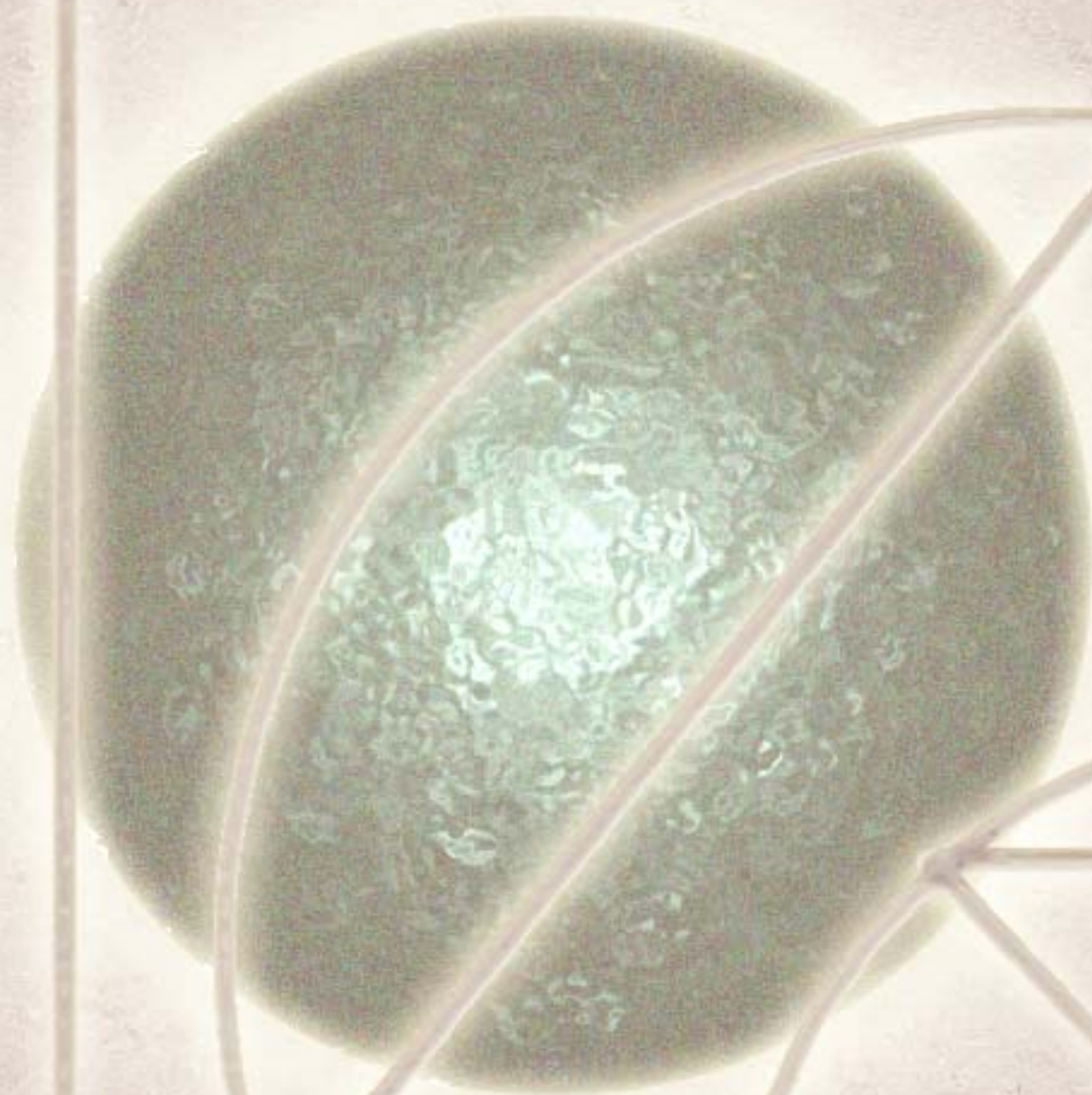


A green textured sphere, possibly representing a planet or a fruit, is the central focus. A thin red diagonal line crosses it from the top-left to the bottom-right. A wireframe grid, resembling a globe's latitude and longitude lines, is overlaid on the sphere. The background is a light beige with a subtle texture.

Blackened

Par Mikaël « Pyromago » Cheyrias
Contact : Pyromago@wanadoo.fr

Testé et approuvé par les PeeJees



SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	3
HISTOIRE D'UN CREPUSCULE	5
Vox Machine.....	7
Mots de l'auteur.....	8
L'ARTEFACT ou Deus Ex Machina.....	10
Données générales.....	10
Les Axes	10
Les Faisceaux et la Brume	11
Le Mécanisme et la Réorganisation	11
Le Fiel.....	12
UN MONDE DANS LES TENEBRES.....	13
Les zones civilisées	13
Les zones barbares	14
Les zones désertes.....	14
Les zones perverses.....	15
Géopolitique	15
Organisation sociale	15
VIE QUOTIDIENNE.....	17
Société.....	17
Le travail.....	17
Les loisirs	18
Information	19
La consommation.....	19
Déplacements.....	19
Education	20
Troc et récupération.....	20
Armes à feu et sécurité	20
Jour et nuit.....	21
LE SYNODE	22
Dogmes	22
Organisation.....	22
Le culte.....	23
Relations.....	23
LA NOIRCEUR.....	24
LA TECHNOLOGIE.....	26
Les Orbes Quantiques	26
Communication.....	27
Véhicules.....	28
Médecine	28
Matériel militaire	28
Armes.....	29
Les champs de force	29
Armures mécanisées	29

Notes générales sur le niveau technologique.....	30
LE DEDALE INTERIEUR ET LE GRAND JEU	31
Le Dédale Intérieur	31
Le Songe	31
La Cour Noire	32
Le Monarque	33
Astarte la Matriarche.....	33
Samael le Prétorien.....	34
Maimon l'Apôtre.....	34
Arhiman le Prince.....	35
Ishemn le Bâtitteur	36
Caym l'érudit	36
Sydonai le Magnifique	37
Les Royaumes.....	38
Les peuples du Dédale	38
Ashgard, Royaume du Monarque agonisant	38
Avalon le jardin secret, Royaume de la Matriarche.....	39
Ishtar, royaume de l'Erudit ..	40
Tyr, royaume du Bâtitteur..	40
Gomorrhe, citadelle du Prétorien.....	41
Altair, palais du Prince.....	41
Sinaï l'enfer, royaume du Manifique.....	42
Les Royaumes Inférieurs	42
La marque.....	42
Le Grand Jeu	42
La Lumière	43
Le Doute	43
AUTRES ET FACTIONS.....	45
JOUER A BLACKENED	46
« Que jouer ? » ou questions de gameplay.....	46
Ambiance et descriptions....	47
CREATION D'UN PERSONNAGE	49
1 ^{ère} étape : le concept.....	49
2 ^{ème} étape : les caractéristiques..	49
3 ^{ème} étape : les compétences	51
4 ^{ème} étape : les Gimmicks.....	55

5 ^{ème} étape : Caractéristiques secondaires.....	56	Récupération et soins.....	64
6 ^{ème} étape : Hhistorique et description.....	56	Sources de dégâts	64
LES REGLES.....	58	Armures et protections	67
Les bases	58	Les poursuites.....	68
Réaliser une action	58	Collisions.....	68
Réussite et échec critiques ..	58	Dégâts aux véhicules.....	69
Actions longues et en		Résultat des courses	69
oppositions	58	La santé mentale	69
Jets de caractéristique	59	Les Gimmicks.....	70
Points de volonté.....	59	L'expérience	76
Le combat.....	59	Entre deux	76
Le tour.....	59	MECANIQUE DU SONGE.....	78
Initiative	59	L'Eveil	78
Le déplacement.....	60	Entrer et sortir du Dédale ...	78
Le tir	60	Devenir un Dieu.....	80
Le corps à corps	61	Pouvoirs de l'Eveil	81
La défense	62	LA NOIRCEUR	87
Les dégâts.....	62	Les traits de la Noirceur	87
Aggravation	63	Les dons de Noirceur.....	88
Epuisement.....	63	Progression.....	90
		LA SORCELLERIE.....	92

HISTOIRE

D'UN CREPUSCULE

Lorsqu'elle fut pour la première fois détectée, la singularité spatiale fut prise pour un quelconque corps céleste errant dans l'espace glacial. Puis, très vite, on dut se rendre à l'évidence : l'objet, colossal, se dirigeait droit sur la terre. Comment un tel danger avait pu rester invisible à la technologie des hommes était un mystère, mais il fallait se faire une raison. L'annonce du cataclysme à venir plongea le monde dans le chaos. On conçut des plans désespérés visant à détourner ou à détruire la « chose », mais même les plus sophistiqués d'entre eux n'avaient aucune chance : elle avait une taille comparable à la Terre. Finalement, la résignation l'emporta. Le destin funeste qui attendait l'humanité était inévitable et les hommes se réfugièrent dans de maigres abris souterrains, attendant la fin de leur monde.

C'est alors que, quelques jours avant l'impact, l'objet se mit à ralentir. Incrédule, l'humanité leva les yeux vers l'azur du ciel.

Le jour J, l'Artefact lui apparut, béant telle la gueule d'un monstre titanesque. Son ombre obscurcit le ciel, et se répandit vite. Trop vite.

Rapidement, il devint évident que quelque chose clochait. Ce prodigieux objet extraterrestre était en train d'engloutir la Terre.

Avant la fin de la journée, il était trop tard. L'Artefact se referma comme

une boîte, comme un piège, dans un grincement sinistre qui glaça le sang de toutes les créatures vivantes. Englobant la planète entière, il l'emprisonna comme une coquille. Le ciel bleu avait laissé la place à ses contours gigantesques, aux motifs complexes recouvrant sa surface. Ses lueurs tenaient maintenant lieu d'étoiles. La nuit était tombée.

Peu de temps après, les Axes surgirent. Telle de gigantesques pointes, ils descendirent vers le sol dans lequel ils s'enfoncèrent profondément, stalactites improbables barrant de loin en loin l'horizon.

C'était fini. Il était là, des kilomètres au-dessus de la terre, juste au-dessus des nuages, aussi noir que la mort, ses racines ancrées dans une étreinte titanesque, sa structure parfois zébrée de mystérieux éclairs.

L'humanité réagit. Les armes les plus puissantes à sa disposition furent utilisées contre la Coque. Sans effet : elle semblait indestructible.

Ses soldats approchèrent alors des Axes, et y trouvèrent des Portes. Ils s'enfoncèrent dans le Dédale, le cœur de la Machine. Ceux qui en revinrent étaient bredouilles ou fous. Aucun ne put témoigner d'une rencontre... Il semblait bien que l'envahisseur était victorieux, mais où était-il ?

On se prépara alors à l'Hiver Nocturne, à la mort de toute chose par manque de lumière et de chaleur. Et c'est alors que les Faisceaux apparurent : d'énormes rayons de lumière, larges de plusieurs kilomètres, balayant le sol avec un bruit lugubre quelques secondes par jour. Chose inconcevable, il apparut qu'ils suffiraient pour que la végétation subsiste. La température, elle, resta constante malgré les jours qui passaient. La vie survivraient donc. Mais pourquoi ? La question était dans toute les têtes. Et une réponse devint évidente : Les Bâtisseurs de l'Objet se préparaient à un festin. La Terre était devenu un garde-manger.

Cela ne pouvait être. Dans le noir, la résistance s'organisa. Les mouvements de foules furent matés un peu de partout sur le globe. Dans les zones qui ne basculèrent pas irrémédiablement dans le chaos, les gouvernements instaurèrent les pleins pouvoirs. La vie reprit, comme en temps de guerre. Des légions entières se jetèrent sur les Axes et s'enfoncèrent dans le Dédale. Ils y rencontrèrent finalement des créatures indicibles, parfois gigantesques, parfois de petits groupes qui, vagues après vagues, les repoussèrent. Les humains s'acharnèrent avec l'énergie du désespoir, et envisagèrent les solutions les plus radicales. Alors, l'Objet les châtia. En quelques heures, la plupart des sources d'électricité devinrent inefficaces, reléguant la technologie à ce qu'elle était au début du 20ème siècle. L'Objet-Dieu avait parlé. L'homme cessa sa contre-offensive.

C'est à ce moment que les Sept apparurent. Seuls survivant d'un commando ayant pris d'assaut l'objet deux ans auparavant, ils s'adressèrent

à l'humanité. L'Objet, dirent-ils, leur avait parlé. Il leur avait montré. L'Artefact, que tout le monde prenait pour une prison, n'en était pas une. C'était un bouclier. Bien qu'ils ne dirent pas ce qu'ils avaient vu de l'autre côté, ils prétendirent que la nuit éternelle était préférable. Les choses devaient reprendre leurs cours et les hommes chérir l'Objet comme ils chérissaient la vie. Bien que les créatures qui s'y terraient devaient être exterminés, car elles n'étaient que le reflet de ce qui s'étendait Au-delà, l'Artefact était un don et devait être défendu...

L'humanité reçut ce message d'espoir comme un coup de poing. Certains y crurent, et se mirent à vénérer... D'autres crièrent à la trahison et se rebellèrent. Et la majorité, dans le doute, réapprit à vivre dans le noir et dans les pales aubes que leur offrait parfois leur nouveau Dieu, le haïssant mais craignant encore plus ce qui se cachait derrière.

Aujourd'hui, le temps a passé. Dans les zones qui n'ont pas succombé à l'anarchie et à la barbarie, les populations se sont organisées. De plus en plus se massent dans les villes, où l'armée patrouille, traquant les choses évadées de l'Artefact et les cultes impies dissimulés dans les ténèbres incessantes. L'état de guerre est permanent. Tout est rationné, et la paranoïa ambiante engendre parfois des conflits armés.

Les Douze sont aujourd'hui à la tête du Synode, le culte omniscient et parfois fanatisant dédié au Deus Ex Machina. Ses Prêtres prêchent la Voie, détenteurs aux yeux des hommes d'une partie des secrets de l'Objet et capables de les défendre des

abominations et de la Noirceur, une espèce de perversissement progressif, de possession lancinante, qui fait de l'homme un démon à figure humaine...

La Synarchie dirige la contre-offensive de la Terre contre l'envahisseur invisible et tient d'une main de fer les Archontes, maîtres parfois zélés ou corrompus des zones civilisés.

L'Axiome, chargée de redonner à l'espèce les moyens technologiques de sa survie s'enfoncé chaque jour un peu plus les secrets impies de la Machine.

Et, plongé seul dans cet obscur cauchemar, l'homme de la rue prie pour que les maigres remparts qui sépare la nuit du néant tiennent bon un jour de plus.

VOX MACHINA

Mais les Dogmes du Synode ne sont que mensonges. Certains le savent. Car ils rêvent. Ceux qui ont été touché par le Songe sont peu nombreux.

Pour eux, tout a commencé lentement. Un même cauchemar lancinant, revenant nuit après nuit, les hantant jusqu'à l'insomnie. Seuls, ils y erraient dans le Dédale, le cœur de la Machine. Des bruits lugubres résonnaient contre ses murs noirs. Des ricanements monstrueux les poursuivaient. Comme si l'Artefact était le refuge du Mal absolu.

Puis, finalement, leurs vagabondages oniriques les conduisirent jusqu'à la Matriarche. Et celle-ci leur parla dans leur langue. Elle les attendait depuis longtemps, dit-elle, les appelant par delà les rêves dans le Dédale Intérieur, l'âme de la Machine.

Enfin, ils étaient réunis. Elle allait apprendre la vérité.

Ses révélations furent terribles : L'Artefact, le nouveau dieu des hommes, était un tombeau maudit. Il avait été construit des éons auparavant par un peuple suprême vénérant le Monarque, l'un des derniers survivants des Architectes de cette réalité, et la Cour Noire composée de ses sept enfants. En ces temps, l'Objet était une œuvre de paix, et le Monarque, un dieu juste et bon.

Mais, aujourd'hui, le Roi était à l'agonie, mortellement blessé par ses Chérubins à la suite d'un odieux complot patricide. Plongé dans un sommeil sans repos, il assistait, impuissant, à la déchéance de ses descendants. Et l'Artefact, son joyaux, avait été détourné de son but et était devenu leur royaume. Leur piège. Leur prison.

Libérés de l'autorité de leur maître, les sept Despotes purent laisser libre cours à leurs sombres instincts et à leur haine mutuelle. Ils se jetèrent dans une lutte titanesque qui perdura au-delà de l'espace et du temps et n'était pas encore terminée. Cette guerre, le Grand Jeu, était éternelle comme ses protagonistes. La Terre, berceau de la race prodige du Roi-Dieu, était leur nouveau champ de bataille, leur nouvel échiquier.

La Matriarche était l'une des Sept Despotes, mais son âme avait changé. Elle avait bravé l'interdit et touché le corps de son père. Elle avait vu la lumière. Rongée par le remords, elle avait décidé de mettre fin à l'interminable lutte. Pour cela, l'Artefact devait être détruit. Et les PJ étaient

parmi ceux qu'elle avait choisi d'éveiller pour mener cette bataille titanesque.

Bien d'autres hommes avaient déjà pactisé avec ses frères et avaient rejoint leurs hordes secrètes œuvrant à la fin de toute chose. Les Autres, les créatures de l'Artefact, étaient leurs pions. La Noirceur était leur arme. Le conflit invisible avait commencé.

Au sein du Synode même, des hommes préparaient déjà la chute de la Dernière Espèce. A l'inverse, parmi les pervers traqués, certains avaient déjà rejoint la Matriarche et luttait pour libérer la Terre. Le bien et le mal n'était qu'une illusion : les ennemis et les alliés étaient partout. Il n'y avait pas de temps à perdre.

Alors, les Choisis s'étaient réveillés. Ils avaient ouvert des yeux neufs sur leur monde. Sur leurs corps étaient apparus la Marque, symbole géométrique de leur deuxième naissance. Investis d'une force nouvelle, ils avaient une guerre à gagner.

Le jeu pouvait commencer.

Bienvenu dans l'univers noir de

Blackened.

MOTS DE L'AUTEUR

Blackened est un jeu sombre à l'ambiance glauque, qui puise une bonne partie de son inspiration dans les œuvres merveilleusement lugubres et poétiques de certains auteurs fantastiques, et notamment de Clive Barker, dans les films fantastiques des années 80 et dans les films noirs des années 50.

Toutefois, il n'impose pas forcément une façon de jouer : il est possible d'y faire des aventures fantastiques et oniriques, mais aussi des purs scénarios de baston ou des enquêtes alambiquées. Car, s'il est à prévoir que les PJ seront la plupart du temps des Elus, il est aussi possible d'y jouer, par exemple, des privés (ambiance polar noir), des militaires (ambiance aliens) ou même des gens de la rue confrontés à ces conditions si spéciales.

Voilà. Si vous n'avez pas peur du noir, vous trouverez peut-être ici quelques trucs intéressants...

The background is a light beige, textured surface. A large, semi-transparent green sphere is centered on the left side. Overlaid on the sphere and the background are thin, light brown geometric lines. These lines form a grid on the right side and several curved arcs that intersect the sphere and the grid. The word "Background" is written in a black, serif font across the center of the green sphere.

Background

L'ARTEFACT

OU DEUS EX MACHINA

DONNEES GENERALES

D'après ce qu'en conclurent les scientifiques, l'Artefact est un objet sphérique, dont la « croûte » est épaisse de plusieurs dizaines de kilomètres. Le matériau dont il est fait est un métal inconnu, d'une couleur sombre, gris cuivrée et, pour autant qu'il puisse être analysé, très ancien. Cette matière est appelée l'Empyrium par les membres du Synode.

Sa surface, aussi bien externe qu'interne, est irrégulière, gravée de motifs géométriques complexes. Ici ou là, des « excroissances » gigantesques en surgissent : blocs, failles, pointes. Ce relief donne à l'ensemble un aspect encore plus mystérieux : à quoi pouvait-il bien servir ? Autre fait important : l'Artefact ne semble pas être un vaisseau. La Terre conserverait toujours la même orbite autour du Soleil, et la même vitesse de révolution. L'Artefact accompagnerait ses mouvements, et les Axes rempliraient le rôle de tiges de soutien, de « rivets ». Les secousses parfois ressenties par les populations vivant autour des pointes seraient dues à la lutte titanesque des forces contraires nécessaires pour maintenir un tel objet en place. Elles sont célébrées comme une manifestation de la puissance de l'Objet-Dieu.

L'artefact n'offre aucune faille, aucune fenêtre sur l'au-delà. Même

ceux qui s'y sont enfoncés profondément n'ont jamais croisé de « hublot » ou de fenêtre.

LES AXES

Vu de loin, les Axes ressemblent à des stalactites, à des tornades immobiles tombant, irrégulières, du plafond du monde. Piliers improbables d'un dôme prodigieux, ils barrent de loin en loin l'horizon, surgissant parfois où on les attend le moins. D'une manière générale, la densité des Axes est importante : on en trouve tous les 10 à 15 km sur toute la surface du globe, sur terre comme sur mer. Leurs diamètres moyens au sol est de quelques centaines de mètres, bien qu'ils soient variables.

Souvent, la vie s'est réorganisée en fonction des Axes. Des communautés se sont installées dans, sous ou aux pieds d'eux, édifiant des monuments et des cathédrales dédiées à l'adoration de l'Artefact, bâtissant leurs habitations toujours plus haut contre leurs parois comme des champignons le long du tronc d'un arbre nourricier.

Les Axes, s'enfonçant loin sous terre, rejoignent les complexes d'abris enterrés, battis jadis par les hommes en prévision d'une apocalypse qui ne vint jamais. Ce réseau souterrain, souvent aussi peuplé que la surface, est un endroit glauque et sombre surnommé l'Hypogée. Dans ses

détours et culs de sac se nouent parfois des drames effroyables et se cachent bien des cultes de dangereux pervers.

L'intérieur des Axes est à l'image de l'extérieur : des couloirs et des pièces aux proportions et aux géométries très variables se succèdent dans un chaos subtil que certains prétendent changeant.

L'ensemble semble taillé d'une seule pièce, les murs incrustés de motifs ne laissant pas apparaître de jointures. Les portes, rares, sont des assemblages de plaques d'Empyrium s'ouvrant en iris dans un bruit sec et grinçant.

LES FAISCEAUX ET LA BRUME

Durant les premières heures qui suivirent l'arrivée de l'Artefact, une des plus grandes frayeurs des scientifiques fut la destruction rapide de l'écosystème par manque de lumière et de chaleur.

Heureusement, un tel événement ne se produisit pas et, malgré le passage des jours, les plantes et les animaux survécurent. Grâce aux Faisceaux.

Ce sont de grands rayons de lumières, rectangulaires et de couleur pâle, surgissant à intervalles irréguliers de la coque du Deus Ex, et balayant en quelques secondes une surface de plusieurs kilomètres carrés. Ce phénomène, que l'on prit d'abord pour des phares d'hypothétiques extraterrestres à la recherche de quelque chose, suffit à la photosynthèse des plantes et à leur

survie. Cette propriété incompréhensible de la Lumière Divine est, pour le Synode, une autre preuve de la bonté et de la toute-puissance de l'Artefact.

Conséquence des Faisceaux, la Brume est une autre raison de s'émerveiller. Apparaissant quelques minutes après le passage de ces derniers, c'est une couche de brouillard humide, épaisse, colorée et légèrement lumineuse, qui s'étend durant environ une heure sur toute la région couverte par le rayon.

De nombreuses légendes courent sur la Brume : on raconte que des personnes y auraient déjà rencontré l'esprit même du Deus Ex et y aurait reçu ses enseignements et ses visions. D'autres y auraient disparu, ou en seraient revenus fous. Toujours est-il que, lorsque la Brume est dehors, les personnes superstitieuses évitent de sortir et se cloîtent chez elles. D'autres, et notamment certains moines du Synode, aiment s'y enfoncer et se baigner dans sa moiteur.

L'Aurore est une conséquence de la Brume. Vue de loin, cette dernière apparaît comme un nuage luminescent et coloré s'étendant sur tout l'horizon, sur lequel se découpe le paysage comme une ombre chinoise. Ce phénomène, parfois sinistre, parfois splendide, est aussi surnommé « le Deo Gratias », le don de dieu.

LE MECANISME ET LA REORGANISATION

Parfois, il arrive que la surface de l'Artefact se mette à bouger. Comme mues par un mécanisme prodigieux, les formes composant sont relief se

mettent en branle dans de profonds grincements semblables aux cris d'animaux gigantesques. Les mouvements du Mécanisme ne semblent pas réguliers ou périodiques. Ils peuvent survenir à tout moment, et durent en général quelques secondes : un bloc glisse ici alors qu'un autre surgit là-bas, puis tout s'arrête. Les mouvements du Mécanisme engendrent parfois des éclairs et des flashes colorés, dont le tonnerre métallique, caractéristique, effraye et affole les hommes et les animaux.

La raison de telles réorganisations est évidemment inconnue, mais les adeptes du Synode parlent d'une respiration, manifestation de la vitalité du Deus Ex.

Plus rarement, un phénomène comparable et étrange se produit : une « réorganisation » plus longue que les autres, appelée le Grand Mécanisme. Il commence comme un Mécanisme normal, hormis qu'il dure plusieurs minutes et que les mouvements sont souvent plus rapides, secs, comme

emballés. Au-dessus de la zone où cela se produit, le tonnerre gronde et les éclairs illuminent le ciel comme si la fin du monde était venue. Les adeptes du Synode prétendent que lors d'un tel événement, tous les fidèles doivent se réunir et prier le l'Objet-Dieu, car un Grand Mécanisme n'est que la manifestation d'une lutte terrible entre Celui-ci et ce qui se cache « Au-delà ».

LE FIEL

Le Fiel est un liquide noir et pâteux, s'écoulant parfois de la coque de l'Artefact. Par certains endroits, de véritables « pluies » de fiel se produisent, notamment après les secousses telluriques. Ailleurs, de petits étangs de fiel croupi s'accumulent. Le Fiel est une substance maléfique : il est comme un concentré de Noirceur. Il contamine les régions où il tombe en quantité, qui deviennent en général rapidement des Zones Mortes. Pour le Synode, le Fiel est le sang du Deus Ex, s'écoulant des blessures maudites causées par le conflit avec l'Au-delà.

UN MONDE DANS LES TENEBRES

LES ZONES CIVILISEES

« Zones civilisées » est le nom que l'on donne aux endroits où, peu ou prou, les hommes s'agglomèrent encore en sociétés organisées et fondés sur des principes de respect mutuel et de cohabitation. Les zones civilisées recouvrent encore près de la moitié de la surface habitable du globe. En général, ces zones sont grandes : ce sont, techniquement, les reliquats des anciens pays, dont certaines conservent encore le nom. Ainsi parle-t-on encore de l'Europe ou de l'Amérique.

Les zones civilisées sont très défendues, et leurs frontières avec le « dehors sauvage » très surveillées et patrouillées par les forces militaires. La distinction « urbain » et « rural » persiste, et a même prit une nouvelle dimension.

Dans les villes, de moins en moins nombreuses mais de plus en plus peuplées, s'agglomèrent toujours d'avantage de gens. Les « campagnes », moins protégées et surveillées, sont parfois le refuge de créatures ou groupes monstrueux, et il n'est pas rare d'apprendre la disparition ou le massacre d'une famille isolée. Les villes, elles, sont constamment patrouillées par les armées et le Synode. Bien que cela n'empêchent pas les abominations de se terrer dans les bas-fonds, cela rassure le peuple.

Ici, au moins, le mal peut être combattu.

Etant donné le recul technologique et, surtout, la dangerosité des voyages, les villes sont toutes devenues, au fil du temps, des entités autosuffisantes, des cités-états aux attributions et aux responsabilités larges. Dans le voisinage immédiat d'une ville, usines, champs, mines défigurent le paysage.

Le cœur des villes a gonflé. La population sans cesse croissante et l'impossibilité de s'étendre horizontalement à l'infini ont forcé les hommes à s'entasser dans des bâtiments toujours plus hauts ou dans les abris souterrains réaménagés s'enfonçant profondément dans le sol.

La nécessaire indépendance des villes a parfois bouleversé la donne géopolitique : certaines cités importantes d'antan, mal pourvues en ressources vitales, ont vu leurs populations fondre.

Plus on s'éloigne des cœurs urbains, plus les dangers en tous genres augmentent et plus la population décroît. Ceux qui vivent là le font soit pour de fortes raisons personnelles, soit par défi, soit pour de l'argent.

Dans tous les cas, ces zones rurales s'organisent souvent autour de

petits villages, au cœur desquels les Temples du Synode font figure de phares et rassurent les fidèles.

LES ZONES BARBARES

Au-delà des frontières des zones civilisées, il y a l'enfer. L'enfer sur terre. Là-bas, des démons à figure humaine s'adonnent à des pratiques monstrueuses. Là-bas, des hordes entières de créatures et d'humains pervers se préparent en souriant la chute de la civilisation. C'est en tout cas ce que racontent ceux qui en sont revenus.

Les zones barbares peuvent avoir plusieurs origines : il s'agit soit de zones tombées dans l'anarchie et la barbarie suite à l'annonce de l'Apocalypse ou à l'arrivée de l'Artefact, soit de zones passées au contrôle des Pervers, soit, pire encore, d'un mélange des deux. Le résultat est le même : ce qui s'y passe est indicible. La bestialité de leurs habitants semble exaltée par cette force mystérieuse qu'est la Noireur, qui trouve en eux un terreau fertile et de parfaits avatars pour se manifester.

Les pervers se regroupent parfois en camps, villages ou petites villes. Il arrive qu'en de tels endroits, parmi les légions de damnés, un Déchu apparaisse : comme soudain investi de toute la puissance de la Noireur, un homme ou une femme subit une mutation terrifiante, bien loin de celles, progressives, des autres corrompus. Le résultat de cette explosion d'énergie maléfique est souvent indescriptible : corps boursoufflés, putrides, hideux. Ces amas intolérables, devenus en général inertes et plongés dans un état second permanent, sont vénérés comme des divinités par les cultes.

Pourtant, tout n'est pas totalement noir. Dans les zones barbares, des enclaves d'humanité subsistent. Outre celles, rares, d'idéalistes tentant l'expérience d'un mode de vie parallèle, d'autres, plus rares encore, cachent peut-être la réponse à toutes les questions. Elles sont le résultat d'un phénomène inexplicable et inconnu surnommé la Fission. Celui-ci ressemble à la genèse d'un Déchu : Un individu, touché par une force mystérieuse, est soudain transformé en une chose intolérable pour les yeux et l'esprit. Toutefois, à l'inverse de ce qui se produit dans ce cas, il semble qu'un Eveillé ne devienne pas une créature faite à l'image de la Noireur mais, à l'inverse, soit investi d'une étrange et puissante énergie « positive », « lumineuse ». Comme touchés par une parcelle de cette mystérieuse « Grâce », des hommes ressentent alors, aux quatre coins du monde, l'appel de l'Avatar et, abandonnant leurs passés, le rejoignent, formant de véritables cultes-tribus. Ces derniers luttent avec leurs propres armes contre la Noireur mais sont tout de même amalgamés par le Synode, et donc par tous les « civilisés », avec le reste des barbares. Pourtant, il est possible que la seule arme vraiment efficace contre la Noireur soit entre leurs mains...

LES ZONES DESERTES

Les zones désertes se situent en général à l'écart des zones barbares ou civilisées. Pour une raison ou pour une autre (mauvaise réputation, passé sinistre, austérité), elles ont été vidées de toute population, et ne sont plus habitées que par quelques rares ermites... et des créatures venues de l'Artefact. Ce fait a été observé par la

plupart des patrouilles militaires parcourant ces régions : ici ou là, elles y ont perçu des mouvements, vu des silhouettes, trouvé des traces. Les rares rencontres ont toutes dégénéré en batailles sanglantes. Cette occupation, hostile, de territoire est d'autant plus inquiétante que les zones désertes recouvrent près du quart des terres habitables.

LES ZONES PERVERTIES

Le terme de « zone perverses » regroupe toutes les zones qui ne sont plus effectivement habitables par l'homme. Elles ont, sauf exceptions, deux origines possibles : elles ont soit été irradiées par de l'utilisation d'armes atomiques, soit touchées par une « nappe de Noirceur » si dense qu'elle en est presque palpable. De ces zones s'échappent parfois des créatures mutantes dangereuses et / ou bizarres.

GEOPOLITIQUE

Inutile de dire que les relations internationales ont été bouleversées par l'arrivée de l'Artefact.

Premièrement, on ne peut plus, aujourd'hui, à proprement parler de « nations » : au mieux subsistent des zones, des régions, centrées sur les sites géographiques importants d'anciens pays dont elles ne sont plus que le reflet, mais qui s'en attribuent encore le nom. Pire encore, La cohésion même de ces zones est plutôt limitée : Les terres entre deux grandes villes sont souvent contestées par les « Autres ».

Deuxièmement, le recul technologique a sensiblement limité les moyens de communication entre leaders politiques. De plus, les voyages

sont dangereux. Aussi, l'information est-elle lente et parfois bien parcellaire.

Pourtant, on ne peut pas dire que la civilisation des hommes se résume à des villes indépendantes et s'ignorant les unes les autres et tentant de survivre dans la fatalité.

Le refus d'abdiquer de l'espèce humaine est incarnée par deux entités : le Synode et la Synarchie. Toutes deux coordonnent l'effort de guerre de la Terre contre l'envahisseur. Toutes deux forment le dernier rempart entre la civilisation et le chaos.

ORGANISATION SOCIALE

Si le Synode est l'âme de l'humanité, la Synarchie est son esprit. Il s'agit d'une forme de gouvernement mondial dirigé par une Haute Assemblée. Cette dernière est composée des dirigeants des zones civilisées, d'autorités intellectuelles, scientifiques et religieuses.

Les membres de la Haute Assemblée vivent une bonne partie de l'année dans le Complexe, une place forte géante et souterraine, fortifiée et ultra-défendue, située quelque part sous les glaces du continent arctique. Ils se réunissent quotidiennement pour décider de la marche à donner au monde, dans un balais incessant d'assemblées enfiévrées. Le Conseil est évidemment le théâtre de nombreux complots, et des espions du Synode, sous prétexte de défendre le Complexe des pervers, surveillent ses dignitaires de très près : si l'un d'eux venait à tomber dans la Noirceur, qui sait ce qu'il pourrait tenter de faire...

Globalement, la Synarchie prend ses décisions, et les Bureaux sont chargés de faire en sorte que toutes les zones civilisées du monde les respectent. Vu l'ampleur de la tâche, la Synarchie possède un ou plusieurs Bureaux dans chaque zone. Ce sont souvent des forteresses très bien défendues, d'où vont et viennent ses agents, les Recteurs. Théoriquement, nul homme, même les dirigeants des plus grandes villes, ne peut contester la décision du Conseil et donc, par extension, de celle d'un de ses Recteurs. Si certains de ces derniers sont bons et justes, d'autres profitent de leur statut d'une façon outrancière. Mais, selon la formule de la Synarchie « en temps de guerre, l'obéissance est une question de survie ».

Au quotidien, ce sont les chefs de zones, ou Archontes, qui gouvernent. Dans le cadre fixé par la Synarchie, ils ont toute latitude pour diriger leurs territoires. Dans certains territoires, les dirigeants sont élus. Dans d'autres, de véritables dynasties seigneuriales sont réapparues.

En plus de prendre les décisions courantes, les Archontes sont les seuls à pouvoir délivrer les autorisations nécessaires à l'existence d'une entreprise. Car, dans ce monde au bord du gouffre, la surproduction outrancière n'est plus à l'autre du jour. Les zones ont des besoins vitaux, et toutes les énergies doivent leur être consacrées. Les productions inutiles, futiles, luxueuses, etc. sont considérées comme du gaspillage et très limitées. Le nombre d'entreprises en droit d'exercer n'est pas ouvert : c'est l'Archonte local qui décide qui peut faire quoi. La Charte d'Exploitation est un document

précieux qui assure à l'entrepreneur un statut exceptionnel. Dans une même zone, toutes les entreprises disposant de la Charte composent le « Consortium », ou « Syndicat » : il s'agit d'un conseil, dirigé par un Prévôt, se réunissant fréquemment pour discuter des attentes de chacun. Le pouvoir des Syndicats n'est plus à démontrer : pouvoir financier certes, mais également pouvoir de nuisance... Les menaces de grèves ou d'action plus radicales ont déjà permis à des Consortium de renverser des Archontes ou de faire flancher des Bureaux.

Enfin, il existe une dernière force : l'Axiome. Cette instance indépendante a été fondée par la Synarchie au lendemain de sa propre fondation. Son but est double : premièrement, étudier d'un point de vue scientifique l'Artefact, le Grand Mécanisme et tout ce qui s'y rapporte. Deuxièmement, poursuivre le développement technique de l'humanité, chercher de nouvelles pistes, explorer de nouvelles connaissances, dans l'espoir qu'un jour peut-être, ses résultats permettront à l'humanité de se libérer du joug de l'opresseur invisible. L'Axiome est un groupe très secret et, par bien des aspects, plus mystérieux encore que sa sœur ennemi, le Synode. De nombreuses légendes courent sur les découvertes de certains chercheurs concernant l'Objet. On parle de scientifiques devenus fous en tentant de créer d'étranges artefacts mécaniques, d'une complexité et d'une logique inhumaines, et aux effets inconnus.

Synode, Synarchie, Archontes, Consortiums et Axiome : Voilà donc les plus puissantes factions de ce monde.

VIE QUOTIDIENNE

Le chapitre suivant regroupe des généralités sur la vie dans les zones civilisées.

SOCIÉTÉ

Globalement, beaucoup de choses sont restées identiques par rapport à « l'avant ». La société est toujours aussi fragmentée, et reste le théâtre de conflits de toutes sortes.

La lutte des classes a, bien évidemment, empiré. Alors que les membres des Consortiums et les riches habitent de luxueux appartements au sommet des plus hauts immeubles, les plus miséreux s'accumulent au fin fond de l'Hypogée, autour des rares conduites d'aération ou des sources d'air chaud.

Mais la majorité du peuple fait partie de la classe moyenne. Les plus aisés d'entre eux possèdent une maison de ville, un appartement coquet ou une belle habitation en banlieue, parfois équipée d'un système d'éclairage et de chauffage à l'énergie quantique (qui est acheminée via des tubes à partir d'un imposant générateur). Ils possèdent un fiacre, un carrosse ou très rarement une voiture, mais préfèrent pour les déplacements communs emprunter le métro ou le bus.

Les moins aisés vivent dans les niveaux inférieurs ou dans les banlieue pauvres. Ils louent de petits studios, ou des chambres dans les nombreux

dortoirs entretenus par la Synarchie (qui préfère garder un œil sur eux plutôt que de les savoir dans la rue, livrés à la Noirceur), et se déplacent surtout grâce aux transports en commun ou aux cabs, calèches ou chevaux. Ils ne possèdent qu'un confort minimum, s'éclairent à la lampe à pétrole ou à la bougie et se chauffe grâce à des chaudières communes souvent mal réglées.

Les luttes d'âge sont, elles aussi, toujours d'actualité. Alors que le temps passe, la situation dans la plupart des villes empire : il y a de plus en plus de monde et les nerfs des citoyens sont à vif. Les nouvelles modes sont, comme il se doit, souvent voyantes et décriées en silence par les vieux pour qui « tout ça n'est que la porte ouverte au pire », c'est à dire à la Noirceur.

Les discriminations sexuelles et raciales ont, elles, bien reculé : avec les horreurs qui traînent au dehors, il est difficile de se battre pour des différences de couleur. Toutefois, elles n'ont pas totalement disparu, et on trouve finalement encore peu de femmes à des postes hiérarchiques importants et encore des personnes mettant leurs malheurs sur le dos des minorités...

LE TRAVAIL

Evidemment, guerre oblige, le temps de travail a sensiblement augmenté... et d'autant plus que toutes les machines automatisées sont

devenues hors d'usage. C'est donc l'homme qui, dans la grosse majorité des cas, doit lui suppléer. C'est ainsi que le travail à la chaîne est réapparu. Dans les champs d'usines, s'étendant aux frontières des villes, des milliers d'hommes s'affairent à répéter inlassablement les mêmes gestes pour soutenir l'effort de guerre. Dans les mines ou les champs, le travail, redevenu pénible, est à nouveau tributaire du dos et de la main de l'homme. Les enfants commencent souvent à travailler dès l'adolescence. La nouvelle classe ouvrière compose près de la moitié de la population. Des syndicats, parfois très radicaux et puissant, font tout pour améliorer les conditions de travail, mais, le plus souvent, se heurtent à l'hostilité des Consortium, de la Synarchie, des Archontes et même du Synode.

Les produits fabriqués en usines sont acheminés et écoulés par des commerces de quartier, des marchés, des comptoirs et quelques grands magasins, souvent bondés, dans lesquels la population vient dépenser ses tickets de rationnement comme si sa vie en dépendait.

Les petits artisans sont réapparus en force depuis à la mort des machines automatiques. Avec la fin de l'ère de la surproduction et du consumérisme, les objets du quotidien comme les chaussures, les vêtements, les meubles, ont retrouvé une certaine valeur. On en prend soin, et on essaye autant que possible de les faire durer. C'est ainsi que des métiers en voie de disparition sont revenus sur le devant de la scène : cordonniers, horlogers, plombiers, menuisier, maçons, chaudronniers, etc.

Enfin, les métiers administratifs et tertiaires occupent un petit quart favorisé du peuple. Les places sont chères et les tâches nombreuses. En effet, avec la disparition des ordinateurs, toutes les données sur les citoyens sont fichées sur papier et la moindre recherche peut prendre des jours.

LES LOISIRS

Evidement, les hommes ne pourraient survivre à un tel monde s'ils n'avaient de quoi se changer les idées. Les loisirs sont donc revenus en force. Tripots, casinos, bistrots, clubs huppés, salons de thé, théâtres ou bordels on supplantés cinémas et télévisions, bien que quelques individus ingénieux soient parvenus à équiper de vieux projecteurs de générateurs quantiques et repassent en boucle les quelques bobines qu'ils ont pu récupérer dans des simulacres de cinémas de quartier... Mais l'image est si mauvaise et « sautante » qu'ils sont peu fréquentés. La fin des loisirs électriques, et notamment de la télévision, à eu un autre effet positif : les gens sont ressortis de chez eux. Aujourd'hui, dans les quartiers populaires, les gens parlent et se rencontrent dans les lieux de loisirs. Ils ont renoué des contacts et formé des communautés locales comme on pouvait en voir au XIX^e siècle. Evidement, tout ne se passe pas toujours bien, mais un esprit de camaraderie et d'ouverture sociale est réapparu.

Les parcs, nombreux et protégés, grouillent souvent d'une population désireuse de passer un instant dans la verdure. Il est devenu si dangereux d'en voir au-delà des murs d'enceintes...

La musique est redevenue un art du direct. Si quelques grammophones et mange-disques quantiques circulent, les gens préfèrent de loin se rendre le soir venu dans des clubs ou des groupes jouent du jazz, du classique ou des musiques plus « péchues » dans une ambiance enfumée et chaleureuse...

Les drogues en tous genres sont elles aussi bien vivaces : l'alcool (et notamment l'absinthe), les cigarettes et les drogues douces sont produits par la Synarchie et distribués à la population via les tickets de rationnement. Ils sont un bon moyen de tenir les foules... Les drogues dures sont, elles, totalement prohibées, et notamment par le Synode qui les soupçonne de faciliter la propagation de la Noirceur.

La littérature est devenu une sorte de « luxe » : les livres sont durs à trouver, et la plupart des travailleurs des classes moyennes ou ouvrières préfèrent des divertissements plus « directs », rapides ou faciles.

La mode, enfin, n'est plus tellement à l'ordre du jour. Au niveau vestimentaire, la plupart des personnes n'ont pas vraiment le choix, les habits étant produits à la chaîne et étant « utilitaires ». Ceux qui peuvent s'offrir les services d'un tailleur portent des costumes luxueux, mais évitent de parader dans les rues peu fréquentées : beaucoup seraient prêts à tuer pour une belle redingote.

INFORMATION

L'information générale est véhiculée par voie de presse. Elle ne concerne que la vie de la cité, car les

nouvelles des autres zones civilisées sont rares et parcellaires. Les informations quotidiennes et les avis sont véhiculés par des crieurs publics, qui vont de places en places avec leurs mégaphones et leurs fiers uniformes.

LA CONSOMMATION

La consommation est rationnée. Chaque début de mois, tout travailleur reçoit, pour paiement, des bons à valoir dans les zones contrôlées par la Synarchie.

Ces bons sont typés : il y a, par exemple, les bons alimentaires, les bons vestimentaires, les bons d'éducation (pour les enfants), les bons sanitaires (pour les visites au médecin), les bons pour les cigarettes et l'alcool, les bons de loisirs, etc.

Les tickets n'étant pas nominatifs, échanges et vols sont inévitables. Si les premiers sont tolérés, les seconds sont sévèrement réprimandés.

De faux bons circulent, mais sont en général grossiers et facilement repérables.

DEPLACEMENTS

Les moyens de transport offerts à la population sont variés.

Le métro à vapeur et le bus sont sûrement les plus usités pour les longs déplacements urbains.

Pour les déplacements courts, la majorité de la population préfère la marche, le cheval, les calèches ou les taxis, qui sont beaucoup plus souvent des pouss'pouss ou des cabs que des véhicules à moteur.

Les voitures quantiques sont moins rares dans les centres villes. Elles ressemblent en général plus à des voiturettes de golf, légères et lentes, qu'aux « grosses » voitures d'avant. Celles-ci sont seulement accessibles aux hauts bourgeois.

Pour sortir des villes, le train est le moyen le plus commode et le plus sûr (ils sont sous bonne garde). Il ne desservent toutefois qu'un nombre limité de grandes gares, et les campagnes doivent être ralliées en bus (qui s'arrêtent parfois loin de la destination finale), en voiture ou à cheval.

Les Flotteurs sont exceptionnels et appartiennent à des gens très très riches ou à des compagnies. Quelques grosses entreprises entretiennent des Flotteurs de transport, mais leurs prix sont largement au-dessus des moyens de la masse.

EDUCATION

Seuls les jeunes des milieux favorisés ont accès à une bonne éducation : les autres commencent à travailler à 12 ou 13 ans. Ceux qui peuvent entrer dans les collèges et universités de la Synarchie ont en général un destin tout tracé. Des responsables sont chargés de surveiller les plus prometteurs d'entre eux et de les orienter vers l'un ou l'autre des organes officiels (Synarchie, Synode, Axiome, Archontat, Armée, etc.).

TROC ET RECUPERATION

Evidement, étant donné l'état miséreux d'une bonne partie de la population, le troc et la récupération sont très développés.

Il est par exemple plus fréquent de voir passer une carriole taillée dans la carcasse d'une voiture qu'une charrette en bois rutilante...

En ce qui concerne le troc, il est toléré par la Synarchie et est le moyen d'échange et de subsistance principal de la plupart. Pour cette raison, les anciennes monnaies n'ont pas totalement capitulé devant les bons de rationnement : elles servent, tant que la personne en face de vous les accepte. Et c'est le cas la plupart du temps...

ARMES A FEU ET SECURITE

A cause de la Noirceur, la possession d'armes à feu est strictement limitée. De plus, ces dernières sont chères et précieuses pour l'effort de guerre. Elles ne traînent donc pas dans les mains de n'importe qui, sauf des plus riches.

La plupart des personnes soucieuses de leur sécurité personnelle préfère les armes de contact : couteaux, machettes, etc. Evidement, beaucoup utilisent des armes improvisées : chaînes, marteaux, fourches, etc.

Les armes à feu les plus courantes dans la rue sont les armes à poudre : le coût et l'effort nécessaire à la fabrication des cartouches résultent en une prix bien trop élevé des balles pour le commun. Les armes à poudre 1 ou 2 coups sont les plus répandues, bien que déjà rares et leur possession restreinte : seules les personnes effectuant un métier à risque (policiers, militaires, gardes du corps), ou au

statut important ont le droit d'en porter.

Les armes à cartouches classiques, quantiques ou chimiques sont très rares et réservées à un usage militaire.

Toute personne prise en possession d'une arme qu'il n'a pas le droit de porter est doublement coupable : au yeux de la Synarchie tout d'abord, et aux yeux du Synode, qui ne tolère pas de voir des armes traîner dehors, à la portée de tout perversi...

JOUR ET NUIT

La nuit permanente a imposé une grande adaptation aux animaux et a eu un gros impact sur les sociétés. Le cycle du jour et de la nuit n'est plus véritablement respecté. La nécessité d'un effort de guerre constant n'a fait qu'empirer les choses : les ouvriers travaillent en 3x8, les usines fonctionnent constamment, etc. Résultat : dans les villes, l'animation est relativement la même à toute heure de la journée. Il y a bien des heures creuses, durant lesquelles les magasins sont fermés et la foule moins dense, mais la différence est moins tranchée qu'avant.

LE SYNODE

Le Synode fut fondée il y a bien longtemps par un groupe de soldats ayant, au cours d'une mission au cœur de l'Artefact, rencontré l'esprit du Deus Ex.

DOGMES

Ses dogmes sont clairs : l'Artefact n'est pas une prison, c'est un bouclier protégeant la Terre d'un destin plus funeste que la nuit éternelle. Pour les membres du Synode, l'Artefact est vivant, doté d'une intelligence impénétrable et supérieure, est doit être vénéré comme un Dieu. La Noirceur n'est que le résidu du combat titanesque qui oppose le Deus Ex à l'Adversaire, de l'autre côté. L'Artefact souffre pour l'humanité, comme un père s'interposant entre son enfant et la tempête.

Pour le Synode, toute manifestation de l'Artefact a un sens caché et peut être interprétée. Aurores, Brume, Mécanismes, Eclairs, Axes : tels sont les moyens utilisés par le Dieu pour communiquer avec ses enfants.

ORGANISATION

L'organisation du Synode est très classique mais rappelle autant une armée qu'un culte religieux. Au sommet, le Collège Synodal (composé des 12 Primats) forme l'organe dirigeant. En dessous d'eux, se succèdent les Exarques, les Patriarches, les Prêtres et les Novices.

Cette liste n'est pas exhaustive, mais ces 5 grades sont les plus connus. Chaque représentant a la responsabilité d'une région : les Prêtres d'un quartier, les Patriarches d'une ville, les Exarques d'une Zone et les Primats du monde entier.

En dehors de son rôle religieux, le Synode a reçu de la Synarchie la lourde tâche de défendre le commun des dommages de la Noirceur. Si ses prêches visent à la prévention, elle possède tout de même les moyens de la répression : une armée et un organe de renseignement.

L'armée du Synode est assez peu nombreuse (après tout, la défense des zones est à la charge des Archontes), mais est composée d'hommes d'élites très entraînés, très bien équipés, et très fervents. Elle est appelée la Garde Exogène et ses soldats les « Exogènes ». Les Questeurs sont les enquêteurs de la Garde. Ils traquent le « mal » où qu'il soit. Leur autorité et leur influence au sein du Synode sont très importantes et ils ont la réputation d'être incorruptibles et déterminés : Un Novice Exogène est capable de faire tomber un Exarque du Synode si ses soupçons sont suffisants.

L'organe de renseignement du Synode est parfois aussi craint que le mal contre lequel il se bat. Ses espions peuvent être partout, et un seul mot d'eux peut transformer la vie d'un homme en enfer. Il est surnommé le Cénotaphe en raison de la croyance

populaire prétendant que l'Artefact est le tombeau d'un dieu invisible dont les agents seraient les yeux. Ces derniers sont appelés « Cénobites », car leurs vies ressemblent à celle des moines ermites de jadis : solitaire, austère et fragile.

LE CULTE

La vie d'un fidèle pratiquant du Synode est rythmée, évidemment, par de très nombreux rites. Certains sont ponctuels et réguliers, d'autres sont tributaires des manifestations observables de l'Artefact. Une fois par semaine, une grande messe est célébrée dans chaque Temple. En ce qui concerne les rites aléatoires, on peut citer les Psaumes à l'Aurore, la Communion du Grand Mécanisme ou encore le Baptême de Brume.

Les Temples du Synode sont, le plus souvent, situés dans les Axes. Les Fidèles s'y rendent en franchissant des Portes plusieurs fois millénaires, et en longeant des murs couverts de bas-reliefs géométriques taillés là par une quelconque entité ou race bienveillante. Cette entrée en matière met en condition même les plus sceptiques.

L'iconographie du Synode se base sur les symboles géométriques recouvrant la surface de l'Artefact. Pour les érudits, ces formes doivent avoir une signification cachée susceptible d'être interprétée comme un langage ou une formule mathématique. Les moines du Synode sont souvent de grands intellectuels, linguistes ou scientifiques, et passent

la plupart de leur temps à tenter de percer le mystère du Grand Schéma.

RELATIONS

L'avènement du Synode n'a pas, contrairement à ce qu'on aurait pu prévoir, sonné le glas des autres religions. Le Synode est la religion de l'Artefact et, au-delà, de tout ce qui pourrait en être à l'origine. Elle n'exclue pas, loin s'en faut, l'idée de Dieu.

Les autres religions, essentiellement les grandes religions monothéistes, ne sont pas restées inchangées face à l'arrivée de l'Artefact : Elles ont muté. Bien qu'incluant dans leurs dogmes l'existence avérée d'une *intelligence* extraterrestre, elles ont perdu beaucoup de leurs fidèles qui, préférant à l'incertitude d'un Dieu invisible la tangibilité de l'Objet, se sont convertis au Synode. Mais elles survivent.

Le Synode a, encore aujourd'hui, des opposants. Et pas seulement dans les rangs des Pervertis ou des Eveillés. Ces individus, soupçonnant pour une raison ou pour une autre que le Synode se fonde, en connaissance de cause ou pas, sur des idées fausses et trompeuses, ne désirent rien de moins que la destruction ou le départ de l'Artefact. Rien, pour eux, ne peut justifier le calvaire de la Terre. Ceux qui partagent cette pensée sont, évidemment, considérés comme hérétiques et se regroupent en conspirations clandestines pour établir des projets parfois très radicaux.

LA NOIRCEUR

La Noirceur est l'un des plus grands mystères ayant accompagné l'arrivée de l'Artefact. Certains prétendent qu'elle l'aurait même précédée. Qu'est-elle ? Et bien il semble que la meilleure façon de la décrire soit : « corruption surnaturelle maléfique ». Cette définition, réductrice et manichéenne, est, en tout cas, utilisée par les prêtres du Synode lors de leurs prêches.

La Noirceur peut toucher tout et tout le monde. Elle se déclare petit à petit, entraînant la victime toujours plus loin dans la bestialité et l'inhumanité. Les victimes de ce fléau ne décrivent que rarement l'expérience de leur mutation, mais ils semblent rester conscients de leurs actes : le fait est qu'ils ne paraissent pas « possédés ». Petit à petit, leurs esprits s'avilissent, se pervertissent progressivement (d'où leur surnom), jusqu'à atteindre des niveaux insoupçonnés de monstruosité.

Les pervers ne semblent pas avoir de buts communs. Certains cèdent brutalement à leurs noirs instincts dans un bain de sang. D'autres préparent des stratagèmes, des plans funestes à long terme.

La période de gestation de la Noirceur est de quelques mois : passé ce délai, le « malade » est totalement et irrémédiablement perdu. Il n'est plus humain, selon les critères communs. S'il parvient à échapper au Synode, il rejoindra probablement les

hordes de pervers des zones sauvages.

L'origine extraterrestre de cette affection ne fait aucun doute. Selon les adeptes du Synode, l'Artefact n'en serait pas l'origine. Au contraire : il protégerait l'humanité d'une épidémie bien plus grande encore.

Pour le commun des mortels, la Noirceur est une chose abominable. La paranoïa qu'elle engendre est palpable. La puissance du Synode lui est tributaire.

Lorsqu'un membre d'une famille est atteint, une période de désarroi succède généralement à une période de grande tristesse. Seules quelques cas légendaires de guérison permettent de ne pas sombrer dans le désespoir total. Car, s'il est une chose de perdre soudainement un proche, il est peut-être pire encore de le voir dépérir. Sa méchanceté le pousse parfois à dire ou faire des choses choquantes. Plus d'une famille a été brisée par des secrets révélés par un pervers. De tels drames intimes se jouent tous les jours dans le monde entier.

Pire encore, la Noirceur sert parfois de prétexte à des individus pour assouvir leurs plus sombres instincts. Le nombre de pervers cachés dans une population donnée est évaluée par le Synode à près d'un pour-cent. Une telle quantité de monstres ambulants est un parfait

camouflage pour, mettons, un individu désirant tuer l'amant de sa femme...

La Noirceur est, pour l'instant, totalement indécélable par des moyens objectifs (machine ou autre), ce qui la rend encore plus redoutable. Seul les Stigmates, des taches noires semblables à des hématomes, apparaissant sur la peau d'un « vieux » pervers permettent de le démasquer. Souvent, bien trop tard. Dans la plupart des cas, le Synode est forcé de se fier aux témoignages de proches ou sur ses propres moyens de renseignements. Evidement, les erreurs et les bavures, sans parler des vengeances ou des témoignages fallacieux, sont fréquents...

Toutefois, la Noirceur s'accompagne, en général, d'une déviance psychologique qui, elle, est souvent identifiable et repérable : masochisme, cannibalisme, pratiques sexuelles déviantes, etc.

Une personne suspectée et capturée par le Synode est emmenée dans l'une de ses Citadelles Exogènes. Là-bas, elle sera solidement enfermée et subira un traitement de choc destiné à la libérer de l'emprise du Mal. Le taux de réussite est très faible. En cas d'échec, le pervers est tout bonnement euthanasié et son corps incinéré de façon rituelle.

Selon la personne, la Noirceur semble adopter des caractéristiques différentes : pour certaines, la souffrance physique d'autrui deviendra une source de plaisir. Pour d'autres, la souffrance mentale, intellectuelle ou

sociale d'autrui deviendra une obsession. Selon l'enseignement du Synode, il y a autant de manifestations de la Noirceur que d'êtres vivants sur la Terre, car elle fait ressortir des âmes leurs démons intérieurs. Et quoi de plus terrifiant ?

Il est important de noter que la Noirceur ne touche pas que les humains : des animaux en sont aussi souvent victimes. Ils deviennent alors irritables, puis finalement dangereux. Certains prétendent également que des végétaux pourraient être influencés. On parle d'arbres tordus et suintants, contaminant par leurs racines la terre même.

La Noirceur ne semble, à priori, pas contagieuse. Il a toutefois souvent été le cas d'apparition successives dans une même famille. La Noirceur posséderait-elle une variable héréditaire ? Est-ce que certains milieux d'éducation favoriseraient son apparition ? Nul de le sait.

Dans les zones barbares, où la Noirceur peut œuvrer sans limite, il semble exister une hiérarchie chez les pervers. Ou du moins, un ordre et des fonctions. Les meneurs, les Déchus, sont une autre énigme. Ces individus, touchés par une véritable surcharge de Noirceur, deviennent des monstruosités informes et bien souvent plongés dans un état comateux. La raison qui pousse les hordes de pervers, pour lesquels la force seule semble compter, à respecter ses amalgames vulnérables est un mystère.

LA TECHNOLOGIE

Le châtimement de l'Artefact entraîna la fin de toute activité électrique artificielle. Comment cela est-il possible ? Les scientifiques n'ont jamais pu qu'émettre de vagues suppositions à ce sujet. Le fait est que, depuis, la mise en route de toute machine destinée à générer de l'électricité entraîne seulement une augmentation locale du niveau d'électricité statique (les cheveux et les poils se hérissent, les métaux s'agglutinent, etc.), d'autant plus importante que la machine est puissante.

Très rapidement, la technologie retomba au niveau qu'elle avait atteint au début du XX^e siècle. En fait, pas tout à fait. Car les progrès théoriques dans les domaines de la mécanique, de la médecine, de la chimie, etc. restèrent, eux, à bon niveau (malgré l'impossibilité d'utiliser les outils électriques et notamment des ordinateurs). Privé de montres, de télévisions, de radios, l'homme dut réapprendre à vivre chichement.

Devant ce fait accompli, les scientifiques de l'Axiome durent très rapidement passer à l'action. Des solutions de remplacement furent inventées et testées, et il apparut que la plus efficace et économique était aussi la plus bizarre : celle de l'énergie quantique.

Le mécanisme de cette dernière, très technique, est totalement incompréhensible pour la plupart des utilisateurs. Il se base sur la récupération et l'exploitation de l'énergie des quanta, libérés lors

des sauts quantiques des électrons de tout atome, placé dans un appareil spécifique appelé Générateur Quantique.

Plus concrètement, aujourd'hui, la plupart des objets technologiques sont équipés d'un tel système. Celui-ci doit être alimenté par des tubes d'un matériau composite appelé « Quantar » (prononcer kou-an-tar). Ces tubes, longs de 6,43 et larges de 2,13 centimètres, sont monnaie courante et coûtent, somme toute, assez cher. C'est pour cela qu'une bonne part de la population vit essentiellement grâce aux bonnes vieilles sources d'énergie : feu, vapeur, etc.

L'énergie des Générateurs Quantiques n'est pas totalement stable : elle fluctue légèrement dans le temps. La conséquence est que, par exemple, un éclairage basé sur une telle source est vacillant, un peu comme celui obtenu grâce à une bougie. De plus, les Générateurs Quantiques produisent un ronronnement caractéristique qui peut, à terme, devenir irritant. Toutefois, le recours à l'énergie quantique, et les nombreux développements théoriques que sa vulgarisation a permis, ont donné naissance à de nouvelles technologies parfois surprenantes.

LES ORBES QUANTIQUES

La fin de l'électricité a sonné le glas des ordinateurs. Reproduire de telles machines fonctionnant à l'énergie quantique serait

techniquement possible. Mais maintenir un niveau d'énergie suffisant et constant, même durant une courte période, serait tant coûteux en Quantar que le projet a vite été abandonné.

Par un savant mélange d'énergie magnétique, quantique et de mécanique rudimentaire, les chercheurs de l'Axiome réussirent l'exploit de créer de nouvelles machines, d'un usage beaucoup plus compliqué, qui s'y substituèrent : les Orbes Quantiques.

Ces machines, imposantes et mystérieuses, sont très coûteuses et donc rares : seules certaines entreprises, les Bureaux, et de rares riches particuliers en possèdent.

Pour le profane, une Orbe Quantique s'apparente à un très sophistiqué planisphère mécanique géant : dans une grande pièce hermétique, vide et cintrée de baies vitrées, un ensemble de grosses sphères métalliques tournoient autour d'un noyau central crépitant d'une énergie magnétique plasmatique semblable à celle produite au centre d'une boule à plasma. Les mouvements compliqués des sphères sont, d'après ce qu'en comprennent les profanes, décrits par une obscure théorie quantique et le résultat d'un jeu de forces spatio-temporelles colossales et incompréhensibles. Les chocs, les collisions, les accélérations, participent au fonctionnement de la machine : Ce sont ces manifestations qui, interprétés par des Prescients, des techniciens mystiques parfois surnommés « prophètes », permettent de tirer des conclusions sur la question posée à la machine à partir d'une console de commande.

La « magie » des Orbes, et les conclusions extraordinaires qu'arrivent à tirer les prophètes du balais des sphères, fascinent et effrayent les non-initiés presque autant que l'Artefact lui-même. Des rumeurs prétendent d'ailleurs que cette technologie ne serait pas d'origine humaine, et aurait été soufflée à l'Axiome par le Deus Ex...

COMMUNICATION

Evidemment, sans électricité, les voies de communication usuelles, du téléphone au simple télégraphe, furent toutes rendues caduques. Heureusement, les savants de l'Axiome trouvèrent une parade dans l'utilisation des champs magnétiques terrestres : ils mirent au point les Ondulateurs. Ces appareils comportent deux composantes : un émetteur et un récepteur.

L'émetteur ressemble à un mécanisme d'horlogerie complexe terminé par des cadrans et des roues que l'émetteur doit tourner et positionner en fonction de sa position géographique, de l'heure, de la date, et des coordonnées du récepteur. Le mécanisme d'émission et de réception ressemble vaguement à une petite orgue de barbarie. Le support du message est une plaque cartonnée trouée : les trous sont les pleins, leurs variations, forment le langage de ce système. Globalement, il est assez proche du morse. Certaines personnes sont capables de le traduire directement. D'autres doivent avoir recours à des dictionnaires.

Le mécanisme de transmission est assez complexe : le message est envoyé sous forme d'une succession

d'ondes magnétiques vers le destinataire. Le voyage du message prend assez longtemps, et varie selon l'agitation du champ magnétique terrestre. En général, il met 30 minutes par tranche de 100 km de distance. Il arrive parfois que le message se perde dans les flux magnétiques et n'arrive que plusieurs jours plus tard, n'arrive pas du tout, ou aboutissent sur un autre Ondulateur que la cible prévue. On comprend pourquoi la plupart des échanges, et surtout les plus risqués ou urgents, se font encore via messagers. La poste internationale est l'un des plus puissants services de la Synarchie.

Les Ondulateurs sont des machines chères et encombrantes. Rares sont ceux qui en possèdent personnellement. En général, le commun préfère avoir recours aux « Relais-ondulateurs », où de charmantes standardistes émettent vos messages pour un coût excessif.

VEHICULES

Les véhicules, eux, n'ont guère changé. Grâce au moteur quantique, une innovation technique prodigieuse permettant de faire marcher des heures voitures et des autres engins à moteur avec un seul tube de Quantar, les déplacements terrestres et maritimes ont perduré. Evidemment, près des trois quarts de la population se contente de chevaux ou d'animaux de trait.

Les déplacements par les airs tels qu'ils existaient auparavant ont, eux, presque totalement disparus : l'extraction du kérosène est devenue quasi impossible, les Générateurs Quantiques ne sont pas suffisamment stables, s'accommodent mal aux

déplacements rapides et, enfin, la présence des Axes a rendu la progression difficile. En lieu et place, les Flotteurs, basés sur les technologies magnétiques et quantiques, sont apparus. Ressemblant le plus souvent à des véhicules terrestres flottant à quelques mètres au dessus du sol, ils sont lents, rares, chers et gourmands en Quantars. Les engins volants dotés « d'anciennes propulsion » tels que les dirigeables et montgolfières, lents et peu coûteux, ont connu un bel essor parmi les classes aisées.

MEDECINE

Privée d'une bonne part de ses outils, la médecine a connu une nette régression. Les outils de substitution quantique ne sont souvent pas suffisamment stables pour être totalement efficaces durant, par exemple, une intervention chirurgicale lourde. D'un autre côté, les produits chimiques (médicaments, drogues, etc.) sont meilleurs que ce qu'ils étaient avant l'arrivée de l'Artefact, mais réservés à une riche élite et aux soldats. Les pauvres doivent se contenter de baumes, de bandes ou de cataplasmes.

A titre pratique, considérez que, pour tout ce qui est soins des blessures, ou opérations chirurgicales, la médecine a régressé jusqu'à ce qu'elle était durant la première moitié du 20^e siècle. En contrepartie, le traitement des maladies, des infections, des empoisonnements, etc. est encore relativement efficace.

MATERIEL MILITAIRE

Evidemment, dans un tel monde, le matériel militaire n'est pas en reste.

Alors que les menaces s'accumulent, les usines de production d'armes, de munitions et de protections tournent à plein régime.

ARMES

Bien que les armes à munitions classiques soient encore majoritaires, le développement des technologies quantiques a permis l'apparition des armes quantiques.

Les projectiles tirés par ces armes ne sont ni solides, ni liquides, ni gazeux. Ils ne sont même pas une combinaison de ces trois états. Ils sont plutôt comme une déchirure quantique de la structure de la réalité. Concrètement, si cette déchirure à l'apparence d'une décharge d'énergie colorée (la couleur change d'une arme à l'autre), elle n'en a pas moins des effets comparables à une balle ou à un projectile classique.

L'avantage des armes quantiques est triple : Premièrement, un tube de Quantar permet de tirer un grand nombre de fois avant de s'épuiser (multiplier le nombre de munitions d'un arme par 2). Deuxièmement, il n'y a pas de calibre : un tube de Quantar est un tube de Quantar. Les soldats peuvent donc s'échanger les tubes, et le poids des munitions à transporter est sensiblement réduit. Troisièmement, avec l'avènement des champs de force, l'efficacité des armes à feu avait sensiblement diminuée. Les projectiles des armes quantiques sont beaucoup plus performants contre de telles protections et ont changé la donne. Le seul bémol des armes quantiques est qu'elles portent moins loin que leurs homologues à poudre.

Un autre type d'arme s'est développé : les armes chimiques.

Celles-ci sont soit des lanceurs de projectiles contenant des produits chimiques (gaz, acide, etc.), soit des asperceurs propulsant une substance agressive. Avec les progrès de la chimie et les efforts de l'Axiome pour trouver des substituts efficaces aux armes coûteuses d'antan, tout un panel de nouvelles substances, aux effets variés et parfois très destructeurs, ont été développé.

LES CHAMPS DE FORCE

Autre application martiale de la technologie quantique : les champs de force. Ceux-ci sont des sphères de force magnétique entourant le porteur (que ce soit un homme, un véhicule ou autre). Invisibles tant qu'ils ne sont pas activés, ils apparaissent comme des globes d'énergie chromatique fluctuante (la couleur change d'un champ à l'autre) dès qu'ils sont traversés. Les champs de force sont générés par des Générateurs Quantiques de Champs, alimentés par des Quantars. La taille et le poids d'un Générateur de champ sont proportionnels au volume de ce qu'ils doivent protéger. Un Générateur personnel est gros et se porte comme un sac de randonné. Il est lourd et encombrant, et donc peu pratique pour les missions d'infiltration.

ARMURES MECANISEES

L'austérité, voire la toxicité, de certains milieux (certains bas-fonds, zones mortes, zones sauvages, etc.) et la puissance physique de certaines créatures perverses, sont les causes principales qui ont poussé l'Axiome à créer les armures mécanisées.

Ce sont des armures mécaniques complètes, ressemblant à un mélange entre les armures des chevaliers du

Moyen Age et des systèmes mécaniques sophistiqués, équipées de petits réacteurs quantiques permettant au porteur de supporter son propre poids, protégeant ce dernier et augmentant sa force. Selon les modèles et les fonctions, elles comportent systèmes respiratoires, systèmes oculaires, armes, champs de force, etc.

La plupart des troupes d'infanteries devant s'enfoncer hors des zones civilisées portent des armures. Certaines troupes de choc, et notamment de l'Exogène, en possèdent également. Dans ces deux derniers cas, elles sont généralement gravées de motifs géométriques Synarchiques censés protéger leurs occupants de la Noirceur.

NOTES GENERALES SUR LE NIVEAU TECHNOLOGIQUE

Globalement, voyez la technologie comme un mélange hétéroclite entre un système D rudimentaire et celle des années 30-40, puis autorisez-vous quelques artefacts « quantiques » bizarres. Des restes de l'ancienne technologie peut être trouvée ici ou là, d'ingénieurs bricoleurs parvenant parfois à adapter un générateur quantique à un appareil électrique. Enfin, notez bien que la technologie n'est pas constante : si au cœur des villes les Flotteurs, voitures, Orbes Quantiques peuvent être (rarement) aperçus, dans les bas-fond ou dans les campagnes reculées, les gens vivent presque comme au XVIII^e siècle, s'éclairant à la bougie, se chauffant au feu de bois et tirant l'eau dans des puits.

LE DEDALE INTERIEUR

ET LE GRAND JEU

Dans les ombres de ce monde s'affrontent les Elus des Sept. Parmi eux, les Choisis de la Matriarche, déesse monstrueuse, amante et fille aînée du Monarque, luttent pour déchirer le voile du mensonge et détruire l'Artefact. Ses éveillés peuvent être de n'importe quelles origines et de n'importe quelles natures : les raisons qui poussent la Mère à choisir telle ou telle personne sont insondables. Être un élu n'est pas une chose facile : les ennemis sont nombreux et terrifiants. La guerre secrète opposant les dieux fait rage dans le monde entier. Adorateurs des 7 s'affrontent sans pitié pour la domination de leurs maîtres. Et pour les Enfants d'Astarte, l'enjeu n'est rien moins que la libération de la Terre.

LE DEDALE INTERIEUR

Le Dédale Intérieur est l'âme de la Machine, une espèce de réalité parallèle onirique et monstrueuse, ressemblant à une version cauchemardesque de l'intérieur de l'Artefact : un labyrinthe mouvant de couloirs aux murs sombres, parfois pourris, sculptés des mêmes motifs. L'air y est étouffant, des bruits sinistres y résonnent, et la température y est rarement agréable : il est le reflet de la corruption des démons qui s'y terrent...

Rares sont ceux à pouvoir pénétrer dans le Dédale Intérieur. Certain y aboutissent sans le vouloir, les aléas de leurs songes ou de leurs

expériences les conduisant jusqu'à ses portes. D'autres y accèdent volontairement : d'anciens textes, des objets maudits, permettent d'en franchir le seuil. Les raisons qui peuvent pousser des individus à vouloir atteindre cet enfer sont diverses : certains sont attirés par de fallacieuses légendes, d'autres sont à la recherche de quelqu'un ou quelque chose, d'autre encore d'expériences nouvelles. La plupart y périssent entre les mains d'abominations indicibles.

Les Elus entrent dans une troisième catégorie : ils font parti de ceux qui y ont été attirés par l'appel d'un des Despotes ou d'un de ses descendants. En l'occurrence, de la Matriarche. Celle-ci leur confia la clef leur permettant d'accéder au Dédale Intérieur. Bien que ce soit un endroit dangereux, s'y rendre est le seul moyen de pénétrer dans le royaume de la Matriarche et de ses enfants, prisonniers éternels de l'Artefact.

LE SONGE

Durant le Songe, les élus traversent le voile et pénètrent dans le Dédale Intérieur. Ce n'est pas un voyage facile, car l'âme du mortel y est livrée à elle-même, vulnérable et exposée à des dangers terribles.

Le rapport entre durée d'un Songe et durée écoulée dans la réalité n'est pas fixe, si bien qu'une longue épopée dans « l'autre monde » ne

pourrait avoir duré que quelques secondes sur terre. De tels écarts sont toutefois rares, et dans près de 90% des cas, le décalage n'excède pas quelques minutes. Après le réveil, l' élu doit reprendre ses esprits , « redescendre ». Certains prétendent avoir des hallucinations et entendre des voix durant cette période, bien qu'ils soient incapables de les comprendre. Probablement un problème de « déconnexion avec l' Au-delà ».

Plus généralement, rien ne peut tirer un mortel du Songe tant que son âme n'a pas réintégré son corps. Des exemples d'élus restés endormis durant des mois, leurs âmes capturées et emprisonnées par une quelconque créature hostile, existent. Dans cette situation, un corps inerte fini par mourir de faim ou de soif.

Dans le songe, l'âme se comporte exactement comme l'individu lorsqu'il est réveillé : il perçoit avec ses cinq sens, ressent les émotions, bouge, parle et pense normalement. Pour les autres errants, il a son apparence physique habituelle, bien que certains parviennent au bout d'un certain temps à modifier leurs avatars, à « grimer » leurs âmes, et même à se libérer de « l'illusion de réalité ». Car le Dédale n'est pas le monde physique et, bien qu'il soit difficile pour l'esprit de briser les chaînes que la matérialité l'a toujours forcé à porter, le rêvant n'y est pas plus limité qu'il ne le serait dans un... rêve ! Certains mortels sont devenu de la sorte de véritable Dieux dans le Dédale, étant parvenu à une compréhension et à une assimilation exceptionnelle de ce qu'implique cette absence d'entraves. On peut citer l'exemple de la Gémellité Nécrachique, deux dieux jumeaux abominables et

pervers, dont les enveloppes physiques sont maintenues en vie par les adeptes de leur culte sanguinaire.

Comme ont pu s'en rendre compte certains rêvants, malgré le fait que l'âme soit presque immortelle, la douleur existe dans le Songe. Bien qu'une blessure subie dans le Dédale ne se « répercute » pas sur le corps (des rumeurs parlent tout de même de cas rares ou des traces, des plaies, des marques apparaissent), les traumatismes psychologiques sont, eux, bien réels. La douleur, la peur, peuvent déboucher sur des crises cardiaques, des psychoses, des phobies, etc. Le Dédale n'est pas, comme c'est le cas pour de nombreuses espèces, la réalité d'origine des humains, et la réaction de l'esprit à de tels traitements est exacerbée.

De plus, il existe des moyens pour « tuer » l'âme : celle-ci doit en général être emprisonnée et dissoute par d'antiques rituels. La disparition de l'âme résulte immédiatement en la mort de son enveloppe physique, bien que des démons peuvent s'y substituer et en prendre le contrôle.

LA COUR NOIRE

La Cour Noire est composée du Monarque et de ses héritiers, les Despotes, plongés depuis des ères dans une lutte insensée et éternelle. Chacun de ces derniers a engendré à son tour, aux hasards de sa vie, d'autres enfants qui l'accompagnent et le servent dans le Dédale Intérieur. Ces 21 divinités mineures sont appelées les Chérubins, et leur ensemble la Kyrielle.

DE L'APPARENCE DES DIEUX

Bien que l'aspect de chaque dieu soit décrit dans la section qui lui est consacré, il est nécessaire d'apporter quelques précisions générales sur ce sujet. Les Despotes, les Chérubins et leurs descendants n'ont pas d'apparence fixe : ils apparaissent aux yeux des créatures mortelles de la façon dont l'esprit de celles-ci interprètent leurs essences et leurs natures. Le fait que leurs apparences ne soient que des interprétations explique en parti pourquoi ils sont des anthropomorphes (ils ont des bras, des jambes, une tête, etc.) dotés des traits monstrueux.

Pour les hommes, ce sont des titans, des êtres grandioses et atroces à la fois. Ils mesurent plusieurs fois la taille d'un homme et dégagent une aura de charisme, de puissance ou de terreur. La carrure apparente des Avatars divins est le reflet du sentiment d'infériorité ressenti par l'âme devant ces dieux vivants. Toutefois, ceux-ci sont capables de grimer leurs apparences : ils peuvent prendre l'aspect et la taille qu'ils désirent, bien qu'ils soient limités à imiter les créatures existantes (humains, Autres, etc.) : leurs esprits ne leur permettent pas de concevoir des déguisements fantasques dépassant la richesse de la Création du Monarque. Les apparences décrites dans les paragraphes suivants sont celles des dieux tels qu'ils sont « naturellement »...

LE MONARQUE

Le Monarque est l'un des derniers survivants des dieux à l'origine de cette réalité. C'est une créature au-delà de toute compréhension, plongée depuis la trahison de ses enfants dans

une agonie éternelle. Ceux-ci furent, en châtiment, emprisonnés avec lui dans le Dédale Intérieur. Le Monarque, dans son état actuel, n'est plus rien. Il apparaît aux yeux des hommes comme une brume chromatique, épaisse, rassurante et chaude.

ASTARTE LA MATRIARCHE

La Matriache est l'aînée des enfants du Monarque. Celui-ci la créa pour combler le vide de sa solitude. Elle était sa femme, sa fille et la mère des autres Despotes. La Matriarche céda au caprice du Prince lorsque celui-ci décida d'assassiner son père, mais la peine qui s'en suivit faillit la détruire. Rendant souvent visite à la dépouille du Monarque, elle finit par braver l'interdit et toucha la substance du Dieu. Elle reçut alors l'illumination et décida de mettre fin au règne insensé de la Cour Noire. La Matriarche apparaît comme une déesse de la fertilité. C'est une femme noire, chapeautée d'une haute coiffe ressemblant à celle d'un pharaon. Son cou est anormalement long et entouré d'anneaux sculptés. Son ventre nu est monstrueusement bombé et parcouru de mouvements, comme si des créatures tentaient d'en sortir. Ses seins gonflés laissent perler un liquide noir et poisseux. Elle est vêtue d'une chiche tunique blanche.

CHERUBINS

Lamia la déchue est aînée d'Astarte. Tentatrice, elle prit dans ses filets Arhiman, qui finit par retourner le charme et la corrompt. Elle est maintenant la reine de la perversion, une maîtresse mortelle et sadique qui joue avec ses amants comme un prédateur avec sa proie. Elle a l'apparence d'une splendide et terrifiante femme nue aux yeux sans

iris. Sa peau est tatouée et percée d'anneaux auxquels sont accrochés ses instruments de torture.

Antigone la vierge a été créée pour satisfaire le désir de maternité d'Astarte, déçue par Lamia. Elle a l'apparence d'une éternelle enfant. C'est une créature douce, probablement la plus pure du Dédale Intérieur.

Gorsha l'oracle est la fille prodige de la Matriarche, gratifiée par le Monarque du don de prescience. C'est la plus mystérieuse créature du Dédale. Dans ses visions du futur, elle a entrevu la venue d'un être qui bouleversera l'ordre des choses et entraînera le réveil du dieu assoupi : le Messie. Elle a l'aspect d'une vieille sorcière difforme et bossue, dont la bosse est un visage s'éveillant dès que les visions l'assaillent. C'est de la bouche de celui-ci que sortent ses prophéties.

SAMAEL LE PRETORIEN

Le Prétorien était le protecteur du Monarque et de ses héritiers. Bras droit fidèle, il ressentit une frustration grandissante alors que son Père semblait se détourner de plus en plus de lui pour se rapprocher de Sydonai. C'est ce qui le poussa à pactiser avec le Prince. Il reçut la charge de maintenir le Monarque alors que son fils lui portait le coup de grâce, et ce contact bouleversa son esprit à jamais, le rendant schizophrène et imprévisible. Samael à l'apparence d'une colossale statue d'acier noir. Son masque effrayant est figé dans une expression sévère, et son corps, deux fois plus grand que ceux des autres Despotes, est parcouru de flux de Noirceur et entièrement recouvert des visages de ses victimes passées.

CHERUBINS

Achéron le prédateur est l'incarnation de la force et de la violence. Il est le guerrier ultime, le dernier rempart, le champion de Samael. Depuis le Meurtre, il a quitté la forteresse et rôde dans le Dédale Intérieur, traquant sans but des proies de toutes natures. Archéon a l'aspect d'une créature mi-homme mi-bête. Une froideur haineuse et terrifiante émane de son regard noir, surplombant une bouche maintenue par une muselière d'acier rouillé. Sa peau écailleuse a des reflets bleutés, mais change de teinte comme celle d'un caméléon. Il est toujours accompagné d'un vent puissant et hurlant qui dissimule son approche.

Sael l'assassin est le maître des ombres. Conçu comme une arme capable d'éliminer discrètement et subtilement les menaces planant sur la Cour Noire, il est craint même des Despotes. C'est une créature androgyne, vêtu d'une combinaison cousue de la peau de ses victimes. Un masque lisse recouvre sa tête, laissant seulement entrevoir une partie de son crâne écorché, qu'on prétend être son seul point faible... A l'approche de Sael, les ombres s'épaississent et les lumières vacillent jusqu'à s'éteindre si le dieu veut.

Nemrod le maître de guerre est le général suprême des armées de Samael. Son intelligence et sa fidélité en font un adversaire redoutable. Il a l'apparence d'un archange charismatique, vêtu d'une superbe armure dorée et au regard sévère.

MAIMON L'APOTRE

L'Apôtre était jadis le porteur de la voix du Monarque, enseignant ses dogmes aux peuples de l'univers. Depuis le Meurtre, il est devenu le

Maître des mensonges, usant de ses talents pour camoufler la vérité. Aujourd'hui, ses cibles favorites sont la Cour Noire et l'humanité : il déploie des trésors de subtilité et d'imagination pour épaissir le tissu du doute et maintenir le flou. Maimon à l'apparence d'un petit enfant blond au visage angélique. C'est le seul Despotes dont l'image est à taille humaine : les talents du maître des mensonges sont si puissants que même l'instinct des âmes s'y trompe. Lorsque Maimon approche, une même comptine enfantine étrange commence à hanter l'esprit des hommes.

CHERUBINS

Ascaroth le corrompueur est le prince des espions : il a été créé pour rapporter à Maimon les vérités qui auraient dû rester cachées. Ascaroth a une apparence différente pour chaque être vivant : celle de l'être aimé, du confident, de l'ami. A son approche, la mélancolie et le remords saisissent les âmes.

Molock le maître du mensonge et de la discorde est charmeur : il insuffle les fausses vérités de Maimon dans les esprits. Comme son frère jumeau Ascaroth, Molock n'a pas d'apparence : Il apparaît pour chacun d'une manière différente, comme le mentor, le père, le guide. A son approche, une haine et une colère irraisonnées excitent les hommes et fait naître la zizanie.

Karman le gardien des vérités s'est retourné contre Maimon et protège les vrais enseignements du Monarque. Il est en secret l'un des plus fidèles alliés de la Matriarche. Il a l'aspect d'un intimidant chevalier noir dont l'armure suintante est couverte des motifs décrivant la Voie du Roi. A son approche, une terreur et une panique envahit le cœur de toutes

créatures et seuls les plus braves peuvent contempler Karman. Il ne s'agit pas d'une manifestation de la nature du dieu, mais d'une malédiction jetée par Maimon sur son fils renégat interdisant aux mortels de voir les vrais enseignements du Monarque.

ARHIMAN LE PRINCE

Le Prince était le fils cadet du Monarque, créé pour combler ses besoins paternels et être éduqué pour lui succéder. Mais le Prince avait une âme corrompue et, las d'attendre cloîtré dans le palais construit à sa démesure le commencement de son règne, décida de tuer son père et de prendre sa place. Il fut l'instigateur du Meurtre, mais ne parvint pas à maintenir une autorité suffisante pour s'asseoir sur son trône. Il est depuis l'Archennemi, l'incarnation du mal absolu. Arhiman est le plus impressionnant des Despotes, alors qu'il est sûrement le plus proche des humains : il a l'apparence d'un homme d'une trentaine d'année, au corps athlétique. Son visage, d'un charisme surnaturel, est entouré d'une longue et vigoureuse chevelure et d'une barbe de prophète. Un détail seulement laisse entrevoir sa corruption intérieure : ses iris sont complètement noirs et emplissent entièrement ses orbites.

CHERUBINS

Aamon le bouffon fut créé pour divertir Arhiman, enfermé seul dans son palais doré. Il en devint le confident et conseiller et, touché par la Noirceur, est devenu l'apôtre du mal, poussant son maître toujours plus loin dans les abîmes où il a commencé à s'enfoncer. Le bouffon a l'aspect grotesque d'un clown sinistre : un masque de carnaval figé dans rictus maléfique est cousu sur son visage. Il

possède quatre bras, chacun contenant une preuve de son statut et de sa puissance : le troisième œil de Nebiros, une plume des ailes de Deumus, le sceau de la malédiction de Karman et la Treizième clef de Caym.

Kelen la Princesse fut créée par la Matriarche pour devenir la femme d'Arhiman. Malheureusement, elle fut repoussée par la noirceur de son fiancé, et refusa de l'épouser ou de lui donner l'enfant qu'il désirait tant. Elle est depuis enfermée dans les cachots du Palais. Elle a l'aspect d'une frêle femme rousse, de taille humaine, endormie dans une attitude noble dans l'attente du Héros qui la réveillera.

Nebiros le sage fut créé et instruit par Caym pour devenir le précepteur du Prince. Il possède un savoir et une sagesse immenses, mais a été supplanté dans le cœur d'Arhiman par Aamon. Jeté hors du Palais, il erre dans le Dédale incognito, attendant celui que l'Oracle a prédit. Nebiros a depuis longtemps oublié sa véritable apparence. Son errance le force à prendre l'aspect des créatures parmi lesquelles il voyage. Un seul trait lie toutes ses incarnations : un troisième œil s'ouvre sur son front.

ISHEM LE BATISSEUR

Le Bâtitteur est le deuxième né du Monarque. Sa tâche était de donner naissance, à partir de l'essence du chaos, aux choses destinées à peupler la Création. L'Artefact, machine au delà de toute complexité, est son joyau. Retiré dans un mutisme depuis le Meurtre, dont il réalisa l'arme du crime, il est sûrement le Despote le moins impliqué dans le Grand Jeu. Pourtant, la plupart des clefs du mystère de l'Objet sont entre ses mains. Il a l'apparence d'un colosse à la peau noire et doté de trois bras puissants, chacun tenant l'un des outils

primordiaux. Depuis le meurtre, son visage a disparu : bien qu'il existe, aucun esprit ne parvient à le voir.

CHERUBINS

Rakshasa le génie est un ermite dont l'éternité est consacrée à la réalisation de plans d'Artefacts ultimes, qu'il prétend recevoir d'un au-delà mystérieux. Chef des ingénieurs d'Ishem, il participa grandement à la réalisation de l'Objet. Son corps boursoufflé et obèse, à peine caché par des haillons pourrissants, est surplombé par un crâne démesuré et imberbe. Autour de lui, des nuées de serviteurs s'affairent à satisfaire tous ses besoins.

Setar le compagnon est le chef des légions d'ouvriers d'Ishem. Bâtitteur génial, il est aussi un meneur cruel et esclavagiste. Son corps est roussit et couturé de cicatrices. Son visage est dissimulé derrière une cagoule noire et poisseuse. Il tient dans la main droite un fouet et dans sa main gauche un sac où il enfouit ceux dont il a décidé de faire son prochain festin.

Nysrock le foreur est le mineur du Dédale Intérieur : il fut créé pour extraire de sa substance la matière nécessaire au travail de ses frères et pour étendre le Dédale, forant ses couloirs toujours plus loin dans l'inconnu. Nysrock est une créature étrange : son corps n'a pas de jambe mais est terminé par une queue grâce à laquelle il se déplace comme un serpent. Sa bouche, gigantesque et proéminente, s'ouvre verticalement : c'est avec elle qu'il broie les pans de la réalité du Dédale elle-même.

CAYM L'ERUDIT

L'érudit était le gardien des secrets de la création, le Grand

Archiviste du Monarque, compilant le savoir de ce dernier pour le jour il viendrait à disparaître. Persuadé que sa connaissance omnisciente lui donnerait l'avantage par rapport à ses frères et sœurs, il céda à la tentation du Prince et lui révéla le point faible du Dieu. Toutefois, il se rendit compte de son aveuglement que trop tard : un pièce du puzzle de la réalité lui manquait et l'empêchait d'accéder à l'élévation suprême. Et, il en est sûr, la clef se trouve quelque part ici, sur la terre de la Race Prodiges. Il a l'apparence d'un moine en pénitence : son visage est dissimulé sous la capuche d'une robe de bure de laquelle pendent les clefs du savoir. Ses pieds et ses poignets sont liés par les chaînes de la Rédemption.

CHERUBINS

Malphas l'archiviste est le maître de la Bibliothèque, responsable et organisateur du capharnaüm de la connaissance. Sa mémoire est à la dimension de sa tâche. Il a l'aspect d'un siamois monstrueux dont le second visage surgit du thorax. Il possède quatre jambes, et se déplace dans son domaine comme une araignée : il marche le long des murs et au plafond, ce qui lui permet un accès plus rapide à la gnose.

Benoth l'arpenteur vagabonde dans l'univers entier à la recherche de nouvelles expériences et de nouvelles connaissances. La Terre et ses peuples, dans leurs complexités et leurs diversités, ont été pour lui un véritable choc. Il se sert des cultes le vénérant comme d'une passerelle vers cette réalité si vaste.

Deumus le prométhéen est l'amant et allié de la Matriarche. C'est le plus jeune chérubin de Caym, qu'il a quitté dès le Meurtre. Il dispense son savoir aux humains à travers les rêves

ou les états seconds durant lesquels leurs âmes frôlent le Dédale Intérieur. L'apprentissage est lent et très progressif car son savoir est immense et bouleversant. Même malgré ses précautions, certains ne sortent pas indemnes de ses révélations. Il a l'apparence d'un jeune homme magnifique vêtu d'une tunique immaculée. Ses yeux, clos et cousus, pleurent un sang noir et épais. Il tient dans sa main droite le sceptre du Monarque illuminé du Feu sacré. A son approche, les vivants s'endorment d'un sommeil plein de rêves.

SYDONAÏ LE MAGNIFIQUE

Sydonai le magnifique, ou l'Artiste, fut créé pour donner à la Réalité le sens esthétique nécessaire pour la relier à l'Au-delà d'origine du Monarque. Inventeur de l'Enochéen, la langue de la Cour Noire, il tenta d'apaiser les tentations existant entre eux avant le Meurtre. Conscient de son échec, il décida d'avertir le Monarque... en vain. Rendu fou par la trahison, il erre depuis dans le Dédale Intérieur, et laisse libre cours à ses pulsions les plus morbides. Sydonai est une entité androgyne et albinos. De son dos surgit une paire d'ailes angéliques mais son corps est mutilé et scarifié des runes de la Noirceur. Son visage imberbe n'exprime jamais aucune émotion et seule l'étincelle de ses yeux laisse transparaître son état d'esprit. A son approche, un pont s'établit entre les réalités et les vivants deviennent fous.

CHERUBINS

Belenoch la muse fut créée pour servir de source d'inspiration infinie à Sydonai. C'est la plus belle créature de l'univers, mais aussi une des plus sinistres. Depuis le Meurtre et

le déclenchement de la folie du maître, elle s'amuse à inspirer les mortels qui se livrent en son nom à des actes vils. Les hommes sont particulièrement réceptifs aux appels de celle qu'ils surnomment la Succube. Elle a l'aspect d'une silhouette sans forme sur laquelle se projettent les rêves et fantasmes des vivants. A son approche, les bas instincts de ces derniers remontent à la surface.

Azoul le bourreau est le plus jeune enfant de Sydonai, que ce dernier créa lors d'une de ses crises au fond de la Noirceur. C'est une abomination sans nom, régaland son maître par son expertise dans l'art du macabre. Il est le plus effroyable des Chérubins. Il a l'apparence d'un cyclope bicéphale dont le corps, obèse et couvert de graisse, empest. Il tient à la main une simple lame rouillée et rougie. A son approche, les douleurs physiques et mentales des vivants s'amplifient jusqu'à l'insoutenable.

Azazel le messager fut créé par Synodai en même temps que la langue de la Cour Noire, dont les symboles géométriques recouvrant l'Artefact ne sont qu'une forme expression physique. Azazel est le gardien des mots et des formules sacrées et détient le secret de la signification de la dernière phrase prononcée par le Monarque. Azazel désire plus que tout tirer ce dernier de sa torpeur et œuvre pour la réconciliation de la Fratrie. En secret, il aide la Matriarche dans son projet. Azazel à l'aspect d'un vieillard sans âge. Une longue barbe cache son corps nu, et sur le pommeau de sa cane sont inscrites les dernières paroles du Roi-Dieu. A son approche, la malédiction de Babel s'effondre et les hommes deviennent capables de se comprendre malgré les différences de langue.

LES ROYAUMES

Aux huit extrémités du Dédale Intérieur s'étendent les Royaumes des Sept et celui du Monarque. Au-delà de leurs portes colossales, ces terres oniriques sont les refuges de chacun des dieux et des peuples qu'il a créé, accueille ou emprisonné. Evidemment, ces Royaumes sont le reflet de la nature de leurs seigneurs.

LES PEUPLES DU DEDALE INTERIEUR

Les peuples du dédale ressemblent aux Autres. Si une partie sont originaires de cette réalité, les autres ne sont que captifs ou réfugiés, leurs enveloppes charnelles reposant quelque part dans l'univers. Certains sont des abominations aux yeux des hommes, alors que la majorité en sont très proches physiquement. La raison pour laquelle la plupart des créatures intelligentes se ressemblent est inconnue mais est probablement liée à l'essence même du Monarque.

L'humanité a une place à part aux yeux de ces peuples : elle est le dernier rempart, la Race Prodige. Certains craignent les hommes, d'autres les vénèrent ou les aiment. D'autres encore se plaisent à les tuer par défi ou par jeu... Les peuples décrits dans les passages suivant ne sont que des exemples.

ASHGARD, ROYAUME DU MONARQUE AGONISANT

Le Royaume du Monarque était autrefois un lieu majestueux et splendide. Aujourd'hui, c'est une terre dévastée et ravagée, ressemblant à la surface d'une planète morte et hostile : des éclairs en zèbrent le ciel noir, le vent et la pluie battent des dunes de pierre grise parfois recouvertes d'une

végétation malade. Ce royaume est presque entièrement vide de vie. Seule quelques peuplades ou créatures solitaires y rodent encore, cherchant les anciens vestiges des cités du Dieu agonisant, et notamment de sa capitale, Symbolum, où l'on dit que se trouverait une porte d'accès à la réalité d'origine du Monarque.

PEUPLES

Ashgard est presque totalement vide. Seules quelques créatures solitaires y rodent et quelques tribus, refusant de laisser le territoire du Dieu tomber dans l'oubli, y survivent péniblement.

Les Timoriens ont l'apparence de petits humanoïdes fragiles à la peau blanche et aux yeux reptiliens. Ce sont sûrement les êtres les plus pieux et les plus fidèles au Roi-Dieu : malgré leur chétivité, ils vont et viennent dans les pires conditions dans tout l'Ashgard infini pour retrouver et préserver les objets, les lieux, les choses chères au Monarque.

Les Tyrans sont les monstres gigantesques, mi-machines mi-animaux, qui gardaient autrefois le royaume et protégeaient ses habitants. Mais depuis, beaucoup d'eau a coulé et beaucoup de Tyrans ont été touchés par la Noirceur. Ce sont des monstres colossaux et prodigieux, œuvres communes d'Ishem et d'Astarte. Chacun a un aspect différent, selon sa fonction originelle. Par exemple, Behemoth ressemble à un pachyderme titanesque, et porte sur son dos la cité d'argent d'Ysmaria. Les Tyrans, depuis la mort de leur maître, sont retombés dans leur bestialité primordiale, et rien n'est plus impressionnant que le combat de deux d'entre eux.

AVALON LE JARDIN SECRET, ROYAUME DE LA MATRIARCHE

Le Jardin Secret est un lieu réellement magique, qui n'était, jusqu'au début de la Rédemption de la Mère, qu'un enfer de plus. Depuis, cette dernière a décidé d'en faire un refuge pour les siens. Il ressemble à l'idée que l'on pourrait se faire d'un havre paradisiaque : des prairies d'herbes grasses, des collines douces, des cours d'eau claires, des plages de sable blanc se succèdent dans une harmonie utopique. Les communautés qui le peuplent sont bienveillantes et comptent des réfugiés venus de tous les autres royaumes. Elles vivent dans des cités splendides, aux architectures parfois étonnantes. Le seul point noir sur ce paysage idyllique : s'y cachent encore des créatures néfastes que la Mère elle-même n'a pas réussi à débusquer ou à chasser.

PEUPLES

Les communautés d'Avalon sont composites : si certains peuples en sont originaire ou y sont installés depuis longtemps, d'autres sont des évadés ou des réfugiés. Tous ensemble, ils forment des communautés bigarrées, dont la plus importante est l'empire prospère et éclairé du Metatron.

Le Metatron s'étend de chaque côté du Gamourah, le fleuve du destin, et est le refuge de bien des sages et des penseurs humains parvenus à en trouver le chemin. Les Acadiens, la race d'êtres supérieurs qui le mènent, sont les descendants de Gilgamesh, fils de Deumus. Ils sont grands et élancés, pâles et imberbes, et leurs yeux sont entièrement noirs comme ceux de leur Père. Mystérieux, ils sont dotés d'une grande intelligence et sont capables de

prodiges. Ils habitent de majestueux palais blancs dont les tutoient les cieux. Les visiteurs humains ont aussi la surprise, lorsqu'ils explorent le Metatron, d'y croiser des créatures féeriques et mythologiques issus des contes de leurs enfances : gnomes, satyres, centaures et farfadets vaquent dans les rues alors que licornes et nymphes en peuplent les bois. Tous se sont réfugiés ici lorsque la rationalité et le désenchantement des peuples l'autre réalité les poussèrent à l'exode. Ils vivent dans ce pays merveilleux depuis des siècles, mais conservent toujours un mélange de respect et de crainte pour les humains.

ISHTAR, ROYAUME DE L'ERUDIT

Le Royaume de l'Erudit se cache au fond du Dédale. Ses Portes s'ouvrent sur un labyrinthe de couloirs et de pièces recouvertes d'étagères où s'entassent sur une hauteur vertigineuse, grimoires, parchemins, et objets de savoir. Par endroits, une porte s'ouvre sur un laboratoire, une cellule, une salle de lecture où d'anciennes créatures épluchent studieusement les pages de grimoires incompréhensibles pour un esprit humain.

PEUPLES

Les homoncules sont les produits des expériences ratées des mages d'Ishtar. Fugitifs ou vagabonds, ils sont le plus souvent minuscules, grotesques ou affreux : araignée à tête humaine, vers gélatineux, nuées de moucherons carnivores, etc. La plupart n'ont guère plus d'intelligence que des animaux, bien que certains soient parvenus à assimiler les rudiments de la parole (ils deviennent en général des

espions à la solde d'une divinité ou d'une autre).

Les Voraces sont les gardiens du savoir. Ce sont des créatures redoutables et affreuses, sans yeux, se déplaçant sur deux longues pâtes et dotés d'une bouche disproportionnée. Ils arpentent les rayonnages à la recherche d'intrus, qu'ils tuent et dévorent sans remords. Leurs déjections puantes servent de nids à leurs œufs.

TYR, ROYAUME DU BATISSEUR

Le Royaume du Bâtitteur est au cœur du Dédale Intérieur, là où se trouve le cœur de la Machine, ses rouages primordiaux. C'est un endroit bruyant et bouillant, où des légions d'ouvriers issus de toutes réalités s'affairent dans une succession de fonderies, d'ateliers, de souffleries, à concevoir des artefacts merveilleux et parfois terribles. Des entités à l'intelligence inhumaine travaillent ici depuis des âges à inventer et concevoir les plans de machines toujours plus sophistiquées, basées sur des technologies insondables et destinées à des usages parfois funestes.

PEUPLES

Les Serviles forment un peuple de petites créatures difformes, dont les visages sont cachés par d'imposants systèmes respiratoires et des binoculaires épais. Leurs corps sont cachés sous plusieurs couches de mauvais tissus sale. Ils sont les esclaves de Setar et accomplissent pour lui tous types de tâches. Fort de ce statut, ils abusent de leur autorité pour martyriser les autres espèces serviles.

Les Gobelins sont des créatures perverses mais géniales, qui élaborent

dans leurs laboratoires souterrains les plans d'engins complexes. Leurs plus horribles créations sont les Golems, amalgames d'âmes et de machines. Ils ont l'aspect de lutins infernaux, aux visages mauvais.

GOMORRHE, CITADELLE DU PRÉTORIEN :

La Citadelle est à l'épicentre du Dédale. Ses portes colossales, situées au sommet d'un escalier interminable, sont prêtes à déverser à tout moment les légions du Prétorien à la défense de l'âme de l'Artefact. L'intérieur de la Citadelle est une suite de casernes, de salles d'armes, de salles de tortures, de geôles, de cachots, etc. La violence et la mort y sont monnaie courante et, lors des crises de Samael, toutes les créatures y entrent dans une frénésie sanguinaire durant lesquelles elles s'entre-tuent avec une bestialité féroce.

PEUPLES

Les Prétoriens sont les enfants de Nemrod, des guerriers terribles, féroces et sans remords composant l'élite les légions de Gomorrhe. Ils mesurent près de quatre mètres et portent des armures d'Empyrium recouvertes de motifs leur conférant une partie de la force et du courage de leur Père. Leurs corps sont couverts de mutilations et de cicatrices dont le nombre et l'importance imposent le respect chez leurs pairs. Leurs visages sont des déformations grotesques et horribles de ceux des âmes qui ont servi de base à leur fabrication.

Les Incubes sont des esclaves forcées d'assouvir les fantasmes des guerriers de Samael. Elles ont le plus souvent été enlevées lors de raids dans les autres royaumes, et peuvent donc être de toutes les races.

ALTAÏR, PALAIS DU PRINCE

Le Royaume du Prince est un palais merveilleux, offert par le Monarque et bâti par Ishem qui y redoubla de talent. Autant qu'il est possible de l'imaginer, au delà de ses portes blanches s'étend le palais d'un Dieu en devenir : des pièces aux proportions colossales et regorgeant de faste et de merveilles s'agencent dans un ordre subtil jusqu'à l'apogée de la salle où s'élève le Trône du Monarque, déplacé ici par le Prince après le Meurtre. Des nuées de serviteurs monstrueux s'affairent à entretenir l'édifice, mais en vain : il semble que l'âme perfide de son propriétaire déteigne irrémédiablement sur ses murs, le transformant petit à petit en une imitation titanesque d'un palais infernal. Venant de loin dans les sous-sols, les gémissements des nombreux prisonniers et esclaves du Prince résonnent sur les murs, ressemblant au sifflement plaintif du vent dans les branches d'un arbre mort.

PEUPLES

Le palais grouille des serviteurs d'Arhiman.

Les Anachorètes sont une caste de puissants sorciers venus des deux réalités. Ils sont plongés dans un rituel permanent dont le but est d'empêcher Altaïr d'être frappé par la colère du Monarque.

Les Cinophères peuplent Shéol, le sinistre domaine du Bouffon situé loin sous le palais. Ce sont des êtres d'ombre issus d'une autre dimension et conseillant Aamon dans son voyage vers le cœur de la Noirceur.

SINAÏ L'ENFER, ROYAUME DU MAGNIFIQUE

Le Royaume de l'Artiste, autrefois l'un des plus beaux lieux de l'univers, est aujourd'hui l'enfer le plus terrible du Dédale Intérieur. Sydonai, rendu fou par le Meurtre du père, s'adonne aux actes les plus terrifiants, explorant les facettes les plus sordides de son art et de son âme. Les pauvres victimes capturées par ses sbires sont amenées ici pour y être transformées en œuvres vivantes. Et le raffinement du Dieu dans le domaine est extrême. Il se régale des hurlements des torturés, explore les limites de l'expérience et la tolérance jusqu'à ces rares moments de lucidité où, se rendant compte de sa monstruosité, décide de mettre fin aux souffrances de ses proies.

PEUPLES

Les Ephèbes sont des êtres terribles. Issus de toutes races et de toutes cultures, ils sont seulement choisis pour l'esthétisme de leurs monstruosité qui peuvent être extérieures ou, pire encore, intérieures. Touchés par la folie de Sydonai, ils participent à la grande décadence du Sinaï et sont parmi ses « artistes » les plus fertiles. Les plus puissants d'entre eux aiment explorer le monde physique, en investissant le corps d'hommes ou d'animaux, à la recherche d'une nouvelle et sordide source d'inspiration. Ils attisent les déviations des humains pour les pousser à s'avancer plus loin encore vers le mal absolu.

LES ROYAUMES INFÉRIEURS

Il existe d'autres royaumes que ceux des Despotes et du Monarque. Les Royaumes inférieurs sont les domaines de divinités ou de créatures

mineures, parfois même d'humains éveillés parvenus à se tailler une part du Dédale Intérieur. Les royaumes inférieurs ne rivalisent évidemment pas en grandeur ni en richesse avec leurs « aînés », mais peuvent avoir bien des aspects et refermer bien des choses. On peut citer par exemple le royaume-jungle du dieu éveillé Shanga, ou le royaume-monastère de la caste de sorciers appelés « Hérésiarques ».

LA MARQUE

Fait étrange, les Elus présentent, dès leur premier réveil hors du Dédale Intérieur, une marque sur la peau. Il s'agit d'une tache noire, un motif géométrique indélébile identique à ceux qui ornent la surface de l'Objet. A partir de ce moment, la Marque n'aura de cesse de s'étendre sur le corps de l'individu, recouvrant au bout de quelques années plusieurs centimètres carrés. Heureusement, les fidèles du Synode prennent en général ce signe pour un tatouage à la gloire de leur Dieu. Il n'en est rien : tous les élus en ont. C'est d'ailleurs, lorsqu'elle est visible, un bon moyen de les identifier.

LE GRAND JEU

Les Despotes et tous leurs héritiers ont des buts, en grande partie communs.

La raison d'être même de toute créature divine est d'être vénérée... Et les dieux du Dédale Intérieur n'échappent pas à la règle.

Leurs influences, autant que leurs puissances, sont proportionnelles au nombre de leurs adeptes.

L'ordre établi dans le Dédale semble immuable : la lutte doit donc se porter ailleurs, et c'est aux travers de leurs fidèles, de leurs élus, qu'ils

continuent la guerre. Plus encore, l'objectif ultime des descendants du Monarque est de s'évader du Dédale et de s'incarner dans la réalité matérielle. Certains parviennent, par possession ou en prenant le contrôle de rêveurs particulièrement réceptifs (qu'on appelle les Somnambules), à s'y manifester durant une courte durée et privés de la plus grande partie de leurs pouvoirs. Tous s'affairent donc plus ou moins activement à découvrir le secret qui leur permettra de traverser vraiment le voile. Et, s'ils possèdent chacun une partie de la solution, il leur manque quelque chose qui doit se cacher ici, sur la terre de la Race Prodige du Roi- Dieu.

Mais ils craignent cette dernière. Il savent que les hommes, tout éphémères qu'ils soient, sont dotés d'une énergie infinie et capables des plus grandes choses. C'est pour cela qu'ils essayent de l'affaiblir par tous les moyens. Leurs hordes les tiraillent. La Noirceur corrompt et engendre la paranoïa et le chaos au cœur même des zones civilisées. Les Pervers s'entre-déchirent et menacent de tout engloutir.

Certains Despotes désirent l'extinction pure et simple de l'espèce. D'autres son asservissement. Et d'autres encore, sa victoire. C'est probablement à ce schisme que la terre doit son salut.

LA LUMIERE

La lumière est le nom du réseau formé de l'ensemble des Elus de la Matriarche et de leurs alliés et sympathisants. Bien qu'il n'ait pas une organisation formelle, ni même une véritable hiérarchie, il est cohérent. Si chaque Elu, pour des raisons de

sécurité évidente, ne connaît l'identité que de quelques-uns de ses semblables, une chaîne invisible les relie tous : A connaît B, qui connaît C, etc. Cette toile d'araignée s'étend sur toute la planète et inclus tous les Fils de la Mère.

Les missions, les informations concernant les dernières évolutions de la guerre secrète, les rumeurs sur des faits étranges ou troublants voyagent grâce à cette chaîne, à ce bouche à oreille, et c'est en général grâce à elle, bien plus que par le Songe, que les informations amorçant des scénarios arriveront jusqu'à la Fratrie formée par les PJ...

Les buts des Elus sont simples : lutter contre les sbires des Despotes, empêcher la réalisation de leurs plans, et gagner de l'influence et de la puissance personnelle afin d'être en meilleure position pour accomplir ces deux premiers objectifs.

Le mythe du Messie est central parmi les Elus : beaucoup ont perdu l'espoir de détruire l'Artefact, et considèrent que leur véritable rôle est de rechercher le Sauveur ou de gagner du temps en attendant sa venue.

LE DOUTE

Et si les révélations de la Matriarche n'étaient que mensonges ? Parmi les Elus, certains envisagent sérieusement cette possibilité car, dans leur sommeil, ils font de bien étranges rêves. Il ne s'agit pourtant pas de Songes, mais de rêves « normaux », durant lesquels des choses indéfinissables leur font voir la vérité sous un aspect bien différent de celle décrite par la Mère. Celle-ci y est tantôt vu comme l'instigatrice véritable

du Meurtre, comme la Reine Noire dont la Noirceur serait le lait, comme l'assassin du Monarque ou comme le pion d'un des Sept.

D'autres rêves mettent en doute l'existence même du Dédale Intérieur et laisse penser qu'il ne serait qu'une illusion créée par les vrais habitants de l'Artefact pour augmenter encore le chaos sur la terre et ainsi affaiblir l'espèce humaine. D'autres rêves présentent encore le Dédale et les révélations de la Matriarche comme un invention de cette l'Au-delà hostile décrit par le Synode, et destinée à pousser les hommes à détruire eux-

mêmes l'Artefact l'empêchant d'atteindre la Terre.

Ces rêves sont-ils l'œuvre d'une quelconque créature ou de l'Apôtre ? Sont-ils une simple réaction de l'esprit humain aux voyages dans le Dédale Intérieur ? Sont-ils une façon pour l'inconscient de manifester les doutes qui ne peuvent manquer de hanter les Elus quand à la justesse de leur combat ?

Toujours est-il que quelques-uns de ces derniers ont finalement retourné leurs vestes et ont formé des groupes de sceptiques paranoïaques aux buts et aux méthodes très variables.

AUTRES ET FACTIONS

Voici une petite sélection de créatures qui rodent sur terre et de groupes secrets :

LES ASSYRIENS

Les Assyriens sont des créatures solitaires vouées à Achéron le prédateur. Pour prouver leurs valeurs, elles choisissent et traquent des cibles dangereuses. Plus la tâche est difficile, plus le dieu sera fier. Malgré leur aspect particulièrement voyant (ils font plus de 2 mètres, leur corps est recouvert d'une épaisse peau grise et un masque grossier est riveté sur leurs visages), ils pénètrent parfois dans des villes pour suivre leurs proies.

Caractéristiques : Force 7 ; Constitution 6 ; Agilité 4 ; Dextérité 4 ; Charisme -1 ; Intelligence 4 ; Savoir 1 ; Pouvoir 1 ; Volonté 5

Compétences : Athlétisme 3 ; Corps à corps 5 ; Furtivité 3 ; Intimidation 6 ; Armes tranchantes 5

Gimmick : Réflexes éclairs 1 ; Increvable 1.

CEUX-DES-OMBRES

L'espèce en question est surnommée « Ceux des ombres » par les habitants des communautés isolées qui les ont déjà rencontré. Ces créatures n'ont jamais pu être décrites car, à leur approche, tout lumière est engloutie et le noir tombe. Ce qui se passe dans cette obscurité est étrange

: parfois, lorsque la lumière revient, les murs des maisons sont recouverts de signes, de plans, d'inscriptions très précises sur la manière de construire des objets dont personne ne connaît l'utilité mais que tout le village acquiert l'obsession de construire. D'autres fois, des individus disparaissent pour réapparaître quelques jours plus tard, divaguants et incapables d'expliquer ce qui leur est arrivé, mais dotés d'une intelligence nouvelle et prodigieuse qui les poussent à imaginer et à fabriquer des objets fabuleux, incompréhensibles et qui effrayent les Autres.

LES DEPECEURS

Les dépeceurs sont des créatures polymorphes capables de prendre l'apparence des humains en revêtant leur peau. Heureusement, la réplique est loin d'être parfaite et ne résiste pas à un examen approfondit. De plus, les dépeceurs ne supportent pas la lumière...

LE LOGARITHME

Le Logarithme est un culte dédié à Caym et camouflé sous un club d'explorateurs londonien. Sous prétexte d'aider le Synode à établir une carte du monde post-artefactien, ses membres recherchent de partout la cache du secret de la création. Lester Harley, le leader et doyen du groupe, est un élu de Malphas.

JOUER A BLACKENED

« QUE JOUER ? » OU QUESTIONS DE GAMEPLAY

Le monde de Blackened est vaste, et pour cause : c'est le nôtre. Partant de là, la variété de décors et de scénarios est immense : du scénar d'horreur « tribal » façon Prédator dans les jungles d'Amérique du Sud au Huis Clos glacial façon « The Thing », vous pouvez taper dans tous les registres. Mais la question de « Que jouer » reste quand même la plus importante. Et bien, la réponse facile serait : ce que vous voulez. Essayons de creuser un peu.

ELUS

Premièrement, l'aspect central autour duquel tout le reste s'organise : le jeu d'Elus. Les PJ sont des éveillés, vénérant la Matriarche et participant à la guerre secrète des Despotes. Ce « mode de jeu » se prête aussi bien aux campagnes qu'aux scénarios one-shot du type « mission ». Les personnages forment une Fratrie d'individus issus de tous horizons, s'étant découverts dans le Songe par la volonté de la Mère et ayant depuis noué des liens profonds. Ils possèdent, dès la création de personnage, quelques traits spécifiques, et notamment le Gimmick Eveil. Plus important encore, ils possèdent 2 ou 3 contacts. Ceux-ci, créés le plus souvent par le MJ, seront leurs liens avec le reste des

combattants de la Lumière. Ils seront soit des alliés, soit d'autres Elus, soit des informateurs. C'est en général eux qui servent d'amorces aux scénarios. Par exemple, l'un d'eux pourrait leur faire part d'informations suspectes concernant des disparitions dans l'Hypogée ou sur le comportement étrange des habitants de tel ou tel quartier.

SYMPATHISANTS

Le jeu en sympathisant est le plus ambigu. Les personnages savent que des choses de passent mais ne sont pas eux-mêmes des éveillés. Il n'ont jamais vécu le Songe et ne sont jamais allés dans le Dédale Intérieur. Ils ont, par contre, été approchés par des Elus, du fait de leurs professions ou de leurs compétences, et sont devenus leurs alliés. Ce type de jeu a un avantage majeur : il permet d'intervertir les scénarios ayant un rapport direct avec le Grand Jeu et les scénarios totalement différents. Les PJ pourraient, par exemple, être des flics, ou des journalistes, ayant découvert des informations sur celui qui est devenu leur allié, et l'épaulant de temps en temps sur des missions sensibles.

DETECTIVES ET INVESTIGATEURS

Le monde de Blackened ressemble par bien des aspects à celui des films noirs de la bonne époque. Le jeu d'investigation met à l'arrière plan

le Grand Jeu. Les PJ sont des détectives privés. Les opportunités d'enquêtes sont nombreuses, notamment dans les grandes villes. Peut-être qu'au terme d'une de leurs aventures, les PJ commenceront à se douter que quelque chose de bizarre se joue, mais la plupart de leurs recherches aboutiront finalement à lever le voile sur une contamination de la Noirceur, sur un complot au sein d'un Consortium, sur un règlement de compte entre employés du Bureau local, sur une affaire de fric ou de femme ou sur une quelconque conspiration d'intérêt... Ce type d'aventures est un bon moyen pour découvrir et faire découvrir le background en douceur.

MILITAIRES

Ce mode de jeu met les PJ dans la peau de soldats. Qu'ils soient membres d'une armée régulière ou de la Garde Exogène du Synode, ils ont un bel uniforme.

Si les PJ sont des Questeurs, ou un Questeur et ses alliés, la dernière option peut se rapprocher d'un jeu « d'inquisiteur » et offrir plus d'opportunités d'enquête et de roleplay : les PJ traquent les abominations, la Noirceur, les cultes, les Autres, etc. Le jeu purement militaire est directement axé action : les PJ peuvent par exemple être amené à sortir des zones civilisées pour rechercher un objet ou un individu enlevé en plein territoire perversi ou près d'un camp d'Autres.

AMBIANCE ET DESCRIPTIONS

Blackened est un monde noir et désespéré. La nuit éternelle a déteint

sur les esprits, et pas seulement sur ceux des victimes de la Noirceur. En tant que MJ, vous devez essayer de faire passer ce sentiment de morosité. Dans les bars, les conversations sont feutrées et la fumée des cigarettes recouvre tout d'un voile laiteux. Dans la rue, les gens ne sont pas tranquilles et peu s'aventurent hors des larges avenues sans une bonne raison. La vue des soldats et des Exogènes rassure et effraye à la fois : ceux qu'ils considèrent coupables sont durement châtiés et tués, et personne n'a envi d'être le prochain sur la liste.

La vue de l'Artefact, malgré les enseignements du Synode, fait naître une peur instinctive chez toutes les créatures vivantes, si bien qu'on en est venu à préférer les nuages et la pluie... Dans le Dédale Intérieur, tout est poussé à son paroxysme. Les lieux glauques doivent être décrits sans ménagement, et les choses terribles qui y vivent doivent être repoussantes. Les rares havres de paix comme Avalon doivent, au contraire, paraître féériques et oniriques. Le sentiment de liberté y est encore renforcé lorsque le ciel est visible...

Pour baser vos descriptions, inspirez-vous des livres du début du siècle, ou des films des années fantastiques des 80-90. Dans des styles très différents, pensez au « grain de caméra » d'Hellraiser, de Poltergeist ou de Predator. Jouez sur tous les sens, sur les effets d'ombre et lumière. Pour les Autres ou les perversis, n'en faites pas trop, mais faites ressortir la monstruosité en quelques traits bien choisis. Les déformations du visage sont souvent les plus dérangeantes.

The background is a light beige or cream color with a subtle, fine-grained texture. A large, semi-transparent green sphere is positioned in the upper-left to center area. Overlaid on this sphere and the background are several thin, light-colored lines. These lines form a series of concentric arcs and intersect to create a grid-like pattern on the right side of the page. The word "Règles" is centered over the green sphere in a black, elegant serif font.

Règles

CREATION D'UN PERSONNAGE

Le Personnage est l'incarnation du joueur dans le monde de Blackened, au même titre que le personnage d'un film est l'incarnation de l'acteur dans l'univers où se déroule l'action : c'est au travers de celui-ci, de ses forces et de ses faiblesses, que le joueur vivra les aventures merveilleuses imaginées par le Meneur de Jeu. Pour pouvoir juger des capacités du Personnage en terme de règles, celui-ci est défini par une série de données techniques : les Caractéristiques, les Compétences et la Santé en sont les principales. Voyons donc le processus de...

LA CREATION DU PERSONNAGE D'UN JOUEUR (PJ)

1ERE ETAPE : LE CONCEPT

Evidement, à moins que vous ne soyez particulièrement bon en impro, il va vous falloir tout d'abord réfléchir un tant soit peu au concept de votre personnage : dans les grandes lignes, qui est-il ? Comment le résumeriez-vous à quelqu'un qui vous demanderait de lui expliquer en deux mots ? Est-ce plutôt baffeur ? Baratineur ? Intello ? Vous n'êtes pas si pressés que ça : Prenez donc cinq minutes pour réfléchir un peu à ces questions. Aidez-vous, au besoin, du background fournit dans ce livre : il est fait pour ça. Lorsque vous sentez que vous y êtes, levez la main. Pour vous récompenser

de cet effort colossal, nous vous gratifions d'un certain nombre de points de création de personnage (PCP). Ce sont eux qui vont vous permettre de construire votre alter ego. En fonction du type et du niveau des scénarios prévu par le MJ, ce pool peut varier de 25 à 40 points.

Niveau	PCP
Personnages communs	25
Perso. moyens	30
Perso. Expérimentés	35
Perso. héroïques	40

Voyons comment les dépenser dans l'étape 2...

2EME° ETAPE : LES CARACTERISTIQUES

Voilà : nous y sommes. L'instant fatidique. Le grand moment : Celui où on va enfin passer aux chiffres. Parce que votre perso est à grosse majorité un être humain, commencez par noter, dans la première case de chacune de vos carac votre base raciale : 2. Oui oui, 2. C'est con mais c'est comme ça. Bien. 2, c'est la valeur moyenne des caractéristiques. Vous croisez un gars dans la rue ni grand ni petit, ni gros ni maigre : ben il a 2 en Constitution. Vous voyez le genre ? Partant de là, vous pouvez faire varier ces chiffres comme il vous plaît, mais à chaque fois que vous ajoutez un dans une des carac, il vous faudra retrancher 1 dans une autre. Je sais : c'est cruel. Autre solution : pour 3 PCP, vous pouvez augmenter une carac d'un 1 point (il est fréquent que les joueurs voulant

faire des perso jeunes dépensent pas mal de leurs PCP dans les caractéristiques de cette manière), où à l'inverse, transformer un de ses points de caractéristique en 3 PCP (que vous pourrez dépenser en compétences. Ce système peut être utile aux joueurs souhaitant incarner un personnage âgé, plus expérimenté mais moins en forme). Notez vos calculs dans la première colonne, et vos caractéristiques finales dans la seconde. Le maximum et le minimum de caractéristique pour un personnage débutant sont respectivement égaux à 5 et 0, bien qu'en de rares exceptions, vous puissiez les dépasser dans un sens ou dans l'autre. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces chiffres :

Score	Adjectif
Moins de 0	Très mauvais
0	Mauvais
1	Faible
2	Moyen
3	Bon
4	Très bon
5	Exceptionnel

Voilà. Ah oui ! J'allais oublier un dernier petit détail : l'explication des caractéristiques. Faisons ça dans l'ordre alphabétique, ok ?

Agilité : utile pour faire des sauts périlleux, danser ma valse viennoise ou esquiver une balle, l'agilité est la caractéristique qui mesure la coordination, la vivacité et la souplesse d'un corps. Bruce Lee était agile. Un vieux tout rouillé ne le sera pas.

Charisme : Et bien il s'agit d'une indication du charme du personnage, de sa bonne tête, de << l'agréabilité >> d'être avec lui». Utile aussi bien pour séduire que pour faire gober un mensonge.

Constitution : il s'agit là du gabarit du personnage. Utile pour résister aux coups. Un rugbyman aura

probablement beaucoup en constitution, mais le vieux sur la tête duquel arrête pas de tapoter Benny Hill non.

Dextérité : Il s'agit de l'habileté manuelle et de la coordination œil-main. Utile pour crocheter une porte ou tirer avec un flingue. La différence entre l'agilité et la dextérité est grande : un vieil horloger aura probablement une grande maîtrise de ses mains, mais ne sera pas forcément capable de prouesses physiques extraordinaires.

Force : Ben, c'est une mesure de la force générale du personnage...
Intelligence : la présence et la finesse d'esprit du personnage. Einstein aurait eu un score exceptionnel en

Intelligence. A distinguer du **Savoir**, qui mesure la culture générale. On peut être très cultivé mais très con... Je suis sûr que vous connaissez un ou deux exemplaires du genre.

Perception : Plus qu'une simple mesure de l'acuité des sens du personnage, la perception est aussi et surtout une évaluation de son attention à ce qui l'entoure. Un perso tête en l'air, du style à se prendre tous les poteaux dans la rue, n'aura pas beaucoup en perception. L'Indien dans Predator, si.

Pouvoir : Ah ! Voilà la caractéristique grâce à laquelle beaucoup de joueurs vont récupérer des points. Hé hé hé, laissez-les faire, et régalez-vous de la tête qu'ils tireront lorsqu'ils se rendront compte, en plein scénario, qu'ils n'auraient pas dû. Le Pouvoir mesure à la fois le **Mojo** du personnage (super !) et sa capacité à influencer sur le cours des choses. Concrètement, ça sert à faire ou à résister aux « pouvoirs surnaturels » et pour les jets de Chance. De plus, le Pouvoir détermine le nombre de points de Destin dont dispose le Personnage au début de sa vie de Héros.

Savoir : Comme dit plus haut, le Savoir est une indication des connaissances générales du personnage. C'est la caractéristique qui vous permettra de savoir où se trouve l'île du sombre Chtrukmuch ou combien d'oreilles à un poulpe.

Volonté : La force de caractère du personnage, une évaluation de sa maîtrise de soi et de son courage. Ça sert aussi (qui a dit surtout ?) pour les jets de santé mentale et pour déterminer le nombre de Points de Volonté dont dispose le perso au début du scénario.

3EME° ETAPE : LES COMPETENCES

A quoi bon avoir des caractéristiques sans les éternelles compétences ? Ne comptez pas sur moi pour les passer toutes en revue : elles semblent suffisamment explicites. Avec les PCP qui vous restent, probablement entre 15 et 25, c'est le moment d'augmenter les compétences. Au tarif d'une rare banalité d'1PCP pour 1 point de compétence (base : 0, maximum à la création de perso : 6), vous aurez probablement vite fait le tour.

Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces scores :

Score	Niveau
0	Débutant
1	Amateur
2	Bon
3	Pro
4	Expert
5	Maître
6	Génie

Vous remarquerez au passage que, par souci de place, la section « Compétences » de la feuille de perso comporte de nombreuses lignes

vierges, et que la liste imprimée ne comporte que les plus fréquemment utilisées. Voici la liste plus quasi-complète, avec en italique les compétences qui n'apparaissent pas sur la feuille. N'hésitez pas, avec l'accord du MJ, à en inventer une ou deux sympatoches pour votre personnage.

LES COMPETENCES DE BASE

Les compétences de base sont achetables et utilisables, sauf en de rares exceptions, par les personnages de tous milieux. Après la présentation de chacune d'elles, une caractéristique est indiquée. C'est celle qui est la plus fréquemment utilisée en conjonction avec cette compétence.

ACROBATIES / ESQUIVER / GRIMPER

Caractéristique : Agilité

Cette compétence est en général acquise par la pratique d'une activité physique intense demandant une grande coordination. Elle sert pour les éviter des balles, faire des sauts périlleux ou du cheval d'arçon, grimper une paroi, etc.

ATHLETISME

Caractéristique : Force

Compétence acquise en général par la pratique d'une activité physique demandant puissance et endurance. Elle sert à courir et à nager vite ou longtemps, à lancer fort, à sauter haut ou loin, etc. Un personnage avec 0 en athlétisme est considéré comme ne sachant pas nager.

CORPS A CORPS

Caractéristique : Agilité

Le corps à corps est la compétence utilisée pour évaluer l'aptitude du personnage à se battre

désarmé ou avec une arme de base (couteau, tesson de bouteille, etc.).

FURTIVITE / SE CACHER

Caractéristique : Agilité

Compétence utile aux voleur ou aux espions, elle permet de se déplacer sans être remarqué ou de se dissimuler. Une faible luminosité peut apporter des bonus aux jets de Furtivité, et un décor nu des malus.

ORIENTATION

Caractéristique : Perception

Compétence utile aux personnages vivant dans la nature, elle lui permet de se repérer sans boussole et sans carte, ou de bien utiliser ses deux outils.

REMARQUER / FOUILLER

Caractéristique : Perception

Cette compétence entre en jeu dès que le joueur cherche quelque chose, que ce soit un indice dans une pièce ou un détail sur un véhicule. De plus, cette compétence est utilisée avec l'intelligence pour les jets de « mémoire » visant à se souvenir d'un détail aperçu mais passé à la trappe.

VIGILANCE / 6° SENS

Caractéristique : Perception

La vigilance est utilisée pour savoir si le perso remarque quelque-chose qu'il ne cherche pas : quelqu'un qui passe dans son dos, le bruit du chargeur d'une arme, etc. En général, la vigilance est utilisée en opposition avec le jet d'un autre personnage.

SOIGNER

Caractéristique : Savoir

Cette compétence, à faible niveau, représente un perso capable de promulguer les premiers secours. A bon niveau, le personnage est sûrement médecin, et à gros niveau, un médecin réputé, un chirurgien, etc.

BARATIN / MARCHANDAGE

Caractéristique : Charisme

Cette compétence sert à mentir, à faire gober et à obtenir ce que l'on veut. Elle est une évaluation des talents de comédien ou de rhéteur du personnage. Cette compétence est en général utilisée en opposition de la Perception+Empathie de la « cible ».

CREDIT / ETIQUETTE / SEDUCTION

Caractéristique : Charisme

Cette compétence est une évaluation de la « présentation » du personnage. Un personnage beau et soigné, habitué à la séduction, possédera un bon score. Cette compétence évalue aussi le niveau de « confiance » que les autres accordent au personnage. On confiera certainement plus volontiers son arme à un personnage qui possède un bon « crédit ».

PSYCHOLOGIE / EMPATHIE

Caractéristique : Perception

Cette compétence est utilisée en général en deux cas : premièrement, si on veut se faire une idée de l'état d'esprit d'un autre personnage. Sauf s'il est très voyant, il faut passer suffisamment de temps avec lui pour pouvoir faire le jet. Deuxièmement, un personnage peut tester son empathie pour essayer de déterminer si on lui ment.

INTIMIDATION

Caractéristique : Charisme ou Force

Cette compétence sert à imposer le respect, à impressionner les autres. Le personnage gonfle les muscles ou fait les gros yeux. Pratique pour éviter un combat ou faire parler un PNJ récalcitrant.

COMPETENCES DE

DEPLACEMENT :

Il s'agit des compétences utilisées pour «contrôler» un animal de monte ou un véhicule.

EQUITATION

Utilisé pour mener un cheval ou tout autre animal de monte. Le joueur doit choisir une espèce de prédilection : la compétence est diminuée d'un niveau dès qu'il en monte une autre.

CHARS ET CHARIOTS

Utilisé pour conduire aussi bien un char qu'un char de guerre ou un carrosse.

NAVIGATION A VOILE

La compétence « navigation à voile » recouvre tout ce qui permet à un capitaine de faire avancer son bateau, à voile ou à rame, dans la bonne direction : utilisation des cartes et des outils, techniques de marin, etc.

VOITURE

Regroupe les automobiles, les fourgons et les camionnettes, à propulsion quantique, à gaz ou à essence.

MOTO

Regroupe les motos sportives ou luxueuses, mais aussi les quads et les scooters des mers.

GROS ENGIN

Regroupe les camions et la plupart des engins de chantier.

BATEAUX

Regroupe tous les bateaux à moteur, et les techniques de navigation.

FLOTTEURS

Regroupe tous les flotteurs...

COMPETENCES D'ARMES

De la même manière que pour les compétences de déplacement, on n'utilise pas les mêmes armes dans les milieux pauvres que dans les hautes sphères. Toutefois, qu'elle tire des balles de .45 ou des projectiles quantiques, une arme de poing reste une arme de poing. C'est pour ça qu'il n'y a ici que trois catégories d'armes à feu.

ARMES TRANCHANTES

Cette compétence regroupe toutes les armes tranchantes plus grosses que les couteaux (qui sont gérés par la compétence Corps à corps), mais ne nécessitant pas les deux mains : épées courtes, bâtardes, longues, haches, etc.

ARMES CONTONDANTES

Cette compétence regroupe, de la même façon, toutes les armes non tranchantes plus grosses qu'un gourdin mais ne nécessitant pas les deux mains : masses, fléaux, marteaux, etc.

ARMES A DEUX MAINS

Cette compétence regroupe toutes les armes de mêlée nécessitant l'emploi des deux mains : épées ou fléaux à deux mains, haches de batailles, etc.

ARMES DE JET

Cette compétence regroupe toutes les armes qui se jettent : couteaux de lancer, shurikens, fléchettes, etc.

ARMES DE TRAITS

Cette compétence regroupe toutes les armes tirant des flèches : arcs, arcs longs, arbalètes, etc.

ARMES DE GUERRE

Cette compétence regroupe toutes les pièces d'artillerie de l'époque

antique ou médiévale : catapultes, trébuchets, etc.

ARMES DE POING

Les armes de poing sont les armes à feu conçues pour être utilisées à une main : revolvers, pistolets, etc. La compétence prend aussi en compte les armes de poing automatiques (pistolets mitrailleurs, etc.)

ARMES D'ÉPAULE

Les armes d'épaules sont les armes à feu conçues pour être... épaulées ! Fusils, carabines, fusils à pompe, etc. La compétence prend aussi en compte les armes d'épaule automatiques (fusils d'assauts, etc.).

ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont les armes à feu de soutien : mitrailleuses lourdes, lance-roquettes, etc.

ARTILLERIE

Les armes d'artillerie comprennent les pièces d'artillerie et toutes les armes de véhicules.

TECHNIQUE

Cette catégorie de compétences couvre les domaines de savoir pratiques.

ARTS ET ARTISANATS

Cette compétence en regroupe en fait plusieurs, qui doivent être achetées séparément : pour les arts, on peut citer par exemple la musique, le dessin, la sculpture. Pour l'artisanat, la ferronnerie, la menuiserie, la maçonnerie, l'architecture, etc.

MECANIQUE

La compétence Mécanique gère la construction et la réparation de tous les appareils mécaniques : de la voiture au moteur de fusée.

QUANTIQUE

La compétence quantique gère, elle, la construction et la réparation de tous les appareils basés sur l'énergie quantique, du moteur de voiture aux orbes.

CROCHETAGE ET MECANISMES

La compétence de Crochetage et de mécanisme est utilisée pour l'ouverture des serrures, la réparation ou la compréhension des petits mécanismes comme ceux d'une montre à gousset ou d'un réveil à main.

TECHNOLOGIE EXTRATERRESTRE

Cette compétence est utilisée pour la compréhension et l'utilisation des objets basés sur les technologies des Autres.

SCIENCES ET ERUDITION

Cette catégorie de compétences couvre les domaines de savoir théorique.

MYTHES ET LEGENDES

Cette compétence concerne les mythes populaires et les légendes, les superstitions, etc.

HISTOIRE

Les grands événements et personnage de l'Histoire...

GEOGRAPHIE

La disposition des lieux, la localisation des villes, etc.

THEOLOGIE

La connaissance des dogmes et des pratiques religieuses.

OCCULTISME

La connaissance des créatures et du monde surnaturel.

PUISSANTS

Cette compétence permet de connaître qui est qui dans le haut de la société de jeu : qui est le roi de

Blouglou, quel est le nom de sa fille, quelles relations entretient-il avec le duc Blopblop, etc.

SOCIETE

Cette compétence représente la maîtrise des rouages de la société : lois, administration, économie, sociologie, etc.

CONNAISSANCES DES PEUPLES / RACES

Cette compétence permet de connaître les coutumes, l'histoire, les traditions et beaucoup d'autres choses spécifiques à un peuple.

CONNAISSANCE D'UN LIEUX / MILIEU

Le milieu reflète cette compétence doit être précisée par le joueur. C'est par exemple milieu urbain, jungle, montagne, etc. Ca peut être aussi un lieu, comme une ville précise, une région, etc. Elle reflète la connaissance du personnage de cet endroit.

SCIENCES

Parmi les sciences accessibles à des personnages moyenâgeux, on peut citer l'astronomie, l'anatomie, la botanique, la zoologie, la chimie, la physique, la biologie, etc.

CONNAISSANCE DU DEDALE INTERIEUR

Reflète la connaissance de la géographie et des peuples du Dédale Intérieur. Le niveau d'Eveil du personnage vient s'y ajouter.

LES LANGUES ET PATOIS

Chaque langue est considérée comme une compétence à part entière. En général, elles ne demandent pas de jet. Un personnage à un score de compétence dans sa langue natale égale à son pouvoir.

Niveau	Degré de maîtrise
--------	-------------------

1	Parle et comprend difficilement, lit assez bien
2	Comprend et parle assez bien, mais avec un accent. Lit bien
3 ou 4	Niveau de base d'un natif
5 ou 6	Degré supérieur à la moyenne

4°EME ETAPE (OPTIONNELLE) : LES GIMMICKS D'HEROÏSME

Selon le ton qu'il veut donner à ses scénarios, le MJ peut autoriser les joueurs à prendre des Gimmicks d'héroïsme. Qu'est-ce que l'héroïsme ? Et bien c'est le côté cinématographique qui sacrifie au réalisme pour le fun. Si le scénario du MJ est plutôt du genre action, celui-ci peut accepter les Gimmicks sans problème. Si c'est plutôt le style « horreur intimiste », il vaut peut-être mieux éviter. En gros, pour des Elus, les Gimmicks sont tout à fait appropriés. Bien qu'il soit un homme ordinaire, un Personnage doté de Gimmicks n'en est pas moins un Héros. A ce titre, il commence le jeu avec un Pouvoir de Héros (autrement appelé Gimmick) au niveau 1 (+1d3). Le joueur le choisi parmi la liste ci-dessous et le note sur sa feuille. Il est possible d'acheter des niveaux de Gimmick supplémentaires, au coût scandaleux de 2 PCP pour 1 niveau de Gimmick. Les effets de ces « pouvoirs » sont décrits dans le Deuxième chapitre : Les règles.

Liste des Gimmicks :

Charme destructeur
Ultra-précision
Intouchable

Coups mortels
 Increvable
 Coïncidences bienheureuses
 Intuition infaillible
 6° sens
 Moral d'acier
 Barillets intarissables
 Réflexes éclairs
 Bricolo
 Sens du détail
 Mémoire encyclopédique
 Rat de bibliothèque
 Foi / rationnel
 Dons artistiques
 Scientifique
 Survivor
 Don pour les langues
 Arme fétiche
 Pilotage sportif
 Eveil
 Noirceur
 Sensibilité à la Noirceur
 Sorcellerie
 Points de Sorcellerie

- Vitesse : Votre base est égale à votre échelle. Donc 3. Le type de votre dé de déplacement rapide dépend de votre total de Agilité+Force+Athlétisme- Constitution :

Total	Dé
0 et moins	D4
1 à 3	D6
4 à 6	D8
7 à 9	D10
10 et +	D12

- Le gros morceau : dans la première colonne du tableau de blessures (celle avec marqué « dom » en haut), faites les opérations suivantes...

Blessures	De...	à...
Superficielles	8+Constit	9+Constit
Légères	10+Constit	11+Constit
Sérieuses	12+Constit	13+Constit
Graves	14+Constit	15+Constit
Mortelles	16+Constit	Infini

5°EME ETAPE : CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

L'étape la plus rébarbative, je sais, mais faut bien y passer. Tachons de faire ça le plus rapidement possible :

- Echelle : 3.
- Initiative : faites la somme de votre Perception et de votre compétence la plus élevée parmi vos « compétences d'armes », votre « bagarre » et votre « vigilance ». Reportez le total ici.
- Expérience : 0. Oui, zéro.
- Destin : reportez votre niveau de pouvoir
- Volonté : reportez votre niveau de Volonté (je sais, je sais...)
- Santé mentale : 6

6° ETAPE : HISTORIQUE ET DESCRIPTION

Votre Personnage est presque terminé. Il ne vous reste plus que l'étape qui demande le plus d'imagination : décrire, dans ses grandes lignes, le passé et les traits physiques et psychologiques principaux de votre Personnage. N'oubliez pas une courte description du matériel également...

A ce niveau justement, les joueurs peuvent décider à quelle classe sociale appartient leur personnage. Par

défaut, il fait parti de la classe « moyenne ». Tout décalage peut coûter ou rapporter des points :

Niveau de vie	PCP
S.D.F.	+4
Pauvre	+2
Modeste	+1
Moyen	0
Aisé	-1
Bourgeois	-2
Riche	-4

De plus, si le personnage souhaite posséder une arme à feu légalement, il doit acheter un permis de port d'arme. Ca lui coûtera un certain nombre de PCP :

Type d'armes	Coût en PCP
Armes à poudre	2
Armes à balles, quantiques ou chimiques	4
Armes automatiques	6
Armes lourdes	8

LES REGLES

LES BASES

REALISER UNE ACTION

Voilà : Le moment de jeter les dés est arrivé... Votre personnage court comme un dératé pour échapper à une bande de pervers lorsqu'un précipice s'ouvre devant lui. Réussira-t-il à sauter de l'autre côté et à survivre ? Pour le savoir, rien de plus simple : jetez 2d6 et ajoutez au total la caractéristique et la compétence correspondant à l'action en cours, ici l'agilité et l'athlétisme. Le résultat de ce calcul est une note sur 20. Comme à l'école, plus la note est proche du 20, plus la réussite est grande. Un résultat égal à 10 est de toute façon un succès, et l'éventuel excédent est appelé la marge de réussite. Ainsi, si vous obtenez 12, vous réussissez avec une marge de 2 points. Lorsque la situation paraît plus difficile ou facile que la normale, le MJ peut faire varier la difficulté du jet en imposant au joueur un bonus ou un malus à son score. Pour s'aider dans l'évaluation du niveau de difficulté, il pourra se baser sur ce tableau, dérivé de celui des niveaux de compétences :

Difficulté	Niveau requis	Malus
Moyenne	Débutant	0
Mal aisé	Amateur	-1
Difficile	Bon	-2
Très difficile	Pro	-3
Extrêmement difficile	Expert	-4
Colossal	Maître	-5

Héroïque	Génie	-6
----------	-------	----

Ainsi, une action extrêmement difficile, que seule un expert serait normalement à même de réussir, pourrait subir sur un -4 de malus.

REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE

Si le jet des dés seul donne un résultat de 3 ou moins, le personnage vient de commettre un échec critique : c'est toujours un échec, mais dont les conséquences (à définir par le MJ sur l'instant) sont souvent catastrophiques, gênantes ou cocasses. A l'inverse, si les dés affichent un résultat de 11 ou 12, le résultat est une réussite critique. Le personnage réussit ce qu'il a entrepris, et peut s'il le désire rajouter 1d6 supplémentaire à son résultat (qu'il peut relancer s'il affiche encore un 6, et ainsi de suite).

ACTIONS LONGUES ET ACTIONS EN OPPOSITION

Deux types d'actions méritent quelques règles supplémentaires. Les actions longues, tout d'abord, sont celles qui demandent du temps pour être réalisées. Livre un épais grimoire, construire une maison, scier un gros arbre : de telles entreprises ne peuvent se contenter d'un simple « je réussis » : Une indication de la vitesse de résolution est nécessaire. Lorsqu'une telle situation se présente, le MJ fixe le délai qui devra s'écouler avant chaque jet, et la marge que le

joueur devra cumuler pour aboutir. Ainsi, pour fabriquer une grosse machine, le MJ pourra décider que le PJ pourra faire un jet tous les jours passés sur l'engin, et que 10 points de marges seront nécessaires pour le terminer. Tous les soirs (en jeu, pas dans la vraie vie), le joueur fait le jet approprié : en cas de réussite, il peut noter qu'il a cumulé (1+marge) points de marge. Ainsi, s'il fait 11, il note qu'il a cumulé 2 points. S'il fait un échec critique, il perd tous les points de marge qu'il avait cumulée jusqu'ici à cause d'une bourde malencontreuse. Les actions en oppositions sont celles où deux ou plusieurs personnages s'affrontent. C'est simple : chaque joueur fait un jet, et le plus gros résultat l'emporte. Il est possible aussi de faire des actions longues en opposition. Pour un bras de fer par exemple, le MJ pourra décider que le premier à cumuler 3 points de marge de plus que son adversaire l'emporte.

JETS DE CARACTERISTIQUE

Il peut arriver qu'un personnage entreprenne une action pour laquelle aucune compétence ne semble correspondre. Lorsque c'est le cas, il suffit de remplacer la compétence par une caractéristique, pourquoi pas la caractéristique déjà utilisée pour le jet (2d6+Force+Force par exemple), et d'ajouter un malus de circonstance de -2 à la difficulté.

LES POINTS DE VOLONTE

Au début de chaque scénario, la réserve de points de Volonté du personnage remonte jusqu'à son niveau de Volonté. Durant la partie, il pourra à tout moment dépenser un de ces points pour refaire un jet qu'il vient de rater ou qui ne lui convient pas. Des deux jets, il garde celui qui a donné le

meilleur résultat. Chaque matin, le personnage regagne un point de volonté dépensé jusqu'à concurrence de son niveau de volonté. Au-delà, et jusqu'à un maximum de 6, il regagne un point de Volonté tous les 2 jours.

LE COMBAT

LE TOUR

Pour plus de clarté, le combat est constitué d'une succession de tours au cours desquels tous les personnages pourront agir dans un ordre bien déterminé : l'ordre d'initiative. Lorsque c'est à lui d'agir, un personnage choisi quelle action il va entreprendre, et l'effectue. Il passe ensuite la main au personnage immédiatement sous lui dans l'ordre d'initiative. Un tour de combat dure environ 3 secondes, durée nécessaire à l'accomplissement d'une action classique. S'il souhaite se presser et effectuer plus d'une action, le joueur peut le faire, avec un malus cumulatif de -2 par action au-delà de la première, appliqué à toutes les actions qu'il accomplira durant ce tour. Ainsi, s'il décide de faire 3 actions, elles s'effectueront toutes les 3 à -4.

INITIATIVE

Lorsque le combat commence, et au début de chaque tour, il est nécessaire de déterminer dans quel ordre agiront les protagonistes. Pour ce faire, chacun d'entre eux va faire un test d'initiative. Il s'agit d'un jet classique : 2D6+Initiative. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus gros score d'Initiative qui commence (départagez au dé une fois pour toutes si c'est toujours une égalité). En commençant par le personnage ayant obtenu le plus haut résultat, tous les protagonistes vont pouvoir effectuer

une action (remarque : un personnage peut décider de retarder son action, pour agir plus tard dans le tour). Voici les règles permettant de gérer les plus communes :

LE DEPLACEMENT

Un personnage peut se déplacer de son déplacement de base sans pénalité durant le tour. Se déplacer « rapidement » est considérée comme une action (et impose donc un malus de -2 aux autres actions du tour), sauf si le mouvement est terminé par une attaque au corps à corps, auquel cas on considère que le personnage a chargé (et son attaque ne souffrira pas du malus). Un personnage en vitesse rapide peut rajouter à son mouvement de base le résultat d'un dé de déplacement rapide. Un personnage se déplaçant à vitesse maximum ne peut rien faire d'autre durant le tour. Il peut rajouter à son mouvement de base le résultat de deux dés de déplacement rapide.

DEPLACEMENT FURTIF

Tant qu'il reste dissimulé et qu'il ne se déplace pas de plus de la moitié de son mouvement normal, un personnage peut progresser furtivement. Tous les tours, il doit tester son Agilité+Furtivité, tandis que ceux de qui il essaye de rester caché testent Perception+Vigilance, avec un éventuel bonus ou malus dû aux conditions (s'ils sont trop nombreux, il est possible de ne faire qu'un seul jet en utilisant la Perception+Vigilance la plus haute du groupe). Si le personnage discret l'emporte, il n'est pas détecté. S'il échoue mais que sa marge d'échec ne dépasse pas 2, les « ennemis » ont perçu quelque chose et sont maintenant vigilants (+2 aux jets

de détection suivant). Si sa marge d'échec dépasse 3, il est détecté.

LE TIR

Fréquemment, les PJ voudront faire parler la poudre. Pour ce faire, les joueurs devront faire un jet de Dextérité+Compétence de l'arme correspondante. Voici un tableau des bonus et malus susceptibles d'intervenir (ils sont évidemment cumulatifs) :

Visée : +2 par tour de visée

Portée : -2 par tranches de (portée) mètres ; +1 par mètres en dessous de 10 mètres.

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Vitesse du tireur : -1 par tranche de 20 km/h

Vitesse de la cible : -1 par tranche de 20 km/h

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Système de visée : +2

Mauvaise main : -2

Tir en dégainant : -2

Cible au quart à couvert : -1

Cible à moitié à couvert : -2

Cible au trois quart à couvert : -4

Cible immobile : +4

Tirer sur une cible engagée dans un corps à corps : -2 par combattants engagés dans le corps à corps (en cas d'échec critique, un autre combattant, désignée aléatoirement, est touchée)

Plusieurs tirs par tour (sauf armes automatiques) : malus normal d'actions multiples. Le nombre de tirs maximum est précisé dans la description de l'arme.

ENRAYEMENT

Si le jet pour toucher résulte en un échec critique, le coup de part pas et le joueur jette 1d6 : si le résultat est inférieur à 4, l'arme est enrayée et ne peut plus être utilisée avant réparation (action longue d'Intelligence+Armes à feu. Marge cumulée requise : 5. 1 jet par tour autorisé).

LE TIR EN RAFALE

Lorsqu'il dispose d'une arme automatique, le personnage peut arroser ses ennemis d'un plomb meurtrier. En terme de règles, les armes automatiques affichent un dé de Cadence. Le joueur fait son jet pour toucher en utilisant les modificateurs habituels. S'il touche, il jette alors son dé de cadence et ajoute au résultat la marge de son jet pour toucher. Le total est le nombre de balles tirées (et donc les munitions décomptées), et la moitié de ce résultat (arrondir au supérieur) le nombre de balles qui ont touché la cible. Un jet de dégât est effectué pour chaque projectile qui fait mouche. Par exemple, un personnage utilise une arme de cadence D4 et touche avec 2 de marge. Il jette un D4 et obtient 2, auquel il ajoute sa marge de 2 = 4. Il décompte 4 balles de son chargeur et fait deux jets de dégâts sur sa cible.

La description des armes automatiques incluent un score de Force : c'est une indication du recul de l'arme. Le PJ souffre d'un malus de -2 à son jet de cadence pour chaque point de différence entre la force requise et sa force (une balle touche sur un score de 0 ou moins). Par exemple, un personnage de force 3 tirant avec une arme demandant une force de 5 souffrirait d'un 4 au jet de cadence. N'oubliez pas que sa force est considérée comme supérieure d'un point supérieure lorsqu'il utilise son

arme avec les deux mains. Ainsi, si le personnage de l'exemple précédent tient son arme avec les deux mains, il ne souffrirait plus que d'un malus de -2.

Notez qu'il est possible de ne pas utiliser le dé de cadence indiqué et d'utiliser un dé moins gros, pour économiser les balles par exemple. Ainsi, avec une arme de cadence D6, il est possible de tirer au coup par coup ou d'utiliser un dé de cadence d'1d3, d'1d4 ou d'1d6.

Enfin, il est possible de répartir ses balles contre plusieurs cibles rapprochées de moins de 2 mètres. au-delà, chaque espace vide de 2 mètres entre deux cible « coûte » une touche. Le jet pour toucher doit prendre en compte les malus de la cible la plus dure à toucher.

LE CORPS A CORPS

Pour les situations extrêmes et les PJ retors, voici les règles de combat au corps à corps :

Lorsque c'est son tour d'agir, le personnage fait un classique jet d'Agilité+Compétence d'arme correspondante. Pour rajouter du piment, il a le droit de se donner un malus de -2 au jet d'attaque, qui se transformera en malus de -2 au jet d'esquive de l'adversaire OU en un bonus de +1 au jet de dégâts (il peut s'imposer plusieurs fois le malus pour cumuler les avantages). Les modificateurs susceptibles de s'appliquer sont les suivants :

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Mauvaise main : -2

Cible au quart à couvert : -1

Cible à moitié à couvert : -2

Cible au trois quart à couvert : -4

Plusieurs attaques par tour : malus normal d'actions multiples.

Position défavorable (ex : combattant à genoux) : -2

Position très défavorable (ex : combattant au sol) : -4

Position favorable (ex : cible à genoux) : +2

Position très favorable (ex : cible au sol) : +4

LA CHARGE

Un personnage qui charge avant de frapper favorise la puissance d'impact à la finesse : sa compétence de combat sera majorée d'un niveau et ses dégâts de +1. En contrepartie, il ne pourra pas défendre ce tour-ci.

QUITTER LE COMBAT

S'il veut quitter le combat, un personnage doit, lorsque c'est son tour d'agir, réussir un jet d'esquive avec un malus de -2 par adversaire au corps à corps avec lui. Son ou ses adversaires qui n'ont pas encore pu l'attaquer peuvent le faire immédiatement. Si son jet d'esquive est supérieur ou égal à 10 et qu'il ne subit pas une blessure sérieuse ou grave, le personnage est parvenu à quitter le combat. Il peut parcourir immédiatement une distance égale à son déplacement rapide (échelle + un dé de déplacement), dans la direction opposée à ses ennemis. Personne ne peut le charger ou l'attaquer au corps à corps ce tour-ci.

LA DEFENSE

Vu qu'il est rare qu'un personnage se frappe tout seul, ce ne sera jamais son tour lorsqu'il subira

une attaque. Un personnage à malgré tout le choix d'esquiver (en utilisant la compétence Esquive ; marche contre les tirs et au corps à corps) ou de parer (en utilisant sa compétence d'arme ou de bagarre ; uniquement au corps à corps) à ce moment là. C'est la seule action qu'il a le droit de faire en dehors de son tour. S'il n'a pas encore agit, il peut décider de sacrifier son tour et de défendre à pleine compétence, ou d'agir également à son tour, et de subir la pénalité d'actions multiples de -2 à la défense et à son action à venir. S'il a déjà joué, plusieurs solutions : soit il a passé son tour en vu de sa défense et ne subit pas de malus, soit il a agit mais à prévu de défendre et a appliqué le malus de -2 à son action (et peut défendre à -2), soit il n'avait pas prévu de défendre, mais peut quand même le faire avec un malus de -4. Notez que si le personnage effectue d'autres actions que son action de base et sa défense, il devra compter un -2 supplémentaire pour toutes ses actions, comme d'habitude.

Si le jet est réussi, le résultat du jet d'attaque de l'attaquant est diminué de la marge+1.

LES DEGATS

Donc votre personnage vient d'être touché... Comment faire à partir de là ? C'est simple : l'attaquant effectue son jet de dégât. Pour se faire, il doit utiliser deux dés différents. L'un d'entre eux est le dé de localisation, et l'autre le dé de dommage. Le résultat du dé de localisation va indiquer la zone du corps qui a été touchée :

1 à 3 : un membre. Il s'agit soit des jambes, soit des bras, en fonction de la situation (par exemple, si le personnage visait la poitrine, ça sera

plutôt les bras). Déterminez aléatoirement, si nécessaire, s'il s'agit du membre droit (pair) ou gauche (impair)

4 : abdomen

5 : poitrine

6 : tête

A ce stade, le personnage peut utiliser son éventuelle marge au jet d'attaque pour modifier le résultat des dés, au rythme de trois points de marge pour un plus ou moins 1 (c'est à dire un ajustement de 1 pour un jet de 13, un ajustement de 2 pour un jet de 16, etc.). Il peut ainsi faire varier la localisation et/ou les dommages, dans les deux sens.

Le cumul du dé de localisation+dé de dommage+bonus de dégâts de l'arme indique le niveau de dégâts subit par la cible. Le joueur de celle-ci regarde sur sa feuille à quel niveau de blessure cela correspond pour lui (pour un personnage de Constitution 3, cela donne : 10-11 : superficielle ; 12-13 : légère ; 14-15 : sérieuse ; 16-17 : grave ; 18 et plus : mortelle), et coche une des cases correspondantes. Par exemple, si le fameux personnage « moyen » prend une balle de Mauser (+6 de dégâts) dans la tête (6 au dé de localisation), et que le résultat du dé de dommage est de 4, il subira un niveau de dégâts de $6+6+4=16$. Sur ça feuille, ça correspond à blessure grave. Il coche.

A chaque niveau de blessure correspond un malus. Ce malus s'applique à tous les jets du personnage jusqu'à sa guérison. Les malus de différentes blessures se cumulent. Si ce cumul dépasse la Constitution du personnage, celui-ci doit dépenser 1 point de volonté par tour ou tomber inconscient jusqu'à régénération ou soins. S'il dépasse sa Constitution+3, il meurt. De même s'il

subit une blessure mortelle. Heureusement les personnages sont des Héros, et disposent de points de destin. Lorsqu'ils sont censés mourir, ils perdent un point de destin à la place. Le personnage tombe inconscient pour 1d6 heures au lieu de subir la blessure qui aurait dû le tuer. S'il n'en a plus, il meurt définitivement.

REGLE OPTIONNELLE D'AGGRAVATION

Lorsqu'un personnage subit une blessure sérieuse ou grave, le choc est si puissant que son état va empirer durant quelque temps, sous l'effet d'une hémorragie interne ou ouverte. Tant qu'un jet de soins n'est pas réussi pour stabiliser sa blessure, il subira toutes les heures une nouvelle blessure du niveau immédiatement inférieur à celle qui à causer l'aggravation (des blessures sérieuses suite à une blessure grave, etc.).

POINTS D'EPUISEMENT

En plus des niveaux de blessures, l'état d'un personnage est défini par son niveau d'épuisement. L'épuisement est un outil optionnel permettant au MJ, notamment lors des scénarios d'exploration ou d'aventure, de faire ressentir à ses joueurs un peu de la souffrance de leurs personnages. Le système est simple : au bout d'un certain temps, qui dépend de sa compétence Athlétisme, le personnage coche une case d'épuisement correspondant à l'effort fourni, comme indiqué dans ce tableau :

Durée Effort	Léger (marche)	Modéré (jogging)	Intense (sprint)
Athlétisme Tours	Rien	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué
Athlétisme Minutes	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué	1 point d'épuisé
Athlétisme	1 point de	1 point	1d6 épuisé

Heures	fatigué	d'épuisé	
--------	---------	----------	--

Les points d'épuisement ont un effet sur le niveau de santé général du personnage, qui se traduit par des malus : une case d'épuisement cochée entraîne une pénalité de -1 à tous les jets. Ce malus est cumulable avec ceux des blessures, et si le cumul dépasse la constitution du personnage, celui-ci tombe inconscient. Il ne peut toutefois pas en mourir. Inutile de dire qu'un personnage épuisé devrait sérieusement envisager un peu de repos avant de repartir à l'aventure.

RECUPERATION ET SOINS

Pour les blessures superficielles et légères, aucun jet n'est nécessaire : celles-ci se régénèrent au rythme d'une superficielle par minute et d'une légère par heure. A partir du niveau « blessures sérieuses », les dégâts sont trop importants et ne guérissent pas seuls. Un jet de soins est nécessaire pour stabiliser et nettoyer la blessure, retirer la balle, etc. Ce jet est effectué par le blessé lui-même s'il est en état, ou par un autre personnage. Il s'agit de tester Intelligence+Soigner, avec une difficulté égale au malus correspondant à la blessure (-2 pour une sérieuse, -3 pour une grave). Le temps nécessaire pour soigner est d'1d6 minutes pour une blessure sérieuse, et 1d6x10minutes pour une blessure grave. En cas de réussite, la blessure guérira au terme du délai indiqué (sérieuse : 1/jour, grave : 1/semaine).

SOURCES DE DEGATS

LES ARMES

Ini. : Modificateur d'initiative.

Por. : Portée de base. Jusqu'à la moitié de cette distance, la cible

est à courte portée (+2 au tir). Au-delà de la Portée, le tir souffre d'un malus de -2 par tranche de (Portée) mètres. Divisez par 2 la portée de l'arme pour les armes quantiques.

Pré : Bonus ou malus à l'attaque.

S'applique au jet pour toucher

Cad. : Cadence. Voir règles de Tir en rafales

Rec. : Recul. Voir règles de Tir en rafales.

For.: Force requise. Un porteur d'une Force inférieure à celle requise par son arme souffre d'un malus de -2 par point de différence. Lorsque c'est possible, un personnage peut utiliser son arme avec les deux mains. Sa Force est alors considérée à cet égard comme supérieure de deux points. Ainsi, un humain de Force 3 peut utiliser une épée à 2 mains sans malus s'il l'utilise... à deux mains ! Pour les armes automatique, le malus s'applique au jet de cadence, pas au jet pour toucher.

T/T : Tirs par tour. Le nombre de tirs simples qu'il est possible de faire avec cette arme. Dég. : Bonus aux Dégâts. Les armes quantiques font 1d3 points de dégâts supplémentaires. S'il y a un chiffre après un slash, c'est la valeur de perçage d'armure. Retirez cette valeur à l'éventuelle armure de la cible. Les armes quantiques divisent la protection offerte par les champs de force par 2 (arrondir à l'inférieur).

Ech. : Echelle. Un personnage ne peut utiliser à une main que les armes dont l'échelle est inférieure ou égale à la sienne, et à deux mains que celles ne dépensant pas son échelle+1.

ARMES								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	For.	Dom.	Ech.
Corps à corps								
Poings, pieds	0	/	0	/	/	/	For	/
Griffes	0	/	0	/	/	/	For+1	/
Bâtons	+2	/	+1	/	/	1	For+1	2
Couteaux, Masses	0	/	0	/	/	1	For+2	2
Epées courtes	+1	/	0	/	/	2	For+2	2
Masse d'arme	-1	/	0	/	/	2	For+3	2
Epées	+1	/	0	/	/	3	For+3	3
Epées et haches à 2 mains	-2	/	-1	/	/	5	For+4	4
Armes de trait et de jet								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Couteau de lancer / Shurikens	0	For x2	0	Carq		1	For +2	/
Arc court	0	15	0	/		1	4	3
Arc long	0	30	0	/		1	5	4
Arbalète légère	0	15	0	1		1	6	3
Arbalète lourde	0	20	0	1		1	7	4
Armes de poings								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Derringer	+2	5	0	2		1	4	1
Petit calibre	+1	15	0	6		2	5	2
Moyen calibre	0	15	0	6		2	6	2
Gros calibre	0	15	0	6		2	7	2
Armes d'épaules								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Carabine	0	50	+1	5		2	6	4
Fusil	0	20	0	2		1	8	4
Fusil à pompe	0	20	0	6		1	8	4
Chevrotine		10					9	
		20					7	
		30					5	
Armes automatiques								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	T/T	Dég.	Ech.
Pistolet mitrailleur	0	15	0	D3	4	1	6	2
Fusil d'assaut	0	20	0	D6	5	1	7	4
Mitrailleuse	-1	30	0	D10	6	1	8	4
Armes explosives								
	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclat		Dég.	Ech.
Grenades à fragmentation	/	10	0	2m	3		5	2
Lance-roquettes	-2	50	+1	4m	3		7	4
Armes chimiques								
	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclats		Dég.	Ech.
Lanceur de capsules pneumatique	0	10 30	0 -2	2	1		Cf. plus bas	3
Asperceur	0	30					Cf. plus bas	3

ARMES CHIMIQUES

Les armes automatiques dont les profils sont donnés ci-dessus n'ont pas de score de dégât : celui-ci, ou leurs effets, varie en fonction de la substance utilisée :

FEU / ACIDE

La solution est libérée lors de l'explosion de la capsule ou sous forme de jet comparable à celui d'un lance-flammes. Dans le premier cas, les règles sont celles d'un explosif (Aire 1m ; Eclat 1d3 ; Dégâts 6 pour l'acide et 5 pour le feu). De plus toutes les localisations touchées s'enflamment ou commencent à fondre (virulence 3 pour le feu et 2 pour l'acide). Dans le second cas, la portée est de 15 mètres maximum. Le personnage envoi un jet de substance. Celui-ci lui permet d'effectuer 3 jets pour toucher. Il peut les répartir sur plusieurs cibles, comme les touches d'une rafale. Pour chaque jet réussi, un jet de dégât est effectué. Le feu a un bonus de dégâts de 5 et enflammé la localisation (virulence 3). L'acide a un bonus de dégâts de 6 et la localisation commence à fondre (virulence 2).

GAZ INCAPACITANT

La substance incapacitante peut être par exemple lacrymogène, hilarante, vomitive, etc. L'effet est le même : elle empêche celui qui la respire d'agir durant quelques tours. Le gaz libéré d'une capsule s'étend sur 3 mètres de rayon. Libéré par un asperceur, il s'étend dans un cône de 5 mètres sur 3 mètres face au tireur. Toute personne prise dans le nuage doit retenir sa respiration (jet réflexe d'Initiative difficulté 10 ; ensuite, voir les règles d'asphyxie). S'il respire le gaz, il ne peut plus rien faire pour 1d6-Constitution tours hormis tenter de s'éloigner du nuage. S'il réussit à sortir

de la zone, il peut recommencer à jouer normalement, sinon il doit passer à nouveau 1d6-constitution tours.

GAZ TOXIQUE

Le gaz toxique est un poison violent de virulence 10 ; effet mineur : blessure légère ; effet majeur : blessure sérieuse). Le mécanisme est le même que pour le gaz incapacitant.

GAZ SOMNIFERE

Le gaz somnifère est un poison de virulence 10. Effet mineur : 1 point d'épuisé. Effet majeur : endormissement pour 1d6 x10 minutes. Le mécanisme est le même que pour le gaz incapacitant. Hormis les armes, il existe une foule de sources de dégâts potentielles pour un PJ aventurier.

ASSOMMER QUELQU'UN

Pour assommer quelqu'un, l'attaquant doit préciser son intention et surprendre sa cible. Un bon coup sur la nuque ou le crâne : aucun jet pour toucher n'est nécessaire. Le personnage effectue directement un jet de dégât, avec comme bonus de dommage sa Force+Corps à corps (ou la compétence de son arme)+ l'éventuel bonus de dommage de son arme. Les niveaux de blessures subis au-delà de « Blessures légères » sont converties en blessures légères. Ainsi, une blessure sérieuse serait convertit en 2 blessures légères, une blessure grave en 3, etc. Si le coup est censé tuer la cible, libre à l'assaillant de décider s'il retient son coup. Auquel cas, la victime subit un nombre de blessures légères suffisant pour que son malus de blessure atteigne sa constitution+1. Un personnage prit par surprise ne peut pas dépenser de point de volonté pour résister à l'inconscience.

CHUTES

En cas de chute d'un Personnage, le MJ effectuera un jet de dégât classique, avec un bonus de dégâts égal au nombre de mètres de chute au-delà du troisième. Un personnage tombant de 10 mètres subirait donc un impact de Dé de loc+dé de dommage+7.

FEU, ACIDE ET ASSIMILES

Deux facteurs sont importants lorsqu'un personnage est en proie aux flammes, à la brûlure de l'acide ou de toute autres sources de dégâts assimilables (lave, gaz corrosifs etc.) : le niveau d'exposition, et la virulence de la source. Le niveau d'exposition est exprimé par le nombre de localisations touchées. La Virulence est un chiffre de 0 à 6, où 0 représente les sources les moins puissantes et 6 les sources tels que la lave ou l'acide pur. Le feu est considéré comme ayant une Virulence de 3, voire 4 pour le Napalm. Tous les tours d'exposition, le personnage subit une blessure d'un niveau correspondant au résultat d'2D6 + niveau d'exposition + Virulence. Ainsi, un personnage plongé dans l'acide subirait chaque tours une blessure correspondant à 2d6+12.

ETOUFFEMENT, NOYADE

Lorsque le personnage est privé d'oxygène, il va subir tous les tours une blessure superficielle. Avant le début de ce processus, et uniquement s'il n'a pas été surpris, le personnage peut retenir son souffle durant Volonté+Athlétisme x30 secondes. S'il ne trouve pas assez vite de l'oxygène, le cumul des malus finira par le faire tomber inconscient, et il mourra peut de temps après.

GAZ, EMPOISONNEMENT

Lorsqu'il inhale un gaz toxique ou qu'il ingère un poison, un personnage teste 2d6+constitution contre le niveau de Virulence de l'agent. Si le jet est réussi, le personnage subit les effets mineurs décrits dans la description de la toxine. S'il échoue, il en subit les effets majeurs.

EXPLOSIONS

Les explosifs sont décrit par trois caractéristiques : leur aire d'effet, leur niveau d'éclats, et leur puissance. L'aire d'effet est le rayon dans lequel les dégâts de l'explosif sont maximaux. Pour chaque tranche d'aire d'effet au-delà, le niveau d'éclat est réduit de 1, ainsi que sa puissance. Une personne prise dans l'aire d'effet d'un explosif subit un nombre de touches égal au niveau d'éclat de l'explosif, avec un bonus de dégât égal à sa puissance. Ainsi, un explosif doté d'une aire d'effet de 5 mètres, d'un niveau d'éclats de 3 et d'une puissance de 6, infligerait 3 touches avec un bonus de dégât de +6 à toutes les personnes dans les 5 mètres de la zone d'explosion, 2 touches avec un bonus de dégâts de +5 à toutes les personnes comprises entre 6 et 10m, etc. Les jets de dégâts sont faits par le MJ ou par les joueurs si la première solution prend trop de temps.

ARMURES ET PROTECTIONS

Les armures et protections offrent à la localisation qui les revêt un score d'absorption de dégât. Celui-ci est simplement retranché aux dommages subits. Ainsi, si un personnage portant un casque (absorption 4) prend une balle de .45 dans la tête lui infligeant une blessure initiale de niveau 16 (6 pour l'arme+6 pour la localisation+4

pour le jet de dommage = 16), il ne souffrira finalement que d'une blessure légère (12), probablement due au choc.

LES POURSUITES

Lorsqu'une poursuite éclate, le MJ fixe la distance qui sépare, en mètres, les différents participants. La poursuite est un tour de combat normal : il commence par un jet d'initiative, et les protagonistes agissent dans cet ordre. Lorsque vient le tour d'un participant, qu'il chevauche, conduise ou pilote, celui-ci choisit s'il se déplace normalement, rapidement ou au maximum. Les malus de mouvement rapide s'appliquent à lui et toutes les autres personnes sur la bête ou dans le véhicule subissent un -2 en vitesse rapide ou un -4 en vitesse maximum s'ils veulent interagir avec l'extérieur (par exemple tirer).

Dans tous les cas, le personnage qui chevauche / conduit / pilote doit faire un jet de « Contrôle ». C'est un jet d'Agilité+Equitation pour chevaucher, de Dextérité+Voiture pour conduire, etc. Voici les modificateurs qui s'appliquent :

Condition	Modificateur
Terrain totalement dégagé	+2
Terrain légèrement encombré	-1
Terrain encombré	-2
Terrain très encombré	-4
Surface glissante	-2
Allure prudente (50% vitesse normale)	+4
Vitesse normale	+2
Vitesse rapide	0
Vitesse maximum	-2

Manœuvre : Implique en général un changement d'orientation soudain. Le malus est au choix du joueur. Si le jet réussi, ce malus deviendra un bonus appliqué au résultat d'un des dés de vitesse.

Voici ce qui se passe en fonction du résultat du jet : 3 et moins : Accident ! Le coureur se prend un obstacle, la voiture fait des tonneaux, le vaisseau heurte une météorite solitaire, etc. Non seulement il n'avance que de la moitié de son mouvement normal, mais il subit également des dégâts. Le joueur rajoute au dé de localisation et de dommage le déplacement qu'il aurait du faire (c'est à dire qu'il tire quand même ses dés de vitesse mais ceux-ci deviennent des dégâts).

4 à 6 : Wizzz ! Le personnage tombe dans sa course, le véhicule fait un tête à queue, etc. Il n'avance que de la moitié de son mouvement normal.

7 à 9 : Incident mineur. Le personnage dérape, le véhicule fait une embardée, etc. Pour ce tour, l'allure du personnage est diminuée d'un niveau (vitesse maximum à vitesse rapide, vitesse rapide à vitesse normale, vitesse normale à ½ vitesse normale).

10 et plus : rien de plus, le participant avance :

En vitesse normale, il peut avancer de son déplacement de base. En rapide, il rajoute le résultat d'un dé de déplacement rapide. En vitesse maximum, il rajoute deux dés de déplacement rapide.

COLLISION

Lorsque deux véhicules se percutent, trois situations sont possibles :

CHOC PAR L'ARRIERE

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + Dé de dommage + différence des deux vitesses.

CHOC LATERAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse du véhicule qui percute l'autre.

CHOC FRONTAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse cumulée des deux véhicules.

DEGATS AUX VEHICULES

Les dégâts fonctionnent sur les véhicules exactement comme sur les personnages : on fait un jet de Dé de localisation + dé de dommage + bonus de dommage – armure de la localisation. On compare le résultat à la table de niveaux de dommages de véhicule :

Niveau	Dommages	Malus
10-11	Superficiels	-1/2
12-13	Légers	-1
14-15	Sérieux	-2
16-17	Graves	-4
18 et plus	Critiques	Partie détruite

Les malus peuvent être appliqués aux dés de vitesse, aux jets de maniabilité, aux jets de tirs, etc. en fonction de la zone touchée. Cela est précisé véhicule par véhicule.

RESULTAT DES COURSES

Donc les personnages s'affrontent dans des duels successifs de jets de dés. Jusqu'à quand ? Et bien, ça, c'est au MJ et aux persos d'en décider.

L'échelle des poursuites étant le mètre, il est facile dévaluer les distances pour les tirs, l'abordage, etc. Lorsque la distance tombe à 0, le poursuivant peut tenter une collision par l'arrière pour forcer le poursuivi à s'arrêter. A l'autre extrême, on peut considérer que le poursuivi a semé son poursuivant lorsque la distance qui les sépare atteint 10 fois la vitesse normale de ce dernier.

LA SANTE MENTALE

Au fil de leurs aventures, les Personnages de Blackened seront parfois confrontés des scènes traumatisantes ou à des créatures à l'aspect horrible. Les règles de santé mentale sont là pour gérer ces situations. Au départ de sa vie d'aventurier, le personnage possède une caractéristique de Santé Mentale de 6. Lorsqu'il est confronté à une scène horrible, le MJ doit annoncer au joueur qu'un jet de santé mentale s'impose. Celui-ci jette alors Volonté+score actuel de Santé mentale, avec comme difficulté le Niveau d'Horreur fourni dans le profil de la créature rencontrée ou un niveau d'Horreur fixé par le MJ qui pourra baser son évaluation sur les exemples fournis ici.

Découverte d'un cadavre 5

Découverte d'un cadavre mutilé 7

Voir un cadavre se relever 9

Le résultat du jet détermine de la réaction du personnage :

1 à 3 : crise de niveau 3

4 à 6 : crise de niveau 2

7 à 9 : crise de niveau 1

10 et plus : le personnage surmonte sa peur.

EFFETS DE CRISES NIVEAU

1

Lancer 1d6 :

- 1 Le personnage est prit de tremblements (-2 en Dex pour le reste de la scène)
- 2 Un cri échappe au personnage (audible à 20m)
- 3 Le personnage vomit
- 4 Le personnage fuit ou attaque
- 5 Le personnage s'évanouit
- 6 Le personnage reste bouche bée

EFFETS DE CRISES NIVEAU

2

Lancer 1d6 :

Automatique : Le personnage perd 1 niveau de Santé mentale, et fait une crise niveau 1

- 1 Le personnage sera sujet à une phobie
- 2 Le personnage fera des cauchemars
- 3 Le personnage aura des problèmes alimentaires
- 4 Le personnage acquiert des tics et manies
- 5 Le personnage fera des crises d'angoisse
- 6 Le personnage aura des hallucinations

EFFETS DE CRISE NIVEAU 3

Lancer 1d6 :

Automatique : le personnage perd 2 niveaux de santé mentale, et fait une crise de niveau 1 et une crise de niveau 2.

- 1 Crise cardiaque
- 2 Catatonie
- 3 Schizophrénie (délires incohérents)
- 4 Paranoïa (délires cohérents)
- 5 Le personnage devient muet
- 6 Le personnage devient amnésique

LES GIMMICKS

Les personnages dotés de Gimmicks ont beau être des êtres normaux, ils n'en disposent pas moins de dons dignes des héros de ces formidables films d'actions et d'aventures qui ont bercé nos tendres années. Comme les caractéristiques, les Gimmicks sont évalués par un score allant de 0 à 6. A ce niveau correspond la valeur du Dé Gimmick, dont il est fait mention dans la description.

Niveau de Gimmick	Dé bonus
1	+1d3
2	+1d4
3	+1d6
4	+1d8
5	+1d10
6	+1d12

Voyons exactement quels sont les extraordinaires effets des Gimmicks.

ARME FETICHE

Le personnage possède une arme personnelle qu'il soigne et chéri depuis déjà quelques temps. Elle peut lui avoir été confié par ses ancêtres ou avoir été l'arme de son ancien amour, peu importe : elle a quelque chose de spécial. Déjà, le personnage ne peut pas définitivement la perdre : s'il lui arrive de l'égarer durant une l'aventure, elle lui reviendra au maximum au début du scénario suivant. Par exemple, une arme tombée dans la lave aura été miraculeusement rattrapée par une pie voleuse qui viendra la lâcher comme par hasard juste devant son propriétaire... Plus que cela, cette arme est meilleure que la plupart des autres. Pour chaque niveau de Gimmick Arme Fétiche possédé par le personnage, il a

le droit de lui choisir un Gimmick d'arme.

GIMMICKS D'ARMES

- Rapide : +2 au bonus d'ini.
- Portée accrue : +50% de portée
- Précision accrue : +2 en précision
- Cadence accrue : -1 en cadence (min.1)
- Faible recul : -1 en Recul
- Légère : -1 en Force Requise
- Dégâts augmentés : +1 aux dégâts
- Capacité augmentée : +2 munitions
- Canons juxtaposés : en dépensant un nombre de munitions supplémentaire correspondant aux nombres de canons qui font feu, le personnage peut faire un coup multiple. S'il touche, un jet de dégâts est effectué par canon qui tire.
- Fiable : l'arme ne s'enraye que sur un résultat d'un résultat de moins de 3

BARILLETS INTARISSABLES

Ce Gimmick, vous le connaissez bien. C'est celui que possèdent nos chers héros de films d'action pour tirer 24 fois avec un 6 coups (oui, ils leur arrivent de recharger... mais c'est par pur soucis esthétique). Lorsque le personnage devrait se retrouver à court de munitions, jetez le Dé de Gimmick : le résultat est le nombre de projectiles encore disponibles...

BRICOLO

Le Gimmick de Mac Gyver, celui qui vous permettra de réparer un chariot avec du tabac et une feuille de papier à cigarette. Diminuez les malus

dus à un manque de matériel du Niveau de Gimmick. De plus, le Dé Gimmick s'ajoute aux résultats de tous les jets de Mécanismes, Mécanique et Bricolage (etc.).

CHARME DESTRUCTEUR

Le personnage a un petit quelque chose en plus qui le rend irrésistible pour les membres du sexe opposé (ou les membres homosexuels du même sexe). Ce Gimmick « Bondien » permet au joueur d'ajouter son Dé Gimmick au résultat de tout jet prenant en compte le Charisme sur une telle personne.

COÏNCIDENCES BIENHEUREUSES

Particulièrement chanceux, le personnage a la l'irritante (pour les autres PJ) tendance à bénéficier de coïncidences inattendues qui, si elles ne lui permettent pas de finir le scénario en 5 minutes, le sortent en général des mauvaises situations ou font tourner les choses à son avantage. Durant le scénario, le Personnage peut piocher dans sa réserve de points de Coïncidences bienheureuses (égale à son niveau de Gimmick. Se recharge au début de chaque scénario), et ajouter le Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés (1D3 pour 1 point, etc.) au résultat de n'importe quel jet raté. Des exemples de tels hasards ? La balle ricoche sur le mur et fait finalement mouche, le personnage a justement lu hier un article sur ce type de détonateur, etc. Au MJ et au PJ d'expliquer la Coïncidence d'une manière intéressante. Une autre application des points de Coïncidence bienheureuse est le « coup de bol ». En dépensant au moins 1 point de Coïncidence, le joueur peut annoncer qu'il demande un coup de bol, et, s'il

ne va pas de soi, expliquer l'effet qu'il attend de celui-ci (« je voudrais que ces créatures me laissent tranquille»). Il peut alors faire un jet de chance (2d6+pouvoir+Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés) contre une difficulté moyenne. En cas de réussite, et en fonction de la marge, le MJ peut faire survenir un événement qui ira dans le sens de la demande du PJ.

COUPS MORTELS

Le personnage frappe dur, très dur. Il peut ajouter son Dé Gimmick à son jet de Dégât lorsqu'il tape à main nue.

DONS ARTISTIQUES

Ah je vous vois rire ! Vous, vous êtes des purs hein ? Les arts et la poésie, vous laissez ça aux nazes ? Bon alors je ne vous expliquerai pas que, grâce aux Gimmick Dons artistique, vous pouvez reproduire une image (vous pouvez par exemple dessiner le visage de votre agresseur ou les motifs compliqués gravés sur une antiquité) ou un son (en bidouillant jouant un peu avec votre harmonica, vous pouvez retrouver le son que vous avez par exemple entendu en bruit de fond lors de votre détention dans les souterrains du grand méchant) avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être analysé. Intéressé ? Sachez alors que le perso doit choisir soit un don pour la reproduction de ce qu'il a vu (dessin, sculpture) soit un don pour la reproduction de ce qu'il a entendu (musique).

DON POUR LES LANGUES

Quelque en soit la raison, vous avez des facilités avec les langues, et cette faculté vous permet d'avoir une

compréhension rudimentaire de tous les langages que vous pourrez entendre. Lorsque vous entendez des personnes parler dans un langage que vous ne connaissez pas, faites un jet d'Intelligence+Dé Gimmick. Sur un résultat de 10 à 12, vous comprenez le sens général. De 13 à 15, vous comprenez quelques subtilités telle que les noms de lieux ou les dates mentionnées. Avec un résultat de 16 ou plus, vous devenez à même de parler quelques mots de cette langue, pour demander des choses de base. Une option de ce Gimmick est le don pour les langues mortes. Il fonctionne comme le don pour les langues, hormis qu'il s'applique uniquement à l'écrit et sur des langues anciennes.

INCREDIBLE

Brûlez-le, plongez le dans la lave, roulez-lui dessus avec une Machine à Vapeur, le perso reviendra. Et il ne sera pas content... Ce Gimmick permet au personnage d'ignorer un total de malus dû aux blessures égal à son niveau de Gimmick. Ainsi, un personnage possédant ce Gimmick au niveau 2 et ayant subi deux blessures sérieuses (malus cumulé théorique de 4), ne subira en fait qu'un malus de -2.

INTOUCHABLE

Le personnage peut rester seul, debout au milieu du couloir, au cœur de la fusillade, les balles vont avoir tendance à prendre des trajectoires improbables pour l'éviter. Gimmick fréquent chez beaucoup de héros de film d'action (ceux qui, d'un mouvement agile sont capable d'esquiver une rafale de rotative...), il permet au personnage d'ajouter son Dé Gimmick à ses résultats de jets d'esquive.

INTUITION INFAILLIBLE

Le Gimmick de Colombo : le personnage sait immédiatement si on lui ment. Ajoutez le Dé Gimmick à vos jets d'empathie.

MEMOIRE ENCYCLOPEDIQUE

Etonnamment, personne ne peut se souvenir quel était le nom de ce second couteau mentionné par le MJ au début du scénario... Sauf vous ! Votre Dé Gimmick s'ajoute aux jets de mémoire pour se souvenir de menus détails. De plus, vous avez la faculté de fouiller dans vos souvenirs à la recherche d'éléments qui vous ont échappé. Pour peu que vous ayez passé au moins quelques secondes dans un lieu, vous pouvez le mémoriser et, plus tard, faire un jet de fouille (Perception+Remarquer+Dé de Gimmick) avec une difficulté de -3, comme si vous vous trouviez toujours sur les lieux. Cela ne vous permet pas de savoir ce qu'il y avait dans les tiroirs ou dans les armoires : il faut que l'indice à découvrir ait été visible au moment où vous avez mémorisé les lieux.

MONTURE FANTASTIQUE

Joly Jumper, Tornado, Grispoil... Il existe de nombreux exemples de Montures Fantastiques. A chaque achat d'un niveau ce Gimmick, le personnage peut choisir, pour son destrier, un Gimmick de Monture Fantastique.

LES GIMMICKS DE MONTURES FANTASTIQUES

- Vigilant : lorsque les personnages doivent faire un jet de Vigilance, le MJ en fait un aussi pour la Monture Fantastique. Si elle, elle

avertit le personnage en hennissant, en tirant sur la bride ou de tout autre moyen à sa disposition.

- Rapide : la vitesse normale de la monture est augmentée de 25%.
- Expérience du combat : la monture bénéficie d'un +1 à son bonus d'attaque et de dégâts.
- Résistance : les seuils de blessures de la monture sont augmentés de 1.
- Toujours là quand il faut : La monture peut prendre l'initiative de se déplacer pour rejoindre son maître. Lorsque le joueur le souhaite et que c'est « physiquement » possible, celui-ci peut demander à ce que sa monture le rejoigne instinctivement. Elle pourrait ainsi, par exemple, surgir derrière le Saloon pour permettre à son maître d'échapper à ses poursuivants, mais pas descendre à la corde pour le rejoindre au fond d'un souterrain.

MORAL D'ACIER

Le personnage a un moral inébranlable. Il regagne 1 point de Volonté toutes les demi-journées au lieu de tous les jours.

PILOTE HORSPAIR

Le personnage conduit comme un dieu. Il possède un instinct et des réflexes qui lui permettent de réussir là où les autres iraient droit dans le mur. Son Dé de Gimmick s'ajoute à tous ses jets de Contrôle.

PURE FOI / RATIONNEL

Vous avez une foi profonde ou êtes obstinément rationnel. Dans les deux cas, vos certitudes vous rendent particulièrement stable et confiant. Vous pouvez ajouter votre Dé Gimmick à vos jets de Santé mentale.

RAT DE BIBLIOTHEQUE

Vous êtes né avec un livre à la main, et vous n'avez pas cessé d'engranger des connaissances sur tous les domaines depuis. Le Dé Gimmick vient s'ajouter à tous vos jets portant sur les domaines d'érudition (histoire, géo, anthropologie, etc.).

REFLEXES ECLAIRS

Puisque comme le dit ce bon vieux Jack : « Tout est dans le réflexe », voilà un Gimmick simple d'utilisation et utile dès que les choses se corsent. Ajoutez simplement le Dé Gimmick au jet d'initiative de votre perso...

SCIENTIFIQUE

Vous avez la bosse des maths, et ne parlez qu'en chiffres, courbes et équations. Votre façon de penser particulière vous permet, outre d'ajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur un domaine scientifique, de calculer des probabilités. En croisant les faits et données à votre disposition, et grâce à vos vastes connaissances scientifiques, vous êtes capable d'inférer un certain nombre de conclusions sophistiquées sur le sujet de vos réflexions, et de remarquer quand les choses ne vont pas. Concrètement, si votre personnage passe au moins 5 minutes à plancher sur la question, vous pouvez demander au MJ qu'il fasse pour vous un jet caché de 2d6+Intelligence+Dé Gimmick. Si le jet

rate, il ne vous dit rien. S'il réussit et que les choses sont bien ce qu'elles ont l'air d'être (le corps est bien là où il devrait être, la quantité d'explosifs a suffi à faire un tel trou, etc.), il vous répondra « ça colle ». S'il réussit et que quelque chose cloche (le corps n'est pas au bon endroit, la quantité d'explosif n'est pas suffisante pour expliquer un tel trou), il vous répondra « c'est louche ». A vous après de découvrir le reste.

SENS DU DETAIL

Pourquoi nos enquêteurs favoris tombent-ils toujours immédiatement sur le détail qui tue ou la preuve irréfutable ? Parce qu'ils ont le Gimmick Sens du détail tiens ! Grâce à lui, le joueur peut rajouter son Dé Gimmick à ses jets de fouille.

SIXIEME SENS

Fréquent chez les Héros militaires, ce Gimmick est en fait un sens du danger très aigu qu'a probablement développé le Personnage à force de se retrouver dans des situations impossibles. Lorsqu'une menace invisible s'apprête à frapper le PJ (un tireur embusqué lui tire dessus, il va marcher sur un piège, etc.), le MJ lui demande un jet de Perception+Dé Gimmick de 6° sens. Si le jet est un succès, le personnage sent un danger immédiat (bien qu'il ne sache pas d'où il vient) et le joueur a le droit d'accomplir une action (2 si le jet est de 13+, 3 s'il est de 16+, etc.) avant l'instant fatal (se jeter à couvert avant le tir, sauter par la fenêtre avant l'explosion, reculer d'un pas avant de poser le pied sur le piège, etc.).

SURVIVOR

Vous êtes un aventurier, un baroudeur et un explorateur ? Vous

avez fait le tour du monde, affronté les pires conditions, subi les pires climats, survécu aux pires milieux ? Vous vous êtes adapté, et êtes devenu aussi à l'aise en pleine jungle ou au sommet d'une montagne que chez vous ? A vrai dire, c'est là que vous êtes chez vous hein ? Alors ce Gimmick est fait pour vous ! Tous les malus dus aux milieux sont diminués de votre Niveau de Gimmick. De plus, ajoutez votre Dé Gimmick à tous vos jets de perception quand vous êtes dans votre milieu de prédilection (au choix : jungle, désert, landes, montagne, etc.).

ULTRA-PRECISION

Le Gimmick Nicky Larson / Clint Eastwood : Le personnage est bon quand il s'agit de dégommer les autres. Il peut choisir un type d'arme (ou de projectile) : lorsqu'il tire avec celles-ci, il peut ajouter son Dé Gimmick au résultat.

EVEIL

Le personnage ne peut obtenir ce Gimmick que s'il est l'Elu d'une divinité, ou s'il fait parti de ceux étant parvenu à entrer dans le Dédale Intérieur seuls. Ce Gimmick mesure la compréhension du Dédale du personnage. Pour plus de détails, voir le prochain chapitre.

FORCE D'AME

Ce Gimmick est important pour les personnages ambitionnant de devenir de puissants Eveillés. Après chaque période de repos, en même temps qu'il regagne son point de Volonté, un personnage possédant ce Gimmick peut lancer le Dé de Gimmick : c'est le nombre de points d'âme que contient sa réserve aujourd'hui. Le joueur peut, s'il préfère, ne pas jeter le dé et collecter automatiquement un nombre de points d'âme égal à la

moitié de la valeur de son Dé de Gimmick (1 pour 1d3, 3 pour D6, 4 pour D8, etc). Ces points ne se rajoutent pas à ceux déjà présents : Si la réserve en contient déjà plus que le résultat, le jet est ignoré. Les effets des points de Force d'Ame sont décrits dans le chapitre suivant.

NOIRCEUR

Le personnage est touché par la Noirceur. Plus le niveau du Gimmick est élevé, plus sa contamination est importante. La Noirceur fait naître en lui des instincts bestiaux, mais également des pouvoirs terribles. Pour plus de détails, voir le chapitre « la Noirceur ».

SENSIBILITE A LA NOIRCEUR

Le Personnage est sensible à la Noirceur, dans les deux sens du terme : il peut sentir celle-ci, la détecter dans les lieux ou les personnes qu'elle a corrompu, mais il lui est aussi plus fragile et est enclin à lui céder. Pour plus de détails, voir le prochain chapitre.

SORCELLERIE

Le personnage maîtrise les arcanes secrètes de la Sorcellerie. Dès qu'il acquiert ce Gimmick, le personnage devient un Sorcier. Il est maintenant capable d'acheter des Rituels. Les Rituels sont considérés à tous points de vu comme des compétences. A la création de personnage, les Rituels doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être augmentés avec des XP. On ne peut posséder de Rituel à un niveau supérieur au niveau du Gimmick Sorcellerie. Ainsi, un personnage

possédant le Gimmick à 2 ne pourrait avoir que 2 niveaux dans, par exemple, le Rituel « Appeler les Autres ». On ne peut par conséquent acheter de sorts d'un domaine qu'on ne possède pas. On ne peut utiliser de sort pour lequel on a pas de points. Selon le contexte, le MJ peut imposer des limites pour l'achat des niveaux de domaines. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Sorcellerie.

POINTS DE SORCELLERIE

Ce Gimmick est important pour les personnages ambitionnant de devenir de puissants Sorciers. Après chaque période de repos, en même temps qu'il regagne son point de Volonté, un personnage possédant ce Gimmick peut lancer le Dé de Gimmick : c'est le nombre de points de Sorcellerie que contient sa réserve aujourd'hui. Le joueur peut, s'il préfère, ne pas jeter le dé et collecter automatiquement un nombre de points de Sorcellerie égal à la moitié de la valeur de son Dé de Gimmick (3 pour D6, 4 pour D8, etc). Ces points ne se rajoutent pas à ceux déjà présents : Si la réserve en contient déjà plus que le résultat, le jet est ignoré. Les effets des points de Sorcellerie sont décrits dans le chapitre suivant.

L'expérience

A la fin d'un scénario, chaque PJ va recevoir un certain nombre de points d'expérience (XP), compris en général entre 1 (petit scénar sans gros risques) et 10 (gros scénar héroïque), 3 ou 4 étant une bonne moyenne. Le MJ peut baser son évaluation sur différents critères : la dangerosité de l'aventure, l'héroïsme et l'astuce des personnages ou encore la qualité d'interprétation des joueurs. Il peut

choisir de faire un « prix de groupe » ou d'attribuer les XP séparément.

Voici un exemple de barème (non-exhaustif et totalement arbitraire) :

- Base : 1XP
- Par objectif mineur accompli : +1 XP
- Par objectif majeur accompli : +2 XP
- Intrigue principale déjouée : +3 XP
- Bonne interprétation : +1 XP
- Héroïsme : +1 ou 2 XP

Le joueur peut utiliser ces XP pour augmenter ses compétences et ses Gimmicks. Il ne peut les augmenter de plus d'un niveau à la fois. Ainsi, s'il possède la compétence « armes de poing » à 1, il ne pourra l'augmenter qu'au niveau 2 à la fin du scénario, puis au niveau 3 à la fin du scénario suivant.

Augmenter une compétence coûte le niveau à atteindre. Ainsi, pour passer du niveau 2 au niveau 3, cela coûtera 3 points. « Ouvrir » une compétence de 0 à 1 coûte 1 point.

Augmenter un Gimmick coûte 2 fois le niveau à atteindre. Ainsi, pour passer du niveau 1 au niveau 2, il en coûtera 4 points.. « Ouvrir » un Gimmick à 1 coûte 2 points.

N'oubliez pas de recalculer vos caractéristiques secondaires, comme la vitesse ou l'initiative, après tout changement.

Si vous utilisez la règle d'Expérience au monstre, ou pour garder une trace des XP attribués par le MJ depuis le début de la vie du personnage, pensez à ajouter les XP gagnés à l'Expérience Totale.

REGLE OPTIONNELLE : AUGMENTER LES CARACTERISTIQUES

Un PJ peut aussi, si le MJ l'accepte, augmenter ses caractéristiques. Il lui en coûtera 3 fois le niveau à atteindre. C'est cher, mais c'est comme ça...

L'ENTRE DEUX ET LA PERTE DE SAVOIR-FAIRE

Et que font les personnages entre deux scénarios ? En tout cas, ils ne doivent pas rester chez eux sans rien faire. Pour cette raison, au début de chaque scénario, le MJ devra dire aux PJ combien de temps s'est écoulé depuis leur précédente aventure (si c'est le premier scénar, passez...). En

fonction, si ce délai est assez long, ceux-ci vont recevoir des points qui vont leur permettre d'améliorer leurs compétences, mais vont aussi devoir en diminuer quelques-unes, pour lesquelles ils n'ont pas pris ou pas eu le temps de s'exercer et ont « perdu la main ». Là aussi, les compétences ne peuvent augmenter ou diminuer que d'un point pour chaque Entre-deux.

Durée de l'entre deux	Bonus	Malus
Moins d'une saison	Pas de modification	
Une saison	1 point	1 point
Six mois	2 points	2 points
Un an	3 points	3 points
Deux ans	4 points	4 points
Cinq ans	5 points	5 points
Dix ans	6 points	6 points

MECANIQUE

DU SONGE

Ce chapitre présente les règles permettant de gérer l'Eveil, la Noirceur et la sorcellerie.

L'EVEIL

L'Eveil est le nom donné à la compréhension instinctive du personnage et de son âme des lois régissant la réalité du Dédale Intérieur. Techniquement, celle-ci est un univers onirique et, en tant que tel, n'impose pas les mêmes limites à ses occupants que la réalité physique. Toutefois, l'âme d'une créature ne parvient jamais à totalement se libérer du carcan que l'a forcé à porter toute sa vie son plan d'origine. Mais en théorie, rien n'empêche une créature vivante et, à fortiori, un humain de la rare prodige, de devenir l'égal des Despotes. La voie qui conduit à la libération ultime et à l'accession au rang de divinité du Dédale est longue et difficile. C'est un apprentissage fastidieux, qui met en péril la santé mentale et physique de l'aspirant. En termes de règles, l'Eveil d'un personnage est mesuré par son niveau dans le Gimmick « Eveil » : chaque nouveau rang représente une progression vers la sagesse ultime, un nouveau échelon franchi vers la divinité. En jeu, le Gimmick Eveil sert à deux choses : à pénétrer dans le Dédale Intérieur et, une fois là-bas, à utiliser les pouvoirs d'éveillés. Esthétiquement, chaque niveau d'Eveil permet également de modifier l'apparence de son âme en choisissant

un Trait Divin. Mais reprenons tout ça dans l'ordre :

ENTRER ET SORTIR DU DEDALE INTERIEUR

ENTRER

Passer dans le Dédale n'est ni automatique ni facile (sauf si, bien sûr, c'est un dieu qui vous y appelle...). Le personnage doit certes être endormi ou plongé dans un état second par quelque moyen que ce soit (drogues, hypnose, etc.), mais un rituel doit être accompli avant qu'il ne tombe dans cet état.

Les modalités des rituels varient d'un Despote à l'autre, mais tous sont basées sur des signes kabbalistes tracés au sol et sur la prononciation de formules en Enochéen.

Des signes et des formules dépendent le lieu d'arrivée dans le Dédale. Il vaut donc mieux éviter de commettre une erreur, sous peine de se retrouver dans un enfer quelconque.

On ne peut accéder à une partie du Dédale dont on ne connaît pas les symboles.

La durée du rituel n'est pas fixe : plus il dure, plus les chances de succès augmentent.

Le rituel peut-être accompli en commun. Le succès est alors total ou nul : soit tout le groupe traverse, soit aucun de ses membres n'y parvient.

Le système de règle est simple : lorsque le rituel est accompli (minimum 30 minutes), tous les participants attendent le sommeil. Une fois plongés dans les rêves, un jet secret est effectué par le MJ, qui utilise le Pouvoir et le niveau d'Eveil les plus élevés de la bande, avec un bonus de +1 par demi heure de rituel au delà de la première.

Si le résultat est un échec critique, le passage se passe mal et le ou les personnages se retrouvent au mauvais endroit.

Si le résultat est de 10 ou plus, les personnages traversent le voile et se retrouvent quelque part dans le Dédale, plus ou moins loin de l'endroit où ils voulaient arriver. Un succès automatique peut être obtenu, pour de 2 points de Volonté.

Le passage se produit durant un rêve : l'esprit fantasma normalement puis, brusquement, au cours de ses déambulations oniriques, au détour d'une rue, en passant une porte, il débouche sur le dédale.

Dans un premier temps, le rêveur n'a pas un contrôle total sur ses actes : il avance sans but, « comme dans un rêve ». Puis, petit à petit, son esprit s'éclaircit, comme lorsqu'il s'éveille véritablement.

Ceux qui sont témoins de l'arrivée de l'âme ne la voient pas « apparaître » subitement : ils prennent conscience qu'elle est là, comme s'ils n'avaient pas « encore » remarqué sa présence. Elle a l'apparence habituelle, est habillée

« couleur locale » (c'est à dire qu'elle porte des habits simples qui ne la feront pas remarquer à l'endroit du Dédale Intérieur où elle arrive : tuniques ou habits rustiques en Avalon, cape noir dans le Dédale, etc.). Elle ne porte aucun équipement.

A haut degré d'Eveil, il devient possible que l'Avatar soit suffisamment puissant et important pour qu'il subsiste dans le Dédale malgré l'absence de l'âme qui lui est liée. Il ressemble alors à une statue figée, qui commencera à s'évaporer lentement, comme une apparition, au bout d'un certain temps. Les Avatars d'âmes aussi puissantes sont généralement veillés et vénérés par des tribus, bien qu'ils soient indestructibles et inamovibles.

VIVRE ET MOURIR

Un fois dans le Songe, le personnage utilise ses scores normaux de caractéristiques, compétences, etc. Lorsqu'il subit des dégâts, il les encaisse normalement. La seule différence est qu'il ne peut pas mourir. Toutefois, les malus s'appliquent bien, et peuvent même l'incapaciter ou le plonger dans l'inconscience. Chaque blessure Sérieuse ou Grave se répercute sur le corps : il subit les symptômes d'une crise de santé mentale de niveau 1. Voir le corps d'un Eveillé dans le Songe se mettre à trembler ou à vomir est donc en général le signe de problèmes.

A son réveil, les blessures de l'âme se traduiront par des désordres psychologiques. Pour chaque blessure grave ou au-delà, le personnage souffre désormais d'un désordre mental équivalent à celui d'une crise niveau 2 (lancez 1d6).

Si l'âme a subi un montant de dégâts qui aurait dû la tuer, elle subit les effets d'une crise de niveau 3 (lancez 1d6) et perd définitivement 1 point de santé mentale.

SORTIR

Sortir du Songe est volontaire mais n'est pas automatique : l'âme doit retourner à l'endroit par lequel elle y est entrée et retrouver la voie menant vers son propre rêve : retraverser la ruelle, franchir la porte, etc.

Cet accès vers « ailleurs », ce pont où le Songe et son rêve se chevauchent et se mélangent, n'est visible et utilisable que par elle seule. En l'empruntant, elle pourra retrouver le chemin de sa réalité.

Sortir implique donc une liberté de mouvement : une âme captive est incapable d'échapper à son cauchemar. Le corps, dans l'autre monde, commence à subir des dommages si l'âme est absente trop longtemps. 3 jours complets passés dans le Songe entraînent la perte d'1d3 points d'épuisement. Lorsque les malus dus à cette épuisement dépassent la Constitution+2 du personnage, il meurt. Cette perte est aléatoire car l'écoulement du temps n'est pas identique dans les deux réalités : le temps « vécu » par le corps peut être plus long ou plus court.

Lors du réveil, il faut déterminer le temps passé réellement. Le temps de base est celui écoulé dans le Songe, auquel un modificateur est appliqué. Le MJ jette 2d6 :

2d6	Modificateur	Exemple pour une heure

2	/10	6 minutes
3	/5	12 minutes
4	/2	30 minutes
5	/1,5	45 minutes
6	Une peu moins	55 minutes
7	Nul	1h
8	Un peu plus	1h05
9	X1,5	1h30
10	X2	2h
11	X5	5h
12	X10	10h

Il est déjà arrivé que la différence dépasse le x10 ou /10 mais, pour une question d'intérêt du jeu, un tel événement est laissé à l'initiative du MJ.

Après le réveil, les personnages sont groggy pendant quelques minutes, durant lesquels leurs esprits sont encore engourdis comme après un rêve très profond. Ils gardent par contre un parfait souvenir de leur aventure dans le Songe, comme si tout cela s'était produit durant leur période d'éveil. Toutefois, un épisode dans le Songe compte comme un repos en ce qui concerne, par exemple, la récupération des blessures physiques.

DEVENIR UN DIEU

Au fur et à mesure de son cheminement initiatique, un Eveillé peut faire évoluer son apparence et gagner en puissance. Pour chaque point de Gimmick Eveillé, le joueur peut répartir 2 points de caractéristiques supplémentaires. Toutefois, ces bonus ne s'appliquent que dans le Dédale Intérieur. Par exemple, un joueur peut imaginer que son personnage, Eveillé de niveau 2 et physiquement moyen dans la vie (Force 3 et 3 en constitution), devient dans le Dédale Intérieur plus massif et

puissant (Force 5 et Constitution 5). Il est évidemment possible d'augmenter les caractéristiques mentales : cela représente une élévation mystique et spirituelle, une assurance, une omniscience ou un instinct supérieur. Libre au joueur d'interpréter ces modifications...

TRAITS D'AVATAR

De plus, pour chaque niveau d'Eveil, le personnage peut choisir un trait d'Avatar dans la liste suivante :

PLUSIEURS MEMBRES

A chaque fois qu'il prend ce trait, l'avatar du personnage développe un membre supplémentaire, ou une queue. Si c'est un bras, en dehors des avantages évidents, tous les malus d'actions multiples sont diminués de 1 par bras supplémentaires. Si c'est une jambe, le Dé de déplacement du personnage est augmenté d'un niveau (d6 à d8, etc.) par jambe supplémentaire.

PEAU METALLIQUE

Le personnage commence à ressembler à une statue vivante, sa peau prenant l'aspect d'un métal ou d'une pierre noire et lisse. Chaque fois que le personnage prend ce trait, son armure naturelle augmente de 2 sur tout le corps.

CROCS / GRIFFES / CORNES / POINTES

Le personnage possède des crocs ou de longues griffes. Les dégâts de ses attaques à mains nues sont augmentés de 2.

ASPECT TERRIFIANT

Le personnage doté de l'aspect terrifiant acquiert un niveau d'horreur de 5. Il augmente de 2 chaque fois nouvelle achat de ce trait.

DIVINITE

Du personnage émane une aura de divinité, qui le fait apparaître aux yeux des autres comme supérieur.

AILES / VOL

Ce trait permet au personnage de se déplacer dans les airs. Pour chaque niveau, sa vitesse de déplacement aérienne augmente de 30km/h. Il peut sacrifier sa vitesse pour transporter une charge : 1km/h peut être converti en 2kg. Par exemple, un personnage peut ralentir de 10km/h pour transporter 20kg.

GIGANTISME / PETITESSE

A chaque acquisition de ce trait, le personnage peut modifier son échelle de plus ou moins 1.

VENIN

Le personnage doté de ce trait peut inoculer un venin de virulence 10 (effet mineur : blessure légère / effet majeur : blessure sérieuse). Il peut l'utiliser 1 fois par jour. A chaque nouvelle achat de ce trait, il peut soit augmenter la virulence de 2, soit le nombre d'utilisation journalières de 1.

LES POUVOIRS DE L'EVEIL

Dès qu'il acquiert son premier niveau d'Eveil, le personnage devient un Eveillé. Il acquiert la possibilité d'acheter des pouvoirs d'Eveillés. Ces pouvoirs sont considérés à tous points de vue comme des compétences : ils sont achetés au même coût et augmentent de la même façon. Le personnage ne peut cependant posséder aucun pouvoir à un score dépassant celui du Gimmick d'Eveillé. Par exemple, s'il est un éveillé de niveau 2, il ne pourra posséder « Appel du Songe » qu'à un score de 1 ou 2. La description des pouvoirs se trouve ci-dessous :

Temps requis : le personnage doit passer le temps indiqué à se concentrer. Il ne peut rien faire d'autre en même temps. « Action » signifie qu'utiliser le pouvoir compte comme une action. « Tour » signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre pendant le tour. « Permanent » signifie qu'aucun temps n'est nécessaire : le pouvoir est permanent. Il fonctionne sans arrêt, et peut donc être utilisé n'importe quand, même lorsque le personnage est prit par surprise.

Coût : il s'agit du coût en points de Volonté. Ces points doivent être dépensés avant d'effectuer l'éventuel lancer de dé, et que le pouvoir réussissent ou non. Des Points d'Ame servent à remplacer les Points de Volonté pour cet usage.

Complexité : Si quelque chose est indiqué (c'est à dire qu'il n'y a pas marqué « Complexité : / »), c'est la difficulté du jet de dés à effectuer pour utiliser le pouvoir. Il s'agit d'un jet de Pouvoir+score dans le pouvoir.

Effet : Si toutes les conditions ci-dessus sont réunies, le pouvoir prend effet de la façon indiquée ici. S'il est fait mention d'un « Dé de Pouvoir », celui-ci est fonction du score de Pouvoir (la caractéristique) et du score du personnage dans le pouvoir utilisé. Reportez-vous à cette table :

Force + Pouvoir	Dé de Bonus
3	1d3
4-5	1d4
6-7	1d6
8-9	1d8
10-11	1d10
12 et plus	1d12

LES POUVOIRS

Les pouvoirs suivants sont également accessibles aux divinités et à certaines créatures du Dédale.

FORCE SURHUMAINE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant sa Force Surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant la Force.

ENDURANCE SURHUMAINE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant cette Faculté diminue tous les dégâts qui lui sont infligés de son score d'Endurance Surhumaine. Ainsi, un personnage de Résistance 2 prenant une balle lui infligeant 13 ne notera sur sa feuille qu'une blessure de niveau 11.

AGILITE SURNATURELLE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Agilité surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant l'Agilité.

RAPIDITE SURHUMAINE

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par tour

Complexité : /

Effet : Un personnage qui active sa Rapidité Surhumaine peut ignorer un total de malus d'Actions Multiples égal à son niveau de pouvoir. Par exemple, un personnage doté d'une Rapidité de 3 effectuant 3 actions dans

le tour ne souffrirait que d'un malus de -1 à ses actions.

APPEL DU SONGE

Temps requis : 1 heure

Coût : 1d3 point de Volonté

Complexité : 8-Pouvoir de la cible

Effet : Ce pouvoir permet à un personnage dans le Songe d'appeler l'âme d'une créature à le rejoindre, de la même façon que la Matriarche a appelé à elle les Elus. La cible doit être plongée dans un état second, endormie ou droguée par exemple. Si le jet est réussi à 10, l'âme est attirée dans le Dédale. S'il est réussi à 13, elle est attirée jusqu'à l'utilisateur du pouvoir. S'il est réussi à 16, L'âme devient un Elu, capable d'entrer de son propre chef dans le Dédale et toute tentative d'appel ultérieure se fera à +3.

GUERISON

Temps Requit : 1 minute

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : Malus correspondant à la blessure visée (-2 pour une sérieuse, -4 pour une grave).

Effet : Si le jet est réussi, la blessure est transformée en une blessure de niveau inférieur (par exemple, une sérieuse devient une légère). Si le Jet affiche un 13, elle est transformée en une blessure de deux niveaux inférieures (une sérieuses en une superficielle). Si le jet affiche un 16, elle est transformée en une blessure de trois niveaux inférieures, etc.

PROJECTILE

Temps Requit : 1 action.

Coût : Variable, minimum 1

Complexité : 0

Effet : Le projectile peut prendre des propriétés variables d'un personnage à un autre : il pourra être

une boule de feu, une décharge d'énergie, etc. Avant de faire le jet de pouvoir, le personnage doit d'abord réussir un jet de tir normal en utilisant sa Dextérité et son score en Projectile. Les malus de tirs normaux sont appliqués. La portée de base d'un projectile est de 10m. Si le projectile touche, le jet de Pouvoir + Projectile est effectué : la marge est le Bonus de Dommages (ainsi, si le jet donne un 5, le bonus est +5). Effectuez un jet de dégâts normalement.

INVOCATION

Temps Requit : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté par tour.

Complexité : Niveau de Puissance de la créature

Effet : Un personnage fait apparaître, dans un rayon de 5 mètres autour de lui, une créature. Tirez immédiatement son initiative. Celle-ci va lui obéir tant qu'il la maintient en dépensant 1 point de Volonté chaque tour. Si le jet d'invocation affiche un 7 ou moins, la créature se manifeste pour 1d6 tours mais attaque le personnage.

CHANGE-FORME

Domaine : Magie naturelle

Temps Requit : Variable

Coût : 1 point de Volonté pour une scène

Complexité : /

Effet : Le personnage se transforme entièrement ou partiellement en créature animale. Le temps de transformation dépend du score du personnage dans le sort :

Niveau	
1	1 minute
2	2d6 tours
3	1d6 tours
4	2 tours

5	1 tour
6	1 action

Sous la forme d'un loup ou d'une créature agile, le personnage gagne 2 en Agilité et en constitution, perd 1 en constitution et en force. Son échelle passe à 2 et il acquiert des griffes. Sous forme d'un ours ou d'une grosse créature, sa force et sa constitution augmente de 2, son agilité baisse de 1, son échelle passe à 4 et il acquiert des griffes. Pour une transformation partielle, le personnage peut acquérir un et un seul des avantages de cette forme (bonus de caractéristique, griffes, etc.).

DOMINATION ANIMALE

Temps Requit : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Niveau de Puissance de la créature.

Effet : Le personnage doit regarder l'animal dans les yeux. Si le jet est réussi, celle-ci est effrayée par le personnage et le fuit. Sur un 13 ou plus, elle reconnaît le personnage comme son maître. Elle lui obéira durant 1d6 heures. Sur un 16, le personnage devient définitivement son maître.

CONNAISSANCE UNIVERSELLE

Temps requit : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène

Complexité : /

Effet : Le personnage peut se connecter à la sphère de savoir universel et ainsi accéder à des connaissances qui couvrent tous les domaines. S'il paye le coût, il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet utilisant le Savoir.

INTELLIGENCE SUPREME

Temps requit : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté pour une scène

Complexité : /

Effet : Le personnage peut entrer dans une espèce de transe méditative durant laquelle son intelligence est décuplée. Après l'activation, il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet d'Intelligence.

PERCEPTION EXTRAORDINAIRE

Temps requit : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour la scène.

Complexité : /

Le personnage décuple ses sens. Il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet de Perception.

SENS DE LA VRAIE PUISSANCE

Temps requit : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : /

Le sens de la vraie puissance est la faculté des éveillés à ressentir la proximité de créatures puissantes ou d'Eveillés. Ce pouvoir ne permet pas de déterminer la nature précise de l'individu, ni sa localisation exacte. Seulement une indication de la direction. La portée de ce pouvoir est déterminée par la somme du niveau de la caractéristique Pouvoir et de celui du sort.

Niveau	Portée du sens
2 ou moins	5 m
3	10 m
4	20 m
5	50 m
6	100 m
7	150 m
8	300 m

EMPATHIE

Temps requit : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Niveau de Volonté de la cible

Effet : Le personnage plonge son esprit dans celui de la cible qu'il est en train d'interroger. Sur un jet de 10 ou plus, il peut savoir si elle ment. Sur un 13 ou plus, il peut savoir son état d'esprit actuel (et la stratégie qu'il a décidé d'adopter durant l'interrogatoire : tout nier en bloc, camoufler quelques détails, etc.). Sur un 16 ou plus, il « lit » la vérité telle que la connaît la cible.

TELEPATHIE

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Grâce à la Télépathie, un personnage peut communiquer mentalement avec un autre. Ce dernier entend la voix du télépathe « dans sa tête ». Le télépathe n'a pas besoin de ligne de vue avec sa cible, mais est limité par la distance qui les sépare. Pour que son message parvienne à destination, il doit obtenir une marge suffisante :

Marge	Distance avec la cible
0	Contact
1	1 m
2	10 m
3	100 m
4	1 000 m
Etc.	Etc.

Le message doit être court, car le contact ne dure qu'un tour.

ATTAQUE MENTALE

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Niveau de Volonté de la cible.

Effet : Le personnage doit regarder la cible dans les yeux. La

marge est le bonus au dommage : effectuez un jet de dégâts.

AURA

Temps requis : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Charme surnaturel bénéficie d'un Dé de Bonus durant toute la scène pour tout jet impliquant le Charisme.

CHANGE-VISAGE

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour 1 scène.

Complexité : voir plus bas.

Effet : Le personnage est capable de changer temporairement d'apparence. Seul son aspect change, pas ses caractéristiques. Pour chaque niveau de Sorts, il peut modifier un de ces aspects d'un niveau :

Sexe : Homme ou Femme

Age : Enfant Jeune Adulte
Vieux Très vieux

Carrure : 1 point pour plus ou moins 1 en Constitution.

Beauté : 1 point pour plus ou moins 1 en charisme.

Détails physiques : 1 points

Par exemple, un homme avec 3 en Charisme et 2 niveaux en Change-Forme pourrait se transformer en une femme avec 4 en Charisme. Son âge apparent et sa constitution ne changeraient pas. Il est très difficile de prendre l'apparence de quelqu'un en particulier. Cela coûte un point de plus que le coût normal. Ainsi, si le personnage de l'exemple ci-dessus voulait prendre l'apparence d'une femme bien précise, il aurait dû payer 3 au lieu de 2.

REGENERATION

Temps requis : voir plus bas.
Coût : 1 point de Volonté par blessure

Complexité : /

Effet : Les blessures d'un personnage doté de régénération guérissent seules : Un personnage activant sa Régénération peut transformer une blessure en une blessure de niveau inférieur (par exemple une blessure sérieuse en légère). Le temps requis à l'utilisation de cette Faculté est déterminé par le score de Régénération du personnage :

Niveau	Temps requis
1	1 jour
2	½ journée

3	1 heure
4	10 minutes
5	1 minute
6	1 tour

RESISTER AU CONTACT DES DIEUX

Temps : Permanent

Coût : 1 point de volonté par scène

Complexité : 4 pour l'enfant d'un chérubin ; 6 pour un chérubin ; 8 pour un Despote.

Effet : Un jet réussi permet d'ignorer l'effet « d'approche » des Dieux, comme par exemple la vague de haine entraînée par Achéron.

LA NOIRCEUR

Un personnage touché par la Noirceur acquiert des déviances monstrueuses et sombrera tôt ou tard dans la bestialité. Toutefois, cette contamination est progressive, et un PJ pervers est jouable tant qu'il n'est pas totalement déchu.

En termes de règles, les personnages touchés par la Noirceur développent des Traits de Noirceur, mais en parallèle acquièrent des avantages qui les élèvent au-dessus des autres mortels. Pour chaque niveau de Gimmick Noirceur, le joueur choisit un Trait et un Don. Ils sont applicables dans la réalité comme dans le Dédale.

LES TRAITS DE LA NOIRCEUR

DEVIANCE ALIMENTAIRE

Le personnage souffre d'une déviance alimentaire, comme le cannibalisme. Chaque jour où il n'assouvit pas sa fin, il ne regagne pas le point de Volonté quotidien.

INHUMANITE

Le personnage a du mal à appréhender le fonctionnement de l'esprit humain : le sien est soit inférieur, soit supérieur, soit différent. Il souffre d'un malus de -1 à ses jets d'Empathie et de Baratin.

RAGE

Le personnage est enclin à entrer dans des rages meurtrières à la moindre irritation. Dès qu'une situation l'énerve, il doit réussir un jet de Volonté tous les tours ou sombrer à ses bas instincts. Il attaque toute personne en vue pendant les 1d6 prochains tours, en commençant par la cause de son irritation et ensuite les cibles les plus proches.

DEPENDANCE

Le personnage essaye de taire les visions dans sa tête en abusant de substances. Alcool à très forte dose, drogue, etc. S'il ne peut assouvir sa fin durant une journée, il ne regagnera pas le point de Volonté quotidien.

SADISME / MASOCHISME

Un personnage sadique prend plaisir à voir les autres souffrir (psychologiquement ou physiquement). Un personnage masochiste aime souffrir. Il ne regagne de points de Volonté qu'en faisant ce genre de chose (maximum 1 point par jour).

DEVIANCE SEXUELLE

Le personnage souffre d'une déviance sexuelle. Chaque jour où il n'assouvit pas ses pulsions, il ne regagne pas le point de Volonté quotidien.

STIGMATE

Le personnage a développé les marques noires de la Noirceur. Tout le monde est capable de les reconnaître et la plupart avertiront l'Exogène le plus proche de la présence d'un pervers en ville.

PALEUR

Le personnage est d'une pâleur inhabituelle, qui attire l'œil. Tous ses jets de Crédit / Séduction se font à -1 et il est obligé de cacher sa peau pour ne pas risquer de finir dans les Geôles du Synode.

FETICHISME

Le personnage ne peut s'empêcher de meurtrir sa peau par des piercing, des trous et des scarifications. Tous ses jets de Crédit / Séduction se font à -1 et il doit cacher ses marques.

SENSIBILITE A LA LUMIERE

Le personnage est blessé par une lumière trop forte. Dans un endroit bien éclairé, il doit porter des protections oculaires, ou subir un malus de -2 à toutes ses actions.

MONSTRUOSITE PHYSIQUE

Le personnage possède un trait physique monstrueux, parfois dissimulable mais toujours gênant. Il peut s'agir d'une difformité, d'une excroissance ou d'une couleur de peau étrange. Si cette caractéristique était découverte, le personnage deviendrait une cible prioritaire pour le Synode.

IMMORALITE

Le personnage ne possède pas de critère de moralité. Le bien et le mal sont des concepts abscons pour lui et, pire encore, il prend plaisir à choquer

les humains par la parole ou par les gestes. Il ne regagne de point de volonté qu'en faisant ce genre de choses (maximum 1 point par jour).

PURETE

L'âme du personnage est pure et son code de conduite strict. Chaque fois qu'il blesse un humain ou un animal, le personnage perd 1 point de volonté. De plus, à chaque fois qu'il tue une créature vivante, il doit faire un jet de Santé mentale avec une difficulté de - 5 pour un animal ou de -8 pour un humain.

LES DONS DE NOIRCEUR

RESISTANCE A LA DOULEUR

Le personnage peut ignorer 1 point de malus dû aux blessures. Ses seuils d'inconscience et de mort restent les mêmes.

OBSTINATION

Le personnage regagne 2 points de volonté après chaque période de repos, au lieu d'un.

INEBRANLABLE

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Santé Mentale.

DON DIVIN

Le joueur dispose de 4PCP supplémentaires, qu'il peut seulement dépenser en Caractéristique ou en Compétences.

NYCTALOPIE

Le personnage voit dans le noir, même complet, jusqu'à 6 mètres.

DONS DES CHERUBINS

Les bundles fournis si dessous permettent de créer des personnages touchés par la Noirceur d'un des 21 Chérubins (il ne sera pas, pour autant, forcément un Elu de ce dieu : il peut très bien ignorer l'existence du Dédale Intérieur ou même être l'Elu d'un autre dieu). Ce « package » contient le Trait et les Dons.

LAMIA LA DECHUE

Sadisme ; Charisme +1 ; Séduction +1

ANTIGONE LA DOUCE

Pureté ;

GORSHA L'ORACLE

Monstruosité physique (2 visage sur le corps) ; Pouvoir +1 ; 6^{ème} sens +1

ACHERON LE PREDATEUR

Rage ; Force +1 ; Corps à corps +1

SAEL L'ASSASSIN

Fétichisme ; Agilité +1 ; Furtivité +1

NEMROD LE MAITRE DE GUERRE

Inhumanité ; Intelligence +1 ; Intimidation +1

ASCAROTH LE CORRUPTEUR

Sadisme ; Perception +1 ; Empathie +1

MOLOCK, MAITRE DU MENSONGE

Sadisme ; Charisme +1 ; Crédit ou Baratin +1

KARMAN LE GARDIEN

Monstruosité physique (yeux sur le torse) ; Savoir +1 ; une « science ou érudition » au choix à +1

AAMON LE BOUFFON

Immoralité ; Pouvoir +1 ; Crédit +1

KELEN LA PRINCESSE

Pureté ; Charisme +1 ; Séduction +1

NEBIROS LE SAGE

Pâleur ; Savoir +1 ; Furtivité +1)

RAKSHASA LE GENIE

Monstruosité physique (crâne disproportionné) ; Intelligence +1 ; une Technique au choix +1

SETAR LE COMPAGNON

Sadisme ; Dextérité +1 ; Technique au choix +1

NYSROCK LE FOREUR

Déviance alimentaire ; Constitution +1 ; Orientation +1

MALPHAS L'ARCHIVISTE

Sensibilité à la lumière ; Intelligence +1 ; Fouiller +1

BENOTH L'ARPENTEUR

Inhumanité ; Savoir +1 ; un domaine d'Érudition +1

DEUMUS LE PROMETHEEN

Pureté ; Charisme +1 ; domaine d'Érudition +1

BELENOCH LA MUSE

Sadisme ; Charisme +1 ; Séduction +1

AZOUL LE BOURREAU

Sadisme ; Force +1 ; Soigner +1

AZAZEL LE MESSAGER

Pureté ; Toutes les langues à 2

PROGRESSION

Entre chaque scénario, et en fonction de la durée de l'entre-deux, le joueur doit voir si la Noirceur resserre son étreinte sur le personnage. Il fait un jet de Pouvoir + Santé Mentale, avec un malus de -1 par mois totalement écoulés. Si le jet est réussi, l'état du personnage reste stable. S'il échoue, le Gimmick de Noirceur du personnage augmente de 1. Si celui-ci atteint 6, le personnage sombre définitivement et devient un pervers. Il est perdu pour le joueur, qui doit en refaire un autre.

ÊTRE CONTAMINE

Toute créature vivante peut être touchée par la Noirceur. Le moyen de contamination le plus radical est d'approcher une zone contaminée, mais ce n'est pas le seul : côtoyer un «

malade » ou toucher un objet ayant baigné trop longtemps dans un milieu corrompu sont aussi des causes possibles.

Lorsqu'un personnage est susceptible d'être atteint, il doit réussir un jet de Pouvoir+Santé mentale actuelle toutes les 10 minutes d'exposition (le MJ peut effectuer ce jet lui même et garder le résultat secret s'il désire). Si le jet est réussi, il échappe à la contamination. S'il fait entre 7 et 9, ses défenses s'amenuisent et tout jet ultérieur du même type souffrira d'un malus de -2 durant les prochaines 24h. S'il fait moins de 6, il est contaminé et développera dans 1d6 jours un trait et un don. Il notera alors le Gimmick Noirceur à 1.

Si le jet est inférieur à 3, le personnage est sévèrement contaminé : il gagnera le Gimmick Noirceur au niveau 2.

LA

SORCELLERIE

La sorcellerie est le nom donné à la pratique des rituels ésotériques. Ils sont basés sur la maîtrise des énergies mystiques présentes dans tout l'univers et agitées sur terre par la présence de l'Artefact... et de celle, invisible, du Dédale Intérieur et de ses dieux. C'est une pratique ancienne, que ses initiés éveillés prétendent être l'héritière humaine de la science suprême qui permis au Monarque de façonner ce pan de la réalité.

MECANISME

La Sorcellerie se base sur la connaissance et l'accomplissement de rituels anciens et complexes, qui ne peuvent être appris que par l'étude de vieux textes ou l'enseignement d'un maître.

Dès qu'il acquiert son premier niveau de Sorcellerie, le personnage devient un Sorcier. Il acquiert la possibilité d'acheter des pouvoirs Rituels. Ceux-ci sont considérés à tous points de vue comme des compétences : ils sont achetés au même coût et augmentent de la même façon. Le personnage ne peut cependant posséder aucun rituel à un score dépassant celui du Gimmick de Sorcellerie. Par exemple, s'il est un éveillé de niveau 2, il ne pourra posséder « Invoquer la Noirceur » qu'à un score de 1 ou 2. La description des rituels si dessous suit le modèle suivant :

Temps requis : le personnage doit passer le temps indiqué à se concentrer. Il ne peut rien faire d'autre en même temps. « Action » signifie qu'accomplir le rituel compte comme une action. « Tour » signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre pendant le tour.

Coût : il s'agit du coût en points de Volonté. Ces points doivent être dépensés avant d'effectuer l'éventuel lancé de dé, et que le rituel réussissent ou non. Des Points de Sorcellerie servent à remplacer les Points de Volonté pour cet usage.

Complexité : Si quelque chose est indiqué (c'est à dire qu'il n'y a pas marqué « Complexité : / »), c'est la difficulté du jet de dés à effectuer pour utiliser le pouvoir. Il s'agit d'un jet de Pouvoir+score dans le rituel.

Effet : Si toutes les conditions ci-dessus sont réunies, le pouvoir prend effet de la façon indiquée ici. S'il est fait mention d'un « Dé de Pouvoir », celui-ci est fonction du score de Pouvoir (la caractéristique) et du score du personnage dans le pouvoir utilisé. Reportez-vous à cette table :

Force + Pouvoir	Dé de Bonus
3	1d3
4-5	1d4
6-7	1d6
8-9	1d8
10-11	1d10
12 et plus	1d12

LES RITUELS

Voici la liste (non exhaustive) des rituels. Ils peuvent être accomplis dans la réalité comme dans le Dédale.

INVOQUER UN AUTRE

Temps requis : 1d6 x 10 minutes

Coût : 1 point pour une créature faible (créée avec 0 PCP ou moins). 2 points pour une créature moyenne (créée avec un nombre de PCP compris entre 0 et 20). 3 points pour une créature puissante (créée avec plus de 20 PCP).

Complexité : Pouvoir de la créature à invoquer

Effet : Le personnage tente d'attirer l'attention, en utilisant la Noirceur comme média, d'un Autre ou d'une créature du Dédale bien précise. Si le jet est réussi, la créature va se mettre en quête du personnage. S'il est dans la réalité physique, il mettra le temps nécessaire pour parcourir la distance qui le sépare de l'invocateur. S'il est dans le Dédale Intérieur, il le rejoindra la prochaine fois que ce dernier entrera dans le Songe. Une créature invoquée n'est pas liée : elle n'a aucune obligation d'obéir au sorcier...

LIER UN AUTRE

Temps requis : 1 minute

Coût : 1 point pour une créature faible (créée avec 0 PCP ou moins). 2 points pour une créature moyenne (créée avec un nombre de PCP compris entre 0 et 20). 3 points pour une créature puissante (créée avec plus de 20 PCP).

Complexité : Pouvoir de la créature à lier

Effet : Le personnage tente de soumettre un Autre ou une créature du Dédale Intérieur. Il doit avoir vu la créature et avoir son attention, ce qui

est très dangereux dans la plupart des cas. Si le jet est réussi, la créature passe sous les ordres du Sorcier durant les Marge+1 prochains jours. Le sorcier peut renouveler son lien avant la fin de cette échange. Il bénéficiera d'un bonus de +2 à son jet.

Lorsque le charme est rompu, la créature a totalement conscience d'avoir été soumise par le sorcier, et peut en être fort irritée...

INCARNER UNE CREATURE DU DEDALE

Temps requis : 1d6 minutes

Coût : 1 point pour une créature faible (créée avec 0 PCP ou moins). 2 points pour une créature moyenne (créée avec un nombre de PCP compris entre 0 et 20). 3 points pour une créature puissante (créée avec plus de 20 PCP).

Complexité : Pouvoir de la créature à incarner + Volonté de la cible

Effet : Le personnage tente d'implanter l'âme d'une créature du Dédale Intérieur dans le corps d'une créature mortelle de la réalité physique. Si le jet est réussi, la créature prend le contrôle de l'individu pour les Marge+1 prochaines heures.

BANNIR UNE CREATURE

Temps requis : 1d6 minutes

Coût : 1 point pour une créature faible (créée avec 0 PCP ou moins). 2 points pour une créature moyenne (créée avec un nombre de PCP compris entre 0 et 20). 3 points pour une créature puissante (créée avec plus de 20 PCP).

Complexité : Pouvoir de la créature à incarner + Volonté de la cible

Effet : Le personnage tente de rejeter une créature invoquée dans le

Dédale Intérieur, ou de repousser un Autre. Si le jet est réussi, la créature du Dédale est instantanément révoquée dans sa dimension d'origine. S'il s'agit d'un autre, il ne pourra plus s'approcher du Sorcier à moins de 100 mètres durant les Marge+1 prochains jours, sous peine d'encourir 1 blessure légère par tour.

APPELER LA NOIRCEUR

Temps requis : 1d6 x 10 minutes

Coût : 1 point pour une zone de 10m² ; 2 points pour une zone de 100m² ; 3 points pour une zone de 1000m² ; etc.

Complexité : 5

Effet : Le personnage tente de contaminer une zone avec la Noirceur. Si le jet est réussi, la zone entourant le Sorcier devient pervertie pour les Marge+1 prochains jours (effet définitif pour une marge de 6 ou plus). Voir les règles sur la Noirceur.

JEUNESSE ETERNELLE

Temps requis : 1d6 heures

Coût : 1 point pour un rajeunissement de 10 ans ; 2 points pour 20 ans ; 3 points pour 30 ans ; etc. OU 4 points pour une guérir une maladie

Complexité : 5

Effet : Ce rituel a attiré de nombreuses personnes vers la Sorcellerie. Sur un jet réussi, le corps du sorcier rajeunit d'un nombre d'années défini par le nombre de points de volonté dépensé. Le même rituel peut également servir à guérir d'une maladie grave.

CHASSER LA NOIRCEUR

Temps requis : 1d6 heures

Coût : 1 point pour une zone de 10m² ou une créature faible ; 2 points pour une zone de 100m² ou une

créature moyenne ; 3 points pour une zone de 1000m² ou une créature puissante ; etc.

Complexité : 5

Effet : Le personnage tente de bannir la Noirceur d'une zone ou d'un corps. Ce pouvoir est inconnu des agents du Synode, qui utilisent des méthodes de purification plus radicales. Si le jet est réussi, la Noirceur perd de son emprise : un perversi perd un niveau de Noirceur, ou l'étendue de la zone contaminée diminue du quart. Sur un 13 ou plus, le perversi perd deux niveaux de Noirceur, ou la zone contaminée diminue de moitié. Sur un 16 ou plus, la Noirceur est totalement bannie.

CREATION D'ARTEFACT

Temps requis : 1d6 heures+temps de création de l'objet

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 3

Effet : Avant d'accomplir ce rituel, le personnage doit fabriquer un objet, qu'il va tenter d'investir d'un rituel. Cette objet peut prendre des formes diverses, mais devra être gravé de motifs d'Enochéen, et posséder un déclencheur (bouton, roue, mécanisme). Ensuite, le personnage lance le rituel Création d'Artefact, puis le rituel qu'il veut implanter dans l'objet. Si toutes ces conditions sont remplies, l'objet devient un puissant Artefact. Lorsqu'il sera déclenché, il produira les effets du rituel de sorcellerie qui lui a été lié. Pour toutes les données chiffrées (durée, puissance, etc.), on utilise le résultat du jet du rituel.

La Marge+1 du jet de Création d'Artefact est le nombre d'utilisation du rituel.