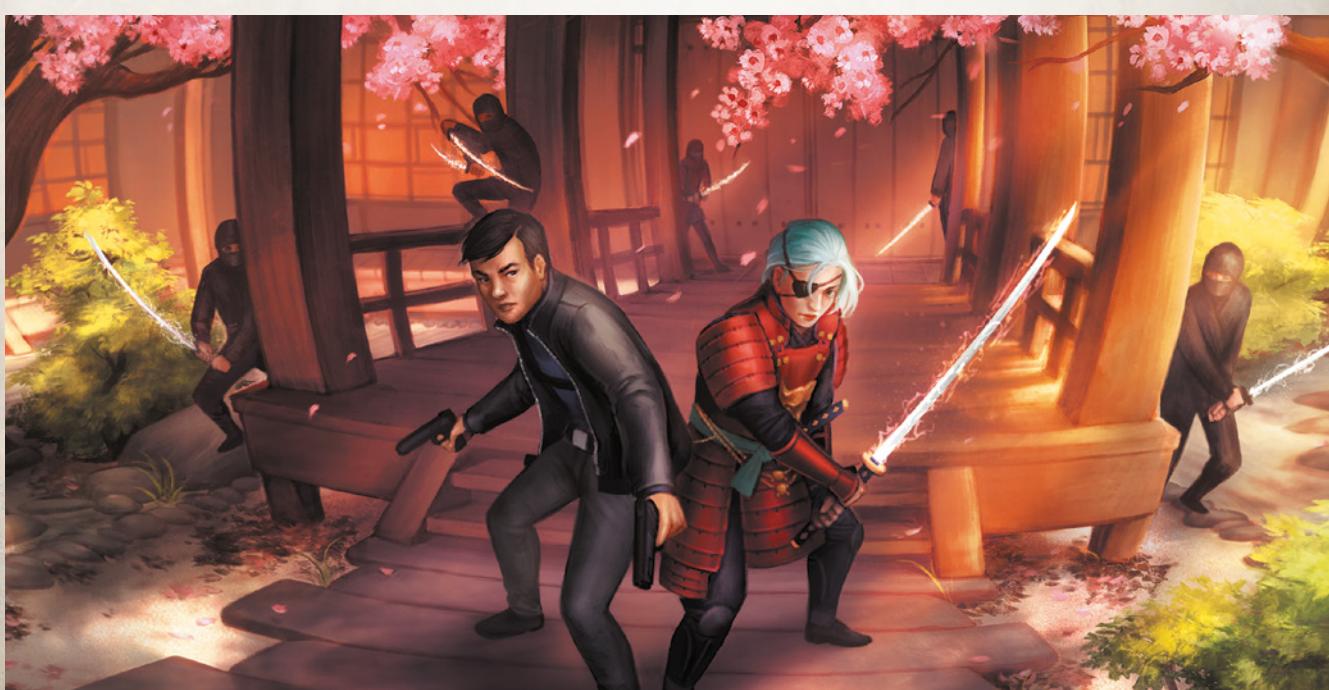
les cibles possibles à moins qu'il n'y ait une menace évidente sur laquelle ils doivent se concentrer. Les attaquants en mêlée ont tendance à se répartir par groupes de deux contre tous les adversaires possibles mais, généralement pour une question d'espace, il n'est pas possible d'attaquer à plus de quatre un même défenseur.

Chaque groupe n'effectue qu'une seule attaque mais le bonus des attaques combinées augmente la probabilité d'obtenir un bonus aux dommages.

Exemple : six agents de la Police de l'Église tirent sur Viola et Thomas Brownstone. Puisque Viola est une hérétique connue, quatre des policiers la prennent pour cible tandis que les deux autres s'en prennent à Thomas. Ceux qui tirent sur Viola ont un bonus de +3 à leur total d'*Armes à feu* (avec quatre agents le bonus est de +3). Grâce à ce bonus, ils obtiennent un succès Spectaculaire et ajoutent +2DB aux dommages.

Les deux qui tirent sur Thomas ont un bonus de +1 à leur total d'*Armes à feu* (bonus de +1 pour deux personnages) et obtiennent un succès Simple (pas de dommages supplémentaires).

Redoubler d'effort : les PJ peuvent opter pour une aide plus active en effectuant le même test ou un autre approprié à leur action d'aide. Chaque niveau de succès leur permet de compter comme 1 participant sur la **Table des Actions combinées**. N'utilisez cette règle que pour les PJ, conservez le système simplifié pour les PNJ.



Maru et Zhang Zhi sont confrontés à des assassins.

TABLE DES ACTIONS COMBINÉES

Participants	Bonus
1	0
2	+1
3	+2
4–5	+3
6–9	+4
10–14	+5
15–24	+6
25–39	+7
40–59	+8
60–99	+9
100–149	+10

Utilisez la *Table complète des Valeurs dans Torg* pour des valeurs plus importantes (voir page 275).

- **Échec** : le personnage qui aide n'ajoute rien au total du personnage principal.
- **Simple** : le personnage qui aide compte comme une personne supplémentaire comme d'habitude.
- **Supérieur** : le personnage qui aide compte comme deux personnes supplémentaires.
- **Spectaculaire** : le personnage qui aide compte comme trois personnes supplémentaires.

Malus de groupe : parfois cela n'aide en rien d'avoir plus de personnes et peut même s'avérer être préjudiciable comme c'est le cas quand 10 personnes au lieu de 2 tentent d'échapper à la vigilance d'un garde au sommet d'une tour. Dans ce cas, le MJ peut décider qu'il n'y aura aucun bonus d'Actions combinées ou même que ce bonus se transforme en malus !

Exemple : Rose Allain tente de conduire un groupe de survivants à travers une sombre forêt patrouillée par des loups sanguinaires d'Uthorion. Ils sont douze, aussi Rose doit retirer 5 points à son total (12 correspond à +5 sur la table des Actions combinées ou, dans ce cas, -5).

ACTIONS MULTIPLES

Avec cette option, un personnage peut tenter d'effectuer deux actions ou plus au cours d'un round. Pour cela, le joueur décide de toutes les actions que son personnage va tenter et applique une pénalité de -2 par action supplémentaire. Par exemple, si un Chevalier des Tempêtes veut faire trois choses, il subit un malus de -4 à toutes ses actions.

Déterminez un unique bonus pour toutes ces actions, appliquez les malus et tout autre modificateur puis résolvez chaque action dans l'ordre de votre choix (ou l'ordre le plus logique).

Les modificateurs autres que le malus d'Actions multiples sont appliqués séparément aux différents tests auxquels ils correspondent. Par exemple, si un personnage tente d'*intimider* quelqu'un avant de tirer sur une cible dans les ténèbres, les malus d'obscurité s'appliquent uniquement au total du test d'*Armes à feu*.

Si n'importe laquelle de ces actions est une attaque, comparez le total à la défense de chaque cible et appliquez les effets et les dommages séparément. Lancez d'éventuels dés bonus aux dommages séparément.

Actions répétées : les personnages ne peuvent utiliser la même compétence plus d'une fois avec l'option Actions multiples. Un héros, par exemple, ne peut effectuer deux tests d'*Armes à feu*. Cependant, il peut utiliser la règle de **Cibles multiples**.

Un personnage ne peut invoquer plus d'un sort ou plus d'un miracle et ne peut utiliser plus d'un pouvoir psionique au cours du même tour. Cette règle est détaillée dans les chapitres consacrés à la Magie, aux Miracles et aux Psioniques.

Exemple : Maru provoque un agent de sécurité de Kanawa tout en pourfendant un jiangshi affamé. C'est une action supplémentaire, aussi elle subit un malus de -2 à chaque total. La zone est sombre, aussi son attaque subit un malus de -2 à son total d'*Armes de mêlée* mais sa compétence *Provocation* n'est pas affectée.

Au round suivant, trois infectés se hissent sur le toit. Maru dégaine son pistolet automatique Kyogo et tire sur les trois. C'est un total d'*Armes à feu* à -4 pour les deux cibles supplémentaires.

ARMES À FEU ET MÈLÉE

Contre les ennemis avec lesquels ils sont engagés au corps à corps, les personnages ne peuvent tirer avec leur arc, leur fusil ou toute autre arme longue. Ils peuvent cependant utiliser les armes avec « Pistolet » ou « Canon court » dans leur description.

Le test d'attaque est effectué normalement en utilisant la compétence appropriée, *Armes à feu*, *Armes de jet* ou *Armes à énergie*. Le défenseur résiste avec sa compétence *Armes de mêlée* (s'il est armé) ou *Combat à mains nues* (s'il ne l'est pas). Cela représente la capacité de la cible à gêner l'attaquant ou à dévier sa main qui tient l'arme. *Esquive* n'est applicable que contre des attaques distantes.



Zhang Zhi se met à couvert au cours d'une fusillade à Beijing.

ATTAQUE CIBLÉE

Généralement, une attaque vise le torse d'une cible. Mais parfois, le personnage peut vouloir viser le bras d'un adversaire ou sa jambe pour éviter de le tuer ou pour éviter l'armure qui protège son torse. Un héros peut aussi vouloir faire lâcher à un ensorceleur maléfique le livre de sorts qu'il tient dans ses mains.

Les attaques ciblées contre une cible de la taille d'une jambe subissent un malus de -2. Pour des cibles plus petites, de la taille d'une main ou d'une tête, le malus est de -4. Viser les yeux ou les jointures d'une armure médiévale inflige un malus de -6.

Les malus des attaques ciblées ne sont pas cumulatifs avec ceux des **Couverts** (voir ci-après). Utilisez le malus le plus élevé. Par exemple, il n'est pas plus difficile de viser une main que ce soit à travers une fenêtre ou non. Le MJ a le dernier mot pour déterminer si une attaque ciblée est appropriée en fonction de la situation ou de la cible.

Coup fatal : une Attaque ciblée à la tête (-4) ou sur une autre partie vitale augmente de +4 le résultat des dommages. Si le défenseur n'a pas de zones vitales, comme pour une statue animée par exemple, l'attaque ciblée n'a pas d'effet supplémentaire.

Utilisez la Résistance de la zone affectée et prenez en compte toute modification en rapport avec une armure. Une attaque à la tête contre un adversaire sans casque, par exemple, ignore l'armure et inflige +4 points de dommages.

Désarmement : les attaques ciblées peuvent être utilisées pour désarmer un adversaire en frappant son arme ou la main qui la tient. Si l'attaque touche, la victime doit réussir un test de *Force* contre le total des dommages afin de garder son arme (ou l'objet qu'il tient) en main. Si l'attaque visait un membre et qu'elle touche (et pas uniquement l'arme), les dommages s'appliquent également.

ATTAQUE TOTALE

Une attaque désespérée et féroce avec des *Armes de mèlée* ou en *Combat à mains nues* augmente de +4 le total d'attaque. Cette option peut être n'importe quelle attaque allant d'une puissante frappe assenée à un adversaire à un déluge de coups. Cependant, en se focalisant sur l'attaque, le personnage baisse sa garde et il est automatiquement considéré comme Très Vulnérable jusqu'à la fin de son prochain tour.

ATTENDRE

Parfois un personnage en combat doit attendre avant d'agir. S'il est préparé, il peut même anticiper et interrompre les actions ennemis.

Pour son action, un joueur peut annoncer qu'il est En attente. Il peut alors effectuer son action au cours du tour des adversaires avec un malus de -2. Le personnage peut retarder son action de round en round jusqu'à ce qu'il agisse.

S'il peut interrompre un adversaire, il doit le signaler une fois que le MJ a annoncé l'action de cet adversaire mais avant qu'il ait lancé le dé pour déterminer le

résultat. Les deux personnages effectuent un test de *Dextérité* en opposition pour savoir qui agit en premier. Le personnage interrompu génère son total en premier puis le personnage qui l'interrompt (avec le malus de -2 pour être En attente). Si l'interruption rend impossible l'action de l'adversaire, ce dernier perd son action.

Être En attente prend tout le tour d'un personnage. S'il bénéficie d'un nouveau tour grâce à *Vivacité*, par exemple, il peut continuer à Attendre ou prendre son tour normalement.

Les PJ ne peuvent *pas* poser de Cartes de Destin dans leur Réserve quand ils sont En attente mais ils peuvent le faire une fois qu'ils ont agi.

CIBLES MULTIPLES

Les personnages peuvent attaquer plusieurs adversaires en même temps, que ce soit pour des attaques physiques ou des interactions offensives. Chaque cible supplémentaire inflige un malus de -2 au test. Tirer sur trois cibles, par exemple, inflige un malus de -4 au total d'attaque. Si le test est réussi, toutes les cibles sont touchées et subissent normalement les dommages.

Un personnage ne peut toucher plus de cibles qu'il n'a de coups à tirer (mais voir **Tir en rafale**, ci-après).

Exemple : Makus le Paladin est attaqué par trois rats géants dans les méandres du métro londonien. Il décide de les frapper tous les trois avec son épée à deux mains. Puisqu'il y a deux cibles supplémentaires, il subit un malus de -4 à son total d'*Armes de mêlée*. S'il réussit, il applique les dommages aux trois rongeurs. Il peut même jouer une Carte de Destin comme Coup de grâce pour augmenter son total de dommages qui affectera les trois vermines.

COUVERTS

Les combattants les plus sages savent se mettre à couvert quand une fusillade éclate. Aussi bien les attaques à distance que celles en mêlée subissent les malus suivants :

TABLE DES COUVERTS

Mod	Couvert
-2	Partiel : environ un tiers de la cible est couverte.
-4	Moyen : environ la moitié de la cible est couverte.
-6	Majeur : au moins les trois quarts de la cible sont couverts.

DÉFAILLANCES

Les Défaillances se produisent généralement quand un personnage utilise une arme avec l'option Tir en rafale, mais certaines armes expérimentales ou peu fiables peuvent aussi subir une Défaillance. C'est similaire à un échec critique et se produit quand l'utilisateur obtient un 1 à son premier jet de dé à moins qu'il y ait une plus grande probabilité de risque de Défaillance.

Une Défaillance indique que l'arme s'est enrayée, que son chargeur s'est détaché, qu'une épée est coincée ou que le combattant a lâché son arme. Le MJ doit décider des détails en fonction de la situation. Quelle que soit la raison, réparer, recharger ou faire en sorte que l'arme soit de nouveau opérationnelle requiert une action. Aucun test de compétence n'est nécessaire, l'attaquant doit juste régler le problème puis il peut agir normalement.

DÉFENSE ACTIVE

Un personnage peut annoncer une Défense active à n'importe quel moment tant qu'il n'a pas utilisé son action pour ce round. Il sacrifie son tour mais peut cependant effectuer des actions simples (notez qu'un effet *Vivacité* permet de se défendre activement et d'agir normalement au cours d'un même round). La première fois qu'il est attaqué, il lance un 1d20 sur la Table des Bonus et applique le résultat à toutes ses défenses du round, qu'elles soient physiques, interactives, magiques, etc. Le jet doit être effectué juste avant que ne soit déterminé le premier total d'attaque.

Notez que si Défendre est une Action approuvée, elle n'est réussie que si la cible est attaquée et manquée.

Bonus minimum : une Défense active ne peut rendre une cible plus vulnérable. Considérez tous les bonus inférieurs à +1 comme des bonus de +1.

DEUX ARMES

Un personnage qui utilise deux armes de mêlée augmente de +2 sa défense en *Armes de mêlée*.

Un attaquant utilisant deux armes à distance, deux pistolets par exemple, augmente le nombre de balles qu'il peut tirer en un round pour l'option Cibles multiples. S'il a assez de munitions, il augmente également d'un cran sa capacité de Tir en rafale quand il utilise les deux. Par exemple, s'il tire avec deux pistolets automatiques, il peut désormais effectuer des Rafales courtes. Deux pistolets-mitrailleurs (avec la capacité Rafale courte) peuvent tirer des Rafales longues et deux armes capables d'utiliser des Rafales longues peuvent avoir recours aux Rafales nourries (si le héros est suffisamment fort pour les porter !). Deux armes capables d'utiliser des Rafales nourries ne gagnent aucun bonus.

Les munitions doivent être dépensées de manière égale entre les deux armes.



Thomas Brownstone chasse en Orrorsh en profitant de la pleine lune.

Exemple : Anishaa a deux pistolets 9mm. Cela lui permet d'utiliser l'option Tir en Rafale courte pour un bonus de +2 en dépensant trois balles par cible et avec un risque de Défaillance de 1-2.

DOMMAGES NON LÉTAUX

Les vrais héros font tout ce qu'ils peuvent pour éviter de tuer. Certaines formes d'attaques permettent de choisir si les dommages seront létaux ou non létaux. C'est le cas lors d'un *Combat à mains nues* ou avec des *Armes de mêlée* contondantes. Certaines armes à distance, comme un fusil à pompe utilisant des munitions anti-émeute, sont également non létales.

Les attaques non létales fonctionnent comme des attaques normales mais, si une cible subit sa dernière Blessure à cause de cette attaque, elle est mise KO sans avoir besoin de faire un test de **Défaite**.

EXPLOSIFS & ATTAQUES À EFFETS DE ZONE

Les explosifs et les autres effets affectant une zone peuvent affecter tout ce qui se trouve dans la « Zone d'effet » indiquée. Puisque dans *Torg Eternity* il n'est pas nécessaire d'utiliser des figurines pour déterminer

où se trouvent les différentes cibles, utilisez cette méthode simplifiée pour savoir ce qui est touché par une explosion ou un effet.

Les attaques à effets de zone affectent un nombre de cibles en fonction de la taille de la Zone d'effet indiquée. Une grenade, par exemple, a une zone d'effet moyenne qui permet généralement de toucher trois cibles dans des conditions de combat normales. Si cela est important, des personnages ou créatures plus grands ou plus petits peuvent compter pour plus ou moins de cibles.

Le MJ doit aussi modifier le nombre de cibles affectées en fonction de circonstances particulières. Les personnages adjacents ou en mêlée sont inclus avec la cible d'origine et ne comptent pas dans ce total. Par exemple, pour une horde gospogs qui se presse dans un couloir, il peut considérer qu'il y en a trois qui sont adjacents les uns aux autres et ils seront donc tous les trois touchés par une zone d'effet limitée. Pour une escouade d'infanterie qui progresse et se disperse en profitant d'éventuels couverts, il peut réduire de moitié le nombre de cibles touchées ou même limiter l'effet à un seul individu.



Jezrael est en colère contre son ancien thrall, Ibis.

L'attaquant doit généralement cibler un groupe précis, tel que l'insidieux Wu Han ou ses sbires, mais le MJ doit ajuster ce choix en fonction de la situation. Si un chaman edeinos se trouve bien à l'arrière d'un groupe de guerriers en train d'attaquer, par exemple, le joueur doit choisir cinq guerriers ou le chaman. Si leur chef est un guerrier au beau milieu de la horde, il est logique que tous puissent être affectés.

CIBLES EN FONCTION DE LA ZONE D'EFFET

Taille	Cibles affectées	Exemples
Petite	1	Micro grenades, mines AP
Moyenne	3	Grenades à fragmentation, obus HE, obus de mortier
Étendue	5	Claymore, petite bombe
Très étendue	10	Bombe moyenne
Très vaste	15	Bombe puissante

Effectuer l'attaque : une fois que l'attaquant a déterminé qui peut être affecté, effectuez un seul test d'attaque avec la compétence appropriée. Si personne n'est touché, considérez que l'attaque a été déviée trop loin pour pouvoir affecter qui que ce soit.

Toutes les cibles touchées subissent normalement les dommages ou l'effet indiqué y compris tous les bonus aux dommages. Toute armure couvrant le torse est prise en compte.

Les personnages qui ont choisi l'option Défense active peuvent se mettre à l'abri de la déflagration (basez-vous sur la **Table des valeurs de protection**).

Tirs amis : tous les personnages alliés engagés en mêlée ou déterminés à rester à proximité des cibles visées sont également pris pour cibles et ne comptent pas pour le total de cibles affectées. Utilisez les explosifs avec prudence !

FUSILS À POMPE

Les fusils à pompe, les tromblons et les autres armes qui tirent des projectiles qui se dispersent ont un bonus de +2 sur le total d'attaque à Portée courte mais un malus de -2 à Portée longue.

Fusils à pompe à deux canons : il est possible de tirer les deux balles en même temps en bénéficiant d'un bonus supplémentaire de +2 à Portée courte mais sans aucun avantage à des portées plus importantes.

LUTTE

La lutte s'effectue avec un test de *Combat à mains nues*. Si le test est réussi, le personnage peut immobiliser un adversaire et même lui infliger des dommages de *Force* (dans certains cas, le MJ peut, à la place, autoriser

l'utilisation de la compétence *Armes de mêlée* comme l'utilisation d'un fouet, filet, bâton ou d'une matraque pour maîtriser quelqu'un).

Le niveau de succès détermine l'effet :

- Simple** : l'attaquant frappe la cible et inflige des dommages égaux à sa *Force* -2 (s'il le souhaite).
- Supérieur** : l'attaquant inflige des dommages égaux à sa *Force* (s'il le souhaite) et entrave son adversaire, voir ci-dessous.
- Spectaculaire** : comme pour un succès Supérieur mais l'adversaire est également Déstabilisé.

Entravé : le défenseur est Pris au dépourvu face à toutes les attaques et il ne peut se déplacer. Lors de son tour, la seule chose qu'il peut faire, c'est tenter de se dégager. C'est un test de *Force* en opposition avec son adversaire. S'il réussit, il n'est plus entravé mais il a utilisé son action. Avec un succès Supérieur ou Spectaculaire, il se dégage et peut agir normalement. Maintenir une cible entravée nécessite une action simple à chaque round.

OBJETS

Attaquer un objet immobile est une tâche Très facile (ND 6). Les Blessures brisent les objets mais les points de Choc n'ont aucun effet. De gros objets peuvent subir une Blessure avant d'être brisés et de très gros objets peuvent en subir au moins deux, en fonction de leur taille. La Résistance d'un objet dépend de sa taille et du matériau dont il est constitué. Voici quelques exemples.

EXEMPLES DE RÉSISTANCE D'OBJETS

Exemple	Résistance
Vitre	5
Porte en bois	10
Statue en pierre	15
Porte d'une chambre forte	20

OBSCURITÉ

Remarquer et attaquer des cibles dans l'obscurité est beaucoup plus difficile qu'en plein jour. Soustrayez les malus ci-dessous pour les attaques effectuées avec un éclairage limité.

MALUS D'OBSCURITÉ

Mod.	Luminosité
-2	Faible
-4	Sombre
-6	Noir complet

OPPOSITIONS

Certains tests d'attribut ou de compétence sont dits « en opposition ». Cela signifie que les deux personnages effectuent un jet et comparent leurs totaux. Dans ces situations, c'est le personnage qui a initié l'opposition qui lance le dé en premier. Il faut y inclure d'éventuelles Possibilités, Cartes de Destin et autres bonus.

Son adversaire, ou sa cible, détermine ensuite son total qui doit être supérieur au précédent pour l'emporter.

PRIS AU DÉPOURVU

Quand un individu est dans une position clairement désavantageuse, pris en otage avec une arme à bout touchant, par exemple, ou inconscient d'une attaque imminente, considérez qu'il est « Pris au dépourvu ».

À moins que le personnage puisse remédier à cette situation, il est Très vulnérable (+4 à tous les tests contre lui).

PROTECTION

Si une attaque rate à cause d'un malus de couvert et que le MJ estime que cette attaque pourrait malgré tout transpercer l'obstacle et toucher la cible, le défenseur bénéficie d'un bonus d'Armure comme cela est indiqué ci-après (cumulatif avec l'Armure portée).

TABLE DES VALEURS DE PROTECTION

Armure	Type de protection
+2	Lourde table
+4	Porte de voiture (acier), 15+ cm de bois
+6	Mur en briques, petit arbre, véhicule

Exemple : quand une fusillade éclate dans une salle de jeux de Honk Kong, Zhang Zhi s'abrite derrière une lourde table en bois. Il bénéficie d'un couvert majeur et ses adversaires ont un malus de -6 pour le toucher. Le membre d'un gang tire et rate son attaque de 2 points aussi Zhang Zhi est touché mais bénéficie d'un bonus d'Armure de +2 à sa *Résistance*.

RECHARGER

Recharger une flèche, un carreau, un chargeur, une seule cartouche ou un obus est une action simple. Aucun test n'est requis. Puisque les personnages peuvent effectuer deux actions simples par tour, en utilisant l'option Cibles multiples un archer peut donc tirer jusqu'à trois flèches par tour : tir, recharge (1^{re} action simple), tir, recharge (deuxième action simple), tir.

SE DÉSENGAGER EN MÈLÉE

Si un personnage est engagé au corps à corps et qu'il veut se désengager ou s'enfuir, il devient Vulnérable jusqu'à la fin de son prochain tour.

SURPRISE

Si les PJ surprennent leurs adversaires, ils peuvent mettre une carte supplémentaire de leur main dans leur Réserve avant le début du combat (voir le *Paquet d'Action*, page 111). Si les vilains devaient jouer en premier, passez leur tour. Cela permet également d'ignorer tous les effets pour les vilains sur la Ligne de Conflit, le combat ne débute pas avant que les héros n'aient agi.

Si ce sont les PJ qui sont surpris, ils ne peuvent pas jouer de carte dans leur Réserve au cours du premier round. De même, s'ils devaient agir en premier en raison de la Carte d'Action, passez leur tour (et tous les effets) et commencez par les vilains.

Après le premier round, le jeu continue normalement. Un camp peut bénéficier de la surprise en s'approchant discrètement de ses ennemis avec la compétence *Discretion* (page 78), en tendant une embuscade ou grâce à une distraction appropriée (à la discréption du MJ).

TAILLE

Les cibles les plus petites sont plus difficiles à toucher que celles de taille moyenne et, inversement, les cibles de grande taille sont plus faciles à toucher. Ajoutez ou soustrayez les modificateurs indiqués ci-dessous quand vous attaquez un adversaire de grande ou de petite taille. Les valeurs indiquées sont basées sur des dimensions standard par rapport à la masse de la cible.

TABLE DES TAILLES

Modificateur	Exemple
-6	Minuscule : oiseau, farfadet
-4	Très petite : ballon de football, renard
-2	Petite : gobelin, chien, chimpanzé
-	Moyenne : humain, moto, crocodile
+2	Grande : rhinocéros, voiture, pick-up
+4	Très grande : baleine, tank ou VBTT, avion de chasse, camion poubelle, bus

TIR AU JUGÉ

Parfois, les personnages peuvent essuyer des tirs sans savoir exactement d'où ils proviennent et riposter dans la direction générale de l'attaque en espérant toucher un agresseur.

Si le héros n'a pas la moindre idée d'où peut provenir l'attaque, sa riposte échoue automatiquement. S'il a une idée de l'origine de l'attaque en se basant sur le bruit, sur le flash accompagnant un tir adverse, etc., il peut riposter avec un malus de -6. Ce malus est cumulable avec les autres, comme ceux liés aux couverts et à la portée.

TIR DE COUVERTURE

Les armes à distance peuvent être utilisées pour forcer l'ennemi à s'abriter. Un attaquant doit tirer au moins une balle par adversaire ciblé et une option de Tir en rafale peut être utilisée pour rendre plus efficace le tir de couverture !

Le ND est égal à la compétence *Intimidation* des cibles ou à leur *Esprit*. Avec un succès Simple, les cibles sont Déstabilisées. Un succès Supérieur indique qu'elles sont Très déstabilisées. Un succès Spectaculaire signifie que le défenseur est également touché pour les dommages normaux de l'arme plutôt qu'un « Choix du Joueur », mais aucun dé bonus n'est lancé. Ce n'est pas une interaction, il s'agit d'une attaque et compte donc comme telle pour les Actions approuvées.

TIR EN RAFALE

Certaines armes tirent en rafales, projetant plus de balles pour augmenter les probabilités de toucher un point faible... ou de toucher tout court. Chaque option permet de bénéficier d'un bonus au test d'attaque, coûte un certain nombre de balles supplémentaires et peut augmenter la probabilité de Défaillance (voir ci-dessous).

À moins que le contraire ne soit indiqué dans leur description, toutes les armes à feu qui peuvent utiliser l'option Rafale longue peuvent également utiliser l'option Rafale courte. Les Rafales nourries ne sont généralement possibles qu'avec des miniguns ou des armes fixées sur des véhicules et elles ne peuvent pas utiliser un autre mode de tir à moins que le contraire ne soit indiqué dans leur description.

OPTIONS DE TIR EN RAFALE

Option	Bonus	Balles par	Défaillance
		Cible	
Rafale courte	+2	3	1-2
Rafale longue	+4	7	1-3
Rafale nourrie	+6	50	1

Défaillance : un résultat de 1 au dé lors de l'utilisation d'une option de Tir en rafale signifie que l'attaque a échoué et que l'arme subit une Défaillance (page 122).

Une Défaillance obtenue avec un autre résultat que 1 au dé signifie qu'elle s'est produite *après* l'attaque (qui peut donc réussir en fonction de la compétence, de Possibilités, etc.).

Recharger : le Tir en rafale repose sur une succession très rapide de tirs groupés. Si l'attaquant ne dispose pas de suffisamment de munitions dans son chargeur, il ne peut utiliser cette option. Par exemple, un tireur ne peut tirer la dernière balle de son chargeur, recharger, tirer plus de balles et revendiquer le bonus de Rafale courte.

Cibles multiples : s'il tire sur plusieurs cibles, l'attaquant doit utiliser la même option de Tir en rafale pour chacune d'elles.

Exemple : Maru est piégé dans une allée par trois jiangshis. Elle doit les neutraliser rapidement. Elle est armée d'un pistolet-mitrailleur Kyogo avec 45 balles, elle peut donc tirer une rafale courte sur chaque adversaire (trois balles par cible pour un total de neuf balles). Pour deux cibles supplémentaires, le malus de Cibles multiples est de -4 mais elle bénéficie d'un bonus de Rafale courte de +2.

TIRER SUR DES CIBLES EN MÊLÉE

Tirer contre une cible engagée *dans* une mêlée où les combattants sont mobiles et luttent pour prendre l'avantage est extrêmement dangereux si des alliés de l'attaquant sont présents.

Le test d'attaque est effectué comme d'habitude, mais si le total final du dé est impair, déterminez aléatoirement la cible touchée dans la mêlée (ce qui inclut la cible d'origine). Comparez le total d'attaque à l'*Esquive* de la cible choisie pour savoir si elle est touchée et appliquez les dommages normalement.

VISÉE

Un personnage avec une arme à distance peut sacrifier son tour pour viser. S'il tire à son tour suivant, il bénéficie d'un bonus de +4 au total de l'attaque. Un personnage peut effectuer des actions simples et marcher quand il vise mais il ne peut pas courir ou effectuer des actions normales (y compris des Actions multiples).



Ibis affronte un ghoul sur un camion lancé à pleine vitesse, quelque part dans les étendues sibériennes.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Thomas Brownstone et Maru traversent un marais humide de la Terre Vivante quand six gospogs de la Première Récolte jaillissent du bourbier pour les surprendre. C'est une attaque surprise, aussi ni Brownstone, ni Maru ne peuvent jouer de cartes dans leur Réserve au cours du premier round. La Carte d'Action révélée est *Ils frappent !* C'est une Scène normale, aussi les vilains agissent en premier et les héros sont Fatigués. *Manœuvre* est indiquée comme une Action approuvée.

Trois gospogs attaquent chaque héros avec un bonus d'Actions combinées de +2 et ils effectuent une Attaque totale pour un bonus supplémentaire de +4. Le groupe qui attaque Browstone obtient un 7 au dé pour un malus de -2 à la compétence *Combat à mains nues* de 10, ce qui donne un total de 14 ($10+2+4-2 = 14$). Brownstone n'a pas d'arme de mêlée prête, aussi le ND est égal à sa compétence *Combat à mains nues* de 9, l'attaque se solde par un succès Supérieur ! Les gospogs obtiennent un 3 au Dé Bonus et infligent 13 points de dommages (*Force* 8, griffes +2, +3 au Dé Bonus = 13 points de dommages). La Résistance de Brownstone est de 11, il subit donc 2 points de Choc. Le groupe qui attaque Maru obtient un 3 au dé (-6), pour un total de 10 contre sa compétence *d'Armes de mêlée* de 12 (elle est armée d'un katana électrique). Raté de peu ! Tous les gospogs sont Très Vulnérables à cause de l'option Attaque totale.

C'est maintenant aux héros d'agir, dans l'ordre de leur choix. Ils décident que Browstone agira en premier. La capacité spéciale Peur des gospogs l'oblige à effectuer un test d'*Esprit* pour éviter d'être Très Déstabilisé. Il obtient un 20 au dé, puis un 15, pour un total de 35 (+10). Il a affronté bien pire et n'hésite pas une seconde. Il utilise une action simple pour charger trois balles à Eau Bénite dans son fusil tueur, puis l'option Actions Multiples pour tirer sur une créature et manœuvrer pour qu'il y ait un tronc d'arbre entre lui et un autre gospog. Le malus d'Actions Multiples est de -2 (une action supplémentaire). Il obtient un 13 au dé, pour un bonus de +1 et un modificateur total de -1 à chaque action.

Le joueur de Browstone résout d'abord l'attaque. La compétence *d'Armes à feu* de Brownstone est de 12, avec le malus de -1 il obtient donc un 11 contre l'*Esquive* de 8 du gospog et bénéficie d'un bonus supplémentaire de +4 car la créature est Très Vulnérable. Avec un total de 15 contre 8, il obtient un succès Supérieur ! Le fusil tueur inflige 13 points de dommages, +2 pour la balle d'Eau Bénite, plus le résultat d'un Dé Bonus (il obtient un 1, donc +1 aux dommages dans ce cas). Les dommages de 16 ($13+2+1 = 16$) sont supérieurs de plus de 5 points à la Résistance de 8 du gospog aussi la créature subit une Blessure et retombe dans la boue, vaincue !

Maintenant, le joueur résout l'interaction. La *Manœuvre* de Brownstone est de 10, -2 à cause de l'option Actions Multiples, +1 pour le résultat du test et +4 puisque le gospog est Très Vulnérable. Le total est de 13 contre une *Manœuvre* de 8, un autre succès Supérieur ! Brownstone ne peut faire en sorte que le gospog soit encore plus Vulnérable aussi il opte pour qu'il soit Très Déstabilisé. Le joueur de Brownstone pioche une Carte de Destin, puisque l'action *Manœuvre* était approuvée, mais il ne pose pas de carte dans sa Réserve d'Action parce qu'il est surpris.

De plus, à la fin de son tour, la Fatigue de la Ligne de Conflit prend effet. Browstone est équipé d'une armure avec la propriété Fatigue (page 144), il subit donc 3 points de Choc au lieu de 2. Il a accumulé un total de 5 points de Choc pour l'instant.

Désormais, c'est à Maru d'agir. Elle tente son test d'*Esprit* contre la peur et réussit haut la main. Elle n'a pas de temps à perdre avec ces créatures sans honneur et décide de les pourfendre toutes les trois avec son épée. Sa compétence *Armes de mêlée* est de 12, -4 pour le malus de Cibles Multiples (deux cibles supplémentaires, -2 pour chacune d'elles). Elle obtient un 16 au dé (un bonus de +3) et ajoute un autre bonus de +4 puisque toutes ses cibles sont Très Vulnérables. Le total est de 15, un succès Supérieur contre la compétence *Combat à mains nues* de 10 des gospogs. Son épée inflige 11 points de dommages plus un Dé Bonus à chaque créature. Elle obtient un 3, un 4 puis un autre 4. Le premier gospog subit 14 points de dommages et les deux autres 15 points. Plus que suffisant pour leur infliger à chacun une Blessure et les retirer du combat en une attaque.

À la fin de son tour elle subit deux points de Choc à cause de la Fatigue sur la Ligne de Conflit, plus un point supplémentaire à cause de la propriété de son armure. Elle n'a pas effectué d'Action approuvée, aussi son joueur ne pioche pas de carte. Normalement, elle devrait pouvoir poser une carte dans sa Réserve d'Action mais à cause de la surprise elle ne peut pas le faire avant le prochain round.

Au second round, la Carte d'Action révélée est *Un répit bienvenu !* Les héros agissent en premier, puis les vilains et quand ces derniers agiront ils seront Déstabilisés. Un des deux derniers gospogs est déjà Très Déstabilisé, il ne peut donc pas l'être plus qu'il ne l'est. Les deux gospogs sont également Très Vulnérables et le resteront jusqu'à la fin de leur prochain tour. Les Actions approuvées sont *Attaquer* et *Provocation*.

Brownstone et Maru échangent un sourire en achevant les deux dernières créatures avant même qu'elles aient eu l'occasion d'agir.

RÉSUMÉ DES ACTIONS ET DES OPTIONS DE COMBAT

Option	Effet
Actions combinées	Ajoutez un bonus au total pour chaque personnage qui aide (en utilisant la Table des Actions combinées). Les PJ peuvent Redoubler d'effort (voir page 119).
Actions multiples	Annoncez toutes les actions. Déterminez un seul total avec un malus de -2 par action supplémentaire.
Armes à feu et mèlée	Pistolets uniquement. Le ND est égal à la compétence Armes de mèlée/Combat à mains nues du défenseur.
Attaque ciblée	Soustrayez un malus en fonction de la taille (-2 pour une taille correspondant à un bras ou une jambe ; -4 pour un ballon de football ; -6 pour le point faible d'une armure). +4 aux dommages si l'attaque est dirigée contre une zone vitale.
Attaque totale	L'attaquant ajoute +4 à son total d'attaque à mains nues ou de mèlée mais il devient Très Vulnérable.
Attendre	Le personnage tarde son action et peut agir quand il le souhaite avant son prochain tour avec un malus de -2. Interrompre un adversaire nécessite une opposition de <i>Dextérité</i> , avec le malus de -2.
Cibles multiples	Le personnage subit un malus de -2 par cible supplémentaire. Chaque cible subit les dommages et les effets normalement en se basant sur le niveau de succès.
Courir	Le personnage peut se déplacer à sa vitesse de course avec un malus de -2 à toutes ses autres actions du round.
Couvert	Partiel : -2 ; Moyen : -4 ; Majeur : -6
Défense active	Sacrifiez un tour pour générer un bonus (minimum 1) dont le résultat s'applique à toutes les défenses du personnage jusqu'à son prochain tour.
Déstabilisé	La cible subit un malus de -2 (-4 si elle est Très Déstabilisée) à toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain tour. Vous pouvez effectuer des actions simples.
Dommages non létaux	Les blessures non-létales sont de blessures normales mais elles ne provoquent qu'un KO et non une Défaite.
Explosifs	Tous les personnages dans la zone d'effet sont attaqués sans les malus de Cibles multiples (voir texte pour le nombre de cibles). Ceux qui optent pour une Défense active bénéficient de l'avantage de la protection d'un couvert.
Fusils à pompe	+2 au total de l'attaque à Portée courte, -2 à Portée longue.
Lutte	L'attaquant utilise sa compétence Combat à mains nues contre la défense de la cible. Un succès Simple inflige Force -2 points de dommages sans saisie. Un succès Supérieur inflige Force points de dommages et l'adversaire est Entravé. Un succès Spectaculaire ajoute les effets Déstabilisé et Vulnérable.
Objets	Attaquer un objet stationnaire est une tâche Très facile (ND 6).
Obscurité	Faible : -2 aux attaques ; Sombre : -4 aux attaques ; Noir complet : -6 aux attaques.
Pris au dépourvu	Un adversaire relativement sans défense est Très Vulnérable (+4 aux actions contre lui).
Protection	L'obstacle octroie un bonus à la Résistance du défenseur. Voir texte.
Recharger	Recharger un chargeur ou trois balles est une action simple.
Surprise	Si les héros surprennent leurs adversaires, ils commencent avec une carte supplémentaire dans leur Réserve. S'ils sont surpris, ils ne peuvent pas jouer de carte. Le camp surpris n'agit jamais en premier.
Taille	Minuscule : -6 ; Très petite : -4 ; Petite : -2 ; Grande : +2 ; Très grande : +4
Tir au jugé	Attaque à -6 s'il est possible d'estimer l'endroit où se trouve la cible.
Tir de couverture	Utilise Armes à feu en tant qu'interaction offensive. Un succès Spectaculaire inflige des dommages.
Tir en rafale	L'attaquant tire une Rafale courte (3 balles et bonus de +2), une Rafale longue (7 balles pour +4) ou une Rafale nourrie (50 balles pour +6). Le risque de Défaillance est de 1-2 pour une Rafale courte ou 1-3 pour une Rafale longue mais il est normal pour une Rafale nourrie.
Tirer sur des cibles en mèlée	Si le jet de dé est impair, l'attaque touche une cible aléatoire de la mèlée.
Visée	Sacrifiez un tour pour bénéficier d'un bonus de +4 à la prochaine attaque à distance.
Vulnérable	Les actions entreprises contre l'adversaire sont effectuées à +2 (+4 si la cible est Très Vulnérable) jusqu'à la fin de sa prochaine action.

RÉSOLUTION DRAMATIQUE D'UNE TÂCHE

Une bombe est sur le point d'exploser, un piège mortel doit être désarmé ou une stela doit être neutralisée avant que les Seigneurs de Réalité ne détectent les saboteurs. Ce sont des actions cinématographiques qui peuvent ne pas être très gratifiantes avec un seul test de compétence. Dans *Torg Eternity*, ces tests de compétence que votre héros peut utiliser pour échapper à cette situation dangereuse sont combinées avec le Paquet d'Action pour provoquer une situation dramatique et tendue.

La Résolution dramatique d'une tâche subdivise une action importante en quatre étape, de A à D. Chaque étape nécessite un test particulier pour être résolue. La nature exacte de la tâche et le modificateur au ND sont déterminés par le MJ et dépendent de la situation.

Chaque étape doit être résolue dans l'ordre en commençant pas l'étape A et en terminant par l'étape D. Les Étapes Dramatiques qui peuvent être tentées au cours de ce round sont indiquées sur chaque carte du Paquet d'Action. Si la carte n'indique pas les étapes dont l'équipe a besoin, ils doivent attendre d'en avoir une qui corresponde à leur attente. Cela rend l'accomplissement d'une tâche particulièrement tendue quand le temps manque.

Les personnages peuvent utiliser l'option Actions combinées pour aider à accomplir cette tâche ou tenter plusieurs étapes dans un même round avec l'option Actions multiples, si les Étapes Dramatiques adéquates sont indiquées.

Un échec peut signifier que la bombe explose, que les fanatiques terminent leur rituel ou toute autre conséquence sinistre en fonction de la situation. Mais cette conséquence doit être terrible, sinon il ne s'agissait probablement pas d'une situation dramatique.

Timing & échec : la Résolution dramatique d'une tâche normale dure cinq rounds. C'est le temps que cela devrait prendre à la plupart des groupes pour terminer les quatre étapes avec le jeu des cartes et un travail en équipe.

Certaines Résolutions dramatiques d'une tâche peuvent ne pas avoir de limite fixe mais plus les héros prennent du temps à les résoudre plus la tâche devient complexe ou dangereuse. Par exemple, des hordes de gospogs peuvent attaquer nécessitant qu'une partie du groupe les combatte pendant qu'un ou deux personnages se concentrent sur la tâche.

Utilisation d'une compétence en tant qu'Action approuvée : à chaque fois qu'un héros n'a pas l'occasion de pouvoir réussir une étape, il peut tout de même tenter le test suivant qui compte comme une Action approuvée s'il est réussi. Même s'il ne peut effectuer

de réels progrès au cours de ce round, une réussite le rapproche de l'objectif final.

ULTIME TENTATIVE

Si le délai est sur le point d'expirer, un aventurier désespéré peut annoncer une Ultime tentative. C'est cependant très risqué. *Toutes* les actions qui restent à accomplir doivent être résolues en un round même si elles n'apparaissent pas sur la carte. Considérez qu'il s'agit d'Actions multiples avec un malus additionnel de -2 à chaque action puisqu'il faut résoudre rapidement ces tâches importantes et stressantes.

Si l'Ultime tentative échoue et qu'il reste encore du temps, considérez qu'il s'agit d'un échec au cours d'un Problème critique (voir ci-dessous). Une seule Ultime tentative peut être effectuée par tâche, aussi utilisez cette option avec sagesse !

DILEMME

La ligne d'Étapes Dramatiques peut posséder une autre désagréable surprise pour nos héros, des Dilemmes à la place des étapes qui rendent la tâche encore plus difficile. Chaque Dilemme nécessite de résoudre un test au cours de l'étape actuelle. Si le test est réussi, l'étape est accomplie, mais s'il échoue (ou n'est pas tenté), une conséquence affecte le reste de la tâche :

- **Revers possibles** : quelque chose se produit qui force le héros à reculer d'une étape. S'il échoue à son test au cours de ce round, il perd une étape. S'il tentait l'étape C, par exemple, il doit effectuer à nouveau l'étape B.
- **Complication** : une complication rend la tâche plus difficile. Il peut s'agir d'un outil qui se brise, d'une route cahoteuse, ou de la sueur du Chevalier des Tempêtes qui lui fait lâcher le délicat mécanisme qu'il tente de manipuler. Un échec impose un malus de 1 à tous les tests pour cette tâche !
- **Problème critique** : ce Dilemme signifie un problème dramatique. Le piège sur la bombe tente de s'activer ou le héros peut retomber dans la fosse du piège auquel il tente d'échapper.

Rater le test de compétence lors d'un Problème critique signifie que le Chevalier des Tempêtes doit tout recommencer ou trouver un autre moyen de progresser ce qui implique de tout recommencer à partir de l'étape A !

Le MJ et le joueur doivent définir ensemble ce que cela implique d'un point de vue narratif mais, avec un Problème critique, la meilleure stratégie est de s'assurer de ne pas échouer.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

Viola doit effectuer un rituel pour se téléporter avec ses compagnons hors d'un château en train de s'effondrer dans le royaume d'Orrorsh. Une fois le rituel commencé, il doit être terminé en cinq rounds. Thomas Brownstone et Maru sont aux côtés de Viola, repoussant des hordes de gospogs afin qu'elle puisse achever ce rituel complexe.

Le MJ décide des étapes suivantes :

- **Étape A** : trouver le bon passage dans le grimoire que Viola a découvert un peu plus tôt au cours de l'aventure. C'est un test de *Sciences humaines*.
- **Étape B** : traduire le passage à partir du latin. Un peu plus tôt au cours de l'aventure, quand elle a trouvé ce vieux grimoire, Viola a eu la sagesse de mettre un rang dans sa compétence *Langue (Latin)*.
- **Étape C** : lancer le sort. Viola doit effectuer un test de *Cinétique* à -2.
- **Étape D** : alimenter l'effet. Viola doit alimenter en énergie le rituel en effectuant un test de *Force*. C'est une puissante incantation aussi le malus au ND est de -4.

Viola subit une complication dès le début. Elle doit la surmonter ou tout sera plus difficile. Elle effectue son test de *Sciences humaines* et obtient 15, une réussite ! La Complication n'a aucun effet et elle termine l'Étape A.

Le round suivant, Thomas et Maru ont du mal à contenir la horde et les Étapes Dramatiques disponibles sur la carte d'Action sont A B C. Viola tente en une fois les Étapes B et C avec l'option Actions multiples. Elle utilise des Possibilités et des Cartes de Destin pour effectuer les tests de *Langue (Latin)* et de *Cinétique*. Il ne reste plus que l'Étape D !

Le troisième round n'accorde à Viola qu'une étape A. Pas de chance. Mais elle effectue tout de même le test suivant comme une Action approuvée. C'est un test de *Force* à -4, mais elle a de la chance au dé et gagne une carte de Destin.

Le quatrième round ne propose que les Étapes A et B. Encore une fois, pas de chance. Thomas et Maru sont sérieusement blessés mais ils continuent à protéger Viola pendant encore un round contre la horde de morts-vivants. Une nouvelle fois la cybersorcière effectue un test de *Force* en tant qu'Action approuvée mais elle échoue.

Cinquième et dernier round. Viola subit un Revers probable, elle doit donc terminer l'Étape D ou perdre l'Étape C. La *Force* est son attribut le plus faible mais le groupe est condamné si elle ne réussit pas. Viola utilise une Possibilité et des Cartes de Destin... Maru et Thomas échangent des cartes de leurs Réserves pour l'aider.

Après avoir joué la dernière carte possible et avoir effectué son jet de dé, Viola réussit ! Le trio disparaît du sombre grenier et réapparaît au sommet d'une falaise dominant le manoir qui s'effondre. Les Chevaliers des Tempêtes sont exténués et leurs ressources sont épuisées mais ils ont récupéré une arme précieuse pour leur combat contre le Décharné.



VÉHICULES

Les poursuites trépidantes en voitures et les combats font partie des scènes d'action cinématographiques que *Torg Eternity* tente de simuler. Vous trouverez ci-après toutes les règles pour maintenir une action haletante quand les Chevaliers des Tempêtes prennent le volant.

Quand vous effectuez des tests pour les véhicules, les pilotes utilisent leur compétence *Véhicules aériens*, *Véhicules terrestres*, ou *Véhicules aquatiques*, modifiée par la Maniabilité du véhicule (MA) indiquée dans le Chapitre 5 : Équipements.

Si le pilote obtient un échec critique quand il effectue un test de *Véhicules aériens*, *Véhicules terrestres*, ou *Véhicules aquatiques*, il subit une **Collision** (voir ci-dessous).

COMBAT

Quand ils se trouvent dans ou sur un véhicule, les personnages peuvent agir normalement, en fonction de leur position, de leur ligne de vue et d'autres circonstances narratives.

Se contenter de conduire un véhicule est une action simple. Les manœuvres, les attaques, les Défenses actives et la gestion des distances entre véhicules au cours d'une **Poursuite** (voir ci-dessous) sont des actions.

Défense : la défense d'un pilote est sa compétence appropriée, plus la Maniabilité du véhicule.

Distance : le MJ décide de la distance des protagonistes en fonction des circonstances du combat et des armes utilisées. Pour un combat, la Portée par défaut est Moyenne.

Vitesse : les cibles les plus rapides sont plus difficiles à toucher. Soustrayez les malus ci-après quand un véhicule se déplace à sa Vitesse Maximale ou presque. Ce ne sont pas des vitesses relatives ; ces malus prennent en compte des manœuvres évasives au cours desquelles il n'est pas raisonnablement possible de bénéficier de la vitesse du véhicule.

MALUS DE VITESSE

Malus	Vitesse	Catégorie
-2	11-14	Rapide : motos, voitures, biplans
-4	15-16	Très rapide : motos de course, voitures de sport, avion
-6	17+	Ultra rapide : jets

BLESSURES

La Résistance des véhicules est indiquée dans le Chapitre 5 : Équipements. Chaque Blessure encaissée soustrait 1 aux tests de compétence du pilote (maximum -3) pour contrôler le véhicule mais pas pour les attaques et les autres tests à moins que le contraire ne soit précisé dans la description du véhicule. Une fois qu'un véhicule a subi plus de Blessures que sa limite, c'est une épave et il ne fonctionne plus (voir Collisions s'il se déplaçait à ce moment-là !).

Les véhicules ne subissent pas de points de Choc mais chaque point de Choc qu'il aurait dû encaisser est infligé aux passagers ! Une attaque qui n'inflige pas de Blessure mais qui excède la Résistance du véhicule, par exemple, inflige deux points de Choc à tous les passagers.

ATTAQUES CIBLÉES

Des attaquants peuvent tenter de cibler des zones précises d'un véhicule pour le ralentir au lieu de le détruire. Voici quelques exemples de zones qu'il est possible de cibler.

- Moteur** : le moteur a la même Résistance que le reste du véhicule. Quand le moteur est visé (-2), une Blessure réduit également sa Vitesse Maximale de 2.
- Passagers** : des attaquants peuvent prendre pour cible n'importe quel membre d'équipage ou passager qu'ils peuvent voir avec les malus normaux dus aux Couverts et aux Protections (à la discrétion du MJ).
- Roues** : les roues ont une Résistance inférieure de 4 points à celle de leur véhicule et le malus est de -2 pour toucher des roues de taille normale. Chaque pneu ne peut encaisser qu'une Blessure avant d'être détruit. Ces Blessures ne comptent pas dans le total pour détruire un véhicule mais chaque pneu détruit réduit la MA et la Valeur de Vitesse de 1 point ou plus à la discréption du MJ.

MANOEUVRER

Un pilote peut tenter une manœuvre contre n'importe lequel de ses rivaux pour tenter de le ralentir, de se mettre en position d'attaque ou même de le pousser à se fracasser contre un obstacle.

Pour effectuer une manœuvre, la compétence de véhicules de l'attaquant s'oppose à la défense de la cible. Un succès Simple ou un succès Supérieur provoque un résultat Déstabilisé ou un résultat Vulnérable comme avec une interaction. Un succès Spectaculaire provoque aussi une **Collision** pour la cible (voir ci-dessous).



Quinn Sebastian, vétéran rusé des Guerres des Possibilités.

COLLISIONS

Quand se produit une Collision contre un obstacle substantiel (à la discrétion du MJ), le pilote a une dernière chance d'éviter la catastrophe. C'est un test avec sa compétence de véhicule et c'est une action gratuite. Le résultat du test détermine les dommages subis par le véhicule et ses passagers.

Passagers : tous ceux qui se trouvent dans le véhicule subissent le même total de dommages ou -2 pour ceux qui ont leur ceinture de sécurité ou -4 si le véhicule à des airbags ou d'autres systèmes de sécurité.

Les dommages de Collision sont égaux à la valeur de Vitesse Maximale du véhicule +2DB. Notez cependant que des véhicules robustes et lents peuvent traverser des bâtiments mais il y a toujours un risque que le Dé Bonus explose !

Résultat du test	Dommages
Échec	Valeur de Vitesse Maximale +2DB
Simple	Valeur de Vitesse Maximale +1DB
Supérieur	Valeur de Vitesse Maximale
Spectaculaire	Aucun effet ! Le conducteur a évité l'obstacle à la dernière seconde !

PERCUSSION

Parfois un pilote ne veut pas éviter un obstacle, il veut le percuter ! Percuter une cible est un test effectué avec la compétence véhicules appropriée contre la défense de la cible. Avec au moins un succès Simple, chaque protagoniste subit des dommages égaux à la Résistance de l'autre plus tout Dé Bonus indiqué ci-après. Le MJ peut ajouter d'autres dommages à cause d'une vitesse trop importante ou d'autres circonstances.

DOMMAGES DE PERCUSSION

Résultat du test	Effet
Échec	La cible esquive
Simple	Les deux protagonistes subissent +1DB de dommages.
Supérieur	Le défenseur subit +1DB.
Spectaculaire	Le défenseur subit +2DB.

Exemple : Quinn percute un tyrannosaure rex avec sa jeep. L'ingénieux vétéran obtient un succès Spectaculaire à son test de Véhicules terrestres contre l'*Esquive* de 10 du dino. Il inflige un total de dommages égal à la Résistance de la jeep de 15 +2 Dés Bonus. Sa jeep subit 20 points de dommages mais aucun Dé Bonus. La jeep dispose d'airbags, aussi Quinn ne subit que 16 points de dommages.

POURSUITES

Torg Eternity est un jeu d'actions cinématographiques et un des éléments essentiels d'un film d'action, ce sont les poursuites ! Que les Chevaliers des Tempêtes pilotent des motos de course à travers les rues bondées de Tokyo ou qu'ils tentent d'échapper à un smilodon enragé en Terre Vivante, ces règles vous permettront de rendre vos poursuites fluides et excitantes.

Les poursuites ne sont pas des combats entre véhicules, utilisez les règles appropriées présentées précédemment pour ça. Au cours d'une poursuite, un des protagonistes tente d'échapper à l'autre. En termes de jeu, les poursuites utilisent la Résolution dramatique d'une tâche (page 130). Si la proie accomplit en premier l'Étape D, elle s'échappe. Si le chasseur accomplit en premier l'Étape D, la proie est interceptée, acculée ou forcée de s'arrêter d'une manière ou d'une autre.

ÉTAPES D'UNE POURSUITE

Chaque étape sur la carte du paquet d'Action représente la position relative d'un personnage, d'une créature ou d'un véhicule pendant la poursuite. Si le chasseur en est à l'Étape A et que la proie en est à l'Étape C, cette dernière est en tête et proche de s'échapper.

Suivez chaque protagoniste séparément. Tous les passagers dans le même véhicule sont à la même Étape.

Pour progresser à la prochaine étape de la poursuite (A, B, C ou D), elle doit apparaître sur la Carte d'Action actuelle. Chasseurs et proie effectuent un test de la compétence appropriée (*Véhicules aériens*, *Véhicules terrestres*, ou *Véhicules aquatiques*) ou un test de *Dextérité* s'ils sont à pied. Notez que progresser à l'étape suivante est optionnel, un chasseur peut vouloir rester à l'étape actuelle pour pouvoir tirer sur sa proie (voir **Distance**, ci-dessous). Les participants ne peuvent *pas* revenir en arrière sauf à cause d'un Dilemme.

Le ND de chaque étape est la valeur de Vitesse Maximale du participant le plus *rapide*. Les protagonistes bénéficient également d'un bonus en fonction de la vitesse de leur véhicule (comme indiqué dans le Chapitre 5 : Équipements).

Exemple : Maru conduit son Ishido Spéciale en essayant de distancer un gang de motards. Son véhicule a la valeur de Vitesse Maximale la plus élevée, 15, c'est donc le ND de chaque étape de Poursuite pour tous les protagonistes. Elle bénéficie d'un bonus de +4 quand elle effectue ses tests d'étapes car sa moto est Très rapide. Les motos de ses poursuivants ne sont que Rapides pour un bonus de +2 contre un ND de 15 à chaque étape.

MODIFICATEUR DE VITESSE

Bonus	Vitesse	Catégorie
+2	11-14	Rapide : motos, voitures, biplans
+4	15-16	Très rapide : motos de course, voitures de sport, avion
+6	17+	Ultra rapide : jets

DISTANCE

Une Poursuite consiste à distancer son adversaire mais aussi à manœuvrer mieux que lui, aussi soustrayez 2 aux attaques et aux manœuvres pour chaque étape dramatique entre l'attaquant et sa cible. Par exemple, un détective de Tokyo qui en est à l'Étape C et qui tire sur un ninja qui en est à l'Étape A, a un malus de -4 à ses attaques. Ce n'est pas juste un problème de distance mais le reflet de la position relative des protagonistes pendant le round et d'éventuels obstacles ou positions avantageuses.

Les interactions ne sont pas affectées par la distance sauf pour les *Manœuvres*, qui ne peuvent être utilisées qu'entre individus qui en sont à la même étape.

DILEMMES

Tous les dilemmes des Étapes Dramatiques sont actifs au cours d'une poursuite. Voici quelques exemples de la manière dont un MJ peut les interpréter avec une considération particulière pour les Problèmes Critiques. Des échecs critiques au cours de manœuvres pour éviter des dilemmes peuvent provoquer une collision comme pour n'importe quel autre test de véhicule.

- **Revers possibles** : le pilote est confronté à un obstacle qui le ralentit ou le force à changer de voie. Un échec signifie qu'il perd une étape (de B à A, par exemple).
- **Complication** : si le test de compétence échoue, le véhicule subit des dommages mineurs qui le rendent plus difficilement contrôlable. Cela peut signifier un pneu à plat, un propulseur endommagé ou tout autre problème mécanique. Les futurs tests de compétence pour ce véhicule subissent un malus de -1 pour le reste de la poursuite. Les malus sont cumulatifs, aussi des échecs à plusieurs complications peuvent être dévastateurs.
- **Problème critique** : le pilote doit effectuer un test de compétence au cours de son action. Un échec signifie qu'il revient à l'étape A.



La Terre ne manque pas de dangers à affronter.

DANGERS ENVIRONNEMENTAUX

Voici comment gérer certains éléments dangereux comme les chutes, le feu ou la survie dans des milieux hostiles.

Équipements : notez que de nombreux équipements peuvent aider les Chevaliers des Tempêtes à résister aux différents dangers décrits ci-après. Voir Chapitre 5 : Équipements pour leur description.

CHALEUR/FROID EXTRÊME

Les personnages soumis à un environnement extrêmement chaud ou froid doivent effectuer un test de *Survie* ou de *Force* ou subir de la Fatigue toutes les huit heures. Il n'est possible de récupérer des effets de cette Fatigue qu'en atténuant les effets de cet environnement. Le ND est de 12 si la température est supérieure à 40° Celsius ou inférieure à -10°.

CHUTE

Les dommages subis par un personnage qui fait une chute sont indiqués ci-après. L'armure ajoute un bonus maximal de +2 à la Résistance contre les dommages de chute à moins que le contraire ne soit indiqué.

S'il existe un moyen plausible de ralentir une chute (grâce à des branches d'arbre, en se rattrapant à un rebord ou en tombant dans l'eau ou sur de la neige), un test de *Dextérité* réduit les dommages de 5 points.

DOMMAGES DE CHUTE

Distance	Dommages
0–5 mètres	0
6–10 mètres	10 +1DB
11–15 mètres	15 +1DB
16–20 mètres	20 +1DB
21–30 mètres	30 +1DB
31 mètres+	40 +1DB

ESCALADE

Il n'est généralement pas nécessaire d'effectuer un test pour grimper à une échelle ou quelque chose d'aussi simple. Des ascensions plus complexes comme une paroi rocheuse, un rebord de fenêtre ou une surface verticale, nécessitent un test de *Force*.

Si un personnage escalade alors qu'il est en situation de danger, le MJ peut utiliser la Résolution dramatique d'une tâche.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ EN ESCALADE

ND	Surface
8	Arbre, corde à nœuds
10	Paroi rocheuse, corde
12	Falaise avec des prises, mur de bâtiment avec des rebords ou des fenêtres
16	Surface lisse avec de rares prises

VITESSE

Si connaître la vitesse d'ascension est important, elle est de 1 mètre par round. Un succès Supérieur au test de *Force* l'augmente à deux mètres par round et un succès Spectaculaire à trois mètres par round.

SAUTS

Quand un personnage a besoin de sauter par-dessus un obstacle ou à travers une ouverture, il effectue un test avec son attribut le plus faible entre sa *Dextérité* ou sa *Force* contre le ND indiqué ci-dessous. La distance horizontale est un saut en longueur comme le fait de sauter par-dessus une fosse. Les distances verticales comprennent une partie d'escalade comme, par exemple, sauter à mi-hauteur d'une clôture avant de se hisser au sommet.

DISTANCE DE SAUT

ND	Distance Horizontale*	Distance Verticale
10	Jusqu'à 2 mètres	Jusqu'à 1 mètre
12	Jusqu'à 3 mètres	Jusqu'à 2 mètres
14	Jusqu'à 4 mètres	Jusqu'à 3 mètres

*La distance est doublée en prenant de l'élan.

ELECTRICITÉ

Des chocs électriques mineurs, comme en touchant un grillage avec un faible voltage, infligent 2 points de Choc. Un contact avec une ligne à haute tension inflige des dommages égaux à 15 +1DB. La foudre frappe au hasard. Au cours d'une tempête, lancez

1d20 et la foudre frappe sur un 1. Assignez un nombre à chaque personnage présent puis lancez à nouveau le dé pour savoir si l'un d'eux est touché et subit 18 +1DB de dommages.

FEU

Puisque *Torg Eternity* est un jeu cinématographique, le MJ doit partir du principe que la plupart des substances très inflammables prennent feu quand elles sont en contact avec une flamme. Ce n'est pas le cas des autres substances.

Les dommages du feu affectent les zones les moins protégées d'une cible, tête, jambes, bras ou torse (ignorez les petites zones exposées, comme les articulations ou les visières étroites).

Des personnages qui traversent un feu, un immeuble en flammes ou d'autres incendies auxquels ils ne peuvent échapper subissent des dommages à chaque round, comme indiqué dans la table ci-dessous.

DOMMAGES DU FEU

Distance	Dommages
Feu de camp, vêtements en feu	8 +1DB
Bûcher	10 +1DB
Lance-flammes ou immeuble en feu	16 +1DB

NOYADE

Les personnages dans des eaux agitées doivent effectuer à chaque round un test de *Force* en tant qu'action gratuite afin d'éviter de boire la tasse. Si le test échoue, le personnage subit de la Fatigue (ce qui signifie qu'une armure lourde peut infliger plus de points de Choc !)

NAGER

S'il obtient un succès Supérieur avec le test de *Force* pour éviter de se noyer, le personnage peut également se déplacer de la moitié de sa *Dextérité* en mètres. Il peut se déplacer à une vitesse égale à sa *Dextérité* en mètres avec un succès Spectaculaire.

Les personnages ne peuvent « courir » en nageant sans équipements adéquats ou d'autres adaptations.

Retenir son souffle : dans un environnement sans oxygène, les personnages peuvent généralement retenir leur respiration pendant un nombre de rounds égal à la moitié de leur compétence *Force*, arrondie au supérieur. Après, ils commencent à suffoquer. La suffocation inflige 2 points de Choc par round jusqu'à ce que le personnage soit mis KO. Puis, il subit une Blessure par round jusqu'à ce qu'il meure.

Les personnages ne peuvent utiliser l'option Récupération (voir page 117) quand ils retiennent leur souffle.

RADIATIONS

Certaines zones de Tharkold sont contaminées par des radiations extrêmement dangereuses. Ce danger peut se repérer sans l'aide d'équipements en réussissant un test de *Survie*.

Après 10 minutes passées dans une zone contaminée, un personnage non protégé subit une Blessure. Les soins non magiques (voir page 118) peuvent soigner ces blessures uniquement si celui qui les prodigue a les outils appropriés pour traiter un empoisonnement aux radiations. Les soins surnaturels soignent ces blessures normalement.

SURVIE

Quand cela est important pour l'histoire, la compétence *Survie* peut s'utiliser pour trouver un abri, de la nourriture et de l'eau, s'orienter dans la nature, éviter

les maladies, les insolations, les engelures et les autres dangers de l'environnement.

Au cours de la première journée passée par un personnage en pleine nature sans aucune ressource (ou sans abri dans des conditions difficiles), il effectue un test de *Survie*. Avec un succès Simple, il trouve de l'eau, de la nourriture et un endroit relativement sûr pour une personne pendant une journée. Avec un succès Supérieur, il trouve le nécessaire pour cinq personnes et pour 10 personnes avec un succès Spectaculaire (trouver des ressources plus abondantes doit faire partie de l'histoire et indique la découverte d'une communauté, d'une cache, d'une oasis, etc.).

Ceux qui ne trouvent pas suffisamment d'eau subissent 1 point de Choc chaque jour et un point tous les deux jours en absence de nourriture. Une fois un individu mis KO, il subit une Blessure par jour jusqu'à ce qu'il meurt.

Il n'est possible de récupérer de ces points de Choc qu'en mangeant et en buvant (le MJ détermine la quantité nécessaire). Un peu d'eau et quelques morceaux de nourriture peuvent empêcher l'accumulation des points de Choc pour une journée tandis qu'un bon repas permet à un personnage de récupérer.



Le Linceul combat dans une forêt en feu.

ÉQUIPEMENTS

Pour combattre les Seigneurs de Réalité, les héros ont accès à différents outils, armes, équipements et véhicules. Dans les pages suivantes, vous trouverez des tables présentant certains équipements communs, ainsi que leur description, mais aussi du matériel spécifique aux réalités des envahisseurs.

Sur chaque table sont indiqués le niveau technologique des objets, leurs caractéristiques et leur coût. Les prix sont donnés en dollars américains. Dans la liste des prix, « K » = milliers, « M » = millions et « G » = milliards.

Bien que des monnaies différentes se trouvent dans les autres pays et cosm, la conversion des devises ne doit être effectuée que si c'est un élément de l'histoire. Par exemple, quand les héros arrivent pour la première fois dans un nouveau cosm ou dans un lieu avec une monnaie étrange, il se peut qu'ils soient contraints de trouver un contact ou un autre moyen de convertir leur argent. Si le groupe est à Aysle depuis plusieurs semaines et que les héros veulent juste acheter une dague de remplacement, il est inutile de convertir les dollars en pièces d'argent.

ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT

Le Conseil de Delphes fournit le matériel de base à ses agents, aussi les héros n'ont normalement pas besoin de se préoccuper de la nourriture, du logement, des munitions et des voyages.

La nature des fonds fournis dépend du royaume. Il peut s'agir d'espèces dans un cosm de basse technologie comme Orrorsh et l'argent est alors distribué équitablement entre les agents ; il peut aussi s'agir d'un compte temporaire dans des lieux de haute technologie comme Pan-Pacific ou la Cyberpapauté.

À moins que le MJ ne décide du contraire, partez du principe que les besoins de base des PJ sont couverts. Tout le reste peut être demandé au conseil ou acheté avec les ressources personnelles des PJ.

REQUÊTES ADRESSÉES AU CONSEIL DE DELPHES

Quand un personnage aimeraient que le Conseil de Delphes lui fournisse autre chose, il doit effectuer un test de *Persuasion* contre la Valeur de l'équipement demandé telle qu'elle est indiquée dans les listes d'équipements dans les pages suivantes. La Valeur est indiquée entre parenthèses après le prix de chaque objet.

Si le test est réussi et qu'il est possible de transférer les fonds ou l'objet à l'endroit indiqué, le conseil honore la requête. Cela peut prendre un peu de temps en fonction

de l'endroit où se trouve le groupe. N'oubliez pas que les communications peuvent être difficiles dans des royaumes comme la Terre Vivante ou Aysle et qu'elles peuvent être surveillées dans des secteurs comme la Cyberpapauté.

Le Conseil de Delphes n'autorise pas des choses comme les jets privés, les substances illicites ou les armes qui sont illégales dans des secteurs civils relativement respectueux des lois. De telles demandes échouent automatiquement.

Inversement, si le conseil veut que le groupe prenne un Learjet à destination de Séoul ou qu'il bénéficie du meilleur équipement pour camper afin d'explorer les jungles hantées d'Orrorsh, il fait en sorte que cela soit réalisable. Les personnages n'effectuent un test que lorsqu'ils demandent quelque chose qui dépasse le cadre de la mission.

Chaque personnage ne peut effectuer qu'une demande d'équipement par mission, alors choisissez judicieusement !

DISPONIBILITÉ DE L'ÉQUIPEMENT

Il est facile d'acheter un ordinateur portable dans le Pan-Pacific mais il est tout à fait impossible d'en trouver un en Terre Vivante. Le MJ doit décider si trouver un objet particulier est possible ou non. Si c'est facile, l'achat s'effectue normalement. Si les marchés sont rares ou que l'objet ne se trouve pas facilement dans un lieu donné, le PJ peut effectuer un test de *Débrouillardise*. Il n'y a aucun modificateur pour les objets communs. Pour les objets peu communs, le malus est de -2 et pour les objets rares, il est au moins de -4.

À la discrétion du MJ, un échec au test peut signifier non pas que l'objet est introuvable mais qu'il est abîmé, défectueux ou qu'il a un défaut.

Le MJ doit ajouter ou soustraire un modificateur en se basant sur la rareté de l'objet dans un secteur particulier ou peut décider tout simplement qu'il est introuvable.

DISPONIBILITÉ D'UN OBJET

Modificateur	Disponibilité locale
+2	Surplus
-	Commun
-2	Peu commun
-4	Rare
-6 ou plus	Unique

Exemple : Aidan arrive à Berlin en Allemagne et veut acheter un gilet en kevlar après avoir perdu le sien en Terre Vivante. Dans la liste des équipements, le prix indiqué est de 250 \$ (12). Le MJ décide que les vestes en kevlar sont rares en

Allemagne, tout du moins pour le public, aussi le test d'Aidan subit un malus de -4.

Aidan demande la veste au Conseil de Delphes. Sa compétence *Persuasion* est de 10. Il obtient au dé un bonus de +1 pour un total de 7. Le Conseil de Delphes lui adresse ses regrets car il n'a pas pu lui trouver de veste cette fois-ci. Il peut cependant réitérer sa demande ultérieurement.

RESSOURCES PERSONNELLES

Les agents du Conseil de Delphes disposent également de leurs propres ressources. S'ils veulent eux-mêmes s'acheter quelque chose, soit parce que le conseil n'a pas voulu ou n'a pas pu, soit parce que ce n'est *pas* un équipement autorisé par l'organisation, ils peuvent toujours essayer avec leurs propres ressources.

Quand quelqu'un veut se procurer quelque chose de spécial, comme un implant cybernétique, un objet magique ou quelque chose qui n'est pas nécessaire comme une chambre d'hôtel luxueuse, il doit effectuer un test de *Débrouillardise* contre la Valeur totale de son achat. Utilisez les mêmes modificateurs que ceux indiqués dans la table de *Disponibilité d'un objet*, ci-dessus.

Si le test est réussi, le personnage trouve ce qu'il cherche et dispose des fonds nécessaires pour cet achat. Sinon, il ne trouve pas ce dont il a besoin dans le temps qui lui est imparti, il n'a plus assez de liquidité temporairement ou un autre problème est survenu.

Comme pour les demandes auprès du Conseil de Delphes, il peut de nouveau essayer au cours du prochain Acte (ou quand le MJ estime que cela a un sens).

ÉQUIPEMENTS GÉNÉRAUX

Dans les pages suivantes sont présentés les armures, armes, objets et véhicules que les Chevaliers des Tempêtes peuvent trouver utiles quand ils s'aventurent de cosm en cosm.

Pour les équipements qui ne sont pas inclus ici, ou pour des versions de ces mêmes équipements dans des lieux avec un Axiome Technologie différent, le MJ doit baser les prix sur ce qui se pratique de nos jours. Notez que les conséquences des Guerres des Possibilités peuvent rendre certains objets rares, onéreux ou totalement introuvables. Extrapolez un Axiome Technologie à partir de la table des axiomes page 228 et assignez un prix qui semble raisonnable.

ÉQUIPEMENTS GÉNÉRAUX

Objets de la Prime Terre	Tech	Prix
Cartouchière/Ceinture à munitions	21	50 (9)
Communicateur mains libres	23	150 (11)
Corde en nylon, 10 mètres	22	25 (7)
Détecteur de radiations	21	120 (11)
Générateur portable	21	500 (14)
Lunettes de vision nocturne	22	500 (14)
Matériel d'escalade	23	100 (10)
Outil polyvalent	22	40 (8)
Téléphone portable	23	300 (13)
Tenue de camouflage	22	500 (14)
Viseur laser	23	150 (11)
Objets d'Aysle	Tech	Prix
Besace à composants	8	75 (10)
Bijoux	9	500 (14)
Bougies	10	5 (4)
Caltrops	14	40 (8)
Carquois	7	5 (4)
Corde en chanvre, 10 mètres	8	15 (6)
Outils de crochetage	10	10 (5)
Potion de soins	12	500 (14)
Sac à dos	8	100 (10)
Objets d'Orrorsh	Tech	Prix
Carnet	15	1 (0)
Ceinture à outils	16	100 (10)
Kit d'alchimie	17	200 (12)
Kit d'armurier	17	150 (11)
Kit de déguisement	18	60 (9)
Lampe à pétrole	16	30 (8)
Lunettes	16	80 (10)
Lunette de visée	16	100 (10)
Moustiquaire	17	80 (10)
Verrou	16	20 (7)
Objets de l'Empire du Nil	Tech	Prix
Briquet	18	2 (2)
Caméra professionnelle	19	100 (10)
Canot pneumatique	19	150 (11)
Dispositif de pistage	20	150 (11)
Fusées éclairantes	20	5 (4)

Jumelles	19	30 (8)
Kit de premiers soins	19	50 (9)
Lampe torche	20	10 (5)
Lunettes de soleil	20	25 (7)
Machine à écrire portable	19	80 (10)
Masque à gaz	19	175 (12)
Menottes/Entraves	19	50 (9)
Mini transmetteur audio	20	100 (10)
Poste radio	18	50 (9)
Silencieux	21	60 (9)
Talkie-walkie	20	50 (9)

Objets de la Cyberpapaute	Tech	Prix
Broche holographique	26	750 (15)
Brouilleur d'identité	26	700 (15)
Cyberdeck	26	700 (15)
Tenue holographique	26	400 (13)
VTH à réalité augmentée	26	900 (15)

Objets de la Terre Vivante	Tech	Prix
Canot en peau	3	600 (14)
Peinture tribale	4	25 (7)
Symbol/totem sacré	5	25 (7)
Tatouages tribaux	4	250 (12)
Torche	2	5 (4)
Verroterie	1	100 (10)

Objets de Tharkold	Tech	Prix
Carte interactive	25	350 (13)
Cartouchière à batteries	25	100 (10)
Collier d'esclave	25	120 (11)
Connecteur intelligent	25	200 (12)
Patch de cicatrisation	25	400 (13)
Patch traceur	25	150 (11)
Pilules antiradiations	25	20 (7)

Objets du Pan-Pacific	Tech	Prix
Bottes et gants d'ascension	24	400 (13)
Fumigène	24	40 (8)
Mallette blindée	24	200 (12)
Masque filtrant	24	60 (9)
Outils de crochetage électroniques	24	400 (13)
Tenue caméléon	24	600 (14)
Vêtements ionisés	24	140 (11)

DESCRIPTIONS DES OBJETS

Bottes et gants d'ascension : les fibres de ces bottes et de ces gants peuvent adhérer temporairement aux matériaux sur lesquels elles sont pressées. Même des surfaces lisses comme du verre peuvent être escaladées avec un ND de 10.

Broche holographique : un appareil porté qui génère une image holographique de son utilisateur à quelques mètres de lui. Les attaques à distance contre l'utilisateur subissent un malus de -2 quand l'appareil est actif.

Brouilleur d'identité : quand il est activé, cet appareil brouille les images enregistrées par n'importe quelle caméra ou appareil d'enregistrement connectés au Réseau Divin. Un effet secondaire de cet appareil, c'est que le personnage n'apparaît sur aucun VTH de réalité augmentée et annule le bonus que ce type d'appareil accorde généralement.

Caltrops : plusieurs petites pièces métalliques constituées de pointes dont l'une d'elles est orientée vers le haut. Dispersées par terre, elles sont prévues pour crever les pneus ou pour que des victimes marchent dessus. Une fois déployées avec une action simple, l'interaction *Manœuvre* devient Favorisée autour des pointes.

Caméra professionnelle : les premiers modèles sont encombrants et lourds. Considérez-les comme des armes nécessitant une Force minimale de 10. À partir d'un niveau technologique 22, les caméras sont suffisamment légères et la limitation de Force minimale est ignorée.

Carquois : permet de stocker jusqu'à 20 flèches (comprises dans le prix).

Carte interactive : le « papier » de cette carte est un affichage tactile qui permet à l'utilisateur de zoomer sur la carte, de la faire défiler ou de modifier la zone affichée. Dans les secteurs supportant l'Axiome Technologie de la carte, les informations sont mises à jour en temps réel grâce à une connexion sans fil.

Cartouchière : aussi appelée ceinture à munitions, cet accessoire assez répandu permet de stocker des chargeurs supplémentaires pour les armes à feu sans que cela soit trop encombrant ou peu pratique. Elle peut contenir cinq chargeurs ou 50 balles/cartouches. Les munitions sont comprises dans le prix. Des cartouchières semblables peuvent être trouvées à partir d'un niveau Technologie de 15.

Cartouchière à batteries : portée comme une ceinture à munitions, cette cartouchière permet de stocker cinq packs de recharges pour les armes à énergie.

Collier d'esclave : attacher un collier d'esclave nécessite plusieurs minutes et il est relié à un dispositif principal. Si le porteur s'éloigne de plus de 500 mètres,

que le dispositif principal cesse de transmettre ou si le maître meurt, le collier explose infligeant 24 +2DB de dommages. Le collier est placé sous une armure portée qui est ignorée pour ces dommages.

Connecteur intelligent : cet appareil n'a aucun autre effet que de permettre à l'arme sur laquelle il est fixé d'utiliser des munitions intelligentes (page 159). Le dispositif enregistre des images des cibles de l'arme et un œil cybernétique connecté (voir **Implants cybernétiques**, page 160) capte également les images des détecteurs de l'arme.

Cyberdeck : un puissant ordinateur portable connecté directement aux neurones de son utilisateur. La compétence *Informatique* de l'utilisateur connecté devient Favorisée.

Détecteur de radiations : aussi connu sous le nom de compteur Geiger. Une fois activé, il alerte automatiquement son utilisateur en cas de radiations dangereuses. Accorde un bonus de +4 à un test d'*Observation* pour trouver des objets plus radioactifs que les radiations environnantes.

Dispositif de pistage : une balise qui émet un signal de localisation sur un kilomètre à tout récepteur radio captant sa fréquence.

Fumigène : jetez-le par terre avec une interaction *Ruse* pour qu'il génère de la fumée (Couvert partiel correspondant à un malus de -2 pour ceux en-dehors du périmètre) dans un rayon de cinq mètres.

Kit de déguisement : permet au Chevalier des Tempêtes, avec du temps et un test de *Ruse*, de modifier son apparence. Imiter une cible spécifique ajoute un Modificateur de difficulté qui dépend de la différence physique entre l'imitateur et l'imité.

Kit de premiers soins : Les tests de compétence *Premiers soins* sont Favorisés.

Lunette de visée : les lunettes de visée sont des sortes de télescopes qui permettent à un tireur de mieux voir des cibles éloignées. Combinée avec l'option Visée (page 127), une lunette permet au personnage d'ignorer les deux premiers points de malus de portée pour une attaque.

Lunettes de vision nocturne : permet d'ignorer jusqu'à quatre points de malus d'obscurité. La compétence *Ruse* est Favorisée contre l'utilisateur si son adversaire dispose d'une source d'éclairage.

Mallette blindée : verrouillée par commande vocale et lecteur digital, il est Très difficile (-6) de forcer cet accessoire. Si la mallette est détruite (Résistance 10), son contenu sera probablement également détruit.

Masque à gaz : l'utilisateur est immunisé contre les poisons et les toxines inhalés mais il subit un malus de -2 à ses tests d'*Observation* à cause de l'encombrement du masque.

Masque filtrant : des microfibres modernes filtrent les particules présentes dans l'air et l'utilisateur est immunisé contre les poisons et les toxines inhalés.

Matériel d'escalade : il faut plusieurs minutes pour préparer le matériel d'escalade et les dispositifs de sécurité mais, une fois que c'est fait, le personnage peut utiliser sa *Dextérité* à la place de sa *Force* pour escalader.

Menottes : aussi appelées entraves ou instruments de contention. Passer des menottes nécessite de réussir un succès Supérieur en Lutte (voir page 125). Les mains d'une cible menottée sont entravées jusqu'à ce que les menottes soient retirées ou brisées - Résistance 18 ou un test Héroïque (ND 18) de *Force*.

Mini transmetteur audio : retransmet des sons vers un récepteur radio situé dans un périmètre de 400 mètres.

Outil polyvalent : un instrument très pratique qui combine pinces coupantes, tournevis, clé à molette et d'autres petits outils.

Patch de cicatrisation : une bande de peau cultivée en cuve qui fusionne avec la chair meurtrie qu'elle recouvre. Utiliser une action et un patch soigne immédiatement une Blessure.

Patch traceur : un petit morceau de tissu qui s'accroche à toute matière sur laquelle il est placé et qui modifie sa couleur et sa texture pour être visuellement indétectable. Tout appareil auquel le patch est connecté peut le localiser tant qu'il se trouve à portée de la transmission sans fil.

Pilules antiradiations : chaque pilule permet de se débarrasser d'une Blessure provoquée par les radiations.

Potion de soins : nécessite un Axiome Magie de 13. Boire la potion est une action simple et permet de récupérer d'une blessure et d'un Dé Bonus de points de Choc.

Silencieux : un silencieux est un tube fixé au canon d'une arme qui limite le bruit d'un tir. Cela réduit de deux points la valeur de dommages de base de l'arme mais étouffe suffisamment le bruit de la plupart des armes pour ne pas trahir sa position. Les armes avec silencieux ne peuvent être utilisées qu'à Portée Moyenne.

Téléphone portable : des applications comme le GPS ou la lampe torche sont incluses. La plupart des téléphones ont besoin de pylônes d'amplification de signal, aussi dans des environnements avec une technologie peu développée, le téléphone peut ne capter aucun signal. Les tempêtes de réalité perturbent également le signal.

Tenue caméléon : une fois activés, ces vêtements changent de couleur pour se fondre dans leur environnement. L'effet n'est pas parfait mais accorde à son utilisateur immobile un bonus de +4 en *Discretion*.

Tenue de camouflage : une tenue de camouflage spécialement étudiée pour un seul type d'environnement. Les tests de compétence *Discretion* dans l'environnement considéré sont Favorisés si l'utilisateur est immobile.

Tenue holographique : une simple tenue moulante dont le revêtement dynamique peut projeter des images holographiques, dont des effets comme des flammes. Un utilisateur peut varier les projections entre différents effets préprogrammés ou en créer d'autres avec un cyberdeck.

Vêtements ionisés : des vêtements modernes avec des bandes lumineuses que l'utilisateur peut activer ou désactiver. Ils servent également de chargeur universel qui génère de l'énergie quand son utilisateur se déplace.

Viseur laser : disponible à partir d'un Axiome Technologie de 23. Un petit laser fixé au canon d'une arme et qui projette un point rouge sur une cible indiquant au tireur l'endroit qu'il vise. Avec un Axiome Technologie supérieur, une visée laser est souvent intégrée à l'arme de manière standard.

Quand elle est utilisée, une visée laser permet à son utilisateur d'ignorer un point de malus à ses tests d'attaque.

VTH à réalité augmentée : par un système de projection dans un œil ou dans les deux, l'utilisateur peut analyser et identifier ses cibles en combat et tout ce qu'il regarde. Le VTH octroie au personnage un bonus de +1 en *Esquive* et ses tests d'*Observation* sont Favorisés.

ARMURE

Prime Terre	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Armure tactique	23	+4	450 (13)	8	For min 8, Fatigue
Gilet de protection	23	+3	200 (11)	10	Torse
Veste balistique/kevlar	22	+4	250 (12)	10	Torse, Fatigue
Aysle	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Armure de cuir	8	+1	150 (11)	10	—
Armure de plates	12	+3	600 (14)	8	For min 10, Fatigue, Intégrale
Armure herse	12	+2	400 (13)	8	For min 8, Fatigue, bonus s'ajoute aux dommages à mains nues
Cotte de mailles	10	+2	300 (12)	8	For min 8, Fatigue
Cotte de mailles elfique	12	+3	500 (13)	10	Torse
Justaucorps en cuir	8	+1	100 (10)	12	Torse
Cyberpapaute	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Armure de Dieu	26	+4	1 000 (15)	8	Fatigue, Intégrale
Armure Destroyer	26	+4	3 500 (17)	8	For min 12, Fatigue, Intégrale, +2 à la Force de l'utilisateur pour attaquer et transporter du matériel.
Armure Reflec	26	+2	250 (12)	10	Le bonus s'ajoute aussi à l'Esquive contre des Armes à énergie.
L'Empire du Nil	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Blouson d'aviateur	19	+1	75 (9)	12	Torse
Tenue ignifugée	19	+1	250 (12)	10	Fatigue, Intégrale, armure +5 contre les attaques de feu.
La Terre Vivante	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Armure de peau et d'os	3	+1	50 (8)	12	Torse
Armure en racines d'hrockt	3	+2	400 (13)	10	Torse, jakatts uniquement
Carapace	3	+3	800 (14)	6	For min 10, Fatigue
Orrorsh	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Cuirasse lourde	15	+3	250 (12)	8	Fatigue, Torse
Haubert de plates	18	+4	1 000 (15)	6	For min 12, Fatigue
Manteau en peau de monstre	16	+2	350 (12)	10	Fatigue
Pan-Pacific	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Armure de sécurité Kanawa	24	+4	700 (14)	8	For min 8, Intégrale
Revêtement Plexiflex	24	+3	450 (13)	10	Peut être portée discrètement sous des vêtements.
Tenue IriMesh	24	+2	250 (12)	—	—
Tharkold	Tech	Bonus	Prix	Dex max	Notes
Armure Diffraz	25	+3	500 (13)	8	For min 8, Fatigue, bonus s'ajoute à l'Esquive contre les armes à énergie.
Veste en cuir de technodémon	25	+4	350 (12)	12	Torse, Fatigue

ARMURE

Certains Chevaliers des Tempêtes combattent les Seigneurs de Réalité sans être encombrés pouvant ainsi sauter, esquiver et manœuvrer librement. D'autres préfèrent se protéger de leurs adversaires avec autant de cuir, de métaux et de polymères modernes qu'ils le peuvent.

La **Table des armures** dresse la liste des protections les plus répandues dans les différents cosm. Avec plusieurs couches d'armures, les valeurs de protection ne se cumulent pas, seule la plus élevée est prise en compte. Elles ne sont pas conçues pour être utilisées de cette manière.

Le **Bonus** est le nombre de points ajoutés à la *Force* de l'utilisateur pour calculer sa *Résistance*. Le bonus total d'une armure est indiqué entre parenthèses après le total de *Résistance* pour gérer les effets de Pénétration d'armure.

Exemple : un personnage avec 8 en *Force* et portant un gilet de protection avec un bonus de +3 a une *Résistance* de 11 (3).

Les **notes** indiquent toutes caractéristiques spéciales de l'armure telles que :

- **Fatigue** : quand un résultat Fatigue apparaît sur la Ligne de Conflit du Paquet d'Action, l'utilisateur subit un point de Choc supplémentaire.
- **Dextérité maximum (Dex max)** : la *Dextérité* du héros ne peut excéder la valeur indiquée tant qu'il porte l'armure.
- **Force minimum (For min)** : un personnage subit un malus de -1 à sa *Dextérité* et aux compétences associées pour chaque point inférieur à la Force minimum. Ce malus s'applique aussi à la Dextérité maximum si l'armure a une telle limitation.

Exemple : un héros avec 7 en *Force* qui porte une cotte de mailles (For min 9) subit un malus de -2 à tous ses tests de *Dextérité* et de compétences associées.

- **Intégrale/Torse** : par défaut, une armure couvre le torse et une partie des membres et de la tête de son utilisateur. Une Attaque ciblée à -4 (voir page 121) permet d'annuler le bonus d'armure à la *Résistance*. S'il est noté que l'armure ne protège que le torse, le malus de l'Attaque ciblée n'est que de -2. Les armures intégrales protègent contre le feu et des autres attaques qui ciblent les zones moins bien protégées de son utilisateur.

DESCRIPTIONS DES ARMURES

Armure de cuir : ce sont des armures en peau d'animal tannée ou bouillie pour la rendre plus résistante puis renforcée avec des clous ou d'épaisses coutures. Elle se trouve sous une forme ou une autre dans tous les cosm.

Armure de Dieu : elle est fabriquée avec d'épaisses et légères plaques d'*HardPlas*, un matériau synthétique avec une résistance au déchirement très élevée. Puisqu'il s'agit de l'armure de service de tous les agents de la Police de l'Église, il est rare d'en trouver à vendre ailleurs qu'au marché noir où il existe un trafic de tenues reconditionnées récupérées sur des Arpenteurs des rues.

Armure de peau et d'os : ce sont des armures constituées d'ossements sculptés et délicatement cousus sur de la peau. Elles sont très difficiles à fabriquer car si la couche d'ossements ne s'accorde pas avec la forme de l'utilisateur, elles se brisent facilement en combat.

Armure de plates : les premiers modèles d'armures de plates sont lourds et étouffants mais ils offrent une excellente protection contre la plupart des armes contemporaines. Porter une armure de plates est un signe de prestige parmi la noblesse d'Aysle.

Armure de sécurité Kanawa : ces armures intégrales sont conçues pour les forces de sécurité de Kanawa mais plusieurs sont tombées entre les mains des rebelles et des Chevaliers des Tempêtes indépendants. Ce sont des armures lamellaires noires évoquant celles des premiers samouraïs.

Armure Destroyer : une armure mécanisée équipée de servomoteurs à laquelle n'ont accès que les troupes d'élite de l'Église cybernétique. Elle est équipée par défaut d'un VTH à réalité augmentée.

Armure Diffraz : une armure métallique noire constituée de matériaux recyclés qui diffusent l'énergie. Elle a l'aspect de l'obsidienne et sa surface est parcourue d'énergie qui crépite et grésille jusqu'à fusionner en formant des angles différents à chaque fois.

Armure en racines d'hrockt : fabriquée avec les racines très résistantes de l'arbre hrockt, cette armure offre une excellente protection mais sans la volonté de Lanala, elle devient totalement rigide. Pour qu'elle soit utile, celui qui la porte doit être un jakatt avec au moins un rang en *Foi* (Keta Kalles) et un Axiome Spirituel d'au moins 11. Si l'axiome local est inférieur, cette armure provoque une Contradiction.

Armure herse : un enchevêtrement de plaques métalliques garnies de pointes et de lames protubérantes. Les pointes ajoutent le bonus d'armure aux dégâts des tests de Combat à mains nues en cas de Lutte (voir page 125).

Armure Reflec : constituée d'un matériau léger et brillant semblable à du tissu conçu pour réfracter et

redistribuer l'énergie. Ces armures peuvent être de différentes couleurs. Elles réfractent la lumière qui forme généralement une aura aveuglante autour de l'utilisateur, ce qui lui permet d'ajouter sa valeur d'armure à son *Esquive* contre les armes à énergie.

Armure tactique : tenue de protection moderne de catégorie militaire avec plusieurs couches, un casque et qui couvre toutes les parties du corps tout en offrant une bonne mobilité.

Carapace : les carapaces chitineuses des plus gros insectes de la Terre Vivante peuvent être transformées pour fabriquer cette formidable armure. Le résultat est peu confortable et limite les mouvements mais l'armure peut résister même à des armes modernes.

Cuirasse : une cuirasse rigide en acier qui protège le torse, le dos et les parties vitales. Généralement lisse et anguleuse pour dévier les coups, il existe cependant des versions qui imitent un torse musclé.

Gilet de protection : plus léger et plus confortable qu'une veste balistique, cette armure est prévue pour arrêter des attaques tranchantes ou perforantes. Elle demeure tout de même relativement efficace contre les balles.

Haubert de plates : d'épaisses plaques de fer reliées par des charnières afin de constituer une longue surchemise. L'armure comprend un heaume épais, une visière et des jambières. Leurs alliés et leurs ennemis qualifient de « juggernauts » les robustes troupes de choc victoriennes qui portent ces armures.

Manteau en peau de monstre : un long manteau constitué de la peau traitée de différentes bêtes qui terrorisaient les innocents. Les monstres d'Orrorsh sont notamment robustes, aussi le cuir de leur peau est particulièrement résistant.

Peau de technodémon : tuer un démon et lui arracher sa peau est difficile. Trouver des produits chimiques assez puissants pour traiter et tanner la peau est encore plus dur. Mais le résultat en vaut la peine : une armure légère, souple et extrêmement résistante. L'effet de Fatigue ne vient pas du poids de l'armure mais de l'inconfort et des cauchemars générés par la peau qui est encore imprégnée de malfaissance.

Revêtement Plexiflex : c'est une armure constituée d'une série d'attachments, de plaques ajustées et bombées qui se fixent à différents endroits du corps. Ceux qui préfèrent être discrets portent des vêtements amples par-dessus

cette armure. Certains membres de gangs d'Asie de l'est ont pris l'habitude de décorer les différentes pièces de l'armure et de les porter par-dessus leurs vêtements.

Tenue ignifugée : une épaisse tenue constituée d'un matériau résistant au feu.

Tenue IriMesh : un textile extrêmement léger tissé par des nano-machines. L'IriMesh ressemble à de la soie et en a la consistance, mais avec une plus grande résistance aux déchirures. Il est possible de porter à un banquet de la haute société une tenue faite avec cette matière sans attirer l'attention ou éveiller les soupçons des services de sécurité.

Veste balistique : également connue sous le nom de veste pare-balles ou d'armure kevlar. Elle est constituée d'un matériau synthétique conçu pour arrêter les balles et les bloquer dans une de ses couches protectrices.



MARKUS NEWMAN

BOUCLIERS

Armure	Tech	Bonus	Prix	Notes
Prime Terre				
Bouclier anti-émeute	22	+2	100 (10)	For min 6
Aysle				
Petit bouclier	9	+1	100 (10)	For min 7
Bouclier moyen	9	+2	150 (11)	For min 8
Grand bouclier	9	+3	250 (12)	For min 9, Force 11+ pour bouger et attaquer.
Cyberpapauté				
Tour de Babel	25	+3	200 (11)	For min 8, Douleur, Force 10+ pour bouger et attaquer.
La Terre Vivante				
Carapace de créature	3	+1	50 (8)	For min 6
Pan-Pacific				
Bouclier Plexiflex	24	+3	100 (10)	For min 6
Tharkold				
Bouclier Diffrax	25	+2	150 (11)	For min 8, bonus doublé contre les armes à énergie

BOUCLIERS

Les boucliers sont de différentes tailles et sont constitués de différents matériaux. La protection octroyée par un bouclier s'ajoute à la compétence défensive du personnage, normalement *Armes de mêlée* ou *Esquive*, tant que l'attaque provient de l'avant ou du côté du bouclier (à la discréption du MJ). Un personnage équipé d'un bouclier qui est encerclé en mêlée bénéficie de sa protection contre un maximum de trois adversaires. Si le personnage utilise une Défense active, le bonus du bouclier est ajouté à sa Résistance en plus de ses défenses.

Coup de bouclier : si un bouclier est utilisé pour frapper un adversaire, il inflige des dommages égaux à *Force* +1.

DESCRIPTIONS DES BOUCLIERS

Bouclier anti-émeute : la police et les forces de sécurité du monde entier utilisent des boucliers très légers en plexiglas pour se protéger contre les émeutiers. Aujourd'hui nombreux sont ceux qui les utilisent également contre les hordes d'envahisseurs.

Bouclier Diffrax : une plaque de métal tharkoldien conçue pour absorber et réfracter les rayons des armes à énergie. Le matériau est toujours noir mat. Le bonus à la défense est doublé à +4 contre les armes à énergie.

Bouclier moyen : d'une taille d'environ 1,5 mètre, c'est le bouclier communément associé aux chevaliers d'Aysle.

Bouclier Plexiflex : la légèreté du Plexiflex, sa transparence et sa caractéristique qui lui permet de diffuser l'énergie cinétique en font un matériau idéal pour les boucliers.

Grand bouclier : parfois appelé bouclier tour, il mesure presque deux mètres et nécessite une *Force* d'au moins 9 pour être manié correctement. Un personnage ne peut ni bouger, ni attaquer en utilisant ce bouclier. Des personnages particulièrement forts (*Force* 11+) peuvent se déplacer et attaquer normalement.

Petit bouclier : constitué généralement d'une simple pièce ronde en bois fixée à l'avant-bras par des lanières.

Tour de Babel : un imposant bouclier en matériaux composites utilisé par la Police de l'Église de la Cyberpapauté. Sa surface extérieure est parcourue d'énergie électrique tandis que sur sa surface interne sont projetées des images de ce qui se passe devant ainsi que des communications vidéo. Similaire à un grand bouclier, la Tour de Babel doit souvent être posée à terre pour être efficace, empêchant son utilisateur de se déplacer et d'attaquer à moins qu'il ait au moins 10 en *Force*.

ARMES DE MÊLÉE

Prime Terre	Tech	Bonus	Prix	Notes
Tronçonneuse	22	+4	150 (11)	Peu maniable
Machette	22	+2	40 (8)	Tests de Survie Favorisés
Matraque	21	+2	120 (10)	—
Aysle	Tech	Bonus	Prix	Notes
Armes d'hast				
Bâton	5	+2	25 (7)	Deux mains
Hallebarde	10	+4	350 (12)	Allonge 2 mètres, Deux mains
Lance	8	+2	25 (7)	Allonge 2 mètres, Lancée
Gourdins & masses				
Étoile du matin	8	+3	200 (11)	Peu maniable
Marteau de guerre	9	+4	250 (12)	Déséquilibre, Deux mains, Peu maniable
Masse	8	+2	50 (8)	—
Haches				
Grande hache	10	+4	300 (12)	Déséquilibre, Deux mains, Peu maniable
Hache de guerre	9	+3	200 (11)	—
Lames				
Dague	8	+1	25 (7)	Discret
Épée à deux mains	10	+4	300 (12)	Deux mains
Épée courte	8	+2	90 (9)	—
Épée longue	9	+3	120 (10)	—
Cyberpapauté	Tech	Bonus	Prix	Notes
Dague énergétique	26	+2	220 (11)	Discret
Matraque anti-émeute	26	+3	150 (11)	Non létal, Douleur
L'Empire du Nil	Tech	Bonus	Prix	Notes
Fouet	8	+2	40 (8)	Allonge 3 mètres
La Terre Vivante	Tech	Bonus	Prix	Notes
Couteau en os	3	+1	5 (3)	Fragile, Discret
Gourdin improvisé	1	+2	5 (3)	Peu maniable
Hache en pierre	2	+2	15 (6)	Fragile, Déséquilibre
Lance en bois d'hrockt	2	+2	40 (8)	Lancée
Orrorsh	Tech	Bonus	Prix	Notes
Sabre	16	+3	150 (11)	—
Pan-Pacific	Tech	Bonus	Prix	Notes
Katana	12	+3	140 (10)	—
Katana électrique	24	+4	500 (13)	Pénétration d'armure 2
Tharkold	Tech	Bonus	Prix	Notes
Gantelet de souffrance	25	+1	100 (10)	Douleur, Déséquilibre
Marteau d'impact	25	+4	300 (12)	Déséquilibre, Deux mains

ARMES DE MÈLÉE

Les Chevaliers des Tempêtes les plus sages apprennent à se servir des armes les plus simples. Bien qu'un fusil d'assaut puisse être très utile contre les sbires du Cyberpape, ça n'est rien de plus qu'un simple gourdin dans les jungles de la Terre Vivante. C'est là qu'il faut entraîner au maniement des massues ou des lances s'avère utile.

Quand il est équipé d'une telle arme, un personnage doit utiliser sa compétence *Armes de mèlée* pour ses attaques et sa défense. Des objets de bonne taille ou des armes comme les fusils peuvent être maniés comme des gourdins légers.

Voici ce que signifient les caractéristiques des armes :

Tech est le niveau technologique de l'arme — il est important pour déterminer si oui ou non l'arme provoque une Contradiction dans certains cosmes. Des versions cohérentes avec des Axiomes plus élevés et constituées de matériaux plus modernes sont possibles.

Le **Bonus** est directement ajouté aux dommages pour les armes basées sur la *Force*. Il peut s'agir d'un nombre fixe pour des armes comme les tronçonneuses ou les scies électriques qui infligent des dommages quelle que soit la force avec laquelle elles sont manipulées.

Prix (Valeur) indique le prix typique de cette arme en dollars ainsi que sa Valeur sur la **Table des Valeurs dans Torg**.

Les **notes** indiquent toutes caractéristiques spéciales de l'arme :

- **Déséquilibre** : la cible est Déstabilisée après avoir subi des dommages.
- **Deux mains** : l'utilisation des deux mains est nécessaire pour la manier. L'arme peut être utilisée à une main avec au moins 10 en *Force*.
- **Discret** : l'objet est relativement petit et facile à cacher. Si l'arme est cachée, une fouille pour la trouver subit un malus de -2.
- **Douleur** : si l'attaque inflige des dommages, elle inflige +1 point de Choc.
- **Fragile** : sur un échec critique (page 109) l'arme se brise.
- **Lancée** : l'arme compte aussi comme une arme de jet et peut être lancée en utilisant la compétence *Armes de jet* avec une portée de 10/20/40.
- **Pénétration d'armure (PA)** : l'arme ignore un nombre de points d'armure égal à la valeur indiquée.
- **Peu maniable** : l'attaquant devient Vulnérable s'il rate son attaque.

DESCRIPTIONS DES ARMES DE MÈLÉE

Bâton : un bâton peut être une arme très efficace entre des mains expertes. Un bâton peut être utilisé comme bâton de marche et c'est souvent une arme négligée.

Couteau en os : une arme de mèlée simple constituée d'un manche et d'une lame pointue.

Dague : une arme à lame courte de 15 à 30 centimètres de long. Les dagues peuvent facilement être dissimulées et dégainées en combat rapproché.

Dague énergétique : parfois appelée dague à plasma, une pression sur un bouton sur la poignée de l'arme active un champ laser ou de plasma autour de la lame ce qui augmente son efficacité. Désactivée, l'arme peut être utilisée comme une dague normale.

Étoile du matin : de la famille des masses d'armes, cette arme dispose d'une tête reliée au manche par une chaîne ou d'autres articulations qui accroissent la puissance de l'impact. Elle ne peut être utilisée dans des endroits confinés où l'utilisateur n'a pas assez de place pour faire tournoyer la tête de l'arme.

Gantelet de souffrance : un gantelet renforcé doté de la technologie des technodémons. Une fois un adversaire Entravé, le gantelet inflige des dommages automatiquement à chaque round. C'est la compétence Combat à mains nues qui est utilisée pour attaquer avec ce gantelet.

Gourdin improvisé : presque tout ce que peut ramasser un personnage peut être utilisé comme une arme. L'avantage, c'est que le personnage est armé et utilise une *Armes de mèlée* pour ses attaques et sa défense. Cependant, tout échec à l'attaque le laisse Vulnérable. Les gourdins équilibrés prévus pour le combat n'ont pas ce défaut.

Grande hache : la grande hache est la plus terrifiante des armes « barbares ». La large lame à double tranchant permet à son utilisateur de faucher ses adversaires.

Hache de guerre : une hache de guerre est constituée d'un manche en bois auquel est fixée une large lame courbe et tranchante en métal. Elle s'utilise le plus souvent en mèlée.

Hallebarde : une arme d'hast d'un peu plus de deux mètres avec une large tête en forme de hache fixée à une extrémité et une pointe pour percer les armures. Certaines de ces armes ont également une longue pointe à l'autre extrémité pour faucher et empaler des adversaires.

Katana : grâce à un acier de qualité supérieure et un savoir-faire ancestral, ces armes avec une lame à un seul tranchant sont plus légères et plus tranchantes que des épées normales.



Markus affronte un Tourmenteur redoutable.

Katana électrique : quand il est activé, le circuit ionisé nano-imprimé de la lame du katana luit d'énergie. Le champ généré à la surface de la lame augmente son tranchant et la protège des ébréchures tout en évitant qu'elle soit émoussée. Quand elle n'est pas activée, l'arme peut être utilisée comme un katana normal.

Lance : long manche en bois avec une tête métallique, une lance peut être utilisée en mêlée ou être lancée comme une arme de jet. Il n'est pas rare que des guerriers qui les utilisent en transportent plusieurs. Ils en lancent certaines et en gardent au moins une pour le combat rapproché.

Lance en bois d'hrockt : le rameau est souple quand il est humide et qu'il pousse, mais aussi dur que du fer quand il est coupé et séché. Il est souvent cultivé de sorte qu'il ait la forme d'une lance droite avec une pointe tranchante. Cette lance est communément utilisée comme arme de jet.

Machette : conçue pour se frayer un passage à travers un feuillage dense, ces armes de taille moyenne avec une lame à un seul tranchant sont également très

utiles pour trancher la chair. Les machettes modernes ont des outils intégrés et des caractéristiques qui permettent aux tests de *Survie* d'être Favorisés.

Marteau d'impact : la tête massive de ce marteau renferme un mécanisme pneumatique qui augmente la vitesse d'un coup et libère une pointe au point de contact pour augmenter considérablement la puissance d'impact... si son utilisateur est capable de le manier.

Matraque : une matraque constituée de matériaux modernes et parfaitement équilibrée. De nombreuses versions ont une extrémité mobile ou sont pliables.

Matraque anti-émeute : une lourde matraque métallique utilisée pour contrôler les foules au sein de la Cyberpapauté. Quand elle activée, la pointe est mise sous tension et l'arme peut se régler pour infliger des blessures létales ou non létales. Si elle est désactivée, cette arme est considérée comme une masse.

Tronçonneuse : un moteur électrique ou à carburant alimente une chaîne qui tourne autour d'un guide métallique. Quand elle est démarée, l'arme déchire tout ce qu'elle touche. Elle inflige une valeur fixe de dommages au lieu de s'ajouter à la Force du personnage.

ARMES DE JET

Les Armes de jet sont propulsées par la *Force* musculaire qui permet de projeter des projectiles sur des cibles. Cela inclut toutes les armes allant de la dague de jet aux arbalètes qu'elles soient modernes ou anciennes.

L'indice **Tech** est l'axiome minimum de l'arme. Il est également possible de trouver des versions plus modernes de ces armes constituées de matériaux plus évolués.

Les **dommages** sont déterminés soit par un bonus qui s'ajoute à la *Force* de l'utilisateur, soit par une valeur fixe pour les armes comme les arbalètes ou les grenades.

Toute arme de mêlée peut être lancée. Elle utilise dans ce cas son bonus normal pour les dommages mais subit un malus de -2 au test d'attaque à moins de disposer d'une caractéristique qui indique le contraire. Les lances apparaissent dans les deux listes et ne subissent pas de malus en lacer. Préparer une arme pour la lancer (ou encocher une flèche pour un arc) est une action

simple, il est donc possible d'en préparer et en utiliser deux ou trois si un personnage opte pour l'option Cibles multiples.

La **Portée** indique les portées Courtes, Moyennes et Longues de l'arme. Voir page 116 pour plus de détails.

Le **Prix (Valeur)** indique le coût de l'arme en dollars et sa Valeur sur la **Table des Valeurs dans Torg**.

Les **Notes** indiquent toutes caractéristiques spéciales de l'arme ce qui peut inclure :

- **Pénétration d'armure (PA)** : l'arme ignore un nombre de points d'armure égal à la valeur indiquée.
- **Munitons** : le nombre de tirs avant de devoir recharger l'arme (voir page 125).
- **Zone d'effet** : la taille d'une explosion qui détermine combien de cibles sont affectées. Voir **Explosifs & Attaque à effets de zone**, page 123.



Une hache peut s'avérer être une arme à distance mortelle.

ARMES DE JET

Arme à projectile	Tech	Dommages	Portée (mètres)	Prix	Notes
Prime Terre					
Arc à poulies	22	13	20/40/80	150 (11)	For min 6
Taser	22	12	2/4/6	150 (11)	Douleur, Déséquilibre, Non létal
Aysle					
Arbalète légère	9	12	10/25/40	150 (11)	Munitions 1
Arbalète lourde	12	13	10/25/40	200 (11)	Rechargement
Arc court	7	11	10/25/40	70 (9)	For min 6
Arc long	9	12	20/40/80	100 (10)	For min 8
Arc long composite	13	13	20/40/80	200 (11)	For min 7
Fronde	7	+1	5/20/40	15 (6)	—
Hache de jet	8	+2	5/10/15	60 (9)	—
Lames de jet	8	+1	5/10/15	25 (7)	Discret
Cyberpapaute					
Grenade à disruption	26	16	10/20/30	100 (10)	Non létal, Zone d'effet moyenne
L'Empire du Nil					
Bombe à essence	20	14	10/20/30	25 (7)	Zone d'effet moyenne, Feu
Grenade à fragmentation	20	16	10/20/30	50 (8)	Zone d'effet moyenne
La Terre Vivante					
Bolas de pierre	3	+1	10/20/30	5 (3)	Utilisables pour une attaque de Lutte
Boomerang de combat	5	+1	5/10/15	40 (8)	Revient quand il est lancé
Lance	5	+2	10/20/40	25 (7)	—
Lance en bois d'hrockt	3	+2	10/20/40	40 (8)	—
Sarbacane	3	+0	10/20/30	5 (3)	—
Orrorsh					
Arbalète à répétition	17	13	10/25/40	250 (12)	Munitions 3, Rechargement
Bâton de dynamite	17	13	10/20/30	20 (6)	Zone d'effet moyenne
Pan-Pacific					
Arc long électrique	24	13	20/40/80	250 (12)	For min 6, PA 2
Grenade offensive	23	17	10/20/30	250 (12)	Zone d'effet limitée
Shuriken ionisé	24	+2	5/10/15	200 (11)	PA 2, Discret
Tharkold					
Lance-filet	25	5	5/10/15	100 (10)	Zone d'effet limitée

- Rechargement :** recharger l'arme est difficile ou demande du temps. Il faut un tour complet pour recharger, ce qui signifie que le recharge ne peut être combiné avec une autre action. Tirer avec l'arme peut être combiné normalement avec une autre action.

DESCRIPTIONS DES ARMES DE JET

Arbalète à répétition : cette arme victorienne dispose de plusieurs mécanismes de déclenchement qui permettent de réarmer l'arbalète en rechargeant un carreau dans la chambre de tir.

Arbalète légère : cette arbalète est constituée d'un arc fixé à un manche en bois ce qui permet à l'arme de rester chargée sans effort. Certaines nécessitent que l'utilisateur charge manuellement les carreaux tandis que d'autres disposent de manivelles ou de poulies pour que le projectile soit libéré avec plus de *Force* que celle du tireur.

Arbalète lourde : version plus massive de l'arbalète légère, elle est presque toujours équipée d'un système d'armement à manivelle ou avec le pied afin de faciliter son recharge. Bien qu'elle soit plus puissante et ait une plus grande portée, le défaut de cette arbalète, c'est qu'elle est longue à charger.

Arc à poulies : évolution de l'arc composite, au lieu de matériaux élastiques cet arc utilise des poulies et des câbles pour réduire la force nécessaire pour le bander tout en appliquant plus de puissance à la flèche quand elle est tirée. Les arcs à poulies peuvent être rapidement ajustés à différentes forces de traction.

Arc court : un arc en bois mesurant moins d'1,5 mètre. Il tire des flèches en bois dotées d'une pointe métallique. Les arcs courts peuvent être construits à partir d'un Axiome Technologie 5 mais ils ne sont pas aussi puissants que cette version.

Arc long : un arc en bois mesurant plus d'1,5 mètre. La corde est tirée vers l'arrière jusqu'à l'oreille. C'est une arme qui a une portée supérieure à celle de l'arc court et qui permet de tirer des flèches avec une plus grande vélocité.

Arc long composite : version plus puissante de l'arc long, cette arme est constituée de trois matériaux différents et elle profite des propriétés élastiques de chacun. Bien que d'une taille proche de celle d'un arc court, l'arc composite propulse ses flèches avec une plus grande vélocité.

Arc long électrique : des matériaux à mémoire de forme modifient les propriétés élastiques de l'arc et augmentent électriquement la puissance du tir. Les pointes de flèches sont généralement dotées de la même technologie que le katana électrique mais à plus petite échelle.

Bolas de pierre : c'est une arme qui peut être aussi simple que deux pierres reliées par des vignes. Généralement, il faut faire tournoyer le bolas pour lui donner de la vélocité puis le jeter sur une cible. Non seulement l'impact inflige des dommages mais les liens entre les poids s'enroulent souvent autour de la cible.

Bombe à essence : souvent appelé cocktail Molotov. Une bombe à essence est généralement constituée d'un récipient en verre, comme une bouteille, rempli d'un liquide inflammable comme de l'essence ou de l'alcool, et doté d'un système d'allumage. Le système d'allumage peut être aussi simple qu'un chiffon enflammé. Une fois lancé sur une cible, le récipient se brise et le liquide s'enflamme. Les cibles sont prises dans les flammes (voir **Feu** page 136).

Boomerang de combat : ces lourds boomerangs peuvent être lancés de manière à ce qu'ils décrivent une courbe dans les airs. Si l'attaque est ratée, l'arme revient jusqu'à celui qui l'a lancé sauf s'il obtient un échec critique.

Fronde : une fronde est constituée de lanières de cuir ou de cordes avec une sorte de poche au milieu. Une pierre ou une bille de métal est mise dans la poche puis en prenant les lanières on la fait tournoyer rapidement avant de lâcher une des lanières projetant ainsi le projectile sur une cible.

Grenade à disruption : chaque grenade ressemble à un disque plat. Quand elle touche le sol ou une cible, elle libère une puissante impulsion prévue pour neutraliser les cibles proches. Certaines utilisent une impulsion électrique, d'autres une onde sonique mais elles ont toutes le même effet sur ceux qui sont pris dans leur zone d'effet !

Grenade à fragmentation : retirer la goupille de cette grenade sphérique permet de libérer la cuillère de sécurité ce qui arme la grenade à moins de replacer manuellement la cuillère et la goupille. La grenade explose généralement au bout de sept secondes et a une Zone d'effet moyenne.

Grenade offensive : une grenade moderne mise au point par la Kanawa Corporation qui n'a pas été beaucoup exportée à cause de problèmes de Contradictions. C'est un petit cylindre avec un petit minuteur à son sommet. Le minuteur peut être réglé de une à 60 secondes. Cette grenade est conçue pour être utilisée pendant la progression des troupes. Sa Zone d'effet limitée est inférieure à celle des grenades à fragmentation conventionnelles.

Hache de jet : un tomahawk ou d'autres haches légères prévues pour être lancées. Également utilisables comme armes de mêlée avec le même bonus.

Lame de jet : une lame équilibrée pour être lancée avec une certaine précision sur une cible. Une dague normale a peu de chance de frapper sa cible avec la pointe.

Lance-filet : un filet lesté est introduit dans le tube du lanceur doté d'un ressort de torsion. Un système mécanique est nécessaire pour réarmer le ressort de torsion et pour récupérer le filet après qu'il a été lancé. Le filet agit comme une attaque de Lutte (page 125), avec un malus de -2 aux dommages s'il touche. Un succès Supérieur permet d'entraver la cible temporairement et inflige des dommages normaux. Un succès Spectaculaire entrave la cible qui est également Déstabilisée. Les technodémons emploient souvent une version spéciale de cette arme qui déploie un filet avec les caractéristiques d'un gantelet de souffrance.

Sarbacane : un long tube dans lequel une fléchette ou un autre petit projectile est introduit. L'utilisateur souffle dans le tube pour propulser la fléchette. Les projectiles des sarbacanes sont petits et infligent peu de dommages mais ils peuvent être enduits de poison.

Shuriken ionisé : la fameuse « étoile de jet » des ninjas modernisée avec des matériaux derniers cris et des lames modernes encore plus tranchantes.

Taser : un petit mécanisme à ressort qui projette des électrodes sur une cible, généralement grâce à un système à air comprimé. L'arme a une portée courte mais libère un puissant choc électrique sur sa cible. Un taser inflige des points de Choc normalement mais aucune Blessure. Une cible touchée subit automatiquement un résultat Très déstabilisé à cause de spasmes musculaires incontrôlables.



Entre les mains d'un maître, un arc est aussi dangereux qu'un pistolet.

ARMES À FEU

Prime Terre	Tech	Dom.	Munitions	Portée (mètres)	Prix	Notes
Pistolets						
Colt .45 automatique	20	14	7	10/25/40	250 (12)	Pistolet
Glock 9 mm	22	13	15	10/25/40	250 (12)	Pistolet
Revolver .38 spécial	20	12	6	10/25/40	100 (10)	Discret, Pistolet
Fusils à pompe						
Atchisson cal.12	23	14	32	10/20/30	450 (13)	Rafale courte
Remington 870	22	14	7	10/20/30	200 (11)	—
Pistolets-mitrailleurs						
MAC-10	22	13	30	10/25/40	350 (12)	Canon court, Rafale courte
Uzi	22	13	32	10/25/40	400 (13)	Pistolet, Rafale courte
Fusils						
AK-47	22	14	30	40/80/160	500 (13)	Rafale longue
Barrett M82	23	16	10	100/500/1 000	1 200 (15)	Encombrant, PA 4
Colt M4/M-16	23	13	30	50/100/200	300 (12)	Rafale longue
Fusil de chasse cal.308	21	14	10	80/160/320	300 (12)	—
Lance-grenades GM-94	23	16	3	50/100/200	1 500 (16)	Zone d'effet moyenne
Mitrailleuses						
Minigun 7.62 mm	22	15	10	100/500/1 000	10 000 (20)	Rafale nourrie, Encombrant
Saco M60	22	15	50	100/500/1 000	3 000 (17)	Rafale longue, Encombrant
Aysle						
Arquebuse	14	14	1	5/10/20	200 (11)	Rechargement
Pistolet à rouet ayslien	14	13	1	5/10/20	150 (11)	Pistolet, Rechargement
Tromblon	14	14	1	5/10/15	250 (12)	Rechargement
Cyberpapauté						
Dies Iræ GWI	26	16	10	20/40/80	2 000 (16)	Zone d'effet limitée
Fusil à pompe Dévastateur MAS	26	15	30	15/30/45	500 (13)	Rafale courte
Lumière divine GWI	26	14	5	50/100/500	350 (12)	Discret, Pistolet
Rayon divin GWI	26	14	15	100/500/1 000	600 (14)	Rafale courte, PA 1
Saint-Pierre Express GWI	26	15	25	10/25/40	450 (13)	Pistolet
L'Empire du Nil						
Browning BAR M1918	20	14	20	50/100/200	2 000 (16)	Rafale longue
Fusil de chasse	20	13	2	10/20/30	100 (10)	—
Pistolet Mauser	20	13	10	10/25/40	250 (12)	—
Schmeisser MP-40	20	13	32	10/25/40	350 (12)	Canon court, Rafale courte
Thompson 1928	20	14	50	15/30/60	400 (13)	Rafale longue

Orrorsh	Tech	Dom.	Munitions	Portée (mètres)	Prix	Notes
.450 Nitro Express	18	15	2	40/80/160	400 (13)	Encombrant, PA 2
Lee-Enfield MK 1	18	14	10	50/100/200	350 (12)	—
Revolver Webley	18	14	6	10/25/40	300 (12)	Pistolet
Pan-Pacificica	Tech	Dom.	Munitions	Portée (mètres)	Prix	Notes
Chain gun Impala	24	15	20	100/500/1 000	20 000 (21)	Rafale nourrie, Encombrant
SC Kyogo 144 SMG	24	13	45	20/40/80	400 (13)	Pistolet, Rafale courte
SC Kyogo T11	24	14	120	50/100/200	800 (14)	Rafale longue
Tharkold	Tech	Dom.	Munitions	Portée (mètres)	Prix	Notes
Pulvériseur Alph	25	17	3	20/40/80	8 000 (19)	Douleur, Encombrant
Thav-9 SMG	25	13	60	25/50/100	500 (13)	Pistolet, Rafale courte
Vaporisateur Alph	25	14	30	40/80/160	1 000 (15)	Rafale longue, Encombrant

ARMES À FEU

Les armes présentées ici ne sont que quelques exemples des nombreux types d'armes à feu qui ont été mises au point au cours de l'Histoire de la Prime Terre et de celle des autres cosms. À l'exception de certaines données, comme les munitions et le prix, les valeurs indiquées peuvent être utilisées pour n'importe quelle autre arme à feu du même type ou de la même taille.

En règle générale, les pistolets et les pistolets-mitrailleurs peuvent être utilisés à une main tandis que les fusils et les fusils à pompe nécessitent deux mains.

L'indice **Tech** est l'axiome minimum de l'arme.

Les **Dommages** indiquent la valeur de base des dommages de l'arme. Les options de Tir en rafale n'affectent pas directement la valeur de dommages mais le bonus pour toucher augmente les probabilités d'un succès Supérieur ou Spectaculaire.

Les **Munitions** déterminent le nombre de coups dont dispose l'arme dans son chargeur, si elle en a un, avant de devoir être rechargeée. Recharger nécessite d'avoir des munitions en réserve et d'utiliser une action simple. Les munitions déterminent le nombre maximum de cibles que l'arme peut affecter avec une seule action (voir **Cibles multiples** page 122).

La **Portée** indique les portées Courtes, Moyennes et Longues de l'arme. Voir page 116 pour plus de détails.

Le **Prix (Valeur)** indique le coût de l'arme en dollars et sa Valeur sur la **Table des Valeurs dans Torg** pour les réquisitions.

Les **Notes** indiquent toutes caractéristiques spéciales de l'arme ce qui peut inclure :

- **Encombrant** : l'arme est conçue pour être utilisée avec un appui au sol ou un bipied. Si l'attaquant ne bouge pas, il n'y a pas de malus mais s'il tire en se déplaçant considérez l'arme comme ayant la caractéristique Force Minimum 12 (voir page 144).
- **Pénétration d'armure (PA)** : les dommages de l'arme ignorent le nombre de points d'Armure indiqué.
- **Rafale courte** : l'arme peut tirer rapidement plusieurs balles sur la même cible. L'attaquant peut utiliser l'option Rafale courte (voir **Tir en rafale**, page 126) en consommant des munitions pour trois tirs.
- **Rafale longue** : cette arme peut utiliser l'option Rafale longue (voir page 126) en consommant des munitions pour sept tirs.
- **Rafale nourrie** : l'arme ne peut tirer que des Rafales nourries (page 126). L'arme ne tire que dans ce mode de tir et sa caractéristique Munitions est le nombre de rafales disponibles plutôt que le nombre de balles.
- **Rechargement** : recharger l'arme est difficile ou demande du temps. Il faut un tour complet pour recharger, ce qui signifie que le rechargement ne peut être combiné avec une autre action.

DESCRIPTIONS DES ARMES À FEU

.450 Nitro Express : fusil à double canon utilisant des cartouches massives pour abattre des grandes cibles comme les éléphants ou les monstres de Gaéa. La crosse était couverte par une plaque métallique pour l'appuyer contre un arbre et non l'épaule du tireur. Le second canon était prévu en cas d'urgence comme lorsqu'une bête qui charge est suffisamment résistante pour survivre au premier tir.

AK-47 : aussi connu sous le nom de Kalachnikov, ce fusil d'assaut de l'époque soviétique est répandu dans le monde entier. Il utilise des munitions de 7.62 mm et sa cadence de tir normale est par rafale de trois balles bien qu'il puisse aussi avoir recours à une Rafale longue. L'AK-47 est une arme robuste qui est beaucoup plus résistante que son équivalent américain le M-16.

Arquebuse : un mousquet à platine à mèche avec un canon d'une taille comprise entre 1,2 et 1,8 mètre. L'arme est si lourde qu'un support en bois, la fourquine, est nécessaire pour soutenir le canon pendant la visée. Une mèche à feu, ou tout autre objet incandescent, est utilisée pour enflammer la poudre noire et tirer avec l'arme. L'humidité rend la platine à mèche inutilisable. Utilise toujours des munitions à poudre noire (page 159).

Atchisson cal.12 : aussi connu sous le nom d'Auto-Assault 12, l'Atchisson est un fusil à pompe automatique innovant de calibre 12. L'arme est prévue pour le tir à la hanche. Sa cadence de tir normale est le coup par coup mais elle est capable d'utiliser des Rafales courtes.

Barrett M82 : tire des balles de calibre .50 qui peuvent pénétrer des murs en brique et conserver suffisamment d'énergie pour tuer la personne qui se trouve de l'autre côté. Le Barrett est doté d'un mécanisme de tir semi-automatique et de suppression du recul. Il s'utilise presque toujours appuyé sur son bipied.

Browning BAR M1918 : le fusil automatique Browning était un fusil lourd pour le tir de soutien. Sa cadence de tir rapide était limitée par un chargeur relativement petit. Généralement utilisé avec un harnais d'épaule.

Colt .45 automatique : en fait semi-automatique, le Colt .45 a été l'arme de poing standard des militaires américains pendant presque 70 ans. C'est un pistolet lourd avec beaucoup de recul mais un excellent pouvoir d'arrêt. C'est une des armes favorites des « mystery men » opérant au sein de l'Empire du Nil.

Colt M4/M-16 : variante moderne du très répandu fusil d'assaut M-16, le M-4 est léger, compact et utilisé par les militaires et les forces de police à travers le monde. En termes de jeu, ses performances sont assez

proches de celles du M-16 et les deux peuvent être utilisés de la même manière. L'arme utilise des balles relativement petites de 5.56 mm. La cadence de tir normale du M-4 est la Rafale courte. Des versions plus anciennes comme le M-16 peuvent utiliser des Rafales longues, mais les versions plus modernes n'incluent plus du tout cette option.

Dévastateur MAS : un fusil à pompe automatique utilisé par la Police de l'Église de la Cyberpapauté. Le Dévastateur tire des projectiles à haute vitesse à très longue portée. C'est une arme brutale qui n'est utilisée que lorsque l'Église veut marquer les esprits.

Dies Iræ GWI : le Dies Iræ ressemble plus à un lance-flammes qu'à autre chose. Une lourde réserve d'énergie portée sur le dos génère le plasma qui est transféré vers le « fusil » par un câble. Le plasma surchauffé se manifeste sous la forme d'une sphère rouge ardente qui explose au contact affectant toutes les cibles au point d'impact.

Fusil de chasse : le fusil de chasse classique à double canon. Les canons sont généralement disposés côté à côté et une unique détente permet de tirer les deux coups l'un après l'autre en la pressant à fond.

Fusil de chasse cal.308 : c'est le fusil de chasse à culasse le plus commun au monde et en particulier aux États-Unis. Il était souvent utilisé pour chasser le cerf avant l'invasion.

Glock 9 mm : un semi-automatique 9 mm avec recharge par recul. Réputé pour son épais chargeur grande capacité.

Lance-grenades GM-94 : un lance-grenades à pompe utilisé par les forces spéciales russes et les services de sécurité. Il est prévu pour utiliser des grenades à fragmentation ou des grenades offensives (voir **Armes de jet et Explosifs**) qu'il propulse à grande distance. Elle peut aussi s'utiliser pour projeter des explosifs de récupération des technodémons.

Lee-Enfield MK 1 : fusil à verrou à répétition britannique avec un magasin amovible, le Lee Enfield est assez réputé en Orrorsh à cause de sa supériorité par rapport aux fusils victoriens. Fiable et précis, des versions plus modernes de ce fusil existent, mais elles ne diffèrent pas énormément de la version de Technologie 18.

Lumière divine GWI : suffisamment petit pour être fixé au poignet avec un support approprié. Comme son cousin plus volumineux le Rayon divin, cette arme compacte dispose toujours d'une visée laser.

MAC-10 : généralement considéré comme un pistolet-mitrailleur lourd, le MAC-10 est robuste et fiable mais pas très précis ou facile à utiliser.

Minigun 7.62 mm : une mitrailleuse Gatling avec un moteur électrique doté d'une impressionnante

cadence de tir. Elle pèse 20 kilos sans les munitions et elle est le plus souvent utilisée sur des avions ou des hélicoptères.

Pistolet à rouet ayslien : forme primitive d'arme à feu, le pistolet à rouet utilise un mécanisme à ressort pour produire des étincelles quand la détente est pressée. Les étincelles enflamment la poudre noire ce qui permet de tirer si tous les éléments sont secs et fonctionnent correctement. Utilise toujours de la poudre noire comme munitions (page 159). À Aysle, les nains sont souvent les seuls à utiliser des armes à rouet.

Pistolet Mauser : design souvent imité avec un long canon offrant une importante vitesse initiale et une bonne pénétration ainsi qu'un chargeur caractéristique à l'avant de l'arme. Le Mauser demeure très populaire au sein de l'Empire du Nil où des imitations de cette arme sont encore produites.

Pulvériseur Alph : de nombreux technodémons ont des blasters similaires au Pulvériseur installé sur un de leurs bras. Son rayon arrache l'armure et la chair couche par couche. Cette arme rare est une version récupérée qui a été reconvertie pour être transportée comme un fusil. L'arme se recharge en siphonnant la souffrance de son utilisateur ce qui coûte une action et inflige 2 points de Choc à chaque fois que la batterie est rechargeée sans bio-chargeur.

Rayon divin GWI : le Rayon Divin a un long canon, une crosse stabilisée et une visée laser. Il émet un rayon laser bleu mortel. Une visée laser (page 142) est intégrée et alimentée par un rayon à faible énergie généré par l'arme. Toutes les armes GWI sont, par défaut, connectées au Réseau Divin, aussi les versions piratées sont rares et onéreuses.

Remington 870 : un fusil à pompe populaire disponible avec différents calibres. La police et les paramilitaires ont également accès à de nombreux accessoires et cartouches spéciales pour cette arme.

Revolver .38 spécial : un revolver simple avec un barillet à six coups, réputé pour sa fiabilité et son utilisation auprès des forces de l'ordre.

Saco M60 : mitrailleuse légère avec sélecteur de tir, le Saco peut tirer des Rafales courtes ou longues. Le canon est doté d'un bipied pour pouvoir tirer avec un appui. Des utilisateurs suffisamment forts peuvent l'utiliser sans appui et en se déplaçant.

Saint-Pierre Express GWI : l'arme de poing la plus répandue parmi les agents de la Police de l'Église. C'est une arme de gros calibre particulièrement bruyante. À l'instar des autres armes GWI, elle est dotée d'une intelligence artificielle limitée non pas pour assister le tireur mais pour désactiver ses fonctions et prêcher la bonne parole aux mécréants qui oseraient s'en

emparer. Si différents types de munitions sont chargés dans l'arme, cette dernière est même capable de les sélectionner par commande vocale.

SC Kyogo 144 : pistolet-mitrailleur léger du Pan-Pacific, le Kyogo est très précis pour une arme de ce type et il est très apprécié pour sa portée exceptionnelle et les dommages qu'il inflige.

SC Kyogo T11 : puissant fusil d'assaut fabriqué par les méga-congolomérats du Pan-Pacific qui rivalise avec la puissance de l'AK-47 tout en contenant dans son chargeur quatre fois plus de balles. Une version modifiée a été conçue pour être utilisée avec des systèmes de défense automatisés.

Schmeisser MP-40 : pistolet-mitrailleur allemand de la Seconde Guerre mondiale, c'est l'arme dernier cri de Technologie 20. Les armes de l'Empire du Nil ressemblent beaucoup à ce modèle et ont les mêmes caractéristiques. De même, c'est une arme très populaire sur les marchés noirs de l'Empire du Nil.

Thav-9 : un pistolet-mitrailleur standard utilisé à Tharkold. Un frein de bouche sophistiqué empêche les problèmes liés aux tirs en rafales courtes.

Thompson 1298 : le fameux « Tommy gun » a été rendu célèbre par son utilisation par les gangsters au cours des la prohibition aux États-Unis. Arme lourde, la Thomson tire des munitions de calibre .45 et elle est redoutable à courte portée grâce à sa cadence de tir élevée. Il peut utiliser des chargeurs de 20 balles mais il plus connu pour son chargeur tambour, ou camembert, de 50 coups. Les munitions sont données aussi bien pour un chargeur classique que pour le chargeur tambour. La Thompson ne peut pas s'utiliser au coup par coup, uniquement en mode Rafale courte ou longue.

Tromblon : mousquet à silex avec un large canon en cuivre et une bouche évasée, le tromblon a une portée limitée mais ses munitions se dispersent à courte portée de manière très efficace. Puisque c'est une arme utilisant la poudre noire, il a l'avantage de pouvoir utiliser n'importe quels fragments métalliques comme munitions si des balles en plomb ne sont pas disponibles. Grâce à la large dispersion de ses munitions, le tromblon est considéré comme un fusil à pompe (voir page 124), et un seul tir peut toucher deux ou trois cibles (les malus normaux de Cibles multiples s'appliquent) si elles sont suffisamment proches les unes des autres.

Uzi : célèbre à cause des nombreux films dans lesquels il apparaît, le Uzi est répandu dans le monde entier. C'est une arme très résistante conçue pour une utilisation intensive.

Vaporisateur Alph : arme à énergie moderne, ce fusil d'assaut tire des décharges de plasma ayant



*Browstone réserve son fusil tueur aux menaces surnaturelles.
Contre des adversaires plus conventionnels, il utilise ce qui est le plus pratique.*

des effets dévastateurs. Le son caractéristique de ces projectiles d'énergie est bien connu à Tharkold.

MUNITIONS SPÉCIALES

Les caractéristiques des armes à feu peuvent être modifiées par des munitions spéciales.

Balle anti-émeute : ces cartouches peuvent être chargées dans n'importe quel fusil de chasse et fusil à pompe. Après le tir, le sac se déplie et frappe la cible avec suffisamment de force pour déséquilibrer la plupart des adversaires et leur couper le souffle. Les balles antiémeutes infligent des dommages non létaux et les cibles touchées sont Déstabilisées.

Charges à rayon X : un modulateur pour les armes à énergie avec lequel un rayon échappe au spectre visible. Ces blocs d'alimentations spéciaux sont disponibles à partir d'un Axiome Technologie 25. Les charges à rayons X ignorent les propriétés des armures Reflec et DiffraX.

Chevrotine : à la place d'une balle solide, la chevrotine libère une nuée de petits projectiles qui se

dispersent après le tir. Elle ne peut s'utiliser qu'avec des armes à canon lisse et c'est la munition par défaut des fusils de chasse et des fusils à pompe. Comme pour les fusils à pompe (page 124), la chevrotine octroie un bonus de +2 pour toucher à Portée courte mais un malus de -2 à Portée longue. La chevrotine est disponible à partir d'un Axiome Technologie de 14 et demeure très utilisée bien au-delà.

Fléchettes : disponible à partir d'un Axiome Technologie de 24. Les balles à fléchettes sont conçues pour percer des armures balistiques classiques comme le kevlar. Une munition à fléchettes contient de fins éclats métalliques qui perforent les armures souples comme des aiguilles à travers du tissu. Cependant, elles sont beaucoup moins efficaces contre des armures rigides.

Les fléchettes ignorent 3 points d'armures « souples » comme le cuir, l'IriMesh ou les gilets de protection. Elles n'ont aucun avantage contre des armures « rigides » telles que l'armure de Dieu, l'armure de sécurité Kanawa ou les armures de plates.

Munitions intelligentes : disponibles à partir de l’Axiome Technologie 25, la munition intelligente n'est pas véritablement une balle mais un tout petit missile autoguidé. Le projectile est équipé d'un détecteur, généralement thermique, et il peut modifier sa trajectoire pour traquer sa cible. La cible doit toujours être visible, le projectile ne peut effectuer de virage à angle droit et, par exemple, tourner à un angle de bâtiment.

Les tests d'attaques sont favorisés avec des munitions intelligentes (voir page 109). Pour utiliser une balle intelligente, l'arme doit être équipée de l'accessoire connecteur intelligent ou d'un œil létal IV CSI.

Perforantes : disponibles à partir du niveau technologique 20, les munitions perforantes ont la caractéristique Pénétration d'armure (PA) et sont conçues pour réduire l'efficacité des protections et blindages.

Contre des cibles en armure, ces munitions réduisent la valeur d'armure de deux points (minimum 0). Contre des cibles qui n'ont pas d'armure, ces munitions n'ont aucun effet supplémentaire.

Pointe creuse : disponibles à partir d'un Axiome Technologie 20, cette catégorie inclut différents types de munitions comme les balles « dum-dum ». Ce sont des munitions qui sont conçues soit pour se déformer à l'impact (effet champignon), soit pour s'élargir afin d'infliger des blessures plus graves. Elles sont plus efficaces contre des cibles sans armure car l'impact sur une protection déforme la balle avant qu'elle ne touche la chair.

Les munitions à pointe creuse augmentent la valeur des dommages d'une arme de un point quand elles sont utilisées contre des cibles sans armure. Elles n'ont aucun autre effet contre des cibles ayant une valeur d'armure.

Poudre noire : les armes à poudre ont souvent la propriété Rechargement (page 155). La poudre et le système de mise à feu sont inutilisables s'ils sont humides et sont sujets à des défaillances et des tirs ratés. L'arme a une probabilité de Défaillance de 1-2 et ne tire pas si l'un de ces chiffres est obtenu au dé, pas uniquement sur un 1. La poudre est disponible à partir de la Technologie 14.

MUNITIONS SPÉCIALES

Type de munitions	Munitions	Tech	Prix
Balle anti-émeute	2	22	50 (8)
Charges à rayon X	20	25	300 (12)
Chevrotine	10	14	30 (7)
Fléchettes	50	24	150 (11)
Munitions intelligentes	50	25	250 (12)
Perforantes	50	20	150 (11)
Pointe creuse	50	20	150 (11)
Poudre noire	30	14	50 (8)

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

Implant	Tech	Prix	Notes
Blindage corporel Trigon	26	6 000 (19)	Armure +2, Intégrale, dissimulée sous la peau
Bras HardPlas	26	5 000 (18)	+1 en <i>Force</i> avec ce bras.
Copieur d'empreinte digitales Cyberham	26	1 000 (15)	Trompe les lecteurs d'empreintes digitales (par doigt)
Copieur rétinien CyberHam	26	2 000 (16)	Trompe les lecteurs rétiniens.
Crypteur de communications CyberHam	26	500 (13)	Communications silencieuses.
Détecteur de Toxines Datas MK I	26	1 000 (15)	Prévient si la nourriture, ou une boisson, est empoisonnée.
Hexxer MK I	26	5 000 (18)	Ignore la moitié des points de Choc à cause d'un lancer de sort raté.
Hexxer MK II	26	10 000 (20)	Les points de Choc ignorés sont un bonus au lancement de sorts.
Oeil cybernétique Bellevue 20-20	26	2 000 (16)	Les tests d' <i>Observation</i> et de <i>Pistage</i> sont Favorisés.
Oeil létal MK IV CSI	26	2 000 (16)	Ignore 2 points de malus de portée.
Support d'arme intégré Trigon	26	1 000 (15)	Dissimulé, ajoutez le coût de l'arme.
Systèmes de sauvegarde LifeLock HardPlas	26	3 000 (17)	Ignore 2 points de malus en cas de test de Défaite.
Vision de nuit Bellevue MK II	26	1 000 (15)	Ignore 2 points de malus d'obscurité.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

La cybertechnologie permet de greffer des outils, des armures et des armes sur le corps d'un utilisateur et de les relier à son système nerveux.

Les implants cybernétiques sont élégants, esthétiques et souvent installés dans un souci purement cosmétique. Les implants autorisés sont ridiculeusement peu onéreux mais ils sont connectés au Réseau Divin et donc inutiles aux Chevaliers des Tempêtes. Dans la Cyberpapauté, les implants « propres » sont installés dans des cliniques de découpe illégales.

Les Chevaliers des Tempêtes achètent des implants grâce à l'Atout Cybertechnologie (page 86). Acquis avec cet Atout, les implants sont acquis au prix de base et tous les programmes malveillants et les connexions au Réseau Divin ont été purgés. Sans cet Atout, les risques et les effets secondaires d'une installation sont ingérables. Dans de futurs suppléments seront abordées les désagréables conséquences encourues par les héros suffisamment inconscients ou désespérés pour prendre ce risque.

Les implants acquis en cours de jeu nécessitent qu'un personnage trouve une clinique de découpe pour acheter le produit et le faire installer. Le simple fait de passer une journée dans la Cyberpapauté suffit pour trouver un vendeur approprié.

L'indice **Tech** est l'axiome minimum de l'implant. Un implant qui devient contradictoire cesse d'accorder ses bonus mais il ne disparaît pas. Par exemple, un utilisateur Déconnecté avec un Bras en HardPlas ne bénéficie plus du bonus de *Force* mais il peut toujours utiliser des objets nécessitant deux mains.

Le **Prix (Valeur)** indique le coût de l'implant en dollars et sa Valeur sur la **Table des Valeurs dans Torg** pour les réquisitions. Les coûts des implants dans les rues sont souvent plus élevés.

DESCRIPTIONS DES IMPLANTS

Blindage corporel Trigon : cette armure subdermale est greffée sur l'ensemble du corps du patient et augmente sa résistance. C'est une protection Intégrale qui octroie un bonus de +2 en Armure. Notez qu'il s'agit d'une armure et elle n'est donc pas cumulable avec une autre armure portée, seule la valeur la plus élevée entre les deux est prise en compte.

Bras HardPlas : un des bras du héros est remplacé par une version cybernétique. Ce bras artificiel octroie un bonus de +1 à ses tests de *Force* et ajoute un bonus d'armure de +2 à ce bras. L'armure du bras protège le torse de son utilisateur s'il effectue une Défense active. Le bonus en *Force* ne s'applique qu'aux tests et attaques effectués avec ce bras.

Crypteur de communications CyberHam : les communications cryptées et brouillées du cyborg sont presque impossibles à intercepter ou à tracer. Les signaux sont redirigés à travers une interface neurale, aussi il peut utiliser le canal de communication pour écouter ou parler sans faire de bruit.

Hexxer MK I : ceux qui utilisent la magie dans la Cyberpapauté courrent un grand risque. Cet appareil a été inventé pour limiter le sévère contrecoup souvent subi par les sorcières et les démonistes soumis au règne de Malraux.

Un hexxer est implanté le long des os de l'avant-bras et il est directement connecté au cerveau. Quand un lanceur de sorts subit des points de Choc après avoir échoué au lancement d'un sort, l'appareil est parcouru d'une énergie blanche qu'il évacue dans les airs.

En termes de jeu, le personnage ignore la moitié des points de Choc qu'il subit à cause d'un Contrecoup (arrondi au supérieur, minimum 1).

Hexxer MK II : cette amélioration d'un hexxer permet de stocker l'énergie libérée par un Contrecoup pour que la sorcière ou le démoniste *l'utilise* pour alimenter ses sorts.

Après qu'un lanceur de sorts a subi un Contrecoup, l'Hexxer MK II fonctionne comme le Hexxer Mk I en annulant la moitié des points de Choc. De plus, le nombre de points de Choc annulés est automatiquement utilisé comme un bonus au prochain test de lancer de sort du personnage. L'énergie se dissipe au bout d'une minute (six rounds), elle doit donc être utilisée dans cet intervalle de temps ou le bonus est perdu.

Œil cybernétique Bellevue 20-20 Cyber : cette amélioration oculaire augmente la précision des détails et peut même détecter des schémas ou une rupture dans des schémas. Tout test effectué pour détecter ou comprendre des indices visuels, généralement avec les compétences *Observation* ou *Pistage*, est Favorisé (page 109).

Œil létal MK IV CSI : l'Œil létal projette un laser de basse intensité sur une cible visible par l'utilisateur. Quand il est relié à une arme grâce à un connecteur intelligent (voir page 141), il élimine les 2 premiers points de malus de portée.

Support d'arme intégré Trigon : un des membres du personnage est reconstitué avec une arme à feu ou de mêlée intégrée. Le mécanisme est dissimulé avec du Neuroderme très réaliste tant que l'arme est plus petite que le membre. Ajoutez le coût de l'arme au coût de l'implant pour déterminer son coût final. Notez que des outils comme des outils de crochetage peuvent aussi être installés sur un tel support.

Systèmes de sauvegarde LifeLock HardPlas : plusieurs organes vitaux du personnage sont remplacés

par leurs versions cybernétiques. Ces nouveaux organes sont dotés d'un système d'auto-diagnostic, d'une batterie de secours et certains peuvent même rediriger leurs fonctions en cas d'urgence. Quand un personnage doit effectuer un test de Défaite (voir page 117), il ignore les malus liés à un maximum de deux Blessures.

OCCULTECHS

Les implants occultechs sont tout aussi puissants que les appareils de haute technologie de la Cyberpapauté mais ils sont imprégnés de la puanteur caractéristique du mal.

Les occultechs ont tendance à être volumineux et peu discrets, la plupart des implants ayant été conçus à l'origine pour des technodémons. Une fois qu'un démon est tué ou qu'il se débarrasse d'implants obsolètes, les thralls des démons, ou les ennemis qui les ont abattus, récupèrent les appareils pour les adapter à un usage humain.

Les implants récupérés sur les démons doivent être manipulés avec précaution et exorcisés avant d'être réinstallés sous peine de succomber aux sombres pulsions de leurs anciens propriétaires. Même une « installation » propre induit des cauchemars, de la souffrance et quelques problèmes d'impulsivité.

Les Chevaliers des Tempêtes achètent des implants grâce à l'Atout Occultech (page 94). Quand ils sont achetés avec cet Atout, les implants sont acquis au prix de base et ils ont été purgés de toute influence démoniaque. Sans cet Atout, les risques et les effets secondaires d'une installation sont ingérables.

Les implants acquis en cours de jeu nécessitent qu'un personnage trouve une clinique de découpe pour acheter le produit et le faire installer. Passer une seule journée à Tharkold suffit pour trouver un médecin qui peut faire le travail.

L'indice **Tech** est l'axiome minimum de l'implant. Un implant qui devient contradictoire cesse d'accorder ses bonus mais il ne disparaît pas. Par exemple, un utilisateur Déconnecté avec des yeux nyctalopes Digan ne peut plus voir dans le noir mais il n'est pas aveugle.

Le **Prix (Valeur)** indique le coût de l'implant en dollars et sa Valeur sur la **Table des Valeurs dans Torg** pour les réquisitions. Les coûts des implants dans les rues sont souvent plus élevés.

DESCRIPTIONS DES IMPLANTS

Bio-chARGEUR Alph : les armes à énergie Alph utilisent des batteries souvent rares sur la Terre dévastée. Le bio-chARGEUR permet au cyborg d'alimenter ses armes Alph avec sa propre bioénergie. Recharger la batterie d'une arme Alph connectée coûte une action et inflige 1 point de Choc au personnage.

IMPLANTS OCCULTECH

Occultech	Tech	Prix	Notes
Bio-chargeur Alph	25	1 000 (15)	Recharge une arme Alph pour 1 point de Choc.
Bio-connecteur Digan	25	2 000 (16)	Permet d'utiliser des véhicules Digan
Bras cybernétique Digan	25	8 000 (19)	+2 en <i>Force</i> avec ce bras.
Endosquelette Zan MK III	25	10 000 (20)	Armure +4, Intégrale, dissimulée sous la peau
Éventreurs Zan	25	500 (13)	Inflige <i>Force</i> +2 points de dommages
Filtre anti-radiations Thav MK II	25	2 000 (16)	Les Blessures des radiations se soignent normalement.
Rabbitjack Chod MK II	25	2 000 (16)	Déplacement +2, Vulnérable pour sauter avec déplacement x2
Revêtement écharpeur Zan	25	8 000 (19)	Armure +2, +1 aux dommages en <i>Combat à mains nues</i>
Support d'arme intégré Trigon	25	500 (13)	Plus le coût de l'arme (n'importe quelle Thav)
Supresseur de toxines Vav	25	3 000 (17)	Test pour éliminer le poison après 3 rounds.
Supresseur sensoriel Vav	25	6 000 (19)	Ignore 1 point de Choc quelle qu'en soit la source
Suturateur Chod	25	8 000 (19)	+1 Blessure, Blessures infligent +2 points de Choc
Yeux nyctalopes Digan MK III	25	3 000 (18)	Ignore 6 points de malus d'obscurité.

Bras cybernétique Digan : les implants Digan sont encombrants mais puissants et ce bras modulaire ne fait pas exception. Il octroie un bonus de +2 aux tests de *Force* de l'utilisateur et aux dommages qu'il inflige et ajoute un bonus d'armure de +3 à ce bras. L'armure du bras protège le torse de son utilisateur s'il effectue une Défense active. Le bonus en *Force* ne s'applique qu'aux tests et attaques effectués avec ce bras.

Endosquelette Zan : c'est une modification populaire auprès des thralls qui accordent plus d'importance à l'efficacité qu'à leur humanité. Un blindage est greffé sur tous les os du sujet particulièrement ceux du crâne et de la cage thoracique. La peau du cyborg semble normale, mais si ce dernier subit des dommages, il apparaît qu'il tient autant du robot que de l'être humain. Cette conversion ajoute +4 à l'Armure et compte comme une protection Intégrale.

Éventreurs Zan : les éventreurs sont de longues lames incorporées dans les avant-bras ou les doigts du sujet qui peuvent être déployées à volonté. Les lames sont robustes et tranchantes et infligent des dommages égaux à *Force* +2. C'est la compétence *Armes de mêlée* qui s'utilise pour attaquer avec les éventreurs.

Nécrosuturateur Chod : cet immonde appareil est installé dans le dos du sujet. Quand le cyborg subit des dommages, de longs bras jaillissent de son dos et agrafent les plaies. L'opération est très douloureuse. L'implant augmente de 1 point la limite de Blessures du cyborg mais à chaque fois qu'il subit une Blessure il subit 2 points de Choc supplémentaires à cause des agrafes.

Rabbitjack Chod MK II : des amortisseurs hydrauliques sont implantés dans les jambes de

l'utilisateur ce qui augmente sa vitesse et lui permet d'effectuer des sauts prodigieux. La vitesse de Déplacement du personnage est augmentée de +2 et il peut sauter à double vitesse au lieu d'un déplacement normal mais il devient alors Vulnérable.

Revêtement écharpeur Zan : une épouvantable greffe dermique qui ajoute des plaques protectrices sur différentes parties du corps du cyborg. Des pointes rétractables garnissent chaque plaque infligeant des dommages égaux à *Force* +1. Si le personnage est attaqué en lutte, il peut faire jaillir les pointes avec une action simple et automatiquement se libérer. Les plaques octroient également un bonus de +2 en Armure mais elles ne couvrent pas tout le corps. Une armure portée ne se cumule pas à cette protection et, comme d'habitude, seule la meilleure valeur est prise en compte.

Support d'arme Thav : un des membres du personnage est reconstitué avec une arme à feu ou de mêlée intégrée construite par Thav. Le mécanisme n'est pas discret mais suffisamment modulable pour que l'arme puisse être changée à volonté. Toute arme installée sur cet emplacement doit être achetée séparément.

Supresseur de toxines Vav : des filtres dans le système sanguin du sujet nettoient son sang de tous poisons identifiés. Le cyborg effectue un test de *Force* pour récupérer des effets d'un poison tous les trois rounds au lieu d'une fois par minute.

Supresseur sensoriel Vav : les centres du plaisir et de la douleur du sujet sont shuntés ou dérivés. Il en résulte un engourdissement désagréable permanent. Réduisez de un point les dégâts de Choc subit par un personnage quelle qu'en soit la source, qu'il s'agisse de

ARMES LOURDES ET EXPLOSIFS

Prime Terre	Tech	Dom.	Munitions	Portée (km)	Prix	Notes
C-4 (300g)	22	16 (PA 10)	—	—	250 (12)	Zone d'effet limitée
C-6 (300g)	22	20 (PA 10)	—	—	400 (13)	Zone d'effet limitée
C-9 (300g)	22	23 (PA 10)	—	—	1 000 (15)	Zone d'effet limitée
Canon automatique 30 mm	21	24 (PA 2)	*	0,5/2/4	70 000 (24)	Rafale nourrie
Canon de char 120 mm	21	29 (PA 10)	1	1/3/5	550 000 (28)	Zone d'effet moyenne
Canon de char 125 mm	21	30 (PA 10)	1	1/3/5	550 000 (28)	Zone d'effet moyenne
Mine Claymore M18	22	19	—	—	1 000 (15)	Zone d'effet moyenne
Missile anti-char TOW	22	28 (PA 6)	1	—/2/4	36 000 (22)	Zone d'effet moyenne
Missile anti-char Hellfire	22	29 (PA 4)	1	2/10/12	70 000 (24)	Zone d'effet moyenne
Obusier de 152 mm	22	31 (PA 6)	*	—/5/20	700 000 (29)	Zone d'effet étendue
Roquette LAW	22	25 (PA 4)	1	0,1/0,25/,5	300 (12)	Munitions HEAT
Stinger AA	23	26 (PA 4)	1	—/4—	50 000 (23)	Zone d'effet moyenne
Aysle	Tech	Dom.	Munitions	Portée (m)	Prix	Notes
Baliste	11	18	1	100/250/500	1 000 (15)	Rechargement
Canon ayslien	14	20	1	100/250/500	2 000 (16)	Rechargement
Cyberpapauté	Tech	Dom.	Munitions	Portée (m)	Prix	Notes
Voix Divine	26	24	10	100/150/200	50 000 (23)	Zone d'effet étendue
L'Empire du Nil	Tech	Dom.	Munitions	Portée (km)	Prix	Notes
Bazooka	20	18 (PA 4)	1	0,1/0,25/0,5	400 (13)	Zone d'effet moyenne
Canon 20 mm	20	22 (PA 2)	*	0,5/2/4	25 000 (22)	Rafale longue
Canon automatique 20 mm	20	22 (PA 2)	*	0,5/2/4	50 000 (23)	Rafale nourrie
Canon de char de 75 mm	20	28 (PA 6)	1	0,5/1/2,5	300 000 (27)	Zone d'effet moyenne
Canon de char de 105 mm	20	29 (PA 6)	1	1/2,5/4	500 000 (28)	Zone d'effet moyenne
Lance-flammes	20	16	2	(m) 20/25/30	600 (14)	Zone d'effet limitée
Mine terrestre	20	17	1	—	500 (13)	Zone d'effet moyenne
Mitrailleuse cal.30	20	15 (PA 2)	*	0,5/1/2	8 000 (19)	Rafale longue
Mitrailleuse cal.50	20	16 (PA 2)	*	0,5/1/2	10 000 (20)	Rafale longue
Roquettes calibre 70 mm	20	25 (PA 2)	*	0,5/1/2,5	2 000 (16)	Rafale longue
Orrorsh	Tech	Dom.	Munitions	Portée (m)	Prix	Notes
Bâton de dynamite	17	13	—	5/10/15	20 (6)	Zone d'effet moyenne
Canon de 12 livres	17	20 (PA 2)	1	100/500/1 000	4 000 (18)	Rechargement
Pan-Pacific	Tech	Dom.	Munitions	Portée (m)	Prix	Notes
Canon Sentinel de 15 mm	24	22	200	50/1K/2K	250 000 (27)	Rafale longue
Hurleur	24	18	*	—/50/100	25 000 (22)	Zone d'effet étendue
Tharkold	Tech	Dom.	Munitions	Portée (m)	Prix	Notes
Mine écharpeuse	25	25 (PA 2)	1	—	5 000 (18)	Zone d'effet moyenne

dommages, d'un échec à l'activation d'un pouvoir ou à un lancer de sorts ou d'autres sources. Les sujets avec cet implant ont tendance à être esclaves de sensations extrêmes qui peuvent surcharger leur suppresseur.

ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont utilisées pour détruire des véhicules, des structures ou pour massacrer des troupes. Il faut la compétence *Armes lourdes* pour les utiliser. Il n'est pas possible de porter des armes lourdes ; à moins que le contraire ne soit indiqué, elles doivent être installées sur des véhicules ou des fortifications.

Les armes lourdes ont les mêmes caractéristiques que les armes à feu mais peuvent utiliser des munitions plus variées et plus dangereuses. La Zone d'effet indiquée dans la partie Notes est la valeur par défaut de l'arme, voir **Explosifs & Attaques à effets de zone** (page 123).

Les **dommages** incluent la valeur de Pénétration d'armure (PA) des munitions les plus communément associées à cette arme.

Les **munitions** sont indiquées par emplacement d'armement ou pour chaque arme individuelle. Un Paket MK II de l'Empire du Nil est doté de 20 balles de 20 mm tandis qu'un hélicoptère Apache transporte 1 200 munitions de 30 mm pour son canon automatique.

DESCRIPTIONS DES ARMES LOURDES

Baliste : la baliste est une arme imposante ressemblant à une arbalète qui tire des projectiles de 4,5 kilos semblables à des lances à très longue distance et avec une redoutable puissance. Tendre le système de tir nécessite un test de *Force Héroïque* (ND 18) et requiert généralement une équipe de six servants.

Bazooka : c'est une très large catégorie d'armes portables antitanks. Ce sont presque toutes des tubes portés à l'épaule qui tirent des roquettes. Les bazookas utilisent des munitions HEAT et peuvent être transportés par un seul homme.

Canon automatique de 20 mm : d'une conception similaire à une mitrailleuse, cette arme alimentée par des bandes de munitions est souvent installée sur des avions, mais elles se montent aussi sur des véhicules ou des fortifications. Elle est assez fréquente sur les véhicules militaires même quand l'Axiome Technologie est supérieur à 20 et utilise le plus souvent des munitions incendiaires ou des obus flèches (munitions PEC).

Canon automatique de 30 mm : autre canon à tir rapide, celui de 30 mm a normalement une cadence de tir plus lente que les modèles plus légers mais ses obus de plus gros calibre infligent plus de dommages et ont une plus grande portée.

Canon ayslien : d'une taille comparable au canon de 12 livres de la Prime Terre du 15e siècle, ce type de canon commence à être déployé en grand nombre par les aysliens. Les nains les fabriquent généralement pour qu'ils ressemblent à des dragons ou à d'autres monstres.

Canon de 12 livres : un des derniers canons à âme lisse du 19e siècle chargé par la bouche parfois appelé Canon de l'Empereur ou Canon Napoléon. Cette arme peut utiliser différents types de munitions y compris les obus à mitraille et les obus shrapnel.

Canon de char de 75 mm : le canon dernier cri de l'Axiome Technologie 20, cette arme est déployée sur les véhicules d'assaut de l'Empire du Nil. Un très grand choix de munitions en fait l'arme idéale pour équiper les tanks, les avions et les zeppelins.

Canon de char de 125 mm : armement standard du très répandu T-72 de l'air soviétique ainsi que du M1A1 américain. Cette arme utilise presque toujours des obus flèches (munitions PEC) contre des cibles lourdement blindées.

Canon Sentinelle de 15 mm : tourelle autonome dernier cri, cette arme est souvent appelée « Rovers » par les troupes de sécurité qui l'utilise. Les rovers obéissent à des instructions vocales, se mettent en position grâce à des pattes mécaniques et tirent sur toutes cibles ennemis qui pénètrent dans les zones qu'ils surveillent. Les cibles alliées sont identifiées grâce à des bracelets IFF, par reconnaissance du visage ou identification vocale mais les rovers sont notoirement sensibles. Pour régler le canon automatique et définir ses paramètres, il faut effectuer un test d'*Armes lourdes* ou de *Profession (démolition)* après quoi il est entièrement autonome et utilise sa propre compétence d'*Armes lourdes* de 10. Kanawa n'a pas encore proposé à la vente ce canon automatique mais des tourelles capturées et modifiées peuvent être trouvées au marché noir.

Hurleur : c'est un appareil anti-émeute déployé dans les secteurs contaminés pour contenir les foules. Les ultrasons provoquent des nausées et un inconfort extrême aux ibles non équipées de protections auditives. L'arme inflige des dommages non létaux.

Lance-flammes : une arme épouvantable qui pulvérise du carburant enflammé sur une zone. L'arme attaque toujours la zone la moins protégée et provoque la combustion des cibles touchées qui continuent à subir des dommages. Le réservoir de carburant des lance-flammes est très vulnérable et une Attaque ciblée (voir page 121) qui le touche peut faire exploser l'arme infligeant des dommages à son utilisateur et à tous ceux qui se trouvent autour de lui.

Missile anti-aérien Stinger : missile autoguidé conçu pour être utilisé contre les avions volant à

basse altitude, le Stinger est doté d'un tube jetable qui peut être fixé sur un poste de tir et déployé par une seule personne.

Le tireur utilise une action pour Viser la cible et effectue un test d'*Armes lourdes*. Un succès Standard permet de verrouiller la cible et le missile peut être tiré avec une autre action. Un succès Supérieur octroie un bonus de +2 au moment où le missile est tiré et un succès Spectaculaire permet de bénéficier d'un bonus de +4. Un tireur peut continuer à viser sa cible en espérant obtenir le bonus de +4 à son test d'*Armes lourdes* quand il décidera de faire feu.

Le pilote de l'appareil ciblé peut effectuer un test de Défense active pour éviter le missile et il ajoute +4 à son jet s'il bénéficie de contre-mesures anti-missiles telles qu'un brouilleur ou des paillettes.

Missile anti-char Hellfire : conçu pour être utilisé par l'hélicoptère américain Apache, le Hellfire est un missile à guidage laser. L'arme doit verrouiller sa cible, aussi l'utilisateur doit Viser (page 127) avant de tirer. Le Hellfire utilise généralement des munitions HEAT.

Missile anti-char TOW : tiré à partir d'un emplacement d'arme sur un véhicule, comme une jeep ou un hélicoptère, le TOW est un missile filoguidé que le tireur dirige vers sa cible. Il faut verrouiller la cible, aussi le tireur doit Viser (page 127) avant d'attaquer. Le coût initial correspond au lanceur et à ses systèmes puis il faut acheter chaque missile séparément.

Obusier de 152 mm : généralement tracté par un véhicule, mis en position de tir puis configuré pour faire feu. Chaque obus pèse 44 kilos et nécessite un équipage de six servants pour être chargé et pour être tiré. Les différents types d'obus classiques sont disponibles et, en Russie, il est possible de se procurer des charges nucléaires tactiques d'un kilotonne.

Roquettes calibre 70 mm : munitions souvent utilisées par les hélicoptères de combat. Selon le lanceur, les roquettes peuvent être utilisées avec l'option Tir en rafale pour submerger une cible.

Roquette LAW : c'est une arme anti-char facilement transportable et utilisable qui projette une roquette à tir direct (non guidée). Les instructions d'utilisation sont indiquées sur son tube ce qui permet à n'importe qui de s'en servir. Une fois le tir effectué, le tube est jeté. L'arme utilise une munition HEAT. Un Chevalier des Tempêtes peut transporter un ou plusieurs LAW s'il le souhaite.

Voix Divine : un imposant canon à micro-ondes utilisé par la Police de l'Église comme arme anti-émeute non létale. Les cibles affectées ont l'impression que leur système nerveux est en feu même si l'attaque ne génère que très peu de chaleur. À cause des radiations, quelques cibles subissent des brûlures

sur les parties exposées de leur peau. De nombreuses victimes affirment entendre des chants sacrés quand elles sont soumises aux effets du rayon. Puisqu'il s'agit d'une arme à rayon, la Voix Divine n'utilise qu'un seul type de munitions.

MUNITIONS SPÉCIALES

Charges creuses (HEAT) : disponibles à partir d'un Axiome Technologie 20 et uniquement utilisables par des armes lourdes conçues à cet effet, les munitions HEAT (High Explosive Anti Tank) sont conçues pour exploser après avoir pénétré le blindage des véhicules.

Si la cible est Très Grande ou a une valeur d'Armure supérieure à 5, alors la munition HEAT ignore jusqu'à 5 points d'Armure. Si ce n'est pas le cas, le tir compte tout de même comme une attaque avec Pénétration d'armure qui ignore 2 points d'Armure. L'explosion a une Zone d'effet moyenne.

Incendiaire : disponibles à partir de l'Axiome Technologie 19, ces munitions renferment différents composés inflammables prévus pour s'enflammer et continuer à brûler après avoir touché leur cible. Considérez les dommages de l'arme comme des dégâts de Feu qui attaquent la valeur d'Armure la plus faible de la cible et continuent à brûler jusqu'à ce que le feu soit étouffé.

Mitraille : uniquement disponible pour les canons à âme lisse tels que le canon de 12 livres ou le canon ayslien. Des fléchettes ou des petites sphères métalliques sont tassées dans le canon avant de se disperser au moment du tir ce qui confère à l'arme les propriétés d'un Fusil à pompe (voir page 124) sur une Zone d'effet moyenne.

Munitions traçantes : grâce au phosphore, ou d'autres systèmes pyrotechniques, une munition sur cinq émet suffisamment de lumière pour pouvoir être visible en plein jour et permettre au tireur de voir la trajectoire de ses tirs afin de les corriger. Les munitions traçantes ne sont utiles qu'avec des rafales longues. Après le tir, elles permettent au tireur de bénéficier de l'option Visée (voir page 127) pour son prochain tir. Les munitions traçantes apparaissent à partir d'une Technologie 19.

Obus fumigène : très souvent utilisés pour masquer des cibles. Les obus n'infligent aucun dommage mais libèrent une épaisse fumée colorée dans une zone de 10 mètres de rayon (Visibilité -2). La fumée perdure dans la zone jusqu'à ce que le tireur subisse un Revers.

Obus shrapnel : parfois appelé munition à fragmentation ou obus canister. Les versions les moins évoluées utilisent des amorces tandis que les modèles à partir d'une Technologie 23 sont dotés de détecteurs afin d'exploser à la bonne altitude faisant pleuvoir des fragments métalliques ou des fléchettes sur les cibles

situées dans la Zone d'effet. Moins efficace contre les cibles blindées, les dommages sont réduits de 2 points mais ils affectent une zone d'effet moyenne.

PEC (Pénétrateur à énergie cinétique) : aussi appelée obus flèche, cette munition projette une fléchette à uranium appauvri, ou un autre métal lourd, à haute vitesse et inflige des dommages uniquement grâce à l'énergie cinétique. L'arme ignore 10 points d'Armure contre des véhicules. Nécessite un Axiome Technologie 22.

EXPLOSIFS

Dynamite : nitroglycérine stabilisée dans un matériau neutre comme l'argile ou la sciure, la dynamite est exceptionnellement stable et, normalement, elle n'est déclenchée que par une autre explosion provoquée par un détonateur ou un exploseur. Pour la dynamite avec une mèche, l'exploseur est inclus dans le bâton et elle peut être transportée ou lancée par les Chevaliers des Tempêtes.

Ajoutez +1 aux dommages pour chaque bâton supplémentaire lancé en même temps jusqu'à un maximum de six bâtons. N'importe qui peut lancer un bâton de dynamite mais pour en tirer l'effet maximum il faut avoir recours à la compétence *Profession (démolition)*.

Les vieux bâtons peuvent être dangereux car la nitroglycérine « transpire » et n'importe quel choc peut la faire exploser. La nitroglycérine se trouve à partir d'un Axiome Technologie 18. Elle a le même prix et les mêmes effets qu'un bâton de dynamite mais elle est déclenchée par n'importe quel impact.

Mine Claymore M18 : un bloc de C4 enveloppé de billes de fer ou d'autres fragments métalliques. Généralement déclenchée par un fil ou manuellement grâce à un détonateur à distance. Les Claymore sont conçues pour libérer le souffle de l'explosion et les fragments projetés dans une Zone d'effet moyenne face à la mine. Le dispositif est facilement transportable et il ne faut qu'une seule action pour l'installer.

Mine écharpeuse : ce dispositif technodémon est redouté à Tharkold et est parfois appelé le Carrousel de la mort. La mine propulse dans les airs une ogive tourbillonnante qui libère des mono-filaments dans toutes les directions lacérant tout ce qu'ils touchent. Le mécanisme produit un bourdonnement désagréable que les humains comparent à la sonnerie d'un réveil.

La mine peut être transportée par un individu et installée en une action ; elle peut aussi être lancée et s'activer là où elle retombe. Elle se déclenche à cause du bruit. Une fois en place, elle « écoute » tout bruit de déplacement autour d'elle et explose quand son calculateur détermine qu'un maximum de cibles se



Ibis a le bon outil pour faire le travail.

trouve dans son périmètre d'effet. Un test de *Discretion* très difficile (-6) permet de franchir la zone de détection d'une mine sans la réveiller.

Mine terrestre : un engin explosif avec un déclenchement par plaque de pression généralement enterré ou dissimulé le long des routes ou des champs. Ces dispositifs sont prévus pour blesser plutôt que tuer en réduisant en charpie le membre qui a déclenché l'explosion. Il faut quelques minutes et un test de *Profession (démolition)* pour installer la mine. Avec un succès Supérieur, les tests d'*Observation* pour trouver l'arme subissent un malus de -2 et avec un succès Spectaculaire, le malus est de -4.

Plastic (C-4, C-6, C-9) : explosif chimique avec la consistance de l'argile ou du mastic, le plastic peut être modelé facilement et il est extrêmement stable. Aucun choc ne peut le déclencher et seule une chaleur extrême (supérieure à 500°C) peut le faire exploser. Les charges de plastic sont transportables et déclenchées électriquement généralement par un petit minuteur/détonateur alimenté par une batterie. Les dommages et la zone d'effet indiqués sont donnés pour 300 gr d'explosifs.

Ajoutez +1 aux dommages tous les 300 gr supplémentaires jusqu'à un maximum de 3 kilos. Tous les trois kilos supplémentaires, la zone d'effet est augmentée d'une taille.

VÉHICULES

Les modes de transport varient grandement d'une réalité à l'autre. Un voyage de 500 kilomètres peut ne prendre qu'une heure sur la Prime Terre en utilisant un jet alors qu'il prendra des jours ou des semaines dans des royaumes moins modernes comme Aysle où une calèche est le meilleur moyen de transport.

Les descriptions qui suivent peuvent servir de base à d'autres modes de transport similaires. La plupart des différences entre des véhicules similaires ayant à peu près le même Axiome Technologie sont suffisamment mineures pour que cela ne modifie pas les valeurs de jeu. Par exemple, les caractéristiques du Sopwith Camel peuvent être utilisées pour la plupart des modèles de biplans.

Vitesse maximale (Vit. max.) : la vitesse maximale d'un véhicule en kilomètres par heure (km/h) suivie par la Valeur correspondante. Si la Vitesse maximale d'un véhicule est suffisamment élevée pour encourir des malus de vitesse (page 132), la catégorie est également indiquée : Rapide, TP (Très Rapide) ou Ultra.

Passagers (Pass) : le nombre total d'individus que peut contenir l'appareil y compris le conducteur/pilote. Plus de passagers peuvent se serrer à l'intérieur (jusqu'à une Valeur supplémentaire) au prix d'une

perte de performance et d'un manque de confort. Quand il est surchargé, la Valeur de vitesse d'un véhicule est réduite d'un cran et tous ceux qui se trouvent à bord sont Déstabilisés.

Maniabilité (MA) : appliquez ce modificateur aux tests de compétence et à la défense de l'engin pour les *Véhicules aériens*, les *Véhicules terrestres* et les *Véhicules aquatiques*. La MA prend en compte la taille du véhicule, aussi les plus gros engins ont plus de probabilités que les plus petits de subir des malus de performances.

Blessures (Bles) : le nombre maximum de Blessures que peut encaisser un véhicule et continuer à fonctionner. Toute Blessure supplémentaire provoque le crash du véhicule qui n'est plus qu'une épave (à considérer comme une Collision, page 133). Les malus de Blessures s'appliquent aux tests pour contrôler le véhicule jusqu'à un malus maximum de -3.

Résistance : la Résistance du véhicule. Le nombre entre parenthèses correspond à la valeur de Résistance du véhicule due à l'Armure ce qui s'avère utile pour résoudre les attaques avec Pénétration d'armure. Les points de Choc affectent tous les passagers à bord.

DESCRIPTIONS DES AVIONS

A-10 Thunderbolt II : un avion d'attaque au sol réputé pour son blindage et son canon automatique de 30 mm qu'il utilise pour détruire les chars et les autres véhicules terrestres. Le canon dispose de suffisamment de munitions pour 27 Rafales nourries. Généralement sur les ailes sont installés huit missiles Hellfire et quatre paniers de 20 roquettes de 70 mm.

Apache AH-64 : l'hélicoptère Apache sacrifie la vitesse pour une plus grande manœuvrabilité, un blindage plus important et de l'armement lourd. Son principal armement est le chain gun M2300A1, un canon automatique de 30 mm monté sur une tourelle-canon avant et doté de suffisamment de munitions pour 24 Rafales nourries. Un Apache embarque sur ses ailes soit 16 roquettes anti-chars Hellfire soit quatre paniers de 20 roquettes de 70 mm.

Autogire Avro C.30 : les autogires se caractérisent par leur distance très courte de décollage, à peine quelques mètres, grâce à leur hélice située au-dessus du fuselage. Le C.30 peut décoller et atterrir sur le toit d'un grand immeuble et bien qu'il ne s'agisse pas véritablement d'un hélicoptère il peut presque faire du surplace par grand vent.

Bell AH-1G : connu sous le nom de Cobra, cet hélicoptère est incroyablement redoutable pour un engin de Technologie 22. Un équipage de deux personnes contrôle une tourelle dotée de deux miniguns de 7.62 mm avec assez de munitions pour 20 Rafales nourries. Les nacelles sous ses ailes peuvent

chacune embarquer sept roquettes de 70 mm ou quatre missiles TOW.

Bell H-13 Sioux : cet hélicoptère léger est caractérisé par son cockpit en forme de bulle et il est célèbre pour avoir été utilisé comme appareil d'évacuation médicale au cours de la Guerre de Corée. Le cockpit peut accueillir trois personnes et deux autres « passagers » peuvent être attachés et transportés sur les supports installés sur les côtés de l'appareil. Il est toujours très utilisé dans tous les pays du monde.

Boeing 747 : c'est un avion de ligne qui a succédé au vénérable Boeing 727 et qui est très répandu dans la plupart des flottes aériennes de la Prime Terre. L'avion est capable d'effectuer des vols transcontinentaux.

C-5 Galaxy : un avion de transport massif très utilisé par le Conseil de Delphes. L'espace cargo peut accueillir des passagers ou jusqu'à trois véhicules lourds. Certains Galaxy sont reconfigurés pour le soutien au sol et sont armés de quatre miniguns de 7.62 mm chacun capable de tirer 20 rafales. Il peut être doté d'autres armes comme deux canons de 20 mm avec le même nombre de munitions que les miniguns, 20 missiles Hellfire et un canon de 105 mm.

DC-3 : pour un niveau technologique 20, l'autonomie de 2 400 kilomètres du DC-3 est assez impressionnante. Il existe une version militaire de cet appareil, le C-47.

Les deux types d'appareils sont encore très utilisés sur la Prime Terre. Le DC-3 est réputé pour sa robustesse et sa fiabilité.

DMP Sauterelle Oda : le Dispositif de Mobilité Personnelle Sauterelle est une ligne de production récente lancée par Oda. Il se porte comme un sac à dos et il utilise de l'air comprimé pour propulser son utilisateur vers l'avant, sur le côté ou en hauteur. Dans la limite du plafond d'altitude maximum de l'appareil de 20 mètres, il est extrêmement manœuvrable.

F-15 : Le F-15 est représentatif de la plupart des chasseurs de Technologie 23 capables d'imposer une suprématie aérienne grâce à ses accélérations et sa manœuvrabilité bien au-delà des capacités humaines. La principale limite est le pilote et non la machine. Savoir supporter et gérer ces forces est la clef de la victoire et de la survie. Le F-15 est généralement armé d'un canon automatique de 20 mm (Munitions 10) et de huit missiles air-air Stingers.

Frelon Oda : Oda produit un hélicoptère commercial qui a deux principales configurations. Le modèle Papillon n'est pas armé et contient un bureau, un espace détente et un bar. Le Frelon semble identique mais sacrifie le luxe au profit d'armements dissimulés : deux chainguns Impala (Munitions 10) et deux paniers de 50 roquettes de 70 mm chacun.



Le Linceul embarqué dans les ciels périlleux de l'Empire du Nil.

AVIONS

Prime Terre	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
A-10 Thunderbolt II	23	560 (15) TR	2	-1	4	24 (4)	12 M (35)
AH-64 Apache	23	300 (14) Rapide	2	-1	4	20 (4)	8 M (34)
Bell AH-1G Cobra	22	350 (14) Rapide	2	-1	3	17 (2)	1,5 M (31)
Bell H-13 Sioux	22	210 (13) Rapide	3	-1	2	15	1 M (30)
Boeing 747	22	950 (16) TR	490	-4	5	24	5 M (33)
C-5 Galaxy	23	540 (15) TR	92	-4	5	25 (2)	12 M (35)
F-15	23	2 250 (18) Ultra	1	-1	4	22 (2)	17M (36)
Learjet L45	23	860 (16) TR	8	-2	3	20	1,5 M (31)
Mi-24 Hind	22	370 (14) Rapide	10	-1	4	22 (4)	12 M (35)
V-22 Osprey	23	500 (15) TR	24	-1	3	21	35 M (37)
Aylse	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Galion enchanté	9	20 (8)	50	-4	4	25 (2)	10 M (35)
Cyberpapauté	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Pirouette Peugeot	26	200 (13) Rapide	4	-0	2	14	25 K (22)
L'Empire du Nil	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Autogire Avro C.30	20	160 (13) Rapide	2	-0	2	13	300 K (27)
DC-3	20	320 (14) Rapide	36	-2	3	19 (2)	150 K (26)
Hydravion PBY	20	200 (13) Rapide	6	-2	3	17	200 K (26)
PM1-Paket Fighter	20	600 (16) TR	1	-2	3	18 (2)	300 K (27)
Sopwith FI Camel	19	200 (13) Rapide	1	-0	2	14	60 K (24)
Spitfire VB	20	600 (16) TR	1	-1	3	17 (2)	200 K (26)
Zeppelin	19	100 (12) Rapide	40	-6	4	15	800 K (29)
Pan-Pacific	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Frelon Oda	24	400 (15) TR	8	-1	3	21 (4)	8M (34)
Jet privé Oda-17	24	1 750 (18) Ultra	2	-2	3	22	24 M (36)
Sauterelle Oda	24	55 (10)	1	-0	—	11	30 K (22)
Tharkold	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Spectre Digam	25	600 (16) TR	1	-0	2	22 (4)	10 M (35)

VÉHICULES TERRESTRES

Prime Terre	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Ford Taurus	23	160 (13) Rapide	4	-1	2	14	15 K (21)
Chevrolet suburban	23	135 (12) Rapide	6	-2	2	15	25 K (22)
Toyota Prius	23	120 (12) Rapide	4	-2	2	13	25 K (22)
Ninja Kawasaki	23	330 (13) Rapide	1	-0	1	12	11 K (20)
Harley Chopper	22	180 (13) Rapide	1	-0	1	12	23 K (21)
Camion Mack	22	140 (12) Rapide	2	-2	3	20 (2)	120K (25)
M113 ACAV	22	60 (11) Rapide	13	-1	3	24 (6)	100 K (25)

Prime Terre (suite)	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
M1 Abrams	23	70 (11) Rapide	4	-1	4	32 (10)	1,5 M (31)
T-72	22	55 (10)	3	-2	4	30 (10)	750 K (29)
Aysle	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Calèche enchantée	13	32 (9)	5	-2	2	12	40 K (23)
Chariot	8	48 (9)	6	-4	2	12	800 (14)
Cyberpapauté	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Peugeot 115	26	200 (13) Rapide	4	-1	2	14	25 K (22)
Hover bike Peugeot	26	200 (13) Rapide	1	-0	1	12	18 K (21)
GWI Samson	26	110 (11) Rapide	4	-2	4	28 (10)	2,5 M (32)
L'Empire du Nil	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Char Tigre	20	40 (10)	4	-4	4	28 (8)	200 K (26)
Daimler-Benz 1933	20	100 (12) Rapide	4	-2	2	14	8 000 (19)
Halftrack 1938	20	55 (10)	10	-4	3	22 (2)	100 K (25)
BMW R75 + Sidecar	20	100 (12) Rapide	2	-1	1	13	8 K (19)
Jeep	20	80 (11) Rapide	4	-1	2	15 (1)	6 K (19)
Pan-Pacific	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Ishido Spéciale	24	400 (15) TR	1	-0	1	13	40 K (23)
Limousine blindée	24	140 (12) Rapide	8	-2	2	20 (6)	250 K (27)
Tharkold	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Junkers des terres dévastées	25	100 (12) Rapide	4	-1	2	15 (2)	15 K (21)

VÉHICULES AQUATIQUES

Prime Terre	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Classe Los Angeles	22	55 (10)	140	-4	5	33 (2)	2 G (46)
Paquebot de luxe	22	25 (9)	3 200	-8	6	34	110 M (40)
Yacht Lazzara	23	55 (10)	12	-4	3	16	80 M (39)
Aysle	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Drakkar viking	9	10 (7)	30	-4	4	15	20 K (21)
Galion	14	20 (8)	220	-6	5	25	1 M (30)
L'Empire du Nil	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Bateau à moteur	20	100 (12) Rapide	6	-2	2	15	16 K (21)
Bateau diesel	20	40 (10)	24	-6	4	30	6 M (34)
Type 209	20	40 (10)	33	-4	4	28	30 M (37)
Orrorsh	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Bateau à vapeur	18	30 (9)	24	-6	4	30	4 M (33)
Clipper	17	40 (10)	140	-4	5	26	2 M (31)
Pan-Pacific	Tech	Vit. max.	Pass.	MA	Bles.	Résis.	Prix
Dragon Oda	24	160 (13) Rapide	5	-0	2	16	500 K (28)

Galon enchanté : un grand navire couvert de runes et imprégné de magie pour lui permettre de voler. Il ne dispose d'aucun système de propulsion propre et dépend de ses voiles ou de rames aériennes spéciales pour avancer. Une barre au milieu du bateau est orientée d'un côté pour que le navire s'élève et de l'autre pour réduire son altitude. L'Axiome Magie doit être d'au moins 18 pour qu'il reste en l'air.

Hydravion PBY : un appareil à double moteur utilisé intensivement par les militaires de l'Empire du Nil et par les civils en tant qu'avion de transport. La zone de fret peut être convertie pour accueillir des passagers augmentant sa capacité à 20 places. La version militaire est armée de trois mitrailleuses (valeur de dommages 15) dans des tourelles à coupole couvrant tous les arcs de tir.

Learjet L24 : un jet d'affaires très rapide pouvant embarquer six passagers en plus de ses deux pilotes. La plupart sont des appareils privés ou sont affrétés pour rapidement transporter des Chevaliers des Tempêtes dans n'importe quelle région du monde. En plus de ses passagers, le L24 peut embarquer environ 450 kilos de marchandises.

Mi-24 Hind : il existe de nombreuses variantes du Mi-24 toujours en service en Russie et en Europe. C'est un appareil qui a beaucoup servi et qui est l'hélicoptère d'attaque le plus rapide de la Prime Terre. Dans la plupart de ses configurations, il peut embarquer 8 soldats en plus de son équipage de deux pilotes. Il est généralement armé d'un canon automatique de 20 mm qui peut tirer 30 Rafales nourries. Sous chacune de ses ailes sont installés quatre nacelles de 32 roquettes de 70 mm et quatre missiles TOW.

Oda-17 : conçu exclusivement pour être un appareil rapide, l'Oda-17 est un jet biplace doté d'une technologie furtive. Techniquement, c'est un appareil réservé aux cadres pour des visites sensibles mais il est également utilisé par les corporations pour faire de la reconnaissance ou pour des missions d'espionnage.

Pirouette Peugeot : la troisième génération de la technologie de lévitation de Peugeot n'a plus besoin d'une surface pour générer un effet de répulsion et a ainsi permis la fabrication de la première véritable voiture volante. Certains dénigrent ce véhicule à cause de problèmes de sécurité mais d'autres y voient la concrétisation de la promesse de la Cyberpapauté d'améliorer le monde dans tous les domaines.

PM-1 Paket : un monoplan avec un seul moteur de l'Empire du Nil. Le Paket est la bête de somme de la flotte aérienne impériale. Il est utilisé comme chasseur de soutien ou pour des missions de reconnaissance. Son armement standard est constitué de deux mitrailleuses calibre .30 avec 200 munitions chacune.

Sopwith FI Camel : le Camel s'est illustré au cours de la Première Guerre Mondiale comme un appareil d'attaque au sol et de maîtrise de l'air. Il est difficile à manœuvrer mais un pilote compétent peut tirer profit de ses particularités et prendre l'avantage dans les combats aériens. Le Camel a un plafond opérationnel de 6 700 mètres. Son armement standard est composé de deux mitrailleuses cal.30 synchronisées pour tirer entre les pales.

Spectre Digam : un étrange appareil d'origine tharkoldienne. Le Digam-Sim/3, parfois appelé le Spectre, est un appareil d'attaque modulaire construit autour de deux propulseurs rotatifs et deux nacelles d'armements. Ce qui le rend assez particulier, c'est qu'il ne semble pas avoir de cockpit. Le pilote est connecté à une interface cybernétique ou, dans des cas extrêmes, il est directement intégré à la machine. La résistance utilise des Spectres capturés comme drones de combat.

Spitfire VB : grâce à ses grandes ailes elliptiques il peut effectuer des virages serrés mais il doit son nom à sa puissance de feu : quatre mitrailleuses de cal.30 avec 250 munitions chacune plus deux canons de 20 mm avec 120 munitions chacun.

V-22 Osprey : un appareil à décollage et atterrissage vertical avec une aile rotative, cet appareil a été conçu pour le largage et la récupération de spécialistes. Il a la réputation d'être sujet aux accidents mais il est très populaire auprès des Chevaliers des Tempêtes. Il est généralement armé légèrement avec des canons de 20 mm. Il peut transporter un véhicule en plus de ses passagers.

Zeppelin : c'est un dirigeable à enveloppe rigide remplie d'hydrogène ou d'hélium avec une structure en bois et en aluminium. La nacelle est suspendue sous le zeppelin. Bien que lents et vulnérables aux attaques, ces appareils sont silencieux et fiables. De plus, le Pharaon Möbius semble beaucoup les apprécier.

DESCRIPTIONS DES VÉHICULES TERRESTRES

BMW R75 : omniprésent au sein des troupes de l'Empire du Nil, cet engin est souvent déployé avec un side-car. La plupart des différents modèles de motos qui partagent les mêmes caractéristiques que la R75 ont des pièces standardisées et compatibles même quand elles ont été produites par d'autres fabricants. Sans le side-car, la Valeur de vitesse de la R75 est augmentée de 1 point, mais sa Résistance est réduite de 1.

Calèche enchantée : cette calèche sans chevaux ressemble à un chariot ouvert mais sans aucun animal de trait. Un moteur magique situé derrière la cabine lui permet d'avancer. L'engin est dirigé grâce à un grand « gouvernail » situé devant la place du conducteur. Ouvrir le moteur est très dangereux. Il explose avec



Le Linceul s'en sort encore une fois de justesse.

une valeur de dommages de 30 en cas d'échec d'un test presque impossible (ND 20) de *cinétique* pour le stabiliser. Le chariot a besoin d'un Axiome Magie de 14 pour fonctionner.

Char Tigre : char le plus performant pendant au moins une dizaine d'années, le Tigre est équipé d'un canon de 88 mm (utilisez les caractéristiques du canon de 105 mm) qui est plutôt évolué pour son Axiome Technologie et il transporte presque 100 munitions HEAT ou incendiaires. Le char le plus utilisé des forces africaines du Pharaon Möbius est presque identique.

Chariot : un simple chariot à quatre roues qui peut transporter quatre passagers avec un confort modeste. Le conducteur se place à l'avant sur la partie surélevée et, parfois, il est accompagné d'une vigie. En fonction de leur taille et de leur chargement, les chariots sont généralement tractés par deux à huit chevaux. Les chariots en Orrorsh ont des suspensions mais les vieux modèles d'Aysle sont beaucoup moins confortables (les passagers subissent de la Fatigue). Ce qui coûte le plus cher avec un chariot c'est l'achat, l'entretien et l'alimentation des chevaux.

Chevrolet suburban : disponibles avec des suspensions améliorées, ce robuste véhicule est utilisé par les unités spéciales gouvernementales et comme transport militaire. Différentes configurations de

portières et de sièges passagers en font un véhicule utilitaire particulièrement apprécié des petites équipes de Chevaliers des Tempêtes.

Chopper Harley-Davidson : modèle dépouillé et bas de châssis, le chopper est doté d'un puissant moteur (très bruyant). Même les inconditionnels reconnaissent que cette moto n'est pas conçue pour prendre des virages serrés ou pour circuler ailleurs que sur une route.

Daimler-Benz 1933 : cette berline est la parfaite incarnation de ces voitures basses et arrondies toujours aussi populaires dans l'Empire du Nil. La Daimler-Benz a un long châssis et un système de suspensions indépendant qui la rend confortable et lui permet de bonnes performances.

Ford Taurus : la conception simple de la Taurus a été à la base de nombreux modèles similaires y compris les voitures de patrouille ou d'interception de la police moderne. La plupart des voitures normales à partir d'un Axiome Technologie 23 ont les mêmes caractéristiques.

GWI Samson : un étrange char à répulsion magnétique employé par la Cyberpapauté. Il a été conçu pour être déployé rapidement afin de contrer des invasions terrestres mais, le plus souvent, il est parqué près des sites sensibles comme mesure dissuasive. Le

Samson s'est parfaitement illustré dans ces deux rôles mais il a besoin d'être régulièrement entretenu.

Son châssis utilise une technologie similaire à la lévitation magnétique pour décoller sa structure blindée du sol et l'engin est capable de franchir des obstacles d'un mètre de haut. Son canon principal est une version plus lourde (valeur de dommages 28) du Dies Irae GWI sans limite de munitions puisqu'il est alimenté par le moteur du véhicule. Il est aussi doté de quatre nacelles à missiles (missiles Hellfire) disposées sur ses flancs.

Hover car Peugeot 115 : produite par la Cyberpapauté, ce véhicule quatre places utilise une variante de la lévitation magnétique pour flotter dans les airs. Il est plus rapide et plus nerveux que les précédents modèles Peugeot et peut léviter à une hauteur de 10 mètres au-dessus du sol avec sa très populaire fonction de « rehausseur dynamique ». La voiture est alimentée par un moteur électrique avec des batteries ayant une autonomie d'une semaine.

Ishido Spéciale : le nouveau modèle d'Ishido est une des motos les plus rapides jamais produites. Chaque modèle est personnalisé en fonction des mensurations de son propriétaire et l'accélérateur ainsi que les freins sont contrôlés avec les pieds laissant ainsi les mains libres.

Jeep : ce véhicule utilitaire multi-rôles et tout terrain est non seulement robuste, mais aussi facile à réparer avec un minimum d'outils. Dans certains cas, des épingle à nourrice et du chewing-gum ont littéralement été utilisés. La plupart des jeeps ont une cabine ouverte, aussi le conducteur et les passagers peuvent être pris pour cibles.

Junkers des terres dévastées : il n'existe pas un seul modèle ni un seul fabricant pour cet engin et les caractéristiques suivantes sont représentatives des appareils bricolés par les récupérateurs à partir de déchets laissés par les technodémons. La plupart sont équipés d'un moteur Xedi très performant qui consomme de l'alcool ; d'autres utilisent des sources d'énergie beaucoup plus étranges. Ces engins sont bas de châssis, très laids et souvent décorés de pointes, de crânes ou d'autres sinistres décos.

Limousine blindée Kanawa : cette limousine à la pointe de la technologie est le principal véhicule utilisé pour transporter les cadres de Kanawa. Elle est dotée des mêmes plaques noires si caractéristiques des forces de sécurité de la corporation ainsi que de vitres blindées et teintées.

M113 : le M113 est un véhicule blindé de transport de troupes utilisé intensivement par l'armée américaine depuis la guerre du Vietnam. De nombreux modèles sont capables de flotter en se propulsant dans l'eau grâce à ses chenilles. Son blindage léger peut résister

VOIES FERRÉES

Train à vapeur : propulsé par un moteur à vapeur alimenté par du charbon, ce type de locomotive s'est répandu dans les Amériques, de la Patagonie au sud jusqu'en Alaska au nord. Une demi-douzaine de ces trains a été restaurée à cause des Guerres des Possibilités puisqu'ils sont plus facilement réparables que les véhicules modernes. Ils sont de Technologie 17 et fonctionnent de manière fiable en Orrorsh.

Train diesel : ces trains sont alimentés par des moteurs diesel et le transport de fret a remplacé celui des passagers. Les caractéristiques données sont pour une Technologie 20. Des versions plus modernes de la Prime Terre ont une valeur de vitesse de +1 grâce à des technologies de freinage plus évoluées qui autorisent ces pointes de vitesse ; des trains techniquement moins sophistiqués peuvent augmenter leur vitesse mais ils ne peuvent s'arrêter sur une distance raisonnable.

Train haute vitesse : mis au point au Japon et en France, ces trains de Technologie 23 s'appuient sur de meilleures performances aérodynamiques et sur des matériaux plus modernes pour atteindre des vitesses qui feraient dérailler des locomotives ordinaires.

Cyber-train : un énorme train qui circule sur un rail magnétique. Il est lourdement blindé et équipé de nombreux canons à plasma et de lance-missile Hellfire. Ce train n'est pas utilisé commercialement et il est la propriété de la Cyberpapauté.

Modèle de train	Vitesse maximale (km/h)
Train à vapeur	40 (10)
Train diesel	110 (12) Rapide
Train haute vitesse	300 (14) Rapide
Cyber-train	320 (14) Rapide

ARMES EN BATTERIE

De nombreux véhicules sont équipés de plusieurs armes reliées entre elles pour augmenter leur puissance de feu. Les armes reliées entre elles sont considérées comme des Actions combinées (page 119) et augmentent le total d'attaque de l'arme principale.

Ainsi, deux mitrailleuses installées sur un véhicule bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque tandis que six mitrailleuses bénéficient d'un bonus de +4.

Si l'appareil dispose d'au moins deux batteries d'armes reliées entre elles, chaque batterie fait feu séparément. Le pilote/conducteur peut les utiliser en même temps en subissant le malus normal de l'option Actions multiples (page 120) mais il n'y a aucun autre bonus. Par exemple, un Spitfire dispose de quatre mitrailleuses cal.30 (bonus de +3) et deux canons de 20 mm (bonus +1). Si le pilote utilise toutes ses armes en même temps, il subit un malus d'Actions multiples de -2, aussi les mitrailleuses auront un bonus net de +1 et les canons un malus net de -1.

C'est une exception à la règle qui indique qu'il n'est pas possible d'utiliser deux fois la même compétence au cours d'Actions multiples.

aux tirs d'armes légères mais il est inefficace contre les armes lourdes. Le modèle le plus répandu est armé d'une mitrailleuse cal.50 avec plusieurs milliers de munitions, mais il peut aussi s'équiper avec des missiles TOW et des lance-grenades de 40 mm.

M1 Abrams : cet engin est encore le principal char de combat de l'armée américaine après 30 ans de service. Il est constamment modernisé pour incorporer les systèmes de défense et de visée les plus perfectionnés. En fonction de sa mission, ce char peut être équipé d'un blindage réactif (voir page 175). L' Abrams est doté d'un blindage composite et il est assez rapide sur route. Il est normalement équipé d'un canon de 120 mm avec environ 40 munitions. Son armement secondaire inclut une ou deux mitrailleuses cal.50 et un minigun de 7.62 mm avec pour chacune de ces armes plusieurs milliers de munitions.

Ninja Kawasaki : une moto de sport légère avec une bonne manœuvrabilité et une puissante accélération.

Le conducteur bénéficie d'un Couvert partiel (-2) contre les attaques puisqu'une partie du carénage de la moto protège le corps.

T-72 : le T-72 est un char très répandu dans des dizaines de nations qui entretiennent de bonnes relations avec la Russie. La variante la plus fréquente est équipée d'un canon de char de 125 mm avec 40 munitions. Il existe de nombreuses autres variantes dotées de systèmes de tir plus modernes et d'un blindage réactif avec un armement secondaire constitué d'une mitrailleuse cal.50 et d'un minigun de 7.62 mm.

DESCRIPTION DES VÉHICULES AQUATIQUES

Bateau à moteur : un petit bateau personnel généralement propulsé par un ou deux moteurs hors-bords et utilisé pour de courts trajets. Ils sont très communs le long des voies navigables et des côtes.

Bateau à vapeur : ce sont des navires métalliques avec des chaudières à vapeur alimentées par du charbon et qui font tourner des roues ou des hélices. Les anciens modèles disposent encore de voiles en cas d'urgence ou pour être plus efficaces. Ces navires peuvent naviguer tout au long de l'année sans être dépendants des vents.

Bateau diesel : plus grands, plus rapides et plus efficaces que les modèles à charbon. Les navires diesel peuvent rester en mer pendant des mois contre environ trois semaines pour les modèles à charbon. Ils n'ont jamais été conçus avec un quelconque gréement et ils sont toujours en service à travers le monde pour le transport de marchandises.

Classe Los Angeles : le sous-marin de classe Los Angeles est la quintessence du sous-marin nucléaire d'attaque ; il est équipé de détecteurs extrêmement modernes (Tech 23) pour chasser les autres sous-marins ainsi que les navires de surface. Un réacteur nucléaire et un générateur d'oxygène permettent au Los Angeles de rester sous l'eau pendant de très longues périodes.

Clipper : un bateau à trois mâts avec un gréement sophistiqué. Il peut traverser les océans. Ces bateaux sont généralement peu armés et sont plus souvent utilisés pour s'échapper que pour combattre.

Dragon Oda : un hors-bord très performant. Il est propulsé par quatre puissants moteurs. Le Dragon a été conçu pour les loisirs mais il est aussi utilisé par les forces de sécurité de Kanawa pour les poursuites.

Drakkar viking : simple navire à une voile utilisé par les pillards vikings aysliens. En combat, la voile est repliée et l'équipage rame en suivant le rythme des tambours. Le drakkar est équipé d'un éperon en accessoire standard.



Aidan descend des rapides dangereux en Terre Vivante.

Galion : les galions sont un compromis entre le vaisseau marchand et le navire de guerre. Ils sont massifs et peu manœuvrables mais assez rapides à pleine vitesse. Ils peuvent transporter beaucoup de marchandises, embarquer plusieurs dizaines de canons et subir d'importants dommages avant de couler. De nombreux marchands aysliens utilisent les galions.

Paquebot de luxe : ces navires massifs ont une extrême navigabilité. Alimentés par des moteurs diesel, les paquebots ont les provisions et des réserves de carburant pour se rendre n'importe où dans le monde. Bon nombre d'entre eux ont été reconvertis pour un usage militaire à cause des Guerres des Possibilités et ils transportent désormais des troupes et des centaines de tonnes de matériel.

Type 209 : un sous-marin diesel d'attaque qui est très utilisé à travers le monde. Le 209 est conçu pour des patrouilles de 50 jours ou moins puisqu'il ne dispose pas de l'autonomie des sous-marins nucléaires. L'Empire du Nil se serait procuré quelques 209 ; en effet, une grande partie des technologies de cet engin sont compatibles avec les axiomes de ce royaume.

Yacht Lazzara : un bateau rapide avec tout le confort moderne. Doté d'un dispositif de désalinisation et d'un gros réservoir à carburant, ce palais flottant peut franchir les océans.

ACCESSOIRES DES VÉHICULES

Blindage réactif : une protection multicouche avec des plaques explosives qui protègent des munitions anti-chars. Le blindage réactif est épousé la première fois qu'une attaque qui touche inflige des dommages qui excèdent la Résistance du véhicule mais il annule la propriété Pénétration d'armure de l'arme utilisée.

Pare-Buffle/Éperon : un blindage ou des amortisseurs cinétiques redirigent l'énergie générée par une collision. Quand un véhicule avec un pare-buffle/éperon percute un autre engin, lancez un Dé Bonus. Le résultat est soustrait aux dommages subis par le véhicule et ajouté aux dommages subis par l'adversaire.

RÉALITÉ

Le véritable enjeu des Guerres des Possibilités n'est pas le contrôle des ressources naturelles du monde mais l'absorption des Possibilités de tous ses êtres vivants.

Les Pillards de Réalité ou « Seigneurs de Réalité », convoitent cette énergie pour devenir quelque chose connu sous le nom de « Torg ». Le Conseil de Delphes ne sait pas encore ce que cela signifie exactement, mais il est persuadé que c'est très *négative*.

Les mondes d'origine des Seigneurs de Réalité sont appelés des *cosms*. Angar Uthorion est originaire d'Aysle, Jean Malraux vient de Magna Verita, Baruk Kaah est issu de Takta Ker, et ainsi de suite. Notre monde est appelé la « Prime Terre » même s'il n'est qu'un seul exemple d'une infinité de Terres ayant chacune leur histoire.

Les secteurs de la Prime Terre où les envahisseurs ont atterri et qu'ils ont transformés sont appelés des *royaumes*.

LES PILLARDS DE RÉALITÉ

Les Seigneurs de Réalité sont des individus incroyablement puissants mais leur véritable pouvoir provient de leurs « Obscurificateurs », d'anciennes et terrifiantes machines de pure destruction. Chacune de ces reliques est consciente et possède son propre nom, ses propres pouvoirs, forces et faiblesses (plus d'informations pour le MJ page 218).

PASSERELLES ÉPHÉMÈRES & PONTS

MAELSTRÖM

Un des pouvoirs communs à tous les Obscurificateurs est qu'ils peuvent créer des passages entre les mondes appelés des *passerelles éphémères* et des *ponts maelström*.

Une passerelle éphémère est une petite connexion temporaire qui autorise le passage de quelques individus avant de se refermer. Les passerelles sont utilisées pour des transports rapides, souvent pour envoyer des espions ou d'autres agents avant une invasion. C'est de cette manière que les Seigneurs de Réalité se sont infiltrés sur Terre et ont préparé leurs assauts.

Un pont maelström est une véritable déchirure entre les mondes. C'est de cette manière que les Seigneurs de Réalité ont envahi la Prime Terre. Les ponts maelström sont permanents et suffisamment larges pour être traversés par des armées entières. Si le secteur envahi est correctement préparé, ils siphonnent l'énergie des possibilités du monde cible, une énergie récupérée par les envahisseurs.

STELAE

Voler l'énergie des possibilités d'une planète n'est pas facile. Cela nécessite un processus particulier qui ne peut être mis en œuvre qu'avec l'utilisation d'un Obscurificateur. Tout d'abord, l'appareil doit produire un certain nombre de *stelae*, des statues imprégnées de la réalité invasive et peut-être de pure malfaiseance.

Une fois chargées, les stelae doivent être installées dans une configuration triangulaire d'environ 500 kilomètres de côté. Les agents des Seigneurs de Réalité ont disposé un certain nombre de ces stelae avant l'invasion grâce à des passerelles éphémères.

Une fois que les ponts maelström s'abattent, le monde ciblé est submergé par la réalité invasive à laquelle il est lié par les stelae installées au préalable. Les stelae empêchent la réalité envahie de résister à l'agression puis permettent à l'Obscurificateur d'absorber l'énergie des possibilités du royaume hôte.

ZONES

Les secteurs délimités par trois stelae sont appelés des « zones » qui, une fois les stelae activées, commencent à se transformer en une nouvelle réalité. La vitesse de transformation dépend du type de zone : Pure, Dominante ou Mixte.

ZONES PURES

Dans les Zones Pures, une seule réalité s'impose. Toute autre réalité est réprimée. Certaines Zones Pures sont

situées dans des secteurs inviolés de la Prime Terre ou dans les cosmés d'origine des Seigneurs de Réalité.

Les objets s'y transforment rapidement, généralement en moins de 24 heures. Les êtres vivants sont sujets aux limites d'axiomes et aux Lois du monde de la réalité de la Zone Pure. Au sein des Zones Pures, les Ords ne peuvent provoquer de Contradiction mais les personnages chargés en *possibilités* le peuvent tant qu'ils ne sont pas Déconnectés. S'ils sont Déconnectés, il leur est très difficile de se reconnecter tant qu'ils se trouvent dans une Zone Pure (voir **Reconnexion**, page 179). Environ la moitié des Ords dans ce type de zones se transforment au cours des trois premiers mois.

ZONES DOMINANTES

Dans les Zones Dominantes, une réalité prévaut. Les autres réalités sont réprimées mais pas autant que dans les Zones Pures. Une des caractéristiques de la Prime Terre qui la rend aussi exceptionnelle, c'est qu'elle est principalement composée de Zones Dominantes plutôt que de Zones Pures. La majorité des secteurs où les envahisseurs ont implanté des stelae sont également des Zones Dominantes.

Les personnages sont sujets aux axiomes de la réalité dominante et à ses Lois du Monde. Les Ords et les personnages chargés en *possibilités* peuvent provoquer des Contradictions tant qu'ils ne sont pas Déconnectés.

Se reconnecter dans une Zone Dominante est difficile pour les personnages chargés en *possibilités* mais ce n'est pas aussi dur que dans les Zones Pures. Les Ords

ORDS, CHEVALIERS DES TEMPÈTES & TOURNANTEURS

Les Seigneurs de Réalité ont inventé le mot « Ord » pour décrire les gens ordinaires incapables de manipuler l'énergie des possibilités, ce qui est représenté dans le jeu par l'accumulation de Possibilités et la compétence Réalité. Presque la totalité de la population d'un cosm est constituée d'Ords. Seuls quelques individus deviennent chargés en *possibilités*. Les Ords constituent les cultures que récoltent les Seigneurs de Réalité pour gagner de l'énergie des possibilités. Quand des Ords sont Déconnectés, il y a 1 chance sur 20 qu'ils se transforment immédiatement pour se conformer à la réalité locale. S'ils ne se transforment pas, ils ne peuvent se reconnecter à moins de retourner dans leur réalité d'origine, et deviennent des citoyens de la réalité dans laquelle ils se trouvent. Tôt ou tard, les Ords Déconnectés se transforment complètement en se conformant au cosm local.

Les individus chargés en *possibilités* apparaissent généralement pendant ou après le passage de la tempête de réalité initiale quand un pont maelström s'abat et d'autres apparaissent par la suite au fur et à mesure que le royaume s'étend. Les Seigneurs de Réalité ont inventé le terme « Tourmenteurs » pour décrire les êtres chargés en *possibilités* qu'ils soient malfaisants ou héroïques, mais ces derniers préfèrent se qualifier de Chevaliers des Tempêtes.

Les Chevaliers des Tempêtes et les Tourmenteurs sont capables de manipuler directement l'énergie des possibilités afin d'accomplir des exploits incroyables et d'échapper à de terribles dangers. La plupart le font de manière instinctive, percevant d'une manière ou d'une autre comment être le plus précis possible ou comment éviter d'être blessé. Demandez à des Chevaliers des Tempêtes comment ils font et ils répondront qu'ils n'en ont pas la moindre idée. Ils le font, voilà tout. Certains appellent ça la chance. D'autres chargés en *possibilités*, particulièrement ceux de la Prime Terre, et les Seigneurs de Réalité eux-mêmes peuvent découvrir des méthodes pour manipuler consciemment l'énergie des possibilités allant même jusqu'à pouvoir utiliser les Lois de leur Monde dans d'autres réalités ou même invoquer des tempêtes de réalité.

ne peuvent se reconnecter à moins de retourner dans leur réalité d'origine. Les objets se transforment assez rapidement tandis que la moitié des êtres vivants se transforment dans les 18 mois.

ZONES MIXTES

Dans une Zone Mixte, la réalité envahie et la réalité invasive s'affrontent mais elles coexistent ; il peut aussi s'agir d'une zone délimitée par les stelae de deux réalités envahissantes qui ont refoulé la réalité envahie. Les outils et les objets autorisés par les axiomes des deux réalités peuvent être utilisés sans Contradiction (concrètement, les axiomes les plus élevés des deux réalités sont choisis) et les gens sont soumis aux Lois du Monde des deux univers.

Les Zones Mixtes sont ravagées par des tempêtes de réalité, de violentes éruptions d'énergie générées spontanément pour rééquilibrer les deux réalités rivales. Les tempêtes provoquent d'étranges phénomènes et transforment souvent les êtres et les objets exposés à la fureur des éléments.

Quand environ un quart des êtres vivants d'une zone succombe à la réalité invasive, l'Obscurificateur

TÊTES DE PONT

Les zones dans lesquelles vient de s'abattre un pont maelström sont Dominantes mais deviennent Pures très rapidement, généralement en quelques jours à cause de leur étroite connexion avec le cosm invasif. Les zones environnantes sont tout d'abord Mixtes mais envoyer des troupes et de l'équipement dans des secteurs ravagés par des tempêtes de réalité, c'est courir le risque qu'ils soient transformés et que les défenseurs puissent riposter en bénéficiant de leur propre réalité.

Aussi, les Pillards de Réalité trichent en utilisant leurs Obscurificateurs et en dépensant des quantités massives d'énergie des possibilités pour transformer ces Zones Mixtes en Zones Dominantes.

C'est pourquoi les ponts maelström sont généralement au cœur d'un groupe de Zones Dominantes ou Pures, cela permet aux Seigneurs de Réalité de bénéficier d'une solide tête de pont pour leurs forces. Cela se produit fréquemment au début d'une invasion. Par exemple, Orrorsh est devenu Dominant sur la totalité de l'Inde le jour même de l'invasion, ce qui est une illustration parfaite de la sombre puissance du Décharné.

a suffisamment d'énergie pour la transformer en Zone Dominante.

Les Zones Mixtes délimitées par les stelae de deux réalités invasives demeurent Mixtes jusqu'à ce que quelque chose vienne rompre l'équilibre.

CONTRADICTIONS

Quand un personnage utilise des outils ou des capacités qui excèdent les limites d'axiomes d'un royaume ou de sa propre réalité, ou qui dépendent des Lois du Monde d'un cosm différent, il provoque une « Contradiction ». Dans une Zone Mixte, l'action doit être supérieure aux axiomes des deux réalités.

La plupart du temps, la réalité ignore les Contradictions mais parfois ce n'est pas le cas et elle « déconnecte » le personnage. En termes de jeu, déterminer si la réalité réagit à la Contradiction et déconnecte le personnage est appelé un « test de Contradiction ».

Un test de Contradiction fait généralement partie d'un test de compétence. La déconnexion se produit si le personnage obtient un 1 ou un résultat 1-4 en fonction de la nature de la Contradiction :

- **Cas 1** : un résultat de 1 provoque une déconnexion quand l'axiome de l'outil ou de la capacité est supérieur à celui du personnage ou de la zone mais pas les deux.
- **Cas 4** : un résultat de 1-4 provoque une déconnexion quand l'axiome de l'outil ou de la capacité est supérieur à ceux du personnage *et* de la zone.

Exemple : Tworek utilise un M-4 en Terre vivante. L'Axiome Technologie de l'arme est supérieur à celui de Tworek et de la Terre Vivante, aussi elle sera Déconnectée sur un résultat de 1-4. Si Aidan, issu de la Prime Terre, utilise la même arme, il ne se déconnecte que sur un 1.

DÉFERLEMENT

Un « Déferlement » est une brusque éruption de réalité qui tente de concilier tous les éléments contradictoires au sein d'une zone. Quand un déferlement apparaît sur la Ligne de Conflit du Paquet d'action, tout personnage qui n'appartient pas à la réalité de la zone ou qui porte sur lui un équipement étranger à cette réalité doit effectuer un test de Contradiction.

Un seul d20 est lancé, en utilisant la plus défavorable des Contradictions (Cas 1 ou Cas 4). Dans ce cas, le test n'est associé à aucune compétence, c'est un simple jet de dé. Ceux qui obtiennent un résultat de 1 (ou de 1-4) sont Déconnectés. Tout autre résultat n'a aucun effet.



Tworek se déconnecte au mauvais moment à cause d'une Contradiction Cas 4.

DÉCONNEXION

Les personnages Déconnectés ne peuvent provoquer de Contradiction. Ils ne peuvent effectuer d'actions ou utiliser des instruments qui violent les axiomes du royaume dans lequel ils se trouvent (ou des deux réalités dans une Zone Mixte). Ils commencent à percevoir intuitivement la manière dont se passent les choses dans la nouvelle réalité et oublient progressivement les concepts issus de la leur. Quand un Ord se déconnecte, il lance immédiatement un dé. Sur un 1, il se transforme pour se conformer à la nouvelle réalité ou à celle de son choix dans une Zone Mixte (voir Transformation, page 180).

Aussi étrange que cela puisse paraître, les objets, les concepts, les sorts et les miracles qui ne sont pas tolérés par un royaume ne fonctionnent tout simplement pas, n'accordent aucun bonus et n'ont aucun effet. Les objets et les concepts qui ne sont pas tolérés « disparaissent » alors qu'ils tentent de se transformer en quelque chose que peut supporter le cosm. Les armures, les épées, les armes à feu, les vêtements modernes et les autres équipements peuvent disparaître et réapparaître par flashes incohérents. En fonction de l'écart entre les axiomes, les concepts deviennent incompréhensibles tandis que les sorts et les miracles, ou d'autres capacités, peuvent devenir des notions abstraites échappant à la compréhension de l'utilisateur.

Mais le pire, c'est que les personnages chargés en possibilités Déconnectés ne peuvent dépenser de Possibilités (y compris des cartes Drames ou Héros) ! Ils ne peuvent même pas annuler de dommages. C'est bien évidemment très dangereux pour les Tourmenteurs et les Chevaliers des Tempêtes puisqu'une déconnexion se produit souvent dans les situations les plus stressantes, quand les Possibilités sont précieuses !

RECONNEXION

Un personnage chargé en possibilités qui est Déconnecté doit tenter de se reconnecter à sa réalité en utilisant une action gratuite au début de son tour (ou toutes les 10 secondes en dehors d'un combat).

La compétence Réalité est utilisée pour se reconnecter avec un modificateur dépendant du type de zone où se trouve le personnage quand il tente cette action :

TABLE DE RECONNEXION

Mod	Zone adjacente
—	Zone Mixte
-4	Zone Dominante
-8	Zone Pure

Ords et Reconnexion : les Ords non transformés peuvent se reconnecter s'ils retournent dans une Zone Mixte, Dominante ou Pure de leur propre réalité. Ils n'effectuent pas de test de Réalité (puisque'ils ne peuvent avoir cette compétence) ; c'est la réalité elle-même qui, en quelques minutes, les synchronise à leurs axiomes naturels.

Transformation : un échec critique lors d'une tentative de reconnexion transforme les PNJ (voir Transformation, ci-après). Les PJ doivent choisir soit de se transformer en se conformant à la nouvelle réalité (ils peuvent choisir laquelle dans une Zone Mixte), soit de perdre un rang en Réalité ! Si un personnage n'a plus qu'un seul rang en Réalité, il est obligé de se transformer. Perdre un rang après un échec critique reconnecte immédiatement le personnage à son cosm.

CONTRADICTIONS À DISTANCE

Que se passe-t-il si un personnage lance une grenade en Terre Vivante ? Est-ce qu'elle explose ? Et si un magicien d'Aysle laisse un sort d'*Alarme* sur la Prime Terre, est-ce qu'il se déclenche ?

Un objet contradictoire cesse de fonctionner un round après qu'il n'est plus en possession du personnage ou si la distance entre lui et son utilisateur est supérieure à 1 kilomètre.

Un soldat peut sans problème lancer une grenade en Terre Vivante, par exemple, mais si Quinn Sebastian tire un missile Tomahawk à partir de la côte de New York sur une cible en Pennsylvanie, il peut se transformer en une lance de pierre géante sans guidage. Le missile transformé ne verrouille aucune cible et n'explose pas.

Cela signifie aussi que les communications radios fonctionnent en Terre Vivante, tant que les appareils ne sont pas distants de plus de 1 kilomètre. Les téléphones portables, par contre, ne fonctionnent pas puisqu'ils doivent se connecter à des tours et des satellites beaucoup trop éloignés.

N'oubliez pas que les Ords ne peuvent provoquer de Contradictions dans une Zone Pure, ils ne peuvent donc pas non plus provoquer de Contradictions à distance ! Les Chevaliers des Tempêtes, eux, le peuvent au risque d'être Déconnectés.

TRANSFORMATION

La transformation de tout ce qui n'est pas vivant est très rapide (moins de 24 heures) dans une Zone Pure et presque aussi rapide dans une Zone Dominante ou Mixte. Les objets se transforment généralement en conservant une forme similaire et, le plus souvent (mais pas toujours), ils conservent la même masse, la même forme générale et les mêmes fonctions de base. Par exemple, un fusil laser de haute technologie va se transformer en un mousquet primitif. Il est aussi possible qu'un porte-avions rapetisse pour devenir un drakkar viking bien que ce soit sans doute le plus grand bateau de ce type jamais vu ! Les personnages avec des sorts, des miracles ou des pouvoirs psioniques doivent choisir de nouvelles capacités appropriées pour leur nouveau cosm.

La seule constante c'est que les éléments non vivants ne se transforment pas en éléments vivants et vice-versa.

LES ORDS

Les Ords se transforment spontanément et de manière totalement aléatoire en se trouvant dans une réalité invasive suffisamment longtemps ou en étant exposés à une tempête de réalité. Dans une Zone Pure, un Ord a beaucoup plus de probabilités de se transformer que dans une Zone Dominante et les Ords Déconnectés sont ceux qui courent le plus gros risque.

Quand un Ord se transforme il est complètement drainé de toute son énergie des possibilités qui est utilisée pour lui permettre de survivre au processus. Ses vêtements, son apparence physique, sa personnalité, ses équipements et ses connaissances sont modifiés pour se conformer à la nouvelle réalité. Il conserve sa personnalité et il reste lui-même mais un lui-même différent avec les valeurs morales et les croyances sociales liées à une vie passée dans ce nouveau monde. En Terre Vivante, il devient un sauvage et peut même se convertir rapidement au culte de Lanala. Un individu de la Cyberpapauté peut tout aussi rapidement devenir dépendant des implants cybernétiques et, par leur intermédiaire, se convertir à la foi particulière du Cyberpape.

La manière exacte dont un individu change dépend du cosm. Les prime terriens qui se transforment en Terre Vivante, par exemple, deviennent primitifs et finissent par être plus forts à cause d'un mode de vie plus actif.



Les membres des races des autres cosm, y compris les edeinos, les elfes et les nains, ne changent pas de race quand ils se transforment mais peuvent être troublés ou même rendus fous par le processus. Les elfes sont particulièrement affectés si la réalité à laquelle ils doivent se conformer ne dispose pas d'un Axiome Magie suffisamment élevé pour les tolérer. Ces elfes ne meurent pas mais la capacité d'Affinité avec la magie est toujours active.

Les Ords transformés gagnent souvent de nouvelles compétences équivalentes pour se conformer à leur réalité. Un professeur d'université peut soudainement se retrouver à lancer des sorts à Aysle ou un mécanicien peut tenir une clinique de découpe dans la Cyberpapauté.

Les Ords se souviennent de leur ancienne vie mais ils ont le plus grand mal à se concentrer sur des concepts contradictoires. Un Ord transformé en Terre Vivante se rappelle que les voitures existent et qu'elles vous permettent d'aller d'un endroit à un autre mais il ne peut expliquer comment elles fonctionnent et encore moins en conduire une.

Si un Ord devait se transformer une seconde fois sans être de nouveau gorgé d'énergie des possibilités (comme avec un événement Gloire voir, page 183), il tombe en poussière. Certains Chevaliers des Tempêtes disent que ces infortunés ont été « réduits à l'état de probabilités ». Inutile de dire qu'un Chevalier des Tempêtes ne devrait *jamais* déraciner une stela sans avoir redonné à la population locale son énergie des possibilités.

CHEVALIERS DES TEMPÈTES ET TOURMENTEURS

Certains Chevaliers des Tempêtes et Tourmenteurs deviennent des citoyens de la réalité invasive tandis que d'autres se transcendent mais demeurent liés à leur cosm d'origine.

Le risque de transformation se produit à chaque fois que le héros doit se reconnecter (voir **Reconnexion**, page 179). Un échec critique, dans ce cas, signifie soit qu'il perd un rang en *Réalité* en résistant à cette transformation, soit qu'il se transforme (voir **Reconnexion**, page 179).

Le processus de transformation est le même que pour les Ords. Les équipements du héros se transforment et son aspect physique peut être modifié. Sa race ne change pas. Les attributs peuvent être permutés dans des cas où cela est approprié pour le cosm (à la discréption du MJ). Si une compétence ou un Atout n'est pas approprié pour un cosm, il est remplacé par une compétence ou un Atout qui convient. Les rangs de la nouvelle compétence restent les mêmes.

INSTANT FATIDIQUE

Qu'est-ce qui rend un Chevalier des Tempêtes différent des autres ? Seule la réalité le sait. Ce que les savants savent c'est que quand certains individus sont confrontés à un important choix moral et à des réalités opposées, ils sont submergés par l'énergie des possibilités.

Parfois, cet afflux d'énergie des possibilités alimente une transformation soumise à la réalité adverse. L'individu devient alors un citoyen de ce nouveau cosm avec tous ses axiomes et ses Lois du Monde. D'autres fois, le personnage devient simplement un champion de la réalité d'origine.

Cet « Instant fatidique » ou cette « transcendance » transforme le personnage en Tourmenteur, s'il est enclin à la destruction, ou en Chevalier des Tempêtes s'il est plus aligné avec la création.

Dans les deux cas, après cette transcendance, il gagne immédiatement un rang dans la compétence *Réalité* et il est considéré à jamais comme chargé en « possibilités ».

Dans les rares cas où un Chevalier des Tempêtes est Déconnecté au sein même de sa réalité d'origine, un échec critique déclenche une transformation mais cela revient à se reconnecter puisque le héros est issu de cette réalité. Cependant, tout équipement contradictoire se transforme tout de même.

Exemple : une sorcière de la Cyberpapauté se transforme en Terre Vivante. Elle n'a plus accès à la magie mais elle ressent un rejet naturel pour l'autorité et probablement pour la religion edeinos, le Keta Kalles. C'est une paria et une solitaire qui a toujours recherché les technologies et les reliques des nombreux mondes perdus qui apparaissent en Terre Vivante mais elle ignore ce qu'elle peut en faire.

Puisqu'elle est une rebelle et une collectionneuse de « choses mortes », elle est ostracisée par les tribus locales. Elle décide de remplacer son Atout Lanceur de sorts par Animal compagnon (chat à dents de sabre) et Cybertechnologie par Revanchard.

La sorcière a la même personnalité de base et les mêmes centres d'intérêts mais elle s'est adaptée au monde étrange de la Terre Vivante d'une manière intéressante.

RÔLE DU CHEVALIER DES TEMPÈTES

Le Conseil de Delphes a confié au soin des forces armées mondiales la tâche de combattre les légions des Seigneurs de Réalité. Le travail des Chevaliers des Tempêtes est beaucoup plus varié mais leur principale fonction est de contrecarrer les différents projets des envahisseurs et de redonner l'espoir à ceux qui les combattent.

Voici quelques exemples de tâches assez fréquentes qui leur sont confiées.

CONTRECARRE LES PLANS DES SEIGNEURS DE RÉALITÉ

Les Pillards de Réalité ne sont pas des êtres complaisants. Ils ne se contentent pas d'être oisifs et de se repaître de l'énergie des possibilités qu'ils volent. Ils manigancent et complotent pour en obtenir plus, que ce soit en agrandissant leur territoire, en volant des Fragments d'Éternité ou même en trahissant les autres Seigneurs de Réalité pour avoir plus de pouvoir ou d'avantages.

Le Conseil de Delphes a des agents partout et quand il entend parler de machinations ourdies par les envahisseurs, il envoie des Chevaliers des Tempêtes pour les contrer. Par exemple, ils ont empêché le Dr Möbius de forer un trou jusqu'au centre de la Terre et ont déjoué les plans d'Uthorion visant à assassiner Pella Ardinay au cours d'une conférence à Londres.

PROTÉGER LES INNOCENTS

Le rôle le plus important des Chevaliers des Tempêtes est peut-être de protéger les citoyens ordinaires du danger. Ce principe ne s'applique pas simplement aux prime terriens mais aussi à d'innombrables individus issus des autres cosms et présents sur notre monde. Certains sont des combattants de la résistance qui savent mieux que quiconque comment combattre leurs maléfiques souverains et d'autres sont juste des citoyens autrefois ordinaires transportés au moment de l'invasion pour une raison ou une autre.

Les Seigneurs de Réalité ne sont pas là pour tuer tous les êtres vivants de la planète, cela mettrait un terme à l'afflux d'énergie des possibilités dont ils sont avides. Cependant, ils n'hésitent pas à balayer toutes les populations qui posent problème ou quiconque se dresse sur leur chemin, surtout si des individus, des villes ou même des pays leur résistent.

Certaines personnes qui les ont étudiés pensent qu'à un moment ou à un autre les Seigneurs de Réalité chercheront à détruire le monde. Ils affirment qu'au moment où sera atteint un point de bascule, les Pillards de Réalité auront besoin d'une libération massive

d'énergie, qu'elle soit alimentée par des vies, de l'énergie des possibilités ou une puissance cinétique brute, afin de devenir la chose qu'ils appellent le « Torg ». Le Conseil de Delphes n'a pas encore confirmé ces rumeurs.

RASSEMBLER DES FRAGMENTS D'ÉTERNITÉ

Les reliques les plus importantes du monde attirent et engrangent fréquemment de l'énergie des possibilités. Excalibur, le Coeur de Coyote, la Couronne d'Horus et d'autres artefacts similaires se retrouvent imprégnés des rêves et des espoirs de l'humanité et finissent par devenir des « Fragments d'Éternité ».

Certains sont éphémères, des objets détenus par des célébrités ou des héros qui sont tombés dans l'oubli. D'autres sont éternels. Mais tous contiennent et absorbent une certaine quantité d'énergie des possibilités.

Les Seigneurs de Réalité désirent ardemment ces reliques, pas seulement pour l'énergie qu'elles renferment et avec laquelle ils alimentent leurs Obscurificateurs, mais aussi pour les étranges pouvoirs que possèdent certains de ces artefacts. Excalibur, par exemple, est une arme puissante qui peut blesser *n'importe* quelle créature ou entité qu'elle soit normalement invulnérable, immatérielle ou totalement insensible à la moindre blessure. De même, la *Chéchia d'Ali* octroie d'incroyables pouvoirs à ceux qui peuvent invoquer des miracles islamiques.

Trouver ces Fragments d'Éternité, et les mettre à l'abri des Pillards de Réalité, est une mission fondamentale pour les Chevaliers des Tempêtes.

RETRIRER LES STELAE

Une tâche pour laquelle les Chevaliers des Tempêtes sont particulièrement préparés, c'est retirer les stelae. Quand ils réussissent, le retrait d'une stela restaure la réalité de la Prime Terre dans la zone qu'elle participait à délimiter, prive les Seigneurs de Réalité de l'énergie qu'ils sont venus voler et enclenche le processus qui permettra aux citoyens de la zone de recouvrer leur état d'origine. Voir **Retirer des Stelae** (page 183) pour des détails sur ce processus.

Il est rare que le Conseil de Delphes exige d'un groupe qu'il se charge de cette mission vitale, car elle requiert de la chance, un dévouement total et, c'est le plus important, des récits inspirants des exploits des Chevaliers des Tempêtes dans ce royaume afin de rendre de l'énergie des possibilités aux transformés. Sans ces récits, ceux qui ont déjà succombé à la réalité invasive *meurent*. Et retirer une stela n'est pas chose aisée, car elles sont toujours fortement protégées par les Obscurificateurs des Seigneurs de Réalité.

Toujours.

GLOIRE

La capacité unique des Chevaliers des Tempêtes de résister aux réalités hostiles et de les modifier fait d'eux l'arme la plus puissante contre les Seigneurs de Réalité. Non seulement ils peuvent combattre les agents les plus redoutables des envahisseurs, mais ils peuvent aussi inspirer la population, lui redonner de l'énergie des possibilités et arracher les stelae qui alimentent le pouvoir des Seigneurs de Réalité.

Dans le jeu, la propagation de l'espoir est symbolisée par l'utilisation de cartes Gloire. À chaque fois qu'un groupe y parvient, cela à trois effets importants.

- Tous les Ords dans la zone sont de nouveau rechargés en énergie des possibilités. Le temps que cela prend est à la discrétion du MJ en fonction de la rapidité à laquelle peut se propager le récit. Voir **Restauration**, ci-dessous.
- Chaque Chevalier des Tempêtes du groupe gagne une Possibilité.
- Chaque PJ pioche immédiatement une Carte de Destin et la taille de sa main est augmentée d'une carte jusqu'à la fin du prochain Acte. D'autres résultats Gloire ne permettent pas d'augmenter de nouveau la taille de la main.

RESTAURATION

Quand un Ord se transforme, toute son énergie des possibilités lui est arrachée. Les Chevaliers des Tempêtes récupèrent cette énergie suffisamment rapidement pour résister à d'éventuelles autres transformations mais pas les Ords. S'ils n'ont pas récupéré cette énergie avant d'être de nouveau transformés, les Ords sont consumés par le processus et meurent.

Fort heureusement, les Chevaliers des Tempêtes peuvent restaurer une partie de cette énergie en accomplissant de grands exploits inspirants. À chaque fois qu'un Chevalier des Tempêtes réussit à jouer une carte Gloire, il y a assez d'énergie ambiante dans l'atmosphère pour que tous les Ords Déconnectés de la zone se reconnectent à leur cosm d'origine et que les Ords transformés puissent survivre à une autre transformation. Toute nouvelle transformation soumise à la réalité invasive est suspendue pendant un moment. Ces effets durent un mois à partir du moment où la carte Gloire est jouée. C'est le moment idéal pour les héros d'arracher les stelae délimitant la zone, s'ils le peuvent.

RETIRER DES STELAE

Détruire une stela est un processus complexe et dangereux. Tout d'abord, les héros doivent trouver celle qu'ils veulent retirer. Les stelae sont généralement cachées ou fortement protégées quand elles sont situées au milieu d'une zone civilisée comme Lyon ou Le Caire.

Dans des secteurs plus sauvages comme le désert du Sahara, les jungles denses de la Terre Vivante ou le ghetto irradié et dévasté de Moscou, les Seigneurs de Réalité se fient au pouvoir des Obscurificateurs de détecter si quelqu'un s'en prend à des stelae et d'envoyer des gardiens ou d'autres forces pour les protéger (MJ, reportez-vous page 218 pour les réactions probables des Obscurificateurs.)

Le Conseil de Delphes dispose de cartes où sont répertoriées les localisations supposées de plusieurs stelae, mais leur précision est de l'ordre de quelques kilomètres. Situer plus précisément ces sites nécessite d'aller sur place pour enquêter.

ARRACHER UNE STELA

Puis il faut arracher la stela. Malheureusement, se contenter de la détruire ou de la renverser n'est pas une option. Les stelae sont ancrées dans la réalité elle-même, ce sont des parasites greffés à la terre qu'elles affectent. Les arracher nécessite de couper ces liens en altérant la réalité.

Arracher une stela s'effectue en utilisant la Résolution dramatique d'une tâche. Chaque étape est un test de Réalité qui brise les liens du dispositif avec le cosm d'où il est issu et avec celui dans lequel il a été implanté.

Le Conseil de Delphes avertit les Chevaliers des Tempêtes de se tenir prêts aux représailles immédiates et mortelles auxquelles ils doivent s'attendre quand ils entreprennent une tâche aussi difficile. Une stela est connectée à l'Obscurificateur qui l'a créée aussi, dès qu'un Chevalier des Tempêtes lance la procédure de Résolution dramatique d'une tâche, elle émet un signal de détresse. Ce qui se produit ensuite varie mais tout est possible et cela peut aller d'une attaque de gospogs à l'intervention d'escouades de sécurité apparaissant par l'intermédiaire d'une passerelle éphémère.

Page 215, le MJ dispose d'informations précises sur cette Résolution dramatique d'une tâche et sur les défenses possibles d'une stela.

CHAPITRE 7

MAGE

La magie est une force puissante aux applications variées. Dans certains cosm, comme la Prime Terre, cette puissance a disparu mais dans d'autres, comme Aysle ou Orrorsh, la magie est forte. Les sorts peuvent être obtenus de différentes manières et ont différents thèmes, de la magie éclatante d'Aysle ou rituels corrompus d'Orrorsh, mais la magie reste la magie.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Les sorts peuvent affecter le monde de manière plus variée que les miracles ou les pouvoirs psioniques et pour la maîtriser il faut connaître différentes compétences :

- L'*Altération* modifie les objets ou les entités.
- La *Cinétique* déplace les objets, les effets ou les entités.
- La *Conjuration* permet de créer des objets, des entités ou des états.
- La *Divination* permet de percevoir et d'interpréter des informations au sujet d'un objet, d'une entité ou d'un état.

CHOISIR DES SORTS

Quand il choisit l'Atout Lanceur de sorts, un mage peut sélectionner trois sorts autorisés par son cosm dans la liste des Sorts accessibles page 186. Le personnage doit avoir la compétence magique appropriée à un rang suffisamment élevé avant de pouvoir prendre un sort.

De nouveaux sorts sont appris en choisissant l'Atout Nouveaux sorts et en suivant les mêmes règles que pour le choix initial.

CARACTÉRISTIQUES DES SORTS

Chaque sort est défini par les caractéristiques suivantes :

Niveau d'Axiome : l'Axiome Magie requis pour pouvoir lancer le sort. Si l'axiome est inférieur, le sort provoque une Contradiction quand il est activé (voir page 178).

Compétence : pour pouvoir apprendre ce sort, la compétence du mage (attribut + rangs de compétence) doit être égale aux critères de **compétence** indiqués.

Temps d'incantation : le temps qu'il faut pour lancer le sort. Les sorts qu'il est possible de lancer en 1 action sont des « sorts de combat ». Ceux qui demandent plus de temps peuvent être lancés en combat en plusieurs rounds tant que le lanceur reste concentré (voir **Concentration** page 185).

ND : le Niveau de difficulté pour lancer le sort.

Portée : à partir de celui qui l'invoque, la distance maximale à laquelle l'effet du sort peut être projeté. Une Portée Personnelle signifie que le sort ne peut affecter que celui qui le lance. Une Portée Contact signifie que



Viola la cybersorcière utilise la magie et la technologie pour résister à l'oppression de la Cyberpapauté.

le lanceur de sorts doit toucher physiquement sa cible pour que le sort fasse effet.

À moins que le contraire ne soit indiqué, le lanceur de sorts doit pouvoir voir sa cible ou la zone d'effet.

Durée : la durée du sort à partir du round au cours duquel il a été invoqué. En combat, une durée d'une minute (six rounds) signifie que les effets du sort débutent au cours de la Carte d'Action actuelle et se terminent une fois que cinq autres cartes ont été résolues.

Concentration signifie que le sort perdure tant que le lanceur maintient sa concentration. Voir **Concentration**, ci-dessous.

INCANTATION

Les personnages ne peuvent lancer qu'un seul sort par tour et ils doivent être capables de parler et d'avoir une main libre. Bien qu'un seul sort soit autorisé, un mage peut utiliser l'option Actions multiples (voir page 120) avec d'autres compétences et peut aussi choisir l'option Cibles multiples (voir page 122) avec un seul sort à moins que la description de ce dernier ne l'interdise.

Le lanceur déclare ensuite le pouvoir qu'il incante et détermine un total avec la compétence indiquée pour le sort. Si le total est supérieur ou égal au ND du sort, il a réussi. Un succès Supérieur et Spectaculaire bénéficie des résultats additionnels indiqués.

Échec : le lanceur subit 2 points de Choc. Avec un échec critique, il est, en plus, Très déstabilisé.

CONCENTRATION

Si le personnage subit les effets d'une attaque physique ou d'interaction réussie alors qu'il se concentre sur un sort ou qu'il est en train d'en incanter un et qu'il n'a pas encore terminé, il doit réussir un test de Volonté ou d'Esprit. Si ce test échoue, l'incantation échoue avec les conséquences normales et tous les sorts maintenus par concentration se terminent.

Canaliser plusieurs flux d'énergie magique n'est pas facile. Un lanceur de sorts subit un malus de -2 à tous les tests de compétences magiques et de Concentration pour chaque sort sur lequel il se concentre.

Les miracles, les pouvoirs psioniques et les capacités similaires, s'ils sont maintenus, comptent également pour la concentration.

CUMUL

Si un personnage est affecté par plus d'un enchantement ou effet (technologie, miracles, etc.) qui modifie une compétence ou un attribut, ces effets ne se cumulent pas. La cible prend en compte l'effet le plus fort.

Cependant, les personnages peuvent bénéficier d'effets qui améliorent différents attributs.

Exemple : Viola lance le sort *Amélioration* sur Aidan pour augmenter sa *Force* de +2. Père Damien ne peut faire mieux avec son miracle *Bénédiction*, aussi il décide d'augmenter la *Dextérité* d'Aidan.

SORTS ACCESSIBLES

Ci-dessous, vous trouverez les sorts qu'un personnage de chaque cosm peut choisir quand il gagne l'Atout Lanceur de sorts. De futurs suppléments peuvent ajouter des listes entièrement nouvelles dans lesquelles piocher, offrant de nouveaux choix pour les mages de ce cosm.

- **Aysle — Mage** : Accélération, Acquisition d'une langue, Alarme, Amélioration, Armure, Bouclier, Boule de feu, Cercle de protection, Déguisement, Détection de la magie, Déverrouillage, Dialogue avec les morts, Projectile, Diminution, Dissipation de la magie, Étourdissement, Foudre, Invisibilité, Lenteur, Lumière du mage, Mains du mage, Obscurité du mage, Ombres des Possibilités, Orientation, Peur, Portail, Réduction des Possibilités, Vision, Vol.
- **Cyberpapauté - Sorcière ou Démoniste** : Accélération, Alarme, Amélioration, Armure, Bouclier, Brouillage, Cercle de protection, Projectile, Déguisement, Détection de la magie, Déverrouillage, Diminution, Dissipation de la magie, Étourdissement, Foudre, Impulsion électromagnétique, Lenteur, Lumière du mage, Mains du mage, Obscurité du mage, Orientation, Peur, Portail, Vision, Vol.

- **Empire du Nil — Ensorceleur** : Accélération, Acquisition d'une langue, Alarme, Amélioration, Bouclier, Cercle de protection, Déguisement, Détection de la magie, Déverrouillage, Dialogue avec les morts, Diminution, Dissipation de la magie, Étourdissement, Foudre, Lenteur, Lumière du mage, Mains du mage, Orientation, Peur, Portail, Projectile, Vision, Vol.

- **Orrorsh — Occultiste** : Acquisition d'une langue, Alarme, Amélioration, Cercle de protection, Déguisement, Détection de la magie, Déverrouillage, Dialogue avec les morts, Diminution, Dissipation de la magie, Étourdissement, Lenteur, Lumière du mage, Obscurité du mage, Ombres des Possibilités, Orientation, Peur, Réduction des Possibilités, Vision.

- **Prime Terre - Amateur** : Brouillage, Cercle de protection, Détection de la magie, Déverrouillage, Dissipation de la magie, Mains du mage, Orientation, Projectile, Vision.

- **Tharkold — Disciple** : Accélération, Alarme, Amélioration, Brouillage, Cercle de protection, Déguisement, Détection de la magie, Déverrouillage, Dialogue avec les morts, Diminution, Dissipation de la magie, Étourdissement, Lenteur, Mains du mage, Peur, Projectile, Obscurité du mage, Orientation, Vision.



VIOLA VILLIERS

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts ci-dessous ne sont que quelques exemples des nombreuses capacités qui existent dans les cosmés.

ACCÉLÉRATION

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Altération 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : 3 rounds

Accélération permet à une cible d'augmenter sa capacité à maximiser ses actions en se concentrant sur plusieurs choses à la fois. Le bénéficiaire ignore les deux premiers points de malus de l'option Actions multiples et peut effectuer trois actions simples par round au lieu de deux.

Niveaux de succès :

- Supérieur : la durée augmente à 1 minute.
- Spectaculaire : comme pour un succès Supérieur mais le bénéficiaire ignore les 4 premiers points de malus de l'option Actions multiples.

ACQUISITION D'UNE LANGUE

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Divination 8

Temps d'incantation : 1 minute

ND : Facile (ND 8)

Portée : Contact

Durée : Concentration

Acquisition d'une langue permet à un mage de lire, d'écrire et de parler la langue de son choix comme s'il avait un rang 1 dans la compétence Langue.

Niveaux de succès :

- Supérieur : rang +2 dans la compétence.
- Spectaculaire : rang +3 dans la compétence.

ALARME

Niveau d'Axiome : 11

Compétence : Divination 8

Temps d'incantation : 1 minute

ND : Normal (ND 10)

Portée : Personnelle

Durée : 1 jour

Alarme génère une sphère immobile et invisible de 10 mètres de diamètre autour du magicien qui murmure un mot secret au moment de l'incantation. Si quiconque entre dans la zone sans prononcer ce mot secret, le sort émet un avertissement avec la voix du magicien et continue jusqu'à ce que quelqu'un

prononce ce mot secret ou que le sort expire. Cela rend toute attaque surprise impossible.

L'avertissement prononcé par le magicien peut être aussi sonore que sa propre voix.

Niveaux de succès :

- Supérieur : si le mage le souhaite, la Durée est augmentée jusqu'à une semaine et le cercle peut être étendu à un diamètre de 100 mètres.
- Spectaculaire : comme avec un succès Supérieur et le sort d'*Alarme* peut être silencieux mais le magicien sait s'il a été déclenché quelle que soit la distance.

AMÉLIORATION

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Altération 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Attribut de la cible

Portée : 40 mètres

Durée : 3 rounds

Ce sort permet d'augmenter de +1 un attribut du lanceur de sorts ou d'un allié. Plusieurs alliés peuvent en bénéficier en même temps tant qu'ils sont tous à portée et que le lanceur de sorts utilise l'option Cibles multiples. Le ND est l'attribut à augmenter, plus un individu est fort dans un domaine plus il est difficile qu'il le soit encore davantage. Différents attributs peuvent être augmentés en lançant le sort plusieurs fois.

Si le lanceur de sorts augmente la *Force* ou l'*Esprit*, cela ne permet pas d'augmenter la Résistance ou le nombre de points de Choc qu'il peut encaisser.

Le mage mime certains aspects de l'attribut concerné pendant qu'il incante, en faisant craquer ses phalanges pour améliorer la *Dextérité*, en assouplissant ses muscles pour la *Force*, et ainsi de suite.

Niveaux de succès :

- Supérieur : l'attribut est augmenté de +2.
- Spectaculaire : l'attribut est augmenté de +3.

ARMURE

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : Altération 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : Concentration

Armure infuse dans la peau du lanceur de sorts (ou celle d'un allié) des énergies protectrices qui lui octroient +1 en Armure. C'est un des sorts les plus communs parmi les mages du Conseil de Delphes à cause du danger constant auquel ils sont confrontés.

CIBLAGE

La plupart des sorts, miracles et pouvoirs psioniques dans *Torg Eternity* peuvent affecter plus d'une cible en utilisant l'option Cibles multiples (page 122) à moins que le contraire ne soit indiqué.

Pour lancer le sort *Déguisement* sur trois amis, par exemple, le lanceur soustrait 2 pour chaque cible supplémentaire (malus de -4 dans ce cas).

Dans ce cas, un échec pour lancer le sort signifie qu'*aucune* des cibles n'est affectée. Puis le lanceur subit le Contrecoup habituel (2 points de Choc) sans tenir compte du nombre de cibles qu'il a voulu affecter.

Quand un personnage utilise l'option Cibles multiples ou lance un sort qui affecte plusieurs cibles, le sort réussit si au moins un individu est affecté et compte comme un seul sort pour la Concentration quel que soit le nombre de cibles concernées.

Exemple : Rama Tut lance un sort de *Boule de feu* sur un groupe de soldats de choc de l'Empire du Nil et sur l'insidieux Wu Han. Il rate Wu Han mais touche ses soldats de choc. Le sort est réussi donc Rama Tut ne subit aucun point de Choc à cause d'un Contrecoup.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le sort octroie un bonus de +2 en Armure.
- **Spectaculaire** : le sort octroie un bonus de +3 en Armure.

BOUCLIER

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : *Conjuration* 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Personnelle

Durée : Concentration

Le sort de *Bouclier* aide les Chevaliers des Tempêtes lanceurs de sorts à survivre aux combats contre les séides des Seigneurs de Réalité.

En réussissant ce sort, toutes les défenses physiques du lanceur sont augmentées de +1 (*Esquive*, *Combat en mêlée* et *Combat à mains nues*). Ce bonus suit les règles normales de **Cumul** aussi un sort de *Bouclier* lancé sur un personnage doté d'un vrai bouclier bénéficie uniquement du meilleur bonus.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le bonus est de +2.
- **Spectaculaire** : le bonus passe à +3.

BOULE DE FEU

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : *Conjuration* 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : *Esquive* ou *Dextérité* de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Boule de feu invoque une sphère de flammes magiques incandescentes. Le lanceur forme et contrôle la boule de feu puis la projette sur sa cible où elle explose dans une Zone d'effet moyenne en infligeant 14 points de dommages (voir **Feu**, page 136).

Il n'y a aucun malus de portée et c'est une simple boule de feu sans possibilité d'utiliser l'option Cibles multiples.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : dommages +1DB.
- **Spectaculaire** : dommages +2DB.

BROUILLAGE

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : *Altération* 10

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Rayon de 50 mètres.

Durée : 10 minutes

Principalement utilisé dans le royaume hautement surveillé de la Cyberpapauté, le sort de *Brouillage* floute toutes les personnes situées dans la zone d'effet contre les systèmes de sécurité et de surveillance.

Les images et les sons sont brouillés et ils ne peuvent être identifiés par ces appareils ; de plus, les bonus de ciblage des munitions intelligentes et de VTH à réalité augmentée sont annulés.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la Portée est augmentée à 100 mètres de rayon.
- **Spectaculaire** : les images et la voix du lanceur de sort sont purement et simplement effacées et la durée du sort est d'une heure.

CERCLE DE PROTECTION

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : *Altération* 8

Temps d'incantation : 1 minute

ND : Complexé (ND 12)

Portée : Cercle de deux mètres de diamètre.

Durée : Concentration ou quand le cercle est brisé ou franchi.

Les occultistes d'Orrorsh et les thralls déloyaux de Tharkold utilisent souvent ce sort quand ils ont affaire aux dangereux démons de leurs cosm.

Pour utiliser un *Cercle de protection*, le lanceur trace un cercle visible de 1 mètre de rayon avec une craie, du sang, du sel ou un autre matériau, avant de le décorer de runes profanes. Une fois tracé, et tant que le lanceur maintient sa concentration, les êtres surnaturels ne peuvent le franchir. Ils peuvent parler ou interagir normalement à travers ses limites mais tous les pouvoirs surnaturels (comme des sorts ou des capacités spéciales) subissent un malus de -2.

Si une autre entité ou une autre force brise la limite du cercle, le sort se termine.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le malus est augmenté à -4.
- **Spectaculaire** : les capacités surnaturelles des entités ne peuvent franchir la limite du cercle.

DÉGUISEMENT

Niveau d'Axiome : 12

Compétence : Altération 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : 10 minutes

Déguisement donne au lanceur (ou à un allié) l'apparence physique d'un autre individu y compris ses vêtements, ses armes et autres accessoires normaux. Les objets créés pour ce déguisement ne sont qu'illusaires et donc inutiles.

Le sort de *Déguisement* peut copier une personne spécifique si le lanceur l'a déjà vue (ou une peinture ou une photo de très bonne qualité). *Déguisement* ne fait que couvrir l'apparence de la cible, des interactions peuvent toujours nécessiter des tests de *Persuasion* ou d'autres actions similaires.

L'individu déguisé conserve la même masse mais il peut être d'un sexe différent, d'une autre ethnique et même d'une autre race (comme un elfe ou un nain). Une fois le sort lancé, le magicien n'a plus besoin de se trouver à portée pour le maintenir.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le sort perdure tant que le mage se concentre.
- **Spectaculaire** : le *Déguisement* permet également d'imiter la voix de la cible. Il ne permet cependant de savoir parler les langues connues uniquement par la cible imitée.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Niveau d'Axiome : 6

Compétence : Divination 8

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : 25 mètres

Durée : Concentration

Le lanceur de sorts discerne une vague aura ou un vague contour autour de tout ce qui est soumis à un effet magique : des objets enchantés, des individus sous l'effet d'un sort et même des mages se concentrant sur des sorts. Un succès Simple détecte la présence de toute magie à portée et le type de magie (*altération*, *cinétique*, *conjuration*, ou *divination*) de chaque aura.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la portée de détection est augmentée à 50 mètres. Si le lanceur de sorts responsable d'un effet actif est également à portée, de discrets rubans d'énergie le relient à la cible du sort.
- **Spectaculaire** : comme pour le succès Supérieur et la nature exacte du sort et de l'enchantedement générant une aura est révélée. Si le magicien décide de *neutraliser* n'importe lequel des effets détectés, son test de *Dissipation de la magie* est Favorisé tant qu'il maintient sa Concentration sur son sort de *Détection de la magie*.

DÉVERROUILLAGE

Niveau d'Axiome : 8

Compétence : Cinétique 10

Temps d'incantation : 1 action

ND : Facile (ND 8)

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Les marchands ou ceux qui ont des richesses à protéger détestent ce simple sort. Il fonctionne aussi bien sur les serrures normales que les serrures électroniques. Avec ce sort, et un niveau de compétence suffisant, un mage peut ouvrir n'importe quelle serrure ayant un malus maximal de -4 (voir *Crochetage*, page 78).

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : ouvre des serrures lourdes ou électroniques avec un malus de -6.
- **Spectaculaire** : ouvre silencieusement n'importe quelle serrure et permet d'ignorer toute alarme ou protection placée dessus. Notez que certains « sceaux » très puissants ne sont cependant pas des « serrures ».



Parfois les sorts tournent mal, comme le découvre cette wight en lançant Mains du mage.

DIALOGUE AVEC LES MORTS

Niveau d'Axiome : 12

Compétence : Divination 14

Temps d'incantation : 1 minute

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : 5 minutes

Pour lancer ce sort répugnant, l'occultiste manipule la mâchoire du cadavre tout en conjurant l'esprit qui y résidait de lui parler. L'esprit conserve sa conscience, il sait qu'il est mort, peut refuser de parler, peut être sujet à la compétence *Persuasion*, etc.

Un même cadavre ne peut être interrogé qu'une seule fois par Scène.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le cadavre ne peut dire que la vérité mais peut toujours refuser de parler.
- **Spectaculaire** : le cadavre doit répondre sincèrement à toutes les questions au maximum de ses connaissances.

DIMINUTION

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Altération 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : La Volonté ou l'*Esprit* de la cible.

Portée : 40 mètres

Durée : 3 rounds

Diminution réduit de -2 l'un des attributs de la cible (choisi au moment de lancer le sort) et les compétences qui lui sont liées. Plusieurs utilisations de ce sort peuvent affecter plusieurs attributs.

Le mage mime une action en rapport avec l'attribut affecté au moment de l'incantation, se moquant d'elle pour réduire l'*Esprit*, faisant semblant de trébucher pour réduire la *Dextérité*, etc.

Réduire la *Force* ou l'*Esprit* ne réduit pas la Résistance ni les points de Choc qu'il est possible d'encaisser.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le malus est augmenté à -4.
- **Spectaculaire** : comme un succès Supérieur et la cible ne peut relancer ses 20 au dé quand elle utilise l'attribut affecté et les compétences qui lui sont liées.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : Altération 10

Temps d'incantation : 1 action

ND : La Volonté ou l'Esprit du lanceur de sorts.

Portée : 25 mètres

Durée : Instantanée

Dissipation de la magie met un terme à un ou plusieurs effets magiques affectant une cible. Il ne fonctionne que sur des sorts incantés et pas sur des objets magiques, des reliques ou d'autres appareils enchantés.

Pour *dissiper la magie*, le lanceur choisit une ou plusieurs cibles (grâce à l'option Cibles multiples) et effectue son test d'*Altération*. Un succès Simple met fin à un effet de sort sur cette cible (au choix du lanceur).

Dissipation de la magie doit être utilisé sur la personne qui *subit* les effets du sort pas sur celle qui l'a lancé. Cependant, il s'oppose toujours à la *Volonté* ou à l'*Esprit* de celui qui a lancé le sort.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : les effets de deux sorts sont annulés.
- **Spectaculaire** : les effets de tous les sorts affectant la cible sont annulés.

ÉTOURDISSEMENT

Niveau d'Axiome : 12

Compétence : Altération 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : La Volonté ou l'Esprit de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Une vague d'énergies arcanes submerge un groupe d'adversaires. Elle affecte tout ce qui se trouve dans une Zone d'effet étendue (voir page 124). C'est un sort à effet de zone et il ne peut bénéficier de l'option Cibles multiples.

Toute cible affectée est Très déstabilisée. *Étourdissement* ne fonctionne que contre des êtres vivants aussi les morts-vivants, les créatures artificielles ou les objets animés ne sont pas affectés.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : les cibles affectées ne peuvent se déplacer au cours de leur prochain tour.
- **Spectaculaire** : les cibles affectées perdent leur prochain tour.

FOUDRE

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : Conjuration 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : Esquive ou Dextérité de la cible.

Portée : 100 mètres

Durée : Instantanée

Ce puissant sort d'attaque libère un éclair suffisamment dévastateur pour affecter même les grands dragons d'Aysle. Les dommages infligés sont de 16 et l'attaque ignore 4 points d'armure. Ce sort ne peut utiliser l'option Cibles multiples.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : dommages +1DB.
- **Spectaculaire** : +2 DB.

IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE (IEM)

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : Conjuration 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Le sort d'*IEM* a été conçu par les rebelles de la Cyberpapauté pour contrer les agents omniprésents de Malraux. Le sort canalise une vague d'énergie électromagnétique sur la cible pour perturber les systèmes électroniques et potentiellement les faire griller.

Tous les appareils électriques et électroniques transportés par la cible sont désactivés pendant 1 round. Les dispositifs issus de la science étrange de l'Empire du Nil peuvent être affectés si le MJ le souhaite.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : tous les appareils électroniques sont désactivés pendant une minute.
- **Spectaculaire** : les appareils sont désactivés pendant toute la durée de la Scène.

INVISIBILITÉ

Niveau d'Axiome : 17

Compétence : Altération 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : Complexé (ND 12)

Portée : Personnelle

Durée : Concentration

Non seulement *Invisibilité* protège un mage de ses adversaires mais en plus ce sort est très utile pour l'espionnage et le sabotage. Au moment de l'incantation, le sort rend le mage et tout ce qu'il transporte à peine visibles. S'il laisse tomber un objet, celui-ci redevient visible.

Une fois invisible, il bénéficie d'un bonus de +2 à sa *Discretion* et, une fois détecté, les attaques contre lui subissent un malus de -2. L'*Invisibilité* n'affecte que la vue et les créatures qui ne sont pas dépendantes de ce sens ne sont donc pas affectées. De même, être mouillé, marcher sur une surface bruyante ou être couvert d'une quelconque substance visible (comme de la farine) peut annuler les avantages du sort (à la discréption du MJ).

Les effets d'*Invisibilité* ne sont pas cumulables avec d'autres malus liés à la visibilité, prenez le malus le plus important.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le bonus de *Discretion* est de +4 et le malus pour toucher le mage est de -4.
- **Spectaculaire** : le bonus de *Discretion* est de +6 et le malus pour toucher le mage est de -6.

LENTEUR

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : *Altération* 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : La *Volonté* ou l'*Esprit* de la cible.

Portée : 20 mètres

Durée : 3 rounds

Lenteur réduit la rapidité d'un être vivant et lui complique la tâche pour effectuer plusieurs choses à la fois. Le lanceur de sort désigne sa cible en faisant des gestes lents.

La vitesse de la cible est réduite de 25 % et elle est Déstabilisée. La vitesse désigne la vitesse de marche, de course, d'escalade, de nage ou de vol de la cible. *Lenteur* n'affecte pas les machines ou les appareils quel que soit leur type.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la vitesse est réduite de 50 % et la cible ne peut pas courir.
- **Spectaculaire** : la vitesse est réduite de 75 % et la cible perd son prochain tour (il peut cependant en obtenir un autre grâce à Frénésie ou une capacité similaire).

LUMIÈRE DU MAGE

Niveau d'Axiome : 13

Compétence : *Conjuration* 8

Temps d'incantation : 1 action

ND : Facile (ND 8)

Portée : 50 mètres

Durée : Concentration

Sort inverse d'*Obscurité du mage*, *Lumière du mage* génère une lumière éclatante et scintillante dans une zone de 5 mètres de rayon. Tous les malus d'*obscurité* dans cette

zone sont annulés y compris ceux d'un sort d'*Obscurité du mage* déjà présent.

Tous les personnages et les créatures qui étaient dans un environnement Sombre ou dans le Noir complet avant l'incantation sont aveuglés et automatiquement Déstabilisés.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : rayon de 10 mètres.
- **Spectaculaire** : les victimes aveuglées sont Très déstabilisées.

MAINS DU MAGE

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : *Cinétique* 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10) ou l'*Esquive* ou la *Dextérité* de la cible.

Portée : 25 mètres

Durée : Concentration

Le mage peut manipuler des objets situés à une distance maximale de 25 mètres comme s'il avait une paire de mains invisibles. Ces mains sont une extension des siennes et ces dernières doivent être libres tandis qu'il exécute les mouvements requis ; le mage ne peut se soulever plus facilement qu'il ne le pourrait avec ses propres mains.

La *Force* des mains est égale à son *Esprit* mais elles utilisent ses compétences. Si ses mains manipulent une épée, par exemple, le mage utilise sa compétence de *Mêlée* comme d'habitude.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la *Force* de ses mains est égale à son *Esprit* +1.
- **Spectaculaire** : la *Force* de ses mains est égale à son *Esprit* +2.

OBSCURITÉ DU MAGE

Niveau d'Axiome : 13

Compétence : *Conjuration* 10

Temps d'incantation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : 50 mètres

Durée : Concentration

Obscurité du mage génère des ténèbres absolues dans un rayon de cinq mètres. Tout ce qui se trouve dans la zone affectée est considéré comme étant dans le Noir complet (-6).

Si ce sort est jeté sur une zone sous l'effet d'un sort de *Lumière du mage*, il l'annule totalement.

Voir les **Malus d'*obscurité*** page 125 pour plus d'informations.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : rayon de 10 mètres.
- **Spectaculaire** : les personnages et créatures qui ignorent normalement les malus d'obscurité sont également affectés.

OMBRES DES POSSIBILITÉS**Niveau d'Axiome :** 15**Compétence :** *Divination* 16**Temps d'incantation :** 1 minute**ND :** Complexé (ND 12)**Portée :** Contact**Durée :** 5 minutes

Ombres des Possibilités permet au mage de poser une question à la réalité. Pour cela, il doit d'abord projeter une ombre sur une surface, se concentrer sur la question ou un sujet pendant une minute puis invoquer le sort.

S'il réussit, son ombre (ou celle d'un autre si le sort est lancé pour une autre personne) s'anime en prenant la forme d'objets, de créatures ou d'individus, et révèle un vague indice concernant le sujet évoqué.

Naturellement l'avenir n'est pas figé, aussi l'information accordée est ce qui est le « plus probable » (déterminé par le MJ) et peut être modifié en fonction des événements.

Une fois invoquée, l'ombre ne peut apparaître une nouvelle fois au même invokeur au cours de la Scène.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : l'ombre répond à deux questions.
- **Spectaculaire** : l'ombre répond à trois questions.

ORIENTATION**Niveau d'Axiome :** 7**Compétence :** *Divination* 12**Temps d'incantation :** 1 minute**ND :** Normal (ND 10)**Portée :** 50 mètres**Durée :** Concentration

Orientation permet à un mage de percevoir la direction et la distance d'un objet, d'un lieu ou d'un être. Le niveau de succès détermine la portée maximale du sort de détection.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : portée de 500 mètres.
- **Spectaculaire** : portée d'1 kilomètre.



Viola utilise un portail pour prendre par surprise un agent de la Police de l'Église.

PEUR

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Altération 10

Temps d'incantation : 1 action

ND : La Volonté ou l'Esprit de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Le sort de Peur libère une vague de frayeur affectant les ennemis dans une Zone d'effet étendue (voir Effets de zone, page 124). Les cibles affectées sont Déstabilisées. Notez que, puisqu'il s'agit d'une attaque de zone, il n'y a aucun malus de Cibles multiples mais il n'est pas non plus possible de viser d'autres cibles.

Les cibles immunisées contre les effets de peur sont immunisées contre ce sort.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : les cibles affectées sont Très déstabilisées.
- **Spectaculaire** : les cibles affectées sont Très déstabilisées et subissent 2 points de Choc.

PORTAIL

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : Cinétique 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : Difficile (ND 14)

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Avec une incantation rapide et de grands gestes, le mage ouvre deux portails reliés entre eux. Le premier apparaît juste à côté du lanceur de sorts et l'autre n'importe où dans un rayon de 50 mètres. Tout ce qui entre dans l'un ressort par l'autre au même moment. Les portails n'existent que quelques secondes avant de disparaître.

Portail peut être utilisé aussi bien pour les déplacements que pour les combats. Le lanceur de sorts peut tout simplement ajouter 50 mètres à son déplacement quand il utilise ce sort. Utilisé lors d'une poursuite, il permet au mage de gagner des étapes en utilisant la compétence Cinétique au lieu de sa Dextérité. Un échec pour atteindre le ND du sort compte comme un échec pour le Contrecoup quel que soit le ND pour gagner une étape.

En combat, le lanceur de sorts peut utiliser l'option Actions multiples pour traverser et attaquer un adversaire adjacent à l'autre portail. La connexion marche dans les deux sens : un ennemi agrippé peut être attiré à travers le portail du côté du mage ou un adversaire En attente peut frapper le mage situé de l'autre côté. Le portail se referme une fois que le camp en train d'effectuer ses actions les a terminées.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : grâce à une excellente synchronisation, les alliés adjacents peuvent également franchir le portail ou attaquer des ennemis qui lui sont adjacents. Les ennemis En attente, ne peuvent frapper à travers le portail.
- **Spectaculaire** : le portail apparaît à l'endroit idéal. Les attaques contre les cibles adjacentes à l'autre portail ont un bonus de +4 puisque les adversaires sont Pris au dépourvu.

PROJECTILE

Niveau d'Axiome : 8

Compétence : Cinétique 12

Temps d'incantation : 1 action

ND : Esquive ou Dextérité de la cible.

Portée : 100 mètres

Durée : Instantanée

Ce sort permet de lancer sur une cible un petit projectile dangereux, comme un fragment de métal ou une pièce de monnaie, qui inflige 13 points de dommages. Le magicien mime l'action de lancer, de jeter ou de propulser le projectile puis le jette sur sa cible. Le total de Cinétique doit être supérieur à l'Esquive ou à la Dextérité de la cible pour pouvoir toucher.

Il n'y a aucun malus de portée mais tous les autres modificateurs (et les options telles que Cibles multiples) à l'attaque s'appliquent normalement.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : dommages +1DB.
- **Spectaculaire** : dommages +2DB.

RÉDUCTION DES POSSIBILITÉS

Niveau d'Axiome : 15

Compétence : Divination 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : La Volonté ou l'Esprit de la cible.

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Rare utilisation offensive de la compétence Divination, ce sort examine les avenir possibles d'une cible et les anéantit !

L'effet de jeu est de faire perdre 1 Possibilité à une cible chargée en possibilités. Un Ord est Déconnecté et il est considéré comme ayant perdu toute son énergie des possibilités. Ce sort ne peut être utilisé avec l'option Cibles multiples.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la cible est également Déstabilisée ou Vulnérable au choix du mage.
- **Spectaculaire** : comme pour un succès Supérieur mais la cible chargée en possibilités perd 2 Possibilités.

VISION

Niveau d'Axiome : 8

Compétence : *Divination* 12

Temps d'incantation : 1 minute

ND : La Volonté ou l'*Esprit* de la cible.

Portée : 500 kilomètres

Durée : Concentration

Vision permet au lanceur de sort d'observer de loin un sujet. Le sort cible une personne et nécessite un élément provenant de cette personne : un bout d'ongle, un cheveu, du sang, etc. Sans ce composant, le sort échoue automatiquement. Ceux qui ont des secrets à protéger détruisent ou mettent à l'abri ces résidus.

Un succès Simple permet de voir la cible du dessus. Le mage entend et voit tout ce qui se trouve à cinq mètres d'elle mais au-delà de cette distance rien n'est visible ou perceptible. Aussi, impossible d'être certain de l'endroit où elle se trouve, uniquement de ce qu'elle est en train de faire. Quiconque est vu ou entendu par le sort a l'impression d'être observé, mais ignore comment.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la zone observable est de 25 mètres.
- **Spectaculaire** : les cibles vues et entendues n'ont plus le sentiment d'être observées.

VOL

Niveau d'Axiome : 14

Compétence : *Cinétique* 14

Temps d'incantation : 1 action

ND : Complexe (ND 12)

Portée : Personnelle

Durée : Concentration

Bien que ce sort ne permette pas à un mage de voler comme un faucon, il permet de se déplacer dans les airs de manière fiable pendant un court moment. Une fois lancé, le magicien peut *voler* à une vitesse maximale de 50 mètres par round. Voler à une vitesse supérieure à sa *Dextérité* en mètres compte comme une course (page 114).

Le magicien peut transporter un poids normal. S'il est lourdement chargé, la vitesse maximale est réduite de moitié et le mage subit 1 point de Choc par round.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le lanceur de sorts peut se déplacer à la vitesse maximale sans subir le malus de -2.
- **Spectaculaire** : la vitesse maximale du magicien est augmentée à 100 mètres par round

CHAPITRE 8

MIRACLES

A lors que la magie puise sa source dans l'énergie ambiante, les miracles sont alimentés par une énergie accordée par des entités divines et canalisée par leurs adeptes.

Ces entités peuvent être des esprits de la nature, d'anciens dieux ou être liées à des religions comme la Chrétienté, l'Islam ou le Judaïsme, mais quelle que soit leur nature elles peuvent toutes accorder des pouvoirs dans l'univers de *Torg Eternity*.

COMPÉTENCE MIRACLE

Une seule compétence est requise pour invoquer des miracles, la *Foi*. Contrairement à la magie ou aux psioniques, elle peut être utilisée en étant Incompétent. Elle peut également être choisie par ceux qui n'ont pas l'Atout Miracles ce qui leur permet d'aider ceux qui le possèdent. La compétence *Foi* peut aussi être utile pour résister à certaines influences maléfiques.

CHOISIR DES MIRACLES

Les différentes religions ont différentes traditions et donc différents types de miracles. Les divinités bienfaisantes accordent des bénédictions et des soins tandis que les dieux colériques et vengeurs ont plus de chances d'accorder à leurs fidèles des pouvoirs destructeurs.

En prenant l'Atout Miracles, un personnage commence avec le miracle *Protection contre les ennemis* et deux autres de son choix correspondant à son mythe. C'est au MJ et au joueur de déterminer quels miracles correspondent à quelles religions. Quelques exemples sont donnés dans la **Liste d'exemples de miracles** page 199. Les miracles choisis ne doivent pas excéder l'Axiome Spirituel du cosm du personnage, ces pouvoirs venant des divinités de son royaume et non de l'invocateur lui-même.

CARACTÉRISTIQUES DES MIRACLES

Vous trouverez ci-après à quoi correspondent les différentes caractéristiques des miracles.

Niveau d'Axiome : le niveau minimum de l'Axiome Spirituel nécessaire pour invoquer le miracle sans provoquer de Contradiction.

Compétence : le total de la compétence de *Foi* (*Esprit + rangs en Foi*) nécessaire pour apprendre le miracle.

Temps d'invocation : le temps qu'il faut pour invoquer le miracle. Ceux invocables en 1 action sont des « miracles de combat ». Ceux qui demandent plus de temps peuvent être invoqués en combat en plusieurs rounds tant que le fidèle reste concentré (voir **Concentration** page 197).

ND : le Niveau de Difficulté du miracle.



Thomas Brownstone repousse une wight en lisant des versets issus de la religion d'Orrorsh.

Portée : la distance maximale à laquelle le miracle peut être invoqué. À moins que le contraire ne soit indiqué, l'invocateur doit être capable de voir la cible.

Durée : la durée du miracle à partir du round au cours duquel il a été invoqué. En combat, une durée d'une minute (six rounds) signifie que l'invocation débute au cours de la Carte d'Action actuelle et se termine une fois que cinq autres cartes ont été résolues.

Concentration signifie que le miracle perdure tant que le lanceur maintient sa concentration. Voir **Concentration**, ci-dessous.

INVOQUER DES MIRACLES

Les miracles sont invoqués en tant qu'action avec la compétence *Foi* (à moins qu'il ne soit précisé le contraire). Un personnage ne peut jamais invoquer plus d'un miracle par tour et il doit avoir les mains libres et être capable de parler.

Si le test réussit, il faut appliquer les effets en fonction du succès obtenu. Si le test de *Foi* échoue, l'invocateur subit 2 points de Choc et, avec un échec critique, il est également Très déstabilisé.

Le rituel et le respect sont importants avec les miracles et il est inutile de presser les divinités. Un seul miracle peut être invoqué à la fois bien que l'option Cibles multiples soit autorisée, à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description, et que plusieurs miracles puissent être actifs en même temps.

CONCENTRATION

Si le personnage subit les effets d'une attaque physique ou d'une interaction réussie alors qu'il se concentre sur un miracle ou qu'il est en train d'en invoquer un et n'a pas encore terminé, il doit réussir un test de *Volonté* ou d'*Esprit*. En cas d'échec, le miracle ou l'invocation cesse immédiatement ainsi que tous les autres miracles maintenus par Concentration.

Maintenir de l'énergie divine est fatigant. L'élu subit un malus de -2 à chaque total de *Foi* ou de Concentration pour chaque miracle qu'il maintient grâce à la Concentration. Les sorts, les pouvoirs psioniques et les capacités similaires, s'ils sont maintenus, comptent également pour la concentration.

CUMUL

Si un personnage est affecté par plus d'un enchantement ou effet (technologie, miracles, etc.) qui modifie une

compétence ou un attribut, ces effets ne se cumulent pas. La cible prend en compte l'effet le plus fort.

Cependant, les personnages peuvent bénéficier d'effets qui améliorent différents attributs.

RELIGIONS

Quand un personnage ajoute des rangs dans la compétence *Foi*, cela ne s'applique qu'à une seule religion précise déterminée au moment où cette compétence est obtenue. Le joueur est libre de choisir la religion qui lui permettra de déterminer quels miracles il peut utiliser et quelles valeurs elle incarne (important pour **Faveur & Pénitence**, ci-après).

Certaines religions se focalisent sur l'autosponsabilisation, les soins et sur le fait d'aider son prochain. D'autres peuvent se focaliser sur l'invocation de tempête de feu et de soufre pour qu'elles s'abattent sur ceux qui s'opposent à elles.

Quelques exemples de religions des Guerres des Possibilités incluent :

- **Aysle - Les Parangons** : les prêtres aysliens prient un panthéon d'entités légendaires censées être les incarnations de la Lumière et des Ténèbres. Ceux de la Lumière se focalisent sur la vérité, l'honneur et la bravoure. Les Parangons des Ténèbres favorisent avant tout le gain personnel et le pouvoir.
- **Prime Terre - diverses** : les peuples de la Terre continuent à pratiquer le Bouddhisme, le Christianisme, l'Hindouisme, l'Islam, le Vaudou et un nombre incalculable d'autres religions. Avec le déclenchement des Guerres des Possibilités, les miracles de ces différentes religions semblent beaucoup plus concrets.
- **Cyberpapauté — L'Église Cybernétique** : Jean Malraux prêche une doctrine extrême basée sur une réminiscence quasi chrétienne du Catholicisme médiéval truffé d'exceptions et de contradictions qu'exploite le Cyberpape.

• **L'Empire du Nil - L'Amaatisme** : en surface cette religion semble s'inspirer des croyances de l'ancienne Égypte en reprenant ses divinités, ses concepts et sa mythologie. Mais des différences de noms et de nombreux détails trahissent l'origine terrannienne des idéaux de l'Amaat, un culte divergent créé à l'origine par le père du Pharaon Möbius.

- **La Terre Vivante — le Keta Kalles** : bien qu'il existe d'autres divinités dans ce panthéon, Lanala est quasiment la seule à être vénérée, une déesse sauvage et puissante du cycle de la vie et des sensations.
- **Orrorsh — le Sacellum** : cette religion austère et froide est comme une vigne tenace proliférant dans les terres ravagées. Elle ressemble à une forme extrême de protestantisme qui met l'accent sur la peur du Diable et la punition des péchés.

FAVEUR & PÉNITENCE

Pour une raison ou pour une autre, certains individus sont des « élus » de leur religion qui incarnent ses valeurs et ses idéaux. La foi leur donne d'incroyables capacités mais s'ils s'éloignent du droit chemin cette puissance s'évanouit.

Des violations mineures provoquent une perte de faveur. Ce qui constitue une transgression est à déterminer par le joueur et le MJ en fonction des dogmes de cette religion. Quand cela se produit, le héros subit un malus de -2 à ses tests de *Foi* pour le reste de l'Acte.

Des violations majeures rompent entièrement le lien entre le fidèle et ses divinités. Il ne peut plus invoquer de miracles tant qu'il n'aura pas fait pénitence.

Les péchés majeurs pour les religions orientées vers le bien sont, par exemple, le meurtre, la profanation de quelque chose de saint ou se servir des autres. Regagner les faveurs d'une puissance divine après avoir commis un péché majeur nécessite un acte significatif de repentance et de sincères regrets. Risquer sa vie pour aider les autres est généralement une bonne manière d'y parvenir, tout du moins pour être pardonné et regagner l'usage de ses pouvoirs (qu'il est possible de perdre à nouveau).

**PÈRE DAMIEN
MONIELS**



DESCRIPTION DES MIRACLES

Vous trouverez ci-après plusieurs miracles assez répandus dans les cosmés.

ABONDANCE

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Foi 12

Temps d'invocation : 3 minutes

ND : Facile (ND 8)

Portée : 10 mètres

Durée : Permanent

Abondance multiplie un seul repas constitué de nourriture et d'eau pour qu'il puisse subvenir aux besoins de plusieurs individus. De plus, la nourriture est meilleure et plus nutritive. Un succès Simple double la quantité de nourriture.

Invoquer l'*Abondance* nécessite une prière d'environ trois minutes. Des succès supplémentaires augmentent la quantité de nourriture comme cela est indiqué ci-après. Une fois le miracle invoqué, le fidèle ne peut plus y avoir recours tant que la nourriture n'a pas été consommée.

Un invocateur avec le miracle *Abondance* permet d'assurer les tests de survie pour trouver de l'eau et de la nourriture mais pas pour trouver un abri si cela est nécessaire.

Niveaux de succès :

- Supérieur : la quantité de nourriture est triplée.
- Spectaculaire : la quantité de nourriture est quintuplée.

APAISEMENT

Niveau d'Axiome : 7

Compétence : Foi 10

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Apaisement libère une vague d'énergie apaisante qui affecte l'invocateur et ses alliés à portée. Ceux qui sont affectés récupèrent immédiatement de 2 points de Choc.

Niveaux de succès :

- Supérieur : ceux qui sont affectés récupèrent de 3 points de Choc.
- Spectaculaire : ceux qui sont affectés récupèrent de 4 points de Choc.

EXEMPLE DE LISTES DE MIRACLES

- Religions de la Prime Terre orientées vers le bien : Abondance, Apaisement, Appel des animaux, Bannissement, Bénédiction, Communion avec les animaux, Communion avec les esprits, Guérison des maladies, Protection contre les ennemis, Soins
- Religions basées sur la colère divine de la Prime Terre : Bannissement, Bénédiction, Communion avec les esprits, Malédiction, Protection contre les ennemis, Répulsion
- Parangons de Lumière, Aysle : Abondance, Apaisement, Appel des animaux, Bannissement, Bénédiction, Communion avec les animaux, Communion avec les esprits, Éclair, Frappe, Guérison des maladies, Malédiction, Protection contre les ennemis, Répulsion, Soins
- Parangons des Ténèbres, Aysle : Apaisement, Appel des animaux, Bannissement, Bénédiction, Communion avec les animaux, Communion avec les esprits, Feu des Enfers, Flétrissement, Frappe, Malédiction, Protection contre les ennemis, Répulsion, Soins
- Église cybernétique de la Cyberpapauté : Abondance, Apaisement, Bannissement, Bénédiction, Communion avec les esprits, Éclair, Feu des Enfers, Frappe, Guérison des maladies, Malédiction, Protection contre les ennemis, Répulsion, Soins
- Terre Vivante, Keta Kalles : Abondance, Appel des animaux, Bénédiction, Communion avec les animaux, Frappe, Guérison des maladies, Protection contre les ennemis, Répulsion, Soins
- Amaatisme, Empire du Nil : Abondance, Apaisement, Appel des animaux, Bannissement, Bénédiction, Communion avec les animaux, Communion avec les esprits, Éclair, Flétrissement, Frappe, Guérison des maladies, Malédiction, Protection contre les ennemis, Répulsion, Soins
- Le Sacellum, Orrorsh : Abondance, Bannissement, Bénédiction, Communion avec les esprits, Feu des Enfers, Frappe, Guérison des maladies, Malédiction, Protection contre les ennemis, Répulsion, Soins

APPEL DES ANIMAUX

Niveau d'Axiome : 8

Compétence : *Foi* 12

Temps d'invocation : 1 minute

ND : Normal (ND 10)

Portée : 1 kilomètre

Durée : 1 heure

Les adeptes de nombreuses religions trouvent le réconfort auprès des animaux de la nature. Ce miracle les attire, s'il y en a à proximité (choix du MJ). Une fois l'invocation terminée, les créatures arrivent au prochain tour de l'invocateur.

Cependant, appeler des créatures ne signifie pas les contrôler. Il faut avoir recours au miracle *Communion avec les animaux* (ci-après). Ceux qui veulent vivre parmi les bêtes doivent s'assurer qu'elles ne veulent pas les manger.

Un succès Simple invoque une nuée de moineaux, quelques renards ou quelques chats, etc., ou une seule grande créature comme un loup, un ours ou un crocodile. L'invocateur n'a pas à voir les animaux pour les appeler.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : l'invocateur peut appeler un dé Bonus de crocodiles, de loups, de lions ou de créatures similaires.
- **Spectaculaire** : l'invocateur peut appeler deux dés Bonus des créatures indiquées avec un succès Supérieur ou une seule grande ou très grande créature comme un dragon ou un tyrannosaure (sur la Terre Vivante). N'oubliez pas qu'*Appel des animaux* ne permet pas de les contrôler !

BANNISSEMENT

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : *Foi* 12

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou l'*Esprit* de la cible.

Portée : Rayon de 5 mètres.

Durée : Instantanée

Bannissement permet de renvoyer des esprits, des fantômes ou d'autres entités éthérees vers le royaume dont ils sont issus. Cependant, l'invocateur ne doit pas trop traîner dans ces lieux hantés car même des esprits bannis peuvent revenir !

Comparez le total de la *Foi* de l'invocateur à la Volonté ou à l'*Esprit* de toutes ces entités situées dans un rayon de cinq mètres de lui. Les créatures affectées disparaissent dans le néant pendant 15 minutes.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : les entités affectées sont *bannies* pendant une heure.
- **Spectaculaire** : les entités affectées sont *bannies* pendant une journée.

BÉNÉDICTION

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : *Foi* 10

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Rayon de 5 mètres.

Durée : 3 rounds

Bénédiction enveloppe et imprègne l'invocateur et ses alliés d'énergie spirituelle qui augmente leurs capacités mentales et physiques. Le prêtre choisit un attribut et demande à sa divinité de l'améliorer. « Puisse le seigneur nous donner la force de Daniel dans la tanière des lions ! » augmente la *Force*, par exemple. Ou « Que Vishnu nous accorde la clarté ! » peut améliorer la *Raison*.

Si le test est réussi, tous les alliés à portée gagnent +1 point dans cet attribut. Cependant, augmenter la *Force* ou l'*Esprit* ne permet pas d'augmenter les caractéristiques dérivées de Résistance et de Choc.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la durée est augmentée à 1 minute.
- **Spectaculaire** : comme avec un succès Supérieur, mais l'attribut est augmenté de +2.

COMMUNION AVEC LES ANIMAUX

Niveau d'Axiome : 6

Compétence : *Foi* 10

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : 10 mètres

Durée : 5 minutes

Parler aux animaux est une tradition rare mais ancienne dans certaines cultures. La plupart des animaux ont un esprit assez simple et ne peuvent communiquer que des idées basiques. Généralement, ils ne peuvent compter que jusqu'à trois et ne comprennent pas le langage humain. Cependant, ils peuvent indiquer si les personnes qu'ils ont rencontrées semblaient heureuses, calmes, en colère, etc.

Le miracle affecte tous les animaux du même type à portée, tous les loups, tous les corbeaux, etc. *Communion avec les animaux* ne permet pas d'invoquer les bêtes. Elles doivent être présentes ou invoquées par un miracle comme *Appel des animaux*.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : l'animal obéit également à des instructions de base tant que cela ne met pas sa vie en danger de manière inconsidérée.
- **Spectaculaire** : l'animal obéit à des instructions basiques même si cela le met en danger ou qu'il est sûr de mourir.

COMMUNION AVEC LES ESPRITS

Niveau d'Axiome : 5

Compétence : *Foi* 10

Temps d'invocation : 1 minute

ND : Complexé (ND 12)

Portée : 5 mètres

Durée : 5 minutes

Ce miracle permet à l'invocateur de parler aux esprits en rapport avec sa religion. Un chrétien peut parler à des ombres cherchant le repos tandis qu'un chaman sioux va communiquer avec les esprits de la nature.

Cette invocation nécessite que le personnage soit dans un endroit où se trouvent des esprits, une église pour les saints, un ruisseau pour des esprits de l'eau, un grand arbre pour un esprit de la nature, etc. Si ce n'est pas le cas, et que la religion autorise une communication avec des esprits hors de leur domaine habituel, l'invocateur subit un malus de -4. Le MJ peut aussi décider que ce n'est tout simplement pas possible dans certaines situations, il n'y a probablement pas d'esprit de la terre à bord d'un avion, par exemple.

Les esprits ont différentes connaissances en fonction de leur type et voient les choses de leur point de vue. Ils ne sont pas omniscients et, généralement, ne connaissent que des sujets liés à leur ancienne vie ou à leur secteur pour les esprits animaux et les autres esprits de ce type. Contrairement au sort *Dialogue avec les morts*, ce miracle oblige l'esprit à dire la vérité même si ses propos peuvent être vagues ou difficiles à comprendre (en fonction de ce que décide le MJ).

Avec un succès Simple, l'élu peut poser une question. Une fois contactés, les esprits ne peuvent l'être à nouveau pendant une Scène.

Niveaux de succès :

- Supérieur : deux questions.
- Spectaculaire : trois questions.

ÉCLAIR

Niveau d'Axiome : 16

Compétence : *Foi* 14

Temps d'invocation : Voir ci-dessous

ND : *Esquive* ou *Dextérité* de la cible.

Portée : 100 mètres

Durée : Instantanée

Éclair est une manifestation rare de la colère divine. Pour l'invoquer, le fidèle doit passer un tour complet à ne rien faire d'autre que fustiger un unique adversaire. L'invocateur doit être capable de voir sa cible au début du miracle et ne peut prendre que des actions simples au cours de son tour.

Tandis que l'éclair se constitue, des filaments de puissance divine, des nuages de tempête et des arcs électriques se rassemblent autour de l'invocateur. S'il est blessé au cours de ce processus, il doit effectuer un test de *Volonté* ou d'*Esprit*, voir **Concentration**, page 197.

À son prochain tour, il peut utiliser une action pour terminer l'invocation et effectuer son test de *Foi*. S'il réussit, la cible est frappée par un éclair qui inflige 20 points de dommages, PA 4.

Il n'y a aucun malus de portée, de couvert ou d'obscurité. Les effets des Atouts et des autres sorts, miracles, pouvoirs ou capacités surnaturelles s'appliquent normalement.

Éclair ne peut être utilisé qu'une seule fois par Scène, une telle puissance n'est pas accordée à la légère !

Niveaux de succès :

- Supérieur : dommages +1DB.
- Spectaculaire : dommages +2DB.

FEU DES ENFERS

Niveau d'Axiome : 16

Compétence : *Foi* 14

Temps d'invocation : 1 action

ND : *Esquive* ou *Dextérité* de la cible.

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Avec *Feu des Enfers* l'invocateur projette une langue de feu à partir de ses mains. Les flammes infligent 13 points de dommages.

Niveaux de succès :

- Supérieur : dommages +1DB.
- Spectaculaire : dommages +2DB.

FLÉTRISSEMENT

Niveau d'Axiome : 16

Compétence : *Foi* 14

Temps d'invocation : 1 action

ND : La *Foi* ou l'*Esprit* de la cible.

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Ce sinistre miracle absorbe la force vitale de tout être vivant affecté.

En réussissant un test de *Foi*, l'invocation inflige 12 points de dommages sans tenir compte des armures physiques. *Flétrissement* ne fonctionne que contre les êtres vivants, il n'a aucun effet sur les objets, les créatures artificielles, les morts vivants, etc.

Niveaux de succès :

- Supérieur : dommages +1DB.
- Spectaculaire : dommages +2DB.



Moonwalker en appelle à la puissance de Lanala pour soigner un tricératops blessé.

FRAPPE

Niveau d'Axiome : 12

Compétence : Foi 12

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : 3 rounds

Parfois même le plus pacifique des élus doit avoir recours à la force. Ce puissant miracle confère une certaine puissance à une arme. *Frappe* affecte une seule arme de mèlée ou de jet ; l'option Cibles multiples n'est pas autorisée.

Avec *Frappe*, la valeur de dommages de l'arme choisie est augmentée de +1. Qu'il s'agisse d'une arme à distance ou d'une arme de mèlée n'a aucune importance, ses dommages de base sont augmentés de +1. *Frappe* doit être utilisé sur une arme, pas sur des munitions.

Une arme bénie par le miracle *Frappe* est considérée comme magique pour déterminer si elle peut affecter des adversaires ayant la capacité Éthérée ou une capacité similaire qui permet d'ignorer les armes normales.

Niveaux de succès :

- Supérieur : dommages +2.
- Spectaculaire : dommages +3.

GUÉRISON DES MALADIES

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : Foi 14

Temps d'invocation : 1 minute

ND : Facile (ND 8)

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Guérison des maladies élimine tout type d'infection, de maladie ou d'affection maligne. Cela ne soigne pas la victime des dommages qu'elle a déjà subis, cela la débarrasse de la maladie et lui évite tout autre symptôme.

Un personnage ne peut tenter qu'un seul *Guérison des maladies* par maladie et par personne. Le même personnage peut tenter de soigner une nouvelle maladie sur le même patient si celui-ci devait en contracter une nouvelle.

Un succès Simple soigne les pathologies les plus communes comme les rhumes. Il faut un succès supérieur pour des maladies plus complexes.

Niveaux de succès :

- Supérieur : grippe, pneumonie, la plupart des infections provoquées par des créatures non surnaturelles.
- Spectaculaire : SIDA, cancer ou les infections provoquées par des créatures surnaturelles.

MALÉDICTION

Niveau d'Axiome : 9

Compétence : *Foi* 10

Temps d'invocation : 1 action

ND : La *Foi* ou l'*Esprit* de la cible.

Portée : 25 mètres

Durée : 3 rounds

Malédiction réduit la chance de la victime, s'attaquant directement à sa foi qu'elle soit religieuse, individuelle ou d'une autre nature.

Un individu *maudit* subit un malus de -1 à chaque total de compétence ou d'attribut. Les puissants invokeurs peuvent utiliser l'option Cibles multiples pour affecter un grand nombre d'infidèles.

Niveaux de succès :

- Supérieur : malus de -2.
- Spectaculaire : malus de -3.

PROTECTION CONTRE LES ENNEMIS

Niveau d'Axiome : 8

Compétence : *Foi* 8

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Rayon de 5 mètres.

Durée : Concentration

Protection contre les ennemis protège les fidèles des entités surnaturelles qui veulent nuire à l'humanité.

Pour l'invoquer, le fidèle doit brandir un symbole saint, réciter des prières ou effectuer toute autre action qui indique clairement qu'il en appelle à la source de son pouvoir, ce qui en fait la cible principale des esprits, des démons et de tout autre antagoniste pouvant être affecté.

Tant que la protection est active, tous les alliés situés à 5 mètres bénéficient d'un bonus de +1 à leurs défenses contre les créatures surnaturelles maléfiques et leurs attaques. Ce bonus est valable pour les défenses physiques et d'interaction.

Spécial : Ce miracle peut être tenté sans l'Atout Miracles si celui qui l'invoque a le niveau de *Foi* requis.

Niveaux de succès :

- Supérieur : ceux qui sont protégés ont un bonus de +2 à toutes leurs défenses.
- Spectaculaire : comme pour un succès Supérieur et les créatures surnaturelles maléfiques qui *ratent* une attaque contre un individu protégé sont Déstabilisées.

RÉPULSION

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : *Foi* 12

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Parfois un champion sanctifié a besoin de se frayer un chemin à travers ses adversaires ou faire une démonstration de puissance divine à des non-croyants.

Répulsion invoque une puissance invisible qui irradie de l'invocateur en un cercle qui repousse tous les personnages et créatures hostiles (les alliés ne sont pas affectés).

Cette puissance a une *Force* égale à la *Foi* de l'invocateur et affecte tous les ennemis qui ont une *Force* inférieure ou égale. Ceux qui sont affectés sont repoussés de cinq mètres et sont Déstabilisés.

Niveaux de succès :

- Supérieur : la *Force* effective est égale à la *Foi* de l'invocateur +2.
- Spectaculaire : comme pour un succès Supérieur et les adversaires sont Très déstabilisés.

SOINS

Niveau d'Axiome : 10

Compétence : *Foi* 10

Temps d'invocation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Le pouvoir de soigner est peut-être l'une des plus importantes capacités dont un fidèle peut faire bénéficier les Chevaliers des Tempêtes. Qu'il s'occupe des blessures de ses compagnons ou qu'il soigne des villageois blessés, *Soins* est une compétence vitale.

Le total de l'invocateur est modifié par les malus de blessures du patient (ainsi que celles de l'invocateur s'il est blessé). Un succès soigne 1 Blessure, tous les points de Choc et supprime l'état KO.

Soins ne peut être tenté qu'une fois par Scène sur un même individu, choisissez bien ! Si Maru est blessé au cours d'un combat et soigné par le Père Damien, il ne pourra plus la soigner avant la prochaine Scène. Il pourra toujours utiliser sa compétence *Premiers soins* sur elle et le miracle *Soins* sur ses camarades.

Niveaux de succès :

- Supérieur : 2 Blessures sont soignées.
- Spectaculaire : 3 Blessures sont soignées.

PSIONIQUE

Certains individus de la Prime Terre, et bien plus de Tharkold et du Pan-Pacific, ont appris à concentrer leur énergie mentale pour provoquer des effets tangibles. Ils ont bien des noms : télépathes, télékinésistes, psionicistes ou plus simplement « psis ».

Débloquer la puissance de l'esprit est difficile mais un psi compétent peut lire et contrôler les esprits, modeler le feu et la glace ou même manipuler les émotions d'une foule.

Les psioniques dépendent de l'Axiome Social de la zone où ils se trouvent. La puissance mentale se nourrit du développement de la psyché humaine et de sa conscience de soi et des autres.

COMPÉTENCES PSIONIQUES

Chaque type de pouvoir psionique a sa propre compétence unique.

- La *Kinésie* est la manipulation de la matière et de l'énergie.
- Les pouvoirs de *Précognition* sont ceux qui permettent à un psi de percevoir l'avenir ou les événements qui échappent à ses sens.
- La *Télépathie* est le pouvoir qui permet de lire et de contrôler les esprits. Elle n'a aucun effet sur les êtres dénués d'esprit tels que les robots. Elle peut affecter les morts-vivants à moins qu'ils ne soient de simples carcasses sans conscience telles que les gospogs ou les zombis.

CHOISIR DES POUVOIRS

Quand il prend l'Atout Psionique, un personnage peut choisir trois pouvoirs. Une fois qu'un pouvoir est maîtrisé, il peut être activé n'importe quand.

Les psis peuvent choisir trois pouvoirs autorisés dans leur cosm en se référant à la Liste des **Pouvoirs accessibles** page 206. Le personnage doit avoir la compétence psionique appropriée à un rang suffisamment élevé avant de pouvoir prendre un pouvoir.

Le personnage peut apprendre de nouveaux pouvoirs en utilisant un Atout (voir **Psionique**, page 101), et en suivant les mêmes règles que la sélection initiale.

CARACTÉRISTIQUES PSIONIQUES

Voici ce que signifient les caractéristiques des pouvoirs psioniques.

Niveau d'Axiome : le niveau minimum de l'Axiome Social nécessaire pour invoquer le pouvoir sans risquer de Contradiction.

Compétence : le niveau de compétence requis en *Kinésie*, *Précognition*, ou *Télépathie* pour apprendre le pouvoir.



Le pouvoir de Déflagration mentale permet à Ibis de tenir en respect un groupe de thralls.

Temps d'activation : le temps qu'il faut pour activer le pouvoir. Ceux utilisables en 1 action sont des « pouvoirs de combat ». Ceux qui demandent plus de temps peuvent être utilisés en combat en plusieurs rounds tant que le psi reste concentré (voir **Concentration**, ci-après).

ND : le Niveau de Difficulté pour activer le pouvoir.

Portée : la distance maximale entre le psi et sa cible. Les pouvoirs psioniques ont besoin d'une ligne de vue à moins qu'il ne soit précisé le contraire.

Durée : la durée du pouvoir à partir du round au cours duquel il a été activé. En combat, une durée d'une minute (six rounds) signifie que les effets du pouvoir débutent au cours de la Carte d'Action actuelle et se terminent une fois que cinq autres cartes ont été résolues.

Concentration signifie que le pouvoir perdure tant que le psi maintient sa concentration. Voir **Concentration**, ci-dessous.

ACTIVER UN POUVOIR

Les pouvoirs sont activés avec les compétences *Kinésie*, *Précognition* ou *Télépathie*. Un psi ne peut activer qu'un seul pouvoir par tour. Contrairement aux miracles et aux sorts, un psi n'a pas besoin de parler ou d'utiliser ses mains, son pouvoir provient directement de son esprit !

Activer un pouvoir est une action normale contre le ND indiqué à moins qu'une description ne précise le contraire. Si le test réussit, il faut appliquer les effets en fonction du succès obtenu.

Si le test de compétence échoue, le psi subit 2 points de Choc et, avec un échec critique, il est également Très déstabilisé. La plupart des psis ont de légers saignements de nez, de la bouche ou des oreilles quand cela se produit, un signe révélateur de l'usage d'un pouvoir psionique pour les connaisseurs.

Notez que le ND pour de nombreux pouvoirs est la *Volonté* ou la *Raison* de la cible. Si la cible n'a pas de *Volonté*, utilisez sa *Raison*. Si la cible a une *Volonté*, elle s'ajoute à sa *Raison* et non à son *Esprit*.

CONCENTRATION

Si un psi subit des dommages ou une attaque d'interaction, cela peut l'empêcher de maintenir un pouvoir ou d'en activer un qui demande une longue préparation.

Si le personnage subit les effets d'une attaque physique ou d'interaction réussie alors qu'il se concentre sur un pouvoir ayant Concentration comme Durée ou qu'il est en train d'en préparer un qui n'est pas encore activé, il doit réussir un test de *Volonté* ou d'*Esprit*. S'il échoue, tous les pouvoirs maintenus par Concentration se

terminent et il faut recommencer tout pouvoir en cours d'activation.

Se concentrer sur l'énergie psionique est épuisant mentalement. Le psi subit un malus de -2 à tous ses tests de *Psioniques* et de Concentration pour chaque pouvoir qu'il maintient grâce à la Concentration.

Les miracles, les sorts et les capacités similaires, s'ils sont maintenus, comptent également pour la concentration.

CUMUL

Si un personnage, un objet ou une autre cible est affecté par plus d'un pouvoir qui modifie une compétence ou un attribut, ces effets ne se cumulent pas. Cependant, la cible prend en compte l'effet le plus fort.

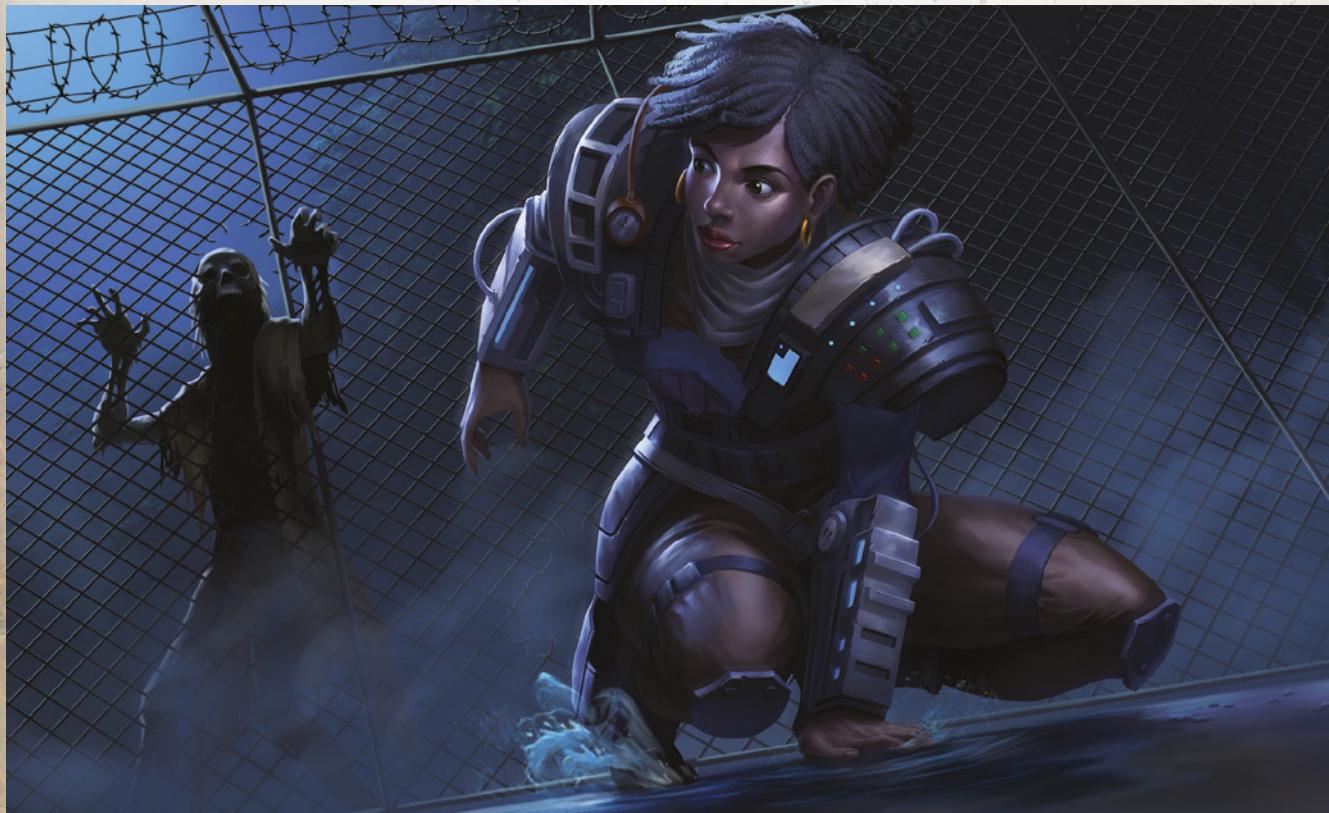
Cependant, les personnages peuvent bénéficier de différents pouvoirs (ou du même) affectant différentes capacités.

POUVOIRS ACCESSIBLES

Ci-dessous, vous trouverez les pouvoirs qu'un personnage de chaque cosm peut choisir quand il gagne l'Atout Psionique. Les psis de la Prime Terre sont rares et, généralement, ne développent qu'une seule

compétence psionique. De futurs suppléments peuvent proposer de nouveaux pouvoirs et de nouvelles listes à partir desquelles faire son choix.

- **Pan-Pacific** — **Mutation psionique** : *Altération de la mémoire, Barrière télékinétique, Bouclier psychique, Clairvoyance, Clarté, Confusion, Conscience, Étranglement, Imitation, Lecture de l'esprit, Obscurcissement de l'esprit, Perception de la conscience, Prémonition, Psychométrie, Pyrokinésie, Stimulation, Télékinésie, Télépathie.*
- **Prime Terre - Anomalie** : *Altération de la mémoire, Barrière télékinétique, Bouclier psychique, Clairvoyance, Clarté, Confusion, Conscience, Étranglement, Imitation, Lecture de l'esprit, Obscurcissement de l'esprit, Perception de la conscience, Prémonition, Psychométrie, Pyrokinésie, Stimulation, Télékinésie, Télépathie.*
- **Tharkold - Éveillé** : *Altération de la mémoire, Barrière télékinétique, Bouclier psychique, Clairvoyance, Clarté, Confusion, Conscience, Contrôle mental, Déflagration mentale, Étranglement, Imitation, Lecture de l'esprit, Obscurcissement de l'esprit, Perception de la conscience, Prémonition, Psychométrie, Pyrokinésie, Rétablissement, Stimulation, Télékinésie, Télépathie.*



Stimulée, Ibis saute par-dessus un grillage pour échapper à un ghoul.

POUVOIRS PSIONIQUES

ALTÉRATION DE LA MÉMOIRE

Niveau d'Axiome : 23

Compétence : Télépathie 14

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 10 mètres

Durée : Permanent

Pire que de lire l'esprit d'une cible qui ne le veut pas, c'est de modifier sa mémoire. La plupart des psis utilisent ce pouvoir pour qu'un garde oublie qu'il les a vus ou pour effacer un incident traumatisant.

Un succès Simple peut modifier un élément s'étant déroulé au cours des cinq dernières minutes. Des succès supérieurs peuvent modifier des mémoires plus anciennes (voir ci-dessous).

Le psi peut également planter de faux souvenirs, mais si un événement n'est pas plausible, la victime a une nouvelle chance d'y résister en réussissant un test de Volonté ou de Raison contre la compétence Télépathie du psi. Si la victime réussit, elle sait que ce souvenir est faux. Cela ne peut être tenté qu'une seule fois par souvenir implanté.

Voir Clarté pour récupérer des souvenirs modifiés.

Niveaux de succès :

- Supérieur : le psi peut modifier des souvenirs de la dernière heure écoulée.

- Spectaculaire : le psi peut modifier des souvenirs vieux d'une semaine.

BARRIÈRE TÉLÉKINÉTIQUE

Niveau d'Axiome : 23

Compétence : Kinésie 12

Temps d'activation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Personnelle

Durée : Concentration

Le psi se protège des attaques avec une barrière de pure énergie télékinétique.

En réussissant à activer le pouvoir, toutes les défenses physiques du psi sont augmentées de +1 (*Esquive*, *Combat en mêlée* et *Combat à mains nues*). Le bonus suit les règles normales de Cumul, aussi un personnage avec un vrai bouclier et qui est protégé par une Barrière télékinétique ne bénéficie que du plus fort bonus.

Niveaux de succès :

- Supérieur : le bonus est de +2.

- Spectaculaire : le bonus passe à +3.

BOUCLIER PSYCHIQUE

Niveau d'Axiome : 23

Compétence : Télépathie 10

Temps d'activation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Personnelle

Durée : Concentration

Bouclier psychique protège des attaques psioniques le psi et tous ceux qu'il choisit dans un rayon de cinq mètres. Les capacités psioniques utilisées contre les esprits protégés subissent un malus de -2.

Bouclier psychique ne fonctionne que contre les attaques directes ou les effets comme *Pyrokinésie* ou *Déflagration mentale*. Ce pouvoir ne peut protéger un bénéficiaire contre un banc projeté par *Télékinésie*, mais il est efficace contre ce pouvoir employé pour saisir la cible.

Niveaux de succès :

- Supérieur : le malus est augmenté à -4.

- Spectaculaire : le malus est augmenté à -6.

CLAIRVOYANCE

Niveau d'Axiome : 23

Compétence : Télépathie 12

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 100 kilomètres

Durée : Concentration

Clairvoyance permet à un psi de voir à travers les yeux de quelqu'un d'autre. Le psi doit avoir une ligne de vue sur sa cible quand le pouvoir est activé mais cela n'est pas nécessaire pour maintenir la connexion. Avec un succès Simple, la victime sait qu'elle est observée. Ceux qui ne connaissent pas les pouvoirs psioniques peuvent ne pas comprendre qu'il y a un voyeur dans leur esprit mais ils sentent qu'ils sont observés.

- Supérieur : le psi peut entendre ce qu'entend sa cible.

- Spectaculaire : la cible ne se rend pas compte qu'elle est sous l'effet de ce pouvoir.

CLARTÉ

Niveau d'Axiome : 23

Compétence : Télépathie 10

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Clarté permet de débarrasser une cible de toute influence psionique néfaste, agissant comme une sorte de *Dissipation de la magie* pour les effets mentaux. Il est utilisable pour briser le lien avec un psi utilisant *Clairvoyance* ou *Contrôle mental*, pour annuler les effets de *Confusion* et d'*Altération de la mémoire*.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la Volonté de la cible est augmentée de +2 pendant la minute qui suit.
- **Spectaculaire** : la Volonté de la cible est augmentée de +4 pendant l'heure qui suit.

CONFUSION

Niveau d'Axiome : 23

Compétence : Télépathie 10

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : 3 rounds

Confusion projette une vague d'énergie psychique qui désoriente les ennemis. S'il est réussi, ce pouvoir affecte tous ceux qui se trouvent dans une zone d'effet étendue et qui subissent un malus de -1 à toutes leurs actions.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le malus est de -2 pour ceux qui sont affectés.
- **Spectaculaire** : les victimes sont également Vulnérables.

CONSCIENCE

Niveau d'Axiome : 19

Compétence : Précognition 8

Temps d'activation : 1 action

ND : Normal (ND 10)

Portée : Rayon de 10 mètres.

Durée : Concentration

Conscience permet de percevoir des dangers à venir et augmente les défenses du psi et de ses alliés tant qu'il demeure concentré. Un test réussi augmente de +1 les défenses physiques du psi et celles de ses alliés à portée. Ce pouvoir n'augmente pas les défenses d'interaction.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : les défenses physiques des alliés sont augmentées de +2.
- **Spectaculaire** : comme pour un succès Supérieur mais la Portée est augmentée à 20 mètres.

CONTRÔLE MENTAL

Niveau d'Axiome : 25

Compétence : Télépathie 16

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : Concentration

Contrôle mental est un redoutable pouvoir qui permet au psi de posséder et de prendre le contrôle du corps d'une autre personne. Après avoir établi le contrôle, le psi peut utiliser ses actions pour se déplacer et agir avec le corps de sa victime, et même avec le sien grâce

à l'option Actions multiples. La victime peut être forcée d'effectuer des actions en utilisant ses propres compétences et capacités, mais pas pour la forcer à dépenser des Possibilités.

Une cible contrôlée doit sacrifier un tour complet pour tenter de se libérer, elle ne peut effectuer aucune autre action qu'elle réussisse ou non. Pour se libérer, la cible doit effectuer un test de Volonté ou de Raison contre la compétence Télépathie du psi. Si elle réussit, la concentration du psi est brisée et le pouvoir cesse.

Une fois qu'une victime s'est libérée, elle ne peut être sujette à aucune tentative de Contrôle mental pour le reste de la Scène.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la cible subit un malus de -1 pour tenter de se libérer.
- **Spectaculaire** : la cible subit un malus de -2 pour tenter de se libérer.

DÉFLAGRATION MENTALE

Niveau d'Axiome : 25

Compétence : Télépathie 14

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : Instantanée

Ceux qui sont spécialisés en Kinésie sont réputés pour les carnages et le chaos qu'ils provoquent mais les télépathes ne sont pas non plus à prendre à la légère. *Déflagration mentale* libère une vague d'énergie psychique qui peut étourdir ceux qui ne sont pas assez résistants mentalement. Aucune armure ne protège de ce pouvoir et seule la Résistance de la cible est prise en compte, à moins qu'elle ne bénéficie d'une protection psychique.

Un succès inflige 10 points de dommages non létaux.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : +1 DB de dommages.
- **Spectaculaire** : +2 DB de dommages.

ÉTRANGLEMENT

Axiome Niveau : 22

Compétence : Kinésie 14

Temps d'activation : 1 action

ND : La Volonté ou la Raison de la cible.

Portée : 50 mètres

Durée : Concentration

Invisible mais mortelle, *Étranglement* est un pouvoir effroyable qui permet à un psi d'écraser les vaisseaux sanguins ou les organes d'une cible.

Les victimes de l'attaque subissent 2 points de Choc.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : l'attaque inflige 3 points de Choc.
- **Spectaculaire** : l'attaque inflige 4 points de Choc et la cible est Déstabilisée.

IMITATION**Niveau d'Axiome :** 23**Compétence :** Télépathie 10**Temps d'activation :** 1 action**ND :** La Volonté ou la Raison de la cible.**Portée :** 25 mètres**Durée :** 3 rounds

Quand un psi a besoin d'apprendre quelque chose rapidement, il peut tout simplement puiser à la source de l'esprit de quelqu'un d'autre. *Imitation* lui permet d'emprunter un certain nombre de rangs de compétence à une cible qu'elle soit volontaire ou non.

Le psi doit choisir la cible et la compétence à copier avant d'effectuer son test de *Télépathie*. Si la cible n'a pas la compétence désirée, il n'y a aucun effet. Un succès Simple octroie au psi un rang dans cette compétence et il n'est plus considéré comme Incompétent.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le psi peut copier jusqu'à trois rangs.
- **Spectaculaire** : le psi peut copier jusqu'à 5 rangs.

LECTURE DE L'ESPRIT**Niveau d'Axiome :** 23**Compétence :** Télépathie 10**Temps d'activation :** 1 action**ND :** La Volonté ou la Raison de la cible.**Portée :** 50 mètres**Durée :** 1 minute

Tous les psis considèrent qu'il s'agit d'un pouvoir intrusif et d'une violation des droits des êtres intelligents. Qu'ils en aient quelque chose à faire ou non est un autre problème et, naturellement, certains Chevaliers des Tempêtes peuvent penser qu'ils n'ont pas le choix dans les situations les plus tendues.

Un succès Simple permet de détecter les pensées et les émotions de surface mais la cible sait qu'il se passe quelque chose. Si elle connaît l'existence des pouvoirs psioniques, elle sait que quelqu'un lit ses pensées.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : Les souvenirs importants sont détectés et la cible ne sait pas qu'elle est soumise à ce pouvoir.
- **Spectaculaire** : L'esprit de la cible est un livre ouvert. Si la cible ne sait pas quelque chose, cependant, à cause d'un souvenir réprimé ou même de dommages au cerveau, la seule chose que perçoit le psi, c'est qu'il manque quelque chose.

OBSCURCISSEMENT DE L'ESPRIT**Niveau d'Axiome :** 23**Compétence :** Télépathie 12**Temps d'activation :** 1 action**ND :** La Volonté ou la Raison de la cible.**Portée :** 10 mètres**Durée :** Concentration

Un peu comme Shadow, un vieux personnage pulp, un psi doté de cette capacité peut modifier les ondes cérébrales de ceux qui l'entourent pour ne plus être vu.

Une fois activé, le personnage est invisible aux yeux de la ou des cibles tant qu'il demeure silencieux et qu'il n'attire pas l'attention.

Quiconque a des raisons de croire que quelqu'un est caché peut effectuer un test de *Volonté* ou de *Raison* avec une action simple pour le détecter. Le ND est la compétence *Télépathie* du psi. S'il réussit, le psi devient visible pour cette personne.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : même si le psi est révélé, les cibles affectées subissent un malus de visibilité de -4 contre ce personnage tant que le pouvoir est actif.
- **Spectaculaire** : le personnage ne peut être vu par les cibles affectées même si elles réalisent qu'il est présent. Les attaques contre lui subissent un malus de -6.

PERCEPTION DE LA CONSCIENCE**Niveau d'Axiome :** 21**Compétence :** Télépathie 10**Temps d'activation :** 1 action**ND :** Facile (ND 8)**Portée :** 50 mètres**Durée :** Concentration

Perception de la conscience révèle la présence de toutes les créatures intelligentes situées à portée. Un succès Simple révèle le nombre de contacts et s'ils sont humains ou d'intelligence animale. Des succès supérieurs augmentent la portée du pouvoir et les informations fournies. Les sujets n'ont pas besoin d'être dans la ligne de vue du psi, uniquement à portée du pouvoir.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la portée est de 100 mètres et le psi ressent l'attitude générale des sujets : excités, passifs ou hostiles.
- **Spectaculaire** : le psi ressent les intentions générales et les pensées de surface des sujets. Cela inclut tout potentiel ou activité psionique.

PRÉMONITION

Niveau d'Axiome : 21

Compétence : *Précognition* 14

Temps d'activation : 1 action

ND : Très difficile (ND 16)

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Sa sensibilité psychique permet au personnage de discerner les avenirs possibles. Dans un monde riche en Possibilités, faire le tri parmi ces informations est difficile, mais parfois, certaines peuvent se révéler utiles.

Si le psi réussit à utiliser *Prémonition*, il peut regarder les trois prochaines cartes du Paquet d'Action mais il ne peut modifier leur ordre.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le personnage peut regarder et modifier l'ordre des trois cartes du Paquet d'Action.
- **Spectaculaire** : le personnage peut regarder et modifier l'ordre des trois premières cartes. Il peut aussi en défausser une s'il le veut.

PSYCHOMÉTRIE

Niveau d'Axiome : 22

Compétence : *Précognition* 12

Temps d'activation : 1 minute

ND : Normal (ND 10)

Portée : Contact

Durée : Concentration

Le psi peut ressentir les fortes émotions ou images mentales liées à un objet. Il doit manipuler l'objet et se concentrer pendant une minute pour percevoir la moindre impression.

Avec un succès Simple, le psi voit des images concernant la manière dont cet objet était utilisé de manière générale. Notez que cela permet d'obtenir la combinaison d'un coffre ou d'un pavé numérique et que cela permet au psi de savoir comment utiliser des objets avec lesquels il n'est pas familiarisé.

- **Supérieur** : le psi voit des images des utilisations peu banales de cet objet ou liées à un événement important, particulièrement un crime.
- **Spectaculaire** : le psi a une vision nette des principaux utilisateurs de cet objet et la manière dont ils s'en servaient.

PYROKINÉSIE

Niveau d'Axiome : 22

Compétence : *Kinésie* 12

Temps d'activation : 1 action

ND : *Esquive* ou *Dextérité* de la cible.

Portée : 25 mètres

Durée : Instantanée

Les « incendiaires » provoquent la combustion de l'air et peuvent la canaliser en une déflagration destructrice.

L'attaque ne subit aucun malus de portée, mais les malus de Couvert ou de Cibles multiples sont pris en compte normalement. Si le total de *Kinésie* est égal ou supérieur à l'*Esquive* ou à la *Dextérité* de la cible, cette dernière est touchée et subit 14 points de dommages de feu.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : +1 DB de dommages.
- **Spectaculaire** : +2 DB de dommages.

RÉTABLISSEMENT

Niveau d'Axiome : 24

Compétence : *Kinésie* 10

Temps d'activation : 1 heure

ND : Normal (ND 10)

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Les psis dotés de ce pouvoir peuvent augmenter leur conscience biologique jusqu'à être capables de soigner leurs blessures.

Une heure de repos et un test réussi de *Kinésie* permettent de récupérer d'une Blessure. Si le test échoue ou si le psi n'a pas soigné toutes ses Blessures, il peut essayer à nouveau mais chaque test nécessite une heure.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le psi soigne 2 Blessures.
- **Spectaculaire** : le psi soigne 3 Blessures.

STIMULATION

Niveau d'Axiome : 20

Compétence : *Kinésie* 10

Temps d'activation : 1 action

ND : Complexé (ND 12)

Portée : Personnelle

Durée : 3 rounds

Le psi accumule de l'énergie psychique et la canalise dans son système nerveux ce qui lui permet d'augmenter sa *Force* et sa *Dextérité* pendant la durée du pouvoir.

Cependant, cette capacité est très fatigante. Dès la fin du pouvoir, le psi subit 2 points de Choc et un malus de -2 à sa *Force* et à sa *Dextérité* pendant la minute qui suit.

Un succès Simple augmente la *Force* et la *Dextérité* de +1.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la Force et la Dextérité sont augmentées de +2
- **Spectaculaire** : la Force et la Dextérité sont augmentées de +2 et le psi ne subit aucun malus à la fin du pouvoir.

TÉLÉKINÉSIE**Niveau d'Axiome :** 23**Compétence :** Kinésie 10**Temps d'activation :** 1 action**ND :** Facile (ND 8)**Portée :** 25 mètres**Durée :** Concentration

Télékinésie permet à un psi de déplacer des choses par la seule force de son esprit. Une fois le pouvoir activé, la *Raison* du psi devient sa *Force* mais il continue à utiliser ses propres compétences.

Un psi peut utiliser *Télékinésie* pour « voler » à sa vitesse de marche si sa Force effective est suffisante pour porter son propre poids. Le psi peut également « courir » en lévitant avec le malus habituel de -2 à toutes ses autres actions.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : la portée est de 50 mètres et la *Force* effective du pouvoir est augmentée de +2.
- **Spectaculaire** : la portée est de 50 mètres et la *Force* effective du pouvoir est augmentée de +4.

TÉLÉPATHIE**Niveau d'Axiome :** 22**Compétence :** Télépathie 8**Temps d'activation :** 1 action**ND :** Facile (ND 8)**Portée :** 1 kilomètre**Durée :** Concentration

Transmettre et percevoir des pensées est considéré comme le pouvoir de base de tout psi entraîné, comme ceux qui travaillent pour les agences gouvernementales de la Prime Terre.



Un succès Simple permet à un psi d'être en contact avec quatre autres esprits tant qu'il se concentre. Il n'est pas possible d'utiliser l'option Cibles multiples.

Le psi doit être capable de voir ceux qu'il veut contacter s'il ne les connaît pas.

Il ne peut contacter des individus inconscients.

Si la cible ne veut pas être contactée par *Télépathie*, le ND est sa *Volonté* ou sa *Raison*. Même si la communication est établie avec une cible qui ne le veut pas, cela ne permet pas au psi de lire ses pensées, uniquement de communiquer et d'entendre les pensées projetées intentionnellement par la cible.

Niveaux de succès :

- **Supérieur** : le psi peut se connecter à un maximum de 10 esprits (y compris le sien).
- **Spectaculaire** : le psi peut se connecter à un maximum de 20 esprits (y compris le sien).

« QUAND JE VOUDRAI
TON AVIS, JE
L'IMPLANTERAI DANS
TON ESPRIT ». ■

IBIS



CHAPITRE 10

GUIDE DU MJ DES GUERRES DES POSSIBILITÉS

Un cosm est un univers entier qui était, au moment de sa création, séparé physiquement des autres cosms. Chacun de ces cosms est imprégné de sa propre énergie et de sa propre réalité qui le rendent différent des autres réalités du « cosmvers ».

Cette énergie des possibilités permet l'existence de la magie, des psioniques, des miracles, des pouvoirs pulps et de choses bien plus étranges encore. Le cosm façonne, et est façonné à son tour, par les êtres qui y vivent, sa flore et même la géographie souvent fantastique de ses frontières.

De quelle manière précisément cette énergie des possibilités s'écoule dans ces êtres et ces objets, ou comment elle les imprègne, est un mystère que même les Seigneurs de Réalité ne comprennent pas complètement.

La vérité, c'est que l'énergie des possibilités est la matière brute de l'Éternité et du Néant.

L'ÉTERNITÉ ET LE NÉANT

L'Éternité emplit l'univers de Possibilités. Le Néant les consume. Ces deux puissances cosmiques sont engagées dans une lutte éternelle. C'est tout du moins ce qu'on croyait.

Lentement, très lentement, l'Éternité et le Néant ont appris à se connaître. L'Éternité a appris à détruire et à reconstruire à partir du chaos ; le Néant a appris à créer des catalyseurs de destruction.

Finalement, ces deux puissances ont fini par engendrer des incarnations vivantes, ou avatars, d'elles-mêmes. L'Éternité a donné naissance à Apeiros tandis que le Néant a créé l'Innommable.

APEIROS ET LES CHEVALIERS DES TEMPÈTES

Apeiros a créé le cosmvers et l'infinité de mondes qu'il renferme. Elle a instillé dans les entités conscientes de l'énergie des possibilités dans l'espoir qu'elles l'utilisent pour combattre la tempête qui se déchaîne quand la création se heurte à l'entropie.

Les êtres qui peuvent utiliser et emmagasiner cette énergie sont capables d'accomplir des exploits et de survivre à des dangers bien au-delà de ce qui est possible pour un être normal. Ces individus ont fini par être appelés des Chevaliers des Tempêtes. Avec le temps, certains Chevaliers des Tempêtes peuvent même altérer la réalité elle-même.

L'INNOMMABLE ET LES SEIGNEURS DE RÉALITÉ

L'Innommable est né des ténèbres du Néant, il a vu ce qu'Apeiros avait fait et l'a imitée à sa manière. Il

a accordé pouvoirs et connaissances à ceux qu'il savait avides de destruction. Ils furent appelés les Tourmenteurs.

Les Tourmenteurs possédant le cœur le plus noir et le plus gros potentiel de destruction reçurent un autre présent de l'Innommable, d'anciens et puissants vecteurs de destruction appelés les Obscurificateurs. Ces champions particuliers sont appelés les Seigneurs de Réalité. Leurs propres dons naturels et les capacités qui leur sont accordées par les Obscurificateurs se sont combinés pour les rendre bien plus puissants que les autres vilains et héros du monde.

OBSCURIFICATEURS

Étranges, anciennes et maléfiques, ces reliques légendaires recherchent les êtres les plus corrompus du cosmvers et leur accordent leurs capacités aussi insolites que merveilleuses. Ces artefacts, des créatures intelligentes à part entière avec des noms comme Heketon et Drakanarus, contactent leurs maîtres potentiels et leur montrent comment maîtriser la réalité et leurs propres cosms. Servis par des Tourmenteurs rusés et sournois et dirigeant de vastes armées ou des créatures insidieuses, les plus puissants des Seigneurs de Réalité gagnent en pouvoir. Une fois qu'ils ont conquis le leur, ils tournent leur attention vers d'autres mondes, envahissant d'autres cosms pour les dépouiller de leur énergie des possibilités en un cycle sans fin de destruction. Pour les pouvoirs et les caractéristiques en jeu des Obscurificateurs, voir page 218.

Mais les Obscurificateurs ne servent leurs maîtres que tant que ceux-ci répondent à leur propre désir de mettre en lambeaux la réalité pour nourrir le Néant. C'est pourquoi malgré tous les pouvoirs phénoménaux qu'ils accordent à leurs propriétaires, ils les contrecarrent également. La plupart encouragent la résistance dans les royaumes envahis, par exemple, car cela entretient les conflits et la violence, les outils de la destruction. Un cosm véritablement conquis, après tout, offre peu de possibilités de troubles. Si un Seigneur de Réalité ne parvient plus à acquérir de l'énergie des possibilités, l'Obscurificateur peut même chercher à le remplacer.

LES PILLARDS DE RÉALITÉ

Avant une invasion, un Seigneur de Réalité utilise des portails temporaires entre les mondes appelés des passerelles éphémères pour envoyer ses agents dans le cosm visé. Ces agents préparent l'invasion en plaçant des stelae dans la zone.

Les stelae sont des artefacts ésotériques produits par les Obscurificateurs qui prennent un aspect cohérent avec leur réalité. Ceux de la Cyberpapauté sont de grands autels électroniques connectés au Réseau

Divin ; ceux de l'Empire du Nil se manifestent sous la forme d'immenses obélisques. Avant l'assaut, les agents préparent un réseau de quelques dizaines de stelae qui demeurent non détectées et dormantes jusqu'à l'invasion. Une stela qui n'a pas été reliée à un réseau de stelae est vulnérable mais, une fois activée, il est extrêmement difficile pour les Chevaliers des Tempêtes de la détruire.

Les stelae sont implantées lors d'un rituel d'une heure et sont séparées d'environ 500 kilomètres les unes des autres. Le schéma d'implantation le plus efficace est de disposer les stelae en triangle équilatéral mais, parfois, la géographie ou les agissements des natifs obligent à les disposer de manière moins efficace.

Une fois implantée, aucune stela ne peut être connectée à plus de six autres stelae. En cas de tentative, la stela ne s'active pas. Dans cette limite, les stelae essaient automatiquement de se connecter aux autres situées dans le périmètre maximum de séparation. Une stela se connecte cependant uniquement à des stelae de sa propre réalité ou d'une seule autre réalité. Aucune zone ne peut avoir comme sommets trois stelae de trois réalités différentes.

FRONTIÈRES

La réalité invasive s'étend dans les limites des frontières définies par les stelae. Ces zones sont souvent ravagées par d'immenses tempêtes de réalité.

Verticalement, la réalité invasive s'étend vers le ciel sur environ 15 kilomètres et s'enfonce dans le sol sur environ 150 mètres. Les Seigneurs de Réalité peuvent augmenter ces valeurs jusqu'à un maximum de 250 kilomètres mais cela nécessite d'importantes quantités d'énergie des possibilités, cela en vaut donc rarement la peine. La Cyberpapauté et le Pan-Pacific sont deux cosmés qui ont fait le choix de cette dépense et ont augmenté leur influence verticale à 250 kilomètres. Étant donné la domination d'Uthorion sur l'Entremonde, le royaume d'Aysle s'étend dans les profondeurs sur cinq kilomètres afin de faciliter l'invasion souterraine.

INVASION !

Une fois les stelae en place, l'Obscurificateur ouvre un pont maelström entre les réalités. Ceux qui sont témoins d'un tel événement sont totalement subjugués par le phénomène. Une tempête apparaît de nulle part et s'étend lentement tandis que des éclairs rouges et bleus parcouruent les nuages. Alors que la tempête continue à s'étendre, un pont formant un arc apparaît dans le ciel et s'écrase au sol.

Le pont maelström a une apparence en rapport avec la nature de la réalité invasive. Les ponts d'Orrorsh sont

constitués de cadavres hurlants tandis que ceux de la Terre Vivante sont formés par des plantes, des arbres et des lianes. Les ponts maelström sont généralement aussi larges qu'une autoroute à dix voies permettant ainsi à des armées entières de les traverser.

Quand un pont maelström s'écrase au sol, un flash d'énergie est rapidement émis vers les stelae, ce qui les active en moins d'une minute. Les êtres vivants qui sont pris dans ce flash se sentent désorientés. Ils *ressentent* la lumière. Ils *sentent* les sons. Ils *voient* les odeurs.

Dans la zone délimitée par les stelae, et sur les frontières qu'elles définissent, éclatent des tempêtes de réalité massives tandis que le monde envahi riposte contre l'agression. La réalité devient folle et sa nature même fluctue et se rebelle. Des concepts tombent du ciel et les images deviennent vivantes.

Ce déferlement de réalité est appelé un « brassage des axiomes » et s'étend jusqu'aux limites définies par les stelae. Cela déclenche une vague massive de transformations qui modifient une grande partie des terres, des bâtiments et des objets (ainsi qu'environ un tiers de la population) en fonction de la nouvelle réalité. Peu de temps après, les troupes d'invasion arrivent. Ces troupes non seulement combattent la résistance locale mais elles s'ajoutent au nombre d'êtres vivants qui acceptent la réalité invasive.

La zone contenant le pont maelström est Dominante dès qu'il touche le sol mais le reste des zones au sein du royaume sont Mixtes. Elles sont ravagées par de violentes tempêtes de réalité qui provoquent chaos et transformations avant de devenir Dominantes en trois à six mois. Si cela n'est pas assez rapide, un Seigneur de Réalité peut dépenser de l'énergie des possibilités pour transformer une zone en zone Dominante avec l'aide de son Obscurificateur, bien entendu.

ABSORPTION DE L'ÉNERGIE DES POSSIBILITÉS

Les Seigneurs de Réalité absorbent peu d'énergie des êtres vivants des Zones Mixtes. Ils en récupèrent des quantités massives de ceux qui vivent dans les Zones Pures mais l'absorption est rapide et la source se tarit rapidement. Ce sont les Zones Dominantes qui fournissent le plus d'énergie des possibilités. Si c'est la famine dans une Zone Mixte et un festin dans une Zone Pure, une Zone Dominante peut être comparée à une ferme durable.

EXPANSION

Les stelae sont difficiles à produire. Elles demandent du temps, de longues cérémonies et une importante quantité d'énergie des possibilités... il faut beaucoup d'énergie pour en voler. La plupart des Seigneurs de Réalité peuvent produire environ six stelae par mois

mais, dans des circonstances spéciales comme le sacrifice de Fragments d'Éternité (voir ci-après), ils peuvent tripler leur production.

Les agents d'un Seigneurs de Réalité continuent à implanter des stelae en-dehors des frontières du royaume et, quand elles s'activent, ce royaume s'étend mais sans provoquer de brassage d'axiomes.

Puisque les nouvelles zones ne sont pas connectées aux ponts maelström, elles sont tout d'abord Mixtes et le résultat n'est pas aussi drastique. Une fois qu'une partie suffisante de la population accepte la nouvelle réalité, le Seigneur de Réalité peut dépenser de l'énergie pour transformer plus rapidement la zone en Zone Dominante. Cet afflux d'énergie des possibilités provoque un brassage des axiomes et non des transformations et des expansions plus graduelles.

Un royaume s'étend jusqu'aux limites définies par les stelae mais aussi en hauteur vers le ciel et sous terre.

STELAE DE SECOURS

Toutes les stelae ne sont pas utilisées pour étendre un royaume. Certains Seigneurs de Réalité sont plus prudents, à l'instar du Cyberpape Malraux I, et préparent des stelae en positions défensives au cas où quelque chose tournerait mal. Les stelae de

secours peuvent même être implantées à proximité de stelae actives pour qu'elles puissent être activées automatiquement en cas d'effondrement d'une zone.

DESTRUCTION DES STELAE

Les Chevaliers des Tempêtes ont accompli quelque chose d'extraordinaire pour remplir d'espoir le cœur des gens et ont joué une carte Gloire. Une stela a été localisée dans la région. Le Conseil de Delphes a confirmé : détruisez-la.

Détruire une stela n'est pas une mission pour des néophytes. Comme cela est indiqué dans la section des joueurs sur la Réalité (page 176), retirer ces ancrages de réalité est incroyablement difficile et dangereux.

En termes de jeu, retirer une stela est une Résolution dramatique d'une tâche utilisant la Réalité. Un Chevalier des Tempêtes doit se trouver à moins de 10 mètres de la stela pour l'affecter. Le ND de chaque étape est Normal (ND 10) et il est modifié par la zone adjacente la plus puissante comme cela est indiqué sur la **Table des modificateurs de zone**. Si une stela est à la confluence de deux Zones Mixtes et d'une Zone Dominante, par exemple, le ND est de 14 pour la Zone Dominante la plus résistante.

TAUX DE TRANSFORMATION

Les chiffres ci-dessous représentent le pourcentage d'êtres vivants ou d'objets non vivants qui se transforment au cours de l'intervalle de temps indiqué.

Temps Écoulé	Zone Pure		Zone Dominante		Zone Mixte	
	Vivant	Non vivant	Vivant	Non vivant	Vivant	Non vivant
1 minute	Négligeable	1 %	Négligeable	Négligeable	Négligeable	Négligeable
1 heure	Négligeable	32 %	Négligeable	5 %	Négligeable	0,5 %
1 jour	Négligeable	100 %	Négligeable	73 %	Négligeable	9 %
1 semaine	5 %	100 %	Négligeable	100 %	1 %	30 %
1 mois	20 %	100 %	4 %	100 %	5 %	40 %
3 mois	50 %	100 %	11 %	100 %	15 %	50 %
6 mois	75 %	100 %	25 %	100 %	Basculement	Basculement
1 an	93 %	100 %	37 %	100 %	Basculement	Basculement
18 mois	98 %	100 %	50 %	100 %	Basculement	Basculement
2 ans	100 %	100 %	60 %	100 %	Basculement	Basculement
3 ans	100 %	100 %	75 %	100 %	Basculement	Basculement
4 ans	100 %	100 %	84 %	100 %	Basculement	Basculement
5 ans	100 %	100 %	90 %	100 %	Basculement	Basculement

*Les transformations dans une Zone Mixte peuvent être vers l'une ou l'autre réalité mais le chiffre indique ceux qui se transforment vers la réalité invasive. « Basculement » signifie que la zone passe de Mixte à Dominante de la réalité invasive.

STELAE DES ROYAUMES



AYSLE



LA TERRE VIVANTE



LA CYBERPAPAUTÉ

L'EMPIRE
DU NIL



PAN-PACIFICA



ORRORSH



THARKOLD

TABLE DES MODIFICATEURS DE ZONE

Mod	ND	Zone adjacente
-	10	Zone Mixte
-4	14	Zone Dominante
-8	18	Zone Pure

LE COURROUX DES OBSCURIFICATEURS

Il n'y a pas de limite de temps pour retirer une stela mais plus les héros traînent plus il est probable qu'ils subissent la riposte du créateur de la stelae, l'Obscurificateur.

Les Obscurificateurs des Seigneurs de Réalité sont synchronisés avec toutes les stelae de leur royaume. Ils sont comme des araignées au centre de leur toile percevant la moindre perturbation au moment où quelqu'un interfère avec leurs filaments. Les étapes réalisées par les Chevaliers des Tempêtes attirent l'attention des artefacts. La séquence présentée ci-dessous représente leur réponse générale au cours des premières phases des Guerres des Possibilités. Au fur et à mesure que le conflit prend de l'ampleur, les Obscurificateurs deviennent plus rusés et vindicatifs.

ÉTAPE A :

Une fois l'étape A terminée, il n'y a pas de réaction immédiate de l'Obscurificateur connecté. Il sait qu'une stela est attaquée mais réagir lui demande du temps et suffisamment d'énergie.

En attendant, aucune stela n'est laissée sans surveillance. Chacune d'elle a des gardiens, généralement des créatures dangereuses de la région qui sont contraintes de rester proches ou des troupes régulières stationnées sur le site. L'Obscurificateur compte sur ces forces pour occuper les Chevaliers des Tempêtes jusqu'à l'arrivée des secours.

ÉTAPE B :

Des passerelles éphémères crépitantes d'énergie descendent du ciel. L'Obscurificateur transporte autant de gospogs de la Première Récolte qu'il peut en trouver à proximité. Les passerelles éphémères consomment beaucoup d'énergie, aussi l'artefact choisit des créatures qui ne sont pas éloignées de plus de quelques kilomètres le long du réseau de stelae. Cela correspond généralement à deux ou trois gospogs par personnage.

ÉTAPE C :

L'Obscurificateur focalise son énergie sur une dernière défense pour la stela. Il la renforce, augmentant le

ND de 2 points pour toute nouvelle tentative de la détruire avec des tests de Réalité. Cet effet dure tant que l'Obscurificateur perçoit une attaque.

Une passerelle éphémère fait également apparaître la dernière ligne de défense de l'Obscurificateur : un redoutable ravagon ! Le ravagon sait ce qu'il doit faire et prend d'abord pour cible les Chevaliers des Tempêtes qui attaquent la stela.

ÉTAPE D :

La stela est finalement arrachée au réseau et détruite par le brassage d'axiomes qui s'en suit ! Les Lois du Monde locales prennent effet immédiatement ce qui peut s'avérer dramatique pour tous les envahisseurs de la zone. En fonction de la situation, le ravagon peut chercher à se venger ou fuir. L'Obscurificateur bout de colère mais il ne peut se permettre de dépenser la quantité massive d'énergie nécessaire pour transporter plus de forces dans la zone.

La perte d'une stela rend la zone immunisée contre toute nouvelle implantation pendant quelque temps. Si les Chevaliers des Tempêtes parviennent à en détruire une et qu'il n'y a aucune stela de secours en place, un afflux d'énergie emplit rapidement la zone qui est balayée par des tempêtes de réalité.

Reconnecter des stelae autour de la zone est presque impossible pendant un à quatre mois. Cela signifie que de détruire des stelae peut affecter de manière significative l'expansion des royaumes des Seigneurs de Réalité.

Les stelae peuvent être attaquées physiquement mais généralement en vain. Elles ont les propriétés normales d'un objet de cette taille, une Résistance de 15 et un potentiel de trois Blessures. Tant qu'elles font partie d'un réseau, l'Obscurificateur auquel elles sont reliées peut annuler leurs Blessures avec une réserve de Possibilités quasiment infinie. Toute attaque physique attire l'attention de l'Obscurificateur et de tous les renforts qu'il peut déployer.

OBSCURIFICATEURS

Les Obscurificateurs sont des instruments de destruction créés par l'Innommable. Ce sont des extensions du chaos qui cherchent à détruire tout ce qui a été, est ou sera jamais créé par Apeiros. Ils feignent d'être soumis aux individus qui finissent par devenir des Seigneurs de Réalité mais, dans la plupart des cas, c'est bien le Seigneur de Réalité qui est au service de cet appareil infernal.

Les Obscurificateurs drainent et emmagasinent directement l'énergie des possibilités mais ils le font aussi par l'intermédiaire des stelae qu'ils ont créées. Ils

conservent la majorité de cette énergie mais une partie est convertie en pouvoirs et capacités qu'ils utilisent pour accomplir leurs propres sinistres objectifs. Ils accordent également des pouvoirs à ceux qui sont en « harmonie » avec eux ce qui inclut les Seigneurs de Réalité et quelques subalternes triés sur le volet.

PROFIL TYPE D'UN OBSCURIFICATEUR

Tous les Obscurificateurs sont différents et sont détaillés dans les suppléments consacrés au cosm qui les concernent ; cependant, vous pouvez vous baser sur les caractéristiques suivantes.

Attributs : Charisme 25, Dextérité 0, Esprit 40, Force 0, Raison 40,

Compétences : Intimidation 45, Observation 45, Persuasion 30, Provocation 30, Réalité 50, Ruse 45, Volonté 45

Possibilités : Innombrables

Capacités spéciales :

Les capacités suivantes sont communes à tous les Obscurificateurs. La plupart disposent de pouvoirs supplémentaires qui sont spécifiques à la réalité de leur Seigneur de Réalité. Par exemple, Ebenuscrux, l'Obscurificateur de la Cyberpapauté, peut contrôler des portions du Réseau Divin. Leurs pouvoirs uniques sont détaillés dans les suppléments consacrés aux cosms.

- **Communication :** un Obscurificateur peut communiquer automatiquement avec son Seigneur ou toute autre créature de la réalité d'origine de ce Seigneur ou de son réseau de stelae.
- **Contre :** ces appareils néfastes peuvent contrer les Possibilités utilisées par d'autres. Cela fonctionne exactement comme l'Atout Contre (page 103).
- **Création d'un point inflexible :** une fois par semaine, un Obscurificateur peut créer un point inflexible n'importe où dans sa zone d'influence. La taille maximale du point inflexible est celle d'une petite maison.
- **Création de passerelles éphémères :** l'appareil peut ouvrir un portail à partir de n'importe quel point de la réalité d'origine de son Seigneur ou de son réseau de stelae vers n'importe quel autre endroit. Les passerelles éphémères consomment beaucoup d'énergie et il est rare qu'elles puissent faire passer plus de quelques voyageurs.
- **Immortalité :** le Seigneur de Réalité choisi par l'Obscurificateur ne vieillit pas.
- **Inamovible :** ces incroyables artefacts ne peuvent être déplacés ou détruits par aucune puissance connue dans l'univers.

- **Transfert d'énergie des possibilités :** cet appareil peut accorder de une à quatre Possibilités par heure à n'importe quel personnage chargé en *possibilités* dans la réalité de son Seigneur ou de son réseau de stelae.

- **Transfert de compétence :** un Obscurificateur peut transférer une de ses compétences (sauf la compétence *Réalité*, l'appareil en a besoin pour manipuler l'énergie des possibilités !) à n'importe quel personnage situé dans son réseau de stelae, mais pas plus d'une à la fois. Le bénéficiaire doit dépenser une Possibilité pour recevoir la compétence (si le bénéficiaire est le Seigneur de Réalité, l'appareil peut dépenser la Possibilité à sa place). Le transfert est instantané et le bénéficiaire utilise la valeur de compétence de l'appareil et non la sienne.

- **Transfert de Possibilités :** un Obscurificateur peut dépenser une Possibilité supplémentaire au profit de n'importe quelle action de son Seigneur de Réalité. C'est en plus des propres Possibilités du Seigneur de Réalité (un peu comme une carte Drame ou Héros pour les PJ).

PRISES DE GUERRE

Les Obscurificateurs gagnent des capacités supplémentaires à mesure qu'ils absorbent l'énergie des possibilités de vastes zones. Chaque fois que ses stelae sont utilisées pour revendiquer une nouvelle zone d'une taille et d'une population substantielles, l'appareil gagne un des avantages suivants. Si l'Obscurificateur le souhaite, ils peuvent être conservés pour une utilisation future.

- **Basculement d'une zone :** l'obscurificateur peut faire basculer une zone de Mixte à Dominante ou de Dominante à Pure.
- **Création de stelae :** l'appareil peut insuffler de l'énergie dans trois stelae qui ont été préparées au cours d'un rituel.
- **Création d'un pont maelström :** l'appareil peut créer et faire apparaître un nouveau pont maelström dans n'importe quelle zone sous son contrôle.
- **Marque de l'âme :** l'appareil peut scanner la totalité du royaume et marquer temporairement tout personnage chargé en *possibilités* qui s'y trouve. La marque disparaît au bout d'environ un mois. Tout ce temps, la proie peut être traquée par les séides du Seigneur de Réalité. Des ravagons sont souvent envoyés pour s'occuper des individus les plus problématiques.

LOIS ÉTERNELLES

La réalité est gouvernée par deux « Lois Éternelles » connues qui concilient le conflit constant des Contradictions entre les réalités rivales.

Première Loi Éternelle

Il y a des millions et des millions d'avenirs possibles pour chaque monde du cosmvers. Certains futurs possibles ne diffèrent que par quelques détails tandis que pour d'autres les différences peuvent être fondamentales mais, en raison de la Première Loi Éternelle, un seul de ces avenirs deviendra réalité.

La Première Loi Éternelle stipule que parmi toutes les possibilités, une seule deviendra réalité. En d'autres termes, il ne peut exister un monde où vous allez mourir et survivre en même temps. Soit vous vivez, soit vous ne vivez pas.

La Première Loi Éternelle élimine les Contradictions afin de ne conserver qu'une seule « véritable » réalité. Elle prélève l'énergie des possibilités d'un cosm avant de l'utiliser pour rétablir les choses en modifiant un ou plusieurs éléments contradictoires. Si pour une raison ou pour une autre deux avenirs possibles commencent à coexister, la Première Loi Éternelle modifie une des conditions, généralement celle nécessitant le moins d'énergie pour être changée.

La Seconde Loi Éternelle

La Seconde Loi Éternelle stipule que l'énergie des possibilités circule entre toutes les choses vivantes ou non d'un cosm et qu'elle est générée par les interactions entre le vivant et le non-vivant. C'est ce qui lie entre eux ces différents éléments en une unique réalité homogène et qui est exprimé par les axiomes d'un monde et par ses Lois. Les vivants peuvent utiliser l'énergie des possibilités pour créer et manipuler leur monde.

La Seconde Loi Éternelle est plus faible que la Première Loi Éternelle et peut être interrompue par les Obscurificateurs des Seigneurs de Réalité. Ils y parviennent en imposant une nouvelle série d'axiomes dans une zone afin de modifier les niveaux du royaume dans le domaine Magique, Social, Spirituel ou Technologique.

Bien qu'ils se retrouvent dans une réalité étrangère, les êtres vivants demeurent liés à leur réalité d'origine, aussi l'énergie des possibilités s'écoule d'eux vers leur cosm natal. Cependant, quand l'énergie des possibilités reflue des choses non vivantes, elle est interceptée et volée par les stelae des Pillards de Réalité. Ce processus se déroule même si ces êtres vivants sont Déconnectés. La Seconde Loi Éternelle maintient un semblant de connexion entre le natif Déconnecté et sa réalité afin de tenter de lui transmettre de l'énergie des possibilités.

Mais la connexion n'est pas suffisante pour permettre à cet individu de provoquer des Contradictions ou de contrôler l'énergie des possibilités.

Les personnages chargés en *possibilités* ont une connexion beaucoup plus forte à leur réalité et la Seconde Loi Éternelle se transforme en conduit permettant un afflux beaucoup plus important d'énergie des possibilités. Même si les stelae des royaumes invasifs peuvent intercepter une partie de cette énergie, il en reste suffisamment pour alimenter les Contradictions et les incroyables exploits des individus chargés en *possibilités*. Quand ils sont Déconnectés, les personnages chargés en *possibilités* ne sont plus capables de puiser dans l'énergie des possibilités de leur réalité et sont presque aussi impuissants que des Ords. Cependant, le semblant de connexion est suffisant pour leur permettre de se reconnecter et de puiser à nouveau dans cette source d'énergie.

C'est la Seconde Loi Éternelle qui permet aux Chevaliers des Tempêtes et aux Tourmenteurs de se transcender au cours de leur Instant fatidique. Le choix que fait le Chevalier des Tempêtes ou le Tourmenteur permet à la Seconde Loi Éternelle de générer un défenseur (ou un ennemi) de la réalité envahie en renforçant la connexion entre cet être et sa réalité (même si c'est celle par rapport à laquelle il a été transformé).

Tous ceux qui expérimentent un Instant fatidique ne sont pas affectés par la Seconde Loi Éternelle et personne ne sait encore pourquoi. L'Instant fatidique expérimenté par les Tourmenteurs est souvent moins spectaculaire que les actes héroïques d'un Chevalier des Tempêtes ; il se résume souvent à une décision égoïste ou opportuniste qui nuit à quelqu'un d'autre, ce qui explique que de nombreux Tourmenteurs pensent qu'il ne s'est jamais produit.

Une vaste majorité de ceux qui se transforment deviennent des Chevaliers des Tempêtes sans doute à cause de la Loi de l'Espoir de la Prime Terre. Cependant, à cause de leur attitude désintéressée, les pertes sont plus importantes parmi les Chevaliers des Tempêtes, ce qui contribue à un équilibre presque parfait entre eux et les Tourmenteurs.

LES TEMPÈTES DE RÉALITÉ

Parfois de l'énergie des possibilités est libérée quand la Première Loi Éternelle tente de résoudre un nombre trop important de Contradictions. Cela provoque des tempêtes de réalité, de puissants orages qui s'accompagnent d'étranges manifestations physiques.

Ces tempêtes provoquent des phénomènes météorologiques très violents avec des vents soufflant à une vitesse comprise entre 40 et plusieurs centaines

de kilomètres par heure. Souvent, mais pas toujours, elles s'accompagnent de pluies torrentielles.

La foudre des tempêtes de réalité peut fracasser des montagnes et raser des villes, mais étrangement, elle semble assez sélective dans ses cibles. Il a été constaté que les éclairs générés par les tempêtes en Indiana au début de l'invasion ne frappaient que les objets contenant de l'aluminium. Dans la Marne, ce sont les églises qui ont été prises pour cibles. Dans la ville de Leeds, ce sont les fournisseurs Internet et les cheminées qui ont été frappés.

Les effets des tempêtes peuvent être encore plus déstabilisants. Au cours d'une tempête, de nombreuses réalités peuvent exister simultanément et temporairement, la gravité peut être variable, les langues parlées différentes, les véhicules peuvent se déplacer tout seul et la taille et la couleur des bâtiments peuvent changer. La réalité devient totalement folle.

La plupart des effets disparaissent dans un délai de deux à vingt-quatre heures après le passage de la tempête. Mais, dans de rares cas, ils peuvent durer plus longtemps.

Les tempêtes de réalité sont très fréquentes le long des frontières entre les royaumes mais elles ne sont pas nécessairement constantes. C'est au cours de brèves accalmies que les Chevaliers des Tempêtes quittent ou entrent dans un royaume.

Les Seigneurs de Réalité exercent un certain contrôle sur les tempêtes de réalité grâce à leurs Obscurificateurs. Ils peuvent ainsi les utiliser pour harceler leurs ennemis, accabler une population qui résiste ou simplement accélérer le processus de transformation aléatoire d'un secteur particulier.

LA TEMPÈTE A UN NOM

Il est très dangereux pour les êtres vivants d'être pris dans une tempête de réalité. À un moment dramatique approprié, chaque personnage chargé en *Possibilités* effectue un test de *Réalité* avec le modificateur normal pour la zone (-4 pour une Zone Dominante et -8 pour une Zone Pure), puis applique le résultat correspondant :

- **Échec critique** : le héros perd un rang en *Réalité*. Si le personnage n'a aucun rang, il se transforme.
- **Échec** : le personnage est Déconnecté.
- **Simple** : aucun effet.
- **Supérieur** : le personnage gagne une Possibilité.
- **Spectaculaire** : le personnage gagne 2 Possibilités.

INVOQUER DES TEMPÈTES

L'Atout Invocateur de Tempête (page 103) permet à certains personnages d'invoquer une tempête de réalité contre un adversaire chargé en *Possibilités* d'un cosm différent. Voici comment cela fonctionne.

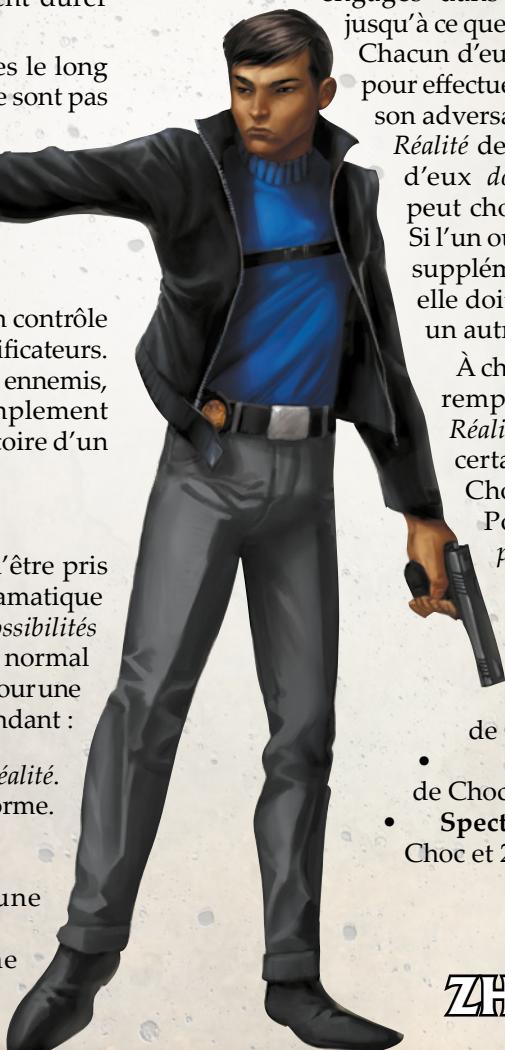
Avec une action simple, l'individu qui invoque la tempête choisit sa cible qui doit être à une portée maximale de 10 mètres. Invoquer la tempête coûte une Possibilité à l'invocateur. Puis une petite tempête se forme directement autour des deux protagonistes et les isole du reste du monde. Ils peuvent parler, il est possible de leur parler, mais ils ne peuvent être physiquement affectés d'aucune manière. Aucun participant ne peut recevoir de l'aide ou des Possibilités d'un allié ou échanger des Cartes de Destin. Puisqu'ils peuvent entendre et parler à ceux qui se trouvent en-dehors de la tempête, les protagonistes sont sujets aux interactions offensives.

Au sein de la tempête, les deux protagonistes sont engagés dans une lutte de volonté jusqu'à ce que l'un d'eux se déconnecte.

Chacun d'eux doit utiliser son action pour effectuer un test de *Réalité* contre son adversaire. Le ND est le total de *Réalité* de l'autre. Puisque chacun d'eux doit attaquer, aucun ne peut choisir une Défense active. Si l'un ou l'autre gagne une action supplémentaire grâce à Vivacité, elle doit être utilisée pour tenter un autre test pour l'opposition.

À chaque fois qu'un attaquant remporte une opposition de *Réalité*, il inflige à l'autre un certain nombre de points de Choc et lui fait perdre des Possibilités. Il n'absorbe pas ces points, qui sont rendus au monde pour alimenter la Première Loi Éternelle.

- **Simple** : 2 points de Choc
- **Supérieur** : 4 points de Choc et 1 Possibilité.
- **Spectaculaire** : 6 points de Choc et 2 Possibilités.



ZHANG ZHI

L'opposition perdure jusqu'à ce que l'un des personnages ait perdu toutes ses Possibilités ou soit mis KO. Le perdant est Déconnecté et soit il se transforme (page 180), soit il perd un rang en Réalité.

Les interactions offensives verbales au sein de la tempête sont possibles avec l'option Actions multiples mais les participants ne peuvent se déplacer ou effectuer une quelconque attaque physique, magique ou d'une autre sorte.

LA TEMPÊTE SE FORME

Si l'un des participants obtient un échec critique, il perd une Possibilité et la tempête de réalité échappe à tout contrôle. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 20 mètres de l'un ou l'autre des deux protagonistes doivent effectuer le test de *Réalité* décrit dans **La tempête a un nom**. Cela n'a aucun effet sur les deux personnages qui s'affrontent, uniquement sur ceux qui les entourent.

Si un autre échec critique est obtenu, la tempête double de taille et ceux qui se trouvent à portée doivent à nouveau effectuer un test de *Réalité*. Quand l'opposition se termine, la tempête s'apaise.



AXIOMES ET LOIS DU MONDE

Les axiomes sont des lois naturelles qui définissent les limites d'un cosm. Les axiomes du jeu sont l'Axiome Magie, l'Axiome Social, l'Axiome Spirituel et l'Axiome Technologie.

En raison de la Première Loi Éternelle, les cosms qui ont des axiomes différents ont des difficultés à coexister. C'est pour cette raison que les sorts, les concepts, les miracles et les appareils d'un cosm ne fonctionnent pas correctement dans un autre cosm.

Voir page 228 pour les détails sur les niveaux d'axiomes et ce qu'ils signifient concrètement.

FLÉCHIR LES AXIOMES

Les axiomes imposent des limites sur ce qui est possible dans un monde mais ils sont également flexibles. Les limites peuvent être repoussées dans certains cas, ou pour une courte période de temps, dans des endroits où les habitants ont une certaine affinité pour une action ou une pratique comme dans des monastères, des collèges ésotériques ou des universités.

Les axiomes peuvent aussi être flétris, et même changés, au fur et à mesure de la progression des êtres auxquels ils sont liés.

LES LOIS DU MONDE

Les axiomes sont la limite d'un cosm. Les Lois du Monde sont le reflet du fonctionnement et de la nature d'un monde et de ses habitants. Les Lois du Monde affectent tous ceux qui vivent dans ce cosm, qu'ils en soient originaires ou non, mais elles ne s'étendent *pas* au-delà de ses limites (bien que certains Atouts peuvent permettre à des personnages d'en canaliser certains aspects).

Exemple : Moonwalker est un chaman de la Terre Vivante. Quand il se rend sur la Prime terre, il ne bénéficie pas de la Loi de la Sauvagerie. Il peut cependant en appeler à ses miracles mais il risque de provoquer une Contradiction si le niveau d'axiome du miracle est supérieur à celui de la Terre.

POINTS INFLEXIBLES

Un objet non vivant peut avoir une très forte connexion avec le cosm dans lequel il a été créé et devenir un « point inflexible » de sa réalité. Il continue à être une source pour les lois de son cosm même s'il est totalement environné par un cosm étranger. La Cloche de la Liberté est un point inflexible de Philadelphie, par exemple, et elle maintient la réalité de la Prime Terre.

Les points inflexibles sont immobiles. En déplacer un lui fait perdre ses propriétés en environ 12 heures.

Les points inflexibles projettent une zone de réalité ; dans cette zone s'appliquent les axiomes et les Lois du Monde de l'objet et non ceux du cosm environnant. La zone d'effet affectée dépend de la charge spirituelle dont les êtres vivants du cosm l'ont imprégnée au fil du temps et, dans une certaine mesure, du nombre d'individus qui croient en la réalité de cet objet.

Basez-vous sur la table ci-dessous (et notez les recoupements) mais rappelez-vous que l'élément clef est la croyance.

RAYON D'ACTION D'UN POINT INFLEXIBLE

Rayon	Taille
50 m	Ordinateur de bureau, épée
100 m	Voiture
500 m	Maison
1 km	Immeuble d'appartements
5 km	Washington Monument, complexe immobilier, Mont Rushmore

Les secteurs les plus proches du point inflexible (qui s'étendent à partir du point inflexible jusqu'à la moitié du rayon affecté) constituent une Zone Dominante. Le reste des secteurs affectés jusqu'à la limite du point inflexible constituent une Zone Mixte où les axiomes du point inflexible dominent.

Des êtres vivants ne peuvent devenir des points inflexibles.

Les points inflexibles dans une réalité étrangère perdent graduellement l'énergie des possibilités qui les alimente et qui est absorbée par le réseau de stelae des Seigneurs de Réalité. Quand ils n'ont plus d'énergie des possibilités, ils deviennent inertes. Ceux qui croient en la réalité du point inflexible, et qui continuent à combattre et à espérer, peuvent restaurer son énergie avec le temps tant qu'ils maintiennent une connexion avec la réalité d'origine de l'objet. C'est pourquoi les Seigneurs de Réalité privilégiennent l'importance culturelle d'un secteur et non la densité de sa population. Ceux qui combattent pour défendre leur réalité agissent eux-mêmes comme des vecteurs d'énergie des possibilités.

TALISMANS

Les talismans sont des points inflexibles temporaires mobiles. Ils sont créés par les Obscurificateurs des Seigneurs de Réalité ou, parfois, naturellement grâce à de grands exploits épiques.

Ceux qui sont créés par les Obscurificateurs durent un mois avant de devenir inertes. L'appareil peut définir la

zone d'effet comme il l'entend, généralement pas plus qu'un point inflexible de taille similaire.

Les talismans peuvent être rechargés s'ils sont placés dans une zone avec les axiomes et les Lois du Monde de son cosm d'origine et que de l'énergie des possibilités est fournie par un Fragment d'Éternité ou un être chargé en possibilités amical qui offre volontairement ses Possibilités. La quantité de Possibilités qui doit être dépensée est de une par jour ou le double si le talisman était complètement inerte avant d'être recharge.

Le temps de recharge est égal au double du nombre de jours qu'il doit régénérer. Si un talisman a besoin de récupérer une quantité d'énergie équivalant à trois jours, par exemple, il doit être recharge pendant six jours.

FRAGMENTS D'ÉTERNITÉ

Il se raconte que des éclats de la substance même de la création, l'Éternité, sont dispersés à travers le monde. Ces « fragments » sont littéralement imprégnés de l'énergie d'Éternité. Le matériau brut n'a aucune importance, cela peut être une pierre, du tissu, de l'encre, du métal ou même du plastique bon marché. Dans de très rares cas, il peut même s'agir d'un être vivant.

Les objets qui incarnent les plus grands espoirs et désirs de l'humanité (ou ceux d'autres races sur d'autres mondes, tels que Takta Ker) sont de véritables aimants pour le pouvoir d'Apeiros. Quand cela se produit, l'idée incarnée par l'objet insuffle à ce dernier des pouvoirs et des Possibilités que les Chevaliers des Tempêtes peuvent utiliser pour défendre la création.

Une fois qu'un objet devient un Fragment d'Éternité, il se teinte de nuances rouges et bleues révélatrices. Il peut être de couleur rouge et bleue, être décoré de gemmes rouges et bleues ou ses couleurs peuvent être contenues dans de l'encre ou du tissu et n'être visibles qu'en examinant l'objet attentivement. Mais les couleurs de la création seront quelque part.

Malheureusement, les Seigneurs de Réalité recherchent également ces objets. Non seulement ils ne veulent pas que leurs adversaires s'en emparent mais en plus leurs Obscurificateurs s'en nourrissent.

Exemple : Excalibur était autrefois une épée ordinaire. Quand les exploits du Roi Arthur sont devenus légendaires, elle a attiré la puissance d'Apeiros. L'épée a alors manifesté des pouvoirs qui ont servi à protéger le peuple d'Angleterre et des pierres précieuses rouges et bleues sont apparues sur sa garde. Excalibur est alors devenue aussi bien un objet magique doté de pouvoirs qu'un Fragment d'Éternité.

UTILISER DES FRAGMENTS D'ÉTERNITÉ

Vous trouverez ci-après quelques exemples de Fragments d'Éternité. Pour en utiliser un, un personnage doit tenter une action qui s'accorde avec la Vocation de l'artefact et qui n'est pas interdite par ses Restrictions (voir ci-dessous).

Si son utilisation est justifiée, le Tourmenteur ou le Chevalier des Tempêtes effectue alors, en tant qu'action simple, un test de Réalité contre une difficulté égale à la Difficulté d'activation. S'il réussit, il peut immédiatement utiliser une des Possibilités du Fragment. La Possibilité ne peut être conservée pour plus tard, elle doit être utilisée immédiatement.

Les Possibilités extraites d'un Fragment d'Éternité sont très puissantes, elles peuvent être utilisées avec celles du personnage (ainsi que celles accordées par une carte Drame ou Héros).

Voici ce que signifient les caractéristiques des Fragments d'Éternité :

Cosm : le cosm d'origine de l'objet.

Possibilités : le nombre de Possibilités qu'il contient. Ce nombre se régénère au début de chaque Acte comme pour les Possibilités d'un Chevalier des Tempêtes.

Difficulté d'activation : le total de Réalité nécessaire pour utiliser ses Possibilités.

Vocation : le type d'actions autorisées lors de l'utilisation du Fragment. Par exemple, si le Sceptre de Râ a comme vocation de lutter contre les serviteurs surnaturels des ténèbres, il n'accordera pas de Possibilités pour arrêter un voleur de banque ordinaire.

Pouvoirs : tout pouvoir ou capacité octroyés par l'objet et comment les utiliser.

Restrictions : tous les objectifs pour lesquels il n'est pas possible d'utiliser l'objet.

Description : l'apparence physique de l'objet, sa taille et ses autres caractéristiques.

EXEMPLES DE FRAGMENTS D'ÉTERNITÉ

LE CALICE DU PEUPLE DES ELFES

Cosm : Aysle

Possibilités : 10

Difficulté d'activation : 20 (15 pour les elfes)

Vocation : aider les elfes dans les moments difficiles.

Description : selon la légende, le Calice du Peuple des Elfes a été forgé en des temps anciens par la première Reine des Elfes et donné aux nains comme cadeau de paix. Il a changé de mains un nombre incalculable de fois et, désormais, nains et elfes sont convaincus qu'il est en possession de l'autre race. Il a l'apparence d'un petit gobelet en argent annelé de saphirs et de rubis et couvert de délicates gravures elfes.

Pouvoirs : l'eau, ou tout autre liquide versé dans le calice, est imprégnée d'énergie magique si celui qui le verse réussit à utiliser le Fragment. Bu à partir du calice, le liquide élimine les maladies et les malédictions et soigne jusqu'à trois Blessures ainsi que tous les points de Choc. Le calice doit de nouveau être rempli (et utilisé) avant de pouvoir servir de nouveau.

Restrictions : les Possibilités du Calice ne peuvent être utilisées que pour activer le pouvoir ci-dessus.



LE CŒUR DE COYOTE

Cosm : Prime Terre

Possibilités : 10

Difficulté d'activation : 16

Vocation : éveiller la conscience spirituelle de l'humanité.

Description : le Cœur de Coyote est une pierre turquoise parsemée de filaments pourpres qui tourbillonnent tout autour et qui a la forme d'un cœur humain. Coyote était un héros des légendes des Indiens d'Amérique qui a aidé l'humanité en lui apportant des présents des divinités (certains disent qu'il les a volés). Quand Coyote a quitté les hommes pour qu'ils se débrouillent seuls, il a laissé un fragment de son être au cas où l'humanité aurait de nouveau besoin de lui.

Pouvoirs : les êtres en contact avec le Cœur de Coyote se trouvent dans une Zone Dominante de la réalité de la Prime Terre.

Restrictions : les Possibilités du cœur ne peuvent être utilisées que pour augmenter l'*Esprit* ou des compétences basées sur l'*Esprit*.



LA CONFIGURATION DE PÉNITENCE

Cosm : Cyberpapauté

Possibilités : 5

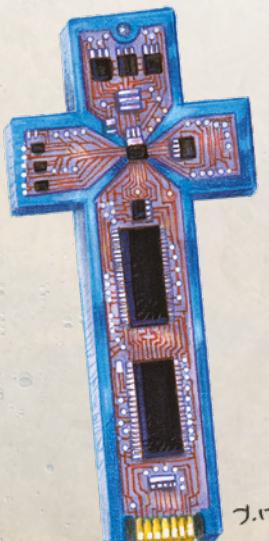
Difficulté d'activation : 15

Vocation : découvrir et faire connaître des secrets.

Description : d'après les légendes urbaines, la Configuration de pénitence a été créée par un ordre secret, des moines qui espéraient s'infiltrer dans le Réseau Divin et communiquer directement avec Dieu. C'est une petite puce informatique bleue en forme de croix avec des circuits rouges qui brillent légèrement. La plupart des ordinateurs et des cyberdecks doivent être modifiés afin de pouvoir installer la puce.

Pouvoirs : tout appareil sur lequel est installé la Configuration de pénitence est protégé contre l'influence du Réseau Divin. Quiconque transporte ou utilise l'appareil est considéré dans une Zone Dominante de la Cyberpapauté.

Restrictions : les Possibilités de la puce peuvent être utilisées pour améliorer la *Raison* et toute compétence basée sur la *Raison*.



COURONNE DE NATRAMITITI

Cosm : L'Empire du Nil

Possibilités : 3

Difficulté d'activation : 18

Vocation : protéger des dangers le propriétaire de la couronne.

Description : Natramititi était un pharaon de Terra qui portait une couronne dorée gravée d'ailes et de serpents et surmontée d'une magnifique gemme à moitié saphir et à moitié rubis. D'après les rumeurs, le Roi Natramititi erre désormais sur la terre sous la forme d'une puissante momie qui hante quiconque ose porter sa couronne.

Pouvoirs : si son porteur devrait normalement être mis KO, au lieu de cela la couronne tente de le téléporter en sécurité dans l'endroit le plus proche situé dans un rayon de 100 kilomètres. Dès qu'il est mis KO, l'utilisateur doit tenter d'utiliser le pouvoir de la couronne avec une action gratuite. S'il réussit, il disparaît juste avant que les dommages ne soient appliqués. S'il échoue, la couronne tombe de sa tête juste au moment où il en a le plus besoin.

Restrictions : les Possibilités de la couronne ne peuvent être utilisées que pour annuler des Blessures, récupérer de points de Choc ou activer son pouvoir de téléportation.



LES LAMES DE L'ONI

Cosm : Pan-Pacific

Possibilités : 3 (chacune)

Difficulté d'activation : 15

Vocation : abattre les adversaires de leur possesseur.

Description : les Lames de l'Oni sont une paire de katanas (Dommages : Force +4, Pénétration d'armure 2). Sur la lame du premier est gravé un démon rouge et sa garde est enveloppée de soie rouge ; sur l'autre la gravure et la soie de la garde sont de couleur bleue.

Pouvoirs : un personnage armé de l'un ou l'autre katana gagne un bonus de +3 en Résistance contre toute attaque effectuée avec des *Armes de mêlée* ; s'il est armé des deux katanas, le bonus est de +5. Il n'y a aucun bonus contre les attaques à mains nues ou à distance. L'utilisateur peut dépenser une Possibilité pour relancer le dé bonus du katana. Il doit accepter le nouveau résultat.

Restrictions : les Possibilités des lames ne peuvent être utilisées que pour augmenter les tests de la compétence *Armes de mêlée* ou pour relancer les bonus aux dommages des katanas. Si les armes sont maniées par deux adversaires qui s'affrontent, aucun pouvoir ne peut être utilisé et la Difficulté d'activation est de 30.



LE MALEFICEX

Cosm : Orrorsh

Possibilités : 8

Difficulté d'activation : 20

Vocation : répandre les connaissances liées à la magie noire.

Description : ce grand grimoire est relié avec du cuir en décomposition et il est estampé de mystérieux symboles. Sur la couverture du livre est représenté un étrange petit crâne avec des gemmes rouges dans ses orbites et une gemme bleue dans sa bouche.

Pouvoirs : tenir ou lire le Maleficex augmente l'Axiome Magie du lanceur de sorts à un minimum de 16 même dans une Zone Pure qui ne pourrait normalement supporter autant d'énergie ésotérique. Si un être conscient est sacrifié devant le livre, la difficulté pour l'activer est réduite à 10 pendant une heure.

Restrictions : les Possibilités contenues par le Maleficex ne peuvent être utilisées que pour améliorer les tests des compétences de magie.



LE POMMEAUX À TÊTE DE MORT

Cosm : Tharkold

Possibilités : 3

Difficulté d'activation : 16

Vocation : continuer à se déplacer.

Description : le Pommeau à Tête de Mort ressemble à un crâne grimaçant en chrome un peu plus petit qu'un poing avec des crocs pointus. Dans ses profondes orbites brillent deux gemmes, une rouge et une bleue. Quelle qu'ait pu être sa fonction d'origine, il est désormais généralement fixé à un levier de vitesse de voiture. Quand le pommeau est installé dans un véhicule et que ce dernier ne bouge pas pendant trop longtemps, l'engin a tendance à disparaître.

Pouvoirs : quand il est installé dans un véhicule de n'importe quel type, la Maniabilité (page 167) de ce véhicule est augmentée de deux points. Notez que cette valeur peut alors être positive. Le conducteur peut tenter d'utiliser le Fragment pour annuler les dommages infligés au véhicule.

Restrictions : les Possibilités du Pommeau ne peuvent être utilisées que pour améliorer les tests de compétence liés au véhicule et pour annuler des Blessures qui lui sont infligées comme indiqué dans la description de son pouvoir.



USAANTA

Cosm : La Terre Vivante

Possibilités : 3

Difficulté d'activation : 15

Vocation : aider la vie à se développer dans des endroits où c'est difficile.

Description : cette gemme unique et légendaire ressemble à une fleur et peut être découverte sur les points hauts de la Terre Vivante « poussant » sur le flanc d'une falaise difficilement accessible. Les pétales sont en cristal et sont colorées de rouge avec un centre de couleur bleue. Si la personne qui détient Usaanta est tuée ou épouse ses Possibilités, les pétales se désagrègent (semblant détruire le Fragment) et une nouvelle « fleur » repousse ailleurs.

Pouvoirs : quand un personnage porte l'Usaanta, sa limite de Blessures est augmentée de un.

Restrictions : les Possibilités du Fragment ne peuvent être utilisées pour des attaques.



LES AXIOMES

Les axiomes définissent ce qui est possible au sein d'une réalité et représentent avec quelle facilité un être vivant peut se servir d'un outil non vivant pour utiliser l'énergie associée à cet axiome afin de faire des choses utiles. Il y a quatre domaines régis par les axiomes : Magie, Social, Spirituel et Technologie (Tech). Chaque axiome limite l'interaction entre les créatures ayant une volonté propre et leur environnement, plus particulièrement ce que chaque individu peut utiliser pour modifier le monde autour de lui.

N'importe quel outil, qu'il s'agisse d'un appareil technologique, d'un concept social ou d'un sort magique, requiert un certain niveau d'axiome. Un axiome peut avoir une valeur comprise entre 0 et 30, 0 indiquant l'absence totale du concept et 30 son expression ultime. Notez qu'une utilisation nécessite de disposer de sa volonté propre et dépend des axiomes mais pas les réactions et effets environnementaux.

Par exemple, un être de la Terre Vivante a un Axiome Tech de 6. Il ne peut pas tirer avec une arme à feu sans provoquer une Contradiction. Mais ce n'est pas une Contradiction si une balle tirée d'un pistolet *blesse* quelqu'un en Terre Vivante. La Contradiction réside dans l'utilisation de l'outil (tirer avec le pistolet), pas dans l'interaction entre l'environnement (la balle en mouvement) et la cible.

Cela dit, les communications, comme les ondes radio en Terre Vivante, peuvent être contradictoires. Deux Chevaliers des Tempêtes équipés de radios ne peuvent communiquer que s'ils sont à un maximum d'un kilomètre l'un de l'autre. Bien que les radiations

électromagnétiques ne soient *pas* contradictoires (sinon personne ne serait capable de voir), la modulation et le codage du signal le sont, aussi les contradictions distantes s'appliquent (voir page 180). Il en est de même pour les lasers. Le signal perd de sa cohérence et il ne reste plus que des parasites. Cela s'applique également aux communications magiques ou spirituelles.

Cela ne signifie pas pour autant que les communications marchent toujours. Par exemple, pour pouvoir utiliser des téléphones portables il faut des antennes-relais. Si les tours se trouvent à l'intérieur d'un royaume avec un faible Axiome Tech, tel que l'Empire du Nil, il est probable qu'elles se soient transformées. De même, les tempêtes de réalité peuvent facilement perturber les signaux.

Les axiomes représentent ce qui est permis dans un cosm, pas forcément ce qu'il s'y trouve. Dans certains cas, un ou deux éléments de la réalité ont l'axiome autorisé le plus élevé mais dans d'autres cas, le niveau technologique est inférieur. Par exemple, l'Axiome Tech de 6 de la Terre Vivante permet l'existence de voiliers primitifs, du travail du cuivre et de la roue mais cela ne veut pas dire pour autant que ces innovations existent dans ce cosm. Tharkold bénéficie d'un Axiome Magie correct mais ses habitants s'en méfient par peur des démons qui les dirigent. La Cyberpapauté a un Axiome Social de 18 qui permet de supporter les vastes programmes sociaux de l'Église mais la société de Malraux est plutôt médiévale et plus proche d'un Axiome Social de 14.

AXIOMES DES COSMS

Cosm	Spirituel	Magie	Social	Technologie
Aysle	18	24	16	14
Cyberpapauté	16	14	18	26
L'Empire du Nil	18	14	20	20
La Terre Vivante	24	1	7	6
Orrorsh	16	16	18	18
Pan-Pacific	8	4	24	24
Prime Terre	10	9	23	23
Tharkold	4	12	25	25

MAGIE

L’Axiome Magie limite l’utilisation par une population des énergies ésotériques qui existent dans le monde et la manière dont elles peuvent se manifester et affecter les gens. Il détermine le type de magie qui peut exister et la puissance des effets des sorts sans que cela ne produise de Contradictions. L’énergie magique est omniprésente même si les êtres vivants sont incapables de l’utiliser pleinement.

Niv.	Description
0	Aucune magie possible. Les gens ne croient pas en la magie, à la chance, à la malchance ou au surnaturel. Même pas dans les récits.
1	Les concepts de chance, de présages et de superstitions existent mais ne se manifestent pas ou n’ont aucune puissance.
2	Des visions d’autres endroits sont possibles mais en tant que capacité innée et elles ne se produisent que par accident. Les images concernent d’autres lieux, jamais d’autres époques.
3	Certaines personnes extraordinaires peuvent avoir des visions innées et incontrôlables du futur ou du passé.
4	La magie existe sous forme de longs rituels incertains uniques à leurs créateurs. La Divination permet d’avoir des visions d’endroits lointains très précis mais pas du passé, ni du futur.
5	Les rituels peuvent être enseignés à d’autres lanceurs de sorts. Des rituels divinatoires peu fiables peuvent permettre d’apercevoir le futur ou le passé.
6	Apparition des sorts qui peuvent être lancés en un maximum de 10 secondes bien que le fait de les créer et de les apprendre soit long et difficile. Les sorts de Divination concernant des conditions ou des phénomènes spécifiques sont accessibles.
7	La Divination peut prendre pour cible des individus. Des sorts de Cinétique mineurs sont possibles mais ils ne peuvent affecter que des objets sans réelle substance ou très légers comme l’air, la poussière ou la fumée.
8	Les sorts de déplacement deviennent fiables et peuvent projeter des objets comme des balles ou des petites pierres.
9	Les traditions magiques se développent permettant l’étude organisée de la magie. Les sorts d’Altération deviennent possibles mais ne peuvent affecter que des choses sans substance comme la magie elle-même. Ces deux évolutions rendent viables des sorts beaucoup plus puissants, complexes et variés.
10	Déplacer des objets plus massifs (jusqu’à 40 kilos) est désormais possible grâce à la magie <i>Cinétique</i> . La magie d’ <i>Altération</i> peut modifier temporairement les capacités des êtres vivants mais sans modifier leur forme de manière substantielle. Les objets inanimés peuvent être transformés comme, par exemple, l’eau en brume.
11	Les protections ou les sorts qui réagissent à un déclencheur apparaissent. La communication directe entre deux esprits est possible. La magie d’ <i>Altération</i> peut transmuter des éléments. Les objets peuvent être enchantés temporairement et cela permet l’apparition des porte-bonheur et des talismans.
12	Les créatures magiques comme les elfes, les centaures et les démons peuvent exister. La magie d’ <i>Altération</i> peut modifier les émotions et l’apparence des êtres vivants mais pas leur forme générale. Les objets enchantés comme les bâtons ou les baguettes peuvent avoir des charges et durent jusqu’à leur épuisement.
13	Des créatures hautement magiques comme les élémentaires et les dragons se manifestent spontanément et prospèrent. Il est désormais possible de lire les pensées. Les êtres vivants peuvent se transformer en d’autres êtres vivants mais il y a un risque. Les sorts de <i>Conjuration</i> sont possibles mais ce ne sont que des illusions. Les objets magiques permanents, tels que les épées ou les anneaux enchantés, peuvent être créés.
14	Des objets de taille humaine peuvent facilement être transportés grâce à la magie <i>Cinétique</i> . La <i>Conjuration</i> d’éléments éphémères comme le feu, la foudre ou les gaz devient réalisable.

15	Il est désormais possible de communiquer avec d'autres dimensions. Des objets de taille humaine peuvent être téléportés entre deux lieux de la même dimension grâce à la Cinétique.
16	Il est possible d'établir une connexion entre deux dimensions et de voyager entre les deux ou invoquer des choses de l'une vers l'autre. La création spontanée d'objets magiques est possible mais rare.
17	L'Altération de choses vivantes en matières inanimées est possible. Inverser la transformation est dangereux et échoue souvent. Avec grande difficulté, il est possible de conjurer des objets solides à partir de rien.
18	La Conjuration d'êtres vivants devient une réalité.
19	Les sorts peuvent être permanents bien que cela augmente la difficulté pour les lancer.
20	Les progrès dans la théorie de la magie réduisent le temps d'incantation de nombreux rituels qui deviennent aussi rapides que des sorts. Des informations précises concernant l'avenir peuvent être perçues sans trop de risques.
21	Des objets aussi massifs qu'un char peuvent être soulevés et déplacés grâce à la magie Cinétique.
22	La magie improvisée est désormais possible.
23	Apparition des objets magiques « intelligents » avec une personnalité et des intentions mais ils ne peuvent communiquer qu'indirectement grâce à l'empathie.
24	Les objets magiques pleinement conscients et capables de parler sont possibles.
25	Des lanceurs de sorts entraînés peuvent créer des sorts et des rituels en même temps qu'ils les lancent ce qui permet des résultats plus puissants avec la magie improvisée. La Cinétique affecte des objets de la taille d'un supertanker.
26	Des souhaits peu fiables apparaissent, interprétant spontanément les désirs des lanceurs de sorts ou d'individus extraordinaires et les modifiant avec des effets permanents.
27	Les souhaits peuvent conjurer des effets et peuvent s'appliquer à plusieurs personnes.
28	N'importe qui peut essayer la magie improvisée sans même avoir une compétence magique. La Cinétique peut littéralement déplacer des montagnes.
29	Les souhaits deviennent prévisibles et fiables avec le bon entraînement.
30	Tous les êtres pensants peuvent intuitivement utiliser des souhaits quand ils le désirent.

SOCIAL

L'Axiome Social gouverne les interactions entre les individus et les organisations. Il affecte la rapidité avec laquelle une information peut être transmise et convertie en effort coopératif. L'Axiome Social est associé à l'énergie psychique générée quand des gens s'harmonisent sans une structure comme la foi ou la magie.

Niv.	Description
0	Les individus ne peuvent coopérer ou interagir entre eux.
1	Les individus interagissent mais ne forgent pas de liens sociaux durables.
2	Des familles et des liens se forment au sein d'un même groupe. La hiérarchie fait son apparition basée sur l'instinct ou le combat.
3	Apparition du langage parlé.
4	La tradition orale permet la transmission des connaissances entre les générations. Les familles étendues deviennent communes et sont encouragées.
5	Formation d'alliances et de groupes tribaux. Les arts et l'écriture pictographique apparaissent.
6	La structure hiérarchique d'un groupe devient plus complexe sans plus se baser uniquement sur la force ou les loyautés ancestrales. Des communautés comme les villages font leur apparition.
7	Le commerce et la différenciation des tâches se développent. Des rôles spécialisés comme celui de marchand, de soldat ou d'esclave apparaissent.
8	La société se développe jusqu'à former des cités-États ou des réseaux de communautés dotées d'armées pour la conquête et la protection. Les taxes se répandent et deviennent communes.

9	L'échange d'idées et de marchandises se développe au sein de différentes cultures.
10	L'idée de démocratie émerge, généralement limitée à un électoral réduit ou faisant partie de l'élite. La collecte d'informations est centralisée grâce à des bibliothèques, des institutions éducatives et des systèmes d'écriture symboliques.
11	Apparition du féodalisme et de l'impérialisme permettant la constitution de communautés plus grandes et plus structurées qui incorporent de multiples sous-cultures.
12	Des services postaux et d'informations diffusent les informations dans de plus vastes communautés. Des lois commencent à protéger les droits des individus et plus seulement la propriété.
13	La société supporte des entreprises et des concepts financiers comme le crédit, les intérêts, les locations et la fixation des prix.
14	Les échanges financiers permettent les opérations boursières, le commerce de biens et les marchés à terme. Apparition des polices d'assurance et des bibliothèques de prêt.
15	Les notions liées aux droits de l'homme remplacent le système des tâches. Développement des organisations caritatives indépendantes.
16	Les hiérarchies basées sur les castes ou la notion de classes commencent à disparaître et l'égalité entre les différents groupes devient une priorité. L'esclavage est aboli ou devient impossible.
17	La psychologie et la psychiatrie humaine évoluent et la pratique de l'hypnose commence.
18	Les économies nationales sont dirigées par le capitalisme, le socialisme et le communisme. Les théories sur le subconscient et l'inconscient collectif émergent.
19	Des individus exceptionnels développent la <i>Précognition</i> , généralement en ayant une sensation au sujet de l'avenir ou en « sachant » quand il est arrivé quelque chose de grave à un être aimé.
20	ESSOR DU PLURALISME permettant l'équilibre entre les différentes factions et cultures au sein d'une même société. Les grandes bureaucraties et organismes d'assistance publique deviennent viables. De très rares individus manifestent de faibles pouvoirs de Télépathie et de Kinésie. La Télépathie nécessite un contact physique tandis que la Kinésie n'affecte que le propre corps du psi.
21	AVÈNEMENT DES PROJETS et des efforts à l'échelle globale. Des sociétés des nations arbitrent les disputes et font respecter les traités. La Précognition devient fiable mais reste rare.
22	ÉMERGENCE DES MULTINATIONALES avec des pouvoirs légaux et économiques égaux à ceux de certains pays. La Télépathie ne nécessite plus de contact physique mais ne permet que de lire un autre esprit ou de lui transmettre des informations. Les pouvoirs de Kinésie peuvent générer du feu, de la chaleur ou du froid mais aussi déplacer l'air.
23	LES DROITS STANDARDS DES INDIVIDUS et des groupes sont acceptés. L'intérêt commun commence à prendre le dessus sur les nationalités. La distribution de l'information est rapide et inspire des actions collectives avec une coordination à grande échelle. La Télépathie permet d'altérer l'esprit des autres. La Kinésie permet de déplacer lentement des objets dont la masse dépend de la puissance mentale du psi.
24	LES ORGANISATIONS SUPRANATIONALES ayant l'autorité sur les nations deviennent viables. Les théories économiques permettent de prédire avec précision la production, la distribution et les ventes. Les droits et devoirs des individus et les besoins économiques sont équilibrés. Établissement de méthodes non destructrices pour régler les conflits. Les manifestations psioniques peuvent être renforcées par des appareils technologiques. La Kinésie peut déplacer des objets aussi rapidement qu'une voiture qui se déplace à pleine vitesse.
25	LA CULTURE et le langage ne sont plus des barrières pour gouverner ou coopérer. L'égalité et la justice sociale deviennent la norme. Les processus de décisions permettent de trouver des solutions qui, la plupart du temps, sont acceptables par tous. La Télépathie peut sérieusement endommager les esprits. La Kinésie peut propulser des petits objets à une vitesse supersonique.
26	LES STRUCTURES SOCIALES intègrent parfaitement des factions et des sociétés même si celles-ci sont de nature totalement étrangère. Des pouvoirs psioniques de toutes natures se manifestent couramment sans assistance.
27	LES DROITS SOCIAUX sont étendus aux animaux non intelligents. Les économies sont viables et compatibles avec l'environnement. Seuls quelques rares individus sont incapables de manifester des pouvoirs psioniques.

28	Les attitudes antisociales (« malfaisantes ») sont identifiées et maîtrisées. Des mèmes sociaux bannissant les conduites « malfaisantes » se développent permettant ainsi une liberté morale jusqu'alors impossible aux membres d'une société. Les actions antisociales deviennent des Contradictions.
29	La Télépathie connecte tous les individus en un seul esprit collectif. Les pensées et les actions sont instinctivement coordonnées entre tous les êtres intelligents, y compris la transmission d'énergie des possibilités.
30	Tous les êtres vivants sont interconnectés et agissent en parfaite coordination.

SPIRITUEL

L'Axiome Spirituel est une mesure de la puissance et de la disponibilité de l'énergie divine. Généralement cela se manifeste sous la forme de la croyance en des divinités ou en des forces qui ne peuvent être comprises par la science et la technologie. Cette énergie existe quand l'axiome est faible, elle est simplement plus difficile à percevoir et à utiliser.

Niv.	Description
0	Les divinités, la spiritualité, la <i>Foi</i> et la vie après la mort ne sont même pas des concepts.
1	Des concepts d'une existence au-delà du concret et du visible sont possibles mais sans effet.
2	La croyance, basée sur des rituels complexes, permet d'avoir des visions d'autres lieux physiques. De tels pouvoirs ne fonctionnent que pour les véritables croyants et nécessitent des sacrifices, de longs apprentissages et une foi absolue.
3	Les croyants avec l'Atout Miracles peuvent participer à des rituels en accélérant leur réalisation ou en amplifiant leurs effets.
4	Les croyants ayant la <i>Foi</i> peuvent aider lors de ces rituels sans avoir l'Atout Miracles. La présence des sceptiques et des non-croyants ne perturbe plus les rituels.
5	Les croyances permettent des communications directes entre individus ou des phénomènes surnaturelles tels que les esprits. L'invocation directe de la puissance divine devient possible mais elle est subtile et peu fiable. L'effet ne confirme jamais directement une volonté divine.
6	Les miracles sont possibles, ne nécessitant qu'une rapide prière pour être exécutés mais requérant des études rigoureuses ou des sacrifices ascétiques pour être acceptés. La puissance spirituelle peut directement affecter les capacités mentales de l'invocateur.
7	Les artefacts religieux peuvent être imprégnés d'énergie spirituelle par le biais d'une intervention divine. Les rituels peuvent affecter ceux qui n'y participent pas quelles que soient leurs croyances. Les miracles peuvent soigner des traumatismes mentaux.
8	La puissance divine peut subtilement affecter le monde physique. Les miracles peuvent améliorer physiquement l'invocateur. Les protections contre les esprits deviennent possibles.
9	Les forces divines commencent à agir indépendamment sur le monde. Une observation directe est impossible et ces forces ne répondent jamais aux requêtes même à celles des croyants. Les miracles qui accroissent les capacités affectent désormais n'importe qui.
10	Émergence des miracles capables de soigner des pathologies physiques. Des signes observables du divin deviennent évidents.
11	Les symboles et artefacts religieux peuvent être imprégnés d'énergie spirituelle grâce à la croyance d'une communauté, une intervention divine n'est plus requise.
12	Les miracles qui infligent des dégâts mentaux directs à des adversaires sont possibles. De tels pouvoirs nécessitent souvent de toucher la cible ou d'élaborer des rituels qui permettent de les utiliser à distance.
13	L'énergie spirituelle peut infliger des dommages physiques directs.
14	Les symboles et les artefacts qui octroient des bénédictions ou des pouvoirs fonctionnent pour n'importe qui, que le bénéficiaire ait ou non la compétence <i>Foi</i> .
15	Les miracles peuvent affecter les états mentaux sur de grandes distances.
16	Il est désormais possible de manipuler le monde matériel ou d'infliger des dommages directs à de très longues distances sans nécessairement avoir besoin d'une ligne de vue.

17	Des démonstrations de la puissance divine sont observables et font partie de la vie quotidienne.
18	Les divinités ou toute autre force divine similaire peuvent se manifester physiquement. Des sites ou des artefacts peuvent disposer de leur propre énergie spirituelle permettant ainsi à leurs effets d'être alimentés en permanence.
19	Des royaumes spirituels comme l'Enfer ou le Paradis ont désormais une existence concrète. Des individus peuvent se déplacer physiquement vers ces royaumes et en revenir.
20	Une unique religion devient prédominante dans le cosm. Les apparitions physiques des autres divinités cessent mais leur puissance spirituelle reste accessible.
21	Certains miracles deviennent accessibles aux individus ayant des rangs en Foi même sans l'Atout Miracles.
22	Les rituels deviennent plus puissants et peuvent affecter des cités entières, des montagnes ou des rivières.
23	Des objets imprégnés d'énergie spirituelle sont engendrés par la croyance populaire sans l'aide des divinités ou des prêtres.
24	Les divinités de la foi dominante peuvent se manifester en personne quand elles sont invoquées et octroient souvent des faveurs aux fidèles. De telles divinités sont puissantes mais elles ne sont ni omnipotentes, ni omniscientes.
25	Les miracles et les rituels des religions qui ne sont pas dominantes deviennent des Contradictions quel que soit leur niveau d'axiome.
26	Les divinités de la religion dominante deviennent soit omniscientes, soit omnipotentes.
27	Les miracles et les rituels ne sont plus possibles pour les autres religions. Toute tentative est automatiquement considérée comme un échec critique.
28	La croyance spirituelle est tellement forte qu'il n'y a plus vraiment de distinction entre les prêtres et le reste de la population. L'Atout Miracles n'est plus nécessaire pour tenter d'invoquer des miracles.
29	Les rituels peuvent avoir des effets à l'échelle d'une planète.
30	Tous les aspects de la religion dominante deviennent littéralement vrais. Les divinités deviennent omnipotentes et omniscientes.

TECHNOLOGIE

L'Axiome Technologie représente la compréhension, le contrôle et l'exploitation des énergies et des lois physiques du monde naturel. Une nouvelle technologie apparaît souvent au cours d'une succession de niveaux d'axiome : théoriquement au début, puis peu fiable et primitive avant de devenir pratique et d'être améliorée sans cesse.

Exemple : les arcs utilisables apparaissent au niveau Tech 7 mais des versions primitives existent dès le niveau Tech 6. Au niveau Tech 5, le concept de l'arc est compris, mais en dessous, il demeure mystérieux. Une version améliorée, l'arc long, apparaît au niveau Tech 9.

Niv.	Description
0	La science et les outils sont impossibles.
1	Les pierres et les morceaux de bois taillés sont le summum de la modernité.
2	Allumer un feu artificiellement est possible. Du bois, des os ou de la pierre taillée sont utilisés pour fabriquer des outils.
3	Les animaux sont domestiqués. Emploi de peaux et fourrurex d'animaux pour des textiles et des armures.
4	Développement de l'agriculture et de l'argile cuite. Les premiers bateaux et petits bâtiments apparaissent.
5	La roue est inventée. Les concepts et les théories mathématiques se développent.
6	Maîtrise de la fonte du cuivre. Production de petits outils et armes en bronze.
7	Les arcs et les lampes à huile sont communément utilisés. Les bateaux sont plus massifs et peuvent naviguer en mer.
8	Apparition des poulies, des leviers et des palans. Début de la médecine et de l'astronomie. Fonte du fer pour fabriquer des armures et de plus grandes armes. Les animaux plus sauvages peuvent être domestiqués.

9	La plomberie et l'irrigation permettent d'augmenter la taille des villes. La soie et les outils en métaux durs font leur apparition.
10	La chirurgie et les médicaments deviennent plus efficaces que nuisibles. Les arches, les ponts, le béton et les digues modifient l'environnement. Les mécanismes avec des verrous et des clefs sont possibles.
11	Les engrenages et les systèmes à vis permettent la fabrication de moulins à eau. Utilisation des compas magnétiques pour la navigation.
12	Prolifération des armes et outils en acier. Le vent permet de faire fonctionner les moulins et les pompes.
13	Les premières imprimeries permettent de produire des livres en masse. La chimie rend possible la fabrication d'acides et de poudre à canon. Apparition des ballons à air chaud. Fabrication des miroirs en verre et des premiers objectifs/lentilles.
14	Les télescopes et les microscopes sont couramment utilisés. Les canons et les premières armes à feu apparaissent sur les champs de bataille. La méthode scientifique est développée.
15	La puissance thermique industrielle et l'imprimerie ont un rôle prépondérant. Maîtrise du calcul infinitésimal.
16	Premiers moteurs à charbon. La fabrication de petites pièces permet la fabrication de montres de poche, de lentilles bifocales, de mousquets et de canons rayés. L'inoculation et l'anesthésie deviennent des pratiques communes.
17	Invention des batteries électriques. Développement du télégraphe et des voies ferrées. Le travail est profondément modifié par les premiers calculateurs, les machines à coudre et les machines agricoles. Découverte de la vulcanisation.
18	Le développement des machines permet la fabrication de fusils à répétition, des mitrailleuses et des moteurs à combustion interne. Apparition des sous-marins, des dirigeables à hydrogène et des planeurs. La physique théorique permet de décrire et de prédire presque n'importe quel phénomène quotidien.
19	Développement des voitures, de la chirurgie du cerveau et des transmissions radios. Apparition des pistolets automatiques, des pistolets-mitrailleurs et des premiers avions. Premières recherches sur la physique quantique et la relativité.
20	Apparition des avions avec des armatures métalliques et des premiers réacteurs. Les chars règnent sur les champs de bataille. Invention du radar.
21	Développement de l'énergie et des bombes nucléaires. Apparition des turboréacteurs, des microscopes à électron, de la télévision, des hélicoptères et de grands supercalculateurs.
22	Les matériaux deviennent plus légers, plus résistants et plus polyvalents grâce aux polymères, aux plastiques et aux matériaux composites. Apparition des premiers circuits intégrés, des premiers ordinateurs personnels et des premiers robots fonctionnels.
23	Apparition des premiers réseaux informatiques internationaux, de la réalité augmentée et des opérations assistées par ordinateur. Compréhension du génome ; l'ingénierie génétique primitive et le clonage deviennent possibles.
24	La bionique et les organes clonés sont communs. Les batteries évoluées permettent la création des lasers à haute énergie et des armes de mêlée à énergie. Les superordinateurs accèdent à une conscience limitée.
25	Les générateurs à fusion portables rendent l'usage des armes à énergie extrêmement commun. La nanotechnologie et les matériaux à mémoire sont répandus. Les organes et les membres cyborgnétiques sont supérieurs à leurs équivalents organiques.
26	Les techniques de projection de la lumière sont assez précises pour créer des hologrammes sans support. Apparition des premiers champs de force et champs de levitation.
27	Les individus artificiels sont indifférenciables des humains et ils peuvent être chargés en possibilités.
28	La biotechnologie « vivante » se reconfigure en fonction des besoins. La téléportation et la manipulation de l'énergie des possibilités deviennent possibles. Les êtres vivants deviennent virtuellement immortels.
29	L'énergie devient pratiquement illimitée. Des appareils peuvent affecter la masse et le volume ou imposer une physique sélective.
30	Contrôle complet de la réalité. Manipulation directe du temps et de l'espace. Voyage dans le temps.

LES SECRETS DE LA GUERRE

La désinformation et les secrets font partie intégrante de n'importe quelle guerre. De nombreux Chevaliers des Tempêtes ne comprennent pas la nature de leur pouvoir et ont encore moins une vision globale des Guerres des Possibilités et de leur rôle dans ce conflit.

Découvrir les secrets des Seigneurs de Réalité, et leurs véritables intentions, est une partie vitale du jeu, aussi les informations suivantes sont fournies pour aider le MJ lorsqu'il est confronté à des questions plus larges au sujet de la guerre.

LA PRIME TERRE

La Prime Terre est un géant endormi, un monde si riche en énergie et en possibilités qu'aucun Seigneur de Réalité ne peut espérer le conquérir seul et encore moins en absorber toute la puissance. Cependant, les citoyens de la Prime Terre ne comprennent pas véritablement cette puissance et ils ont du mal à l'utiliser. Plus les Seigneurs de Réalité pourront maintenir les habitants de la Prime Terre dans la confusion et dans le noir, plus ils auront de chances de l'emporter globalement.

L'ÉTRANGE EST RÉEL

À première vue, la Prime Terre est identique à notre Terre actuelle surtout quand cela arrange le MJ. Les cartes sont précises, les peuples et les cultures existent tels que nous les connaissons et la science est équivalente à celle que nous comprenons.

Sauf quand l'histoire nécessite qu'apparaissent des différences. Ne vous sentez pas limité par la réalité. Si une ville doit se trouver près d'une rivière pour faire évoluer l'intrigue, ajoutez cette rivière.

C'était un monde d'actes héroïques épiques bien avant le début des Guerres des Possibilités. Il est assez rare qu'un simple flic renégat triomphe de dizaines de mercenaires bien équipés, mais cela arrive.

Le Bigfoot, le monstre du Loch Ness et d'autres cryptides sont de véritables créatures qui se cachent de la civilisation. La magie a presque totalement disparu comme dans notre monde mais sur la Prime Terre l'inexplicable peut se produire, c'est juste que la plupart des gens n'y sont jamais confrontés. Les sociétés et agences secrètes qui enquêtent sur ces phénomènes existent depuis des générations.

Les événements étranges étaient rares avant la guerre aussi la plupart des gens pensent que le conflit présent est responsable de leur apparition.

LE CONSEIL DE DELPHES

Les membres du Conseil de Delphes sont des gens bien intentionnés qui essaient d'avoir une vision globale de la situation afin de défendre la Terre dans sa globalité contre les pillards. Ils sont l'exception, pas la règle.

La plupart des gens ne peuvent considérer cette guerre dans un contexte aussi large. La section consacrée aux **habitants non coopératifs** (page 236) ne décrit pas seulement des gens de la rue mais aussi des politiciens et des personnages influents. Et ce sont les individus avec lesquels les membres du Conseil de Delphes doivent négocier et qu'ils doivent tenter d'influencer pour protéger la Terre.

Il nous faut évoquer ici le rôle de Quinn Sebastian. Il occupe une place fondamentale au sein du Conseil de Delphes. Il a utilisé ses immenses connaissances au sujet des Seigneurs de Réalité et de leurs tactiques pour accéder à un poste de pouvoir, mais il est également un étranger qui suscite la méfiance.

Et il ne sait pas tout. Il est en gros l'équivalent d'un joueur connaissant la précédente édition de *Torg* et se base principalement sur la manière dont la guerre s'est déroulée dans cette première édition.

Mais la guerre dans *Torg Eternity* est différente. Même certains aspects de la réalité ne fonctionnent pas de la même manière, aussi Quinn est confronté à quelques angles morts. Son principal sujet d'inquiétude est le Pan-Pacific. Il est persuadé qu'un Seigneur de Réalité est à l'œuvre là-bas mais il ne sait quasiment rien d'autre.

Au fur et à mesure que la guerre progresse et que ses connaissances deviennent de plus en plus obsolètes, Quinn peut finir par perdre sa place de leader. De même, il est fort probable que la destruction de Quinn soit une priorité pour les Seigneurs de Réalité qui le considèrent comme l'homme le plus dangereux de la Prime Terre.

COMMUNICATION ET VOYAGES

Même si une grande partie de la Prime Terre n'a pas été directement touchée par les envahisseurs, les Guerres des Possibilités ont une influence concrète sur les voyages, le commerce et les communications.

La plupart des zones conquises par les envahisseurs s'étendent sur 15 kilomètres d'altitude. C'est suffisant pour que la majorité des avions ne puissent voler suffisamment haut pour y échapper. Les avions-espions et les jets d'affaires hauts de gamme peuvent atteindre cette altitude... à peine.

Les satellites fonctionnent toujours au-dessus des zones affectées ainsi que leurs caméras ; aussi le Conseil de Delphes a accès aux images satellites et peut savoir où les troupes des Seigneurs de Réalité se rassemblent.

L'internet est une ressource utilisée par de nombreux Chevaliers des Tempêtes mais il n'est pas aussi fiable et rapide qu'avant la guerre. La Terre Vivante, Aysle et Orrorsh ont balayé un nombre important de serveurs et de routeurs et d'autres peuvent avoir été compromis par le Réseau Divin. Certains sites ont totalement disparu et des pannes sporadiques ou les ralentissements massifs sont fréquents.

En raison de la perte de l'Amérique du Nord et de la Grande-Bretagne, il a fallu réorganiser les voyages intercontinentaux et le commerce. Les transports à travers les deux océans sont désormais déroutés vers le nord du Canada ou le sud du Mexique. Les ports s'adaptent encore à cette réorganisation du trafic et les pénuries de marchandises sont fréquentes.

Partout dans le monde, ce sont les approvisionnements en nourriture et en carburant qui ont été le plus sévèrement affectés, aussi bien parce que les pipelines traditionnels ont été coupés que parce que les gouvernements ont constitué des réserves ou ont transféré leurs ressources à leurs armées plutôt qu'à leurs alliés. La sécurité dans la plupart des régions a également été renforcée à cause des rumeurs au sujet d'espions des envahisseurs ou de hordes de réfugiés.

Les routes commerciales à travers le Pacifique restent ouvertes, pour l'instant, mais les régulations mises en place par le Pan-Pacific ne cessent de se renforcer et menacent d'étouffer complètement le trafic des biens et des personnes.

CHEVALIERS DES TEMPÈTES ET TOURMENTEURS

Même parmi les cosms qui ont généré des Chevaliers des Tempêtes pendant des générations, personne ne sait vraiment pourquoi certaines personnes se transpercent et d'autres non. Ceux qui se transforment semblent juste avoir une destinée, d'une manière ou d'une autre. Les enfants des Chevaliers des Tempêtes deviennent souvent des Chevaliers des Tempêtes (ou des Tourmenteurs) mais la génétique n'est qu'un des facteurs possibles.

Les Seigneurs de Réalité appellent Tourmenteurs tous les individus chargés en *possibilités* et ne semblent faire aucune différence entre un Tourmenteur et un Chevalier des Tempêtes, comme si la moralité ne faisait pas partie de l'équation.

Bien que l'Instant fatidique soit un moment important pour les Chevaliers des Tempêtes, c'est plus un effet qu'une cause. Un individu protecteur et héroïque qui prend une mauvaise décision et « rate » son Instant fatidique ne devient pas tout d'un coup égoïste en se transformant en Tourmenteur, il ne se transcende tout simplement pas.

Confronté à une nouvelle opportunité, il peut finir par embrasser sa destinée et se transformer. Sinon, ce pouvoir reste dormant.

De même, si un individu égoïste et opportuniste se transcende au cours d'une rare démonstration d'héroïsme, il n'est pas garanti qu'à partir de ce moment il livrera le bon combat. Il y a autant de probabilités qu'avant qu'il trahisse la Terre et rejoigne les Seigneurs de Réalité.

Le plus souvent, les gens s'orientent vers le bien surtout avec la Loi de l'Espoir qui affecte la Prime Terre. C'est pourquoi les troupes des Seigneurs de Réalité considèrent par défaut que tout Tourmenteur est un ennemi.

La plupart des Tourmenteurs passent les premiers jours après leur transcendence à utiliser leurs nouveaux pouvoirs pour leur propre compte en acquérant des armes, des objets de valeur et des sbires qui craignent leur pouvoir. Ils ont tendance à être solitaires et font les choses à leur manière jusqu'à ce qu'ils soient confrontés à des Chevaliers des Tempêtes.

Les Tourmenteurs qui survivent à cette confrontation contactent les envahisseurs, en leur offrant leurs services pour un certain prix ou en sautant sur l'occasion de se venger des héros qui se sont dressés contre eux. S'ils ne se montrent pas prudents dans leur approche, les Tourmenteurs ont autant de chances d'être tués que des Chevaliers des Tempêtes mais une fois qu'ils ont été acceptés, leurs pouvoirs leur permettent de rapidement gravir les échelons.

Dans de rares cas, des Tourmenteurs ayant le même état d'esprit se sont unis pour demeurer indépendants. Ces éléments indépendants sont totalement imprévisibles et dangereux.

LES HABITANTS NON COOPÉRATIFS

Avec un conflit ravageant la planète, les Chevaliers des Tempêtes pourraient s'attendre à ce que tous ceux qu'ils rencontrent veuillent contribuer à l'effort de guerre ou, tout du moins, à ce que personne ne se dresse sur leur chemin. Même dans les situations les plus désespérées, il y a de nombreuses raisons pour lesquelles des individus peuvent vouloir agir contre les Chevaliers des Tempêtes.

- **Le désespoir :** confrontés aux terrifiants pouvoirs des Pillards de Réalité, certaines personnes sont persuadées que le seul moyen de s'en sortir est d'accepter un nouveau statu quo. Les combats ne font que provoquer d'autres morts mais ceux qui se sont transformés peuvent au moins espérer avoir une vie.

- **La désillusion :** de rares individus sont tellement aigris à cause des sociétés de la Prime Terre qu'ils

estiment que tout changement est positif ou que le monde mérite de brûler.

- **L'indifférence** : la Loi de l'Espoir est une arme à double tranchant. Quelle que soit la tournure de la guerre, beaucoup pensent que la victoire de la Terre est inévitable. Ceux qui ne sont pas directement confrontés à la guerre peuvent accepter ce qui se passe mais ils ne comprennent pas vraiment le danger.
- **L'opportunisme** : certaines personnes veulent juste faire partie du camp des vainqueurs. Cela peut être lié à la certitude d'une victoire éventuelle ou à un sentiment beaucoup plus ambivalent mais les opportunistes veulent juste être riches sans attendre.
- **Peur** : que cela soit rationnel ou non, certaines personnes essaient juste de se protéger, elles ou leurs proches, contre tout étranger ou toute menace. Cela peut être une stratégie vouée à l'échec à long terme mais la peur aveugle les gens qui ne se préoccupent que des conséquences immédiates.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

Il pourrait sembler que la guerre n'existe que là où les Pillards ont pris le contrôle, mais des missions vitales sont entreprises sur la Prime Terre. Puisque les agents ordinaires y sont encore des atouts, les Chevaliers des Tempêtes sont souvent réservés pour les urgences.

- **Patrouilles** : les frontières entre la Prime Terre et les zones conquises par les envahisseurs ne sont pas stables, ni statiques. Il est difficile de patrouiller l'ensemble des frontières. Des Chevaliers des Tempêtes avec un niveau d'habilitation réduit peuvent être assignés à des patrouilles afin de gagner de l'expérience dans des environnements relativement contrôlés ou envoyés comme renforts quand un regroupement d'ennemis est détecté.
- **Incursions** : si des forces ennemis parviennent à franchir une frontière et à implanter de nouvelles stelae, toute la zone peut être transformée ce qui provoquerait la déroute des troupes qui s'y trouvent. Les Chevaliers des Tempêtes sont particulièrement efficaces pour contrer ces missions. Si une stela est implantée, ils sont confrontés à une décision difficile. S'ils se contentent de l'arracher, de nombreux individus transformés mourront s'ils se retrouvent en dehors de leur nouvelle réalité mais beaucoup plus seront sauvés et cela privera le Seigneur de Réalité d'énergie des possibilités. Les civils ont été

évacués de nombreuses zones de combat, mais pas de toutes.

- **Contre-attaque** : les Seigneurs de Réalité disposent d'escouades d'élite de Tourmenteurs et de créatures qui sont envoyées pour accomplir leur volonté : récupérer des Fragments d'Éternité, assassiner des individus importants de la résistance ou compromettre des points inflexibles. Seuls les Chevaliers des Tempêtes peuvent contrer ces menaces sur un pied d'égalité.

AYSLE

Aysle, tel que ce cosm existe aujourd'hui, est une perversion du royaume d'origine, affligé par la corruption du Décharné. Le Seigneur Uthorion est son mandataire. Uthorion règne en son propre nom mais la plupart des Seigneurs de Réalité, et certaines puissances d'Aysle, savent qu'il n'est qu'un serviteur même s'il se montre créatif et rusé. Bien qu'il soit ambitieux, et qu'il pourrait trahir son maître s'il en avait l'occasion, il est prudent et ne veut pas agir trop tôt.

Pour l'instant, Uthorion se préoccupe plus de renforcer ses positions et d'étendre son territoire que des machinations des autres Seigneurs de Réalité. Il s'intéresse pour le moment aux forêts d'Allemagne en espérant pouvoir s'emparer de ce secteur avant Tharkold ou la Cyberpapauté.

Le brassage des axiomes a également imprégné un nombre incalculable d'artefacts de la Terre avec des pouvoirs magiques, des pouvoirs que peut utiliser Uthorion. Une bonne partie de son attention dans son propre royaume se focalise sur la récupération de ces trésors rendue difficile par le fait que la plupart semblent se trouver dans des points inflexibles.

LE CONSEIL DE L'EFFROI

Angar Uthorion préside une coalition de forces ténébreuses qui s'efforcent de travailler ensemble pour atteindre un objectif commun : la conquête de la Prime Terre. Chaque faction dispose d'un représentant au conseil, une grotesque parodie (ou peut-être un prototype) de la coalition de Seigneurs de Réalité ayant conspiré pour s'emparer de la Terre.

Les membres de ce conseil ne sont pas tous égaux. Parmi les élus, les arrogantes wights, des créatures à la peau pâle totalement consumées par la corruption, s'imaginent être les favorites d'Uthorion.

Puis viennent les vikings, de féroces pillards barbares d'Aysle qui ont quelques similitudes avec ceux de la Terre. Ils bénéficient depuis peu d'un plus haut statut puisque Angar utilise désormais le corps de leur roi défunt.

Le royaume des morts, les sombres fées, les trolls et même les géants ont un siège au conseil, chacun d'eux ayant ses propres objectifs et rancunes. Le groupe ayant le moins de pouvoir est celui des rôdeurs, des créatures détestables engendrées dans les ténèbres de l'Entremonde. Ce sont des outils utilisés par n'importe quel chef suffisamment puissant pour avoir de l'influence sur eux.

Enfin, il y a les dragons. Ils ne participent pas au conseil. Ils sont autonomes et ils restent libres de faire ce qu'ils souhaitent. Individuellement, un dragon peut être manipulé ou corrompu pour qu'il soutienne une armée mais cela n'est jamais gratuit.

Le Conseil de l'Effroi reste uni par la crainte d'Uthorion et par le désir mutuel de ses membres de s'emparer de son pouvoir s'il devait être destitué. Cette alliance n'est pas viable, naturellement, mais tant qu'elle demeure légèrement plus stable que celle des autres races d'Aysle, cela sert les intérêts du Seigneur.

LA CULPABILITÉ DES ELFES

Les elfes cachent un sombre secret, le fardeau d'une culpabilité qu'ils portent tous. Quand les hordes d'Uthorion se sont massées à leur porte et qu'aucune aide n'est venue des autres races, le désespoir les a poussés à conclure un sombre pacte.

Les elfes ont insufflé toute leur considérable énergie magique dans un sortilège prophétique pour savoir ce qu'ils pouvaient faire pour sauver leur race. À leur grande surprise, la réponse qu'ils ont reçue n'était pas le moyen de combattre Uthorion ou d'exploiter une de ses faiblesses secrètes. Au lieu de cela, ils ont découvert la possibilité de localiser un autre cosm et que leur seul espoir de salut était d'utiliser cette information pour négocier avec le Décharné, le mystérieux dieu et maître d'Uthorion.

Après s'être réunis, les membres du Conseil des Elfes ont fini par accepter de suivre les sinistres indications de la prophétie. À leur grande surprise le Décharné a accepté leur proposition et, peu de temps après, Uthorion a mis fin à ses attaques. Ils ont appris ultérieurement que le royaume détruit à cause de leur pacte s'appelait Akasha et que le pouvoir du Décharné s'était considérablement accru grâce à sa victoire.

En-dehors des elfes, peu de gens sont au courant de ce pacte mais c'est un secret bien connu au sein de leur société. Bien que cette décision ait été prise uniquement par les membres du Haut Conseil, et que les Gardiens s'y soient farouchement opposés, la plupart des elfes se sentent complices et coupables d'avoir survécu. Et comme ils ont tiré profit de cette décision, beaucoup d'entre eux acceptent de partager ce fardeau.

Quand Uthorion a attaqué la Prime Terre et que Lady Ardinay a demandé l'aide des héros pour prendre

d'assaut l'Entremonde, ces elfes ont répondu à cet appel, certains par sentiment de culpabilité à cause de ce qui avait été fait en leur nom, et d'autres parce qu'ils savaient qu'ils auraient pris la même décision.

LADY PELLA ARDINAY

Le lien entre Uthorion et la Dame de Lumière a été tranché, mais elle demeure profondément affectée par cette expérience. Sa réputation a été anéantie par les décisions qu'elle a prises quand elle était possédée. Pire, la plupart de ceux qui étaient restés proches d'elle ont accepté et même soutenu ses décisions. Désormais, elle ne fait confiance qu'à ceux qui se sont opposés à elle et ces derniers ne sont pas très accueillants.

Mais le principal problème c'est que la Dame de lumière ne sait plus prendre de recul et ne se montre plus rationnelle quand il s'agit de trouver un moyen d'abattre Angar Uthorion. Elle est totalement résolue à le détruire où qu'il aille et quel que soit le prix à payer.

Elle parvient à cacher à la plupart de ses proches la profondeur de cette obsession y compris à sa championne, le Chevalier Tolwyn. Quinn Sebastian est au courant et, apparemment, il semble approuver.

STELAE D'AYSLE

La plupart des stelae d'Aysle sont des piliers gravés de têtes et d'ailes de dragons. Le matériau de construction est souvent l'or qui permet généralement de produire une statue d'un mètre de diamètre et de deux mètres de haut. Ce qui fait que les stelae qui sont déterrées sont de précieux trésors. Il est aussi possible de fabriquer des stelae en pierre mais il faut doubler leur taille ou leur diamètre pour qu'elles aient le même effet.

Les forces d'Uthorion se préoccupent rarement de cacher leurs stelae mais puisqu'elles peuvent être implantées aussi bien à la surface que dans de sombres tunnels, les trouver peut s'avérer difficile. Les stelae en or ont tendance à attirer les dragons et d'autres créatures magiques (surtout les araignées) qui établissent fréquemment leurs tanières autour d'elles.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

À part la guerre, deux éléments majeurs attirent les Chevaliers des Tempêtes à Aysle : les objets magiques et le voyage en lui-même.

- **Les objets magiques :** étant donné que la magie imprègne l'intégralité du cosm, il est possible d'y trouver des objets enchantés dotés d'un immense pouvoir et les Fragments d'Éternité semblent plus répandus à Aysle. Les chercheurs en réalité ne savent pas pourquoi mais ils pensent que ces phénomènes sont liés. Quelle que soit leur origine, ces objets sont de puissants atouts pour l'effort de guerre entre les mains

TRÉSORS MAGIQUES

Quand un Chevalier des Tempêtes gagne un objet magique, il peut choisir entre les deux options ci-dessous :

- Un objet qui s'accorde avec les axiomes d'Aysle gagne un bonus de +1 à son total d'action ou +1 à ses dommages. Le bonus peut être appliqué plusieurs fois au même objet mais le maximum dans chaque catégorie est de +3.
- Effectuez un jet sur la Table des objets magiques ci-dessous. Le MJ doit décider de l'endroit où se trouve l'objet. Si les héros affrontent un adversaire intelligent, ce dernier peut utiliser l'objet ! Si leurs adversaires sont plus bestiaux, l'objet peut se trouver sur le cadavre d'une victime proche ou dans leur tanière, qu'un simple test de *Pistage* réussi après la rencontre permet de trouver. De nouvelles options sont présentées dans le supplément consacré à Aysle.

d20	Objet magique aléatoire (Axiome Magie 13)
1	Potion de Force : ce fluide rouge augmente la Force d'un personnage de +3 pour le reste de la Scène.
2	Potion de soins : boire cet épais liquide clair permet de récupérer d'une Blessure et d'un dé bonus points de Choc.
3	Potion de protection : le personnage gagne +3 en Résistance pour le reste de la Scène.
4	Élixir de magie : en buvant ce fluide bleuté, toutes vos compétences de magie sont Favorisées pour le reste de la Scène.
5	Baume d'invisibilité : appliquer ce gel scintillant prend une minute mais rend le personnage et ses équipements transparents (-6 pour le voir ou l'attaquer) pour le reste de la Scène.
6	Parchemin d'affûtage : un test d'Altération octroie à une arme tranchante Pénétration d'armure 4 (ignore 4 points d'armure) pour le reste de la Scène.
7	Parchemin de Boule de feu : comme le sort. Une fois le sort lancé, le parchemin s'embrace.
8	Parchemin de Lumière du mage : comme le sort. La lumière émane du parchemin qui disparaît après la Scène.
9	Parchemin de Déverrouillage : comme le sort. Le parchemin disparaît après avoir été utilisé.
10	Parchemin de Piège à sort : ce parchemin apparemment vierge emprisonne le premier sort qui cible le personnage. Ce sort peut être lancé une nouvelle fois contre une nouvelle cible si le personnage a la bonne compétence. La magie du parchemin disparaît une fois que le sort piégé a été libéré.
11	Bracelet de protection : ce bracelet en argent octroie un bonus d'armure de +2. Ce bonus n'est pas cumulable avec d'autres armures mais compte comme une protection intégrale.
12	Armure anti-sorts : cette armure de plates décorée (voir page 144) bénéficie de puissantes protections. Tout sort qui prend pour cible son utilisateur, ou qui l'inclut dans une zone d'effet, subit une pénalité de -4.
13	Bouclier de Résistance au feu : ce bouclier moyen octroie un bonus de +4 à la Résistance contre les attaques de feu.
14	Lame du conquérant : une épée en acier poli qui repousse les créatures surnaturelles maléfiques. Chaque coup qui touche un tel adversaire le rend également Très Vulnérable.
15	Marteau du tonnerre : ce marteau runique projette les adversaires en arrière sur un nombre de mètres égal à tout bonus aux dommages obtenu. Les adversaires de taille Grande ou supérieure ne sont pas affectés.
16	Carquois de récupération : les flèches tirées prises dans ce carquois y réapparaissent.
17	Bottes d'agilité : ces bottes en cuir souple augmentent la vitesse de déplacement de son utilisateur de +2 mètres et ses tests de <i>Discretion</i> sont Favorisés.
18	Gants d'escalade : ces gants en cuir qui remontent jusqu'au coude permettent d'adhérer à la pierre et éliminent six points de malus à tout test pour escalader un mur de pierre ou une falaise.
19	Bracelet de commandement : quand il porte ce bracelet argenté, un personnage peut poser des Cartes de Destin dans la Réserve d'Action d'un <i>autre personnage</i> .
20	Effectuez deux jets : bénéficiez des deux résultats.

des Chevaliers des Tempêtes, mais ils peuvent s'avérer très dangereux s'ils sont récupérés par les Seigneurs de Réalité ; aussi, les quêtes et les chasses au trésor se heurtent souvent à une forte opposition. Voir la **Table des trésors magiques** page 239 quand des cartes de cosm ou d'autres circonstances vous demandent de créer rapidement un nouvel objet.

- **Les tunnels des Guides** : le réseau de l'Entremonde sillonne la croûte terrestre, les souterrains d'Aysle et, apparemment, ceux d'autres mondes. Les cavernes sinuuses peuvent mener littéralement n'importe où et offrent un moyen rapide et discret de voyager. Dans certains cas, il y a des cartes magiques qui permettent d'établir un itinéraire dans ce sombre dédale. Il existe également des individus spéciaux, appelés les Guides, qui semblent avoir un don inné, ou une capacité magique, qui leur permet de s'y retrouver dans ces passages tortueux et de ressortir où ils veulent.

CYBERPAPAUTÉ

Malgré une culture qui semble littéralement prisonnière des âges sombres, la technologie moderne n'est pas une nouveauté à Magna Verita. L'Église cybernétique est au cœur de la civilisation depuis des centaines d'années. Les seules contributions de Jean Malraux sont le Réseau Divin et l'établissement du lien entre le salut divin et l'intégration aux machines aussi bien physiquement que mentalement.

Jean Malraux est véritablement persuadé d'entendre la voix de Dieu. Aussi bien lui que son Obscurificateur, Ebenuscrux, semblent persuadés d'être deux des éléments d'une nouvelle Trinité. Le Cyberpape garde cette croyance secrète car si elle était connue cela pourrait lui valoir d'être accusé d'hérésie et il risquerait de se mettre à dos l'ensemble du Collège de la Voie.

Malraux est un sociopathe et un hypocrite mais il n'est pas cynique. Il a une profonde et fervente croyance en sa foi déformée et une haine tout aussi profonde vis-à-vis des autres dieux et des religions à travers les cosm. Il considère la magie comme une pratique païenne.

Cela le place en porte-à-faux avec la plupart des autres Seigneurs de Réalité, particulièrement Baruk Kaah, Kranod et le Pharaon Möbius. Le Décharné l'agace mais il le considère comme un mal nécessaire pour atteindre ses propres objectifs.

DÉLICATES APPLICATIONS

La principale stratégie de Malraux consiste à rendre les gens dépendants du Réseau Divin et des autres

bienfaits de l'Église. Tout d'abord, le culte est totalement optionnel. Chaque nouvelle amélioration demande un peu plus de participation que la précédente avec comme objectif final la totale conversion aussi bien physique que spirituelle.

Les cliniques cybernétiques gratuites complexifient la reconquête de territoires. Même si l'énergie des possibilités de la population a été régénérée grâce à la Gloire, l'effondrement des axiomes entraîné par la destruction de stelae provoque l'arrêt de nombreux implants cybernétiques, qui peuvent même disparaître entièrement, avec des conséquences dramatiques pour les gens.

Les programmes et les structures sociales de l'Église cybernétique dépendent également de la technologie. Leur perte n'entraîne pas de conséquences aussi dramatiques mais la plupart des habitants sont persuadés d'avoir besoin de l'aide de l'Église... et pour certains, c'est effectivement le cas ! Une fois que la Cyberpapauté s'est implantée dans un secteur, il est très difficile de s'en débarrasser.

Très peu de gens croient réellement que le « paradis » de Malraux vise à remplacer les gens par des machines mais c'est bien son objectif final.

FOI PROGRESSIVE

Toute personne ayant une identité officielle dans la Cyberpapauté est traquée par tous les appareils, caméras de surveillance et autres objets connectés au Réseau Divin. Certains individus se donnent la peine de masquer ou d'effacer leurs informations du système mais puisqu'il est utilisé quotidiennement pour des transactions et pour s'identifier, la plupart des gens, y compris les Chevaliers des Tempêtes, existent dans le système.

Chaque identité est associée à un « Score de Piété » suivi par le Réseau Divin et mis à jour en fonction des actions détectées. Les activités qui témoignent d'une acceptation de l'Église cybernétique et d'une participation à ses rituels augmentent le score de l'utilisateur. Après toute violation (comme invoquer le nom du seigneur ou de Jean Malraux en vain), il est demandé au pécheur d'aller se confesser mais cela ne lui fait pas baisser son score.

Certains membres du Collège de la Voie trouvent détestable que Malraux transforme la piété en un jeu mais, indéniablement, la méthode s'avère très efficace. Les premiers succès sont simples et anodins tandis que certains des succès cachés plus obscurs, valant plus de points, sont débloqués à certaines étapes de l'échelle des scores ou à l'accomplissement de certaines actions.

Encouragez les joueurs à gérer leur Score de Piété quand ils se trouvent dans la Cyberpapauté. Il n'y a aucun avantage mécanique direct à avoir un score très

élevé, pas encore. Les Scores sont accessibles et peuvent donner des indications quant au comportement d'un individu. L'attitude de la Police de l'Eglise peut aussi se baser sur ces scores.

MISSIONS DE CONQUÊTE

L'invasion militaire n'est pas la plus grande force de la Cyberpapauté. L'Axiome Technologie de ce royaume lui donne un avantage conséquent dans le domaine des armes et ses soldats sont très motivés par la foi ; cependant, l'Eglise cybernétique n'entretient pas une armée suffisamment importante pour conquérir la Terre.

Au lieu de cela, la Cyberpapauté espère être invitée dans de nouvelles régions. Sa doctrine spirituelle, qui s'appuie sur le couvert du progrès social, et sa technologie apparemment bienveillante séduisent différents types de populations tant qu'elles ne s'intéressent pas de trop près aux pratiques de l'Eglise cybernétique. De loin, la vie au sein de la Cyberpapauté semble merveilleuse. Le temps que les gens ressentent la paranoïa, l'intolérance et la lourdeur bureaucratique qui imprègnent le système, il est trop tard pour faire marche arrière.

Les « missionnaires » de Malraux se focalisent actuellement sur l'Argentine et le Brésil ; ils y installent des cliniques gratuites, prêchent dans les rues et s'occupent des pauvres et des opprimés afin d'obtenir le soutien de la population. Une fois que cette population sera prête et que ses dirigeants auront été convertis ou éliminés, Malraux envisage de faire atterrir un nouveau pont maelström afin de libérer les axiomes de Magna Verita pour générer une vague « d'améliorations » qui rendra ces secteurs dépendants de l'Eglise cybernétique.

Le Vatican a décrété que Malraux était un Antipape, ce qui a déclenché un conflit ouvert avec la Cyberpapauté. Le Vatican engage des mercenaires et tente de renforcer ses défenses contre une éventuelle attaque.

DÉMONS ET MAGIE

Un échec critique lors de l'utilisation de n'importe quelle compétence magique (*Cinétique, Altération, Conjuration ou Divination*) attire l'attention des démons. Au sein de la Cyberpapauté, la plupart des démons sont immatériels jusqu'à ce qu'ils soient invoqués. La Carte de Cosm Magie hérétique invoque un démon mineur (page 269) quand elle est jouée et tout échec critique magique dans ce royaume peut en invoquer un si le MJ le souhaite. Le MJ, ou une aventure, peut, à la place, choisir un unique démon plus puissant.

Les circonstances exactes de l'arrivée du démon varient. Généralement il apparaît dans un éclair accompagné d'une fumée sentant le soufre ; il demeure

derrière l'invocateur en riant triomphalement (surtout s'il est invoqué pendant un combat). À la discrétion du MJ, l'arrivée du démon peut être plus discrète et il peut se manifester à une distance de 25 mètres. Des démons plus subtils peuvent tenter de prendre des otages ou de fuir la zone pour pouvoir semer un plus grand chaos ultérieurement.

Malraux méprise les démons mais il est suffisamment pragmatique pour les utiliser. Au sein du Collège de la Voie, il existe un groupe spécial appelé la Cabale dont le but est d'identifier les secteurs où la population manque de ferveur afin d'y invoquer des démons. Ses membres s'en chargent eux-mêmes ou ils ont recours à des sorcières et des démonistes qu'ils ont brûlés afin de les accuser de ce crime et de les brûler.

À bien des égards, Malraux a besoin du bouc-émissaire qu'est la magie. Les démons peuvent suffisamment effrayer les pécheurs pour qu'ils se convertissent. La paranoïa de l'Eglise cybernétique semble plus justifiable quand des démonistes utilisent

SCORES DE PIÉTÉ

Ci-dessous sont indiquées quelques « Réalisations » possibles grâce au système d'Augmentation de la Foi de la Cyberpapauté. Les Réalisations en *(italique)* sont cachées et débloquées plus tard. Une activité ne rapporte des points que la première fois qu'elle est effectuée.

ACTIVITÉ	SCORE
Répondre en disant « Amen ».	5
Prier l'Unique Dieu Véritable	10
Prier à genoux	20
Assister à une messe	20
Se confesser	40
Améliorer un appareil/implant	50
<i>(Obtenir une amélioration corporelle)</i>	100
<i>(Rejoindre les rangs de la Police de l'Eglise)</i>	200
<i>(Dénoncer un membre de sa famille)</i>	200
<i>(Brûler une sorcière)</i>	250

leurs pouvoirs et invoquent des démons. L'oppression est-elle si répréhensible si le véritable enjeu est l'âme immortelle des gens ?

LE RÉSEAU DIVIN ET LES HÔTES

Le Réseau Divin est omniprésent au sein de la Cyberpapauté mais il n'y est pas confiné. Il analyse tous les systèmes d'informations connectés à l'internet et, prudemment, utilise des attaques autorisées par l'Axiome Technologie de la Prime Terre quand il pénètre dans des systèmes extérieurs.

Le Réseau Divin est une véritable extension d'Ebenuscrux et cet Obscurificateur a une personnalité plutôt excentrique. C'est un accumulateur de données compulsif qui refuse d'effacer quoi que ce soit y compris des connaissances qui pourraient lui être préjudiciables. Il préfère stocker ces données dans des serveurs spéciaux qui lui permettent de les « collectionner » sans qu'elles puissent être lues avec une connexion à distance.

Ebenuscrux semble également particulièrement apprécier le cyber-harcèlement. Il poste sur les forums en utilisant des pseudonymes. Il redirige des publicités pour surcharger les boîtes mails des Chevaliers des Tempêtes. Certains de ses agissements vont même jusqu'à nuire à Jean Malraux, qui ne soupçonne pas son Obscurificateur d'être aussi actif.

Les Hôtes sont des extensions vivantes du Réseau Divin. Chacun d'eux est une Intelligence Artificielle non autonome imprégnée de Possibilités par Ebenuscrux. Aux yeux du Cyberpape, ces anges sont des créatures de Dieu et ils obéissent à ses ordres puisqu'il est l'élu de Dieu. C'est envers Ebenuscrux que ces Hôtes sont véritablement loyaux. Pour l'instant, Malraux et Ebenuscrux n'ont aucune divergence majeure pour que cela ait une quelconque importance.

LES STELAE DE LA CYBERPAPAUTÉ

Les stelae de la Cyberpapauté sont généralement de grands autels parcourus de circuits bourdonnants et surmontés d'une croix holographique. Chaque stela est également un serveur connecté au Réseau Divin. Généralement cette connexion doit être piratée au cours du processus visant à neutraliser la stela.

Elles ne sont presque jamais déguisées mais sont souvent entreposées dans des cryptes ou dans des salles cachées et bien protégées de bâtiments de l'Église cybernétique.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

Bien que la Cyberpapauté soit un régime répressif, ce royaume offre certaines opportunités aux Chevaliers des Tempêtes astucieux.

- **Les cliniques de découpe :** les meilleures technologies utilisables dans la guerre se trouvent au sein de la Cyberpapauté. Les cliniques de découpe proposent des opérations illégales qui permettent de rompre le lien entre les appareils et le Réseau Divin et sont spécialisées dans l'installation ou la modification des implants. Quand les Chevaliers des Tempêtes ont besoin d'une quelconque technologie, les cliniques de découpe sont la meilleure solution.

- **Secrets :** le Réseau Divin en sait bien plus que ne le soupçonne Malraux. Au secret dans ses reliquaires de l'ombre sont stockés d'innombrables flux de données qui pourraient être utilisés contre l'Église cybernétique, contre Malraux et des informations concernant les autres Seigneurs de Réalité et leurs Obscurificateurs s'y trouvent même. Il n'existe aucun catalogue de ce que renferme chaque reliquaire. Pour le savoir, les Chevaliers des Tempêtes doivent physiquement se rendre sur les lieux et pirater le dispositif en espérant pouvoir fuir avant l'arrivée des forces de la Police de l'Église.

L'EMPIRE DU NIL

Le Pharaon Möbius est totalement persuadé qu'il est destiné à devenir le Torg et à régner sur la création avec un pouvoir absolu. Il ne recule devant rien pour atteindre cet objectif et il est prêt à commettre les pires méfaits et à accepter n'importe quel compromis.

Si le Dr Möbius est fou, il n'en demeure pas moins extrêmement intelligent. Il sait particulièrement bien juger les gens. Cependant, il ne se remet lui-même jamais en question.

Son plan initial pour l'expansion de son Empire était d'attaquer dans toutes les directions tant qu'il lui restait des bombes de réalité pour perturber les défenses. Cela lui a permis de rapidement étendre ses frontières mais, désormais, la situation est stable le temps que les forces de Möbius collectent des Fragments d'Éternité afin de fabriquer de nouvelles bombes.

Les attaques et les opérations de propagande dirigées contre Israël sont principalement des manœuvres de diversion. Le véritable objectif de Möbius se trouve au sud. Tous les signes et présages semblent indiquer que quelque chose d'ancien et de puissant est caché quelque part sous le Lac Victoria. Le Dr Möbius essaie de déployer ses forces dans la région sans trop attirer l'attention des Chevaliers des Tempêtes ou de ses soi-disant alliés.

Les autres Seigneurs de Réalité considèrent Möbius avec un mélange de crainte et de mépris. Cependant, même s'il est le Pillard de Réalité le plus récent, il

est, à bien des égards, certainement le plus puissant après le Décharné. Pour les autres Seigneurs, il est un arriviste dangereux et une menace potentielle. Pire, où que Möbius se trouve, il attire les héros ce qui compromet les plans de tout le monde.

UNE ÉGYPTE QUI N'A JAMAIS EXISTÉ

Au sein des frontières de l'Égypte transformée se dresse un empire ancien qui n'est basé ni sur le monde natal de Möbius, ni sur le passé de la Terre. Au début, le Seigneur a été étonné et intrigué par cette anomalie qui a perturbé ses plans.

Mais désormais, c'est à une véritable chasse aux trésors qu'il est confronté ; une chasse opposant ses propres forces aux Chevaliers des Tempêtes qui tentent d'accéder à des sites cachés pour s'emparer des trésors qui s'y trouvent avant qu'ils ne tombent entre les mains de Möbius.

Les transformations provoquées par le brassage des axiomes ne créent rien de vivant, aussi il ne reste aucun témoin pour expliquer les origines de cet empire. Les archives archéologiques découvertes évoquent une civilisation dans laquelle les divinités foulaien la terre, divinités qui se sont manifestées au même titre que les démons et les dragons quand la magie est suffisamment présente.

En tant que scientifique, le Dr Möbius veut comprendre ce phénomène et découvrir comment ce passé modifié peut affecter sa destinée.

LE CAIRE

Beaucoup se sont demandé pourquoi les forces impériales ont ignoré Le Caire au profit d'une nouvelle capitale créant ainsi un véritable bastion pour la résistance. Möbius pense, en partie, qu'il est inévitable qu'une opposition héroïque se dresse contre lui. En concentrant cette opposition en un seul lieu, il lui est plus facile de gérer ses effets sur son effort de guerre global. Et quand le moment sera venu, il lui sera plus facile de l'éradiquer en une vaste et ambitieuse opération.

C'est tout du moins ce qu'il dit aux sous-fifres qui osent l'interroger sur ses intentions, juste avant que ces impudents ne soient jetés dans la fosse aux crocodiles. La vérité est un peu plus complexe. Le Caire est entre les mains du gouverneur le plus rusé et le plus ambitieux de Möbius, l'insidieux Wu Han. Bien que Möbius ait besoin de l'intelligence et des compétences de Wu Han, il a également besoin de l'occuper et, parfois, qu'il soit humilié.

TERRA

Le cosm d'origine de Möbius est à la fois la source de son pouvoir et la plus grande menace qui pèse sur lui.

Ce monde génère des justiciers et ce genre de héros affrontent les Seigneurs de Réalité. À chaque fois qu'il le peut, Möbius tente de laisser des pistes qui mènent aux autres Seigneurs de Réalité, en espérant que ses ennemis s'affrontent afin qu'il soit l'unique vainqueur.

Ces héros viennent de Terra sur la Prime Terre de différentes manières. Le système de ponts maelström reliant les différents empires est complexe et bien gardé mais quelques justiciers parviennent à passer entre les mailles du filet en se déguisant. Certains héros arrivent sur Terre en étant capturés dans un des autres royaumes et en étant conduits devant Möbius pour qu'il se charge d'eux personnellement. Seuls quelques héros parviennent à en réchapper avant qu'il ne soit trop tard.

STELAE

Les frontières de l'Empire du Nil sont presque toujours délimitées par des obélisques de pierre gravés de hiéroglyphes à la gloire des conquêtes du Grand Pharaon. Tous ces monuments ne sont pas des stelae et il semble que les ingénieurs de Möbius érigent constamment de nouvelles tours et statues dans des endroits apparemment choisis au hasard.

D'après certaines rumeurs, qu'il s'agisse de stelae ou non, ces sites auraient une certaine importance astrologique.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

Les déserts et les cités de l'Empire du Nil sont presque toujours accueillants pour les héros. Ce sont des champs de bataille ouverts où même la réalité invasive encourage les exploits héroïques.

- Héroïsme :** Terra fait ressortir ce qu'il y a de pire et de meilleur chez les gens. Avec autant de vilains, il y a toujours quelques machinations odieuses en cours et les Chevaliers des Tempêtes doivent intervenir pour éviter qu'un grand nombre d'innocents ne soient blessés. Cet effet produit également de puissants protecteurs prêts à se mettre au service de la noble cause incarnée par le Conseil de Delphes.
- Reliques :** tout l'Empire du Nil est parsemé d'anciens tombeaux, d'artefacts et de Fragments d'Éternité. Trouver ces trésors avant le Dr Möbius est l'enjeu d'une course contre la montre aux proportions épiques. Chaque trésor qui ne tombe pas entre ses mains peut révéler un indice concernant son objectif réel ou, tout du moins, permettre de gagner du temps avant de mettre un terme à ses machinations une bonne fois pour toutes.

LA TERRE VIVANTE

Takta Ker, comme ses habitants l'appellent, est un cosmos imprégné de dangers et de vitalité. Ce n'est pas un royaume où règne la subtilité. L'Axiome Social local rend toute manœuvre politique inutile. Les habitants ne comprennent que la force et ne sont guidés que par leurs propres passions. Baruk Kaah est l'incarnation du premier aspect tandis que Lanala est la personnification du second.

Baruk Kaah est connu sur ces terres sous le titre du Saar des Saars, le plus fort d'entre les forts. Il règne par le droit que lui confèrent ses propres prouesses. Aucun de ceux qui l'ont défié n'a survécu.

Unir les différentes tribus d'edeinos est un exploit inédit qui nécessiterait une grande puissance et plusieurs vies. Grâce à son Obscurificateur, Rec Pakken, Baruk Kaah a réuni ces deux conditions. Sans âge et puissant, il est une véritable divinité pour une grande partie de son peuple.

Son objectif est de devenir l'égal de Lanala, de la prendre pour épouse et de lui permettre d'avoir de nouveau des sensations. Rec Pakken l'a convaincu qu'en devenant le Torg il pourrait accomplir sa destinée et devenir à jamais le dieu suprême du Keta Kalles. Baruk Kaah cache son ambition même auprès de ses alliés les plus proches mais Rec Pakken s'est assuré secrètement que certains membres du cercle intérieur du Saar soupçonnent la vérité.

TACTIQUES D'INVASION

Les forces de Baruk Kaah ignorent la peur, sont robustes et physiquement imposantes. Les faibles Axiomes Social et Technologie de la Terre Vivante neutralisent les armes modernes et les stratégies complexes qui pourraient équilibrer les forces en présence. La plupart des batailles consistent généralement en des hordes d'edeinos frénétiques se jetant sur des positions défensives jusqu'à ce que ces dernières cèdent ou que les attaquants soient tués.

Les attaques les plus complexes sont menées par des groupes discrets qui cherchent à détruire des points inflexibles ou à planter des stelae tandis que les armées s'affrontent ou que des hordes de dinosaures ravagent tout sur leur passage.

Contrairement à d'autres Seigneurs de Réalité, Baruk Kaah mène ses forces au combat. La doctrine actuelle du Conseil de Delphes encourage les Chevaliers des Tempêtes, à l'exception des plus puissants, à se désengager et de battre en retraite s'ils voient Baruk Kaah sur le champ de bataille.

LE KETA KALLES

La religion de la Terre Vivante est omniprésente et elle est centrée sur la vénération de Lanala, une déesse de la création qui aurait perdu la capacité de ressentir des sensations. Lanala peut être mâle ou femelle, en fonction de ses fidèles à travers lesquels la divinité ressent les choses. Pour Baruk Kaah, Lanala est une puissance féminine et la plupart de ceux qui la vénèrent la considèrent comme telle.

En raison d'un Axiome Spirituel très élevé et d'un culte très répandu, Lanala foule la Terre Vivante sous les traits d'un être corporel, usant de nombreux déguisements et ne se révélant qu'à ses plus fervents et valeureux « jakatts », un terme signifiant adorateur et amant.

La relation entre Lanala et Baruk Kaah est compliquée. Dans son ambition de devenir Torg, le Saar a brisé de nombreux dogmes du Keta Kalles mais lui et ses élus bénéficient encore des miracles octroyés par la faveur de Lanala. Soit elle n'a pas idée de l'importance de ses transgressions, soit elle soutient son ambition et préfèrent les ignorer.

Nombreux sont ceux qui croient que Lanala est la seule divinité du Keta Kalles. La plupart des autres sont mineures et ne sont vénérées que par des tribus isolées. Une exception majeure est Rec Stalek, l'incarnation de la mort.

Le pouvoir de Rec Stalek s'est progressivement renforcé avec le règne de Baruk Kaah. Autrefois, les gotaks (les prêtres des morts) n'avaient pour seule tâche que de s'occuper des funérailles et ils vénéraient encore Lanala. Désormais, ils vénèrent directement Rec Stalek et ont acquis le pouvoir d'animer les morts. Ils s'occupent des hordes de gospogs, toujours plus nombreuses, que les autres jakatts méprisent.

LES DINOSAURES

Les dinosaures et les autres puissantes créatures de la Terre Vivante ne sont pas tous arrivés par un pont maelström. Bon nombre sont des reptiles ou des oiseaux de la Terre qui se sont transformés sous l'effet du brassage des axiomes.

Les bêtes qui en résultent ne correspondent pas exactement aux fossiles préhistoriques et elles conservent parfois certaines caractéristiques de ce qu'elles étaient avant leur transformation : venin, griffes ou cornes, écailles colorées, taille imposante et proportions surprenantes.

Les paléontologistes ne savent pas vraiment si l'étude de ces créatures peut leur permettre d'apprendre quoi que ce soit au sujet des véritables dinosaures. Ils ressemblent à l'image que se font la plupart des

gens des dinosaures même quand cela va totalement à l'encontre des théories scientifiques modernes.

Il existe aussi d'étranges créatures de Takta Ker et d'autres cosms conquis par Baruk Kaah. Les ponts maelström de la Terre Vivante exercent un étrange pouvoir d'attraction sur la vie sauvage et Rec Pakken aime par-dessus tout faire apparaître dans le royaume les prédateurs les plus féroces et les plus bizarres grâce à des passerelles instables.

STELAE

Les stelae de la Terre Vivante sont plantées comme des graines et poussent sous la forme de pierres blanches ayant l'apparence de dents pointues. Ces pierres ont généralement un diamètre et une taille de deux mètres et elles sont couvertes de vignes à l'apparence malsaine qui saignent quand elles sont coupées.

Les edeinos, à l'exception des gotaks, évitent ces monuments et il se murmure que le sang des vignes provient des sacrifices perpétrés quand la stela est plantée. Plus il y a de morts, plus la dent sera grande.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

Bien que ce soit une région sauvage et dangereuse, la Terre Vivante est un lieu magnifique qui déborde de richesses et qui recèle d'incroyables opportunités :

- Alliés :** sur le territoire de la Terre Vivante, et même à Takta Ker, nombreux sont ceux qui se désintéressent de la soif de pouvoir de Baruk Kaah. Il y a d'innombrables tribus et communautés indépendantes sur cette terre foisonnante qui ne souhaitent que survivre et prospérer. Les Chevaliers des Tempêtes envoyés auprès de ces populations peuvent les convaincre de se dresser contre le Saar ou, tout du moins, de ralentir l'enrôlement de nouveaux guerriers dans les hordes de Baruk Kaah.
- Merveilles :** l'apparition des vestiges d'un cosm perdu est une des découvertes les plus fascinantes des Guerres des Possibilités. Il peut y avoir littéralement n'importe quoi dans les jungles luxuriantes de la Terre Vivante : Des Fragments d'Éternité, des soucoupes volantes et même des civilisations entières. Tout ce qui a été perdu, où que ce soit, peut être trouvé ici. Il est intéressant de noter que les pouvoirs pulps de l'Empire du Nil ne provoquent pas de Contradictions à proximité de l'un de ces phénomènes.

Personne ne peut prédire où peut apparaître une de ces merveilles qui ne demeurent jamais très longtemps au même endroit. Les edeinos ne pensent pas que ces trésors soient suscités par

la volonté de Lanala, la plupart n'étant que des « choses mortes ». Il se murmure plutôt que cela pourrait être l'œuvre de Rec Stalek puisqu'il accorde le pouvoir de faire revenir ce qui se trouve au-delà du seuil de la mort.

ORRORSH

Orrorsh est plus une infection qu'un royaume. Il s'insinue dans les mondes pour les corrompre avant de les détruire. Contrairement aux autres cosms, il n'existe aucun empire, ni série de mondes conquis. Les précédentes conquêtes du Décharné sont tout simplement mortes ou disparues, réduites à néant dès qu'il prend le contrôle d'un nouveau monde.

Gaéa, le cosm d'origine des Victoriens, est déjà en train de se flétrir et de mourir même si une majorité de sa population ignore le funeste destin qui l'attend.

Seul le Décharné avait le pouvoir et l'audace de former une alliance avec les autres Seigneurs de Réalité. Cette alliance se base principalement sur la certitude que le Décharné est le plus puissant des pillards. Uuthorion a été le témoin de la manière dont, par le passé, le Décharné a totalement anéanti un Seigneur rival. Tous les seigneurs aimeraient trouver le moyen de lui voler sa puissance.

Tous savent que le Décharné désire devenir le Torg mais la manière dont il compte y parvenir reste un mystère pour ses ennemis. Ses stratégies semblent parfois suicidaires ou contradictoires. Cela peut s'expliquer en partie par un jeu dangereux qu'il joue contre son Obscurificateur, Heketon. Il existe une méfiance palpable entre les deux mais ils restent liés, se servant l'un de l'autre afin d'atteindre leur but ultime.

Un but ultime qu'ils sont sur le point d'atteindre. Des signes et des présages indiquent clairement l'imminence d'un bouleversement cosmique et le Décharné prend de grands risques (tel que l'invasion combinée de la Prime Terre) et concède des revers dévastateurs afin de mener à bien son mystérieux et ultime stratagème.

LA TERREUR AU LIEU DE LA MORT

Ce n'est pas la mort qui apporte de l'énergie des possibilités au Décharné mais la peur qu'elle inspire. Une frénésie destructrice comme la Nuit des Hurlements n'est pas une fin en soi mais plutôt un moyen de répandre la terreur dont il a besoin. Beaucoup confondent la cause et l'effet, surtout parce qu'il finit par détruire les mondes qu'il possède.

Au début des Guerres des Possibilités, les forces du Décharné s'étaient répandues sur l'ensemble du sous-continent indien en une nuit et avaient rapidement converti leurs conquêtes en Zones Dominantes. Aucun

autre Seigneur ne s'est emparé d'un si vaste territoire aussi vite mais, depuis cette attaque initiale, Orrorsh s'est très peu étendu.

Les autres Seigneurs de Réalité pensent qu'il a conquis un territoire trop vaste et qu'il peine désormais à renforcer ses positions – ou qu'il limite délibérément ses conquêtes afin de ne pas menacer les autres seigneurs et précipiter ainsi la fin de cette alliance. Le Décharné laisse ses ennemis croire que l'une ou l'autre de ces hypothèses est la vérité.

En fait, il canalise ailleurs toute l'énergie en excès dont il dispose et ne garde que ce qu'il lui faut pour garder le contrôle de son domaine ; il demeure donc aussi puissant que les autres pillards au cas où il serait ouvertement défié. La découverte de ce transfert d'énergie, et la raison de cette manœuvre, pourrait être un tournant majeur de cette guerre.

LA CORRUPTION ÉTERNELLE

La corruption n'est pas une force extérieure qui pousse les gens à commettre de mauvaises choses. C'est un choix. Le mal se tapit à l'intérieur de chacun, s'autoalimentant et gagnant en puissance jusqu'à ce que l'individu qui le nourrit ne soit plus qu'un monstre. Le Décharné lui-même pourrait être le premier et le pire des individus à avoir été perverti et corrompu par cette Loi du Monde.

Cette pour cette raison que les Atouts Corruption sont plus puissants que les Atouts normaux, mais une fois qu'un personnage succombe à la tentation, il n'y a pas de retour en arrière possible. La seule issue possible est la destruction, que ce soit avant ou après être devenu une véritable horreur. Quand ils sont confrontés à ce choix, la plupart des héros ne comprennent pas les conséquences qui lui sont associées.

Voici un exemple d'Atout Corruption à proposer aux joueurs qui se trouvent en Orrorsh :

CONDAMNÉ

- **Prérequis :** Esprit 10+, avoir raté un test de Défaite en Orrorsh.

Quand certains héros meurent en Orrorsh, de sombres esprits murmurent à leurs âmes et leur proposent une nouvelle existence s'ils acceptent d'être liés à jamais aux forces des ténèbres. Si le personnage accepte, il gagne cet Atout gratuitement et revient à la vie comme s'il avait obtenu un succès Spectaculaire à son test de Défaite. Il n'y a pas d'autre effet apparent.

Sans que le joueur n'en soit conscient, si son personnage rate un autre test de Défaite, il n'aura plus le choix. Cette fois-ci, le héros semble mourir mais il revient plus tard sous la forme d'un horrible monstre afin de tourmenter les autres Chevaliers des Tempêtes. Il devient également

un monstre contrôlé par le MJ si son *Charisme* tombe en dessous de 5 à cause de tests de Corruption ou s'il obtient plus de trois Atouts Corruption.

GOSPOG

Ces épouvantables présents du Décharné sont en fait des armes de réalité extrêmement développées. La « gestation » à l'intérieur d'un hôte mort d'un royaume alimenté par les axiomes d'un autre royaume produit un monstre unique, un mort-vivant animé sans magie ou miracle. Des créatures de leur cosm sans pourtant l'être.

Le processus du Décharné est infusé dans chaque semence, une chaîne de mort qui s'autoalimente et retourne le pouvoir d'un royaume contre lui-même. Tous les Seigneurs de Réalité ont accepté ce présent même s'ils se méfient de son origine.

Ils espèrent tous percer les secrets du pouvoir des gospogs et d'en déterminer la source. En attendant, ils apprécient d'utiliser les outils du Décharné afin d'établir leur propre puissance sans pour autant en être trop dépendants.

LES ARBRES CAUCHEMARS ET LES ARBRES PASSERELLES

Arme relativement récente dans l'arsenal du Décharné, un Arbre cauchemar est une graine flétrie plantée dans une personne vivante et qui pousse sous la forme d'un arbre noueux et ratatiné. Cet arbre ne se pare d'aucune feuille et semble mort alors même qu'il continue à pousser. À l'intérieur, la conscience de son hôte demeure piégée et consciente jusqu'à ce qu'elle sombre dans la folie.

Les Arbres cauchemars agissent comme des points inflexibles et tous ceux qui vivent à proximité, dans un rayon de 100 mètres à 20 kilomètres en fonction de leur taille, sont hantés par de mauvais rêves, se sentent mal à l'aise et ressentent une profonde terreur. Au cours de la journée, il n'y a pas d'autres effets mais, la nuit, le secteur affecté devient une Zone Mixte d'Orrorsh.

Il peut être assez difficile de trouver des Arbres cauchemars. Ils n'attirent pas de tempêtes de réalité et ne sont pas considérés comme des stelae. Une fois identifiés, ils peuvent être déracinés comme des stelae mais la plupart ont un être surnaturel qui les protège ou venge leur destruction.

Les Arbres passerelles sont semblables aux Arbres cauchemars mais abritent également un portail vers un autre lieu. Le portail est contrôlé par l'Obscurificateur local. Des héros chanceux peuvent utiliser ces portails pour se déplacer sans être remarqués mais s'ils attirent l'attention, l'Obscurificateur les dépose dans un endroit périlleux de son choix.

LES VICTORIENS

Ils sont bien intentionnés, tout du moins la plupart. Ils ont une mentalité imprégnée de la certitude de leur propre grandeur. Ils ne se considèrent pas comme les derniers vestiges d'un monde conquis par les ténèbres et condamné au néant, mais plutôt comme un peuple indomptable qui a survécu au Décharné et qui peut aider les autres à faire de même.

En réalité, Orrorsh s'accroche à eux comme une puanteur et où qu'ils aillent ils entraînent ce sombre cosm et ses monstres dans leur sillage. Ils pensent que les pauvres habitants de la Prime Terre sont naïfs et n'ont ni la volonté, ni la force de faire face aux ténèbres.

Quand il a organisé la première expédition pour franchir le pont maelström, le Général Wellington a joué sur ce sentiment de supériorité et les différentes compagnies commerciales ont fait de même pour installer des colonies dans ce nouveau royaume. Mais tous ne faisaient qu'accomplir la volonté du Décharné et, certains, comme le Général Wellington, en étaient même conscients.

La plupart des chefs de Gaéa connaissent l'état réel de leur monde et savent que le seul espoir de leur peuple est de s'échapper vers un autre monde. Que cela soit dû à l'influence du Décharné ou à leur propre désir de sauver leur peuple, ils acceptent ce mensonge et encouragent les plus brillants et les plus braves d'entre eux à traverser le pont vers le nouveau monde.

Sans surprise, le gouvernement et le peuple de l'Inde se montrent méfiants vis-à-vis de ces pèlerins industriels. Les Victoriens sont la parfaite réplique de l'armée coloniale britannique qui avait dominé la nation quelques siècles auparavant. Une domination qui, encore de nos jours, a laissé quelques cicatrices. Ces visiteurs sont fous, irrespectueux et arrogants mais ils combattent. Ils luttent sans relâche contre les horreurs d'Orrorsh aussi, malgré tout, le gouvernement accepte leur présence.

STELAE

Les stelae d'Orrorsh sont généralement des sculptures imposantes constituées d'ossements difformes parfois maintenus entre eux par des bandes métalliques ou des lanières de cuir en peau humaine et bien pire encore. Elles ont une taille d'au moins trois mètres.

Autour de ces sombres monuments se développent souvent d'épais taillis. Les animaux évitent ces sites. Ces stelae sont fréquemment dissimulées dans des bosquets d'arbres malsains, cachés parmi des colonnes de chair morte-vivante frémisante ou ensevelies sous des empilements de cadavres en décomposition.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

La plupart des Chevaliers des Tempêtes évitent Orrorsh s'ils le peuvent. Mais les véritables héros sont prêts à risquer leur vie (ou pire) pour combattre les Seigneurs de Réalité et, parfois, cela implique de se rendre en enfer.

- **Réponses** : pour véritablement vaincre les horreurs engendrées par la Corruption Éternelle, il faut comprendre leur nature. Les monstres d'Orrorsh ne sont pas de simples créatures errantes. Il y a des origines à découvrir, des machinations à dévoiler et des voiles à déchirer pour que la Prime Terre survive aux Guerres des Possibilités. Certaines réponses ne peuvent être trouvées qu'en Orrorsh.
- **Surprise** : les Arbres cauchemars impliquent que des poches d'Orrorsh peuvent se manifester inopinément même à l'intérieur des autres cosm. Des frissons et la chair de poule peuvent alerter les Chevaliers des Tempêtes attentifs d'une perturbation de la réalité qui les entoure. Une fois soumis à l'étreinte d'Orrorsh, il peut être difficile de s'en défaire.

PAN-PACIFICA

Gokuraku était un monde d'opulence qui s'était nourri de trois sordides royaumes conquis entièrement dépouillés de toutes leurs Possibilités et de toutes leurs ressources. Cependant, ses abords commençaient à montrer des signes de décrépitude. Sa bulle d'abondance était sur le point d'éclater et c'est à ce moment-là que le Décharné est apparu avec une nouvelle proposition.

Officiellement, c'est Ryuchi Kanawa qui a répondu à l'appel du Décharné mais c'est sa sœur, Reiko, qui a négocié le contrat. Tant que Gokuraku envahissait la Prime Terre au cours de la fenêtre de 24 heures définie et demeurait dans la limite du territoire négocié, le cosm pouvait conserver toutes les Possibilités récoltées.

Reiko imagina la Contagion comme l'instrument du chaos qui lui permettrait de remplir ses obligations vis-à-vis des autres Seigneurs de Réalité tout en offrant la possibilité aux agents de la Kanawa Corporation d'infiltrer les organes du pouvoir.

DAIKOKU

Les ponts maelström qui relient Gokuraku à ses affluents et à la Prime Terre ne sont ni flamboyants ni même visibles sauf à leurs deux extrémités. Ce sont de grands portails métalliques construits dans chaque royaume et qui sont reliés par un trou de ver.

Telle une toile d'araignée, ce réseau est alimenté et contrôlé par l'Obscurificateur situé en son centre. Cette ancienne intelligence se nomme Daikoku. Elle affirme être au service de quiconque a le plus de valeur et l'énergie des possibilités est ce qui a le plus de valeur. Pour le moment, cette personne est Reiko Kanawa.

Malgré les apparences, Daikoku n'est pas aussi opportuniste et il s'accorde parfaitement avec l'ambition et la ruse de Reiko.

LES KANAWAS

Le frère de Reyko, Ryuchi, n'est qu'un leurre, un personnage public et une cible visible pour détourner les gens du véritable cerveau. Son rôle principal est d'assurer la survie de la coalition et de vendre à la Prime Terre et à Gokuraku l'idée selon laquelle le Pan-Pacific est l'avenir.

Trois hommes presque identiques ont été formés pour endosser l'identité de Ryuchi en cas de besoin. L'original coopère aux machinations de sa sœur mais, de temps en temps, quand il est soumis à trop de stress, il s'éclipse pour s'adonner à des plaisirs excessifs. Reiko envoie alors les forces spéciales pour récupérer son frère et détruire toute preuve (et tous les témoins) avant que cela puisse nuire aux intérêts de la Corporation.

Reiko est lunatique, charmeuse et totalement impitoyable. Elle a des plans à long terme pour la Prime Terre et la Contagion n'est que le début.

LA CONTAGION

Dans les laboratoires qui ont mis au point la Contagion, Reiko est appelée la « Mère des monstres ». Quand le Décharné a fait présent de ses gospogs aux Seigneurs de Réalité, elle n'était pas satisfaite par ces créatures et elle a donc lancé un programme de financement massif pour les transformer en armes biologiques virales.

Une arme qui prend la forme de spores diffusées par voie aérienne qui, une fois logées dans les poumons et les muqueuses, provoquent la folie et la mort. Une victime infectée commence par se comporter à la manière d'un gospog incontrôlé, attaquant tout ce qui se trouve autour de lui sans se préoccuper de sa survie ou de sa sécurité.

Les spores ne font effet que pendant quelques secondes, aussi le taux d'infection initial est assez faible, mais il existe une large variété d'autres modes de contamination. Transmise par le sang, l'infection est beaucoup plus agressive, aussi une victime a de grandes chances d'être infectée par une simple égratignure ou une morsure. Les spores inactives qui se retrouvent dans l'atmosphère retombent sous la forme d'une pluie noire qui peut infecter les Ords qui ont des plaies ou des lésions exposées.

Quand un individu infecté meurt, il peut, dans un délai de quelques minutes à quelques heures, se réanimer sous la forme d'un jiangshi. Tous les corps infectés ne se relèvent pas. Entre un tiers et la moitié des Ords infectés se relèvent après leur mort, un taux étonnamment proche de celui des transformations générées par le brassage des axiomes. Les jiangshis sont des morts-vivants tandis que ceux qui en sont au premier stade de l'infection sont techniquement encore vivants, bien qu'ils soient condamnés à mourir en moins d'une journée.

Les mutations à l'origine des yokais sont déclenchées par les mêmes facteurs qui provoquent la transcendance des Tourmenteurs. Certains individus prédestinés mutent quand ils meurent tout comme certains se transforment quand ils sont confrontés à un Instant fatidique. Les Chevaliers des Tempêtes infectés mutent toujours quand ils meurent. Il est intéressant de noter que, quand ils se transforment une seconde fois, les Ords dépouillés de toute énergie des possibilités deviennent des infectés au lieu de disparaître dans le néant.

Une infection entraîne une mort certaine pour un Ord mais plusieurs Chevaliers des Tempêtes y ont survécu et se sont parfaitement remis. D'après les théories actuelles, aussi bien la maladie que son remède sont liés à l'énergie des possibilités et que rendre des Possibilités à une population qui en a été dépouillée est la première étape avant de pouvoir envisager un traitement.

Le virus qui véhicule la Contagion est génétiquement modifié et son Axiome Tech est de 24, ce qui l'empêche de se répandre hors du Pan-Pacific. Ce fait demeure inconnu pour l'instant mais c'est la raison pour laquelle Hong Kong a été largement épargnée pour le moment.

CAMPAGNE DE DÉSINFORMATION

Bien que le Conseil de Delphes ait déclaré qu'un septième envahisseur a pris le contrôle de l'Asie orientale, la plupart des gens de cette région n'y croient pas. Le Pan-Pacific n'a pas seulement un avantage technologique par rapport à la Terre, il dispose également d'un avantage social. La Kanawa Corporation sait comment pensent les gens et utilise la propagande, la désinformation et la diffusion de mèmes pour discréditer le Conseil de Delphes.

Les populations et les gouvernements de la région sont obsédés par la Contagion et les allégations concernant une autre invasion sont considérées comme contre-productives ou comme une tentative du Conseil de Delphes de renforcer ses pouvoirs.

Quinn Sebastian focalise son attention sur Ryuchi Kanawa et il cherche le lien qui le relie à la Contagion ravageant l'Asie. Seules des preuves irréfutables

pourraient briser l'unité entre les corporations, les gouvernements qui coopèrent et la population.

L'ÉVEIL DES PSIS

L'apparition d'un grand nombre d'individus dotés de pouvoirs psioniques est un phénomène relativement récent à Gokuraku et la même chose se produit dans le Pan-Pacifica maintenant que l'invasion a réussi. De tels pouvoirs sont intolérables à Gokuraku car ils peuvent se manifester chez n'importe qui, pas uniquement au sein de l'élite. Pire, la présence de télépathes implique qu'il est quasiment impossible de garder des secrets.

Quand quelqu'un manifeste de tels pouvoirs, il est arrêté et soumis à des expériences fatales. Les riches et les fortunés parviennent à protéger quelques psis de confiance. Il peut s'agir de membres de leur famille ou de simples agents mais, dans les deux cas, ceux qui ont été sauvés se montrent reconnaissants et sont de dangereux instruments.

STELAE

La forme la plus commune des stelae du Pan-Pacifica est celle de grandes tours de communication métalliques reliées au réseau de Daikoku. Chaque tour permet également une connexion sans fil et il est presque impossible de les distinguer des tours relais normales. Les stelae n'ont pas besoin d'être placées en altitude comme les tours normales, aussi elles peuvent être cachées dans des bâtiments, dans des zones boisées ou intégrées à d'autres équipements technologiques qui masquent leur véritable nature.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

Voyager dans le Pan-Pacifica n'est pas facile. Il y a des postes de contrôle et des zones de quarantaine un peu partout mais surtout une bureaucratie étouffante. La possibilité d'infection, ou de découvrir un dangereux secret, rend toute aventure dans ce royaume extrêmement risquée mais il y a certains avantages.

- **Le remède :** la Contagion est étroitement liée aux Guerres des Possibilités. Il y a trop de coïncidences pour qu'il puisse en être autrement. Seuls les Chevaliers des Tempêtes peuvent risquer de se retrouver en contact avec les infectés. Avec de la chance, l'espoir est permis d'un jour contrôler l'épidémie et peut-être même obtenir quelques indices sur la science de la manipulation de la réalité.

- **Recrues :** des tempêtes de réalité et des Chevaliers des Tempêtes apparaissent dans le Pan-Pacifica, un autre signe qu'un autre cosm est actif. Quand ils se rendent dans le Pan-Pacifica, les personnages chargés en Réalité peuvent sentir les changements qui s'opèrent dans



l'atmosphère. Le plus difficile est de convaincre ces nouveaux défenseurs de quitter cette zone et de participer à la grande guerre.

THARKOLD

Les technodémons sont purement maléfiques. Les démons et leurs alliés humains font tout ce qu'ils peuvent pour donner l'impression qu'ils sont incompris et moralement ambigus. Ils ne le sont pas. Ils sont l'incarnation des pulsions négatives telles que la colère, la convoitise et de la haine faite chair grâce à la magie.

Il y a très longtemps, les démons de Tharkold sont devenus des habitants permanents du monde matériel qu'ils ont fini par dominer... tout du moins ce qu'il en restait. Leur monde agonise et, jusqu'à présent, toutes leurs tentatives pour piller d'autres cosm se sont soldées par d'autres destructions.

Les démons ont besoin d'un Axiome Magie de 12 pour exister dans le monde matériel et le secret le mieux gardé des technodémons est que l'axiome de Tharkold régresse. À moins que quelque chose ne change au cours des prochaines décennies, le cosm ne pourra plus supporter l'existence des démons.

Participer à l'invasion de la Terre a offert à Kranod deux possibilités pour que sa race survive : renforcer artificiellement l'Axiome Magie de Tharkold avec l'énergie collectée ou trouver un autre cosm invasif ayant l'Axiome Magie requis afin de l'envahir. Kranod a une préférence pour la seconde méthode. Les démons sont également paresseux.

L'INVASION DES ERREURS

Le Décharné est furieux de la manière dont progressent les opérations sur le front russe. Il ne se préoccupe pas des pertes, mais il ne peut pardonner le regain d'espoir qui a parcouru les protecteurs de la Terre quand ils ont découvert qu'il était possible de détruire un pont maelström.

Puis Kranod est allé jusqu'à s'allier avec ceux-là mêmes qu'il avait juré de plonger dans le désespoir. Le Décharné cherche un moyen de rectifier la situation sans compromettre l'invasion.

Kranod est parfaitement conscient de la précarité de sa situation. Il consacre une grande partie de ses efforts à masquer à quel point la perte du pont maelström a été dévastatrice. Tharkold était déjà un champ de ruines à cause des armes magiques de destruction massive. L'onde de choc de l'explosion nucléaire s'est propagée jusqu'à l'extrémité du pont au sein même du cosm et elle a provoqué des destructions que ce monde n'avait pas connues depuis la dernière grande guerre.

L'impact psychologique a été bien plus important, provoquant des révoltes sur toute la planète. Les Ducs sont à peine capables de maintenir le contrôle sur leur domaine mais ils ne peuvent se permettre que les humains ou les autres Seigneurs de Réalité l'apprennent.

L'ESSOR DES THRALLS

Jezrael est la plus influente des thralls de Tharkold. Cruelle et puissante, elle a évité plusieurs désastres aux technodémons avant de provoquer la stupéfaction et la colère de la plupart des Ducs en combattant à la place de Kranod... et en gagnant. Pour Kranod, elle n'a fait que renforcer sa position ; aucun démon ne souhaite être humilié par un membre de la Race et si son laquais est aussi puissant, à quel point son maître peut-il l'être ?

Kranod est certain que Jezrael ne se soumettra à aucun autre technodémon et elle méprise les humains encore plus que son propre peuple. Aussi, pour l'instant, il laisse son redoutable esclave jouer et s'amuser un peu.

LA COURSE

Pour les esclaves de la Race, l'invasion a été l'occasion d'opportunités sans précédent. Les combats sont devenus suffisamment intenses et désespérés pour que de nombreux thralls soient armés et envoyés sur le terrain sans être étroitement surveillés.

Mais le plus important, c'est que les points inflexibles de la Prime Terre provoquent le dysfonctionnement des colliers explosifs qu'utilisent les technodémons pour les asservir. Le flux d'axiomes qui s'est produit quand le pont maelström a été détruit a libéré des centaines, peut-être même des milliers, de thralls. Certains se sont contentés de retourner auprès de leurs maîtres mais beaucoup d'autres ont fui pour mettre leurs compétences au service de la résistance et du Conseil de Delphes.

MAGIE ET TECHNODÉMONS

Bien que la magie soit accessible, rares sont ceux qui osent l'utiliser à Tharkold. Les technodémons prospèrent grâce à la magie et ils la ressentent dans chaque fibre de leur être. Contrairement à la Cyberpapauté où les échecs critiques permettent aux démons de se matérialiser, à Tharkold les démons sont déjà présents. Les échecs critiques ne font qu'attirer leur attention.

Un échec critique lors de l'utilisation de la magie alerte tous les technodémons (page 273) dans un rayon d'un kilomètre et trahit la localisation exacte du lanceur de sorts. Pour les tharkoldiens, c'est une priorité de détruire quiconque détient des connaissances profanes

au sein de leur royaume aussi, dès qu'ils sentent la présence d'un de ces individus, ils fondent sur lui pour le détruire.

En cas de doute, lancez secrètement 1d20 et multipliez le résultat par 100 pour déterminer la distance (en mètres) du technodémon le plus proche. Tout résultat supérieur ou égal à 11 signifie qu'aucun tharkoldien n'est dans les environs. Dans une région plus dangereuse ou plus peuplée, lancez deux, trois ou encore plus de dés, chacun d'eux représentant un autre adversaire potentiel. Un démon alerté vole à une vitesse de 100 mètres par round vers le lieu où s'est produit l'échec critique.

LA TERRE DÉVASTÉE

La zone ravagée par la destruction du pont maelström est une terre dévastée parsemée de ruines. Elle n'est plus suffisamment peuplée pour attiser la convoitise des envahisseurs et aucun camp n'a les ressources nécessaires pour essayer de contenir les retombées ou même de patrouiller dans ces étendues ravagées.

Il s'y est déroulé toutes sortes d'étranges phénomènes. Les retombées initiales furent semblables à une tempête de réalité massive. Les Tourmenteurs y sont beaucoup plus fréquents que n'importe où ailleurs ce qui semble suggérer que l'incident a, d'une manière ou d'une autre, affecté le processus qui détermine qui peut ou non se transcender. Les animaux vivants dans la région ont fusionné entre eux créant ainsi des abominations chargées en *possibilités*. Les pires sont celles qui intègrent des fragments humains.

De petits groupes de pillards érigent des stelae dans la Terre dévastée puisque, quoi qu'il en soit, toute cette zone est réceptive. Ces stelae ne sont pas une priorité, plus des cibles d'opportunités, un maigre tribut à l'attention du Décharné afin de lui montrer que l'invasion n'est pas totalement au point mort.

Les radiations ambiantes sur la Terre dévastée ne sont pas tellement plus élevées que dans le reste de la Russie mais il existe des poches intensément radioactives dispersées dans cette zone, généralement situées aux alentours des débris du pont maelström.

LE LOUP

Aleksandr Volkov a embrassé les brutales Lois du monde de Tharkold. Comme les technodémons qu'il sert, il affiche un air de façade de patriotisme et de contrition. En vérité, il est assoiffé de pouvoir et espère usurper la puissance des démons afin de créer une nouvelle version de l'Union Soviétique du « bon vieux temps » et d'en prendre la tête.

Le Loup est encore un des favoris de Kranod qui rendent nerveux les autres technodémons. Cet humain a endossé son rôle de Duc avec compétence et ferveur. Quant au Duc Volkov, il semble croire cyniquement que la situation actuelle n'est qu'un exemple extrême de politique révolutionnaire.

STELAE

Les stelae de Tharkold sont généralement construites avec le même métal sombre qui compose les ponts maelström. Elles ont une apparence organique particulièrement déconcertante et elles semblent frémir quand elles sont observées. Chacune d'elles est recouverte d'une fine pellicule de mucus suintant.

Les technodémons ne cachent pas leurs stelae. Elles sont presque toujours protégées par des thralls et les tentatives pour les déraciner, qu'elles réussissent ou non, sont toujours suivies de représailles contre les populations innocentes.

POURQUOI ALLER LÀ-BAS ?

La plupart des activités des Chevaliers des Tempêtes se focalisent dans la Terre dévastée peu surveillée.

- **Recherches** : pour ceux qui étudient les principes fondamentaux de la réalité, Tharkold est un royaume particulièrement attrayant. Chaque abomination et chaque secteur irradié peut fournir des indices sur les pouvoirs des Seigneurs de Réalité. Le Loup y a autorisé des expériences pour son propre compte, en se servant principalement de « volontaires » humains.
- **Récupération** : disséminés sur la Terre dévastée, des armes, des fragments de véhicules et d'autres trésors peuvent être récupérés, réparés et reconfigurés par quiconque est assez téméraire pour aller les chercher. Tous les camps achètent ces vestiges.

AVENTURES

L'aventure est au cœur de *Torg Eternity*. Elle fournit un contexte aux actes de bravoure des héros et aux défis qu'ils doivent surmonter. Les héros ont besoin de se heurter à l'adversité ; après tout, être un excellent détective n'a aucun intérêt s'il n'y a pas de mystère à résoudre.

Une aventure est basée sur une intrigue et sur des éléments d'histoire mais ce ne sont que des possibilités et non des certitudes. À l'instar des cosm en constante évolution de *Torg Eternity*, les actions des Chevaliers des Tempêtes déterminent la réalité. Ces actions seront divertissantes, exaspérantes et surtout inattendues. En tant que MJ, vous ne pouvez pas tout prévoir mais vous pouvez faire des plans et apprendre à vous adapter quand le groupe s'oriente dans une direction que vous n'aviez pas prévue.

Certains outils et certaines techniques peuvent vous aider à surmonter ce chaos et à permettre aux actions des personnages d'être le moteur de l'intrigue tout en conservant une histoire globale cohérente. Certains de ces outils sont intégrés à la structure de *Torg Eternity* et les comprendre vous aidera à créer, avec un minimum d'efforts de meilleures aventures.

AMBIANCE

Il ne s'agit pas d'un jeu sombre mais d'un univers empreint de désespoir. Les enjeux sont très élevés et les ennemis très dangereux mais la Loi de l'Espoir imprègne le jeu autant qu'elle renforce la Prime Terre. Les héros sont les gentils et leurs aventures doivent renforcer cette tendance.

IDÉES D'INTRIGUES

Torg Eternity ne manque pas d'éléments sur lesquels baser vos aventures. En fait, un des problèmes auquel se heurtent les nouveaux MJ est de savoir par où commencer. Il y a tellement de cosm fantastiques, d'intrigues et de thèmes qu'il est aisément de se laisser submerger. Allez-vous débuter votre campagne en Terre Vivante ? En Aysle ? Dans la Cyberpapauté ? Qu'est-ce qui a réuni les Chevaliers des Tempêtes ? Qui est le principal antagoniste ? Y en a-t-il un ?

Les éléments qui suivent sur chaque cosm devraient vous aider à obtenir des réponses et à lancer votre campagne.

AYSLE

Aysle est un univers de sword and sorcery. Vous y trouverez toutes les incroyables caractéristiques des épopées fantastiques mais imprégnées d'éléments de ténèbres et de la froide opposition entre l'ancien

et le nouveau monde. Les héros sont de puissants combattants mais leur cœur est aussi passionné que corruptible, aussi ils doivent combattre aussi bien les monstres réels que ceux qui se tapissent en eux. Les héros d'Aysle entreprennent des quêtes telles que :

- Défendre un château ou des citadelles contre des dragons, des géants et des hordes de monstres.
- Explorer les sombres et dangereux souterrains et les cryptes à la recherche de précieux trésors.
- Arrêter un puissant magicien ou un seigneur de la guerre avant qu'il ne devienne trop puissant.

Aysle regorge d'armes magiques remarquables et de créatures mythiques de toutes sortes. Pillards barbares, gobelins malicieux et terrifiants dragons hantent ces terres mais un danger beaucoup plus grand peut provenir d'une coupe empoisonnée ou d'un mensonge.

Les gens ordinaires se regroupent dans des havres de sécurité tandis que le moindre trou obscur peut receler des opportunités d'aventures, des trésors et des horreurs. Dans ce royaume magique, les exploits ont des proportions épiques. Les lames des épées tranchent la pierre, la magie fait bouillir le sang et les couronnes sont gagnées par celles et ceux qui ont la force de les revendiquer. Vous disposez de sources d'inspiration inépuisables avec des classiques comme *Donjons et Dragons®* ou *Le Seigneur des anneaux®*. L'ambiance des rues de Londres est assez proche de celle du film post-apocalyptique, *Le règne du feu*. Puissez dans tous ces éléments pour définir les péripéties uniques de *Torg Eternity*.

CYBERPAPAUTÉ

En Europe de l'Ouest vous attend un sombre futur rendu encore plus sinistre par l'ultime fausse religion. Les seules lumières proviennent du clignotement des néons, des projections holographiques et des actes de bravoure de la résistance. Ce cosm brutal est basé sur la volonté d'éliminer toute trace d'individualité et de formater l'esprit humain. C'est un endroit cynique et lugubre où les héros peuvent :

- Committre un acte de défiance ou un sabotage contre l'église.
- Empêcher un groupe de laissés-pour-compte désespérés d'être « convertis » en esclaves mécanisés.
- Risquer de se connecter au Réseau Divin pour y découvrir de terribles secrets.

La vie dans les rues est violente, courte et impitoyable. La plupart des affrontements se ressemblent et se résument à un déluge de balles et des corps brisés. Les caméras et les oreilles de l'église sont partout, générant une atmosphère de paranoïa et favorisant de



Viola réplique contre un des hologrammes du Cyberpape.

véritables chasses aux sorcières. Les seules possibilités d'échapper à cette oppression sont les spectacles virtuels, la soumission ou la rébellion.

Gargouilles mécanisées, policiers fascistes et fanatiques conditionnés arpencent les rues à la recherche de dissidents. Le facteur humain de l'implacable machine ecclésiastique est son point faible, un élément sur lequel se base la résistance pour se livrer à un jeu dangereux d'espionnage mutuel et de manipulation. Cette ambiance d'oppression étouffante doit être omniprésente dans vos aventures avec des victoires qui doivent être limitées et personnelles. Freejack est une bonne source d'inspiration pour l'ambiance et pour le décor. Vous pouvez aussi vous inspirer de *Matrix* et de l'œuvre de William Gibson en saupoudrant le tout des pires éléments de l'inquisition et d'autres mouvements religieux fanatiques.

L'EMPIRE DU NIL

Ce cosm est né des pulps et des serials classiques. Mais dans ce monde, les méchants peuvent gagner ! Tout ce qui s'y trouve possède cette ambiance unique des anciens comics quadrichromiques mais avec un sombre élément fasciste omniprésent chez les vilains. Ils se complaisent dans leur folie, enhardis par les

crimes et les atrocités qu'ils perpétuent chaque jour. L'action y est haute en couleur et les héros le sont encore plus. Ceux qui combattent le Seigneur Möbius ont la possibilité de :

- Empêcher des fanatiques maléfiques de pratiquer un sacrifice afin d'éveiller une momie ou une autre abomination.
- Combattre les agents de la Cinquième colonne du Dr Möbius présents au Caire.
- Déjouer les projets d'un diabolique inventeur avant qu'il n'utilise son hypno-rayon pour réduire à l'état d'esclaves les habitants de toute une ville.

Avec aussi bien des miracles qu'une science des plus étranges, les choses peuvent vite devenir bizarres dans l'Empire du Nil ! Des soldats en bottes noires équipés d'un matériel inspiré de celui des Allemands combattent aux côtés de créatures issues de la mythologie égyptienne. Tout y est à la fois exagéré, sombre, brutal et héroïque. Sauter d'un avion pour atterrir sur un autre en plein air est la norme. Vous pouvez vous inspirer des *Aventuriers de l'Arche Perdue*, de *La Momie* ou vous replonger dans les anciens serials qui ont inspiré ces films tels que *Zombies from the Stratosphere*.

LA TERRE VIVANTE

Primitives et meurtrières, les jungles de la Terre Vivante sont la représentation de tous ces « mondes cachés » que des aventuriers osent explorer. Tout ce qui a été perdu finit par réapparaître en leur sein qu'il s'agisse d'espèces éteintes, d'objets fabuleux ou même de civilisations entières. Les robustes aventuriers qui s'y aventurent peuvent :

- Aller sauver des réfugiés prisonniers des vestiges du monde moderne envahis par la jungle.
- Se frayer un passage à travers ces régions sauvages en quête de gloire, de richesses et de civilisations perdues attirées sur notre monde par la Loi des Merveilles.
- Survivre jour après jour aux dinosaures, aux désastres et aux attaques des natifs.

Dans cet univers, le principal adversaire est la nature elle-même. Les tempêtes, la famine, les sables mouvants et les féroces prédateurs peuvent s'avérer fatals aux voyageurs qui ne sont pas assez bien préparés. La nature est sauvage et les axiomes de ce cosm dépouillent les explorateurs des outils leur permettant normalement de se protéger.

Mais ces jungles renferment de fabuleuses opportunités pour ceux qui sont assez intelligents et forts pour y survivre. Ceux qui vivent dans ce royaume, ou à proximité, n'ont généralement pas choisi cette vie, elle leur a été imposée quand la frontière les a atteints. Pour comprendre l'ambiance de la Terre Vivante, inspirez-vous d'œuvres comme *Voyage au centre de la Terre*, *King Kong* ou bien encore du cycle de Pellucidar d'Edgar Rice Burrough en commençant par *Centre terre, septième continent*.

ORRORSH

Gothique, sombre et terrifiant, Orrorsh doit constamment inspirer la peur et la terreur. Même les Lois du monde de ce cosm facilitent la mort des personnages. Ce n'est pas une coïncidence si ce royaume a produit le plus dangereux des Seigneurs de Réalité, le Décharné.

Les monstres ont l'avantage en Orrorsh ce qui rend le combat des Chevaliers des Tempêtes encore plus héroïque. Les aventures typiques incluent :

- Une série de meurtres abominables révélant la présence d'un monstre caché qui doit être arrêté.
- Une tombe piégée gardée par des créatures dangereuses dissimulant un terrible secret.

- Le propriétaire désespéré d'une maison hantée qui a besoin de votre aide pour briser une ancienne malédiction familiale.

Au cœur d'Orrorsh, le colonialisme victorien se heurte à la culture cosmopolite moderne des habitants de l'Inde. Les ennemis sont nombreux et terribles : fantômes, loups-garous, vampires et il faut même composer avec le racisme colonial des Victoriens.

Les héros restent de puissants combattants mais contre certaines créatures, cela ne suffit tout simplement pas. Le facteur sous-jacent indispensable est l'horreur, qu'il s'agisse de celle des récits de l'époque victorienne comme *Dracula* ou *Penny Dreadful* ou de celle des aventures plus modernes comme *Vampire, vous avez dit vampire ?*

PAN-PACIFICA

Il y a quelque chose qui ne tourne pas rond dans le Pan-Pacific. Au premier abord, ce royaume est très semblable à la Prime Terre avec des policiers aguerris affrontant les triades et les yakuza dans un déluge de balles. Même avant les Guerres des Possibilités, il s'y trouvait une incroyable richesse d'anciennes traditions martiales. C'est encore vrai mais avec l'épidémie provoquée par Kanawa qui se répand, les choses sont en train de changer. Les héros du Pan-Pacific peuvent devoir :

- Prouver qui a tué un chef de bande avant que n'éclate une guerre des gangs.
- S'infiltrer dans un bâtiment corporatiste sécurisé pour y découvrir les sombres secrets d'une société.
- Résister aux assauts de jiangshi infectés dans un centre commercial barricadé jusqu'à ce que les renforts arrivent.

Dans ce cosm, une simple toux peut être annonciatrice de féroces attaques. Au fur et à mesure que la maladie se répand, les gens deviennent plus vulnérables, plus désespérés et plus dangereux. Les policiers se focalisent sur les syndicats du crime comme les yakuza tandis que les véritables criminels de Kanawa s'infiltrent au sein des gouvernements. La culture des arts martiaux et celle des samouraïs deviennent de plus en plus populaires.

L'atmosphère est apocalyptique comme si tout était sur le point d'échapper à tout contrôle. Pour vous aider à cerner cette ambiance, inspirez-vous de films comme *Black Rain* ou *À toute épreuve* puis ajoutez-y des éléments de la série des *Resident evil* et d'*Akira* afin de savoir vers quelle situation s'oriente le Pan-Pacific.

PRIME TERRE

Ici, le concept clef réside dans une version plus cinématique du monde réel. Tous les policiers ordinaires ne sont pas confrontés à une horde de maniaques armés jusqu'aux dents, mais certains oui. Même avant les Guerres des Possibilités, il y avait des héros et des aventuriers qui affrontaient des adversaires mal intentionnés et même de rares menaces surnaturelles. Les invasions ont stimulé ces champions ordinaires qui, pour un grand nombre d'entre eux, ont été confrontés à leur instant fatidique et sont devenus des Tourmenteurs ou des Chevaliers des Tempêtes.

Les personnages de la Prime Terre peuvent :

- Combattre une armée de mercenaires bien armés qui ont l'intention de kidnapper un président, un premier ministre, etc.
- Enquêter sur une conspiration surnaturelle qui couvre plusieurs siècles et concerne plusieurs nations.
- Combattre en première ligne l'armée d'invasion d'un Seigneur de Réalité.

La Prime Terre est un monde de bravoure, d'actions trépidantes et d'explosions. Les histoires doivent s'inspirer des films d'action à gros budget. C'est une caractéristique qui se retrouve dans les autres cosmos et ces affrontements cinématographiques abondent même dans un endroit sinistre comme Orrorsh. Les menaces auxquelles les héros peuvent être confrontés incluent des criminels opportunistes, des collaborateurs fanatisés ou des politiciens indécis. Comme sources d'inspirations, basez-vous sur des films comme *Piège de cristal*, *Benjamin Gates et le trésor des templiers*, ou même la série des Jason Bourne.

THARKOLD

Prenez l'environnement industriel dévasté de la Russie post-Guerre froide et ajoutez-y de puissants démons technologiques et leurs légions de thralls humains. La Terre dévastée est jonchée de technologies abandonnées dans un triste état. Des Russes stoïques et des esclaves ayant fui Tharkold récupèrent et bricolent tous les sinistres appareils qu'ils peuvent utiliser pour combattre les envahisseurs. Poussés par le désespoir, ils sont assez doués dans ce domaine. Au cours d'une charmante journée à Tharkold, les héros peuvent :



Maru cherche des réponses que pourraient bien avoir les Syndicats fantômes.

- Escorter vers une zone sécurisée un convoi de réfugiés à travers la Terre dévastée.
- Aller sauver un politicien dont l'avion s'est écrasé sur le territoire d'un Archiduc de Tharkold.
- Mettre un terme à des expériences de déshumanisation conduites par une organisation secrète qui utilise la technologie démoniaque.

Dans ces mornes cités dominées par une bureaucratie de type soviétique, les gens sont les esclaves de démons dépravés. Hors des villes règnent l'anarchie, la folie et les pénuries. L'action dans ce royaume est frénétique et sauvage : il faut tuer ou être tué. Des cauchemars constitués de chair et de circuits électroniques arpencent la grise jungle urbaine de ce cosm ce qui inclut les thadkoldiens bouffis et les esclaves assoiffés de sang qu'ils commandent. Comme source d'inspirations, basez-vous sur *Hellraiser* et *Mad Max 2* et ajoutez-y *Firefox* pour la tension politique.

LE MÉLANGE DES COSMS

L'approche de *Torg Eternity* est de faire la distinction entre chaque cosm tout en les mêlant en un ensemble plus vaste. Quand l'aventure entraîne les héros en Orrorsh, ce n'est pas simplement pour ajouter des zombis à l'action, le jeu lui-même devient un récit horrifique. Les histoires concernent souvent des bouleversements à l'échelle planétaire et, en plus de cela, les Chevaliers des Tempêtes imposent leurs propres réalités. Une aventure dans n'importe quel cosm est formidable. Une aventure qui en combine au moins deux est *Torg* ! Quelques structures d'intrigues se prêtent particulièrement bien à ce genre de parties épiques :

LA COLLECTE

Une collecte débute avec un objectif qui n'est atteignable qu'en se rendant dans différents royaumes. Pour réussir, il faut collecter un certain nombre d'objets, d'ingrédients ou d'informations. L'objectif initial devient alors réalisable une fois que tous ces éléments sont réunis. L'ordre dans lequel s'effectue cette collecte n'a généralement pas d'importance et les joueurs sont le plus souvent libres de choisir la manière dont ils s'organisent.

La difficulté doit être progressive au fur et à mesure que les protecteurs des derniers ingrédients sont mis au courant des réussites des aventuriers. Les Seigneurs de Réalité peuvent aussi tenter de tendre des embuscades aux Chevaliers des Tempêtes entre deux objectifs, limiter leurs déplacements ou tenter de les empêcher d'une manière ou d'une autre d'atteindre leur but.

Exemple : une stela d'Orrorsh peut être détruite en toute sécurité grâce à un rituel. Pour ce rituel, il faut une griffe de dinosaure albinos qui ne se trouve qu'en Terre Vivante, le nom d'un protecteur démoniaque connu d'un tharkoldien et un cœur préservé âgé d'au moins 1 000 ans qui peut se trouver dans l'Empire du Nil.

LA COURSE

L'intrigue est une course poursuite au cours de laquelle il faut atteindre la prochaine destination avant les autres ! L'objectif final peut ne pas être très clair jusqu'à la dernière étape. D'une certaine manière c'est une quête ou une collecte inversée où le vilain poursuit un objectif avec des héros qui tentent d'avoir un coup d'avance sur lui. Les Chevaliers des Tempêtes peuvent aussi fuir quelque chose et ceux qui traînent trop périssent.

Exemple : les agents de Kanawa détruisent une cloche en bronze découverte dans la Terre Vivante mais pas avant d'avoir découvert qu'elle était gravée d'une carte en relief indiquant l'emplacement d'une tombe égyptienne. Dans cette tombe, des éléments orientent les recherches vers un temple perdu en Inde. Ce temple contient des tablettes en or d'Hippocrate qui sont envoyées dans un laboratoire de Kanawa du désert de Gobi pour être analysées, traduites et utilisées pour un sinistre objectif.

LA QUÊTE

Tout comme la récolte, une quête débute avec un objectif a priori insurmontable. Une série de petites quêtes de plus en plus difficiles permet de trouver une solution. Chaque réussite permet d'abattre un obstacle et d'ouvrir la voie à une quête plus ambitieuse jusqu'à ce que toutes les barrières tombent comme des dominos. Les quêtes les plus limitées ont leurs propres adversaires et leur propre ambiance comme les chapitres d'un livre. Ou le vilain de l'objectif final peut découvrir ce que préparent les héros et envoyer des agents pour les arrêter.

Exemple : un dragon des glaces squelettique ravage la Finlande, apparemment invulnérable. Les héros découvrent qu'il faut détruire le cœur du dragon et qu'Uthorion l'a caché dans un tombeau de glace au Pôle Nord. Les Chevaliers des Tempêtes doivent voler le rayon du Dr Melter à Thèbes, transporter ce rayon jusqu'au Pôle Nord en traversant les dangereuses terres dévastées de Russie puis l'utiliser pour récupérer le cœur. Ils peuvent ensuite revenir avec le cœur afin de combattre le dragon. Une fois le dragon à terre, détruire son cœur met un terme à son existence.

GESTION DES JOUEURS

La gestion des joueurs est un élément important quelle que soit la structure globale de l'intrigue. À chaque fois que vous le pouvez, introduisez des éléments ou des défis spécifiques aux joueurs. Cela aide à renforcer le fait qu'ils soient des héros et pourquoi ils sont en mesure d'accomplir la tâche pour laquelle ils ont été choisis.

Des forces extérieures peuvent s'allier ou aider le groupe mais l'action doit être focalisée sur les Chevaliers des Tempêtes. Ce sont leurs actions qui détermineront leur réussite ou leur défaite. Tous les autres personnages ne sont là que pour leur donner une chance de triompher ou pour subir un destin tragique si ils échouent.

STRUCTURE D'UN ACTE

Les Actes et les Scènes constituent la structure d'une aventure dans *Torg Eternity*, lui conférant sa forme et permettant de la gérer. Ce ne sont pas seulement de simples conventions pour raconter votre histoire aussi ne les ignorez pas. Des effets de jeu concrets peuvent en dépendre. La main de Cartes de Destin et les Possibilités sont reconstituées, ce qui peut être ou pas une bonne chose en fonction de ce qu'avaient les Chevaliers des Tempêtes à la fin du précédent Acte.

Chaque Acte s'articule autour d'un élément spécifique au sein de l'intrigue. Il peut s'agir de l'introduction d'une information importante, d'un rebondissement qui modifie la situation ou de la résolution d'un conflit existant. Une fois que cet élément est résolu, il se produit une modification majeure qui mène les personnages vers le prochain Acte. Cette modification peut être un changement de lieu, une évolution de la mission ou un bouleversement dans une relation. Si ces modifications ne se produisent pas, le risque est que l'intrigue devienne plate et répétitive.

Si vous faites jouer sans structure définie, essayez d'introduire ces fins d'Actes à chaque bouleversement important. Les changements mineurs sont gérés par les Scènes (voir ci-après) mais les rebondissements majeurs doivent se démarquer. De telles transitions seront marquées par des événements comme une trahison inattendue, un indice désignant le véritable coupable ou quand les héros sont finalement rattrapés par ce qui les poursuivait. Si vous avez un doute, terminez l'Acte après chaque Scène dramatique ou lorsque les héros quittent un cosm pour se rendre dans un autre royaume.

Les Actes sont également des outils utiles quand vous préparez vos propres aventures. Vous ne pouvez jamais prévoir exactement de quelle manière les joueurs atteindront la transition mais ils le feront s'ils savent que c'est nécessaire. Quand vous structurez votre intrigue

en larges arcs narratifs, posez-vous la question de savoir ce qui peut motiver les Chevaliers des Tempêtes à aller de l'avant. Est-ce que cette motivation est suffisante ? Si ce n'est pas le cas, quelles informations ou incitations pouvez-vous ajouter ? Les joueurs n'ont pas besoin de tout savoir, en fait, conserver une part de mystère est crucial, mais s'ils ne savent rien ils vont se sentir perdus ou s'orienter vers un objectif différent qui peut vous mettre en difficulté. Essayez de ne pas être à l'origine des solutions des défis mais plutôt de mettre en lumière les outils et les options afin que les joueurs trouvent leur propre solution.

STRUCTURE D'UNE SCÈNE

Tout comme les Actes structurent l'intrigue en grands arcs narratifs, les Scènes rythment chaque Acte. Chaque Scène est un risque, une décision ou une nouvelle découverte qui peut modifier la manière dont les héros perçoivent l'aventure. Comme les Actes, les Scènes ne sont pas seulement de simples conventions pour votre histoire. Le principal mécanisme lié aux Scènes est la pioche de Cartes de Destin mais certains Atouts se réactivent aussi au début d'une nouvelle Scène.

Chaque Scène doit être définie comme une Scène Normale ou Dramatique afin de savoir quelle ligne utiliser sur la carte du Paquet du Destin en cas de combat. La plupart sont des Scènes normales même pour un combat potentiellement mortel. Pour chaque Acte, il y a généralement une Scène dramatique. Il y a des exceptions mais quand elles se présentent, examinez attentivement la situation ; il se peut que vous soyiez obligé de subdiviser l'Acte. Quelle Scène est une Scène Dramatique ? Une Scène cruciale, déterminante, qui motive la transition vers l'Acte suivant.

Un Acte pourrait avoir n'importe quel nombre de Scènes mais la plupart du temps, trois à cinq suffisent amplement. De nombreuses Scènes sont optionnelles et leur ordre peut être modifié en fonction de la structure de l'aventure. Il se peut aussi que vous soyiez obligé de générer une nouvelle Scène en réponse aux actions des Chevaliers des Tempêtes. Ce qui est important, c'est que chaque Scène rapproche les héros de la fin d'un Acte. Il peut y avoir une montée en puissance de plusieurs Scènes mais seule la Scène Dramatique marque un point de non-retour. La Scène dramatique est celle qui ne peut être ignorée.

L'action qui motive une Scène peut être évidente ou plus obscure. Une Scène au cours de laquelle le Conseil de Delphes assigne une tâche à l'équipe peut se baser sur un élément évident : décision – accepteront-ils le travail et à quelles conditions ? Mais il se peut aussi qu'il y ait un élément moins évident : découverte – est-ce qu'ils sont conscients des risques ou est-ce que le Conseil de Delphes ne leur dit pas tout ? Ces deux éléments



Les insectes et l'odeur de chair pourrie indiquent à Browstone qu'il approche de sa proie.

peuvent affecter l'aventure. Des éléments obscurs au début de l'aventure doivent devenir évidents un peu plus tard. Une fois les différents éléments résolus ou ignorés, enchaînez.

Quand vous définissez une Scène, les éléments qui la constituent sont les objectifs à atteindre avant qu'elle ne s'achève. N'essayez pas de préciser comment ces objectifs peuvent être accomplis, laissez les joueurs faire leurs propres plans. Il peut être utile d'avoir une ou deux possibilités en tête, surtout si quelqu'un joue une carte *Idée*, mais ne perdez pas de temps à savoir exactement comment une Scène peut se dérouler.

Certaines Scènes peuvent être ajoutées uniquement pour renforcer l'ambiance d'un cosm. Un dinosaure déchaîné peut ne rien avoir à faire avec l'intrigue principale mais il rappelle aux explorateurs qu'ils se trouvent en Terre Vivante. Ces Scènes « flottantes » peuvent interrompre une action qui ferait dérailler l'intrigue ou donner une nouvelle occasion d'effectuer une découverte qu'ils ont ratée. Il se peut aussi que vous ayez besoin de concevoir une Scène spéciale pour ramener les joueurs vers l'intrigue principale quand ils s'en sont éloignés.

Une fois cette Scène résolue, il est temps de continuer. La fin d'une Scène donnée peut ne pas être évidente, par contre le début de la suivante doit être clair. Tout ce qu'il faut, c'est une petite explication pour définir quand et où l'action se produit. Si les joueurs peuvent faire un choix pour déterminer avec quelle Scène enchaîner, il vous suffit de leur demander au moment de cette transition.

En présentant cette nouvelle Scène, prenez quelques instants pour réfléchir à la manière dont les actions des Chevaliers des Tempêtes peuvent affecter ce qui est sur le point de se produire. Plus il y a d'actions qui ont des conséquences sur les Actes ultérieurs, plus les choix des personnages sont importants. C'est extrêmement satisfaisant pour un joueur quand des éléments dont il est à l'origine ont un impact majeur sur une aventure.

LES PERSONNAGES DU MENEUR DE JEU

Si les Actes et les Scènes constituent le squelette d'une histoire, les autres personnages en sont les muscles. Plus que tout autre détail, ce qu'ils disent donne le ton d'une aventure. Les alliés sont de précieux atouts et ils

sont regrettés une fois perdus. Des témoins intéressants peuvent donner plus d'intérêt à n'importe quel conflit. Un vilain haut en couleur renforce n'importe quelle confrontation. Après tout, la valeur des héros se mesure souvent en fonction de la force de leurs adversaires.

Quand vous concevez ou que vous présentez ces personnages, réfléchissez au rôle que chacun de ces individus joue dans cette aventure :

Ambiance : le personnage peut apporter une touche de légèreté par un comportement amusant ou renforcer l'ambiance d'un cosm ou d'une Scène. Parfois le pauvre malheureux n'est qu'une victime qui illustre les terribles choses dont peuvent être victimes les héros s'ils ne sont pas à la hauteur.

Motivation : ce sont les personnages pour lesquels combattent les Chevaliers des Tempêtes. Il peut s'agir d'un chef donnant des ordres, d'une victime en danger ou même de quelqu'un à qui il faut donner une leçon. Quelle que soit la raison, les Chevaliers des Tempêtes s'y intéressent et c'est ce qui les entraîne dans l'aventure.

Obstacle : il peut s'agir d'ennemis acharnés, de rivaux amicaux ou juste de quelques imbéciles qui se mettent en travers de leur chemin. Il ne s'agit pas des véritables vilains mais pour faire progresser l'intrigue il faut négocier avec eux ou les vaincre.

Révélation : que ce soit par ses propos ou ses actions, le personnage livre des informations importantes pour permettre la progression de l'intrigue.

Vilain : c'est le principal antagoniste, dont les objectifs s'opposent à ceux des Chevaliers des Tempêtes, et ses sbires. Si le vilain l'emporte, les conséquences doivent être tragiques. Il doit être détestable, ou même purement maléfique, et être une menace crédible. Il doit être capable de planifier quelque chose qui vaut la peine d'être contré et suffisamment puissant pour réaliser ce plan y compris se mesurer avec un groupe de Chevaliers des Tempêtes essayant de l'arrêter.

Le vilain est presque certainement le serviteur de confiance d'un Seigneur de Réalité. Il peut aussi s'agir d'un comploteur comme l'insidieux Wu Han. Les comploteurs sont souvent entourés de partenaires basés sur la puissance brute si les choses tournent au vinaigre.

CRÉER DES PERSONNAGES MÉMORABLES

Pour que les personnages non-joueurs aient une quelconque importance, les joueurs doivent s'en souvenir. Ces personnages doivent paraître vivants et dynamiques. C'est particulièrement vrai pour un vilain ou pour un personnage qui motive les joueurs. Son apparence, la manière dont il parle et ses objectifs peuvent vous aider à le rendre intéressant.

Apparence notable : une apparence unique est très utile pour qu'un personnage sorte de l'ordinaire aussi

assurez-vous qu'il ait quelques traits particuliers. Limitez-vous si possible à une ou deux caractéristiques physiques. Un individu séduisant risque de ne pas marquer les joueurs. S'il a un menton proéminent avec une profonde fossette, il laissera sans doute une impression plus durable. Choisissez un élément aussi distinctif que possible pour que les PJ puissent faire un commentaire comme « le type avec la fossette » et que tout le monde sache de qui il s'agit.

Citations : une voix ou une manière de parler distinctive compte presque autant qu'une apparence. Cela donne aux joueurs un autre élément sur lequel s'appuyer afin de s'en rappeler. Cela fonctionne généralement assez bien de mentionner un stéréotype comme le « professeur avec le crâne d'oeuf » puis

TERMINER UN ACTE

Une fois qu'un Acte est terminé, faites une pause. Cela vous permet d'accorder les PX et de régénérer les Possibilités mais c'est aussi le moment idéal pour manger un morceau et remplir vos verres. C'est aussi un temps que le MJ peut mettre à profit pour réfléchir aux actions entreprises par les héros qui peuvent avoir des conséquences intéressantes sur les futurs événements. Cette pause donne du temps à tout le monde pour réfléchir à la suite ce qui, naturellement, est source de tension et d'intérêt.

Quand tout se passe bien, un Acte se termine au même moment qu'une session de jeu. Mais dans les faits, ces deux événements coïncident rarement. Par défaut, quand une session de jeu se termine au cours d'un Acte, chaque joueur doit noter les Possibilités de son personnage et les cartes qu'il possède afin de reprendre exactement au même moment au cours de la prochaine session. Si cela peut poser un problème, un MJ peut décider de terminer un Acte artificiellement et d'ignorer la transition prévue normalement.

de lui associer une ou deux citations pour renforcer sa personnalité. Prononcées sur un certain ton, les meilleures citations marquent mieux les esprits.

Objectif : le troisième ingrédient qui permet à un personnage de véritablement se distinguer, c'est son objectif. Les personnages non-joueurs doivent avoir un objectif à court terme précis. Que veulent-ils tout de suite ? Cet objectif non seulement aide le MJ à saisir l'état d'esprit du personnage mais quand la situation change, il permet de s'adapter aux nouvelles conditions. Un objectif n'est pas statique. Il peut changer au cours de différentes Scènes ou Actes, ou mieux encore, à cause des actions des joueurs.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de jeu sont généralement inutiles pour la plupart des personnages rencontrés par les joueurs. Les seuls cas où vous en avez vraiment besoin, c'est lorsqu'il est probable qu'ils entrent en conflit avec les Chevaliers des Tempêtes. Cela peut signifier un combat mais également résister à une tentative d'*Intimidation* ou de *Persuasion*. Si vous avez créé un personnage mais que vous ne lui avez pas donné d'Attributs ou de compétences, ne paniquez pas. Utilisez juste les valeurs qui vous paraissent appropriées.

TRANSPARENCE

Les informations relevant de la pure mécanique de jeu ne sont pas censées être secrètes dans *Torg Eternity*. Le nombre de Possibilités dont dispose un adversaire, ses différentes défenses et quel modificateur s'applique à un ND donné sont autant d'informations qui doivent être apparentes et partagées si les joueurs le demandent. Les quatre étapes d'une Résolution dramatique d'une tâche doivent être claires dès que la tâche commence.

Dans certaines occasions, le secret peut être de mise mais même dans ces cas, le fait que les personnages ne connaissent pas le Niveau de difficulté est un indice évident qu'il se prépare quelque chose.

Les informations qui n'ont rien à voir avec les tests ou la mécanique de jeu ne doivent pas nécessairement être partagées. Les plans ou la motivation d'un vilain, par exemple, peuvent demeurer secrets jusqu'à ce qu'ils soient découverts grâce à l'utilisation intelligente de compétences ou de capacités.

Les valeurs d'un personnage moyen sont comprises entre 6 et 8. Une valeur de 10 représente un adversaire bien entraîné. De puissants vilains peuvent avoir une valeur de 15 à 20 dans leur spécialité ou plus s'ils sont conçus pour être hors de portée des capacités de personnages ayant un faible Niveau d'habilitation.

Il est utile de noter les valeurs d'un personnage au fur et à mesure que vous les déterminez afin d'assurer une cohérence avec des éléments futurs, ou de définir les caractéristiques les plus importantes plus tard. Si le personnage est un Tourmenteur, il a au moins deux Possibilités à utiliser au cours de chaque Acte.

N'hésitez pas à lui attribuer deux Atouts bien particuliers juste pour le distinguer des autres personnages de ce type. Et, bien entendu, notez ces informations dans un souci de cohérence. Par exemple, un prime terrien qui peut contrer des Possibilités au cours d'une Scène devrait en être capable ultérieurement.

ACCESSOIRES

Il n'est pas utile d'utiliser des cartes pour jouer à *Torg Eternity* mais une simple image vaut parfois mille mots. Les cartes peuvent permettre de répondre à des questions auxquelles n'ont pas pensé les joueurs, renforcer l'immersion, définir des tactiques et permettre à tout le monde d'être sur la même longueur d'onde. Des cartes de secteurs fournissent, d'un simple coup d'œil, un aperçu des routes et des voies de repli, des différentes destinations possibles et des dangers éventuels. Les cartes tactiques ou de combat donnent des idées pour utiliser son environnement afin de prendre l'avantage avec des actions *Manœuvre* et permettent de déterminer qui est proche de qui et qui est menacé directement. Le MJ peut se contenter de décrire ces éléments mais une aide visuelle peut s'avérer beaucoup plus claire.

Des textes ou des dialogues rédigés peuvent être utiles quand un personnage du MJ a un monologue contenant des indices importants. Il est facile d'oublier de tels éléments dans le feu de l'action. Ces dialogues permettent aussi d'assurer une certaine cohérence avec la manière dont s'exprime un personnage. Une simple explication pour présenter le lieu où l'action reprend est un autre type de texte que vous pouvez préparer. S'il est important qu'une chose se produise, alors elle se produit. N'essayez pas de créer l'illusion d'un choix qui n'existe pas, plantez le décor et lancez-vous dans l'action.

Les joueurs adorent les documents. Les coupures de journaux ou d'autres documents imprimés peuvent contenir des indices qui pourraient être trop évidents ou trop fastidieux s'ils étaient énoncés à voix haute. Ce sont aussi des aide-mémoire très pratiques pour des informations plus anciennes qui peuvent devenir plus

importantes plus tard. C'est un travail de préparation supplémentaire mais il peut s'avérer payant et faire gagner du temps plus tard, améliorer la qualité de jeu et, c'est le plus important, l'immersion.

Tous ces éléments, cartes, textes et autres accessoires, sont bien naturellement optionnels mais ils permettent de véhiculer des informations qui clarifient des situations et plongent un peu plus les joueurs dans l'aventure.

RYTHME

Le rythme d'une aventure est défini par les découvertes et les périls. Un péril peut être un combat, un piège ou juste une menace qui pèse sur des innocents auxquels les héros sont attachés. Les découvertes sont de nouveaux éléments d'informations qui permettent de faire progresser l'intrigue par l'intermédiaire des Scènes et des Actes. Essayez de mêler ces deux éléments ou utilisez l'un des deux quand le rythme de l'aventure commence à ralentir. Si les joueurs s'amusent lors d'une Scène, il est inutile de les presser mais si l'ambiance commence à retomber, un danger ou de nouveaux indices relanceront la machine.

Le dénouement de l'aventure se produit lors du dernier Acte et c'est l'aboutissement de tout ce qui s'est passé auparavant. Si les Chevaliers des Tempêtes ont réussi, le dénouement peut être une ultime tentative pour empêcher le vilain de s'échapper. Si leurs efforts n'ont pas vraiment été couronnés de succès, le dénouement devient une ultime tentative désespérée pour rétablir la situation. Quels que soient les enjeux, il est clair que c'est le final.

Un dénouement est toujours une Scène dramatique et les Chevaliers des Tempêtes sont au premier plan. Quoi qu'il se passe, le conflit majeur de l'intrigue doit être résolu. Utilisez tous ce que vous avez préparé à moins que vous vouliez conserver certains éléments au cours d'une campagne. Si les héros l'emportent, accordez-leur un moment pour savourer leur triomphe et décrivez la gloire qu'ils en retirent. S'ils perdent, ne jubilez pas (bien que le vilain puisse le faire !). Autorisez les survivants à battre en retraite avec dignité afin qu'ils récupèrent pour pouvoir faire mieux la prochaine fois.

RÉCOMPENSES EN POSSIBILITÉS

Les forces qui résistent aux Seigneurs de Réalité, peut-être même Apeiros elle-même, octroient de l'énergie aux héros qui accomplissent de grandes choses. Pas

tellement pour ce qu'ils font mais plutôt pour la manière dont ils le font. Le style est important.

Quand un joueur fait quelque chose de très drôle, que ce soit une réplique parfaitement adaptée, une action extrêmement créative ou même une simple plaisanterie qui fait rire tout le monde, le MJ doit récompenser cette manière de jouer divertissante avec une Possibilité. Une récompense peut aussi être appropriée quand un joueur effectue une action qui renforce fortement l'atmosphère d'un cosm ou ses Lois du Monde.

Ces récompenses doivent être immédiates, d'une part pour que l'action soit gratifiante et, d'autre part, pour encourager les autres joueurs à agir de même. Les récompenses en Possibilités sont à l'unique discrétion du MJ bien que les joueurs puissent le lui rappeler quand quelqu'un agit de manière particulièrement remarquable.

Ne vous souciez pas de l'équilibre du jeu quand vous distribuez ce genre de récompenses. Les Cartes de Cosm aident à réguler le flux de Possibilités quand cela est nécessaire et permettent au MJ d'ajouter des défis majeurs si les joueurs disposent d'importantes quantités d'énergie des possibilités. De même, des joueurs avec plus de Possibilités ont tendance à tenter des actions plus risquées ce qui leur en fait dépenser plus et, en même temps, leur donne d'autres occasions d'en gagner tout en augmentant leur plaisir de jouer !

RÉCOMPENSES D'EXPÉRIENCE

À la fin de chaque Acte, chaque Chevalier des Tempêtes du groupe gagne cinq PX qu'il doit dépenser avant le début du prochain Acte même s'il commence immédiatement après le précédent. Même si un joueur a raté une grande partie de cet Acte, ou n'y a pas du tout participé, il gagne le même nombre de PX. De même, si un personnage meurt, le nouvel aventurier commence avec le même nombre de PX que le reste du groupe. Personne n'est oublié !

Au lieu de les dépenser, un personnage peut conserver ses PX, ce qui est nécessaire pour acheter des améliorations plus coûteuses comme les attributs.

Torg Eternity et la plupart des suppléments qui se focalisent sur la première année des Guerres des Possibilités sont prévus pour des Chevaliers des Tempêtes de niveau Alpha, ayant de 0 à 50 PX. Les suppléments de la seconde année introduisent de nouvelles options et de nouveaux défis pour des personnages de niveau Bêta.

PERSONNAGES ET CRÉATURES

Les cosmcs de Torg abritent de nombreux adversaires, de sombres menaces et même des monstres. Vous trouverez ci-après certains des antagonistes les plus communs que les Chevaliers des Tempêtes sont susceptibles de rencontrer au cours des premières phases de l'invasion. Les suppléments consacrés aux cosmcs et les campagnes proposent bien d'autres terreurs et défis.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Les humains et les humanoïdes ont généralement des Atouts comme les PJ bien qu'ils n'aient *pas* à respecter les prérequis indiqués si le MJ ne le souhaite pas. Certains peuvent avoir un passé particulier ou des origines qui expliquent cet Atout mais la plupart des adversaires n'ont pas besoin d'avoir une progression équilibrée comme celle des PJ.

Les autres êtres ont généralement des Capacités spéciales. Certaines de ces capacités peuvent être uniques, d'autres peuvent imiter des Atouts et d'autres peuvent fonctionner légèrement différemment que des Atouts similaires et ont donc droit à une description particulière. Ci-dessous sont détaillées certaines des capacités les plus communes ainsi que leurs effets en jeu.

Si, pour un adversaire, il est indiqué une compétence entre parenthèses, cette valeur ne peut être utilisée qu'en défense. C'est utile quand une créature est plus difficile à affecter avec une interaction précise mais qu'elle n'est pas complètement immunisée.

ARMURE

La créature a une peau écailleuse, un derme épais ou même une armure qui augmente directement sa Résistance. La valeur d'armure est déjà prise en compte dans sa Résistance.

DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

La créature n'a aucun instinct d'auto préservation et n'a aucune pensée consciente. Elle se contente d'obéir aux ordres de son maître et, à part ce dernier, attaque tout ce qui bouge. Les créatures dénuées d'intelligence sont immunisées contre l'*Intimidation* et la *Provocation* mais les dupper reste possible ! Elles ignorent les effets de la *Télépathie* et des sorts et miracles similaires.

EFFROI

Effroi est une capacité réservée aux créatures terrifiantes et iconiques telles que les dragons d'Aysle ou les ravagons du Décharné. Quand ces horreurs interviennent au cours d'une Scène normale, elle devient immédiatement une Scène dramatique. Une fois qu'elles ne sont plus présentes (ou qu'elles ont été vaincues) la Scène redevient normale dès la prochaine carte.



Viola fuit un Hôte lancé à sa poursuite. Parfois, le simple fait de réussir à s'échapper est une victoire.

GRANDE/TRÈS GRANDE

Une Grande créature fait de deux à cinq fois la taille d'un humain. Tout ce qui est plus gros est considéré comme ayant une Très Grande taille. Cela correspond à des Modificateurs de taille (page 126), aussi une attaque contre une créature de taille Grande bénéficie d'un bonus de +2 et de +4 contre une cible de taille Très Grande. Les créatures les plus grandes ont tendance à avoir une *Force* supérieure à la normale et à pouvoir encaisser plus de Blessures et plus de points de Choc.

Les Atouts affectent normalement les limites de Blessures et de Choc. Les créatures peuvent aussi se déplacer plus rapidement grâce à leur taille ou à leur forme.

Taille créature/Type	Choc	Blessures
Humaine ou plus petite	Esprit	—
Humaine/Aguerrie	Esprit	1
Humaine/chargée en possibilités	Esprit	3
Grande	Esprit +2	1
Grande/Aguerrie	Esprit +2	2

Grande/chargée en possibilités	Esprit +2	4
Très Grande	Esprit +4	3
Très Grande/Aguerrie	Esprit +4	4
Très Grande/chargée en possibilités	Esprit +4	5

IMMUNITÉ

Immunité est un terme regroupant tout ce à quoi une créature peut être *insensible*, que cela soit une *Provocation* ou une arme normale en passant par certains autres effets. Par exemple, une Abomination ne peut être affectée par les radiations tandis qu'un fantôme peut être immunisé contre toute attaque à l'exception des armes magiques ou en argent.

INFATIGABLE

La créature est infatigable et ignore les points de Choc. La Fatigue n'a aucun effet sur elle. Une créature Infatigable peut tout de même être mise KO à cause des Blessures ce qui représente généralement sa neutralisation ou sa destruction.

LES HORDES

Les héros sont souvent confrontés à des hordes de soldats de choc de l'Empire du Nil, d'edeinos ou de gospogs. Gérer tous les points de Choc de l'ensemble des protagonistes peut parfois empêcher le MJ de se concentrer sur l'action aussi voici une méthode qu'il peut utiliser pour lui simplifier la vie quand cela semble approprié.

Les Blessures et les autres caractéristiques sont gérées normalement mais au lieu de gérer le Choc pour chaque individu, il faut le faire pour l'ensemble du groupe. À chaque fois que le Choc excède la limite d'un membre du groupe d'adversaires, l'un deux est mis KO. C'est généralement le dernier qui a été attaqué mais cela peut être un autre surtout si les Chevaliers des Tempêtes répartissent les dommages sur plusieurs cibles. Dans ce cas, le MJ décide quel adversaire est mis KO à cause du stress, d'une perte de sang ou de blessures « hors caméra » ou tout simplement parce qu'il s'enfuit.

Même si parfois le réalisme en prend un coup cela simule les dommages collatéraux et le stress du combat qui ne sont pas pris en compte par un seul jet de dé.

Le MJ peut toujours gérer séparément certains membres du groupe d'ennemis s'il en a besoin. Par exemple, si de nombreux soldats de choc de l'Empire du Nil gardent une salle et que l'un d'eux a un détonateur qui déclenche un explosif, ce dernier devra sans doute être géré individuellement.

Quand des Blessures éliminent des membres de la horde, retirez-les sans ajuster les points de Choc. Faites simple.

Exemple : Aidan et Ibis rencontrent des thralls loyaux à Achéron, un archidémon de Tharkold. Puisqu'il y a huit thralls, le MJ décide de les considérer comme une horde. Ils ont un *Esprit* de 7, aussi à chaque fois que la horde accumule 8 points de Choc, un des thralls est mis KO.

Le MJ choisit généralement celui sur lequel se focalisent les héros mais parfois c'est aussi le dernier qui a été touché.

INSIDIEUX

Certains vilains peuvent s'avérer particulièrement infâmes pour torturer leurs adversaires. Si un vilain Insidieux réussit une Action approuvée, il défaisse une Carte de Destin tirée au hasard dans chaque Réserve d'Action des PJ affectés !

Exemple : l'insidieux Wu Han provoque un groupe d'aspirants héros. Trois des cinq PJ sont affectés et sont Déstabilisés ou Vulnérables en fonction de ce que décide le MJ. De plus, puisque *Provocation* est une Action approuvée au cours de ce round et que Wu Han est de toute évidence Insidieux, le MJ défaisse aussi une carte tirée aléatoirement de la Réserve d'Action de chaque joueur affecté !

LINCEUL DE TÉNÈBRES

Quand le soleil se couche, les monstrueux habitants d'Orrorsh gagnent en puissance. Ils se tapissent dans les caves sombres et les grottes humides et quittent leurs tanières les nuits sans lune quand la tempête fait rage.

Les monstres avec cette capacité gagnent un bonus à leur Résistance égal au malus de visibilité de l'obscurité environnante. Avec une obscurité Faible (malus de -2) un monstre gagne +2 en Résistance, par exemple. Dans des conditions de Noir complet, un horrible démon bénéficie d'un bonus de +6 en Résistance !

MORSURE/GRIFFES

Pour les monstres ayant une attaque de morsure, ou de griffes, une seule valeur de dommages est indiquée telle que : Morsure/griffes : Force +2 (14). Que l'attaque soit effectuée avec des griffes ou une morsure n'a pas vraiment d'importance. Si cela a une importance, c'est au MJ de décider.

MORT-VIVANT

Cette répugnante créature est une sorte de cadavre animé. Il peut s'agir d'un vampire, d'un zombi, d'un gospog ou d'une autre horreur vile. Les morts-vivants ne sont jamais affectés par les pouvoirs, les sorts ou capacités qui affectent la respiration, la Fatigue, l'alimentation ou toute autre fonction nécessaire à la vie. Ces créatures sont toujours considérées comme des Êtres surnaturels maléfiques (page 273) pour déterminer les effets des Atouts ou des pouvoirs.

NUÉE

Les nuées sont composées d'une horde de petites créatures. En éliminer une ou même des dizaines n'a pas réellement d'effet sur la nuée dans son ensemble. Elles subissent des dommages normaux en combat à mains nues ou avec des armes contondantes. Les attaques de zone infligent des dommages normaux.

Les lames, les balles ou les armes qui ne peuvent pas frapper des dizaines de créatures en même temps n'infligent aucun dommage.

À chaque round, tout personnage en contact avec la nuée au cours de son tour subit deux points de Choc. Les grandes nuées ont +5 Choc et +2 Blessures.

PEUR

La créature provoque la peur. Quand un personnage la rencontre pour la première fois au cours d'un Acte, il doit réussir un test de *Volonté* ou *d'Esprit* ou être Très déstabilisé. Certaines créatures particulièrement terrifiantes peuvent modifier ce résultat.

POISON

Si une créature avec la capacité Poison inflige des dommages supérieurs ou égaux à la Résistance du personnage, le poison fait effet. Le poison inflige les dommages ou les effets indiqués à chaque round pendant une minute (6 rounds).

Après une minute, le personnage empoisonné peut tenter un test normal de *Force*. Si le test réussit, le poison ne fait plus effet, sinon il continue à agir pendant une autre minute.

Possibilités

Cette capacité stipule combien de personnages ou de créatures indiqués sont susceptibles d'avoir des Possibilités (et d'avoir la compétence *Réalité* avec quelques rangs). Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de Possibilités qu'ils ont généralement.

- *Jamais* signifie que la créature ne peut avoir de Possibilités à l'instar des créatures artificielles ou des gospogs de la Première Récolte.
- *Rare* signifie qu'un faible pourcentage des êtres indiqués peut avoir des Possibilités. C'est au MJ de déterminer les détails en fonction de son histoire. Il est peu probable qu'un lieutenant anonyme auquel se sont adressés les héros ait des Possibilités mais le Lieutenant Ortiz, avec lequel ils travaillent souvent, en aura très certainement.
- *Fréquent* signifie que la plupart des êtres de ce type ont des Possibilités.
- Pour les entités et créatures uniques, le nombre de Possibilités dont elles disposent généralement est indiqué et leur compétence *Réalité* est déjà incluse dans leurs caractéristiques.

SBIRES

Il y a une raison pour laquelle certains vilains s'entourent de laquais, de séides et de flagorneurs. Bien que ces serviteurs puissent parfois s'avérer efficaces et même dangereux, leur réelle utilité est de servir de boucliers vivants à leur maître ! C'est particulièrement le cas dans les univers pulps tels que celui de l'Empire du Nil mais même les tharkoldiens s'entourent de thralls pour qu'ils servent de boucliers humains.

Quand un vilain avec cette capacité est blessé par une attaque, il peut effectuer un test de *Réalité*. S'il réussit, l'attaque est transférée d'une manière ou d'une autre sur un laquais proche. S'il n'y a aucun sbire suffisamment proche (à la discréption du MJ), la capacité n'a aucun effet.

VANTARD

Le vilain est particulièrement doué pour narguer ou intimider ses adversaires. Un Vantard de l'Empire du Nil peut être un lieutenant mégalomane du Pharaon Möbius. En Orrorsh, il peut s'agir d'un vampire qui, dans l'ombre, murmure de terribles choses tandis que ses créatures se précipitent au combat.

Les Vantards commandent généralement des sbires qui s'occupent de se salir les mains à leur place ce qui leur permet de rester en retrait au cours d'un combat afin de démorraliser les Chevaliers des Tempêtes avec des interactions offensives.

À chaque fois que *Provocation* ou *Intimidation* sont des Actions approuvées, un Vantard peut affecter la totalité du groupe de PJ sans subir de malus de Cibles multiples. L'interaction offensive n'affecte pas les alliés du groupe, uniquement les PJ.

Cela a pour conséquence l'effet de l'interaction (Déstabilisé, Vulnérable ou Choix du Joueur) et la perte d'une Carte de Destin piochée au hasard dans chacune de leur main.

VOL

L'adversaire a des ailes ou un autre moyen de voler. Dans les airs, la créature utilise sa valeur de déplacement de base à moins que le contraire ne soit indiqué dans sa description.

TOUS LES COSMS

GOSPOG DE LA PREMIÈRE RÉCOLTE

Les gospogs de la Première Récolte sont des cadavres humains composés de chair putride et de plantes en putréfaction. Ils sont très répandus dans tous les royaumes, un gracieux présent de mort du Décharné aux autres Pillards de Réalité. Ils s'adaptent très facilement et existent dans chaque royaume sans provoquer de Contradiction.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 7, Esprit 7, Force 8, Raison 7

Compétences : Armes de mêlée 8, Combat à mains nues 10, Discréption 8, Esquive 8, Manœuvre 8, Observation 8

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 8 ; **Choc :** – ;

Blessures : –

Équipements : –

Atouts : –

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Dénue d'intelligence :** Les gospogs sont immunisés aux interactions *Intimidation* et *Provocation*.
- **Griffes :** dommages *Force* +2 (10).
- **Infatigable :** les gospogs ignorent les points de Choc.
- **Mort-vivant :** les gospogs sont immunisés contre le poison et les autres effets en rapport avec la respiration, l'alimentation ou d'autres processus nécessaires aux vivants.
- **Peur :** un gospog est un amalgame horrible d'un cadavre et de plantes en décomposition. Réussir un test de *Volonté* ou d'*Esprit* ou devenir Très déstabilisé.

RAVAGON

Grands et effrayants, ces prédateurs ailés sont dotés de griffes tranchantes, de puissantes ailes et d'une férocité sauvage afin de réduire leurs adversaires en charpie. Ils servent le Décharné et sont ses yeux et ses mains dans tous les royaumes.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 9, Esprit 11, Force 12, Raison 7

Compétences : Combat à mains nues 15, Discréption 12, Esquive 12, Intimidation 13, Manœuvre 15, Observation 12, Pistage 12, Provocation 10, Réalité 12, Ruse 10

Déplacement : 9 ; **Résistance :** 15 (3) ; **Choc :** 11 ;

Blessures : 3

Équipements : –

Atouts : Revanchard

Possibilités : Fréquent (3). Les ravagons sans Possibilités ne survivent pas jusqu'à l'âge adulte.

Capacités spéciales :

- **Armure :** Peau épaisse +3.
- **Effroi :** quand un ravagon est présent, les Scènes normales sont considérées comme des Scènes dramatiques.
- **Griffes :** dommages *Force* +2 (14).
- **Vol :** déplacement de 11 dans les airs.

PRIME TERRE

OFFICIER DE POLICE

Les hommes et les femmes servant dans la police participent fréquemment aux Guerres des Possibilités en protégeant et en aidant les habitants de leurs quartiers.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 7

Compétences : Analyse d'indices 8, Armes à feu 9, Armes de mêlée 9, Combat à mains nues 9, Discréption 9, Esquive 9, Intimidation 9, Observation 8, Premiers soins 8, Véhicules terrestres 9

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 12 (4) ; **Choc :** 8 ;

Blessures : –

Équipements : Veste balistique (+4), Colt M4 (Dommage 13)

Atouts : –

Possibilités : Rare (2).

Capacités spéciales : –

SOLDAT

C'est le soldat moyen des forces armées de la Prime Terre qui a au moins un peu d'expérience dans les Guerres des Possibilités.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 7,

Compétences : Armes à feu 10, Armes de mêlée 9, Armes lourdes 9, Combat à mains nues 9, Discréption 9, Esquive 10, Intimidation 9, Manœuvre 9, Observation 8, Premiers soins 8, Véhicules terrestres 9

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 12 (4) ; **Choc :** 8 ;

Blessures : –

Équipements : Veste balistique (Armure +4), Fusil d'assaut M4 (Dommages 13, Rafale courte, Portée 50/100/200).

Atouts : Double tir

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : –

SOLDAT (OFFICIER)

Les officiers (et les sous-officiers) mènent leurs troupes au combat et ont quelques compétences et capacités supplémentaires qui sont le reflet de leur entraînement. Le profil ci-après est celui d'un officier peu gradé avec un peu d'expérience. Les vétérans ont plus de rangs

de compétence et d'Atouts appropriés à leur histoire et à leur situation.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 9, Force 8, Raison 8

Compétences : Armes à feu 10, Armes de mêlée 9, Combat à mains nues 9, Discréption 9, Esquive 10, Intimidation 10, Manœuvre 9, Observation 9, Persuasion 9, Premiers soins 9, Véhicules terrestres 9

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 12 (4) ; **Choc :** 9 ; **Blessures :** 1

Équipements : Veste balistique (+4), Glock 9mm (Dommages 13, Portée 10/25/40)

Atouts : Double tir

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

RÔDEUR

Les rôdeurs sont des humains dégénérés avec une peau pâle teintée de vert ou de blanc, une tête légèrement trop grosse et des dents pointues. Ils volent, torturent et pillent au service de leurs maîtres et savourent chaque atrocité qu'ils commettent.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 7, Esprit 6, Force 7, Raison 5

Compétences : Armes de jet 8, Armes de mêlée 9, Combat à mains nues 9, Esquive 9, Manœuvre 8, Provocation 9, Ruse 9

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 9 (2) ; **Choc :** 6 ; **Blessures :** —

Équipements : Armure de cuir (+2), masse (Force +2/9), Arc court (Dommages 11, Portée 10/25/40)

Atouts : Marcheur des ombres

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

AYSLE DRAGON

Gigantesques incarnations reptiliennes de l'avidité et de la destruction, les dragons sont des êtres intelligents qui veillent jalousement sur leur territoire et les trésors qu'ils amassent et qui attaquent quiconque ose les défier.

Attributs : Charisme 10, Dextérité 8, Esprit 12, Force 17, Raison 10

Compétences : Armes de jet 12, Cinétique 14, Combat à mains nues 14, Esquive 10, Intimidation 15, Manœuvre 10, Observation 12, Provocation 13

Déplacement : 10 ; **Résistance :** 21 (4) ; **Choc :** 16 ; **Blessures :** 5

Équipements : —

Atouts : Tornade

Possibilités : Fréquent (5)

Capacités spéciales :

- **Armure :** Peau écailleuse +4.
- **Effroi :** tant qu'un effroyable dragon est présent, toute Scène normale est considérée comme une Scène dramatique.
- **Morsure/griffes :** dommages Force +2 (19).
- **Peur :** ces impressionnantes créatures font trembler leurs adversaires. Réussir un test de Volonté ou d'Esprit ou devenir Très déstabilisé.
- **Souffle de feu :** dommages 14, Zone d'effet moyenne, Portée 20/40/60. L'attaque utilise *Armes de jet* et, en tant qu'attaque de feu, elle affecte la valeur d'armure la plus faible de la cible.
- **Très grande :** un dragon moyen a une longueur de 20 mètres et les attaques contre lui bénéficient d'un bonus de +4.
- **Vol :** déplacement de 12 dans les airs.

WIGHTS

Les wights sont minces et élégantes mais de toute évidence marquées par la corruption comme le laisse penser leur peau et leurs cheveux aussi blancs que la neige et leurs yeux noirs remplis de haine. Ces serviteurs d'Uthorion commandent souvent des hordes de rôdeurs.

Attributs : Charisme 8 Dextérité 9, Esprit 9, Force 7, Raison 11

Compétences : Altération 14, Armes de mêlée 12, Divination 14, Esquive 12, Manœuvre 12, Observation 12, Provocation 11, Ruse 12

Déplacement : 9 ; **Résistance :** 9 (2) ; **Choc :** 9 ; **Blessures :** 1

Équipements : Armure de cuir (+2), épée longue (Force +2/9)

Atouts : Aspect effrayant, Lanceur de sorts (*Déguisement, Peur, Réduction des Possibilités*)

Possibilités : Fréquent (3)

Capacités spéciales :

- **Mort-vivant :** les wights sont immunisées contre le poison et les autres effets en rapport avec la respiration, l'alimentation ou d'autres processus nécessaires aux vivants.

L'EMPIRE DU NIL

CROCODILE

Les crocodiles sont de longs prédateurs reptiliens qui vivent dans les lacs, les rivières et les marais d'Afrique. Ces créatures sont considérées comme sacrées dans l'Empire du Nil.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 7, Esprit 8, Force 12, Raison 4

Compétences : Combat à mains nues 10, Discréption 11, Esquive 8, Intimidation 10, Observation 8, Provocation (9), Ruse (9)

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 15 (3) ; **Choc :** 8 ; **Blessures :** 1

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales : —

- **Armure :** Épaisse peau écailleuse +3.
- **Morsure :** dommages Force +2 (14).
- **Nage :** déplacement de 11 dans l'eau.

MARAUDEUR MASQUÉ

Le Dr Möbius n'a pas eu de mal à recruter des vilains et des criminels masqués comme lieutenants et agents pour son vaste Empire. La plupart se sont joints à lui par appât du gain ou par peur de ce que pourrait faire le Pharaon s'ils refusaient de coopérer.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 9, Esprit 10, Force 9, Raison 10

Compétences : Armes à énergie 12, Armes de mêlée 11, Discréption 10, Esquive 11, Intimidation 12, Observation 11, Provocation 10, Réalité 12, Ruse 12, Véhicules terrestres 11

Déplacement : 9 ; **Résistance :** 9 ; **Choc :** 10 ; **Blessures :** 3

Équipements : —

Atouts : Électro-rayon

- **Électro-rayon :** Dommages 13, Munitions 10. Limitations mineures : Gadget (pistolet à rayon), ne peut être utilisé en mêlée (un fusil).

Possibilités : Fréquent (3)

Capacités spéciales :

- **Vantard :** quand *Provocation* ou *Intimidation* sont des Actions approuvées, le vilain peut affecter l'ensemble du groupe sans malus de Cibles multiples. Les héros affectés perdent une carte de leur main tirée aléatoirement.
- **Sbires :** si une attaque touche le vilain, il peut la transférer sur un laquais situé à quelques mètres s'il réussit un test de *Réalité*.

SOLDAT DE CHOC DE L'EMPIRE DU NIL

Les soldats de première ligne du Dr Möbius sont issus de différents mondes et régions de l'Empire. Ils portent la tenue traditionnelle de l'armée du Pharaon y compris une coiffe plissée appelée le khat.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 7, Esprit 8, Force 8, Raison 7

Compétences : Armes à feu 8, Armes de mêlée 8, Armes lourdes 8, Débrouillardise 8, Équitation 8, Esquive 8, Intimidation 9, Manœuvre 8, Observation 8, Premiers soins 8, Provocation 7, Ruse 8, Survie 8, Véhicules terrestres 8

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 8 ; **Choc :** 8 ; **Blessures :** —

Équipements : Épée courte (*Force* +2/10), MP-40 (Dommages 13, Rafale courte, Portée 10/25/40)

Atouts : —

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

LA CYBERPAPAUTÉ

ARPENTEUR DES RUES DE LA POLICE DE L'ÉGLISE

Les forces de police de la Cyberpapauté sont présentes à chaque coin de rue des grandes villes. Elles sont formées au contrôle des foules, à l'observation et, bien naturellement, au combat. Le casque des arpenteurs des rues est équipé d'un matériel d'enregistrement audiovisuel qui est connecté au Réseau Divin. Ils n'ont pas accès aux implants cybernétiques et aux autres améliorations qui sont réservés aux troupes d'élite.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 7, Force 8, Raison 7

Compétences : Analyse d'indices 9, Armes à énergie 9, Armes à feu 10, Armes de mêlée 9, Armes lourdes 9, Esquive 9, Foi 10, Intimidation 10, Observation 9, Provocation 8, Ruse 9, Véhicules terrestres 9, Volonté 8

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 12 (4) ; **Choc :** 7 ; **Blessures :** —

Équipements : Armure de Dieu (+4), Saint-Pierre Express (Dommages 15, Portée 10/25/40), matraque anti-émeute (*Force* +3/11 dommages, non létal)

Atouts : —

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

CYBERPRÊTRE

Les cyberprêtres canalisent l'énergie divine de Jean Malraux pour maudire les pécheurs et répandre les dogmes de l'Unique Voie Véritable.

Attributs : Charisme 8, Dextérité 7, Esprit 11, Force 7, Raison 9

Compétences : Analyse d'indices 11, Armes à énergie 10, Armes à feu 10, Armes de mêlée 9, Armes lourdes 9, Combat à mains nues 9, Discréption 10, Esquive 9, Foi 14, Intimidation 12, Manœuvre 9, Observation 11, Persuasion 9, Premiers soins 10, Provocation 11, Ruse 10, Véhicules terrestres 9, Volonté 11

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 9 (2) ; **Choc :** 11 ;

Blessures : 1

Équipements : —

Atouts : Implant cybernétique (blindage corporel Trigon), Miracles (*Bénédiction, Feu des Enfers*)

Possibilités : Fréquent (2)

Capacités spéciales :

- **Vantard :** quand *Provocation* ou *Intimidation* sont des Actions approuvées, le vilain peut affecter l'ensemble du groupe sans malus de Cibles multiples. Les héros affectés perdent une carte de leur main tirée aléatoirement.

DÉMON (MINEUR)

Le mélange entre la magie, la haine et la puissance spirituelle dans la Cyberpapauté engendre de puissants démons. Ces créatures agissent comme de véritables paratonnerres, incarnant les péchés et apparaissant spontanément quand ils sont invoqués par des rituels, par erreur ou par le désespoir des plus vulnérables. Le démon présenté ici est le type le plus commun à apparaître quand une carte de *Cosm Magie hérétique* est jouée.

Attributs : Charisme 8, Dextérité 10, Esprit 12, Force 14, Raison 10

Compétences : Altération 14, Armes de mêlée 15, Combat à mains nues 12, Conjuration 14, Esquive 12, Intimidation 16, Observation 11, Provocation 12, Ruse 13

Déplacement : 10 ; **Résistance :** 16 (2) ; **Choc :** 12 ; **Blessures :** 3

Équipements : —

Atouts : Lanceur de sorts (*Déguisement, Foudre, Obscurité magique*)

Possibilités : Fréquent (3)

Capacités spéciales :

- **Armure :** Peau écailleuse +2.
- **Effroi :** tant qu'un démon est présent, toute Scène normale est considérée comme une Scène dramatique.

- **Insidieux :** défassez une Carte de Destin de la réserve de chaque cible quand le démon réussit une Action approuvée.

- **Peur :** les démons inspirent une terreur instinctive à ceux qui les voient. Réussir un test de *Volonté* ou *d'Esprit* ou devenir Très déstabilisé.

HÔTE

Un Hôte est une terrifiante projection holographique d'un ange guerrier étincelant. L'appareil qui flotte au milieu contient une intelligence artificielle qui projette de la lumière et des champs de force pour générer la manifestation physique de la volonté du Réseau Divin. La projection change de couleur en fonction de l'humeur de l'ange et de ses motivations. Rares sont ceux qui ont vu un ange rouge et qui ont survécu pour le raconter.

L'Hôte demeure principalement calme et silencieux mais quand il s'exprime, c'est avec plusieurs voix puissantes comme un chœur qui chante et non une personne qui parle.

Attributs : Charisme 12, Dextérité 12, Esprit 15, Force 15, Raison 15

Compétences : Armes à énergie 15, Armes de mêlée 15, Esquive 14, Foi 18, Intimidation 16, Manœuvre 13, Observation 16, Provocation 13, Réalité 16, Volonté 16

Déplacement : 6 ; **Résistance :** 20 (5) ; **Choc :** 15 ; **Blessures :** 3

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : 5

Capacités spéciales :

- **Armure :** Cœur protégé +5.
- **Bouclier d'énergie :** si l'Hôte utilise une Défense active, il projette plusieurs couches de champs de force. Sa Résistance est augmentée de +4 jusqu'à son prochain tour.
- **Épée/fouet d'énergie :** l'arme de l'Hôte a une allonge de 5 mètres et inflige Force +3 (18) dommages. Avec un succès Spectaculaire, l'Hôte peut choisir de saisir la cible ou de lui infliger des dommages de feu.
- **Vol :** déplacement de 12 dans les airs.

LA TERRE VIVANTE

GUERRIER EDEINOS

Les edeinons sont entraînés au combat dès le jour de leur naissance. Ils grandissent avec une lance dans les mains et sont féroces pour poursuivre et capturer leurs proies qu'ils mettent en pièces avec leurs crocs.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 9, Esprit 8, Force 10, Raison 6

Compétences : Armes de jet 10, Armes de mêlée 11, Combat à mains nues 11, Discréption 10, Équitation 10, Esquive 10, Foi 9, Intimidation 10, Manœuvre 10, Observation 8, Pistage 8, Survie 8

Déplacement : 9 ; **Résistance :** 10 ; **Choc :** 10 ;

Blessures : —

Équipements : Lance en bois d'hrockt (*Force +2/12*)

Atouts : Tornade

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales :

- **Morsure/griffes :** dommages *Force +2* (12).

TRICÉRATOPS

Similaire à ce que cette créature avait dû être au cours des lontaines périodes passées de la Terre, le tricératops de la Terre Vivante a une grande collerette osseuse et un crâne avec trois cornes. Les tricératops sont les montures favorites de nombreuses tribus edeinos. Ces derniers décorent souvent leurs animaux avec les mêmes peintures et tatouages dont ils se parent.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 6, Raison 4, Esprit 8, Force 16

Compétences : Combat à mains nues 10, Discréption 7, Esquive 11, Intimidation 10, Manœuvre 7, Observation 8

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 19 (3) ; **Choc :** 12 ;

Blessures : 3

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Armure :** crête osseuse et peau épaisse +3.
- **Charge :** +2 aux dommages si la créature attaque après s'être déplacée plus vite qu'en marchant.
- **Cornes :** dommages *Force +2* (18).
- **Très grande :** les tricératops peuvent atteindre une taille de neuf mètres et peuvent peser jusqu'à 5 tonnes. Les attaques contre eux bénéficient d'un bonus de +4.

TYRANNOSAURUS REX

Un des prédateurs les plus terrifiants de la Terre Vivante. Ces machines à tuer reptiliennes hautes de 12 mètres sont rapides et leur gueule est garnie de crocs de la taille d'une dague. Les prime terriens les appellent souvent des «rex» à cause de leur ressemblance avec la manière dont sont dépeints les tyrannosaures par les médias.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 9, Raison 4, Esprit 10, Force 17

Compétences : Combat à mains nues 12, Discréption 10, Esquive 10, Intimidation 15, Manœuvre 10, Observation 8, Pistage 9, Provocation (9)

Déplacement : 11 ; **Résistance :** 20 (3) ; **Choc :** 14 ;

Blessures : 4

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Armure :** Peau écailleuse +3.
- **Effroi :** quand le puissant tyranosaure est présent, toute Scène normale devient immédiatement une Scène dramatique.
- **Morsure :** dommages *Force +3* (20).
- **Peur :** la gueule et le rugissement du tyranosaure déclenchent une terreur instinctive. Test d'*Esprit* ou être Très déstabilisé.
- **Très grande :** la plupart des spécimens adultes font 18 mètres de long. Les attaques contre eux bénéficient d'un bonus de +4.

ORROSH

FANTÔME

Les fantômes sont les échos des esprits des morts, des créatures éthérees de pure émotion. Beaucoup sont des âmes perdues ou dénuées d'intelligence qui hantent des lieux qui étaient importants pour eux de leur vivant. Les fantômes les plus dangereux sont ceux qui sont constitués de pure rage.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 7, Esprit 10, Force 5, Raison 5

Compétences : Combat à mains nues 8, Discréption 12, Esquive 8, Intimidation 12, Manœuvre 9, Observation 6, Provocation 8, Ruse 8

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 5 ; **Choc :** 10 ;

Blessures : —

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Éthéré :** un fantôme peut traverser les murs et les objets solides et il est immunisé contre les attaques physiques à moins que l'arme ne soit magique ou dispose d'une propriété lui permettant d'affecter les êtres éthéres. La magie, les miracles et les pouvoirs psioniques affectent normalement les créatures éthérees.
- **Linceul de ténèbres :** les fantômes bénéficient d'un bonus de Résistance égal au malus d'obscurité.
- **Mort-vivant :** les fantômes sont immunisés contre le poison et les autres effets en rapport avec la respiration, l'alimentation ou d'autres processus nécessaires aux vivants.

- Perturbations** : un fantôme en colère peut soulever et lancer des objets dans une zone d'effet étendue avec le fantôme au centre de cette zone de perturbations. C'est une attaque de Combat à mains nues qui inflige Force +1 (6) dommages. Si des armes abandonnées se trouvent dans la zone de perturbations, leurs propriétés s'appliquent aux dommages.
- Peur** : dès qu'il voit un fantôme pour la première fois, un héros doit réussir un test de Volonté ou d'Esprit où devenir Très déstabilisé.

LOUP-GAROU

Les loups-garous sont des individus maudits qui deviennent des bêtes assoiffées de sang quand la nuit tombe. La transformation s'effectue certaines nuits, au hasard et jamais à la demande. En cours de journée, les loups-garous sont des humains normaux (utilisez les caractéristiques du soldat victorien) mais ils conservent la Capacité spéciale Lycanthrope.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 11, Esprit 8, Force 14, Raison 5

Compétences : Combat à mains nues 14, Discréption 11, Esquive 12, Intimidation 12, Manœuvre 11, Observation 10, Pistage 9, Provocation (10), Ruse (10)

Déplacement : 11 ; **Résistance** : 17 (3) ; **Choc** : 8 ; **Blessures** : 1

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Rare (3)

Capacités spéciales :

- Armure** : Épaisse peau à fourrure +3.
- Linceul de ténèbres** : les loups-garous bénéficient d'un bonus de Résistance égal au malus d'obscurité.
- Lycanthrope** : les armes en argent infligent +4 dommages contre cette créature. Les Blessures infligées par d'autres types d'armes sont automatiquement soignées à la fin de chaque Scène.
- Morsure/griffes** : dommages Force +2 (16).

SOLDAT VICTORIEN

C'est un soldat typique venu de Gaéa. Ces troupes endurcies sont habituées à affronter les cauchemars d'Orrorsh avec détermination et sans trembler.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 6

Compétences : Armes à feu 10, Armes de mêlée 9, Discréption 9, Équitation 9, Esquive 10, Foi 9, Intimidation 9, Manceuvre 9, Observation 8, Survie 8

Déplacement : 8 ; **Résistance** : 8 ; **Choc** : 8 ; **Blessures** : —

Équipements : Sabre (Force +2/10), Lee-Enfield (Dommages 14, Portée 50/100/200)

Atouts : —

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

PAN-PACIFICA

AGENT DE SÉCURITÉ DE KANAWA

Les équipes de sécurité corporatistes de Kanawa portent différents noms en fonction de leur rôle et du pays dans lequel elles sont stationnées, mais le profil suivant correspond à la plupart des gardes et des agents de sécurité de la corporation.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 8, Esprit 8, Force 8, Raison 8

Compétences : Analyse d'indices 9, Armes à feu 10, Armes de mêlée 10, Combat à mains nues 9, Débrouillardise 9, Discréption 10, Esquive 10, Intimidation 11, Manceuvre 10, Observation 10, Premiers soins 9, Véhicules terrestres 9

Déplacement : 8 ; **Résistance** : 12 (4) ; **Choc** : 8 ; **Blessures** : —

Équipements : Armure de sécurité Kanawa (+4), katana (Force +3/11), SC Kyogo T11 (Dommages 14, Rafale longue, Portée 50/100/200).

Atouts : —

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

HUMAIN INFECTÉ

Les humains infectés sont des êtres vivants rendus fous par la Contagion. Des larmes noires maculent les visages de ces infortunés. Ce sont des tueurs dénués d'intelligence avides de chair vivante. La plupart d'entre eux meurent en moins de 24 heures. Une partie de ceux qui meurent mutent en une créature encore plus dangereuse, un jiangshi. Pour l'instant, il n'existe aucun remède.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 7, Esprit 5, Force 8, Raison 4

Compétences : Combat à mains nues 9, Discréption 8, Intimidation (10), Observation 8, Provocation (9), Ruse (10)

Déplacement : 7 ; **Résistance** : 8 ; **Choc** : 5 ; **Blessures** : —

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- Horde** : les infectés se regroupent en horde pour submerger leurs proies. Quand plusieurs infectés attaquent une seule cible, appliquez les bonus d'Actions combinées (page 119) aux Dommages ainsi qu'à l'attaque en elle-même.
- Infecté** : les Ords mis KO ou Vaincus par cette créature deviennent des infectés. Les personnages chargés en possibilités tués par des infectés sont ranimés sous forme de jiangshi au cours de l'Acte.
- Morsure/griffes** : dommages Force +1 (9).

JIANGSHI

Les « vampires bondissants » du Pan-Pacific sont des humains infectés par une souche particulièrement terrifiante du virus. Les créatures sont affamées et répandent l'infection d'une simple morsure. Quand une victime devient un jiangshi, sa peau se plisse et se tend. Les muscles se contractent jusqu'à ce qu'ils soient tendus comme des ressorts ce qui augmente leur force effective. Les victimes les plus massives se contractent de la même manière mais le surplus de peau et les organes gonflent entre les muscles.

Ces contractions font que la créature est raide et lente mais elle est capable d'effectuer des bonds prodigieux d'où son nom.

Attributs : Charisme 6, Dextérité 11, Esprit 8, Force 11, Raison 5

Compétences : Combat à mains nues 13, Discréption 10, Esquive 13, Intimidation (13), Manœuvre 13, Provocation (11)

Déplacement : 5 ; **Résistance :** 11 ; **Choc :** — ; **Blessures :** 1

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Fréquent (2)

Capacités spéciales :

- **Infecté :** les Ords mis KO ou Vaincus par cette créature deviennent des infectés. Les personnages chargés en *Possibilités* tués par des infectés sont ranimés sous forme de jiangshi au cours de l'Acte.
- **Morsure/griffes :** dommages *Force* +2 (13). Un jiangshi tente de saisir sa proie à moins qu'elle ne soit déjà Entravée, aussi un succès Simple à l'attaque inflige des dommages égaux à la *Force* (11), un succès Supérieur inflige la totalité des dommages (13) et Entrave la cible et un succès Spectaculaire rend également la cible Vulnérable et Déstabilisé. Si la cible est déjà Entravée, un jiangshi utilise l'option Attaque totale.
- **Mort-vivant :** les jiangshis sont immunisés contre le poison et les autres effets en rapport avec la respiration, l'alimentation ou d'autres processus nécessaires aux vivants.
- **Peur :** dès qu'il voit cette créature difforme pour la première fois, un héros doit réussir un test de Volonté ou d'Esprit où devenir Très déstabilisé.
- **Saut :** un jiangshi peut bondir sur une distance égale à deux fois son Déplacement avec une action simple mais il est alors Vulnérable.
- **Infatigable :** les jiangshis ignorent les points de Choc.

THARKOLD

ABOMINATION

Il existe différentes formes d'abominations qui hantent la Terre dévastée. Ces créatures folles sont des prédateurs de grande taille (généralement des ours) qui ont fusionné avec des fragments du pont maelström et qui sont dotées de mutations.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 10, Esprit 8, Force 14, Raison 3

Compétences : Combat à mains nues 13, Discréption 11, Esquive 12, Intimidation 12, Manœuvre 11, Observation 10, Pistage 7, Provocation (13)

Déplacement : 10 ; **Résistance :** 16 (2) ; **Choc :** 10 ;

Blessures : 1

Équipements : —

Atouts : —

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Armure :** Revêtement biomécanique +2.
- **Grande :** cet exemple est basé sur un ours de grande taille. Les attaques contre les créatures de Grande taille ont un bonus de +2.
- **Immunités :** radiation.
- **Morsure/griffes :** Force +2 (16).

GHUL

Les ghuls sont des humains desséchés contrôlés par une « langue » mécanique. Leur mâchoire inférieure est toujours retirée quand la machine s'insinue en eux et prend possession de la carcasse. Quand un ghul est détruit, la langue se tortille au sol comme un ver à la recherche d'un nouvel hôte.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 8, Esprit 7, Force 9, Raison 5

Compétences : Armes à énergie 9, Armes à feu 9, Combat à mains nues 11, Discréption 9, Intimidation 12, Observation 8, Provocation (10), Ruse (10), Véhicules terrestres 9

Déplacement : 8 ; **Résistance :** 11 (2) ; **Choc :** — ;

Blessures : —

Équipements : Thav-9 (Dommages 13, Rafale courte, Portée 25/50/100).

Atouts : Occultech (support d'arme intégré Thav, Revêtement écharpeur Zan)

Possibilités : Jamais

Capacités spéciales :

- **Infatigable :** les ghuls ignorent les points de Choc.
- **Langue cybernétique :** avec une attaque à mains nues la langue inflige *Force* +2 (11) points de dommages. Si l'attaque inflige une Blessure, la cible est également Entravée (voir page 125).

- **Mort-vivant** : les ghuls sont immunisés contre le poison et les autres effets en rapport avec la respiration, l'alimentation ou d'autres processus nécessaires aux vivants.
- **Peur** : les ghuls sont des cadavres animés contrôlés par une langue cybernétique. À la première rencontre avec un ghul, il faut réussir un test de *Volonté* ou d'*Esprit* ou être Très déstabilisé.

TECHNODÉMON

De répugnantes créatures de métal et de malaisance surnaturelle. Les Occultechs équipant chaque démon sont très variables et les équipements indiqués ci-dessous sont les plus communs.

Attributs : Charisme 8, Dextérité 8, Esprit 12, Force 16, Raison 10

Compétences : Armes à énergie 15, Armes de mêlée 15, Combat à mains nues 12, Conjuration 14, Esquive 12, Intimidation 16, Observation 11, Réalité 14

Déplacement : 8 ; **Résistance** : 19 (3) ; **Choc** : 14 ; **Blessures** : 5

Équipements : Fouet en chaîne (Force +3/19, Allonge 5 mètres), Pulvériseur Alph (Dommages 17, Portée 20/40/80)

Atouts : Occultechs (bio-chARGEUR Alph, yeux nyctalopes Digan MKIII, Suppresseur de sensations Vav), Tornade

Possibilités : Fréquent (3)

Capacités spéciales :

- **Armure** : Revêtement cybernétique +3.
- **Chaînes** : un technodémon peut utiliser *Conjuration* pour invoquer des chaînes et attaquer une cible située jusqu'à 50 mètres (dommages 15). L'attaque peut utiliser les règles normales de **Lutte** (voir page 125).
- **Effroi** : tant qu'un technodémon est présent, toute Scène normale est considérée comme une Scène dramatique.
- **Grande** : la plupart des technodémons ont une taille de plus de trois mètres. Les attaques contre eux bénéficient d'un bonus de +2.
- **Peur** : les technodémons inspirent une terreur instinctive à ceux qui les voient. À la première rencontre avec un technodémon, il faut réussir un test de *Volonté* ou d'*Esprit* ou être Très déstabilisé.
- **Sbires** : si une attaque touche le technodémon, il peut la transférer sur un laquais situé à quelques mètres s'il réussit un test de *Réalité*.
- **Vol** : déplacement de 10 dans les airs.

THRALLS

Ces serviteurs dérangés ont été brisés mentalement par leurs sadiques maîtres technodémons. La plupart portent un collier d'esclave explosif et une armure impressionnante.

Attributs : Charisme 7, Dextérité 8, Esprit 6, Force 8, Raison 7

Compétences : Armes à feu 10, Combat à mains nues 10, Esquive 10, Manœuvre 10, Observation 8, Provocation 8, Ruse 8, Véhicules terrestres 10

Déplacement : 8 ; **Résistance** : 10 (2) ; **Choc** : 6 ; **Blessures** : —

Équipements : Armure de cuir (+2), Thav-9 (Dommages 14, Rafale courte, Portée 20/40/80), collier d'esclave

Atouts : —

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales : —

CRÉATURES SURNATURELLES MALÉFIQUES

De nombreux Atouts, miracles et capacités accordent des bonus contre les « créatures surnaturelles maléfiques » mais quelles créatures entrent dans cette catégorie ?

L'Innommable est la quintessence du mal surnaturel et, par extension, les Obscurificateurs et les Seigneurs de Réalité.

Globalement, les êtres créés ou qui existent grâce au mal et aux ténèbres, les morts-vivants, jiangshis, gospogs, lycanthropes, fantômes, démons et autres de ce type sont considérés comme des « créatures surnaturelles maléfiques ».

Les dragons, tout du moins à Aysle, sont des créatures naturelles qui utilisent la magie et ne font pas partie de cette catégorie. Il en va de même pour les personnages ayant des Atouts des ténèbres d'Aysle. Ils peuvent être maléfiques et avoir des pouvoirs surnaturels mais ils ne sont pas créés et n'existent pas grâce à l'énergie des ténèbres.

AU DÉBUT DU JEU PARTIE D'INITIATION EN 1 H

Ce scénario d'initiation est une introduction jouable en une heure qui présente les concepts et les règles de Torg Eternity. Il est conçu pour que le MJ et les joueurs découvrent ensemble les règles qui sont présentées progressivement. Cela permet d'avoir une idée générale du système de jeu tout en sachant qu'il existe dans le jeu complet de nombreuses autres options, aussi bien pour les personnages que pour l'univers.

Pour jouer, il faut :

- 1 Paquet d'Action Torg Eternity
- Au moins un d20, mais deux par joueur est préférable.
- Au moins un Dé Bonus Torg Eternity. Si vous n'en avez pas, un d6 normal fera l'affaire. La face « 6 » est dans ce cas l'équivalent du symbole ∞. Au moins deux par joueur est préférable.
- 20 jetons Possibilité. Ils peuvent être remplacés par n'importe quel autre type de jetons ou de pions.

INTRODUCTION

Situation : salle de réunion à bord de l'USS Theodore Roosevelt.

Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

« Il y a trois mois, le monde tel que nous le connaissons a changé. D'étranges ponts se sont abattus du ciel sur différents sites à travers la planète et là où ils sont tombés, la réalité a été déformée et modifiée. Des envahisseurs ont traversé ces ponts et, désormais, ils transforment la Terre en autre chose, morceau par morceau. Le choc entre les réalités provoque des tempêtes qui ont un étrange effet sur certains individus. Ils deviennent des héros, les meilleures versions d'eux-mêmes issues de cette réalité ou des autres. Vous tous qui êtes assis ici faites partie de ces individus. »

Faites choisir aux joueurs un personnage puis laissez-les se présenter et décrire qui est assis à la table de réunion. Pour l'instant, expliquez aux joueurs que vous répondrez plus tard aux questions qu'ils peuvent se poser sur les caractéristiques de leurs personnages et ce à quoi fait référence la partie Tactiques.

Attirez leur attention sur le paragraphe de leur fiche appelé Instant fatidique. C'est le moment précis au cours duquel le héros, qui était jusqu'alors une personne ordinaire, s'est transformé en Chevalier des Tempêtes. Cela arrive quand un individu est confronté à un danger et agit pour aider les autres ou pour combattre une réalité invasive. Quand cela



Le chasseur de monstres s'attaque à un gospog bien trop proche.

se produit, le héros est baigné d'une énergie brute et il acquiert le pouvoir d'asservir la réalité à sa propre volonté. En termes de jeu, cela signifie que chacun d'eux a des jetons Possibilité et une main de Cartes de Destin.

ÉNERGIE DES POSSIBILITÉS

Donnez à chaque joueur trois jetons Possibilité. Ils peuvent les utiliser pour éviter des dommages ou améliorer leurs jets de dé. N'entrez pas dans les détails, mais précisez que c'est une mesure de la puissance dont ils disposent pour « contrer » la réalité. Quand un joueur fait quelque chose qui plaît à tous les participants, donnez-lui un autre jeton Possibilité pour le récompenser. Note : le Vagabond des royaumes commence avec quatre jetons au lieu de trois.

CARTES DE DESTIN

Distribuez à chaque joueur quatre Cartes de Destin. Chaque carte explique ce qu'elle fait, mais il se peut qu'elle soit obscure jusqu'à ce que les joueurs fassent leurs premiers tests. En dehors des combats, ces cartes peuvent être jouées par les joueurs ou échangées entre eux (une pour une) à n'importe quel moment. Pour cette initiation au jeu, retirez les Cartes de Destin suivantes du paquet : Martyr, Vivacité, Plan génial, Relation, Idée, Harmonisation, Gloire, Romance, Némésis, Poussée de réalité et Maelström.

BRIEFING DE LA MISSION

Un officier (le Capitaine McDonnell, s'ils vous posent la question) présente la mission aux Chevaliers des Tempêtes. Lisez le texte suivant à voix haute.

« Le Conseil de Delphes nous a demandé notre soutien pour une mission de reconnaissance dans la zone étrangère qui s'est abattue sur les deux côtes d'Amérique du Nord. Ils l'appellent la « Terre Vivante ». Si nous envoyons des troupes régulières dans cette zone, leurs armes cessent de fonctionner et un phénomène les renvoie à un état primitif. Mais vous, en tant que Chevaliers des Tempêtes, vous n'êtes pas aussi gravement affectés par la réalité altérée, aussi nous dépendons de vous. Ces zones d'invasion sont délimitées par des monolithes de pierre appelés des stelae. Nous étudions ces stelae pour comprendre comment les utiliser contre les envahisseurs, mais nous devons d'abord les trouver.

« Votre mission est simple, mais pas obligatoirement facile. Nous avons modifié un bateau d'excursion pour qu'il vous conduise à l'intérieur des terres. Remontez le fleuve Columbia aussi loin que vous le pouvez jusqu'après les ruines d'Astoria. Là-bas, des survivants ont entendu parler d'une stela quelque part à l'intérieur des terres, peut-être une sorte de structure de secours. En atteignant les décombres de la Route 433, accostez, trouvez la stela et déterminez si c'est juste de la pierre inerte ou autre chose. N'essayez pas de la détruire pour le moment, nous voulons juste ses coordonnées et votre impression en tant que « Chevalier des Tempêtes » pour savoir si elle représente un danger ou non.

« Des questions ? »

QUESTIONS POTENTIELLES ET RÉPONSES

- **À quoi devons-nous nous attendre sur la Terre Vivante ?** Des maladies et un environnement brutal et primitif. Les technologies supérieures à celle des lances et des arcs ne fonctionnent pas pour les gens ordinaires et les métaux rouillent à une vitesse accélérée s'ils ne sont pas entretenus. La plupart des humains affectés ne sont plus gouvernés que par leurs instincts et leurs pulsions les plus sauvages. Les envahisseurs de cette région sont des hommes-lézards appelés des edeinos. Oh ! Et faites attention aux dinosaures.
- **Qu'en est-il des survivants à Astoria ?** Ils ont établi une communauté protégée par une palissade autour d'une maison rendue célèbre par un film. Certains sites géographiques résistent à l'altération de la réalité et dans leurs environs on trouve des poches de la « Prime Terre » où les gens peuvent se réfugier. Il y en a une à Astoria.

- **Le bateau est-il armé ?** Non, mais vous autres les Chevaliers des Tempêtes, vous l'êtes. C'est une mission de reconnaissance, pas un assaut, et il s'agit juste d'un bateau touristique reconvertis pour le transport et pas grand-chose d'autre.

SCÈNE UNE : LE VOYAGE COMMENCE

Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

« Les tempêtes de réalité dans cette région du Pacifique sont calmes pour le moment et pendant le voyage jusqu'à la baie, il n'y a aucune attaque de dinosaure errant ou de monstre marin. Alors que vous pénétrez dans le secteur de la Terre Vivante, vous avez des frissons et vous ressentez l'énergie crépitante de la réalité avec laquelle seuls les Chevalier des Tempêtes sont en harmonie. »

AXIOMES & LOIS DU MONDE

Placez sur la table la fiche de la Terre Vivante et détaillez quelques éléments. Les axiomes sont une mesure de ce qui abonde dans une réalité et de ce qui y est « impossible ».

- **Axiome Magie :** avec une valeur aussi basse, cela signifie que la magie n'existe pas ici. Le seul personnage doté de magie est le Vagabond des royaumes qui a une potion magique. Le fait de la transporter engendre une « Contradiction », ce qui signifie qu'il est en décalage par rapport à la réalité et qu'il court le risque d'être Déconnecté (voir page 282).
- **Axiome Social :** la valeur basse indique que les sociétés les plus évoluées n'existent pas ici. La démocratie n'a aucun sens pour des personnes harmonisées à cette réalité... pour elles il est normal de suivre le chasseur le plus fort et de prendre ce qu'elles veulent ! Si un Chevalier des Tempêtes a des pouvoirs Psioniques, ils seront en Contradiction avec cette réalité.
- **Axiome Spirituel :** la valeur élevée indique que la Foi a des effets tangibles dans la Terre Vivante. Les divinités sont réelles et prier en espérant un miracle fonctionne sans provoquer une Contradiction.
- **Axiome Technologie :** c'est la valeur dont la plupart des Chevaliers des Tempêtes se préoccupent le plus. Ici, toute technologie avancée est contradictoire. Les équipements de tous les personnages ont un Axiome. Si sa valeur est supérieure à 6, l'objet est une Contradiction au

sein de la Terre Vivante, aussi l'utiliser expose un personnage au risque d'une déconnexion.

- **Loi de la Sauvagerie** : quand le combat fait rage, les choses ont tendance à devenir sanglantes dans la Terre Vivante. N'insistez pas trop sur la signification de cette règle tant qu'un combat n'a pas débuté. Voir page 280.
- **Loi de la Vie** : les blessures guérissent rapidement ici et la matière morte s'y décompose rapidement. Il est peu probable que cette règle puisse s'appliquer au cours de cette partie, mais, si cela se produit, voir **Défaite** page 282.
- **Loi des Merveilles** : dans la Terre Vivante, ce qui est perdu a tendance à réapparaître sans qu'on s'y attende et les bâtiments en pierre et en métal qui ne devraient plus être que des décombres perdurent sous la forme d'étranges monolithes couverts de vignes.

Quand des Chevaliers des Tempêtes visitent différents royaumes affectés par d'autres réalités, ces axiomes et lois changent pour indiquer ce qui est facile ou difficile à faire dans ces réalités.

CARTES DE COSM

Distribuez à chaque joueur une Carte de Cosm de la Terre Vivante. Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment et octroient souvent au joueur, ou à tous les héros, plus de Possibilités. Vous trouverez page 285 quelques idées pour gérer les Cartes de Cosm au cours de cette aventure.

Décidez qui dirige le bateau et laissez chaque joueur placer son personnage à bord du navire et décrire ce qu'il fait. Aucun personnage n'a de compétence de Véhicules aquatiques, aussi il n'est pas très important de savoir qui est à la manœuvre, mais seul un personnage moderne comme le Vagabond des royaumes comprend comment il marche et peut donc le piloter sans Contradiction supplémentaire. Il est probable qu'au moins un des joueurs décide de surveiller les environs. Bien ! Ils vont tous devoir effectuer un test dans peu de temps.

Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

« Votre bateau à moteur passe au large des ruines d'Astoria. Quelques gratte-ciel couverts de vignes se dressent encore dans le lointain. Des



ptéroductyles tournoient autour et nichent dans les étages supérieurs. Le reste de la ville n'est rien d'autre que des ruines recouvertes par l'épaisse canopée de la jungle. C'est comme si elle avait été bombardée il y a une centaine d'années et que la nature avait repris ses droits sur ses vestiges... sauf que cela s'est produit pratiquement en une seule nuit. L'atmosphère est chaude et humide dans la Terre Vivante alors même que la brise de mer était fraîche.

« Les arbres de la jungle sont massifs et leurs branches s'étendent au-dessus du fleuve Columbia formant ainsi une épaisse canopée au-dessus de vos têtes. Des lianes et des vignes pendent dans les eaux calmes et parfois des branches basses racrent contre la coque du bateau alors qu'il remonte le fleuve.

PREMIERS TESTS

Que chaque personnage effectue un test d'Observation pour savoir s'il remarque un éventuel problème tandis que le bateau remonte le fleuve. Chaque personnage doit effectuer le test afin de montrer aux joueurs comment cela fonctionne. C'est une mécanique de jeu fondamentale souvent utilisée, aussi prenez votre temps pour que tout le monde s'y habitue dès maintenant !

VALEUR DE BASE D'UNE COMPÉTENCE

Chaque personnage a une compétence Observation qui se trouve dans le troisième bloc de compétences sur la fiche de personnage. Le premier bloc est consacré aux compétences de combat, le second aux compétences d'interaction et le troisième regroupe toutes les autres. Chaque compétence est définie par une valeur de base déterminée par un attribut approprié. Pour Observation, cet attribut est la Raison. Puis il y a un chiffre, généralement compris entre 1 et 3, correspondant au rang de l'attribut qu'on ajoute à la valeur de base pour déterminer le total dans la colonne de droite. C'est cette valeur dans la colonne de droite qui est importante, mais il est utile d'expliquer comment elle a été obtenue. Par exemple, le Vagabond des royaumes a une Raison de 8 et un rang de +1 en Observation pour un total de base de 9.

JETS DE DÉ

Lancez 1d20 et comparez le résultat à la Table des bonus qui se trouve tout en bas de la fiche de personnage. Le chiffre obtenu est appelé le Bonus et s'ajoute à la valeur de base déterminée précédemment pour obtenir la valeur finale. Notez que le Bonus peut être négatif ! Un résultat de 1 obtenu au premier dé est toujours un échec. Avec un 10 ou un 20, c'est un résultat spécial. Dans ce cas, vous lancez une nouvelle fois le d20 et vous ajoutez ce résultat à celui du premier jet. Un résultat de 1 avec ce second jet de dé n'est pas un échec automatique, mais avec un autre 10 ou un autre 20 vous relancez une nouvelle fois le dé ! Cumulés entre eux, ces résultats peuvent permettre d'obtenir un gros Bonus ; la table va jusqu'à 60 et plus !

TESTS EN ÉTANT INCOMPÉTENT

Tout le monde a la compétence Observation, mais pour d'autres tests, il peut être important de savoir si un personnage a des rangs ou non dans une compétence. Si ce n'est pas le cas, un jet est encore possible en utilisant uniquement l'attribut comme valeur de base ; cependant, sans rang, on considère que ce test est effectué en étant Incompétent : un résultat de 10 permet comme d'habitude de relancer un dé, mais pas un résultat de 20.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ (ND)

Le Niveau de Difficulté (ND) pour un test est de 10 à moins que le contraire ne soit spécifié. Si la valeur de base plus le bonus est égale à au moins 10, le test est réussi. Si le résultat est inférieur à 10, le test échoue. Un résultat supérieur de 5 points au ND permet d'obtenir un succès Supérieur qui peut avoir des effets supplémentaires. Un résultat supérieur de 10 points au ND permet d'obtenir un succès Spectaculaire. Ainsi, pour ces tests d'Observation, un résultat final de 10-14 est un succès, un résultat de 15-19 un succès Supérieur et un résultat de 20+ est un succès Spectaculaire.

LES BONUS S'AJOUTENT AUX BONUS : LA TABLE DES BONUS

Les joueurs peuvent vouloir jouer une Carte de Destin pour améliorer leurs tests. Une carte Action ou Volonté ajoute un bonus de +3 ou une carte Soutien ajoute un bonus de +3 au test de quelqu'un d'autre. Notez que ce +3 s'applique au Bonus généré... pas au résultat du jet de dé. De même, si un personnage déclare qu'il se baladait dans le bateau et ne faisait pas attention, le MJ peut appliquer un malus de -2 à son test d'Observation, affectant le bonus final et non le jet de dé.

LES DÉS S'AJOUTENT AUX DÉS : DÉPENSER DES POSSIBILITÉS

Si quelqu'un obtient un très mauvais résultat, c'est sans doute l'occasion de présenter une des fonctions des jetons Possibilité que possèdent les joueurs. On peut en dépenser un pour relancer 1d20 et AJOUTER son résultat à celui du premier jet ! Si le résultat de ce nouveau jet de dé est inférieur à 10, considérez qu'il s'agit d'un résultat minimum de 10 (mais sans relance). Si le joueur obtient un 10 ou un 20, il peut, comme d'habitude, relancer le dé et cumuler le résultat ! Reportez-vous à la Table des bonus pour obtenir la nouvelle valeur à ajouter à la base et continuez à partir de là. N'oubliez pas que des bonus ou des malus comme +3 ou -2 s'ajoutent au résultat final jamais aux jets de dé... mais que les nouveaux dés obtenus grâce à des 10 et à des 20 ou des Possibilités se cumulent afin de déterminer la valeur sur la Table des bonus.

ÉCHEC

Si un personnage rate ce test, il est Déstabilisé, un état qui lui donne un malus de -2 à tous ses tests jusqu'à la fin de sa prochaine Action.

SUCCÈS (10 OU PLUS)

Un personnage qui obtient un total d'au moins 10 à son test d'Observation aperçoit en aval une concentration d'épaves flottantes, de débris végétaux et de cadavres. Le bateau manœuvre facilement pour éviter les plus gros obstacles, mais les cadavres s'animent et se mettent à hurler en tentant de grimper sur le pont du navire ! Le combat commence comme indiqué ci-après, mais au moins les personnages sont prêts.

SUPÉRIEUR (15 OU PLUS)

Comme pour un succès normal, mais les personnages voient les membres des cadavres bouger et comprennent bien vite que ce ne sont pas des corps inanimés, ce sont des gospogs ! Les gospogs sont d'épouvantables créatures créées par les envahisseurs en implantant d'étranges graines dans les cadavres de ceux qui ont été tués durant l'invasion. Quand les gospogs commencent à hurler, tout personnage ayant obtenu au moins un succès Supérieur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de Peur (voir ci-après).

SPECTACULAIRE (20 OU PLUS)

Comme un succès Supérieur mais le personnage est suffisamment sur ses gardes pour avertir le pilote du bateau afin qu'il s'éloigne assez des cadavres pour que les gospogs mettent plus de temps à monter à bord. Au début de la Rencontre (voir ci-après), si les Vilains devaient agir en premier, ils se contentent d'arriver près du bateau au lieu de gagner des actions. Si un personnage a une Carte

de Destin Vigilance et souhaite l'utiliser, faites comme si quelqu'un avait obtenu un succès Spectaculaire !

PREMIÈRE RENCONTRE

Les gospogs grimpent à bord du bateau et essaient de mordre et de déchirer la chair des vivants. Il y a deux gospogs de la Première Récolte pour chaque héros présent. La première chose à faire est de retourner la première Carte d'Action pour déterminer l'initiative et toutes conditions spéciales du tour.

- **Gospog de la Première Récolte (2 par Chevalier des Tempêtes)** : voir page 286.

CARTES D'ACTION

Torg Eternity se joue en Scènes et chaque Scène est soit Normale, soit Dramatique. Il s'agit d'une Scène Normale, aussi vérifiez si ce sont les Héros ou les Vilains qui agissent en premier. Notez que si quelqu'un a obtenu un succès Spectaculaire au cours du test d'Observation, les Vilains n'ont pas d'action s'ils agissent en premier. Quand c'est au tour des héros, chacun d'eux peut agir dans l'ordre de leur choix et ils doivent juste se coordonner entre eux. Une fois que tout le monde aagi, le round est terminé, retournez une autre Carte d'Action pour le prochain round.

Sur la même ligne d'une carte qui indique quel camp agit en premier, il y a un effet qui affecte le camp concerné et qui lui confère un Avantage ou un Désavantage. Voici ce qu'implique chacun de ces effets :

- **Revers** : si les Héros obtiennent un revers, des lianes (ou un gospog) se prennent dans l'hélice du bateau et ce dernier ralentit... ce qui permet à deux autres gospogs de grimper à bord à chaque tour des Vilains jusqu'à ce que l'hélice soit dégagée. Pour dégager l'hélice, un personnage doit se rendre à l'arrière du bateau et effectuer un test de Force ND 10. Si les Vilains subissent un Revers, retirez un gospog alors que les vignes qui poussent sur lui s'emmêlent dans l'hélice. La créature est entraînée avant d'être mise en pièces.
- **Désorienté** : les Héros ne peuvent pas activer de Cartes de Destin. Ils peuvent toujours en gagner et les jouer dans leur Réserve d'Action (voir ci-après).
- **Un de plus !** : le camp bénéficiant de l'effet Un de plus ! lance un dé pour les tests puis ajoute immédiatement un dé de plus quel que soit le résultat obtenu au premier jet !
- **Fatigue** : chaque héros subit immédiatement 2 points de Choc (voir Choc ci-après). Si un héros est vêtu d'une Armure avec la propriété Fatigue,

TESTS DE PEUR

Avant chaque action, chaque héros doit effectuer un test de peur à cause du hurlement inhumain des gospogs. Chaque joueur doit effectuer le test au moment où la Carte d'Action est révélée pour ne pas oublier. Un test de peur a un ND 10 et il est basé soit sur la compétence Volonté, soit sur l'attribut Esprit. Les joueurs ne sont pas considérés comme Incompétents puisque l'Esprit est un des choix possibles. Si le test échoue, le personnage est Déstabilisé (-2 à tous ses tests jusqu'à la fin de son prochain tour) ou, s'il est déjà Déstabilisé, il est désormais Très déstabilisé (-4). En cas de succès, il n'y a pas de malus. Les succès Supérieurs ou Spectaculaires n'ont pas d'autre effet.

il subit 3 points de Choc au lieu de 2, et même plus si l'Armure indique une valeur plus élevée. Les gospogs sont immunisés contre le Choc, aussi un résultat Fatigue ne les affecte pas !

- **Inspiration** : chaque personnage du camp affecté se remet immédiatement de 2 points de Choc. Voir **Dommages**, page 281.
- **Déferlement** : la réalité de la Terre Vivante entre en conflit avec les Chevaliers des Tempêtes qui possèdent des équipements contradictoires. Chaque joueur lance 1d20. Sur un résultat de 1, un personnage avec une Contradiction se Déconnecte (voir ci-après). Le Vagabond des royaumes porte sur lui des objets qui non seulement excèdent les axiomes de la Terre Vivante, mais excèdent aussi les siens ! Il se Déconnecte sur un résultat de 1-4 tant qu'il transporte ces objets.
- **Vivacité** : résolvez toutes les actions de ce camp normalement. Puis chaque personnage de ce camp agit à nouveau !

ACTIONS APPROUVÉES

En bas de la carte sont indiqués un ou deux des éléments suivants : Attaque, Défense, Intimidation, Manœuvre, Provocation et Ruse, plus « Tous » et « Toutes les Actions Multiples ». Si le personnage tente l'action indiquée et réussit, le joueur pioche une nouvelle Carte de Destin. Présentez aux joueurs les Actions de base détaillées ci-après puis expliquez la Défense, les Interactions (Intimidation, Manœuvre, Provocation, Ruse), les Actions multiples et la Loi de

la Sauvagerie uniquement quand l’Action Approuvée qui s’y rapporte se présente au cours d’un tour.

Sur le côté des cartes, il y a des lettres (A, B, C et D) ou un Dilemme (Complication, Problème critique et Revers possible). Ignorez ces indications pour l’instant, elles ne sont pas utilisées tant qu’il n’y a pas de **Résolution dramatique d’une tâche** (voir page 283).

LA RÉSERVE D’ACTION

Tant qu’une rencontre n’a pas commencé, il n’y a pas de limite au nombre de Cartes de Destin qui peuvent être jouées ou échangées. Cependant, dès le début d’un combat, les choses se compliquent ! Les cartes ne peuvent être jouées ou échangées qu’à partir de la Réserve d’Action de chaque joueur et cette réserve est vide au début. À la fin de chaque tour après qu’un joueur a agi, ce joueur peut poser sur la table une de ses Cartes de Destin, face visible, dans sa réserve. Elle peut être jouée immédiatement ou à n’importe quel moment après. Poser une carte dans sa Réserve d’Action ne signifie pas la jouer, mais elle peut désormais être jouée ou échangée !

ACTIONS DE BASE

Quand les Héros (ou les gospogs) agissent, ils disposent de certaines options de base. Attaquer est la plus commune et la plus probable, mais présentez aux joueurs les concepts d’Interactions offensives quand l’une d’elles est une Action approuvée, principalement Manœuvre et Ruse puisque les gospogs sont immunisés contre Intimidation et Provocation.

LA LOI DE LA SAUVAGERIE ET ATTAQUE TOTALE

Si l’Attaque est une Action approuvée, expliquez l’option spéciale Attaque totale aux joueurs. Cette option ne s’applique que pour les combats au corps à corps, avec des Armes de mélée et à mains nues. L’attaquant gagne un bonus de +4 pour toucher, mais devient Très Vulnérable (+4) en contrepartie. Cette option est toujours disponible, mais la Loi de la Sauvagerie la rend particulièrement intéressante quand l’Attaque est une Action approuvée ; un coup touché avec une Attaque totale bénéficie d’un Dé Bonus supplémentaire (+1 DB) aux dommages... en plus de tout autre dé octroyé par un succès Supérieur ou Spectaculaire. Notez que les Vilains, même les gospogs, tirent profit de cette option quand l’Attaque est Approuvée !

- **Déplacement :** un déplacement n’est pas une action, mais se produit au cours du tour de chaque joueur en même temps que son action. Chaque personnage a une valeur de Déplacement indiquée en mètres. Sur la carte fournie, chaque case mesure 2 m. Un personnage peut « Courir » à trois fois cette valeur de base en mètres, mais il subit un malus de -2 à tous ses tests pour une action.

- **Attaque :** une attaque s’effectue avec un test comme toutes les autres actions. Les compétences les plus utilisées pour attaquer se trouvent dans le premier bloc de compétences de la fiche de personnage : Armes à feu pour les armes à feu, Armes de mélée pour les armes utilisées au corps à corps, Armes de jet pour les armes lancées ou les arcs et Combat à mains nues pour les attaques à mains nues. Le ND d’une attaque n’est pas 10, mais il est déterminé en se basant sur la Défense la plus appropriée de la cible. Pour une attaque à distance (Armes à feu, Armes de jet) le ND est égal à la compétence Esquive de la cible, également indiquée en haut à droite de la fiche de personnage. Pour une attaque au corps à corps (Armes de mélée, Combat à mains nues), la défense appropriée est basée sur Armes de mélée si le défenseur est armé, ou sur Combat à mains nues si le défenseur n’est pas armé. Un succès inflige des dommages (voir page 281). Un succès Supérieur ajoute un Dé Bonus (+1 DB) aux dommages comme cela est indiqué dans cette section. Un succès Spectaculaire ajoute deux Dé Bonus (+2 DB).

- **Défense :** un héros peut utiliser son tour pour se défendre au lieu d’attaquer même si les Vilains agissent en premier. Effectuez un jet pour déterminer un Bonus sur la Table des bonus avec un résultat minimum de +1 (même si le résultat du jet est 1). Ce bonus est ajouté à toute Défense contre des Attaques ou des Interactions offensives pendant le reste du round. Si Défense est une Action approuvée, le joueur gagne une Carte de Destin la première fois qu’un adversaire tente une attaque et la rate.

- **Interactions offensives :** les interactions sont indiquées dans le second bloc de compétences de la fiche de personnage : Intimidation (menacer des adversaires), Manœuvre (feinter), Provocation (provoquer verbalement) et Ruse (utilisation rusée de son environnement). Les Interactions fonctionnent de la même manière. Choisissez une cible et effectuez un test. Le ND pour le test est égal au total de la cible dans la même compétence, et donc Ruse contre Ruse, Manœuvre contre Manœuvre, etc. Si l’attaquant

réussit, la cible est soit Déstabilisée (-2 aux tests), soit Vulnérable (bonus de +2 à toutes les attaques et interactions contre cette cible) jusqu'à la fin de son prochain tour. Avec un succès Supérieur, la cible est Très déstabilisée (-4) ou Très vulnérable (+4) ou Déstabilisée (-2) et Vulnérable (+2)... au choix de l'attaquant. Un succès Spectaculaire est appelé un Choix du Joueur. On applique l'effet d'un succès Supérieur et, en plus, le joueur et le MJ négocient pour déterminer un effet supplémentaire. Cela peut être aussi puissant que de provoquer la fuite d'un adversaire faible ou de le faire éliminer par un élément en lien avec l'environnement. Pour un adversaire plus puissant, un Choix du Joueur ne permet pas de s'en débarrasser complètement, mais il doit subir un effet permanent ou, au moins, perdre une action. Les gospogs sont immunisés contre Intimidation et Provocation, aussi expliquez les Interactions quand Manœuvre et Ruse sont des Actions approuvées comme étant un moyen d'obtenir des Cartes de Destin et pour illustrer à quel point elles peuvent être efficaces !

ACTIONS MULTIPLES

Un Chevalier des Tempêtes peut tenter d'effectuer deux (ou plus) actions différentes au cours du même tour, par exemple ruser avec un adversaire et en attaquer un autre. Les Actions multiples sont simultanées, aussi les résultats d'une attaque d'interaction ne s'appliquent pas à temps pour affecter une attaque effectuée au même moment. Un malus de -2 s'applique à chaque action pour chaque action supplémentaire tentée. On n'effectue qu'un seul jet de dé et le bonus déterminé s'applique à chaque action séparément. Inutile d'expliquer ce concept tant qu'un joueur ne demande pas à faire quelque chose qui relève des Actions multiples ou tant que l'Action approuvée n'est pas Actions multiples.

CIBLES MULTIPLES

Similaire aux Actions multiples, une attaque ou une Interaction offensive peut cibler plusieurs adversaires. Si l'arme utilisée requiert des munitions, elle doit en avoir suffisamment pour chaque cible. Pour chaque cible supplémentaire, l'attaque subit un malus de -2 ; aussi tenter d'utiliser Ruse contre trois gospogs en même temps subit un malus de -4. N'effectuez qu'un seul jet de dé, appliquez le bonus puis comparez le résultat à la Défense de chaque cible séparément et résolvez les effets appropriés individuellement. C'est un bon concept à présenter au cours du second round de combat, une fois que les joueurs se sont familiarisés avec les attaques et les tests normaux.

DOMMAGES

Quand une attaque touche, comparez les dommages de l'arme à la Résistance de la cible. L'Armure est déjà prise en compte dans la Résistance, les joueurs n'ont donc pas besoin de s'en préoccuper. Si les dommages sont inférieurs d'au moins 5 points à la Résistance, l'attaque n'a aucun effet. Si les dommages sont inférieurs à la Résistance, elle inflige 1 point de Choc. Un personnage qui subit plus de points de Choc que sa limite indiquée est mis KO et n'agit plus pendant son tour. Si les dommages sont au moins égaux à la Résistance, la cible subit 2 points de Choc. Si les dommages sont supérieurs d'au moins 5 points à la Résistance, la cible subit 2 points de Choc et 1 Blessure (voir ci-dessous). Tous les 5 points de dommages supplémentaires, la cible subit une autre Blessure et 2 autres points de Choc.

BLESSURES

Chaque Blessure impose un malus permanent de -1 à tous les tests. Quand un Chevalier des Tempêtes subit plus de trois Blessures, il est mis KO et doit effectuer un test de Défaite (voir page 282). Les Vilains comme les gospogs ou les edeinos standards sont mis Ko par une seule blessure.

TABLE DES DOMMAGES

Dommages par rapport à la Résistance	Dommages
-6 ou plus	Aucun effet
-5 à -1	1 point de Choc
0-4	2 points de Choc
5-9	1 Blessure, 2 points de Choc
10-14	2 Blessures, 2 points de Choc
15-19	3 Blessures, 6 points de Choc
20-24	4 Blessures, 8 points de Choc
... et ainsi de suite	

DÉ BONUS

Avec au moins un succès Supérieur lors d'une attaque, grâce à la Loi de la Sauvagerie ou grâce à une capacité d'un personnage, les dommages bénéficient d'un ou plusieurs Dés Bonus (DB). Déterminez les dommages de base normalement puis lancez le nombre de d6 indiqué et ajoutez le résultat à la valeur de dommages totale avant de comparer avec la Résistance. Le symbole ∞ indique qu'il faut ajouter +5 aux dommages ET lancer un autre DB !

ANNULATION DES DOMMAGES

Quand un Chevalier des Tempêtes est blessé pour la première fois, présentez aux joueurs le concept

d'annulation des dommages, l'autre utilisation importante des Possibilités. Le personnage altère la réalité pour choisir une version des événements au cours de laquelle le résultat de l'attaque lui est plus favorable. Le personnage dépense 1 Possibilité et effectue un test normal ND 10 avec sa compétence Réalité. En cas de succès, les dommages de l'attaque sont réduits de 1 Blessure et TOUS les points de Choc sont ignorés. Avec un succès Supérieur, les dommages sont réduits de 2 Blessures. Avec un succès Spectaculaire, tous les dommages sont ignorés, quel que soit le nombre infligé.

DÉCONNEXION

Une attaque avec une arme à feu ou l'utilisation de tout autre objet ayant un indice Tech supérieur à 7 est une Contradiction par rapport à la réalité actuelle. Un Chevalier des Tempêtes peut tout de même l'utiliser, mais il y a un risque. Si le héros obtient un 1 au premier jet de dé pour son test, il est complètement Déconnecté de la réalité. Les personnages Déconnectés oscillent entre différentes versions possibles d'eux-mêmes. Un personnage Déconnecté peut encore agir et utiliser des Cartes de Destin, mais il ne peut plus utiliser de jetons de Possibilité ; il ne peut donc pas ajouter des jets de dé ou annuler des dommages ! Tout équipement contradictoire devient inutilisable puisqu'il oscille constamment entre le néant et la réalité. Cela signifie que les attaques avec des armes de haute technologie deviennent impossibles pour un personnage Déconnecté et que les armures modernes disparaissent temporairement et ne protègent plus. Au début du tour d'un personnage Déconnecté, le joueur effectue un test avec sa compétence Réalité contre un ND de 14. Si le test réussit, le Chevalier des Tempêtes se Reconnecte immédiatement, ses équipements sont de nouveaux fonctionnels et il peut utiliser l'énergie des possibilités. Si le test échoue, le personnage reste Déconnecté. S'il obtient un 1 à son jet, le personnage perd de manière permanente 1 rang en Réalité mais il se Reconnecte.

DÉFAITE

Si un Chevalier des Tempêtes malchanceux subit plus de 3 Blessures, il effectue un test de Force ou d'Esprit, en prenant l'attribut le plus faible. Le ND est 10, mais le malus de -3 de ses blessures s'applique. La Loi de la Vie s'applique également, ce qui signifie qu'un autre d20 est lancé et son résultat ajouté à celui du premier dé ! Si le test échoue, le personnage est mort. Ouch ! S'il obtient un succès, le personnage est mis KO et perd de manière permanente 1 point d'attribut (au choix du joueur). Il se réveille, toujours avec ses trois Blessures, au début de la Scène deux (page 282). Un succès Supérieur a les mêmes effets qu'un succès normal, mais la perte

de 1 point d'attribut est temporaire et le personnage le regagnera quand il aura soigné toutes ses blessures. Avec un succès Spectaculaire, le personnage est encore mis KO, mais il ne perd aucun point d'attribut.

ATTAQUES COMBINÉES

Avec autant de gospogs, il est probable que plusieurs d'entre eux attaquent le même héros à chaque round. Quand cela se produit, n'effectuez qu'un seul jet pour l'ensemble du groupe, mais avec un bonus de +1 pour deux attaquants, de +2 pour trois attaquants et de +3 si quatre à six créatures s'en prennent à la même cible.

TIRS AMIS

Utiliser une arme à feu ou une autre forme d'attaque à distance au corps à corps peut s'avérer délicat. Si le total final du dé d'attaque est pair, l'attaque s'effectue normalement contre la Défense de la cible visée. Si le total final du dé est impair, l'attaque s'effectue contre la Défense d'un autre participant déterminé aléatoirement ! Un personnage peut s'écartier de la mêlée, mais il devient Vulnérable (+2) aussi les héros doivent gérer leurs actions pour que leurs alliés s'éloignent des gospogs avant de faire feu !

LA FIN DU COMBAT

Dès que le dernier gospog est vaincu, tous les joueurs reprennent en main les cartes encore présentes dans leur Réserve d'Action. Si un joueur a plus de quatre cartes, il doit défausser les cartes excédentaires. Cela indique la fin de la Scène, aussi chaque joueur complète sa main à quatre cartes s'il en a moins. Ils récupèrent également de tous les points de Choc qu'ils ont subis.

SCÈNE DEUX : TERRE EN VUE !

Le bateau atteint les décombres du pont et les Chevaliers des Tempêtes doivent débarquer et se frayer un chemin à pied à travers la jungle de la Terre Vivante. C'est une Scène dramatique et les héros peuvent sentir la tension dans l'air alors qu'ils commencent à chercher la stela.

Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

« *Il n'y a aucun ennemi sur la berge, mais vous pouvez remarquer de nombreuses empreintes de pieds à trois orteils des edeinos ; au loin, le rugissement d'un énorme dinosaure témoigne des dangers que peuvent abriter les troncs d'arbre massifs de la jungle. La situation est épique. Il y a des centaines d'edeinos dans la région. Les Chevaliers des Tempêtes doivent suivre la piste visible et trouver la stela avant que les créatures ne les trouvent !*

PREMIÈRE RÉSOLUTION DRAMATIQUE D'UNE TÂCHE

Dans *Torg Eternity*, une situation comme celle-ci peut être jouée comme une Résolution dramatique d'une tâche. L'équipe à cinq rounds (Cartes d'Action) pour terminer la mission qui est constituée de quatre étapes différentes. Après cinq rounds, il y aura suffisamment d'edeinos à proximité pour que les Chevaliers des Tempêtes soient contraints de battre en retraite et de retourner au bateau. Cependant, si l'équipe termine les quatre étapes en cinq rounds ou moins, ils retournent au bateau avant l'arrivée d'un groupe d'adversaires trop important. Les étapes pour cette tâche sont les suivantes :

- A : suivre la piste jusqu'à la bonne zone. C'est un test de Pistage ND 10. La plupart des héros n'ont pas Pistage, mais ils peuvent tout de même tenter cette action (Incompétent) en utilisant Raison sans aucun rang.
- B : passer sans être remarqués à proximité du campement principal des edeinos afin d'atteindre le site de la stela. C'est un test Complexé (ND 12) de Discréption. Si un personnage n'a pas Discréption, la Dextérité est l'attribut à utiliser pour un test en étant Incompétent.
- C : se frayer un passage à travers l'épais sous-bois jusqu'à la stela. C'est un test de Survie ND 10. La Survie est basée sur la Raison. Notez que le Vagabond des royaumes a une machette qui lui permet d'être favorisé pour ses tests de Survie. Avec un test Favorisé, si vous n'aimez pas le résultat de votre premier jet de dé, vous pouvez le relancer ; mais vous devez accepter le résultat du second jet même s'il est pire !
- D : déterminer si la stela est active ou si elle dispose de défenses particulières. C'est un test de Réalité ND 14. Chaque Chevalier des Tempêtes dispose d'une compétence Réalité qui est basée sur l'Esprit.

Retournez une nouvelle Carte d'Action pour indiquer que la tâche a commencé. C'est désormais une Scène dramatique, aussi utilisez la ligne Dramatique pour l'initiative et les effets. Les lettres sur le côté de la carte qui avaient été ignorées tout à l'heure deviennent très importantes. Les lettres A à D peuvent y apparaître ainsi que différents problèmes appelés des Dilemmes. Au cours d'une RDA, une étape ne peut être tentée que si sa lettre apparaît sur la carte et chaque étape doit être effectuée dans l'ordre. Aussi, si la lettre A apparaît, un Chevalier des Tempêtes peut tenter le test de Pistage.

Seul un Chevalier des Tempêtes peut tenter une étape à chaque round. Les autres peuvent l'aider en utilisant

Actions combinées. Chaque joueur qui aide choisit entre accorder au Chevalier des Tempêtes chargé du test un bonus simple de +1 ou tenter un test ; si le joueur aidant tente un test, en cas d'échec il n'accorde aucun bonus, un bonus de +1 avec un succès simple, un bonus de +2 avec un succès Supérieur et un bonus de +3 avec un succès Spectaculaire. Une RDA est une rencontre ce qui signifie que des cartes ne peuvent être jouées qu'à partir de la Réserve d'Action d'un joueur.

Les Chevaliers des Tempêtes doivent déterminer qui tente cette étape et qui accorde des bonus ou place une Carte de Destin de Soutien dans sa Réserve d'Action. Si le héros qui tente cette étape échoue, le test de compétence ne peut être tenté de nouveau au cours de ce round. Un autre personnage peut prendre la tête des opérations à chaque nouveau round.

De plus, cette RDA ne s'effectue pas sans perturbations. De petits groupes d'edeinos harcèlent les Chevaliers des Tempêtes, voir page 284. Des membres du groupe doivent combattre les Vilains tandis que les autres essaient de terminer la tâche. Les cartes en jeu et le nombre de Possibilités peuvent devenir encore plus importants que les compétences des personnages, aussi faites preuve de souplesse !

ÉTAPES MULTIPLES

Si plusieurs étapes sont disponibles sur la carte, le Chevalier des Tempêtes qui se charge de la tâche peut effectuer des Actions multiples pour tenter plusieurs étapes. Déterminez un seul bonus et appliquez-le aux deux valeurs de compétence avec un malus de -2 pour chaque action supplémentaire. Aussi, si l'étape A était déjà résolue et que la Carte d'Action propose les étapes B et C, le personnage principal de ce tour peut effectuer un jet avec un malus de -2 et déterminer un total pour le test de Discréption et de Survie. Notez que Vivacité accorde à l'équipe un tour supplémentaire, ce qui implique que deux étapes différentes peuvent être tentées et qu'un personnage principal différent peut être désigné pour la seconde tentative !

DILEMME

Si un Dilemme est présent sur la carte, il compte comme si l'étape actuelle était présente (A si vous venez de commencer, B si vous avez déjà terminé l'étape A, etc.), mais il y a une conséquence en cas d'échec. Ne pas tenter l'étape au cours d'un round compte comme un échec !

- **Complications :** une étrange brume se répand dans la vallée de la stela et il devient très difficile de s'orienter. Si cette étape échoue, tous les futurs tests de cette RDA subissent un malus de -1.
- **Revers possible :** un groupe de chasse plus important arrive dans la zone et les héros doivent

fuir et trouver une autre route. La dernière étape terminée est perdue. Aussi, si le groupe tentait l'étape C, il doit désormais retenter l'étape B à la place.

- **Problème critique :** la zone est envahie par un grand nombre d'edeinos attirés par le bruit et les signes d'activité. Les Chevaliers des Tempêtes doivent contourner la zone pour réessayer cette tâche. Toutes les étapes terminées sont perdues.

ULTIME TENTATIVE

Si vous en êtes au début du cinquième round et qu'il n'y a aucune étape permettant de terminer cette tâche, tout n'est pas perdu. L'équipe peut avoir recours à une Ultime tentative. En utilisant les Actions multiples, les héros doivent tenter toutes les étapes non résolues avec un malus supplémentaire de -2. Aussi, si les étapes B, C et D ne sont pas encore résolues, l'Ultime tentative subira un malus de -6 pour les trois compétences. Choisissez avec soin le héros qui sera chargé de cette ultime tentative !

HARCELEURS EDEINOS

Pour compliquer la Résolution dramatique d'une tâche précédente, des edeinos harcèlent les héros à chaque étape en espérant les retarder jusqu'à l'arrivée du principal groupe de combat. Au début du premier round, placez sur la table un guerrier edeinos pour chaque Chevalier des Tempêtes. Inutile de faire un plan pour cette rencontre, mais poser des jetons est un bon moyen d'aider les joueurs à savoir combien d'ennemis sont présents et à déterminer approximativement où ils se trouvent. Les edeinos émergent de la jungle épaisse à environ 3 m des Chevaliers des Tempêtes. Au cours de leur premier tour, ils approchent des héros et projettent leurs lances (Armes de jet) avant d'approcher à distance de mêlée au cours des rounds suivants. Si Attaque est une Action approuvée, ils courrent à distance de mêlée pour pouvoir effectuer des Attaques totales.

Au début de chaque round, deux autres edeinos se joignent au combat. Si les héros subissent un Revers, ce sont quatre edeinos qui apparaissent au lieu de deux ! Si les



Vilains subissent un Revers, ils n'ont aucun renfort. Si les Vilains agissent en premier, un des guerriers peut tenter une Interaction offensive contre le Chevalier des Tempêtes tentant de résoudre l'étape pour qu'il soit Déstabilisé (-2) lors de son test.

- **Guerriers edeinos (1 par Chevalier des Tempêtes) :** voir page 287.
- **Guerriers edeinos (2 au début de chaque round suivant) :** voir page 287.

HORDES

Contrairement aux gospogs, les edeinos peuvent subir des points de Choc. Avec de nombreux Vilains en jeu, il est recommandé au MJ de faire une seule pile de points de Choc sur la table ; tous les 10 points de Choc cumulés, retirez le guerrier approprié, généralement le dernier à avoir attaqué. Un edeinos Vaincu en recevant une Blessure n'affecte pas cette pile.

SI LA RÉSOLUTION DRAMATIQUE D'UNE TÂCHE ÉCHOUE

Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

« *De plus en plus d'hommes-lézards à la peau couverte d'écaillles jaillissent de la jungle et il devient évident que votre seule chance de survie est de courir jusqu'au bateau aussi rapidement que possible et de fuir ce secteur.*

Tandis que votre embarcation prend de la vitesse en se dirigeant vers la côte, vous entendez des cris et des lances se briser sur ses flancs. Mais tout le monde est à bord et vous revenez sains et saufs jusqu'au transporteur.

Vous êtes déçus de ne pas avoir pu vous approcher suffisamment de la stela pour en savoir plus, mais il y aura d'autres missions, d'autres occasions de montrer aux envahisseurs qu'ils ne sont pas invincibles.

SI LA RÉSOLUTION DRAMATIQUE D'UNE TÂCHE RÉUSSIT

Lisez à voix haute ou paraphrasez le texte suivant :

« Tandis que vous vous approchez du monolithe de pierre, vous pouvez sentir qu'il émet une énergie pulsante assez similaire à celle qui imprègne la Terre Vivante. En le touchant, des mots et des images se déversent dans votre esprit. Secours. Il prendrait le relais pour délimiter les frontières de la Terre Vivante si une des principales stelae était arrachée. Elles PEUVENT être arrachées ! Dévastation. La transformation restaurant la réalité de la Prime Terre est violente et annihile les personnes ordinaires présentes dans la zone qui a été transformée... à moins qu'un Chevalier des Tempêtes n'ait imprégné tout le secteur d'énergie des possibilités auparavant. L'énergie qui provient des histoires, des récits d'espoir et de résistance. La même énergie que ces stelae absorbent lentement et envoient... quelque part. En vous concentrant, vous sentez que cette stela est reliée à un réseau qui s'étend dans toutes les directions. Une toile d'araignée. Et au centre de cette toile, vous percevez une présence de ténèbres absolues. Vous entendez dans un murmure le nom Rec Pakken et dans un frisson vous sentez que ces ténèbres vous observent ! »

« Vous interrompez rapidement cette connexion. Il est temps de s'en aller ! Les renforts arrivent et pas uniquement l'armée d'edeinos cantonnée à proximité. Vous vous précipitez vers le bateau, poursuivis par des éclaireurs edeinos, mais vous parvenez à monter à bord avant que les forces des ténèbres ne vous atteignent. Vous avez découvert des informations au sujet des envahisseurs et vous connaissez la

« LA BONNE NOUVELLE, C'EST QUE J'AI TROUVÉ LA STELA. LA MAUVAISE C'EST QU'IL Y A DES CENTAINES D'EDEINOS TOUT AUTOUR. »

localisation exacte de la stela de secours. Avec ces données et l'aide du Conseil de Delphes, vous êtes prêts au long combat pour reconquérir la Terre !

CARTES DE COSM

Chaque joueur dispose d'une Carte de Cosm qu'il peut jouer quand il le souhaite. Les Cartes de Cosm n'ont pas besoin d'aller dans la Réserve d'Action qui est réservée uniquement aux Cartes de Destin. En fonction des cartes jouées, une aventure peut avoir des issues très différentes ! Voici quelques conseils pour savoir comment gérer les Cartes de Cosm dans cette aventure.

ATTAQUE DE DINOS !

Le redoutable tyrannosaure est en chasse dans le secteur. Même si la carte est jouée assez tôt, le MJ peut le faire apparaître à n'importe quel moment au cours de l'Acte, aussi ne lui faites pas attaquer le bateau. Le meilleur moment pour le faire intervenir, c'est au cours du second round de la Résolution dramatique d'une tâche. Il se focalise sur les héros, mais il peut avaler un ou deux edeinos si ces derniers subissent un Revers !

TRÉSOR PERDU

Une botte en caoutchouc prise dans la boue attire l'attention, car elle ne cadre pas du tout avec le décor. En l'examinant, on peut remarquer qu'elle est pleine de poudre d'or. Un Chevalier des Tempêtes qui réussit un test de Sciences humaines (basé sur la Raison) ND 14 peut se rappeler de légendes peu crédibles concernant une botte comme celle-ci qui aurait été perdue en 1857. L'or n'a aucun effet sur cette aventure, mais le Conseil de Delphes ou les Chevaliers des Tempêtes pourront s'en servir plus tard !

LA LOI DE LA DÉTÉRIORATION

En règle générale, n'accordez aucune Possibilité si l'objet choisi est juste décoratif ou s'il est peu probable qu'il ait un effet sur l'aventure. Accordez 1 Possibilité pour des munitions ou une arme de rechange. Accordez 2 Possibilités pour la plupart des armures, les objets spéciaux du Vagabond des royaumes ou la Machette puisque son bonus en Survie peut être pratique au cours de la Résolution dramatique d'une tâche. L'Arme de prédilection d'un personnage ou une armure qui octroie une protection de +4 permettent de gagner 3 Possibilités !

LES PÉRILS DE LA TERRE VIVANTE

Le fleuve est bloqué par une nouvelle chute d'eau que ne peut franchir le bateau. Accordez aux Chevaliers des Tempêtes 1 Possibilité pour ce problème, mais ils

devront marcher plus longtemps pour atteindre la stela. Ils doivent tenter un test de Survie ND 14 (l'un d'eux est le joueur principal pour le test et les autres peuvent le soutenir comme cela est décrit page 283). Si le test échoue, chaque Chevalier des Tempêtes subit un effet de Fatigue (page 279) en se rendant jusqu'à la rencontre et ce Choc est toujours effectif au début de cette rencontre.

LA BRUME DENSE

Le groupe se perd et n'a plus que quatre rounds pour terminer la Résolution dramatique d'une tâche. Accordez 2 Possibilités à chaque Chevalier des Tempêtes pour ce problème supplémentaire.



RÈGLES SPÉCIALES DES CHEVALIERS DES TEMPÊTES

Quelques-uns des Chevaliers des Tempêtes présentés ici ont quelques capacités ou objets qui nécessitent l'explication de quelques règles supplémentaires.

PÉNÉTRATION D'ARMURE

Le katana électrique du samouraï électrique et les cartouches en adamante du chasseur de monstres peuvent percer les armures. Les armes perforantes annulent une partie de l'Armure qui s'ajoute à la Résistance. Les gospogs et les guerriers edeinios n'ont pas d'armure donc il n'y a pas d'effet. La Résistance du tyrannosaure bénéficie d'une Armure de 3 points, aussi le katana réduit cette Résistance à 18 et les cartouches en adamante à 17.

CHAT À DENTS DE SABRE

La chasseuse primitive a un « animal de compagnie » qui agit pendant son tour. Le joueur contrôle le chat et note séparément ses points de Choc et ses Blessures. Le chat n'a pas de Possibilités, mais le joueur peut utiliser celles de la chasseuse primitive pour les tests de la créature ou pour annuler des dommages qu'elle subit.

Si le joueur ne sait pas trop quoi faire, suggérez-lui de Combiner (page 282) les attaques contre la même cible,

ce qui confère à la chasseuse primitive un bonus de +1 à ses tests. Si Manœuvre est une Action approuvée, suggérez que le chat l'utilise contre un adversaire afin que la chasseuse l'achève. Cela permet d'illustrer les Interactions offensives et elle peut même obtenir une Carte de Destin si elle réussit.

Pour le reste, les statistiques du chat à dents de sabre sont indiquées de la même manière que pour les autres menaces (voir Menaces, ci-après).

RAFALE COURTE

L'arme à feu du Samouraï électrique peut utiliser des Rafales courtes. Chaque attaque contre une cible dépense 3 balles, mais octroie un bonus de +2 pour toucher. Un résultat de 1 provoque une déconnexion comme d'habitude, mais un résultat de 2 entraîne une Défaillance. L'arme ne peut plus être utilisée jusqu'à ce que le personnage utilise une Action (aucun test nécessaire) pour la réparer.

MENACES

Quand ces menaces apparaissent, placez les pions les représentant sur la table pour que les joueurs les voient. Les valeurs de Défenses ne sont pas secrètes dans Torg Eternity, aussi les joueurs peuvent déterminer leurs totaux et dire au MJ si leur attaque a été un succès, un succès Supérieur, un succès Spectaculaire, etc. Ils peuvent aussi voir les immunités et les faiblesses des monstres et adapter leurs tactiques en fonction.

Si le tyrannosaure arrive grâce à une Carte de Cosm, les Chevaliers des Tempêtes peuvent se sentir dépassés... et c'est le cas au début ! Ils ont besoin d'une combinaison de *Coup de grâce* et d'un succès Spectaculaire provenant d'une carte ou d'une Interaction offensive pour avoir la moindre chance. S'assurer que la créature soit Très déstabilisée avec des Ruses peut sauver la vie des Chevaliers des Tempêtes. Notez que le Tyrannosaure peut encaisser quatre Blessures, ce qui signifie qu'il en faut une cinquième pour le Vaincre. Après trois Blessures, la créature fuit et les Blessures n'infligent jamais de malus supérieur à -3, quel que soit leur nombre.

GOSPOG DE LA PREMIÈRE RÉCOLTE

Les gospogs de la Première Récolte sont des cadavres humains composés de chair putride et de plantes en putréfaction. Ils sont très répandus dans tous les royaumes, un gracieux présent de mort du Décharné aux autres Pillards de Réalité. Ils s'adaptent très facilement et existent dans chaque royaume sans provoquer de Contradiction.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 7, Raison 7, Esprit 7, Force 8

Compétences : Esquive 8, Observation 8, Manœuvre 8, Armes de mêlée 8, Discréption 8, Combat à mains nues 10

Déplacement : 7 ; **Résistance :** 8 ; **Choc :** — ; **Blessures :** —

Équipement : —

Atouts : —

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Griffes** : Dommages *Force* +2 (10).
- **Peur** : un gospog est un amalgame horrible d'un cadavre et de plantes en décomposition. Réussir un test de *Volonté* ou d'*Esprit* ou devenir Très déstabilisé.
- **Dénoué d'intelligence** : les gospogs sont immunisés aux interactions *Intimidation* et *Provocation*.
- **Infatigable** : les gospogs ignorent les points de Choc.
- Les gospogs sont immunisés contre le poison et les autres effets en rapport avec la respiration, l'alimentation ou d'autres processus nécessaires aux vivants.

GUERRIER EDEINOS

Les edeinos sont entraînés au combat dès le jour de leur naissance. Ils grandissent avec une lance dans les mains et sont féroces pour poursuivre et capturer leurs proies qu'ils mettent en pièces avec leurs crocs.

Attributs : Charisme 5, Dextérité 9, Raison 6, Esprit 8, Force 10

Compétences : Chevauche 10, Esquive 10, Foi 9, Observation 8, Intimidation 10, Manœuvre 10, Armes de mêlée 11, Armes de jet 10, Discréption 10, Survie 8, Pistage 8, Combat à mains nues 11

Déplacement : 9 ; **Résistance :** 10 ; **Choc :** 10 ; **Blessures :** —

Équipement : lance en bois d'hrockt (*Force* +2/12)

Atouts : Tornade

Possibilités : Rare (2)

Capacités spéciales :

- **Morsure/Griffes** : Dommages *Force* +2 (12).

CHAT À DENTS DE SABRE

Attributs : Charisme 7, Dextérité 10, Raison 5, Esprit 8, Force 7

Compétences : Esquive 12, Observation 7, Intimidation 9, Manœuvre 11, Discréption 13, Survie 7, Combat à mains nues 11

Déplacement : 14 ; **Résistance :** 7 ; **Choc :** 8 ; **Blessures :** 2

Atouts : —

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Morsure/Griffes** : Dommages *Force* +2 (9).

TYRANNOsaure REX

Un des prédateurs les plus terrifiants de la Terre Vivante. Ces machines à tuer reptiliennes, hautes de 12 m, sont rapides et leur gueule est garnie de crocs de la taille d'une dague. Les prime terriens les appellent souvent des « rex » à cause de leur ressemblance avec la manière dont sont dépeints les tyrannosaures par les médias.

Attributs : Charisme 4, Dextérité 9, Raison 4, Esprit 10, Force 17

Compétences : Esquive 10, Intimidation 15, Observation 8, Manœuvre 10, Discréption 10, Provocation (9), Pistage 9, Combat à mains nues 12

Déplacement : 11 ; **Résistance :** 20 (3) ; **Choc :** 14 ; **Blessures :** 4

Équipement : —

Atouts : —

Possibilités : jamais

Capacités spéciales :

- **Armure** : Peau écailleuse +3.
- **Morsure** : Dommages *Force* +3 (20).
- **Effroi** : quand le puissant tyranosaure est présent, toute Scène normale devient immédiatement une Scène dramatique.
- **Peur** : les crocs et le rugissement du tyranosaure déclenchent une terreur instinctive. Test d'*Esprit* ou être Très déstabilisé.
- **Très grand** : la plupart des spécimens adultes mesurent 18 m de long. Les attaques contre eux bénéficient d'un bonus de +4.

TABLES DES VALEURS DANS TORG

La Table des Valeurs est l'arme secrète du MJ. Cette table, et tout le système de jeu, est basée sur une progression logarithmique où chaque quantité est multipliée par 10 tous les cinq crans sur la table. Aussi, si une chose à une Valeur de 0, 10 de ces choses ont une Valeur de 5, 100 de ces choses ont une Valeur de 10, 1 000 de ces choses ont une Valeur de 15 et ainsi de suite.

L'application d'un malus de -5 signifie que l'action est dix fois plus difficile que la normale. Un malus de -10 indique une action 100 fois plus difficile que la normale ! Cette échelle aide le MJ à déterminer des modificateurs à la volée ou lui offre une base solide pour attribuer une Valeur en se basant sur des mesures concrètes.

Le Chiffre de base est toujours fonction d'un élément concret : le nombre de gens, le poids d'un tank. La Valeur est toujours son équivalent en termes de jeu, en particulier quand c'est en rapport avec les tests.

CONVERTIR LA TABLE

La Table des Valeurs peut être utilisée pour les ND ou pour déterminer la valeur relative de n'importe quoi. Toute conversion suit deux règles :

En prenant en compte des mesures concrètes, la table se base sur le fait que 100 unités équivalent à une Valeur de 10. Dans *Torg Eternity*, les unités de temps sont basées sur les secondes, les unités de distance sur les mètres et les unités de poids sur les kilos. Ainsi, un round (10 secondes) a une valeur de 5. Une minute (60 secondes) a une Valeur de 9, et ainsi de suite. Les vitesses sont basées sur un nombre de mètres par round et, encore une fois, un déplacement de 100 mètres par round représente une Valeur de 10.

Quand vous gérez des effets en jeu, la Valeur par défaut est de 0, aucun modificateur. Les Actions combinées se basent sur une situation par défaut avec une seule personne (bonus +0) avec une progression basée sur la Table des Valeurs. Aussi, si 10 personnes travaillent ensemble sur quelque chose, le test bénéficie d'un bonus de +5.

Notez que ce n'est pas parce qu'une Valeur existe sur la table que cela signifie qu'un personnage puisse l'atteindre. C'est au MJ de décider ce qui est réalisable en fonction des circonstances.

CONVERSION DES MESURES

La table permet de passer rapidement entre différentes mesures sans avoir à tout recalculer.

Base	En	Valeur
MPH (Miles /h)	Km/h	+1
Km/h	Mètres par round	+2
MPH (Miles /h)	Mètres par round	+3
Minutes	Rounds	+4
Livres (Pounds)	Kilogrammes	-2
Pieds (Feet)	Mètres	-3
Kilogrammes	Tonnes	-15

Exemple : le MJ a besoin de déterminer la Valeur de Vitesse d'une voiture pour une Poursuite. Sa Vitesse maximale est d'environ 100 MPH. Le MJ pourrait calculer de combien de mètres se déplace le véhicule en 10 secondes (100 MPH correspond à 44 mètres par seconde et donc 440 mètres par round pour une Valeur de 13) ou il peut juste se baser sur 100 MPH (Valeur de 10) et ajouter +3 pour obtenir la même Valeur sans avoir besoin de tout calculer.

Exemple 2 : un Chevalier des Tempêtes a besoin de soulever une lourde poutre tombée sur un allié. La poutre pèse environ 300 livres. Pour assigner le ND au test de Force nécessaire pour la soulever, le MJ se base sur un Chiffre de base de 300 (Valeur 12). S'il s'agissait de kilos, le MJ aurait terminé avec un ND de 12 mais comme il s'agit de livres, il doit faire la conversion. Passer des livres aux kilos réduit la Valeur de 2 pour une Valeur finale de 10.

TABLES DES VALEURS DANS TORG

Chiffre de base	Valeur	Chiffre de base	Valeur
1	0	1 million	30
2	1	1,5 million	31
3	2	2,5 millions	32
4–5	3	4 millions	33
6–9	4	6 millions	34
10–14	5	10 millions	35
15–24	6	15 millions	36
25–39	7	25 millions	37
40–59	8	40 millions	38
60–99	9	60 millions	39
100–149	10	100 millions	40
150–249	11	150 millions	41
250–399	12	250 millions	42
400–599	13	400 millions	43
600–999	14	600 millions	44
1 000	15	1 milliard	45
1 500	16	1,5 milliard	46
2 500	17	2,5 milliards	47
4 000	18	4 milliards	48
6 000	19	6 milliards	49
10 000	20	10 milliards	50
15 000	21	15 milliards	51
25 000	22	25 milliards	52
40 000	23	40 milliards	53
60 000	24	60 milliards	54
100 000	25	100 milliards	55
150 000	26	150 milliards	56
250 000	27	250 milliards	57
400 000	28	400 milliards	58
600 000	29	600 milliards	59

INDEX

A

Accessoires 260
Actions 114–116
Actions approuvées 111. Voir aussi Paquet d’Action
Apeiros 213
Armes en batterie 174
Atouts 70, 84–107

Arts magiques 84
Commandement 85–86
Cybertechnologie 86
Edeinos 86–87
Elfe 87–88
Foi 88–89
Liste 106–107
Lumière 91
Nain 89–90
Occulte 91–94
Occultech 94–95
Paria 94–95
Pouvoirs Pulp 95–98
Prouesses 99–101
Psioniques 101
Réalité 101–103
Samouraï électrique 103–104
Sauvagerie 104–105
Sociaux 105
Ténèbres 105

Attaques
Interactions 115
Physiques 115
À distance 116
Zones d’effet 123
Zone d’effet Voir Options d’action et de combat

Attributs 68
Axiomes 15, 222–223, 228–234
Cosm 228
Flétrir 222
Magie 229
Social 230
Spirituel 232
Technologie 233
Aysle 26–31, 237–240
Lois du Monde 30
Loi de l’Enchantement 31
Loi de la Lumière et des Ténèbres 31
Loi de la Magie 30
Stelae 238

B

Blessures 70, 117
Malus 117
Bureau des Recherches Psychiques 65

C

Capacités spéciales 262–265
Armure 262
Dénué d’intelligence 262
Effroi 262
Grande/très grande 263
Immunité 263
Infatigable 263
Insidieux 264
Morsure/griffes 264
Mort-vivant 264
Nuée 264
Linceul de ténèbres 264
Peur 265

- Poison 265
 Possibilités 265
 Sbires 265
 Vantard 265
 Vol 265
 Cartes de Cosm 113
 Cartes de Destin 112–113
 Chaleur/froid extrême 135
 Chevalier des Tempêtes 177, 181, 213
 Rôle 182
 Chevaliers 13
 Choc 70, 117
 Chute 135
 Compétences 69, 77–83
 Échec d'un test 78
 Favorisé 109. Voir aussi Niveaux de succès
 Liste 79
 Magiques 184
 Miracle 196
 Psioniques 204
 Conseil de Delphes 13, 19, 35, 235
 Conseil de l'Effroi 237
 Contradictions 178–180
 À distance 180
 Conversion des mesures 274
 Cosms
 Mélange 256
 Créatures
 Abomination 272
 Agent de sécurité de Kanawa 271
 Arpenteur des rues de la Police de l'Église 268
 Crocodile 268
 Cyberprêtre 269
 Démon (mineur) 269
 Dragon 267
 Fantôme 270
 Ghul 272
 Gospog de la Première Récolte 266
 Guerrier edeinos 269
 Hôte 269
 Humain infecté 271
 Jiangshi 272
 Loup-garou 271
 Maraudeur masqué 268
 Officier de police 266
 Ravagon 266
 Rôdeur 267
 Soldat 266
 Soldat de choc de l'Empire du Nil 268
 Soldat (officier) 266
 Soldat victorien 271
 Technodémon 273
 Thralls 273
 Tricératops 270
 Tyrannosaurus Rex 270
 Wights 267
 Créatures surnaturelles maléfiques 273
 Cyberpapauté 32–37, 240–242
 Lois du Monde 37
 Loi de l'Unique Voie Véritable 37
 Loi de la Magie hérétique 37
 Loi du Soupçon 37
 Stelae 242
 Cybertechnologie 35
- D**
- Daikoku 247
 Dangers environnementaux 135–137
- Décharné 12, 14, 19–22, 26–28, 39, 50–52, 55, 64, 72–73, 91, 93–94, 131, 178, 237–238, 240, 245–248, 250–251, 254, 262, 266
 Déconnexion 179
 Défenses 70
 Esquive 70
 Mains nues 70
 Mêlée 70
 Résistance 70
 Déferlement 178
 Déplacement 69, 114
 Dr Möbius 8, 15, 20, 44, 42–43, 95, 182, 242–243, 253, 268
 Dommages 116–118
 Annulation 117
 Bonus 115
 Défaite 117–118
 Mort 118
 Séquelle 118
 Guérison 118
 Non létaux 123. Voir aussi Options d'action & de combat
- E**
- Échec. Voir Niveaux de succès
 Échec critique. Voir Niveaux de succès
 Électricité 136
 Empire du Nil 38–43, 242–243
 Lois du Monde 42
 Loi de l'Action 42
 Loi de l'Héroïsme 43
 Loi Dramatique 42
 Stelae 243
 Énergie des possibilités 12
 Absorption 214
 Entremonde 27
 Équipements 70, 138
 Armes à feu 155–158
 Armes de jet 150–153
 Armes de mêlée 148–149
 Armes lourdes 164–165
 Armure 144–145
 Boucliers 146
 Disponibilité 139
 Explosifs 166–167
 Généraux 139–142
 Implants cybernétiques 35
 Munitons spéciales 165–166
 Occultech 161–163
 Éternité et le Néant 213
- F**
- Feu 136
 Fragments d'Éternité 223–227
- G**
- Gloire 183
 Gospog 52
 Guerres des Possibilités 24
- H**
- Hordes 264
- I**
- Incantation 185
 Initiative 111. Voir aussi Paquet d'Action
 Innomable (L') 213
 Inspiration 112
 Instant fatidique 181
 Invasion 214
 invoquer des tempêtes 221

J

Jean Malraux 8, 14, 22, 32–37, 72, 176, 198, 240, 242, 269

K

Kanawa Corporation 21, 56–57, 60, 103, 152, 247–248

Kanawas 248

Keta Kalles 44, 74, 144, 181, 198–199, 244

KO. Voir Choc

L

La Race 62, 64, 250

Lady Pella Ardinay 20, 26, 28, 238

Le Ténébreux. Voir Uthorion

Ligne de Conflit 112. Voir aussi Paquet d'Action

Lois du Monde 15, 25, 222–223

Lois Éternelles 220–222

Première Loi Éternelle 220

Deuxième Loi Éternelle 220

M

Magie

Ciblage 188

Concentration 185

Cumul 186

Sorts accessibles 186

Miracles

Bannissement 200

Bénédiction 200

Abondance 199

Apaisement 199

Appel des animaux 200

Communion avec les animaux 200

Communion avec les esprits 201

Concentration 197

Cumul 197

Éclair 201

Exemples de listes 199

Feu des Enfers 201

Flétrissement 201

Frappe 202

Guérison des maladies 202

Invocation 197

Malédiction 203

Protection contre les ennemis 203

Répulsion 203

Soins 203

Modificateurs de difficulté 109

N

Niveau d'habilitation 71

Niveaux de difficulté 108

Niveaux de succès 109

Noyade 136

Nuit des Hurllements 50

O

Obscurificateur

Profil type 219

Obscurificateurs 213, 218–219

Courroux 218

Options d'action & de combat 119–127

Actions combinées 119

Actions multiples 120

Armes à feu et mêlée 120

Attaque ciblée 121

Attaque totale 121

Attendre 121

Cibles multiples 122

Couverts 122

Défaillances 122

Défense active 122

Deux armes 122

Explosifs & Attaques à effets de zone 123

Fusils à pompe 124

Lutte 125

Objets 125

Obscurité 125

Oppositions 125

Pris au dépourvu 125

Protection 125

Recharger 125

Se désengager en mêlée 125

Surprise 125

Taille 126

Tir au jugé 126

Tir de couverture 126

Tir en rafale 126

Tirer sur des cibles en mêlée 127

Visée 127

Ords 180. Voir aussi Transformations

Orrorsh 50–55, 245–247

Lois du Monde 55

Loi de l'Éternelle Corruption 55

Loi de la Persévérance 55

Loi de la Peur 55

Stelae 247

P

Pan-Pacific 56–61, 247–250

Lois du Monde 60

Loi de l'Intrigue 60

Loi de la Ténacité 61

Loi de la Vengeance 61

Stelae 249

Paquet d'Action 111–112

Passerelles éphémères & ponts maelström 176

Percussion. Voir Véhicules

Pillards de Réalité 12, 176, 213–215

Poison 265

Possibilités 68, 110

Poursuites 134

Prime Terre 14, 18–25, 235–237

Afrique 20

Amérique du nord 21

Amérique du sud et centrale 21

Asie 21

Australie 22

Communications et voyages 235

Europe 22

Lois du Monde 25

Loi de l'Espoir 25

Loi de l'outsider 25

Loi de la Gloire 25

Moyen-orient 23

Progression 71

Psioniques

Altération de la mémoire 207

Barrière télékinétique 207

Bouclier psychique 207

Clairvoyance 207

Clarté 207

Concentration 205

Confusion 208

Conscience 208

Contrôle mental 208
Cumul 206
Déflagration mentale 208
Étranglement 208
Imitation 209
Lecture de l'esprit 209
Obscurcissement de l'esprit 209
Perception de la conscience 209
Pouvoirs accessibles 206
Prémonition 210
Psychométrie 210
Pyrokinésie 210
Rétablissement 210
Stimulation 210
Télékinésie 211
Télépathie 211

Q

Quinn Sebastian 20, 29, 35, 52, 65, 73, 107, 133, 180, 235, 238, 249

R

Races 74–76
Edeinos 74
Elfe 75
Nain 76
Radiations 137
Récompenses 261
Expérience 261
Possibilités 261
Reconnexion 179
Religions 198
Réseau Divin 33–37, 86, 141, 157, 160, 213, 219, 225, 236, 240, 242, 252, 268
Résolution dramatique d'une tâche 130
Dilemmes 130
Ressources personnelles 139
Rounds & Tours 111. Voir aussi Paquet d'Action

S

Science étrange 43
Scores de Piété 241
Seigneurs de Réalité 6, 9–10, 12–15, 18–22, 24–25, 27, 31–32, 39, 41, 43, 52, 57, 63–65, 72, 102, 119, 130, 138, 144, 176–178, 182–183, 188, 213–215, 218–221, 223, 235–237, 240, 242–248, 250–251, 254, 256, 261, 273
Seigneur de Réalité Baruk Kaah 44, 86
Seigneur de Réalité Kranod 62
Sorcellerie pulp 97
Sorts
Accélération 187
Acquisition d'une langue 187
Alarme 187
Amélioration 187
Armure 187
Bouclier 188
Boule de feu 188
Brouillage 188
Cercle de protection 188
Déguisement 189
Détection de la magie 189
Déverrouillage 189
Dialogue avec les morts 190
Diminution 190
Dissipation de la magie 191
Étourdissement 191
Foudre 191
Impulsion électromagnétique (IEM) 191
Invisibilité 191

Lenteur 192
Lumière du mage 192
Mains du mage 192
Obscurité du mage 192
Ombres des Possibilités 193
Orientation 193
Peur 194
Projectile 194
Réduction des Possibilités 194
Vision 194
Vol 195
Stelae 15, 177
Destruction 215
Retirer 183
Surprise. Voir Options d'action et de combat
Survie 137

T

Tables des Valeurs dans Torg 288
Talismans 223
Tempêtes de réalité 220
Terre Vivante 44–48, 244–245
Lois du Monde 48
Loi de la Sauvagerie 48
Loi de la Vie 48
Loi des Merveilles 48
Stelae 245
Tests d'attribut & de compétence 108
Têtes de pont 178
Tharkold 62–67, 250–251
Lois du Monde 66–67
Loi de la Domination 66
Loi de la Féroce 67
Loi de la Souffrance 67
Stelae 251
Tolwyn 8, 26–29, 238
Torg 13
Tourmenteurs 177, 181
Transformation 180–181
Trésors magiques 239

U

Un de plus ! 112
Uthorion 27

V

Véhicules 132–133, 167–175
Collisions 133
Combat 132
Manoeuvres 132
Vivacité 112
Voies ferrées 173

Z

Zones 15, 177–179
Dominantes 177
Mixtes 178
Pures 177

TORG ETERNITY

ÉQUIPE DE CONCEPTION D'ORIGINE

Conception des mythes et du jeu : Greg Gorden, Bill Slavicsek et Douglas Kaufman avec Ed Stark, Greg Farshtey, Stan!, Brian Schomburg, Christopher Kubasik, Ray Winninger et Paul Murphy

Concepts additionnels et tests : Daniel Scott Palter, Denise Palter, Jonatha Ariadne Caspian, Michael Stern, Richard Hawran, C.J. Tramontana, Martin Wixted

Assistance technique : Dr Michael Fortner, Dr George Exner

Tests et conseils : Eric Aldrich, Paul Balsamo, Jeff Brown, Laura Brown, Tim Brown, Gary Corbin, Troy Faraone, Mike Landsdaal, Letha Owens, Barbara Schlichting, John White

Conception du logo : Tom Tomita

Développeurs additionnels : Eric Gibson, Jim Ogle, Gareth Michael Skarka, Nikola Vrtis, Stephen Marsh, Talon Dunning

ÉQUIPE DE CONCEPTION DE TORG ETERNITY

Rédaction et conception : Shane Lacy Hensley, Darrell Hayhurst, Markus Plötz, Deanna Gilbert, Ross Watson

Édition : Matthew Cutter

Contributeurs : Greg Gorden, Jim Ogle, Steve Kenson, Ed Stark, George Strayton, Henry Lopez, Aaron Pavao, Angus Abranson, Steven Marsh, Patrick Kapera, Bill Keyes, John Terra, James Krevitt, Jonathan Thompson, Andy Vetromile, Joseph Wolf, Jasyn Jones

Directeur artistique : Aaron Acevedo

Conception graphique : Aaron Acevedo, Jason Engle

Mise en page : Darrell Hayhurst, Shane Lacy Hensley, Thomas Shook

Couverture originale : Shen Fei

Illustrations intérieures : Chris Bivins, Matheus Calza, Dennis Darmody, Talon Dunning, Bien Flores, Gunship Revolution, Alida Saxon, Andy Trabbold

Tests du jeu : Jimmy Macias, Michael Conn, Damien Coltice, Michael Mingers, Michelle Hensley, Ron Blessing, Veronica Blessing, Scott Sizemore, Golda Lloyd, Andrew Harvey, Dale Davies, Ed Rugolo, Scott Walker, Darrell Brooks, Melvin Willis, James Dawsey, Brad Rogers, Jamal Hassan, Jeremy Dawsey, Kevin MacGregor, Greg Nagler, Terry Cruse, Michael Howse, David Howse, Jon Crenshaw, JP Meisenburg

Dédicace : À Stewart pour The Land Below et l'ensemble de ton excellent travail. Tu nous manques.

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication : David Burckle

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sélène Meynier

Couverture française : Rémi Jacquot

Mise en page : Jérôme Cordier / Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Remerciements spéciaux : Laurent « ZeDiac » Cournault, Ghislain Bonnotte

Édité par Black Book Éditions.

50 rue Jean Zay, 69800 St Priest.

Dépôt légal : Janvier 2020.

ISBN : 978-2-36328-574-4 / Collector : 978-2-36328-898-1

ISBN (PDF) : 978-2-36328-575-1

Imprimé en UE.



REMERCIEMENT TOUT PARTICULIER À NOS CONTRIBUTEURS DU CONSEIL DE DELPHES :

MICHAEL DYMOND (PROFESSEUR THOMAS CANE)

Thomas Cane, connu par la plupart sous le pseudonyme du « Professeur », est l'Intendant de l'arsenal de la Division Spartiate, la branche militaire du Conseil de Delphes. Il est assez doué dans le domaine de la technologie et essaie de faire en sorte que les Chevaliers des Tempêtes disposent d'armes et de gadgets derniers cris et rares. Son véritable nom est Tonauac Coatl. Cane est un alias suggéré par Quinn Sebastian pour ne pas révéler le cosm d'origine de cet ingénieur talentueux et son passé tragique... pour le moment.

RONALD EGAN (DR ZYTALIUS BLACKBURN)

Zytalius est passionné de sciences physiques et il a une haine profonde vis-à-vis des religieux. Avant la guerre, il utilisait son influence en tant que théoricien physicien renommé pour réfuter tout argument visant à prouver l'existence d'une force supérieure. Après l'invasion, il s'est principalement intéressé à la prise de pouvoir du Cyberpape. Il est à la tête de la Division Archimède, le groupe scientifique du Conseil de Delphes, et il cherche à analyser la manière dont fonctionne la réalité et comment transformer cette connaissance en une arme à utiliser contre les Seigneurs de Réalité.

JOHN ELLISON (OMAR BEDNARCYK)

Omar Bednarczyk est un expatrié russe basé à Budapest. Après des années à servir au sein de l'armée, il a constitué un réseau de contacts et de clients dans le domaine des antiquités et des objets rares ; il a la réputation d'avoir été confronté à l'étrange et surnaturelle avant même le début des Guerres des Possibilités. Il dirige désormais la mystérieuse Division Cassandre au sein du Conseil de Delphes, un groupe responsable de la recherche et de la récupération des Fragments d'Éternité.

KEVIN HARDY (HAYWARD STONE)

Haywood 'Ole Smokey' Stone est un ancien motard hors-la-loi qui est devenu quelqu'un de respectable à cause de l'invasion. Il est parvenu à regrouper plusieurs groupes de motards, des « gangs de bikers », pour en faire un groupe de combat mobile qui patrouille les frontières de la Terre Vivante afin de contrer toute incursion ou nouvelle implantation de stelae ; cette force mobile protège également les civils de ces zones contre différentes menaces, un peu comme les anciens Chevaliers Templiers. Le nom officiel de cette mission est l'Opération Convoi et Stone travaille actuellement à lancer des initiatives similaires sur les autres continents.

RON LUNDEEN (ABRAHAM ELLIOT LAKE)

Abe Lake est un homme rude à la cinquantaine bien tassée. Après une vie difficile à souffrir d'alcoolisme et à exercer à mi-temps le métier de mécanicien au sud-est des États-Unis, Abe commençait à reprendre sa vie en main quand les Guerres des Possibilités ont débuté. Son charisme naturel, sa franche honnêteté et son empathie vis-à-vis des opprimés l'ont conduit à la tête de la Division Homère du Conseil de Delphes. Connus familièrement sous le nom des « Combattants de la Gloire », les membres de cette division propagent les récits des exploits héroïques auprès des gens ordinaires et répandent l'espoir.

C. RANDALL NEWTON (DR. WILLIAM LINEAR)

Le Dr Linear est un survivant d'un cosm ravagé et conquis par Baruk Kaah. Il ne sait pas vraiment comment il en a réchappé mais quand il a vu les signes de l'invasion imminente, il a su qu'il devait agir. Ayant suscité l'attention du Conseil de Delphes, ses connaissances sur Takta Ker et sur ses habitants lui ont valu une place à la table du conseil et ont conduit à la création de la Division Python, un groupe qui coordonne les équipes d'assaut ayant pour mission de retirer les stelae.

TAKERU TAITAI (AYATSUJI MATSURI)

Matsuri Ayatsuji était étudiante à l'université quand les Guerres des Possibilités ont bouleversé son monde. Elle est un génie et elle a riposté en utilisant son intelligence et ses compétences en informatique plutôt que des armes ou des pouvoirs spéciaux ; elle s'est forgée une réputation sous le pseudonyme du « Null Magic Wizard ». Le Conseil de Delphes l'a recrutée pour diriger l'Opération Mittei, l'enquête visant à prouver que le lien entre la Kanawa Corporation et les Seigneurs de Réalité. Le conseil la considère comme la responsable des opérations au sein du Pan-Pacifica même si officiellement, il ne s'agit pas encore d'une zone de guerre... pour l'instant.

KEN WALZ (KENNETH NAKATOMI)

Officiellement, Kenneth Nakatomi était un fonctionnaire au passé agité qui avait finalement réussi à trouver un travail stable à l'ambassade américaine du Caire. Avant que les ponts maelström ne s'écrasent, il était secrètement un espion de la C.I.A. spécialisé dans les déguisements et le recrutement d'atouts. Il s'est transformé au cours d'un « Instant fatidique » et ses compétences sont désormais quasi surnaturelles. Sous le nom de code « Flocon de neige », il dirige les opérations du Conseil de Delphes dans l'Empire du Nil. L'Insidieux Wu Han offre une généreuse récompense à quiconque ayant des informations au sujet de cet énigmatique agent.

GEOFFREY WEST (TENUSHATH)

Tenushath est un elfe d'Aysle qui est parvenu à traverser la Manche jusqu'en France au coût d'une transformation. Il exerce ses considérables compétences de voleur contre le Réseau Divin. Alors qu'auparavant il crochétait de simples serrures et chapardait des babioles, il est désormais capable, au sein de la Cyberpapauté, de contourner des protocoles de sécurité et de mettre à jour des données utiles aussi bien pour son ancien foyer que pour son nouveau monde adoptif. Grâce à sa position unique et à ses compétences, il dirige la Division Marathon du Conseil de Delphes, un réseau d'informations, de messagers et d'espions couvrant l'ensemble de la planète.

JOHN WICK (JAYNE CAMPBELL)

Jusqu'à l'arrivée des Seigneurs de Réalité, Jayne Campbell était une tueuse cynique sans aucun espoir et dénuée de la moindre empathie. Elle a subi son propre « Instant fatidique » et a compris les véritables enjeux des Guerres des Possibilités. Grâce à des contacts mutuels, elle est entrée en contact avec le Conseil de Delphes et s'est portée volontaire pour diriger l'Opération Éris, un groupe clandestin de tueurs à gages, de mercenaires et de « mécaniciens » qui se font passer pour des Tourmenteurs au service des Pillards de Réalité pour saboter leurs opérations de l'intérieur.



Nom _____ **Total PX** _____
Race _____ **Cosm** _____ **Disponibles** _____
Axiomes : Magie ____ **Social** ____ **Spirit.** ____ **Tech** ____ **Niv. d'habilitation** _____

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

A horizontal row of five circular icons, each containing a stylized orange and white pattern. From left to right, the icons are labeled: "Charisme", "Dextérité", "Esprit", "Force", and "Raison".

DÉFENSES

Esquivel

Défense en mêlée

Défense à mains nues

CHOC

BLESSURES

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		
Armes à feu	Dex		
Armes de jet	Dex		
Armes de mêlée	Dex		
Combat à mains nues	Dex		
Compétences d'interaction	Attribut	Rangs	Valeur
Intimidation	Esp		
Mancœuvre	Dex		
Provocation	Cha		
Ruse	Rai		
Autre	Attribut	Rangs	Valeur
Discréption	Dex		
Esquive	Dex		
Observation	Rai		
Réalité	Esp		
Survie	Rai		
Volonté	Esp		

ÉQUIPEMENT

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes

Table des Bonus

Rôle des Bonus		1	2	3	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	26	31	36	41	46	+5
Jet de dé		4	6	8	10	12	14									25	30	35	40	45	50	
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1	