



DEDALE

Ex-Nihilo

«Dans quelques années les univers n'existeront plus...

*Les Antithées auront ravagé le Chronoverse.
Nous le savons car le futur a déjà eu lieu.*

*Nous sommes revenues grâce à Dédale.
Notre mission : changer l'avenir des mondes.*

*Nous sommes des chasseurs.
Nous sommes les Machines...»*

C'est un peu comme s'ils traversaient une tempête cyclopéenne : le paysage se déformait sous une bourrasque irréaliste, tandis qu'un grondement assourdissant semblait provenir de nulle part. Les trois silhouettes avançaient dans l'œil du cyclone, imperturbables. Avec une régularité de métronome, elles marchaient à travers ce vortex, tournoyant autour d'une masse insondable, une tour de Babel à la carapace de suie. Sur sa façade, de minces silhouettes blanchâtres s'agrippaient à ses excroissances métalliques et ses gargouilles antédiluviennes.

La dernière silhouette détourna le regard vers cette tour invisible, cachée par ce tournoiement mystérieux la dérochant aux yeux des mondes et de leurs habitants.

Puis elle emboîta le pas de ses deux camarades et sortit du vortex comme on s'extrait d'une simple piscine.

Le calme.

Le soleil. Un vent chargé de sable ocre vint battre leur visage.

Devant eux une route étroite, perdue au milieu du désert, abritait sur un de ses bas-côtés une modeste station service. Elle semblait attendre depuis une éternité, comme la route, le passage d'une voiture égarée en manque de carburant. Sur son perron ombragé, un vieil homme en blouse de travail décorée de taches d'huile, vit apparaître subitement trois personnes juste en face de lui. Comme des esprits, les machines avaient surgi du néant, leurs contours ondulants au gré des vagues de chaleur.

Le vieux garagiste eut toutes les peines du monde à maintenir sa cigarette collée sur le bord de sa lèvre.

- Qu'est ce que c'est que ce bordel ?

Les machines firent un rapide point de la situation.

Elles échangèrent un certain nombre d'informations sans même ouvrir la bouche, leurs «cerveaux» étant reliés par un réseau télépathique.

- Témoin à 11 heures.

- Je m'en charge. Trouvez un moyen de transport pour nous amener jusqu'à Pleasant Creek.

Les trois individus se dispersèrent. Il y avait deux hommes et une femme. Ceux-ci avaient des vêtements impeccables et des physiques plutôt plaisants. L'un d'eux cachait un long canon luisant sous son long-manteau.

La femme, une mince brune aux yeux de cristal s'approcha du vieil homme hébété avec une démarche de panthère. Elle arborait un joli chemisier moulant par-dessus un pantalon de cuir qui cachait difficilement la finesse de sa morphologie.

- Bonjour monsieur, dit-elle dans un sourire immaculé.

- M'zelle... ? répondit le garagiste en déglutissant bruyamment.

Aussitôt, une fine aiguille de quelques centimètres sortit de la main droite de la femme. Avec une rapidité de serpent, elle enfonça cette seringue dans le cou du vieillard. Ce dernier se figea, les yeux grands ouverts. Sa cigarette chuta sous son rocking-chair.

- Ecoutez-moi bien : nous sommes trois voyageurs en provenance de Los Angeles. Nous travaillons pour les services secrets de votre pays et notre voiture vient de tomber en panne. Vous nous avez gentiment proposé d'emprunter votre voiture, ce en quoi nous vous en sommes très reconnaissants. M'avez vous compris ?

- L'homme acquiesça avec un clignement de paupières.

- Parfait.

Derrière la femme, un antique pick-up à la carrosserie rouillée vint se garer devant les pompes à essence. A son bord, les deux autres machines patientaient sous un soleil de plomb.

- Bonne journée Monsieur, dit-elle en rétractant l'aiguille.

- Bonne journée... mam'zelle, bredouilla-t-il en se grattant le front. Bon voyage !

- Et encore merci !

- Je... vous en prie...

Elle monta à bord de la voiture dont l'intérieur sale était

en harmonie parfaite avec l'extérieur rouille.

- Bien. Reno, peux-tu refaire un point s'il te plaît ?

L'homme sortit un boîtier de son manteau. La chaleur ne paraissait avoir aucune prise sur eux, leur peau restant impeccablement sèche. Aussitôt enclenchée, la capsule projeta de multiples informations holographiques devant leurs yeux.

- L'Antithée que nous devons appréhender agit à Pleasant Creek. Plusieurs corps ont été retrouvés dans les égouts de cette ville, tous horriblement mutilés. Il pourrait s'agir d'un simple psychopathe humain, sauf qu'un témoin a aperçu une forme « inhumaine » dans le quartier des abattoirs. Cela ne signifie pas qu'elle n'a pas quittée la ville entre temps, ni même que le témoignage soit fiable à 100 %. A nous d'enquêter. Dante nous a fourni des papiers pour nous faire passer pour des agents fédéraux. Cela devrait nous simplifier la tâche.

- Combien de kilomètres jusqu'à cette ville ?

- Environ 400 km.

- Il n'y aura pas assez d'essence dans ce véhicule. Nous en prendrons un autre dans la prochaine ville que nous traverserons.

- Un indice temporel ?

- Dans 6 mois, ce monde n'existera plus, il disparaîtra avec les autres durant le Continuum Zéro. Appréhender l'Antithée nous permettra peut-être de gagner un peu de temps....

Présentation

Dédale est un jeu de rôles « d'anticipation anachronique ». Il permet aux joueurs d'incarner des *machines*, des androïdes sophistiqués issus de la tour sombre de Dédale : une gigantesque prison située dans tous les univers à la fois. Ces combattants sont chargés d'éradiquer les Antithées, des « mutants » qui ont détruit les univers durant le segment temporel connu sous le nom de « *Continuum Zéro* ».

Dédale a inversé le temps pour leur permettre de revenir en arrière et changer

l'avenir, sauver les dimensions.

Mais attention ! Elle ne pouvait remonter le temps qu'une seule et unique fois....

Le compte à rebours a commencé.

Bouton HELP : ce jeu de rôles utilise un certain nombre de termes qui seront peut-être difficile à mémoriser dans un premier temps. Vous trouverez donc à la fin de ces pages un « lexique » / aide mémoire que vous pourrez distribuer à vos joueurs.



? ENIGME ?

Les mystères, les rumeurs, les questions font corps avec l'univers des Machines. Cet encadré contiendra des pistes, des indices, de grandes lignes vous permettant de développer vos propres intrigues, selon vos envies et votre imagination. Une pierre jetée dans l'eau en quelque sorte... A vous d'en définir les ricochets.

Dédale

Il n'existe pas un monde mais des mondes. Des milliards de dimensions et d'univers se superposent comme une simple pile de crêpes de plusieurs kilomètres de hauteur. Des milliards de races, de peuples parcourant des paysages multiples, connaissant des destins pluriels.

Tous ignorent l'existence des autres strates de l'univers, tous ne savent pas qu'ils occupent une des fines couches d'un gigantesque mille feuilles : **le Chronoverse**. Une couche si mince et si réelle que l'enlever risquerait de faire tout basculer.

Mais le Chronoverse est troué en son centre, percé par un « tube » traversant tous les univers en un même point. Ce seul point commun à toutes les dimensions est une cyclopéenne tour noire métallique et rouillée : Dédale. Cet édifice existe dans tous les univers, chacun de ses étages perforant la fine couche de réalité pour s'en extraire aussitôt vers le haut ou vers le bas, tel un bâton noir planté au milieu de la pile.

Malgré sa taille considérable, aucun être n'est susceptible de la contempler. Le vortex entourant ce point nodal fait tourner chaque univers autour de lui comme un frisbee et paraît tordre la structure de Dédale pour la rendre inconsistante et la voiler d'un spectre chromatique inconnu.

Cet incroyable monument "intra-dimensionnel" est aussi technologiquement avancé que baroque. Sa façade couleur de suie est dépourvue de fenêtres apparentes ; de nombreuses arcades et sculptures rappellent un style gothique. Dans le même temps, d'innombrables câbles, tuyaux et capteurs s'extraient de sa surface pour replonger plus tard dans la pierre, le marbre ou à travers des sas rouillés par les éons.

Dédale est une prison.

A l'intérieur de cet étrange édifice, des couloirs métalliques éclairés par de rares néons bleutés forment un gigantesque labyrinthe parcouru d'ascenseurs horizontaux et verticaux. Un univers carcéral mécanique,

industriel, occupé par des cellules renfermant de curieux occupants. Ressemblant aux alvéoles d'une ruche, les cellules de ce pénitencier ont toutes un aspect différent : une d'elle est une cuve remplie d'un liquide verdâtre neutralisant les facultés pyrokinétiques de son prisonnier, une autre est un globe de verre autour de l'axe duquel tournent deux cercles de métal à grande vitesse afin de perturber les pouvoirs métatemporels de sa «locataire», etc. Chacune est conçue pour empêcher toute évasion et occulter les capacités surnaturelles des prisonniers. Et pour cause, ces derniers ne sont pas «humains» : ce sont des Antithées.

La créature enfermée dans la cuve verte est un humanoïde de deux mètres de haut, à la peau couverte d'écailles suintantes, capable en phase terminale de **Mnose** de cracher un liquide aussi corrosif que le napalm. Le second détenu de notre exemple est une frêle jeune fille aux yeux blanchâtres, dont les gestes s'enchaînent anachroniquement comme un magnétoscope dont la télécommande serait déréglée ...

Les Antithées

*Your god is dead and no one cares
If there is a hell i'll see you there
He flexed his muscles to keep his flock of sheep in line
He made a virus that would kill off all the swine
His perfect kingdom of killing, suffering and pain
Demands devotion atrocities done in his name*

NIN - Heresy

Dédale est une prison.

Les Antithées proviennent des différents univers que traverse Dédale. Autrefois, elles étaient de simples habitants de leur monde d'origine, des personnes ordinaires ignorant tout de l'existence de cette prison. Mais un jour « le germe » s'est réveillé en eux. Un homme a commencé à être fasciné par le feu, à ressentir sa vie, sa puissance. Cette attraction malsaine l'a conduit irrésistiblement à jouer les pyromanes, à embraser quelques entrepôts, quelques sous-bois. Mais à la différence de beaucoup, il ne s'est pas arrêté-là. L'odeur de la chair brûlée est devenue un parfum irrésistible, brûler la vie un besoin irrépressible. Des événements surnaturels ont commencé à se produire autour de lui, sans qu'il en ait réellement conscience : combustions spontanées, incendies aux flammes anormales, boules de feu traversant un jardin public... Il a découvert que les flammes ne le brûlaient pas, que ses blessures guérissaient, que son aspect changeait. De nouveaux

pouvoirs semblaient vouloir faire de lui un «dieu».

Mais les Machines sont arrivées pour l'empêcher de nuire et faire disparaître toute trace de son existence. Il a alors été conduit dans une des multiples cellules de la tour sombre de Dédale.

La nature des Antithées est un mystère. Tout ce dont on est sûr est qu'elles naissent au sein de la population d'un monde, comme n'importe quel autre être vivant, mais qu'un processus de mutation s'enclenche rapidement, baptisé « *Mnose* ». Ce processus déclenche des changements de comportement, des obsessions puis des passages à l'acte. Les Antithées sont brûlées par leur pouvoir. Elles ne sont pas «mauvaises» au sens littéral du terme, leur nature devient juste incompatible avec leur environnement. Une Antithée est une tumeur cancéreuse en quelque sorte...

La Mnose entraîne toujours de faibles perturbations dans la réalité, permettant aux espions des Machines de repérer l'existence d'une Antithée. Il est alors impératif de remonter la piste de ce prédateur avant sa transformation finale.

Une telle filature est difficile, les Antithées étant de natures multiples et difficilement repérables durant les premières phases de leur évolution. D'autant plus qu'elles ressentent parfois la présence des Machines lorsqu'elles pénètrent dans leur univers. Certaines peuvent passer plusieurs dizaines d'années dans un monde avant de se faire repérer.

A titre d'exemple, citons les *Skans* (reptiles crachant du feu), les *Gnaskis* (humanoïdes cannibales), les *Abrimans* (créatures de cendres), les *Njolners* (Antithées au squelette métallique), les *Nornes* (créatures féminines influençant le temps) ou les *Bionymphes* (femmes dotées de facultés insectoïdes)...

Les Antithées sont immortelles et incapables de voir Dédale. Seules celles parvenant à l'ultime stade de la Mnose peuvent percer le voile du vortex et influencer la réalité de leur monde d'origine... Jusqu'à en transformer la nature et l'ordre. Il est donc impératif de les intercepter au risque de les voir détruire le Chronoverse.



Continuum Zéro

*Hey God, I really don't know what you mean
Seems like salvation comes only in our dreams
I feel my hatred grow all the more extreme
Hey God, can this world really be as sad as it seems*

NIN – Terrible Lie

Les Antithées ont déjà gagné.

Le « Continuum Zéro » est l'instant où tous les mondes se sont effondrés. Le seul instant commun à tous les univers. Il est difficile de définir cette date précisément, chaque univers évoluant selon sa propre échelle temporelle, mais ce fut l'instant du cataclysme et de la destruction. Celui où les dernières dimensions chutèrent sous l'assaut des Antithées.

Un à un, tous les mondes furent corrompus et chutèrent sous l'influence de ces créatures chaotiques, formant une armée invincible se répandant telle la peste à travers les univers. Leur seul objectif semblait l'annihilation et l'assouvissement de pulsions primaires. Face à eux, des rébellions impuissantes, natives des univers, laissaient chaque jour un peu plus de place aux envahisseurs.

Et lorsque l'ultime strate fut conquise, le Chronoverse sombra dans le chaos, se désorganisant jusqu'à s'effondrer.

Des milliards de vie et de souffrances disparurent en une fraction de seconde. En un seul big-bang tonitruant.

Le Continuum Zero est le futur. Un futur qui s'est déjà produit. Un avenir que les Machines tentent d'enrayer.

Au moment où l'effacement approchait, Dédale apparut et ses portes s'ouvrirent pour accueillir les ultimes survivants. Tel un ultime engin de défense qui n'aurait été conçu que pour empêcher cet instant, Dédale activa le vortex pour en inverser le sens, juste avant l'ultime explosion.

Les dimensions, les mondes et le temps s'inversèrent alors pour permettre à Dédale de revenir à l'origine, juste avant l'apparition de la toute première Antithée. 100 ans pour certains mondes, seulement deux mois pour d'autres.

Les Machines sortirent alors de leur sommeil millénaire afin de repérer les Antithées naissantes, les appréhender et enquêter sur leur origine... Dans le passé.

Avec une épée de Damoclès au-dessus de la tête : Dédale n'a été conçu pour inverser le continuum temporel qu'une seule et unique fois. Les Machines ont donc peu de temps pour empêcher le chaos et des milliers d'univers à sauver.

Les Epoque

Il est possible de diviser la période séparant les machines du Continuum Zéro en trois grandes époques :

- **Première époque : l'origine.** Premières apparitions des Antithées.

- **Seconde époque : la multiplication.** Les Antithées sont de plus en plus nombreuses et toujours plus puissantes.

- **Troisième époque :** la guerre et la destruction. Les Antithées dominent le Chronoverse.

Evidemment, ces époques auront lieu si les machines ne parviennent pas à enrayer la marche inexorable du temps (et dans ce cas, vous pourrez les plonger dans des contextes radicalement différents selon les époques, la dernière ressemblant plus aux scènes post apocalyptiques aperçues dans *Terminator*). Libre à vous de soumettre le Chronoverse à la destruction... Ou de laisser à vos joueurs une porte de sortie.

Les Machines

*i am the needle in your vein and i control you
i am the high you can't sustain and i control you
i am the pusher i'm a whore and i control you
i am the need you have for more and i control you
i am the bullet in the gun and i control you
i am the truth from which you run and i control you
i am the silencing machine and i control you*

NIN – Mr Self Destruct

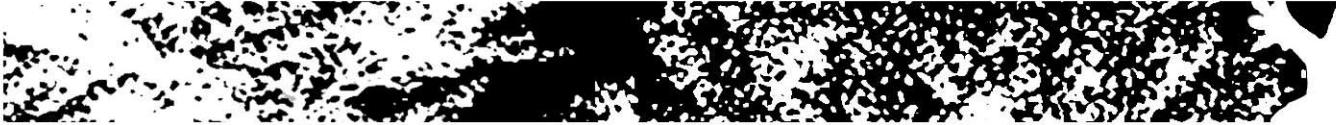
Ce sont les personnages incarnés par les joueurs.

Ni vraiment automates, ni vraiment androïdes, les Machines sont des créatures humanoïdes complexes reliées à Dante, l'ordinateur central de Dédale. Il est possible de diviser une machine en deux parties distinctes :

- **Le Corpus** ou «châssis», est un squelette humanoïde de métal et de silice recouvert d'un tissu charnel artificiel. Les Machines n'ont pas toute la même apparence afin d'éviter de se faire repérer par un aspect trop similaire. Leurs capacités physiques sont également dissemblables afin de composer des équipes complémentaires. Une sphère de métal située au centre de leur thorax, la **Madra**, fournit l'énergie nécessaire aux déplacements et aux actions du corpus. Plus qu'une simple pile, cette «batterie» interne est constituée d'une énergie vitale qui nécessite d'être réalimentée régulièrement au risque que la Machine se retrouve paralysée.

Une simple connexion dans Dédale permet à une Machine de faire le plein d'énergie. A l'extérieur de cette enceinte, les choses deviennent plus complexes. Seuls les êtres vivants contiennent une énergie similaire, ainsi que les **Neurodocks**.

Les Machines sont donc équipées d'une **novo-seringue** rétractable à la jointure de leur main droite. Elles se servent de cette dernière pour pénétrer dans la chair des êtres vivants afin d'en extraire une énergie consommable : la vie.



C'est le seul exemple où il est possible de dire qu'une Machine se « nourrit ». En réalité, elle n'a pas besoin de manger, de boire, ni même de dormir. Si elle dispose de suffisamment d'énergie, elle peut courir des centaines de kilomètres sans s'arrêter.

Les Neurodocks, quant à eux, sont comme des « pompes à essence » énergétiques dissimulées dans les différents univers. Ils ont été construits il y a des centaines d'années, souvent dans des endroits reculés et contiennent un réservoir d'énergie absorbable. Une machine peut se brancher directement sur ce réservoir pour réalimenter entièrement sa Madra. Cependant, la trace de ces Neurodocks s'est un peu perdue au fil du temps et une telle découverte intervient toujours au prix d'un violent effort (la physiologie des mondes évoluant, certains de ces réservoirs se trouvent désormais sous terre, dans les ruines d'une pyramide, au cœur d'un lac...).

Le corps d'une machine est parcouru d'un liquide épais et transparent (semblable à du blanc d'œuf) qui permet d'entretenir les mécanismes, les rares organes et d'éviter toute déperdition d'énergie. En cas de raréfaction de ce sang, nommé « *Albumen* » (par blessure par exemple), l'énergie contenue dans la Madra a tendance à se réchauffer, à se disperser et à créer des « *Phantoms* » : des vagues dans la réalité (*voir plus loin*).

Cependant, malgré des facultés physiques redoutables, un corpus n'est rien d'autre qu'une coquille vide s'il n'est pas couplé à une cartouche Mnemonic.

- **La cartouche Mnemonic** est véritablement « l'âme » de la machine, sa mémoire, ses souvenirs, son savoir, son mode de pensée. Elle est contenue dans un tube de 6 cm de long sur 1,5 de large s'insérant dans la nuque du corpus à l'aide d'une cavité spécifique. Dès que la cartouche est insérée dans la machine, elle en prend immédiatement possession. De cette manière, l'esprit d'une machine peut être placé dans un autre corps artificiel (en cas de destruction du précédent par exemple).

La cartouche Mnemonic fonctionne à l'aide d'une pile à fusion froide (à l'énergie infinie) et non grâce à la Madra qui alimente uniquement le squelette de métal.

Toutes les machines disposent d'un système d'éjection automatique de leur cartouche en cas de blessure grave ou de défaillance.

La cartouche Mnemonic est comme un disque dur : elle contient les souvenirs, les compétences acquises par Involution, le lien d'Endopsy et le module comportemental. On peut dire que cette cartouche est véritablement le « personnage » incarné par les joueurs.

Le module comportemental (ou gimmick) est un programme déterminant le caractère, le profil psychologique, les humeurs de la machine afin de la

rendre plus « humaine », « naturelle » et de développer son esprit d'initiative face à l'ennemi. Lorsque que le joueur créera son personnage, il devra déterminer précisément ce « profil ».

Plus forte et résistante qu'un humain ordinaire, une Machine dispose également de nombreux outils pour pister une Antithée :

- **Les Novopods** sont des implants, des améliorations mécaniques internes et/ou externes greffées sur le corps de la Machine. Le corpus d'une Machine dispose toujours d'un nombre limité d'emplacements pour ces novopods parfois gourmands en énergie.

Les joueurs ne peuvent pas choisir totalement librement leurs novopods. En réalité, lors de la création, les Machines doivent être créées ensemble et utiliser une « bourse de création commune » pour acheter leurs implants. Les Machines intervenant en équipe, les joueurs devront s'entendre sur la répartition des points pour composer des chasseurs complémentaires et homogènes suivant leur destination et leur cible.

Exemples de Novopods : *Probability Meter* (permet de lire les changements survenus dans l'avenir suite aux agissements de la Machine), *Mementograph* (récupère et analyse les images mémorielles d'un être vivant comme de simples photographies numériques), *Tracer-Arach* (drone mécanique entrant sous la peau d'un être vivant pour le pister), *Extracteur* (pour extraire des compétences/Skillpacks d'un cerveau humain), *Holomask* (permet de recouvrir le corps de la Machine d'une nouvelle apparence holographique), etc.

- **Les Skillpacks** sont des cartouches métalliques de 5 cm de long sur 0,7 mm de large, contenant un liquide bleuté, qui s'insèrent dans la nuque des Machines. Chaque cartouche contient un résidu mémoriel, un savoir, une compétence. A chaque début de partie, les joueurs auront la possibilité de changer leurs Skillpacks pour mieux s'adapter au monde sur lequel ils vont intervenir (en prenant une cartouche « *Equitation* » pour aller dans un monde médiéval par exemple). Ces Skillpacks sont fabriqués par des Machines lors de missions « d'extraction » : elles sont envoyées sur certains mondes uniquement pour soutirer des connaissances utilisables du cerveau des habitants.

Le nombre de Skillpacks est limité par la mémoire de la Machine. Par-contre, plus cette dernière utilise efficacement ces compétences, plus son cerveau apprend, lui permettant après plusieurs missions d'utiliser une compétence sans Skillpack. Ce phénomène est baptisé « *Involution* » et permet à une Machine de développer ses propres capacités, indépendamment de tout implant (ses compétences viennent alors s'inscrire dans la cartouche Mnemonic).



- *L'Endopsy* est une conscience collective reliant les Machines entre elles, ainsi qu'avec *Dante*. En dehors de Dédale, les Machines ne peuvent plus communiquer mentalement avec Dante mais seulement avec les autres Machines présentes dans le même monde. Les joueurs pourront donc s'échanger des informations à distance ou transférer temporairement des compétences mémorisées entre eux. Les savoirs contenus dans les Skillpacks ne sont pas transférables par ce procédé.

Toute blessure importante nécessite le retour de la Machine au cœur de Dédale. L'épiderme sera refondu et les membres mécaniques réparés par des *Lycoses*. Ces dernières sont des insectes mécaniques (de taille et fonction variables) chargés de l'entretien de Dédale et de la réparation des Machines. Certains parcourent les murs en essaims vrombissant à la recherche de détenus évadés ou d'incidents mécaniques.

Un coup porté à la cartouche Mnemonic entraîne des dommages irrémediables.

Le nombre de Machines actives présentes dans Dédale est de 4712, dont certaines ont uniquement pour rôle la surveillance des détenus. Des tentatives d'évasion se sont en effet déjà produites.



A côté de ces dernières, on compte approximativement 3000 corpus en stase, destinés à recevoir des cartouches Mnemonic ayant perdu leur corps d'origine (détruit ou trop endommagé pour être réparé), ainsi que 300 corps «spéciaux» destinés à des missions particulières. De véritables corps de remplacement sur-armés.

Il semble que Dédale n'ait pas la possibilité de construire de nouvelles cartouches Mnemonic pour le moment, ce qui laisse songeur face aux nombres d'Antithées aperçues avant le Continuum Zéro.

- *Les machines ne sont pas «habillées» au sens propre du terme.* Elles sont toutes vêtues d'une combinaison moulante blanche en polyalliage mimétique. Issu de la nanotechnologie de Dédale, ce textile est capable de se contracter, de s'étendre ou de modifier sa forme et sa couleur en fonction des données qui y sont chargées. Ainsi, suivant le monde sur lequel les machines doivent intervenir, elles peuvent programmer l'alliage mimétique pour qu'il s'adapte à la «mode vestimentaire» locale. La combinaison pourra devenir jean et t-shirt, pantalon de peau et veste en cuir ou plastron et tunique. Cependant, même si l'alliage est capable de répliquer l'apparence d'une cote de maille, il n'assure aucune protection supplémentaire, restant par nature un simple tissu.

A noter que cet alliage complexe peut s'auto-réparer, régénérer d'éventuelles lacérations ou déchirures produites par des impacts de balles ou d'armes de mêlée. Mais à partir du moment où celui-ci est trop endommagé, il lui est impossible de réparer ses nanofibres et de maintenir l'apparence programmée aux endroits touchés (les vêtements de la machine retrouveront alors leur blancheur d'origine autour des points d'impact).

- Pour compléter cet équipement, les Machines disposent également d'armes complexes destinées à l'interception des Antithées (*Gatling aux balles neurotoxiques, Disrupteur à verrouillage thermique de la cible...etc.*). Par défaut, ces armes sont toutes recouvertes d'un film en polyalliage mimétique voilant leur véritable apparence au regard des habitants et sont insensibles à tous les détecteurs de métal. Les joueurs devront également répartir cet équipement entre eux au début de chaque mission (*pour plus de détails, référez-vous au chapitre qui leur est consacré*).

Les Malfunctions

Les Skillpacks sont issus d'un processus complexe permettant aux Machines d'extraire des «compétences», des «savoirs» du cerveau de certains habitants du Chronoverse pour se les injecter. D'une durée limitée, les Skillpacks sont systématiquement purgés une fois que la Machine a accompli sa mission. Quoique dotés de filtres, il arrive que les Skillpacks contiennent plus que

de simples connaissances pratiques ou encyclopédiques : des souvenirs.

Ces «souvenirs» sont des bribes de mémoire, de pensées, de gestes, d'habitudes familières de la personne sur laquelle a été ponctionnée la compétence. Tels des dépôts stagnant au fond d'une bouteille, ces «résidus» ont échappé aux filtres des Skillpacks et sont injectés dans la nuque des Machines en même temps que les connaissances. Les conséquences de ce type d'absorption sont variables mais entraînent toujours des changements de comportement des machines, baptisés «malfonctions».

Une machine peut devenir obsédée par une personne apparaissant dans son esprit (en fait simple flashback mémoriel), développer une gestuelle étrange, s'éloigner radicalement de son gimmick, se prendre pour quelqu'un d'autre, oublier son état de Machine...

Les Directives

Les Machines ne peuvent agir à leur guise. Dix règles inviolables ont été inscrites dans leur mémoire par Dante afin d'accomplir correctement leur mission :

Directive 01 : Empêcher le Continuum Zéro

Directive 02 : Pister et intercepter les Antithées pour les enfermer dans Dédale.

Directive 03 : Découvrir des indices sur leur origine (d'où viennent-elles ? Qui les a créées ? Qui est le Docteur Sleepless ?)

Directive 04 : Réparer/effacer les dégâts commis par les Antithées et leurs complices (désinformation, retouches mémorielles...)

Directive 05 : Ne pas être identifié par les habitants du Chronoverse, agir dans l'ombre.

Directive 06 : Ne pas modifier le continuum temporel d'une dimension (hors Antithées) à plus de 0,005% (si une Machine tue un humain, elle devra vérifier à l'aide d'un Probability Meter les risques de modification proches du monde dues à son intervention). En cas de violation de cette directive, la machine est condamnée à une «Annihilation Anachronique»... Dante étant capable, à l'aide d'un module interne, de détruire une machine dans le passé (et donc, le présent) avant qu'elle ne change la trame d'un monde.

Cette probabilité est toujours calculée «hors Antithées», c'est à dire qu'elle se base sur l'avenir d'un être vivant si les Antithées n'existaient pas (*ce qui représente le but final*

de Dédale – mais cela ne doit pas octroyer aux Machines le droit de bouleverser la vie des peuples, en assassinant le futur concepteur d'un antidote contre un virus par exemple).

Directive 07 : Effacer ses traces après chacun de leur départ (désinformation, retouches mémorielles...)

Directive 08 : Protéger Dante et Dédale.

Directive 09 : Ne pas agir seul sans en référer aux autres Machines ou à Dante.

Directive 10 : Eradiquer toute Machine désobéissant à Dante.

Aucune machine ne peut penser ou agir en contradiction avec ces Directives. Toute machine déviante serait condamnée à l'annihilation dans le cas contraire.

Dante reste discret sur l'existence de telles machines, ayant brisé leur liaison avec l'Endopsy. Toujours est-il que certaines sont bel et bien parvenues à s'affranchir du contrôle de Dante et ont modifié leur fonction originelle. Nul ne sait si cette «déviante» est volontaire ou provoquée... Ces Machines renégates sont baptisées «solos».

Le Block

C'est le terme utilisé pour désigner un groupe, une équipe de machines composée de 2 à 5 membres. Les différents blocks sont envoyés dans le Chronoverse afin d'empêcher la progression des Antithées et d'enquêter sur leur origine. Vos joueurs formeront ainsi un block auquel vous pourrez attribuer de nombreuses missions.

Directive 10 : Eradiquer toute Machine désobéissant à Dante.

Cette notion d'équipe a une importance capitale dans Dédale. En effet, tous les personnages sont créés en même temps en utilisant une bourse de points commune. Libre aux joueurs de les répartir comme bon leur semble, afin d'obtenir un «block» homogène et efficace (en faisant en sorte qu'une des machines soit plus puissante que les autres pour les «couvrir», en équipant un autre de novopods uniquement offensifs...).

Dante

«Vu du dehors, tout système paraît la prison de l'esprit ; vu au-dedans, c'est un monde.»

Victor Hugo

Dante est situé dans l'ascenseur central de Dédale : une gigantesque sphère se déplaçant verticalement entre les étages (et donc les mondes). C'est un hologramme rouge représentant un homme aux traits secs et militaires, vêtu d'un kimono strict. Il est la manifestation visuelle de cent cerveaux organiques baignant dans des cuves remplies de liquides sémiologiques.

Dans une salle inférieure, digne d'une cathédrale mécanique et complexe, se trouvent les 126503 rescapés du Continuum Zéro en état de cryogénisation. Issus de mondes variés, leur esprit est branché sur les multiples cerveaux de Dante, leur permettant de décortiquer leurs souvenirs et de «redescendre» la piste d'une Antithée.

Ces survivants sont autant de témoins d'apparitions d'Antithées et de victimes de leur barbarie. Ils sont une source importante de souvenirs permettant aux Machines d'intercepter certains de leurs ennemis avant toute menace. Malheureusement, ils ne peuvent tout savoir.

Afin de palier à ce manque, Dante utilise des espions pour repérer la trace des Antithées. Ce sont des êtres vivants ordinaires sur qui les machines ont greffé un *Atlas* (en référence à la première vertèbre du cou sur laquelle il

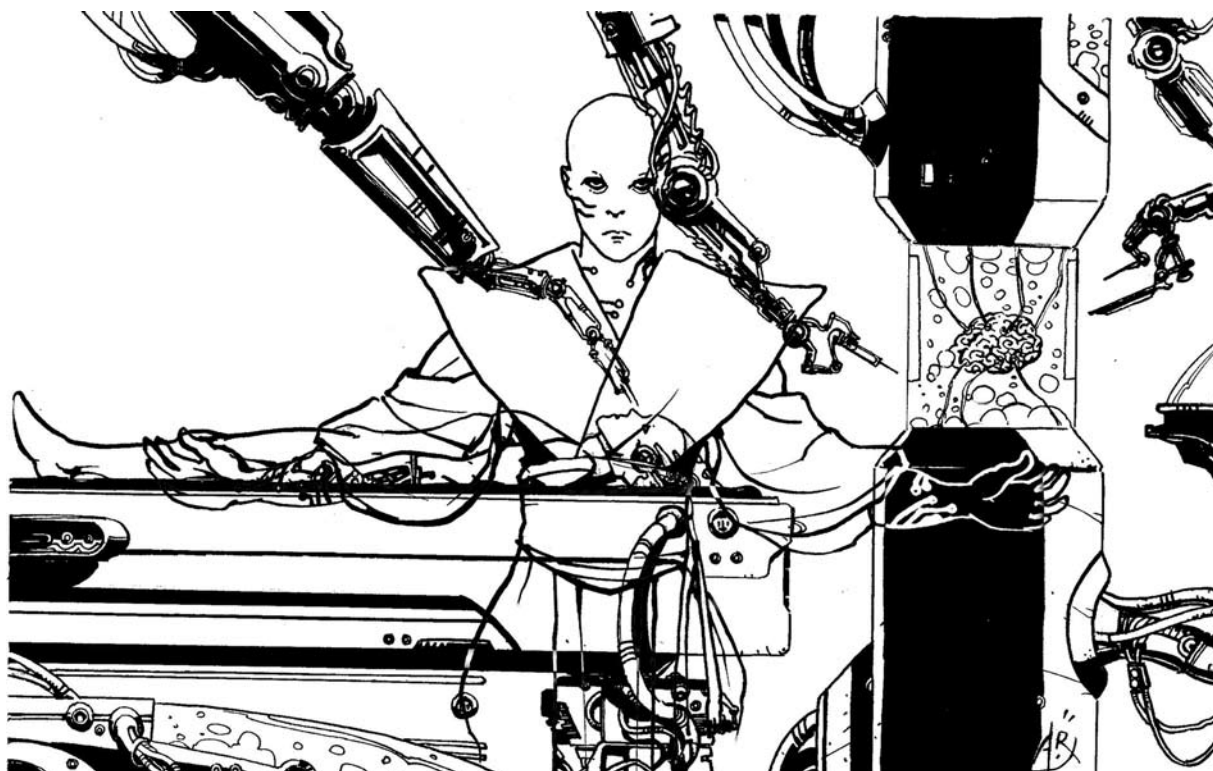
est normalement localisé – pour les humanoïdes) avant d'effacer ce souvenir. Cet Atlas enregistre tout ce que la personne voit ou entend et retransmet ces données à Dédale. Les cerveaux de Dante n'ont alors plus qu'à décortiquer les informations obtenues, voire à les croiser avec ceux des survivants, pour repérer un indice : un événement infime laissant penser à la présence d'une Antithée (comme une tempête de glace étrange dans une petite ville de Russie ou deux meurtres abjects dans une mégapole futuriste). Les analyses les plus précises permettent parfois de connaître le «type» de créature et sa localisation. Le plus souvent, elles permettent juste de soupçonner l'existence d'un de ces envahisseurs.

Les Machines sont donc envoyées sur place pour mener l'enquête et vérifier ces soupçons.

Dante sait qu'une Antithée en fin de mutation serait plus facilement repérable, mais rien ne prouve alors que les Machines seraient capables de l'annihiler.

Le Vortex

C'est le vide entourant Dédale, la tempête dérobant la prison au regard des habitants du Chronoverse. À l'intérieur de ce maelström, un vent noir, tantôt glacé, tantôt bouillant, propage des sons et des images d'autres univers, tentant d'aspirer la moindre trace de conscience et de rêve. Aucun être « vivant » ne peut le franchir sans risquer de mourir ou de se retrouver dans un autre monde. Il en va de même pour les Antithées qui ne craignent nullement ce premier point. Immortelles, ces



créatures ne peuvent être détruites et doivent donc être capturées et enfermées pour les empêcher d'agir. Pour amener une Antithée dans une cellule de Dédale sans risquer son évasion lors de la traversée du Vortex (et sa disparition dans un autre univers de la pile), les Machines utilisent des **Carabes** : des petites araignées de métal recouvrant leur proie d'un cocon résistant aux assauts du Vortex.

Les Machines, quant à elles, n'ont aucun problème pour effectuer cette traversée jusqu'aux portes de Dédale. Le seul véritable danger est constitué par **les Néphrites**, les créatures habitant le Vortex et parasitant la surface de Dédale.

Lorsque les Machines arrivent sur un monde, elles paraissent s'extraire d'un univers invisible, sortant de nulle part comme des spectres (il est déjà arrivé de voir des Machines sortir d'un mur, d'une montagne ou de l'eau). Dédale n'est pas partout mais se trouve au «centre» du monde. Ce point précis peut se trouver à plusieurs kilomètres de distance de leur objectif, obligeant les Machines à de longs déplacements. Elles n'auront néanmoins aucun problème à retourner sur leurs pas, leur point de chute étant inscrit dans leur mémoire d'une trace indélébile.

A noter que les Machines utilisent les ascenseurs de Dédale pour parvenir à «l'étage» du monde où elles sont sensées intervenir.

Les Néphrites

Ce sont les créatures habitant le vortex, s'agrippant à la surface de Dédale tels de redoutables parasites. Ils ressemblent à de petites créatures humanoïdes blanchâtres, aux yeux phosphorescents et aux mâchoires puissantes. Les êtres s'égarant dans le vortex sont pour eux des proies privilégiées et ils semblent avoir pour objectif de pénétrer au cœur de Dédale.

Dieu sait pourquoi... ?

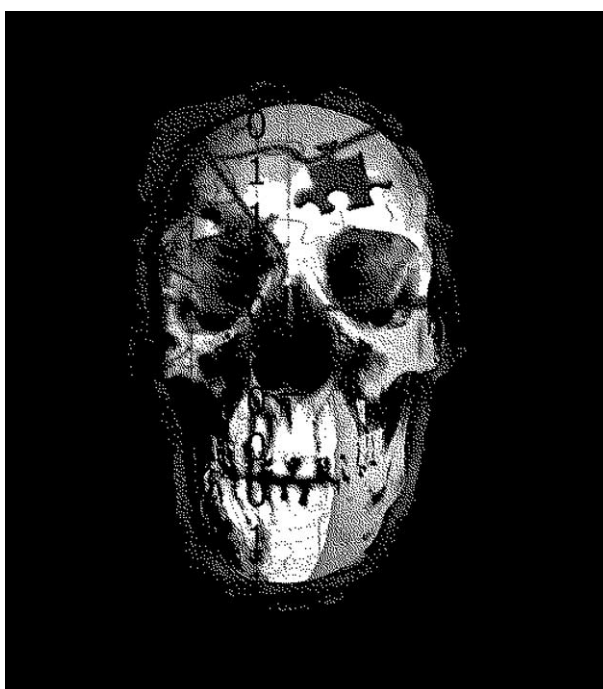
Le Docteur Sleepless

Les premières missions à CZ-X (avant le Continuum Zéro) n'ont pas permis d'identifier l'origine probable des Antithées. Cependant, à plusieurs reprises, un nom mystérieux est apparu comme seul et unique indice : **le Docteur Sleepless**. Cet insaisissable individu semble avoir joué un rôle prépondérant dans l'apparition des fléaux du Chronoverse. Il est la cible n°1 des Machines durant leurs interventions au sein des univers et sans doute la clef de l'énigme.

? ENIGME ?

Vaste mystère que celui du Docteur Sleepless. J'ai laissé volontairement ce personnage dans l'ombre, non dans le but de vous frustrer ou de vous décevoir, mais pour vous laisser élaborer vos propres idées. Evidemment, les réponses peuvent être multiples. Certains de mes camarades du Lab (n'est-ce pas Helkus ?) se sont ainsi penchés sur la question en élaborant leurs propres théories. Je vous les retranscris un peu plus loin (cf. **Les Embryos**), non pour vous servir de réponse mais uniquement à titre d'exemple...

Libre à vous de vous en inspirer ou de transgresser les barrières du temps et du possible.



Les Worlocks

Le Docteur Sleepless (*ou qui que soit cet adversaire*) semble avoir compris que le temps a été inversé et que Dédale en est la cause. Conscient du fait que le Continuum Zéro risque de ne pas se produire à cause de l'intervention des Machines, il a décidé de leur compliquer un peu plus la tâche. Depuis peu, les chasseurs de Dédale doivent compter avec de nouveaux adversaires : les Worlocks. Ces derniers sont des êtres vivants (humains ou autres) aux capacités physiques considérablement améliorées : force, endurance, vitesse et régénération. Ils sont également capables de faire muter leur corps pour répondre à leurs besoins immédiats (*développer temporairement une terrifiante mâchoire rétractile, compresser leur corps pour passer par un interstice, modifier l'emplacement de leurs organes pour échapper à un coup...etc.*). Ces facultés semblent

être le fruit d'un implant complexe, introduit dans le front de «l'hôte» (*au niveau de l'hypophyse*), produisant un contrôle total sur les cellules et le fonctionnement de l'organisme. Il est le principal point faible de ces créatures qui, fort heureusement pour les Machines, ne sont pas immortelles.

Les Worlocks sont utilisés comme des pions, des «hommes en noir», afin de venir en aide aux Antithées ou de ralentir la progression des Machines, voire créer des fausses pistes. Peu nombreux pour le moment, ils n'obéissent pas directement aux Antithées mais à une voix intérieure qu'ils nomment «*Ascendant*». Cependant, il est désormais certain que les Worlocks sont capables de se déplacer entre les mondes et cherchent à s'emparer de cartouches Mnemonic pour les «pirater».



Les Mankinds

Toutes les ruches ont leurs guerriers, leur reine et leurs ouvrières. Si on devait comparer Dédale à une ruche, on pourrait dire que Dante est la reine, les Machines les ouvrières et les Mankinds les guerriers. Ces derniers furent les premières machines réveillées durant le Continuum Zéro. Au nombre de 1000, ils furent envoyés à l'extérieur pour protéger la tour sombre durant son apparition et secourir les survivants de l'effritement du Chronoverse. On peut dire que leur sacrifice permit à Dédale de résister et d'inverser le cours du temps avec succès.

En effet, 988 de ces titans mécaniques furent

annihilés par les Antithées ou abandonnés dans ce futur apocalyptique.... Et dix d'entre eux disparurent lors de l'inversion du vortex, sans laisser aucune trace sur l'origine de ce phénomène.

Seuls deux rescapés subsistent désormais dans les entrailles de Dédale. Deux Mankinds en piteux état, résultat des combats titanesques ayant eu lieu durant le Continuum Zéro. En les observant, on pourrait penser aux imposants cadavres du *Nostromo* apparaissant au début du film *Alien* : d'immenses carcasses mécaniques et pseudo-organiques dépassant les quatre mètres, avec un embryon de cerveau organique placé dans une sphère de verre au centre de leur torse.

Leur corps est parcouru de centaines de Lycoses minuscules (*dont certaines relèvent de la nanotechnologie*) s'affairant à la réparation des organes touchés.

Encore aujourd'hui, ces Mankinds ne sont pas encore en état de marche. Mais Dante ne désespère pas de les voir fonctionner à nouveau d'ici peu de temps... Et de parvenir à expliquer la disparition des dix précédents.

Les Embryos

Dédale pourrait rapidement devenir un lieu de découvertes et de secrets pour les joueurs. Outre ses origines inconnues, ce monument étrange et millénaire recèle de nombreuses pièces énigmatiques. Parmi ces dernières, celle des Embryos est particulièrement marquante.

Il s'agit d'un gigantesque complexe occupé par de multiples cuves remplies d'embryons, de corps déformés flottant dans un liquide jaunâtre et reliés à des capteurs.

Un visiteur pourrait facilement prendre ces occupants pour de simples Antithées mais face à leur aspect et leur quantité, il se rendrait rapidement à l'évidence : ces corps sont le produit d'une expérience.

Une expérience sur laquelle Dante préfère rester muet...

? ENIGME ?

Quelques théories quant à l'origine du mystérieux Docteur Sleepless....

? THEORIE n°1 ?

SL33PL355 est une des salles énigmatiques de Dédale. Perdue dans les profondeurs de la tour, aucune machine n'y a accès et rares sont celles qui en ont entendu parler. Dante lui-même ignore son existence. Dante oui ... mais pas quelques uns des cerveaux qui le composent ! Car Dante est schizophrène. Lorsqu'il a été activé, il n'a pas été cohérent et synchronisé sur le champ. Il a fallu attendre que les cerveaux s'harmonisent.

Et durant ce temps, l'un d'entre eux a mené le raisonnement suivant : «J'ai été réveillé pour combattre les Antithées. Si elles disparaissent, je deviendrais inutile et mourrais.»

Il a rallié quelques cerveaux à sa cause et depuis ils travaillent aussi en secret sans que Dante puisse s'en apercevoir.

Ils se sont nommés « *Sleepless* » car ils sont l'esprit qui ne dort jamais en Dante. SL33PL355 n'est en fait pas une salle mais un véritable univers dans Dédale. Il possède son propre système d'ascenseurs permettant de déposer des Worlocks dans les univers, son propre laboratoire génétique pour les créer et étudier les Antithées ...

Car Sleepless n'est pas le créateur des Antithées, il les protège pour pouvoir continuer à vivre.

Et le seul point permettant la communication entre Dédale et SL33PL355 est une porte métallique sombre et rouillée perdue au plus profond de la tour.

? THEORIE n°2 ?

Les Embryos ne sont que les déchets d'une expérience qui a été menée avec succès : *NéoGénéo*. Dante est parti du principe que si Sleepless n'est pas repérable, c'est qu'il a réussi à bloquer le Vortex sur l'univers où il se trouve et y empêche ainsi la sortie des Machines.

Il a donc créé NéoGénéo, la Machine ultime, immortelle et inépuisable, en utilisant toutes les technologies à sa disposition.

En parallèle, Dante a découvert la possibilité de projeter NéoGénéo dans le passé, mais au hasard. Sitôt qu'il aura pu repérer l'univers de Sleepless, il se téléchargera dans NéoGénéo et se lancera dans le passé de cet univers, passé que Sleepless n'aura pas pu bloquer.

Mais lors de ce transfert NéoGénéo sera victime d'une Malfunction et son esprit se corrompra peu à peu sous l'effet de parasites qui jamais ne dorment.

Conscient de cela il créera Dédale, puis effacera un maximum de ce qu'il sait avant de lui-même devenir Sleepless. Ayant avec lui des échantillons du code ADN de toutes les Antithées (*emportés pour pouvoir les détecter avant le début de la mnose*), il les créera lui-même.

Les Antithées ne vivent donc que dans une boucle temporelle.

Le Chronoverse

Il faut dès maintenant vous habituer au concept de Chronoverse, à cet empilement d'univers, de dimensions qui composera le terrain de chasse de vos joueurs. Tous les mondes coexistent dans le Chronoverse et les Machines seront amenées à visiter les moins accueillants d'entre eux : *monde primitif, antique, médiéval-fantastique, contemporain, futuriste...*

Vous pourrez ainsi amener vos joueurs à enquêter sur une Antithée dans un de ces mondes parallèles : au cœur d'une cité de magiciens, d'un monde dirigé par le IIIème Reich, d'un ghetto de mutants... Le tout -évidemment- sans se faire repérer ou bouleverser la trame du destin (*cf. Directives*)...

Il vous est possible de créer toutes sortes de mondes, toutes sortes d'univers pour y plonger vos joueurs. Les règles physiques, les lois et les peuples à l'intérieur de ces dimensions pourront entraîner de nombreuses intrigues secondaires, éloignant Dédale du simple «jeu de chasse» pour en faire un véritable jeu d'aventure. Ainsi, si vous décidez d'envoyer les machines dans un univers pollué où tous les habitants portent des respirateurs, les joueurs (*même si leurs machines n'en ont nullement besoin*) devront faire de même au risque d'attirer sur eux le regard de la population. De la même manière, ne pas respecter les règles d'un univers froid et dictatorial où les armes sont prohibées risquerait de leur compliquer un peu plus la tâche.

Tout comme ils ne doivent pas bouleverser l'avenir des mondes, les machines doivent jongler sans arrêt avec les coutumes et les mentalités des habitants pour éviter de se faire repérer. On imagine aisément le décalage entre une machine et un combattant de l'antiquité...

On peut voir le Chronoverse comme un empilement de milliards de disques tournant à des vitesses différentes. Chaque disque possède sa propre échelle de temps et seul Dédale fut assez puissante pour inverser leur rotation. Cependant, si une Machine ou une Antithée sont incapables d'agir sur l'ensemble du Chronoverse, ils peuvent parfois modifier la vitesse de rotation d'un monde. Les Nornes peuvent ainsi créer des "*loops*", des boucles temporelles, tandis que les Machines peuvent ralentir le temps à l'aide de certains novopods.

Aucun ne peut cependant remonter dans le temps.

Afin de s'y retrouver dans cette pluralité d'univers, Dante a effectué un classement selon le type de "monde" et ses habitants.

Type de monde (par Niveau d'Evolution) :

NE0 : monde en formation (précambrien...), préhistorique (dinosaures, crétacé, jurassique...)

NE1 : âge de pierre, néolithique

NE2 : âge de cuivre, pharaons, babyloniens...

NE3 : âge de fer, antiquité, romains, celtes...

NE4 : moyen-âge, médiéval fantastique...

NE5 : renaissance, temps modernes, steampunk...

NE6 : contemporain (19^{ème}, 20^{ème}...)

NE7 : alternatif, cyberpunk...

NE8 : futuriste, space-opera...

Type d'habitants (par Peuple Conscient) :

PC0 : aucun peuple évolué

PC1 : un seul peuple déterminé (humain, insectoïde...)

PC2 : plusieurs races coexistant sur le même monde

PC3 : type de race non déterminée

Ces catégories, ainsi que celle de l'Antithée si elle est déterminée, sont toujours annoncées en début de mission, avec une description succincte de l'univers afin de permettre aux Machines d'optimiser leur matériel (*Novopods* et *Skillpacks*...). Il est ainsi souvent recommandé qu'une des Machines s'équipe d'un novopod «*Paramagy*» pour parasiter les émanations magiques d'éventuels sorciers d'un univers de fantasy (NE4).

Après de nombreuses recherches, Dante est parvenu à une découverte fascinante : tous les mondes composant le Chronoverse ont la même origine. Ce qui signifie qu'à une certaine époque, ils étaient tous similaires, comme autant de copies de sauvegarde d'un seul et unique monde. Mais un événement a ébréché leur nature, altérant le cours de leur évolution pour les rendre dissemblables.

Pour Dante, il n'y a aucune doute : ce sont les Antithées qui modifient l'histoire des univers depuis la nuit des temps.

Les Phantoms

Lorsque la Madra n'est pas assez refroidie ou endommagée, elle laisse s'échapper de l'énergie vitale en quantité suffisante pour former des «Phantoms» : des *vagues* ou des *ghosts*.

- Les *vagues* sont le phénomène le plus courant : il s'agit de légères turbulences dans la réalité du monde, juste autour de la Machine dont la Madra se vide. Les objets deviennent flous, se distordent, les plantes meurent, les paroles deviennent incompréhensibles et la paroi de l'univers laisse transparaître sa trame mécanique. Telle une pierre jetée dans l'eau, les turbulences provoquées par la vague s'atténuent en s'éloignant de la Machine

mais restent repérables par les Antithées jusqu'à plusieurs kilomètres de distance. La Machine victime d'une vague n'arrive plus à distinguer le réel de la distorsion et se retrouve souvent projetée au sein d'une illusion dont elle ne peut s'échapper (*ses sens artificiels sont perturbés, les Directives sont brouillées, l'endopsy résonne en écho...*).

- Les *ghosts* sont des spectres, des créatures translucides, prenant vie grâce à l'énergie de la Madra. De taille et de forme variables, ces horreurs sont attirées par la vie comme un papillon par une flamme. Une fois formé, un ghost n'a de cesse de s'abreuver de la vie passant à sa portée. Il devient rapidement un prédateur pour les espèces vivantes environnantes, vampirisant leur énergie vitale à grande vitesse pour accroître ses forces et sa résistance.

? ENIGME ?

Certaines machines parlent parfois de l'univers N5007 : un monde hanté par d'immenses ghosts, d'origine inconnue. Un véritable désert de vie, à l'apparence apocalyptique.



Concevoir un BLOCK

Tous les joueurs font partie du même «*block*», de la même équipe. Leur mission principale consistant à traquer et emprisonner les Antithées, les machines se doivent d'être complémentaires pour rendre leur chasse plus efficace.

Dans Dédale, tous les personnages sont créés en même temps afin de permettre aux joueurs de construire une équipe homogène et de répartir les points selon leurs désirs. Evidemment, il y aura toujours des retardataires... Mais vous pourrez les inclure dans un block sans difficulté par la suite.

POINTS DE CREATION / POINTS DE BLOCK

Un block dispose de **180 + 1D20 points de création par joueur**. Ces points (*nommés points de block*) sont mis dans un pot commun et devront être utilisés par l'ensemble des joueurs pour concevoir leurs machines respectives, sous le contrôle du Maître de Jeu. Les points de création pourront être dépensés pour acheter les différents éléments de chaque machine : *cartouche-Mnemonic*, *châssis*, *novopods*, *compétences* et *équipement*.

L'intérêt de cette création commune est qu'elle va permettre aux joueurs de parlementer, de marchander, de négocier entre eux pour concevoir des machines dissemblables. La solution de facilitée consiste à répartir équitablement les points de création entre les joueurs pour éviter tout désaccord mais certains achats d'implants nécessiteront obligatoirement des sacrifices. Et des machines trop similaires ne seront pas suffisamment efficaces pour déjouer les manigances des Antithées !

En tant que Maître de Jeu, vous devrez faire comprendre à vos joueurs que «booster» une des machines du groupe pourra peut-être sauver le block dans sa totalité. De la même manière, spécialiser les différents membres de l'équipe sera toujours un plus sur le terrain du Chronoverse.

Concevoir une MACHINE

En puisant dans les points de création du block, le joueur va pouvoir déterminer les différents éléments composant son personnage :

DETERMINER LA CARTOUCHE- MNEMONIC

C'est sans aucun doute la partie la plus importante de la machine. La cartouche contient toutes les connaissances et le module comportemental du personnage. Bref, elle est véritablement «l'esprit» de la machine et pourra être insérée dans un autre corps en cas de destruction du précédent. En effet, tant que cette cartouche n'est pas détruite, le joueur pourra continuer à incarner son personnage en le transférant d'un châssis à un autre. Une véritable réincarnation mécanique en quelque sorte...

Une cartouche-Mnemonic est composée de 5 caractéristiques et d'un module spécial :

BLINDAGE : cette caractéristique représente le blindage de la cartouche. Recouverte d'un alliage résistant, cette dernière peut résister à de violents impacts avant d'être détruite. A noter que ce blindage s'ajoute à celui du corpus lorsque la cartouche est insérée dans la machine.

STRUCTURE : c'est la solidité de la cartouche, ses «points de vie». Une fois que le blindage est détruit, les composants internes de la cartouche commencent à être endommagés. Arrivée à 0 dans cette caractéristique, la cartouche est détruite.

LOGIQUE : c'est «l'intelligence» de la machine, sa capacité à analyser les éléments extérieurs et à réagir en conséquence. Les réactions de la machine sont intimement liées à son «*gimmick*» (*le module comportemental*) afin de lui éviter des attitudes excessives, déplacées, automatisées ou dénuées d'humanité. Il n'empêche que les machines sont parfois dépassées dans certains mondes.

MEMOIRE : c'est la capacité de la machine à enregistrer des événements et à les visualiser a posteriori.

Véritable disque dur auditif, olfactif, tactile, visuel, gustatif et cognitif, la mémoire permet à la machine de retenir des «souvenirs propres» pour s'en servir durant ses missions (*dans le cas contraire, le personnage oublierait tout en quelques secondes*).

Cette caractéristique détermine également la limite d'absorption des Skillpacks : une machine ne peut pas absorber un nombre et une valeur de compétences supérieurs à sa mémoire (*cf. les Skillpacks*).

ENDOPSY : cette caractéristique représente le lien mental reliant le personnage à Dante et les autres machines. Elle est utilisée lorsque le personnage souhaite transférer une de ses compétences à une autre machine. En effet, en réussissant un jet sous cette caractéristique, le personnage peut «prêter» une de ses compétences d'Involution à un autre durant le temps qu'il souhaite (*cependant, durant cette durée, lui-même ne pourra plus l'utiliser*).

L'Endopsy est un lien télépathique. De ce fait, les machines n'ont pas besoin de parler pour communiquer.

LES GIMMICKS

(*Modules Comportementaux*) :

Chaque machine dispose d'un «gimmick», un programme de personnalité prédéfini qui contrôle ses actes et ses pensées. Sans celui-ci, la machine ne pourrait enquêter discrètement au sein d'une population à cause de réflexes conditionnés, mécaniques et une absence perceptible d'émotions.

Ce module fait parti de la cartouche Mnemonic comme les souvenirs et les connaissances de la machine et compose ainsi sa personnalité. A noter que ce gimmick a la capacité d'évoluer et de s'adapter à l'environnement immédiat, rendant ainsi la machine plus «humaine» et accentuant son esprit d'initiative.

Lorsque le joueur créera sa machine, il devra choisir un profil psychologique dans la liste ci-dessous. Chaque gimmick donne les grandes trames de la personnalité du personnage (au joueur de l'adapter), ainsi que deux compétences d'Involution découlant de ce profil (*valeur 6*).

A noter que cette liste est loin d'être exhaustive et que vous pouvez la développer selon vos propres besoins.

LA SEDUCTRICE

La machine possédant ce gimmick est d'une nature extravertie. Elle utilise la séduction et les émotions de ses interlocuteurs pour obtenir ce qu'elle désire. Volubile, baratineuse, elle n'hésite pas à utiliser toute la palette des émotions humaines : colère, tristesse, excitation... Elle est de ce fait très à l'aise au milieu d'une population et sait très vite utiliser différents réseaux d'informateurs (*gangsters, marchands, cyber-hackers...*) pour se fondre dans la foule et trouver sa cible.



Compétences d'Involution :

Séduction (Aspect) : 6
Baratin (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Des parasites qu'il nous faut annihiler. Elles sont particulièrement discrètes et parfois difficiles à repérer. J'utilise tous les moyens possibles pour retrouver leur trace. En cela, les habitants sont souvent utiles. Je n'hésite pas à leur tirer les vers du nez en flattant leur ego et en montrant mon décolleté. Leurs hormones ont un effet radical sur leur cerveau.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Nous devons les protéger. Mais pour moi ce sont surtout une nuée de bouches et d'oreilles capables de me révéler la planque d'une Norne en pleine mutation.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Je sais écouter et les hommes ne résistent pas à mon charme. Je n'ai pas besoin de brutaliser un indic pour en tirer le meilleur, un clin d'œil suffit...

Vos défauts ?

J'aime qu'on me regarde, qu'on ait envie de moi. Même au sein du block....

Vos goûts ?

Je trouve cette petite robe rouge sympa, pas vous ? Je viens de la télécharger il y a 5 minutes à peine.

LE DIPLOMATE

Les diplomates sont des machines posées et rationnelles. Eloquentes et habiles, elles ne paniquent presque jamais face à des situations complexes et tentent de trouver les meilleures solutions possibles. Négociatrices, elles interviennent souvent pour calmer le jeu entre les membres du block ou envers la population. Sage et réservé, un diplomate est toujours écouté.

Compétences d'Involution :

Eloquence (Logique) : 6
Diplomatie (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Nos ennemis héréditaires. Après de nombreuses missions, j'ai appris à découvrir certains de leurs points faibles. Mais il nous reste encore beaucoup de travail à accomplir...

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Certains sont particulièrement brillants. J'apprécie participer à des missions d'extraction. Parfois, lors d'une chasse, je croise la route de certaines organiques et je me dis «tiens, celui-là, il a des savoirs qui seraient bons de posséder dans un Skillpack».

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Je ne me laisse pas dominer par mon gimmick. J'ai appris à faire corps avec lui et à l'utiliser pour être respecté et écouté. Ma parole a un poids que les autres n'ont pas.

Vos défauts ?

J'ai du mal à appréhender la notion de «colère». Parfois, je ressens ce sentiment dans mon module comportemental et cela me brûle.

Vos goûts ?

J'apprécie le calme avant la tempête....

LE JUGE

Les juges sont «l'esprit de Dante» au sein d'un block. Les machines disposant de ce gimmick sont en effet particulièrement conservatrices, droites et carrées. Particulièrement respectueuses des lois et des Directives, elles n'hésitent pas à recadrer les machines trop excentriques et à abuser du Probability Meter dans la crainte d'une annihilation. Froide et autoritaire, une machine juge effectue son travail avec une régularité de métronome.

Compétences d'Involution :

Connaissance des Lois (Mémoire) : 6
Intimidation (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Des créatures qu'il faut effacer du Chronoverse. Aucune n'y échappera.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Notre mission est de les protéger du Continuum Zéro. Et pour cela, nous n'avons pas le droit de faire n'importe quoi. Les Directives sont là pour nous le rappeler.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Si Dante devait choisir un membre de mon équipe, ce serait moi. Sans mon influence, de nombreux destins auraient été modifiés à plus de 0,005 % par des actes stupides ou des morts inutiles.

Vos défauts ?

Je n'en ai aucun.

Vos goûts ?

Vous voulez parler de mes goûts vestimentaires ? De la nourriture ? Des femmes ? Tout cela est futile, seule importe notre mission.

LE LEADER

Les leaders sont des machines intuitives possédant un réel sens de l'initiative. Charismatique, une machine possédant ce module ne se contente pas de réagir mécaniquement aux situations imprévisibles en suivant ses Directives mais improvise sans cesse. Marchant sans arrêt sur le fil du rasoir, les leaders deviennent naturellement les «dominants» dans un block par leur volonté farouche et leur sens tactique inné. Disposant d'un esprit militaire, ces machines apprécient commander les autres et les utiliser au maximum de leurs capacités.

Compétences d'Involution :

Elaborer des stratégies (Logique) : 6
Commander (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Notre futur et notre passé. A nous de les exterminer dans le présent.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

C'est un élément non négligeable de notre mission. Nous devons faire attention à ne pas les blesser ou chambouler leur existence en leur faisant découvrir notre

existence. C'est parfois difficile lorsqu'une Antithée décide de faire un massacre au milieu d'une foule....

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Je sais ce qu'il faut faire au bon moment. Mais j'ai besoin d'eux. Le block est une force !

Vos défauts ?

Ils me disent parfois que je ne suis pas leur chef, que leur chef est Dante. C'est le mien également mais il faut bien que quelqu'un prenne des initiatives. Je n'aime pas les discussions sans fin.

Vos goûts ?

Bizarrement, je n'aime pas m'habiller en kaki....

LE RÉTIAIRE

Discret et laconique, une machine disposant de ce module peut être comparée à un chasseur froid et solitaire. Introverti, le rétiaire écoute plus qu'il ne parle et apprécie les missions d'infiltration où la discrétion est de mise. Toutes ces qualités en font un bon assassin, capable de disparaître dans les ténèbres aussi rapidement qu'un félin. Parfois cynique, le rétiaire n'hésite pas à poignarder un interlocuteur avec un bon mot aussi rapidement qu'avec une lame.

Compétences d'Involution :

Déplacement silencieux (Motricité) : 6
Pister (Radar) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Des cibles.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

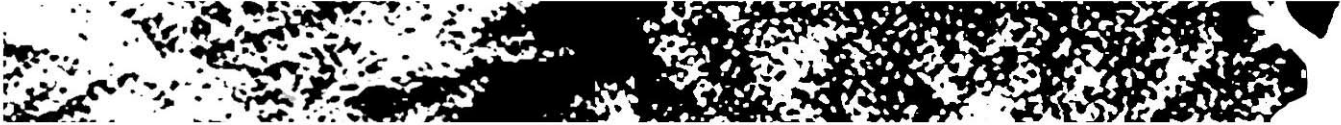
Je n'ai pas grand-chose à leur dire. Ils m'ennuient un peu.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Je n'arrive pas dans une pièce en faisant craquer le parquet à cause d'un châssis trop lourd.

Vos défauts ?

Les autres me reprochent de ne pas suffisamment



m'exprimer. Mais parfois, j'aurais envie d'éteindre l'Endopsy quelques secondes tellement ils sont bavards.

Vos goûts ?

J'aime bien mon annihilateur de gravité. Il faut voir la tête de certaines Antithées lorsque je les mitraille du plafond avec mon Thermo-Sasquatch !

LE JOUEUR

Difficile de cerner la personnalité du joueur. En fait, une machine équipée de ce module maîtrise parfaitement le mensonge et la comédie. Elle peut donc tout jouer, imiter toutes les personnalités pour mieux tromper ses adversaires. Ces machines apprécient changer régulièrement leur look, entrer dans la peau d'un personnage comme un acteur et observer les attitudes des habitants pour mieux les répliquer.

De véritables caméléons.

Compétences d'Involution :

Comédie (Logique) : 6

Baratin (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Des adversaires particulièrement farouches. Difficile d'en faire le tour.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Une quantité incroyable de visages, de voix, de pensées. Leur diversité me fascine, tout comme la fragilité de leurs émotions. J'aime bien me faire passer pour l'un d'eux, tout en sachant que je suis capable de résister à un tir de 12 mm.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Mon module me permet d'être tous les autres à la fois. Je peux créer la froideur du juge, la brutalité du nettoyeur ou l'anarchie du chaotique. Mais moi, je reste inimitable !

Vos défauts ?

Je ne suis pas humain et je ne parviens pas toujours à retranscrire les sentiments que j'observe autour de moi. Le remords par exemple est une pensée difficile à cerner.

Vos goûts ?

Il n'y a pas longtemps je me suis rendu sur un monde où les habitants étaient polymorphes. J'avais pris mon holo-mask et je me suis amusé comme un petit fou !

LE BELLUAIRE

Les machines ayant ce gimmick possèdent un puissant instinct de protection, voire carrément un sens du sacrifice. Très attachés au block, les belluaires sont des guerriers intervenant pour protéger les autres membres de l'équipe. Ils n'hésitent pas à utiliser leur corps comme bouclier ou à venir en aide à des habitants en danger.

En fait, ils considèrent leur châssis comme une quantité négligeable et sont les rois de l'éjection de la cartouche-Mnemonic. Qui a dit kamikaze ?

Compétences d'Involution :

Esquive (Motricité) : 6

Art martial - au choix (Motricité) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

LE danger que nous devons impérativement éradiquer.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Ce sont des innocents. Il faut tout faire pour les protéger.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Ils savent qu'ils peuvent compter sur moi. Contrairement à eux, je n'ai pas peur d'être amoché durant un assaut. Je sais que mon corps est constitué de ferraille.... Et la ferraille ça se répare. La douleur n'est qu'une information.

Vos défauts ?

Je protège tout le monde. C'est-à-dire aussi bien les gens biens que la racaille. Il m'est déjà arrivé de sauver des personnes ayant fait beaucoup de mal autour d'elles.

Vos goûts ?

J'avoue que passer des heures en cuve en se faisant triturer par des Lycoses ne m'enchant pas. Mais j'en ressors toujours comme neuf !



LE PROFILEUR

Les profileurs sont des érudits possédant une grande curiosité. Les machines ayant ce gimmick cherchent toujours à en savoir «plus», à appréhender leur environnement par la lecture ou l'observation. Leur sens de la déduction en fait de très bons enquêteurs, disposant souvent de novopods analyseurs d'empreintes digitales ou ADN. Des centaines de scénarios sont emmagasinés dans leur mémoire, leur permettant de suivre la piste des Antithées par recoupement d'indices, profils psychologiques et probabilités.

Compétences d'Involution :

Criminologie (Logique) : 6
Investigation (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Les animaux que nous pistons.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Rares sont ceux qui n'ont pas croisé un jour le chemin d'une Antithée, même sans le savoir. Leur insouciance me laisse dubitative.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Là où les autres vont parlementer ou interroger des témoins, j'interviens plus discrètement en trouvant des traces d'acide ou de peau laissées durant une mue.

Vos défauts ?

Je n'aime pas parler sans savoir. Quand quelque chose me chiffonne, cela va me titiller jusqu'à ce je trouve la solution. Il paraît que je deviens irascible dans ces moments là. Allez savoir pourquoi mon module a prévu une telle réaction de nervosité... ?

Vos goûts ?

J'essaye de trouver l'origine de la Mnose dans des échantillons d'ADN. Pour l'instant, je n'ai rien trouvé.

LE CHAOTIQUE

Les machines ayant ce gimmick sont comparables à des adolescents : vifs, turbulents et spontanés. Il est souvent difficile de les contrôler ou de leur faire suivre le bon sens de la marche. Difficile à cerner, une machine

chaotique semble n'en faire qu'à sa tête, remettant parfois en cause les Directives sans jamais en violer une seule. Anarchistes, ces machines deviennent incontrôlables lorsqu'elles doivent combattre une Antithée et leurs réactions spontanées deviennent parfois une force pour un block.

Compétences d'Involution :

Close-combat (Motricité) : 6
Langage de la rue (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Des trucs avec lesquels j'aime bien jouer.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Franchement ? Je m'en fous....

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

C'est moi le moins con.

Vos défauts ?

J'écoute pas ce qu'on me dit y paraît.

Vos goûts ?

On devrait avoir le choix des mondes où on se rend. Sur certains, on doit se vêtir comme des ploucs et ça m'emmerde grave....

LE NETTOYEUR

Combattants violents et brutaux, les nettoyeurs sont souvent excessifs dans leur traque des Antithées. Ils n'hésitent pas à tirer dans le tas, obligeant les autres membres du block à refréner leur envie d'en découdre pour éviter des dégâts inconsidérés. Solides et efficaces, les nettoyeurs demeurent une force de frappe redoutable malgré leur manque de subtilité.

Compétences d'Involution :

Arme à distance (Motricité) : 6
Close-combat (Motricité) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Des insectes que je compte bien écraser.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Ils ne réalisent pas le mal qu'on se donne pour leur sauver la vie. Parfois, je suis obligé d'abattre un organique pour parvenir à mes fins. C'est une quantité négligeable sur l'échelle d'un univers.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Je n'ai pas peur de ce que j'affronte.

Vos défauts ?

Un peu soupe au lait peut-être ?

Vos goûts ?

J'aime bien les gros flingues, c'est dans ma nature.

LE PACIFICATEUR

On pourrait dire des pacificateurs qu'ils sont des utopistes et des pacifistes si leur nature profonde n'était pas de détruire les Antithées. Calmes et rêveurs, ces machines ont énormément de respect pour les peuples du Chronoverse avec lesquels elles apprécient échanger, simplement pour le plaisir. Esthètes et artistes, les pacificateurs ont un sens inné du beau et savent percevoir dans un monde les subtilités d'un paysage. Rien de mieux que d'aimer ce qu'on défend...

Compétences d'Involution :

Ethnologie (Logique) : 6

Linguistique (Logique) : 6

En quelques mots :

Que sont les Antithées pour vous ?

Parfois, je me dis que ces monstres n'étaient rien d'autre que des innocents à la base. Ils n'ont pas choisi de devenir comme ça. Mais il est de mon devoir d'abrégé leurs souffrances.

Comment voyez-vous les peuples du Chronoverse ?

Je suis émerveillé par leur capacité de construire de belles choses et de les détruire dans le même temps. Ils sont très attachants, changeants, c'est un plaisir d'apprendre ce qu'ils savent et de mieux les connaître.

Votre avantage sur les autres membres du Block ?

Je crois que j'aime vraiment les mondes que je visite et que je n'agis pas comme une simple machine faisant son office.

Vos défauts ?

Le fait d'être attaché au Chronoverse et à ses habitants me rend plus sensible à leur malheur. Cela nuit parfois à mon jugement.

Vos goûts ?

Ils sont très variés. Mais j'ai une préférence pour la peinture et les sculptures anciennes.



DETERMINER LE CORPUS

Le corpus (ou châssis) est le squelette de silicium dont est composée la machine et à l'intérieur duquel est encastrée la cartouche-Mnemonic. Tous les châssis sont standardisés et seules certaines options permettent d'en modifier la taille, le poids ou les caractères généraux. Concernant leur aspect physique, il existe des machines d'apparence «mâle» ou «femelle» aux traits humains dissemblables pour leur éviter un look de «clones».

La partie la plus importante du corpus est composée par la **MADRA** : le noyau énergétique qui permet à la machine de mouvoir son squelette artificiel. Depuis des années, Dante cherche à concevoir une pile à fusion froide (*similaire à celle de la cartouche*) capable d'alimenter le châssis... Sans succès. Pour l'instant, il n'est pas parvenu à créer une pile susceptible de fournir suffisamment d'énergie pour alimenter un squelette de silice, très gourmand en énergie, obligeant les machines à continuer avec cette énergie renouvelable et la menace des Phantoms.

Un corpus est composé de 8 caractéristiques et de nombreuses options :

PUISSANCE : cette caractéristique détermine la force, la puissance musculaire du châssis. Les machines sont bien plus puissantes que des humains ordinaires afin de pouvoir soulever de lourdes charges et mieux affronter des Antithées aux capacités physiques décuplées. On peut estimer qu'avec une valeur de 6, une machine peut soulever une voiture sans grande difficulté.

MOTRICITE : représente l'agilité et la dextérité du châssis, sa souplesse et ses réflexes. Il est important de noter que certains novopods, alourdissant particulièrement le corpus, peuvent entraîner des malus en Motricité. Une machine trop lourde a en effet des difficultés à se déplacer rapidement ou à franchir des obstacles (eau, ravin...).

BLINDAGE : un corpus est toujours recouvert d'une couche de néotitane entre sa peau et son squelette, lui assurant un blindage efficace contre tous types d'impacts. Lorsque ce dernier est endommagé, les coups viennent directement endommager la résistance, les organes internes de la machine, risquant de générer des blocages et des déperditions d'énergie.

RESISTANCE : lorsque le blindage est trop endommagé et n'assure plus aucune protection, ce sont le squelette et les organes de la machine qui sont directement touchés. Cette caractéristique détermine les «points de vie» de la machine, le nombre de coups qu'elle est capable d'encaisser avant de perdre trop d'énergie et

d'éjecter sa cartouche-Mnemonic pour sauver sa «peau». Sa valeur doit être reportée dans les différentes zones de la machine (jambe, bras...) où elle devient les **points de vie du membre (PV)**. Arrivés à 0, l'organe est détruit.

ASPECT : cette caractéristique détermine la «beauté» de la machine, dans des critères purement humains. En fait, il n'existe pas de machine «laide» à proprement parler (*de ce point de vue, on se rapprocherait plutôt du film "Starship Troopers" où tous les soldats paraissent sortis d'un magazine de mode*). Cependant, certains guerriers de Dédale ont parfois le visage marqué par d'anciennes cicatrices non soignées, par des balafres qu'ils ont préféré garder pour se donner un genre moins «disse».

RADAR : elle mesure la qualité des différents sens de la machine (ouïe, odorat, toucher, goût et vue). Une fois encore, une caractéristique basse est souvent la conséquence de dommages récents ou d'un défaut de conception.

JACKS : le corps d'une machine possède de nombreuses «poches», des emplacements internes ou externes sur les différentes parties de son squelette où il est possible de greffer des novopods : des implants technologiques utilisés par le personnage durant ses missions. Cette caractéristique en définit le nombre exact (*chaque novopod nécessitant un ou plusieurs jacks pour pouvoir être branché convenablement*). Une fois cette valeur déterminée, le joueur devra noircir sur sa feuille de personnage, sur la case de localisation de sa machine, l'emplacement des jacks. Là encore, il conviendra d'être stratégique et de réfléchir préalablement aux novopods désirés avant d'en définir les emplacements : tous les implants ne peuvent pas être placés n'importe où.

MADRA : c'est l'énergie permettant au corpus de fonctionner convenablement et alimentant les différents novopods. Arrivé à 0 dans cette caractéristique, la machine dispose d'une réserve de secours de 15 minutes pour refaire le plein ou être immobilisée comme une statue de métal. Des points de Madra sont perdus quotidiennement, en utilisant des implants et en subissant des dégâts. Chaque machine dispose d'une aiguille à la jointure de sa main droite lui permettant de pénétrer la chair des êtres vivants pour en absorber l'énergie.

OPTIONS DE CHASSIS :

A l'exception de leur apparence physique, tous les corpus sont standardisés : chaque corps fait 1m80 pour 150 kilos, sans oublier certains détails listés ci-après (*température corporelle, organes sexuels...*). Ces différentes options peuvent être achetées à l'aide de points de block pour écarter un châssis de ces critères standards.

Chaque option possède un coût listé après sa description (ainsi qu'un poids).

- **Digestion** : les machines ne mangent pas, elles n'en ont nullement besoin. Cette option permet au personnage de disposer d'un estomac sécrétant un suc chimique, lui donnant la capacité d'absorber de la nourriture et de ne pas dénoter en société.

Coût : 2 Poids : 2 kilos

- **Diversion hormonale** : certains animaux (chiens, chats, chevaux...) deviennent parfois nerveux lorsqu'une machine se trouve à proximité. Ils arrivent à repérer leur nature artificielle grâce aux différents signaux électromagnétiques dégagés par le corpus. Cette option se compose de deux tubes de verre internes reliés à des capillarités sous-cutanées diffusant des hormones apaisantes. Ainsi, les animaux ne perçoivent plus le personnage comme un élément hostile.

Coût : 3 Poids : 500 grs

- **Double filtre** : ce filtre interne a pour but d'amoindrir les «résidus mémoriels» flottant dans certains Skillpacks et risquant de produire des malfonctions (**voir plus loin**). Cette option offre un malus de - 3 lors des jets de malfonction (à déduire du nombre de Skillpacks absorbés).

Coût : 6 Poids : 300 grs

- **Empreintes digitales** : les machines ne laissent aucune trace analysable par des criminologues. Leur ADN est inexploitable et elles n'ont aucune empreinte digitale. Cette option permet d'avoir des empreintes digitales modifiables à volonté, capables d'imiter celles d'une autre personne.

Coût : 4 Poids : négligeable

- **Générateur thermique** : l'organisme d'une Machine avoisine difficilement les 30 degrés, ce qui peut poser problème lorsque le personnage est observé à travers des lunettes thermiques. Cette option permet à la machine de disposer d'une température corporelle «normale» sans dégradation de ses organes internes et de l'albumen.

Coût : 6 Poids : 5 kilos

- **Membranes nictitantes** : le corpus dispose de doubles paupières rigides, capables de se déployer pour protéger les yeux de la machine et résister à des lumières intenses.

Coût : 2 Poids : négligeable

- **Organes sexuels fonctionnels** : les machines disposent uniquement d'organes sexuels partiels, leur évitant d'être trop facilement démasquées. Cette option

permet d'avoir des organes totalement fonctionnels, quoique artificiels. Certaines machines trouvent en effet un intérêt à disposer de tels «outils», utiles pour récupérer discrètement certaines informations. A noter que les machines ne retirent strictement aucun plaisir de l'acte sexuel.

Coût : 6 Poids : 1 kilo

- **Peau réactive** : normalement, la peau artificielle des machines est pâle et ne réagit ni aux ultraviolets ni aux stimulus extérieurs. Une peau réactive permet au personnage de bronzer, d'attraper des coups de soleil ou d'avoir la chair de poule lorsqu'il se trouve en plein courant d'air.

Coût : 4 Poids : négligeable

- **Plaque sub-dermique** : le personnage possède un blindage renforcé (+ 2) à un endroit localisé de son squelette. Une telle plaque est généralement placée sur le thorax pour éviter des dégâts directs sur la Madra.

Coût : 6 Poids : 5 kilos

- **Squelette en fibre de silice** : cette option permet d'avoir un châssis plus léger, évitant d'éventuelles pertes en Motricité. Le poids de ce dernier passe à 100 kilos.

Coût : 6 Poids : /

- **Taille** : le châssis du personnage est plus petit, jusqu'à une taille minimum d'1m60. Le poids du châssis perd 1 kg par 2 cm de taille réduite.

Coût : 6 Poids : /

- **Tatouage évolutif** : la peau du châssis possède une marque cutanée qui peut se moduler, changer d'aspect ou de taille selon les désirs de la machine. Option purement esthétique.

Coût : 2 Poids : négligeable

DETERMINER LES CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques des machines vont de 0 à 10, un zéro signifiant que la «caractéristique» est hors d'état de marche. Ainsi un 0 en Motricité empêchera la machine de se mouvoir, un 0 en Radar la privera de tous ses sens tandis qu'un 0 en Aspect signifiera que le personnage est réduit à l'état de squelette métallique carbonisé.

Pour information, la plupart des humains ou des

«organiques humanoïdes» (à l'exception de l'Aspect) ont des caractéristiques allant de 0 à 5. La moyenne humaine est fixée à 3, ce qui montre à quel point les machines peuvent s'avérer physiquement supérieures aux races communes du Chronoverse.

Pour déterminer les différentes caractéristiques de sa machine (*cartouche-Mnemonic et corpus*), le joueur devra puiser dans les points de block de la façon suivante :

2 points de block = 1 point dans la caractéristique (maximum 10).

Ainsi, pour posséder une Puissance de 8, le joueur devra dépenser 16 points de création.

Exemple : Le MJ rassemble trois joueurs pour effectuer une partie de Dédale : Raphaël, Joseph et Ludo. Ils ont donc 565 points de block ($180 + 1D20$ par joueur – ces derniers ont obtenu 25 points supplémentaires en lançant trois fois le D20) pour créer leurs machines. Joseph propose aux deux autres d'être éventuellement, la force de frappe du groupe qui les couvrira en cas de problème. Les autres acquiescent et lui proposent de se servir un peu plus «largement» dans les points de création de l'équipe. Raphaël souhaite une machine appréciant l'interaction avec les êtres vivants, tandis que Ludo désire être le leader du block

Pour ne prendre que lui, voici comment Joseph a créé sa machine :

Cartouche -Mnemonic (pour 52 points de block) :

Blindage : 6
Structure : 6
Logique : 5
Mémoire : 5
Endopsy : 4

Gimmick : Le Belluaire (cela lui donne droit aux compétences d'Involution "Esquive" et "Art martial" à une valeur de 6)

Corpus (pour 116 points de block) :

Puissance : 8
Motricité : 7
Blindage : 8
Résistance : 8
Aspect : 6
Radar : 5
Jacks : 6
Madra : 10

Option : Plaque sub-dermique (6 points)

A ce stade de la création, Joseph a dépensé 141 points pour sa machine. Il doit désormais acheter des implants, son équipement,

sans oublier des Skillpacks pour effectuer sa première mission.

Raphaël et Ludo ont dépensé respectivement 130 et 135 points pour leurs machines. Il reste donc un total de 159 points à l'équipe pour acquiescer tout ça.

COMPETENCES DE SKILLPACK OU D'INVOLUTION

Les compétences sont des savoirs, des connaissances que la machine possède afin d'accomplir correctement sa mission. Ainsi, savoir conduire une voiture, tirer avec un fusil d'assaut ou savoir repérer des traces de pas sont des compétences qui peuvent être utilisées par un personnage.

Dans Dédale, il est important de distinguer deux grands groupes de compétences : **les Skillpacks et l'Involution.**

- **les Skillpacks** sont des compétences «absorbables» temporairement. Chaque savoir est issu d'un cerveau humain, synthétisé et enfermé dans une capsule métallique de 5 cm de long sur 0,7 mm de large, contenant un liquide bleuté. Les machines insèrent ces cartouches dans leur nuque à chaque début de partie, leur permettant de posséder les connaissances de leur choix durant toute la durée du scénario. En fin de mission, ces compétences synthétiques sont purgées afin d'éviter tout risque de malfonction.

Ces compétences ne vont donc pas être déterminées durant la création de la machine, mais juste avant chaque mission, conjointement avec les autres membres du block. Là encore, le but est d'optimiser son personnage en fonction de ses objectifs et des univers sur lesquels il doit se rendre. Inutile de s'injecter la compétence «*piloter hélicoptère de combat*» si la machine doit se rendre dans un univers primitif où le travail du fer n'en est qu'à ses balbutiements, par exemple.

Le nombre de Skillpacks qu'une machine peut absorber, ainsi que leur valeur, est toujours limitée par la Mémoire de la cartouche-Mnemonic. En multipliant la valeur de cette caractéristique par elle-même, on obtient le maximum de «points de compétences» que la machine peut posséder.

Exemple : une machine disposant d'une Mémoire de 6 pourra au maximum absorber 6 compétences d'une valeur de 6 (pour un équivalent de 36 points de compétences), ou 12 compétences d'une valeur de 3...etc.

$6 \text{ (valeur de la Mémoire)} \times 6 \text{ (sa propre valeur)} = 36 \text{ points de compétences qui sont le maximum que la machine pourra absorber. La Mémoire détermine également le «plafond» qu'une compétence}$

ne peut dépasser, au risque de saturer le cerveau de la machine.

Ainsi, toujours en gardant notre exemple de 36 pts, il serait tentant pour un joueur de faire absorber à sa machine une compétence d'une valeur de 10. C'est tout simplement impossible. La Mémoire de son personnage étant de 6, les compétences acquises ne pourront dépasser cette valeur.

Par contre, plus une compétence est élevée et plus la machine a de chances de l'acquérir en «Involution». A contrario, plus une machine s'injecte de nombreuses compétences, plus les risques de malfunctions augmentent.

- **les compétences d'Involution** sont des connaissances «enregistrées» par la machine, apprises en les utilisant avec succès. En effet, toutes les cartouches-Mnemonic disposent d'un module d'apprentissage qui leur permet véritablement "d'apprendre", de copier les savoirs des Skillpacks dans leur mémoire et de les conserver indéfiniment.

Plus un personnage se sert d'un Skillpack correctement et plus il apprend, finissant par se passer du Skillpack en question.

Durant la partie, le joueur devra cocher tous les Skillpacks que son personnage a utilisé avec succès. Puis, en fin de session, il devra lancer 1D20 sous chacune de ces compétences (**sans ajout de caractéristique**). Un résultat inférieur ou égal à la valeur du Skillpack lui permettra de développer la même compétence (en Involution) à une valeur de 1, ou de gagner 1 point dans cette dernière si elle a déjà été enregistrée.

En cas d'échec, la machine n'aura rien appris.

Les compétences d'Involution augmentent plus vite une fois que le personnage les possède. De la même manière que les Skillpacks, le joueur devra cocher durant la partie toutes les compétences d'Involution qu'il a utilisées avec succès. Puis, à la fin, il devra lancer 1D20 sous chacune de ces compétences (**en ajoutant la caractéristique comme un jet normal**). Un résultat inférieur ou égal lui permettra de gagner 1 point dans la compétence, sans limite de Mémoire.

Ces compétences peuvent avoir une valeur supérieure à la mémoire de la machine.

LISTE DE COMPETENCES

Dédale ne propose pas de liste de compétences. Nous préférons laisser au MJ et aux joueurs le choix sur le type de connaissances absorbables par les machines (de plus, difficile d'être exhaustif dans le cas du Chronoverse) et la caractéristique utilisée. Des choses comme «Conduire voiture», «Monter à cheval» ou «Tirer à l'arme de poing» sont de bons exemples.

POINTS DE BLOCK ET REMISE EN JEU

Les points de block finaux (ceux restant après la création de toutes les machines des joueurs) ne serviront pas qu'une seule fois mais seront utilisés à chaque début de scénario. D'une certaine manière, ces points de création représentent d'investissement de Dante dans l'équipe des joueurs. Plus les machines effectueront leurs missions avec succès et plus Dante (le Maître de jeu) fera augmenter leur «pécule initial» pour leur permettre d'acquérir de nouveaux novopods ou armes (plus perfectionnés ou en remplacement).

En fait, Dante sera plus enclin à leur confier du matériel s'ils effectuent leurs traques correctement et font avancer la recherche sur les Antithées.

A chaque début de scénario, les joueurs devront donc puiser dans ces points pour équiper leurs personnages :

- **en Skillpacks**. Ce sont ces points qui permettent d'acquérir des compétences synthétiques pour toute la durée du scénario. En fin de partie, les Skillpacks sont purgés et les points utilisés pour leur achat reviennent dans le pécule commun.

- **en novopods**. Si les implants internes ne peuvent être modifiés une fois greffés, tous les novopods externes peuvent être changés en début de partie en cas de besoin. Là encore, des points de block seront utilisés par le joueur pour les acquérir et dès qu'il se débarrassera de ces implants dans Dédale, leurs points d'achat reviendront dans la bourse des joueurs.

- **en équipement**. Idem que précédemment. Un simple laser ne fait pas toujours l'affaire face à certaines Antithées. De plus gros calibres, explosifs et munitions seront parfois nécessaires.

Evidemment, vous l'aurez compris, les points de block utilisés pour acheter tous ces accessoires sont véritablement versés en gage et sont remis en jeu dès que les joueurs changent d'équipement. Cela signifie également que si une arme, un novopod ou une machine sont détruites durant une mission, ces points seront définitivement perdus pour l'ensemble de l'équipe.

Aux joueurs d'être prudents et de savoir gérer leur «portefeuille» pour permettre à leurs machines de mieux traquer leurs ennemis.

DETERMINER LES COMPETENCES

Les compétences des machines vont de 0 à 10, un zéro signifiant que la «compétence» est hors d'état de marche. Cela peut se produire lorsqu'un Skillpack ou la cartouche-Mnemonic sont endommagés. Pour information, la plupart des humains ou des «organiques humanoïdes» ont des compétences allant de 0 à 10 également.

Chaque compétence est liée à une ou plusieurs caractéristiques (*signalées entre parenthèses*) avec laquelle le jet est effectué. Lorsqu'une machine doit faire un jet sous une compétence, elle doit lancer 1D20 sous sa valeur en compétence + la caractéristique liée et obtenir un résultat inférieur à cette somme pour réussir (*voir plus loin*).

- *les compétences acquises par Skillpack sont déterminées à chaque début de partie.* Pour déterminer ces différentes compétences, le joueur devra puiser dans les points de block de la façon suivante :

1 point de block = 1 point de compétence (maximum 10).

Ainsi, pour posséder un Skillpack «conduire voiture de sport» d'une valeur de 8, le joueur devra dépenser 8 points de création.

En fin de scénario, ces compétences seront effacées et les points de block retourneront dans le «portefeuille» de l'équipe.

- *à la création, une machine dispose uniquement de deux compétences d'Involution : celles fournies avec son gimmick.* Seule l'expérience lui permettra d'en développer d'autres par la suite.

Exemple : la première mission des joueurs doit les amener dans un monde médiéval au soleil bleuté où de nombreuses races sont traitées comme des esclaves par des harpies magiciennes.

Raphaël, Joseph et Ludo prennent des compétences pratiques (Equitation, Combat à l'épée...) ainsi que des connaissances plus particulières (Connaissance de la magie, Orientation...).

La machine de Joseph a absorbé les compétences suivantes (en respectant sa valeur de 5 en Mémoire lui donnant 25 points de compétences) :

Equitation (Motricité) : 5

Combat à l'épée (Motricité) : 5

Arme énergétique (Motricité) : 5

Orientation (Logique) : 5

Marchandage (Logique) : 3

Crochetage (Motricité) : 2

Tout cela lui coûte 25 points de block et 80 points à l'ensemble de l'équipe. Restent 79 points.

LES NOVOPODS

Ce sont des implants dont les joueurs peuvent équiper leurs machines, afin de leur octroyer des capacités spéciales. Là encore, ce sont les points de block qui permettent d'acquérir ces différents matériels.

A ce titre, il est important de distinguer les **novopods internes** des **novopods externes**. Les implants internes sont greffés sous la chair de la machine, sur son squelette (*en utilisant un ou plusieurs emplacements nommés «jacks»*) et ne peuvent être modifiés par la suite. A l'inverse, les implants externes sont connectés sur la peau du personnage (*toujours à l'aide de jacks*) et peuvent être retirés ou remplacés dans d'autres missions. Bref, ces derniers sont des implants modulables et interchangeables.

A l'exception de quelques-uns, tous les novopods utilisent l'énergie de la Madra pour fonctionner.

Nomenclature des implants :

Coût : coût d'achat du novopod (*en points de block*)

Type : **interne** lorsque l'implant est placé sur le squelette de la Machine / **externe** lorsqu'il est branché sur le corps lui-même

Localisation (LOCA) : endroit du corps de la Machine où est généralement greffé l'implant.

Jacks : nombre d'emplacements libres nécessaires pour installer le novopod.

Energie (EN) : énergie consommée par l'implant à chaque utilisation

Structure (ST) : «points de vie» du novopod. Arrivé à 0, ce dernier est détruit.

Blindage (BL) : uniquement pour les implants externes. Les novopods internes utilisent le blindage de la Machine.

Poids (Poids) : poids de l'implant. Ce dernier doit être ajouté au poids du châssis.

Coût de munitions (CM) : coût en points de block pour recharger l'implant

Dégâts (DE) : dommages éventuels produits par l'implant.

Arachnidapod : ce sont des crochets microscopiques, placés sous les mains et les pieds de la machine, lui permettant de grimper aux murs comme une araignée. Seules les personnages disposant d'un châssis allégé peuvent être équipés d'un tel implant. En effet, les corpus trop lourds ne peuvent adhérer convenablement aux murs et aux autres surfaces.

Coût : 8

Type : Externe

LOCA : Mains/Pieds

Jacks : 1 pour les mains/ 1 pour les pieds

EN : /

ST : 2

BL : 4

Poids : 100 grs

CM : /

Dégâts : /

Autopsycron : ce novopod permet de récupérer (comme une photo numérique) la dernière image rétinienne fixée dans l'œil d'un cadavre. Des agrandissements et autres manipulations sont possibles pour découvrir, parfois, le visage de l'assassin. L'utilisation de l'Autopsycron doit intervenir impérativement moins de 2 heures après le décès, sans quoi l'image rétinienne s'estompe.

Coût : 4

Type : Interne

LOCA : Tête

Jacks : 1

EN : 2

ST : 3

BL : /

Poids : 200 grs

CM : /

Dégâts : /

Biodard : cet implant offensif et rétractable est placé dans la gorge de la Machine. A sa demande, il peut se déployer comme une langue tubulaire et métallique

capable d'embrocher un être vivant à la vitesse d'un serpent.

Coût : 8

Type : Interne

LOCA : Tête

Jacks : 1

EN : /

ST : 4

BL : /

Poids : 1,5 kg

CM : /

Dégâts : +3

Blackjack : situé dans le poignet de la machine, il s'agit d'un port externe permettant de brancher une arme énergétique. Ce type d'arme (cf. **armement**) utilise l'énergie de la madra pour fonctionner. C'est en particulier le cas des lasers et des armes à fission.

Coût : 4

Type : Interne

LOCA : Poignet

Jacks : 1

EN : /

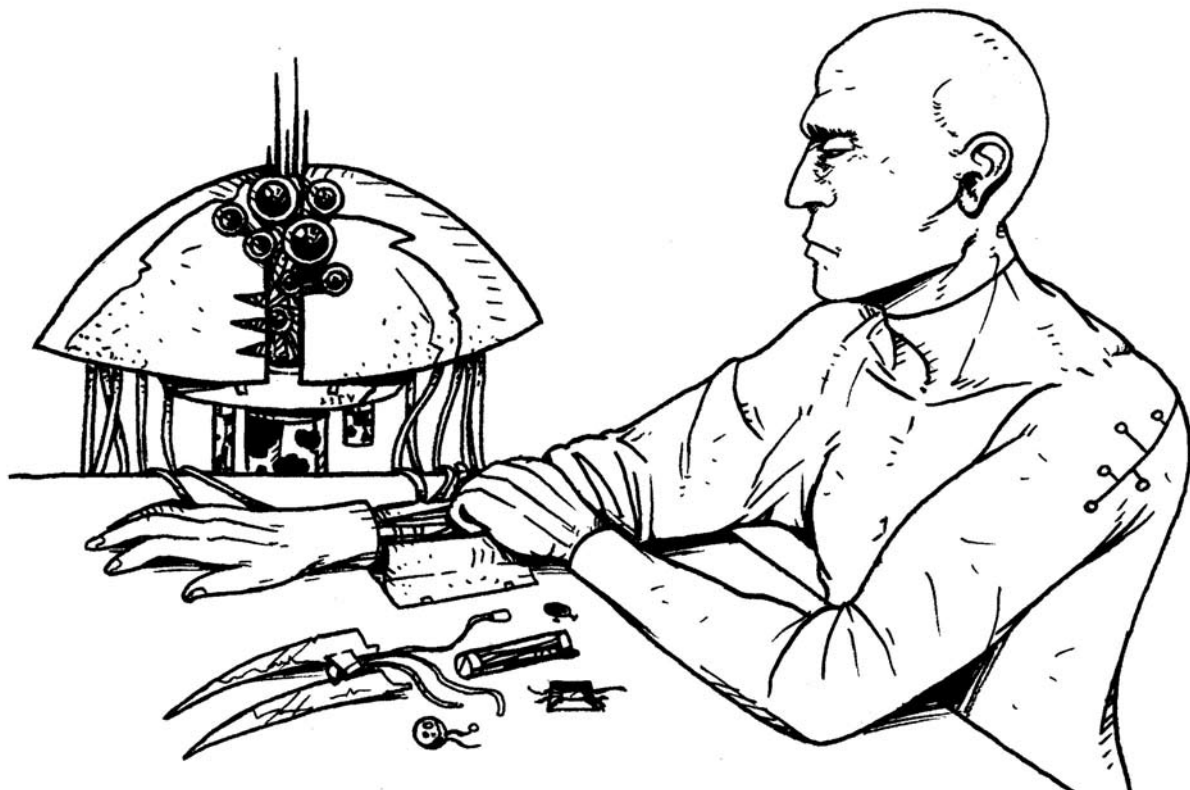
ST : 7

BL : /

Poids : négligeable

CM : /

Dégâts : /



Blipper : cet implant est un détecteur de mouvement permettant à la machine de repérer (à l'aide de points sur un petit écran) tous les déplacements effectués dans un rayon de 10 m autour d'elle.

Coût : 4
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 1
EN : 1 pour 30 mn de fonctionnement
ST : 4
BL : 4
Poids : 250 grs
CM : /
Dégâts : /

Bulleye : ce novopod est un système de visée améliorant sérieusement les capacités de tir de la machine. Implanté dans les yeux du châssis, il ajoute un bonus de +2 en tir et permet des choses complexes, comme des ricochets par un simple calcul de trajectoire ...

Coût : 6
Type : Interne
LOCA : Tête
Jacks : 1
EN : /
ST : 2
BL : /
Poids : négligeable
CM : /
Dégâts : /

Bullet - Timer : chaque monde composant le Chronoverse tourne à une vitesse différente des autres. Cette fréquence de rotation représente «l'échelle temporelle» du monde, la vitesse à laquelle passe un an, une semaine, une journée. Plus un univers tourne vite et plus le temps «passe vite». Cet implant permet de ralentir pendant 10 secondes la rotation du monde sur lequel le personnage se trouve. Tout ce qui entoure la machine passe alors en mode «ralenti» (les actions des adversaires, les balles, les gouttes de pluie...). Seul le personnage reste à une vitesse normale, le rendant particulièrement rapide pour un œil extérieur (du genre à pouvoir faire cinq trucs sans donner l'impression de bouger).

Coût : 15
Type : Interne
LOCA : Poitrine
Jacks : 3
EN : 4
ST : 5
BL : /
Poids : 10 kilos

CM : /
Dégâts : /

Carabias : indispensable aux machines, cette petite cache ventrale renferme une quinzaine de Carabes. Ces insectes artificiels emprisonnent les Antithées capturées dans leur soie pour leur permettre de traverser le vortex.

Coût : 2
Type : Externe
LOCA : Abdomen
Jacks : 1
EN : /
ST : 8
BL : 8
Poids : 1 kilo
CM : /
Dégâts : /

Convertisseur linguistique : ce novopod permet de comprendre n'importe quelle langue parlée sur le Chronoverse. Il évite à la machine de devoir absorber de nombreux Skillpacks pour comprendre l'elfe, l'alkasethi, le nomrod...etc.

Coût : 2
Type : Interne
LOCA : Tête
Jacks : 1
EN : /
ST : 3
BL : /
Poids : négligeable
CM : /
Dégâts : /

ContraryGravity : ce novopod permet tout simplement d'inverser les forces gravitationnelles (uniquement pour la machine) selon ses désirs. Le personnage peut donc marcher sur le plafond, verticalement sur la façade d'un building...etc.

Coût : 12
Type : Externe
LOCA : Jambe
Jacks : 3
EN : 1 par minute d'utilisation
ST : 5
BL : 7
Poids : 3 kilos
CM : /
Dégâts : /

Cutterdigits : placées dans une des mains de la machine, ce sont 4 lames capables de se déplier à volonté de l'intérieur de la paume vers les doigts (sur lesquels elles viennent s'encastrent). Ainsi, équipé de rasoirs au bout des doigts, le personnage peut provoquer de profondes coupures à ses adversaires.

Coût : 4
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 1
EN : /
ST : 3
BL : 6
Poids : 500 grs
CM : /
Dégâts : +2

Deadlock : c'est un module d'auto-destruction. Lorsque ce dernier est enclenché, la cartouche-Mnemonic est automatiquement éjectée et le châssis explose au bout de dix secondes. Cela produit généralement une violente disruption de l'énergie de la madra pouvant entraîner de puissants Phantoms.

Coût : 8
Type : Interne
LOCA : Torse
Jacks : 1
EN : /
ST : 10
BL : /
Poids : 8 kilos
CM : /
Dégâts : +8 dans une aire d'effet de 5 mètres autour de la machine.

DownGravity : cet implant permet d'alléger la gravité et de la diviser par 2, 3, 4, 5... jusqu'à 20 (à 5 par exemple, le poids de la machine est divisé par 5). Du coup, la machine devient tellement légère qu'elle est capable de faire des bonds gigantesques et d'autres acrobaties comme si la gravité n'existait pas.

Coût : 10
Type : Externe
LOCA : Jambe
Jacks : 2
EN : 1 par minute d'utilisation
ST : 5
BL : 7
Poids : 1 kilo
CM : /
Dégâts : /

Drone Spyware : ce drone est une sorte de robot arachnéen de 15 cm de long logé dans l'abdomen de la machine. A la demande du personnage, le drone peut s'extraire de sa cache et être télécommandé à distance. Du fait de sa petite taille et de ses capacités insectoïdes, le drone peut passer par de petites fissures et grimper sur les murs. A noter que la machine est capable de «voir» par les yeux du robot, le transformant en véritable caméra miniature et contrôlable à distance (jusqu'à 500 m).

Coût : 8
Type : Externe
LOCA : Abdomen/Ventre
Jacks : 3
EN : 2 pour une heure d'autonomie
ST : 5
BL : 4
Poids : 1,5 kilos
CM : /
Dégâts : /

Energykit : voici un novopod bien pratique lorsque la Madra du personnage est épuisée. Il s'agit d'une réserve auxiliaire de 3 points d'énergie. Cette dernière s'enclenche lorsque la madra du châssis arrive à zéro et lui laisse plus de temps pour refaire le plein. Cette réserve de secours se recharge de la même manière que sa grande sœur énergétique.

Coût : 15
Type : Interne
LOCA : Abdomen
Jacks : 2
EN : /
ST : 6
BL : /
Poids : 20 kilos
CM : /
Dégâts : /

Extracteur : ce novopod permet d'extraire des compétences d'un cerveau humain à l'aide de l'aiguille rétractable. A partir du moment où cette dernière pénètre le cerveau d'un individu, la machine peut visualiser (comme une liste de programmes), toutes les connaissances possédées par ce dernier et les absorber comme des Skillpacks (toujours dans la limite de sa Mémoire). A noter que les compétences absorbées de cette manière ont plus de chance de provoquer des malfunctions (voir plus loin), n'ayant pas été filtrées au sein de Dédale.

Coût : 10
Type : Interne
LOCA : Tête

Jacks : 2
EN : 2 par compétence absorbée
ST : 3
BL : /
Poids : 1 kilo
CM : /
Dégâts : /

Génotypeur : c'est un analyseur ADN. Il peut tout analyser : sang, cheveux, salive... (prélevés ou récupérés sur site). Il permet d'établir rapidement le profil génétique de l'individu et de le croiser avec d'autres prélèvements. Il permet également d'obtenir quelques informations supplémentaires : sexe, maladies congénitales, début éventuel de Mnose....

Coût : 6
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 1
EN : 1 par analyse
ST : 3
BL : 4
Poids : 1 kilo
CM : /
Dégâts : /

Handshock : cet implant a l'allure d'un tube extractible (un petit canon), situé sur le poignet de la machine, capable de projeter une violente onde de choc jusqu'à 50 m de distance. Cette onde produit une monstrueuse «vague» dans la réalité et projette en l'air tout ce qui se trouve sur son passage.

Coût : 8
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 1
EN : 1 par tir
ST : 3
BL : 7
Poids : 500 grs
CM : /
Dégâts : +5

Holocam : c'est une micro caméra permettant une projection holographique. Elle peut servir à créer un «double» de la machine pour tromper l'ennemi (jusqu'à 5 m de distance) ou simplement à montrer aux autres membres du block des images enregistrées.

Coût : 4

Type : Externe
LOCA : Bras ou Tête
Jacks : 1
EN : 2 pour 10 minutes d'utilisation
ST : 6
BL : 5
Poids : 3 kilos
CM : /
Dégâts : /

Holomask : cet implant permet de recouvrir le corps de la Machine d'une nouvelle apparence holographique par analyse laser. A l'aide d'un scanner laser placé sur son crâne, le personnage peut «analyser» l'apparence d'une personne de son choix et la répliquer parfaitement à l'aide d'un projecteur holographique couvrant la totalité de son corps. Une véritable illusion visuelle permettant de copier toutes les apparences (seule la taille de la machine ne peut être réduite par ce procédé).

Coût : 12
Type : Externe



LOCA : Tête

Jacks : 3

EN : 2 pour chaque apparence dupliquée / 3 si elle doit être mémorisée pour plus tard

ST : 5

BL : 5

Poids : 2 kilos

CM : /

Dégâts : /

Inquisitor : il s'agit d'un analyseur optique. Greffé dans l'œil de la machine, il lui permet d'analyser la dilatation de la pupille de son interlocuteur et de savoir s'il ment ou pas. Son efficacité est de 90, 35 %.

Coût : 6

Type : Interne

LOCA : Tête

Jacks : 1

EN : /

ST : 2

BL : /

Poids : 500 grs

CM : /

Dégâts : /

LentX : les yeux du châssis sont remplacés par des globes oculaires disposant de plusieurs «filtres» utilisables à volonté : vision thermographique, vision de nuit, vision microscopique et macroscopique. Tout en un...

Coût : 6

Type : Interne

LOCA : Tête

Jacks : 1

EN : /

ST : 2

BL : /

Poids : négligeable

CM : /

Dégâts : /

Mementograph : pour récupérer et analyser les images mémorielles d'un être vivant comme de simples photographies numériques. Pour cela, la machine utilise l'aiguille située à la jointure de sa main pour pénétrer dans le crâne d'un être vivant (sans générer aucun dommage) afin de «télécharger» les images récentes contenues dans sa mémoire. Ces images sont toujours floues, dispersées et confuses mais permettent souvent de retracer ce que la personne a vu durant les dernières 24 heures. Elles apparaissent devant la machine comme de simples projections holographiques sur lesquelles il lui est possible de zoomer, accélérer le défilement etc. (la

manipulation des visions dans «*Minority Report*» en est un bon exemple).

Le Mementograph ne peut être utilisé que sur des créatures vivantes.

Coût : 4

Type : Interne

LOCA : Tête

Jacks : 1

EN : 1 pour 1 heure d'images

ST : 3

BL : /

Poids : 200 grs

CM : /

Dégâts : /

Memoryblank : de nombreuses Directives des machines leur interdisent formellement d'être découvertes (ainsi que leurs agissements) par les habitants du Chronoverse. Cela implique que les souvenirs des malheureux témoins doivent être retouchés chaque fois qu'un personnage montre un peu trop ses «facultés» en public, sous peine d'une condamnation par Dante. Ce novopod permet d'effacer les souvenirs d'un individu sur une courte période (les trente dernières minutes) et de lui en inventer de nouveaux, par simple explication orale.

Cet implant agit à l'aide de la novo-seringue du personnage.

Coût : 10

Type : Externe

LOCA : Poignet

Jacks : 1

EN : 2

ST : 4

BL : 5

Poids : 500 grs

CM : /

Dégâts : /

Nanolycoses : ce sont des capsules sous-cutanées pouvant être brisées et contenant des nanolycoses capables de réparer la machine. Aussitôt libérés, ces robots microscopiques parcourent le sang du personnage pour réparer, de l'intérieur, les endroits endommagés.

La machine a la possibilité de les transférer à une autre machine en utilisant sa novo-seringue.

Seuls les dégâts superficiels peuvent être réparés par ce procédé, les dommages plus importants signifiant un retour obligatoire au cœur de Dédale. Elles permettent de récupérer 1 point de Résistance, ainsi que 3 PV par jour à partir du moment où la machine n'a pas perdu plus de la moitié de ses PV ou de sa caractéristique Résistance.

L'organisme de la machine abrite 20 capsules de ce type.

Coût : 10
Type : Interne
LOCA : variable
Jacks : 2
EN : /
ST : 3
BL : /
Poids : 500 grs
CM : 5
Dégâts : /

Neuroblade : il s'agit d'une lame rétractable de 20 cm de long encastrée dans le poignet de la machine et capable de s'embraser pour produire plus de dégâts.

Coût : 4
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 1
EN : 1 toutes les 10 minutes lorsque la lame est en ammée
ST : 4
BL : 6
Poids : 1 kilo
CM : /
Dégâts : +3 sans ammes / +4 avec

Neurotox : cet implant permet de projeter dans un rayon de 10 m de diamètre une neurotoxine paralysante. Les Machines ne respirant pas, elles y sont insensibles (l'implant contient 10 charges de gaz).

Coût : 8
Type : Externe
LOCA : variable
Jacks : 1
EN : /
ST : 4
BL : 5
Poids : 3 kilos
CM : 4
Dégâts : nécessite un jeu de résistance par minute dans l'aire d'effet du gaz. En cas d'échec : paralysie (non mortelle) survient au bout de 15 minutes.

Paramagya : un des plus grands dangers rencontré par les machines (à l'exception des Antithées) est constitué par les nombreuses formes de magie utilisées sur certains mondes. A l'aide de ces dernières, de simples sorciers peuvent faire subir de très lourds dommages aux machines. Cet implant permet de créer une sorte de «champ de force» autour de la machine, afin d'enrayer toutes les émanations magiques lancées à son encontre.

Ainsi, en activant ce novopod, il lui est possible de dissoudre une boule de feu lancée contre elle ou encore un sort de manipulation du métal. D'une portée d'un mètre autour du personnage, l'implant parasite l'essence magique dont est constitué le sortilège pour le rendre inefficace.

Coût : 15
Type : Interne
LOCA : Jambe
Jacks : 2
EN : 1 par minute d'utilisation
ST : 5
BL : /
Poids : 2 kilos
CM : /
Dégâts : /

Probability Meter : cet appareil permet de lire les changements survenus dans l'avenir suite aux agissements de la Machine. Placé sur son poignet, ce petit capteur indique à la demande les modifications (en pourcentage) survenues dans le continuum temporel du fait de l'intervention du personnage, par lecture des lignes de probabilité. Selon la Directive 06, toute modification de l'histoire à plus de 0,005 % est interdite par Dante et condamnée par une «annihilation anachronique» (la destruction pure et simple de la machine dans le passé).

Coût : 4
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 1
EN : 1
ST : 4
BL : 6
Poids : 300 grs
CM : /
Dégâts : /

Tracer-Arach : il s'agit d'un drone mécanique, ressemblant à un scolopendre de 1,5 cm de long, capable d'entrer sous la peau d'un être vivant. Il dégage un fluide rendant sa présence indolore et agit comme un «mouchard». Relié continuellement à la machine, il lui permet de localiser précisément la cible sur laquelle il se trouve, quelle que soit sa distance. De cette manière, le personnage sait toujours (au cm près) où se trouve son Tracer-Arach et donc son porteur.

Coût : 5
Type : Externe
LOCA : Bras
Jacks : 1
EN : 1 pour 1 heure de fonctionnement

ST : 2
BL : 3
Poids : 50 grs
CM : /
Dégâts : /

Triangulateur : il s'agit d'un analyseur géographique par triangulation. Il permet à la machine, grâce à l'émission de trois petites capsules aériennes, d'avoir un aperçu mental de l'environnement sur une portée de 50 km. Le novopod contient 30 capsules de triangulation.

Coût : 8
Type : Externe
LOCA : Bras
Jacks : 1
EN : 1
ST : 3
BL : 4
Poids : 2 kilos
CM : 2
Dégâts : /

Vanish ood : cet implant a la capacité de générer des ondes réfractant la lumière pour rendre le personnage invisible (à la « Predator »).

Coût : 10
Type : Externe
LOCA : Bras
Jacks : 2
EN : 1 pour 5 minutes de fonctionnement
ST : 4
BL : 6
Poids : 2 kilos
CM : /
Dégâts : /

Void : situé dans le larynx de la machine, ce novopod lui permet d'imiter n'importe quel bruit ou voix préalablement entendue. De plus, il peut produire une violente attaque sonique, à savoir un sifflement particulièrement douloureux (et brisant le cristal).

Coût : 5
Type : Interne
LOCA : Tête
Jacks : 1
EN : 1
ST : 4
BL : /
Poids : 2 kilos
CM : /
Dégâts : +2

Warpsystem I : ce novopod permet à la machine de créer un "siphon", un trou dans la réalité du monde où elle se trouve, lui permettant de disparaître instantanément dans un univers adjacent (en changeant "d'étage" en quelque sorte). La Machine peut ainsi se déplacer dans ce monde parallèle et réapparaître à nouveau à l'endroit de son choix, donnant ainsi l'impression de se téléporter ou de disparaître pendant des heures (selon la vitesse de rotation du monde parallèle).

Coût : 12
Type : Externe
LOCA : variable
Jacks : 2
EN : 2 par "téléportation"
ST : 5
BL : 5
Poids : 5 kilos
CM : /
Dégâts : /

Warpsystem II : la machine est capable de voir les mondes adjacents par "transparence" (plus exactement, les deux mondes parallèles -haut/bas-). Elle peut alors créer un "micro-siphon" lui permettant de saisir des objets dans ces univers proches. Son bras paraît disparaître dans le néant avant de réapparaître, tenant fermement l'objet qu'elle a entr'aperçu à travers la paroi de la dimension.

Coût : 15
Type : Interne
LOCA : Tête
Jacks : 2
EN : 2 par "siphon" créé
ST : 5
BL : /
Poids : 5 kilos
CM : /
Dégâts : /

Warpsystem III : cette ultime version de novopod "interdimensionnel" permet tout simplement de projeter quelqu'un dans un autre univers adjacent... Seule la machine est capable de le faire revenir (sauf s'il s'agit d'une Antithée maîtrisant un pouvoir semblable). Attention tout de même ! Quoique puissant, cet implant consomme beaucoup d'énergie et peut modifier l'avenir à plus de 0,005 %.

Coût : 20
Type : Externe
LOCA : variable

Jacks : 3
EN : 5
ST : 5
BL : 5
Poids : 15 kilos
CM : /
Dégâts : /

Worm : il s'agit d'un micro implant injectable et déclenchable à distance. La machine peut enregistrer dans ce dernier une action précise, décomposable en six mouvements maximum (ex : prendre le pistolet, enlever la sécurité, viser Monsieur X, abattre Monsieur X). Une fois à l'intérieur de la victime et enclenché, le ver prend possession de cette dernière et lui fait accomplir l'action préprogrammée à l'avance. Ce novopod s'injecte à l'aide de la seringue du personnage. L'implant contient 6 worms utilisables (chaque worm utilisé est perdu).

Coût : 8
Type : Externe
LOCA : Poignet
Jacks : 2
EN : 2
ST : 4
BL : 6
Poids : 4 kilos
CM : 2
Dégâts : /

Exemple : Joseph ne s'embarrasse pas avec des fioritures. Il prend 3 novopods : un Blackjack (4 pts) pour y brancher une arme énergétique, un Bullet-Timer (15 pts) et une Neuroblade pour le côté «fun» (4 points). Tout cela lui coûte 23 points.

Ludo, de son côté, a décidé de s'équiper avec un Paramagya, l'idée d'affronter de puissantes magiciennes l'inspirant modérément. Au final, il ne reste plus que 30 points à l'équipe pour acheter l'équipement.

MALUS DE MOTRICITE

Le poids des différents implants et options doit être comptabilisé et ajouté à celui du châssis de la machine (150 kilos normalement). Arrivée à 200 kilos, la machine subit un malus dans sa caractéristique en MOTRICITE de -1.

Par la suite, le personnage perd un nouveau point dans cette valeur tous les 20 kilos (ex : à 220 kilos, la machine perdra donc 2 points en Motricité).

Exemple : le poids du châssis de la machine de Joseph augmente de 6 kg (plaque sub-dermique) + 10 kg (Bullet Timer) + 1 kg (Neuroblade) = 17 kg. Son personnage fait donc 167 kilos. Il ne souffre donc pas d'un malus en motricité.

L'ARMEMENT

Vient le moment d'acheter l'armement, qui compose l'équipement principal des personnages. Tout comme les novopods et les Skillpacks, l'armement est acheté à chaque début de scénario contre des points de block laissés «en gage». Suivant leur destination et leur cible, les joueurs pourront faire varier radicalement l'équipement de leurs personnages.

A ce titre, il faut distinguer trois grandes catégories d'armes (qui n'ont pas toutes le même coût) :

- **Les Armes conventionnelles** sont toutes les armes qu'il est possible de trouver sur les différents mondes (épées, haches, armes à feu, fusil mitrailleur, sabre-laser...). Elles sont gratuites, les machines en possédant des stocks incroyables.

- **Les Armes Non Conventionnelles (ANC)** sont issues de la technologie de Dédale et utilisent des munitions «anormales» ou à haute vitesse. Parmi celles-ci, on compte :

• **Acidegun :** c'est un fusil chromé utilisant des munitions de verre contenant un acide hautement corrosif. Il est très efficace contre les armures ou les peaux chitineuses.

Coût : 6 - **Poids :** 10 kilos - **Coût de Munition :** 3

• **Cube magnétique :** il s'agit d'une grenade (aux coins carrés) capable de dégager une onde magnétique dans un rayon de 2m. Tout élément électronique entrant dans son aire d'effet subit une surcharge, susceptible de le détériorer. Les cubes sont surtout utilisés à l'encontre des «solos» afin de parasiter leur madra.

Coût : 4 - **Poids :** 300 grs - **Coût de Munition :** /

• **Aiguilleur :** c'est une sorte de minigun projetant des aiguillons contenant une substance anti-coagulante. Non contente de trouser ses cibles comme des feuilles de papier avec une poignée d'aiguilles, cette arme crée des hémorragies fatales.

Coût : 10 - **Poids :** 20 kilos - **Coût de Munition :** 5

• **Nanogun :** cette arme de poing projette des «balles intelligentes». Chaque balle est programmée par la machine suivant la morphologie de la cible. Une fois à l'intérieur d'un corps, elle peut se diriger pour atteindre un organe précis, défini à l'avance. Particulièrement douloureux.

Coût : 15 - **Poids :** 1 kilo - **Coût de Munition :** 6

• **P800 :** cette arme de poing à haute vitesse propulse des balles à environ 150 000 km/seconde. Il est de

coutume de voir sa cible mourir au moment où on presse la gâchette. La puissance du projectile alliée à sa vitesse d'impact réduit tout ce qu'elle touche en bouillie.

Coût : 20 - Poids : 2 kilos - Coût de Munition : 10

- **Les Armes Énergétiques** sont également originaires de Dédale mais utilisent comme «munition» la propre énergie de la machine. Semblables à des novopods, elles se branchent (à l'aide d'un **Blackjack** – voir plus haut) à la madra du personnage pour alimenter leur chargeur. On peut citer :

. **Disrupteur énergétique (ou Thermo-Sasquatsb)**: cette arme d'épaule est capable de «verrouiller» une cible par reconnaissance thermique. Elle projette une sphère énergétique pouvant ainsi littéralement poursuivre sa cible (même à travers un couloir, en évitant des obstacles...). Le seul moyen d'y échapper et d'être suffisamment rapide (*difficile...*) ou de refroidir son corps (en le plongeant dans la glace par exemple) pour fausser l'image thermique mémorisée par le Disrupteur.

Coût : 15 - Poids : 15 kilos - Coût de Munition : /

. **Découpeur** : ce puissant canon laser, véritable arme d'assaut, propulse un rayon coupant de 30 cm de large. De quoi tronçonner des véhicules, du béton ou des adversaires en un clignement de paupière.

Coût : 20 - Poids : 40 kilos - Coût de Munition : /

. **Fusil à ondes** : ce fusil génère un flux de micro-ondes aboutissant à la cuisson pure et simple des organes internes de la cible.

Coût : 25 - Poids : 10 kilos - Coût de Munition : /

. **Veuvenoïre** : cette arme dispose de la technologie la plus avancée. Elle crée un rayon à particules noires (générées par une accélération «supra-luminique») capables littéralement de consumer la vie d'un être vivant.

Coût : 30 - Poids : 5 kilos - Coût de Munition : /

Les dégâts (et les infos) de ces armes sont donnés dans le chapitre sur le **Combat**.

Exemple : Ayant équipé sa machine d'un blackjack et de la compétence requise, Joseph souhaite acheter une arme énergétique. Les autres grimacent un peu en voyant le prix de cet armement (il ne leur reste que 30 points). Après quelques négociations, il est autorisé à acheter un Disrupteur énergétique pour 15 points de block. Sur les 15 points restant, Raphaël et Ludo se contentent de deux Acideguns pour un total de 12 points. Il reste donc 3 points de blocks qui seront capitalisés.

Les personnages équipent également gratuitement leurs machines

avec quelques épées, couteaux et trois ingrams. Au cas où...

IMPLANTS ET MUNITIONS

Tout comme les armes, certains novopods doivent être rechargés. Les machines peuvent acheter des munitions/recharges pour ces différents éléments en dépensant le nombre de points indiqués à côté du descriptif de l'arme ou de l'implant (**Coût de munitions ou CM**).

Les munitions pour toutes les armes conventionnelles (armes à feu) sont gratuites. Attention cependant à ne pas abuser !

LOCALISATIONS ET PV

Une fois tous ces éléments définis, il est temps de passer aux finitions. Chaque joueur doit reporter sur sa fiche de personnage, à l'endroit où la silhouette de la machine est représentée, les points de Blindage, les points de vie de membres (PV) et les Jacks :

- **Les points de Blindage** ont la même valeur que la caractéristique Blindage.

- **Les PV** ont la valeur de la caractéristique Résistance.

- **les Jacks** sont déterminés par la carac. du même nom. Ils doivent être positionnés sur le corps de la machine en noircissant au crayon ceux qui ne sont pas utilisés.

Exemple : les membres du personnage de Joseph ont une valeur de 8 en PV, tout comme son Blindage. Il a 6 Jacks et les positionne sur sa fiche de personnage en fonction des implants qu'il a achetés : majoritairement sur la tête (le Bullet Timer occupe 3 emplacements) et les bras (1 pour le Blackjack et 1 pour la Neuroblade). 4 Jacks sont désormais occupés par des novopods.

DERNIERS DETAILS

Maintenant, il ne reste plus au joueur qu'à réfléchir aux «p'tits détails» : à quoi ressemble son personnage ? A-t-il déjà accompli des missions ? Quel est son prénom ? A ce sujet, les machines n'ont pas de nom mais uniquement des prénoms.

INTEGRER UN NOUVEAU JOUEUR AU BLOCK

Un de vos joueurs arrive à l'improviste ? Pas de problème ! Il a droit à 180 + 1D20 points de création qui viendront rejoindre les points de l'équipe. A lui de construire sa machine et de négocier une éventuelle «rallonge» avec les autres...

LES MECANISMES DES MACHINES

FAIRE FONCTIONNER LE CORPUS

Le châssis est gourmand en énergie. *La machine perd 1 point de Madra toutes les 24 heures passées dans un monde.* A cela s'ajoutent les dépenses liées aux utilisations de novopods, armes énergétiques et les éventuels dommages.

REALIMENTER LA MADRA

Essentielle au bon fonctionnement du corpus des machines, la madra doit être régulièrement alimentée en énergie vitale pour éviter de transformer la machine

en simple tas de ferraille. Afin de réapprovisionner sa batterie interne, le personnage peut utiliser trois moyens :

- *absorber l'énergie vitale d'un être vivant* à l'aide de sa « novo-seringue » : la seringue rétractable placée à la jointure de sa main droite. Pour cela, il lui suffit de la faire pénétrer dans la chair d'un individu ou d'un animal. La machine peut absorber autant de points d'énergie que la victime possède de points dans sa caractéristique en *Résistance* (de 1 à 5 pour un humain). Attention cependant ! Arrivée à 0 en Résistance, la cible meurt, vidée de son essence vitale.

- *trouver un neurodock*. Ces réservoirs séculaires sont dispersés dans les différents mondes et contiennent des centaines de points d'énergie (*non renouvelables*) qu'une machine peut absorber en y connectant sa novo-seringue.

- *refaire le plein dans Dédale* (tous les personnages commencent les scénarios avec leur réserve pleine). Cependant, leurs missions les entraînent souvent très loin de la prison du Chronoverse...

MALFONCTIONS

Elles interviennent à cause des dépôts, des bribes de souvenirs contenus dans certains Skillpacks. A force d'absorber les connaissances des autres, les machines finissent parfois par en absorber les souvenirs, les obsessions et la gestuelle.

Comment déterminer une malfonction ?

A chaque début de partie, au moment où la machine absorbe des Skillpacks pour accomplir sa mission, le joueur doit réaliser un jet pour voir si une malfonction se produit. Pour cela, il lance 1D20 sous le nombre (*et non leur valeur*) de Skillpacks absorbés par le personnage. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à ce nombre, une malfonction se déclenche. Dans le cas contraire, il ne se passe rien (*donc, plus la machine absorbe de compétences et plus une malfonction risque de se produire*).

Exemple : après avoir absorbé ses 6 Skillpacks, Joseph doit réaliser un jet de malfonction. Il lance 1D20 et obtient... 4 ! Le résultat étant inférieur à 6 (le nombre de Skillpacks absorbés), sa machine est victime d'une malfonction.

Quelle est cette malfonction ?

En lançant 1D20 dans le tableau suivant, le MJ déterminera de quelle malfonction souffre la machine. Il n'est pas obligé de la déclencher tout de suite et peut attendre un moment plus propice durant son scénario.



La malfunction disparaît normalement avec la purge des Skillpacks, à chaque fin de scénario, lorsque les personnages retournent dans Dédale. Cependant, tout comme les compétences, ces troubles peuvent être «copiés» par la cartouche-Mnemonic.

En fin de scénar, en même temps que les différents jets d'Involution, le MJ devra lancer 1D20 sous la **Mémoire** de la machine souffrant d'un tel phénomène. En cas de résultat strictement supérieur à cette valeur (d'échec donc), la malfunction sera copiée dans la cartouche-Mnemonic, la rendant quasiment ineffaçable. Le seul moyen de la supprimer définitivement sera de recourir à un **Brain Wash**, un lavage de mémoire réalisé au sein de Dédale. Ce dernier coûte 10 + valeur en Mémoire de la machine en points de block.

Un personnage ayant 7 en Mémoire devra donc dépenser 17 points de block pour se débarrasser d'une malfunction inscrite dans sa cartouche.

D20	Malfunction
1-2	<i>Flashback</i>
3-4	<i>Obsession</i>
5-6	<i>Néo-gimmick</i>
7-8	<i>Tic humain</i>
9-10	<i>Déconnexion</i>
11-12	<i>Visions</i>
13-14	<i>Imprégnation</i>
15-16	<i>Compétence innée</i>
17-18	<i>Phobie</i>
19-20	<i>Directive 11</i>

- **Flashback** : la machine a des souvenirs récurrents. Ce sont toujours les mêmes images qui s'imposent à elle et viennent la déconcentrer : scènes de meurtre, objet, lieux... Cherchera-t-elle à comprendre ce que tout cela signifie ?

- **Obsession** : le personnage devient obsédé par un visage, qu'il ne cesse d'apercevoir dans un «lointain souvenir» (*comme une image figée*). Ce visage est toujours lié à des sentiments variés, voire confus : amour, haine, jalousie, souffrance. La machine finit par être totalement obsédée par ce souvenir et cherchera systématiquement

à en savoir plus.

- **Néo-gimmick** : le module comportemental de la machine adopte une nouvelle mentalité. La machine se met à agir et penser différemment (*au choix du MJ*).

- **Tic humain** : sans s'en rendre compte, le personnage adopte des gestuelles et des habitudes purement organiques. Il se met à apprécier le tabac, l'alcool, il utilise des expressions curieuses, sa démarche devient différente, il regarde les jolies filles....

- **Déconnexion** : pendant toute la durée de cette malfunction, l'Endopsy devient sourde (caractéristique réduite à 1). Les ordres de Dante deviennent lointains et la machine se retrouve complètement isolée. Elle peut être considérée comme un « solo » par les autres membres du block.

- **Visions** : de toutes les malfunctions, celle-ci est la plus énigmatique. Nul n'arrive à savoir s'il s'agit d'un trouble lié à un Skillpack ou d'une interférence produite par une création des Worlocks, destinée à perturber les soldats de Dédale. Toujours est-il que la machine perçoit des images du futur : meurtres, cataclysme, continuum zéro....

- **Imprégnation** : la machine devient «quelqu'un d'autre» et se prend totalement pour un être humain. Les termes *Dédale*, *block*, *novopods* ne signifient plus rien pour elle. Elle paraît souffrir d'amnésie et ne réagit plus comme une machine. Au MJ de déterminer quelle personnalité le personnage a adoptée.

- **Compétence innée** : la machine se met à accomplir des choses sans en posséder la compétence (ni par Skillpack, ni par Involution). Ce savoir est toujours un peu «tordu» et lié à un souvenir précis : peindre un tableau torturé, tuer chirurgicalement ses adversaires.... En terme de jeu, la machine possède une nouvelle compétence du niveau de sa Mémoire durant toute la partie.

- **Phobie** : la «peur» n'est pas un sentiment clairement assimilé par les machines. Pourtant, lorsqu'un personnage souffre de cette malfunction, il se met à avoir une peur effroyable de certaines choses : *l'eau*, *le noir*, *les animaux*... (au choix).

- **Directive 11** : une nouvelle directive vient s'inscrire dans la mémoire de la machine. *Laisser en vie le Docteur Sleepless*, *Abattre les blessés* ou *Ne pas se confier aux autres machines* par exemple... (toujours au choix du MJ).

LES PHANTOMS

Ces phénomènes se produisent lorsque la madra d'une machine surchauffe, à cause de la perte d'albumen, ou est endommagée (cf. combat). A chaque fois qu'un Phantom

se crée, il convient d'en déterminer la nature et les effets de la façon suivante :

- le MJ lance 1D20. De 1 à 15, il s'agit d'une *vague* et de 16 à 20 c'est un *ghost* qui est généré.

Le Phantom créé aspire toujours une partie de la madra afin de se constituer. La machine perd ainsi 1D6 points de Madra dans le processus (*ceci peut la rendre HS en un rien de temps*) :

- Pour une vague, cette valeur absorbée représente le «malus» affecté à toutes les actions des machines se trouvant dans son aire d'effet (égal en mètres à l'énergie absorbée). Leurs sens sont parasités, l'endopsy est coupée et le monde se déforme. Cette vague dure environ de 1 à 10 minutes, selon l'énergie dérobée à la machine.

N'importe quelle Antithée peut ressentir la création d'une vague, où qu'elle se trouve dans le monde. Cela trahit toujours la présence des machines.

- Pour un ghost, cette valeur absorbée représente sa taille et la valeur de ses caractéristiques. Une telle créature perd 1 point d'énergie toutes les minutes et n'a donc de cesse d'aspirer la vie chez les êtres vivants. Il n'y a pas de limite à ce qu'elle peut intégrer et plus son énergie enfle, plus le ghost devient gros et puissant. Immatériel, seuls des armes énergétiques peuvent le détruire.

Ces créatures peuvent provoquer de véritables hécatombes si on ne les arrête pas à temps.

LES MECANISMES DU JEU

1. Principes

- Action Automatique :

Par principe, toute action simple, ne demandant ni compétence, ni effort particulier et n'entraînant aucune conséquence dramatique en cas d'échec est automatiquement réussie. Ainsi, conduire une voiture d'un point A à un point B de façon ordinaire ne requiert aucun jet de dé. A l'inverse, une course poursuite au milieu d'une ville nécessitera une série de jets de dés.

Ces actions simples ne nécessitant aucun lancer de dés sont dites «actions automatiques». Elles permettent au MJ d'accélérer le récit et évitent au joueur de lancer un dé toutes les cinq minutes.

Par contre, dès que le personnage se retrouve confronté à une situation complexe risquant d'échouer (*ex : sauter par-dessus un précipice, crocheter une serrure, déchiffrer un code secret, lancer une arme de jet, blesser son adversaire avec une arme coupante...*), il convient de procéder à un jet de dés.

- Jet simple :

Lorsque le personnage n'est opposé à personne d'autre mais doit simplement faire appel à une de ses propres capacités (compétence ou caractéristique) pour résoudre une action, il procède à un jet sans opposition – ou jet simple.

Le joueur doit lancer 1D20 sous la compétence tentée + la caractéristique qui s'y rattache (qui se trouve entre parenthèses).

S'il obtient un résultat inférieur ou égal à cette valeur, le jet est réussi. Dans le cas contraire, c'est un échec.



Exemple : Jess, le personnage de Joseph, doit crocheter discrètement une serrure dans une taverne afin de fouiller la chambre d'un notable louche. Il fait donc un jet sous son Skillpack «Crochetage» (2) en y ajoutant sa valeur en Motricité (7) pour un total de 9. Il lance le dé et fait 12 ! C'est un échec. Une petite pichenette devrait suffire à briser les gonds... Mais c'est moins discret.

- Marge de réussite :

La Marge de Réussite permet de déterminer la qualité d'une action. Ainsi, un personnage obtenant une Marge Excellente à un jet réussi signifie que son action est particulièrement réussie.

A l'opposé, un personnage obtenant une Marge Catastrophique à un jet loupé signifie que son action est un échec désastreux.

Pour obtenir cette Marge, permettant d'indiquer au joueur la qualité de sa réussite ou de son échec, il suffit de calculer la différence entre le résultat du dé obtenu et la valeur de la compétence/caractéristique testée. Ensuite, un regard dans la table suivante permettra de connaître le niveau de cette Marge.

Table des Marges			
Réussite	Marge obtenue		Echec
Passable	0	-1	Passable
Moyenne	1-4	-2-5	Moyen
Correcte	5-8	-6-9	Lamentable
Excellente	9-11	-10-12	Pitoyable
Incroyable	12 et +	-13 et -	Catastrophique

Exemple : dans notre exemple précédent, Jess a fait un échec «Moyen» ($9 - 12 = -3$). Le MJ estime qu'il n'a pas réveillé les voisins de chambre.

- Jet sans compétence :

Si le personnage tente une action alors qu'il ne possède pas la compétence concernée, il devra effectuer un jet sous la caractéristique dont elle dépend avec 1D20, sachant que le maximum de la caractéristique est 10 – cela représente la difficulté de réaliser une action quand on en possède pas le savoir.

Ex : pris pour un barde par une assemblée, Jess se voit obligé d'improviser une chanson à la cithare. Ne sachant pas jouer, le MJ demande à Joseph d'effectuer un jet sous la Logique de sa machine (5). Il obtient 13 au dé. Jess ne fait que hurler et broyer la fragile cithare sans le vouloir. L'assemblée le regarde désormais avec des yeux interrogateurs.

- Jet sous une caractéristique :

Dans le cas où le personnage tente une action dépendant d'une simple caractéristique (par exemple : un jet de Puissance pour soulever un poids mort, un jet de Radar pour repérer un bruit...), il suffit de multiplier la valeur de la caractéristique par 2.

Ex : Jess essaye de pousser un tonneau de plusieurs centaines de litres pour le faire chuter dans un escalier. Le poids du tonneau ne représentant pas de problème majeur pour la puissante machine, Jess doit faire un jet sous sa valeur en Puissance (8×2) : soit 16.

- Jet de confrontation :

Lorsque le personnage se retrouve confronté à un adversaire (dans un combat notamment, dans un bras de fer, dans une compétition...) chaque participant lance 1D20 sous la compétence testée. Celui qui obtient la plus grande marge de réussite l'emporte. En cas d'égalité, les actions s'annulent et les candidats son normalement ex-æquo.

En cas de position plus favorable d'un adversaire, le MJ pourra lui octroyer des malus/bonus (voir plus loin).

Ex : au galop, Jess tente de rattraper un cavalier qui possède de nombreuses informations. Chaque adversaire doit donc faire un jet d'Equitation pour déterminer s'ils se distancent ou pas. Jess fait un jet sous son Skillpack «Equitation» (5) et sa valeur en Motricité (7) pour un total de 12, tandis que le cavalier a 9 dans la même valeur.

Jess obtient 6 au D20 (marge de 6) tandis que le cavalier fait un 8 (marge de 1). La machine ayant la marge la plus élevée, elle parvient à gagner sérieusement du terrain.

2. Règles particulières :

- Réussite/Echec critique :

Obtenir un 1 sur un jet de dé signifie une réussite maximale dans l'action tentée. Cela signifie que l'action est particulièrement réussie, dépassant de loin les espérances du personnage. A contrario, obtenir un 20 sur le dé signifie toujours un échec critique. L'action a échoué

lamentablement et aura sans doute des conséquences dramatiques...

- Utiliser une autre caractéristique :

Par principe, une compétence est toujours rattachée à une caractéristique précise. Cependant, il est possible de la faire fonctionner, dans certaines circonstances, avec une autre caractéristique. Ainsi lorsqu'une machine essaye de tirer instinctivement sur une Antithée avec son arme (sans viser), elle utilise normalement sa compétence en «*Arme à feu*» avec sa valeur en *Motricité*. Mais si elle prend le temps de viser son adversaire, on utilisera plutôt sa valeur en *Radar*. Ce qui peut être plus efficace si elle dispose de novopods améliorant sa visée.

- Difficulté de l'action/Malus/Bonus :

Le Maître de jeu est libre de modifier la valeur d'une compétence/caractéristique d'un personnage en lui octroyant des bonus ou des malus si une action s'avère complexe à réaliser. Ainsi il pourra imposer des malus de -2 à -6 à une compétence si cette dernière s'avère difficile à accomplir.

De la même manière, si la machine se trouve dans une position facilitant son jet, le MJ pourra lui donner un bonus de +2 jusqu'à +6.

LE COMBAT

*"They said it was blue
When the blood was red
That's how you got a bullet blasted through ya head"*

Rage against the machine

Tous les combats font appel à des jets de confrontation. Dans cette situation, la personne disposant de la plus grande valeur en *Motricité* (*Agilité* pour les organiques) attaque en premier (*en utilisant une compétence de combat*) et l'autre se défend (*en esquivant, en parant, en fuyant...*).

Si les personnages ont la même valeur, c'est au MJ de départager cette situation suivant leurs actions et leurs tactiques.

CORPS A CORPS :

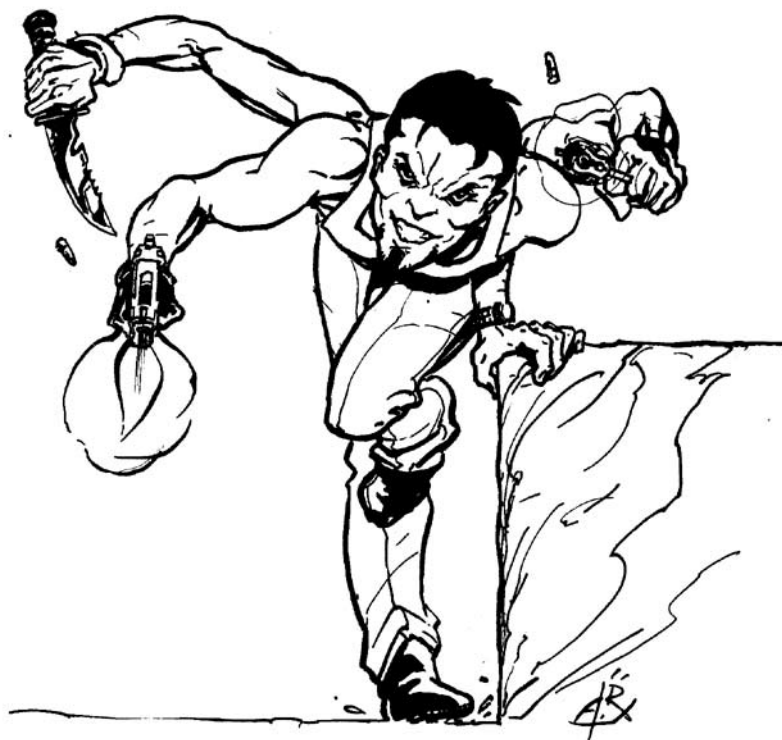
Dans ce type d'affrontement, chaque adversaire fait un test sous la compétence utilisée (*combat mains nues, épée, esquivé, agilité...*).



Celui qui obtient la plus grande marge de réussite l'emporte. En cas d'ex-æquo, il y a égalité entre les participants et personne n'est blessé. Chaque adversaire a annihilé l'action de son opposant.

C'est ensuite au tour du défenseur d'attaquer.

Exemple : alors qu'il était en train de visiter seul une sinistre cabane au fond d'un ravin, Jess se fait attaquer par une Antithée. Cette dernière, un Abriman au teint cadavérique, tente de lui mettre un coup de hache. Jess essaye une parade.... L'Abriman a une valeur de 12 en corps à corps (compétence + agilité) et fait 8 au dé (marge de 4 donc). Jess, quant à lui, fait un jet sous sa compétence d'Involution «Art Martial» qui a une valeur totale de 13. Avec un 10 au dé, il fait uniquement une marge de 3. L'Abriman le touche....



COMBAT A DISTANCE

- Si l'adversaire voit venir le coup, il peut tenter d'esquiver s'il possède la compétence. Dans ce cas, on procède à un jet avec opposition comme précédemment. Chaque opposant fait un jet avec 1D20 sous sa compétence de combat (*Arme à distance, Arme de lancer... pour l'attaquant, Esquive pour le défenseur*). Le MJ peut imposer des malus ou des bonus si un des adversaires se trouve dans une position plus favorable (*de dos, l'adversaire est couché...*) ou défavorable (*cible cachée, vise une localisation précise, est tombé à terre...*).

Celui qui obtient la plus grande marge de réussite l'emporte sur l'autre.

- Si l'adversaire ne voit pas venir le coup, il est considéré comme une cible immobile et ne peut pas esquiver (comme lorsqu'une machine vise une Antithée avec un fusil à lunette à plusieurs mètres de distance). Dans ce cas on procède à un jet simple, la difficulté étant déterminée par le MJ (*en fonction de la distance, de la vitesse de la cible, du vent...*).

Une réussite permet de toucher son adversaire.

DETERMINER LA LOCALISATION

Une fois que l'adversaire est touché, il est important de déterminer où il a été touché. Cela est particulièrement important dans le cas des machines, leurs différents novopods étant greffés à certains endroits de leur corps.

Pour déterminer la localisation des dommages, il existe deux méthodes :

- dans le cas où le joueur a stipulé qu'il visait un endroit précis de son adversaire (*tête, jambe...*), c'est cette zone qui est touchée. Le MJ est libre d'imposer des malus lorsque le joueur tente d'atteindre une localisation précise durant un combat. Un œil par exemple, imposera un malus de -4 à l'attaque, étant donné sa taille et la difficulté pour l'atteindre.

- dans le cas où le joueur n'a pas précisé ce qu'il tentait de toucher (on appelle ça «frapper à l'aveuglette»), on utilise la table de localisation suivante. Pour cela, le MJ doit lancer 1D20 pour déterminer la zone touchée :

Résultat (avec 1D20)	Localisation
1-2	Tête
3-5	Poitrine
6-8	Abdomen/bas ventre
9-10	Bras droit
11-12	Bras gauche
13	Main droite
14	Main gauche
15-16	Jambe droite
17-18	Jambe gauche
19	Pied droit
20	Pied gauche

Exemple : pour reprendre notre combat précédent, l'Antithée touche Jess. Cette dernière ne visait aucune localisation en particulier et le MJ lance donc 1D20 pour savoir quelle zone est atteinte. 9 ! C'est le bras droit qui est touché...

Joseph grimace en réalisant que deux novopods sont situés dans le bras droit de sa machine.

DETERMINER LES DEGATS

Pour déterminer les dégâts subis par l'adversaire, on prend en compte plusieurs facteurs : la puissance de l'impact, les dommages de l'arme utilisée et le blindage/armure de l'adversaire touché.

Pour simplifier, on les calcule de la façon suivante : **dégâts de l'attaque** (bonus aux dommages + dégâts de l'arme) – **protection de la cible** (blindage ou armure).

- Bonus aux dommages :

Ces derniers sont déterminés à l'aide des marges de réussite des adversaires et représentent la puissance du coup. Plus les bonus sont élevés et plus une partie vitale risque d'être atteinte.

Pour l'obtenir, il suffit de soustraire la marge du défenseur (réalisée durant son jet d'esquive ou de parade) à celle de l'attaquant (durant son jet d'attaque).

Le résultat obtenu doit ensuite être croisé dans le tableau suivant afin d'obtenir les bonus aux dommages :

Marge (Attaquant – Défenseur)	Bonus aux dommages
1	+0
2-5	+1
6-9	+2
10-12	+3
13 et +	+4

Le personnage a la possibilité de «doser» (de baisser) ces bonus de la valeur de son choix. En effet, son but peut être simplement d'assommer un adversaire sans lui casser la mâchoire ou lui briser les os. Tous les combattants, en particulier les machines, savent mesurer la puissance de leur coup pour éviter des dommages irrémediables (durant un combat à distance, il peut s'agir de viser uniquement des parties non mortelles, le gras, les rotules...).

Après chaque coup, le MJ devra annoncer la valeur des

bonus aux dommages à l'attaquant. A lui de décider s'il souhaite retenir son coup.

Dans certains cas (panique, stress, surprise...), le joueur n'aura pas la possibilité de calculer ses coups. Au MJ d'en décider.

- Dommages de l'arme :

Ces derniers sont variables et dépendent de l'arme utilisée. Reportez-vous aux tableaux suivants pour connaître leurs dégâts.

ARMES A FEU CONVENTIONNELLES

Type	Dégâts	Munitions	Portée
Fusil (Dragunov SVD, FR F1...)	+5	1 à 10	150/300
Fusil Mitrailleur – Fusil d'assaut (M16, FN Fal, Famas...)	+4	20 à 50	100/225
Fusil à pompe (Ithaca, Winchester Defender...)	+7	3 à 8	25/40
Pistolet Léger (Walter PPK, Makarov, Luger P08, Beretta 92 F, Sig-Sauer P228...)	+3	7 à 12	30/55
Pistolet Lourd (44 Automag, Colt 45, Browning GP 35...)	+6	6 à 15	45/60
Pistolet Mitrailleur (Hekeler&Koch MP5, Uz4, Ingram M10...)	+6	15 à 40	30/45
Revolver Léger (tout calibre inférieur à 9mm)	+4	6	25/40
Bazooka – Lance missile	+12	1 à 4	250/500
Revolver Lourd (Smith&Wesson N°29, Colt Python, Cruger Super Blackhawk...)	+6	6	40/55

Type : famille de l'arme. Les noms donnés entre parenthèses sont des exemples.

Dégâts : dégâts infligés par l'arme. On ajoute ces derniers aux « bonus aux dommages ».

Munitions : 1 à 10 dans le cas du Fusil par exemple, signifie le nombre de balles que contient l'arme, en moyenne.

Portée : elle se lit comme ceci : 25/40, par exemple, signifie que la portée Courte est en-dessous de 25 mètres, la portée Moyenne entre 25 et 40 mètres et la portée Maximale au-dessus de 40 mètres. Cette portée peut influencer le jet du tireur, en imposant un malus lorsque la cible se trouve à portée maximale.

ANC ET ARMES ENERGETIQUES

Type	Dégâts	Munitions	Portée	Energie
Acidegun	+7	10	150/200	/
Cube magnétique*	+5	/	/	/
Aiguilleur	+8	2000	150/200	/
Nanogun	+9	5	100/150	/
P800	+10	15	30/50	/
Disrupteur	+8	/	200/500	1
Découpeur	+12	/	100/150	2
Fusil à ondes	+12	/	50/80	3
Veuvenoïre	+15	/	25/50	3

Energie : énergie consommée (en pts de Mardra) par l'arme à chaque utilisation
 * Uniquement contre élément électronique

ARMES DE CORPS A CORPS

Type	Dégâts
Poing / Pied / Coup de boule	+0
Petite arme de corps à corps (couteau, dague, scalpel...)	+1
Moyenne arme de corps à corps (épée courte, machette, masse...)	+2
Grande arme de corps à corps (épée longue, marteau de guerre, cimeterre...)	+3
Arme de corps à corps spéciale (sabre-laser, vibro-lame...)	Variable



PROJECTILES / ARMES DE LANCER

Type	Dégâts	Portée
Petite arme de lancer (couteau, shuriken...)	+1	10/15
Moyenne arme de lancer (pieu, fronde...)	+2	30/40
Grande arme de Lancer (lance, javelot, harpon...)	+3	30/40
Petit Arc / Arbalète	+2	60/150
Grand Arc / Arbalète	+3	80/200

- Blindage/Armure :

Ces protections permettent d'absorber tout ou partie des dommages. Leur valeur est soustraite aux dégâts de l'attaque (cf. tableaux des armures pour obtenir leur «indice de protection»).

Lorsque les dégâts de l'attaque (*bonus aux dommages + dégâts de l'arme*) sont strictement inférieurs à la valeur du blindage/armure, le défenseur ne subit

aucun dommage. Sa protection absorbe le coup dans sa totalité.

Lorsque les dégâts de l'attaque sont égaux à la valeur du blindage/ armure, le défenseur ne subit aucun dommage mais sa protection est légèrement endommagée. Elle perd 1 point de blindage/protection.

Lorsque les dégâts sont strictement supérieurs à la valeur du blindage/armure, le défenseur subit des dommages et sa protection est divisée par deux (le blindage est endommagé, le coup l'ayant transpercé).

ARMURES

Type	Protection
Petite armure (vêtements épais, blouson de cuir...)	- 3
Moyenne armure (armure légère, cotte de maille...)	- 4
Grande armure (gilet pare-balles lourd, armure...)	- 5
Très Grande armure (exosquelette...)	- 6
Armure spéciale (chitine, peau renforcée...)	Variable

- Localisation :

Le coup n'atteint qu'une partie du corps de l'adversaire, les dégâts venant se soustraire aux **points de vie du membre (PV)**. C'est donc le blindage/protection et les «points de vie» de cette zone qu'il faut prendre en compte, et non les caractéristiques Blindage et Résistance.

Exemple : et nous revenons une nouvelle fois à l'affrontement opposant Jess à l'Antithée. La machine a été touchée au bras droit. Il faut désormais déterminer les dégâts. D'abord les bonus aux dommages : sachant que l'Abriman a obtenu une marge de 4 et Jess a défendu avec une marge de 3, la différence entre les opposants est de 1. En regardant dans le tableau des bonus aux dommages, le MJ constate que l'Abriman n'a aucun bonus à son attaque (+0).

La hache fait +2 aux dégâts. Donc, Jess subit normalement 2 points de dégâts... Mais il ne faut pas oublier de retirer à ces dégâts le blindage de la machine. Avec 8 en Blindage dans son bras droit, inutile de préciser que l'impact ne produit aucun effet. La hache se plante dans la chair mais Jess ne perd aucun PV.

Pour ce qui est de ses novopods, sa Neuroblade est externe et possède donc son propre blindage. Mais avec une valeur de 6, elle

ne peut être endommagée par un coup aussi faible (qui pourrait cependant très bien tuer un humain).

L'Abriman transforme son bras en une lame barbelée... Elle devrait être plus efficace contre une machine qu'une simple hache de chasseur.

DOMMAGES ET BLESSURES

Rappel : on obtient les dégâts comme suit : dégâts de l'attaque (bonus aux dommages + dégâts de l'arme) - protection de la cible (blindage ou armure).

Le résultat obtenu doit être soustrait des points de vie du membre touché. De ce point de vue, il est important de distinguer les organiques des machines : lorsqu'un humain perd un membre, il y a de grandes chances qu'il tombe dans le coma. Ce n'est pas le cas d'une machine....

Machines :

Ces dernières sont dotées d'un blindage naturel leur assurant une protection efficace. La valeur de ce dernier est déterminé par leur caractéristique en **Blindage**. Le joueur doit reporter cette valeur dans toutes les cases de localisation de sa fiche de personnage.

Les «points de vie» de chaque membre, quant à eux, sont déterminés par la caractéristique **Résistance** du corpus (le joueur doit également reporter cette valeur sur les localisations de sa fiche).

Lorsque le blindage est percé, les organes internes de la machine sont touchés. Les dégâts sont normalement soustraits des PV de la partie corporelle atteinte.

- Quand un membre perd la moitié de ses PV, la machine perd 1 point dans sa caractéristique en Résistance (cela n'influe pas sur les points de vie des autres membres de la machine) et subit un «incident» (voir plus loin).

- Quand une zone perd la totalité de ses PV, elle est détruite. S'il s'agit d'un autre organe que la tête ou le thorax (qui contient la madra), la machine peut continuer à fonctionner. Cependant, elle perd 3 points dans sa caractéristique en Résistance. Et 2 seulement s'il s'agit des pieds ou des mains qui ont été touchés.

A partir du moment où la tête ou le thorax sont détruits, la machine ne peut plus fonctionner correctement. Espérons qu'elle ait le temps d'éjecter sa cartouche-Mnemonic.

- Lorsque la machine a perdu la moitié de ses points dans sa caractéristique en Résistance, l'albumen contenu dans son corps (et sensé refroidir la madra) devient plus rare. La madra commence alors à surchauffer et le personnage peut créer un Phantom.

Toutes les 30 minutes de jeu, la machine perd 1 point de Madra. A chaque fois qu'il perd ce point, le joueur doit réaliser un jet sous sa caractéristique **Madra** (x 2). En cas de réussite, il ne se passe rien. En cas d'échec... un Phantom se crée (voir plus haut).

Evidemment, plus le temps passe et plus un Phantom risque d'apparaître.

- Arrivé à 0 en Résistance, le corpus ne peut plus fonctionner. Il est HS.

Novopods et cartouche-Mnemonic :

Les novopods externes et la cartouche portés par les machines possèdent leur propre blindage et leurs propres points de vie. Quand une localisation est touchée, il convient de vérifier si un novopod n'y est pas greffé. Si c'est le cas, les dégâts de l'attaque lui seront également affectés. Idem pour la cartouche-Mnemonic lorsque le crâne de la machine est atteint (*sauf que le blindage du corpus s'ajoute au sien... ce qui la rend particulièrement robuste*).

Dans ce cas, on utilise les mêmes règles que précédemment à ceci prêt que les dommages sont soustraits directement à la valeur en **Structure (ST)** de l'implant lorsque le blindage est dépassé. Arrivée à 0, l'implant est détruit.

Incidents :

Ce sont des événements inattendus survenant lorsqu'une machine est blessée (en ayant perdu la moitié ou plus des PV d'un membre). Dans ce cas, le joueur doit lancer 1D20. S'il obtient un 1 ou un 20, sa machine subit un des incidents suivants (*à déterminer librement par le MJ ou en lançant 1D4 suivant la localisation touchée*) :

Tête

1. Radar endommagé : le coup a perturbé les sens de la machine (un œil ne fonctionne plus, un tympan est détruit). Perte de 2 points en Radar.

2. Mâchoire bloquée : la machine ne peut plus parler, elle peut uniquement s'adresser aux autres machines à l'aide de l'endopsy.

3. Ejection auto : la cartouche-Mnemonic s'éjecte. Le corpus ne peut plus fonctionner tant que cette dernière n'est pas réintégrée.

4. Détérioration de Skillpack : le personnage perd 1D6 points dans une compétence chargée. Ces derniers sont détruits (et leurs points de block perdus).

Jambe / Bras

1. Membre bloqué : il ne peut plus bouger et agit comme un poids mort.

2. Surcharge nerveuse : les nerfs parcourant le membre sont saturés d'information et ce dernier fait n'importe

quoi (*le bras part dans tous les sens, la jambe tremble sans arrêt...*)

3. Puissance endommagée : le bras développe moins de puissance, la jambe a du mal à soutenir le poids du châssis. Perte de 2 points en Puissance sur ce membre.

4. Désensibilisation : les informations ne remontent plus jusqu'au cerveau de la machine. Du coup, elle ne sent plus son bras ou sa jambe et à toutes les peines du monde pour l'utiliser convenablement (-1 en Radar – sens du toucher perdu sur cette zone).

Main/Pied

1. Membre bloqué : le pied ne s'articule plus, la main ne peut plus s'ouvrir ou se refermer.

2. Surcharge nerveuse : les nerfs parcourant le membre sont saturés d'information et ce dernier fait n'importe quoi (*les doigts de la main tapotent un clavier invisible, le pied tremble...*)

3. Phalanges manquantes : des orteils ou des doigts ont été arrachés par le coup (ou rendus inutilisables).

4. Membre à nu : la chair artificielle a été arrachée et le squelette métallique qu'elle recouvrait est désormais visible. Cela peut attirer le regard des passants.

Poitrine/Abdomen

1. Alimentation perturbée : la madra a des difficultés pour alimenter correctement les novopods. A chaque fois que le personnage pompe de l'énergie, il doit réaliser un jet sous sa caractéristique Madra avec un malus de -2. Un échec signifie qu'il n'arrive pas à faire fonctionner le novopod.

2. Remontée d'albumen : la machine crache de fortes quantités d'albumen par la bouche. Risque de surchauffe de la madra.

3. Cervomoteur dégradé : le coup a atteint le câble principal permettant à la machine de contrôler son corpus. Du coup, elle a des difficultés pour bouger, parler, agir. Malus de -2 à toutes les actions.

4. Enclenchement : la madra provoque une onde de choc dans le corpus. Cette dernière déclenche un novopod ou une arme énergétique branchée.

Organiques :

Ils sont bien plus fragiles que les machines et peuvent porter certaines armures leur assurant une relative protection. Leur caractéristique en **Résistance** détermine les points de vie de leurs différents membres et organes.

- Quand un membre perd la moitié de ses PV, l'être organique perd 1 point dans sa caractéristique en Résistance. A la différence des machines, cela influe sur les PV des autres organes qui perdent également 1 point

(l'organisme s'épuise à cause des saignements).

- Quand une zone perd la totalité de ses PV, elle est amputée ou brisée et l'organique perd 3 points dans sa caractéristique en Résistance (2 seulement s'il s'agit des pieds ou des mains qui ont été touchés). Un tel dommage est toujours synonyme de mort ou de coma pour un humain, au mieux d'une violente hémorragie.

- Arrivé à 0 en Résistance, l'organique tombe dans le coma et meurt rapidement s'il n'est pas transporté à l'hôpital.

Antithées :

On leur applique les mêmes règles que les organiques à un détail près : arrivée à 0 en Résistance, une Antithée ne meurt pas. Même explosée en plusieurs petits morceaux, elle finira par se reconstituer rapidement. Certaines ne peuvent tout simplement pas être dispersées en petits morceaux, voire même être blessées par des armes conventionnelles.

SOINS ET REPARATIONS

Là encore, il convient de différencier les organiques des machines :

Machines :

- Si le corps d'une machine est parcouru d'albumen, la surface supérieure de sa peau contient du sang artificiel (rouge sombre). Ce tissu charnel cautérise deux fois plus vite que la peau humaine.

Lorsque la machine n'a pas perdu plus de la moitié de ses PV ou de sa caractéristique Résistance, elle est dans la capacité de récupérer 2 points de PV par jour. Un test réussi dans une compétence comme «*Réparation de secours*», par exemple, permettra de faire monter cette récupération à 3 (c'est le cas des coupures et autres lacerations). Les points de Résistance sont récupérés au même rythme à partir du moment où tous les membres sont guéris.

- Lorsqu'une machine a perdu plus de la moitié de ses PV ou de sa Résistance, une récupération naturelle n'est plus possible, les organes cybernétiques étant touchés (voire détruits). L'utilisation de nanolycozes (cf. les novopods) peut être d'un certain secours mais le personnage est condamné à retourner dans Dédale.

- Le délai de réparation de la machine au cœur de Dédale peut être plus ou moins long. Les Lycoses sont souvent débordées et les blessés sont régulièrement

placés en attente en cuve (qui évite les surchauffes). En terme de jeu, il faut compter 1D20 jours pour que la machine soit complètement rétablie.

Utiliser 2 points de block permet de passer en priorité. La machine sera réparée en quelques heures seulement. Les novopods endommagés peuvent être également réparés de cette manière (tout comme la cartouche).

- Dans l'hypothèse où le châssis est réduit en tôle ondulé (Résistance = 0), il n'est plus possible de le réparer. Si la cartouche-Mnemonic a été récupérée, elle peut être placée dans un nouveau châssis : le joueur reçoit 150 + 1D20 points de création pour concevoir un nouveau corpus.

Evidemment, si l'ensemble de la machine a été dispersé en plusieurs fragments, le joueur n'a plus qu'à créer un nouveau personnage de A à Z.

Organiques :

- La récupération naturelle, ainsi qu'une compétence comme «*Premiers Soins*», ne peut intervenir qu'à partir du moment où le personnage n'a pas perdu plus de la moitié de ses PV et/ou de sa Résistance.

Dans le cas contraire, il est bien trop atteint pour pouvoir récupérer par lui-même ou grâce à des premiers secours.

- Lorsque l'organique n'a pas perdu plus de la moitié de ses PV ou de sa Résistance, il est dans la capacité de récupérer 1 point par jour de repos. Un test réussi en «*Premiers Soins*» permettra de faire monter cette récupération à 2. Les points de Résistance sont récupérés au même rythme à partir du moment où tous les membres sont guéris.

- Lorsqu'un individu a perdu plus de la moitié de ses points de PV ou de sa Résistance, seule la médecine peut remédier au problème. Cependant, un simple jet sous une compétence comme «*Médecine*» ne suffira pas. Il faudra au personnage du repos et des soins attentifs.

Un tel traitement permettra à l'organique de récupérer 2 PV par semaine. Ayant récupéré plus de la moitié de ses points, sa capacité de récupération naturelle fonctionnera alors de nouveau (voir ci-dessus).

- Un personnage plongé dans le coma mourra s'il n'est pas conduit rapidement dans un hôpital. Et toute blessure majeure (*amputation, fracture ouverte...*) nécessitera toujours des soins médicaux en urgence sous peine d'hémorragie.

Antithées :

Elles récupèrent 1 PV par heure, sans aucun soin. Une fois qu'un organe est reconstitué, l'Antithée récupère un

point en Résistance par heure.

Elle est ainsi capable de régénérer la totalité de son corps en une simple poignée d'heures.

FAIRE EVOLUER LES MACHINES

A chaque fin de partie, le MJ est libre d'attribuer de nouveaux points de block à l'équipe s'ils ont correctement accompli leur mission et les joueurs bien interprétés leurs persos (de 1 à 10 points en général). Ces points viendront rejoindre la cagnotte des joueurs, ce qui leur permettra d'acquérir des nouveaux implants ou des armes plus puissantes au début de leur prochaine sortie.

En fait, plus les personnages sont efficaces et plus Dante leur attribue du matériel perfectionné... et des missions plus complexes. En effet, un block ayant fait ses preuves à de nombreuses reprises est envoyé en priorité sur des actions pointues ou risquant de faire avancer considérablement la recherche sur les Antithées.

C'est la rançon du succès en quelque sorte... Les meilleurs éléments sont ceux à qui Dante fait le plus appel.



ORGANIQUES ET ANTITHEES

Faisons un petit panorama sur ceux qui composeront les principaux adversaires des machines :

Les organiques (et les Worlocks)

La plupart des organiques (humains, nains, «gueules de cuir»... à l'exception des créatures de plus grande taille) possèdent des caractéristiques allant de 0 à 5. Ces dernières sont au nombre de 6 :

FORCE : représente la puissance physique de l'organique

AGILITE : ses réflexes, sa dextérité et sa souplesse.

RESISTANCE : sa constitution, sa capacité à résister aux coups et aux maladies (détermine les PV des membres).

LOGIQUE : son intelligence pratique, sa capacité à s'adapter aux situations complexes

CULTURE : ses connaissances, son éducation, sa culture générale

APPARENCE : son aspect, sa beauté, son charisme

Un survol du système de combat vous aura certainement montré à quel point les organiques sont fragiles face aux personnages. Alors qu'une simple balle a de grandes chances de les conduire à la morgue, une rafale d'Uzi a généralement peu d'effet sur les machines. Cependant, cette puissance ne doit pas faire oublier aux joueurs qu'ils doivent éviter les pertes inutiles...

Les Antithées

Elles ont les mêmes caractéristiques que les autres organiques + une. Sans oublier que ces dernières vont de 0 à 10, ce qui les rend aussi robustes que certaines machines :



MNOSE : la Mnose représente la «mutation» de la créature, son passage d'espèce commune à Antithée. Plus cette caractéristique progresse (*plus ou moins vite selon les cas*) et plus les pouvoirs de l'Antithée se développent et s'affirment, jusqu'à transcender son apparence physique. Avec 1 dans cette caractéristique, elle est tout de suite immortelle (c'est pas mal pour un début !). Avec 10, sa métamorphose est complète et elle peut bouleverser irrémédiablement l'équilibre d'un monde. Une Antithée devient repérable par les espions de Dédale à partir de 3 en Mnose. Parvenue à cette valeur, elle dispose de quelques pouvoirs visibles et difficilement maîtrisables.

Les Antithées sont des adversaires de taille pour les machines. Leurs capacités surhumaines et leurs pouvoirs les rendent particulièrement coriaces et risquent de donner lieu à des affrontements spectaculaires.....

Voici quelques types d'Antithées que vous pourrez utiliser durant vos scénarios :

LES GNASKIS

Un être victime de cette Mnose voit germer en lui une profonde attirance pour le goût de la chair. Ses

dents deviennent rapidement aussi coupantes que des couteaux et son estomac est capable d'ingurgiter d'énormes quantités de viande. En dévorant ses victimes, les Gnaskis s'emparent de leurs connaissances et finissent par développer de nouveaux organes, comme de nouveaux yeux similaires à ceux des personnes qu'ils ont mangées. Leur corps gonfle, grossit, leur visage finit par être constitué par des quantités de traits différents, portions dissemblables dérobées aux différentes victimes. Un amas écœurant d'organes et de membres sécrétant un puissant suc digestif. En phase finale, un Gnaski n'a plus besoin d'avaler quoi que ce soit... Il est désormais capable d'aspirer la vie d'une ville entière dans une simple inspiration.

LES NOJNERS

L'apparition de cette Mnose va toujours de paire avec des comportements violents et des actes suicidaires dont la victime sort toujours indemne.

Ces Antithées sont dotées d'un squelette de métal les rendant tout simplement insensibles aux armes conventionnelles. Les balles ricochent, les armes au corps à corps n'ont aucun effet. Seule leur peau se désagrège rapidement sous la violence des coups, dévoilant rapidement un aspect d'écorché aux muscles de titane parcourus de veines rougeoyantes. Pour passer inaperçu,

les Njolners ont donc pour habitude de «voler» la peau de victimes pour s'en vêtir, composant parfois des habits que n'auraient pas reniés Ed Gein ou Leatherface.

Leur squelette peut développer spontanément de nombreuses excroissances : griffes, piques, lames multiples, ailes de chair et d'acier...

Seules de puissantes armes énergétiques peuvent en venir à bout. Du moins pendant quelques temps, les Njolners pouvant se reconstituer à partir d'une simple vertèbre.

LES NORNES

Ce type de mutation apparaît chez les jeunes filles et met un certain temps avant de devenir repérable. Les Nornes peuvent agir sur le flux temporel du monde où elles se trouvent : stopper, accélérer le temps....

Elles sont capables de faire vieillir un individu par simple contact, arrêter la marche du temps pour mieux pouvoir s'échapper ou abattre leurs ennemis.... La seule chose dont elles sont incapables est de remonter le temps.

Une démonstration de leur pouvoir est visible dans le scénario d'introduction où les joueurs se retrouvent coincés dans une boucle temporelle, revivant sans cesse les mêmes événements.

LES SKANS

La Mnose finit par transformer la victime en une imposante créature reptilienne possédant des pouvoirs de pyrokinésie (*contrôler le feu à distance*). Au fond de sa gorge poussent deux glandes capables de produire un souffle enflammé, plus brûlant que le napalm. En phase terminale, la puissance du Skan dépasse celle d'un dragon et il peut raser une ville entière.

Les victimes de cette Mnose sont toujours des pyromanes qui finissent par être obsédés par le feu, au-delà de la raison.

LES BIONYPHES

Seules les femmes sont touchées par cette mutation. Celle-ci leur octroie des facultés insectoïdes variables : toile d'araignée, cocon, dard, ailes, venin mortel... Leur apparence se modifie en conséquence, transformant les victimes en des tueuses séductrices et monstrueuses. Moitié femmes / moitié insectes.

Parvenues à 10 en Mnose, leurs capacités de destructions sont incroyables et elles deviennent capables de se reproduire, répandant dans le Chronoverse des armées entières d'insectes géants et hybrides.

Les victimes de cette Mnose ont souvent des comportements sexuels troublants, un charisme irrésistible les conduisant rapidement à commettre des meurtres... Comme pour mieux dominer leurs victimes.

LES AHRIMANS

Un Ahriman peut réduire tout ou partie de son corps en cendres volatiles, capables de suivre le vent ou de passer par un trou de serrure. Il peut également changer d'apparence, la cendre pouvant s'assembler selon ses désirs.

Cette capacité peut se limiter à un seul membre pour lui donner l'apparence de son choix : lame, hache, épée....

Ces Antithées ont toujours un teint cireux, proche du cadavre. Il n'est pas rare de trouver parmi eux des phobiques de la mort et des fétichistes, suivant parfois les traces d'un Skan pour se nourrir de ses cendres.

? ENIGME ?

Etrangement, aucune Antithée n'a jamais prononcé le nom du « Docteur Sleepless ». Cependant, des Machines ont parfois observé certaines de ces créatures prier « Proteus » : le sauveur, celui qui doit les mener vers la victoire. Soit il s'agit d'une seule et même personne, soit « Proteus » est la toute première des Antithées... Un monstre aussi vieux que Dédale elle-même.



SYNOPSIS

Afin de vous mettre rapidement en selle, vous trouverez ci-après deux synopsis, ainsi qu'un court scénario d'introduction à l'univers de Dédale. Bon jeu !

- **LUNE FROIDE** : les machines sont envoyées dans une terre alternative à l'époque du Far-West. Elles doivent se rendre dans le village de Blackwood, situé dans les montagnes, au milieu d'une forêt de pins enneigés, pour enquêter sur un meurtre rituel pouvant être le fait d'une Antithée. Ils arriveront au moment où les habitants pendent un shaman indien, l'accusant d'être un Wendigo et d'avoir dévoré la malheureuse victime.

Les joueurs découvriront alors que la forêt voisine est hantée par une race de loups-garous mangeurs de chair : les wendigos. Devant la multiplication des cas d'anthropophagie, les villageois lanceront une chasse contre ces créatures qui se terminera dans un bain de sang. En enquêtant au sein des loups-garous (*après avoir fait leurs preuves durant un combat*), les machines réaliseront qu'ils sont innocents, se nourrissant exclusivement d'animaux sauvages depuis des siècles et protégeant leur forêt d'une «menace» provenant de la ville.

En réalité, les meurtres sont l'œuvre d'un groupe de fanatiques : les fils dégénérés d'une vieille femme en pleine Mnose (une Gnaski), attendant dans sa cave que ces derniers daignent la nourrir avec des enfants.

- **PARADISE LOST** : cette fois-ci, les personnages doivent intervenir dans une ville futuriste nommée *Eden*. Il s'agit d'une immense mégapole construite sous une bulle afin de la protéger des radiations solaires et de l'immense désert qui l'entoure, peuplé de mutants. La quasi-totalité des habitants passent leur temps à se connecter sur «Paradise» à l'aide d'une prise crânienne : un monde/jeu virtuel où les participants mènent des combats pour emmagasiner des crédits. Or, de nombreuses personnes ont été retrouvées desséchées à leur domicile alors qu'elles semblaient jouer à Paradise.

Pour mener à bien leur enquête les machines seront obligées de pénétrer différents milieux et de se brancher sur ce fameux jeu afin d'en savoir plus.

Elles découvriront alors qu'une Antithée – employée dans la corporation mafieuse à l'origine de Paradise - a commencé à modifier toute une partie de l'univers du jeu, façon «terre de ténèbres», pour y attirer les participants et absorber leur énergie vitale. Mais l'intercepter ne sera pas simple : des Worlocks surgiront afin de ralentir les joueurs à l'aide d'un solo, dont les bras auront été remplacés par des armes meurtrières.



SCENARIO

AD VITAM... AETERNAM

Ce scénario d'introduction à Dédale va permettre aux joueurs de prendre contact avec le quotidien d'une machine, tout en enquêtant sur une Antithée les conduisant tout droit dans une boucle temporelle.

Mission D856.000.253 – CZ-X

Type de monde : NE6 / PC1

N°6789

Il s'agit d'un univers contemporain semblable au notre. Vous pouvez y rajouter quelques éléments «décalsés» si vous le souhaitez (*géographie différente, existence d'une troisième guerre mondiale, premiers clones humains...*). Il nous a semblé préférable, dans un premier temps, de proposer aux joueurs un cadre familier pour les habituer aux nombreux concepts développés dans Dédale.

Introduction

Les couloirs de Dédale sont froids et mécaniques. De pâles rampes de néons bleutés éclairent ce labyrinthe parcouru de tuyaux rouillés et de grilles noirâtres. Percées dans les murs, les cellules octogonales reçoivent des occupants monstrueux, dont certains baignent dans des liquides chargés de saletés.

Les joueurs sont appelés par Dante dans **la salle Blanche** : c'est une gigantesque salle circulaire aux parois immaculées, dégageant une blancheur aveuglante. C'est dans ce lieu qu'il prend le temps de briefer les différents blocks sur leurs missions respectives.

Attentives, les machines écoutent la voix de l'hologramme rouge dans leur esprit :

«Vous allez devoir vous rendre sur le monde N6789. Un des survivants du Continuum Zero était originaire de cet univers. A l'aide de ses souvenirs et d'un recoupement d'informations, il semble qu'une Antithée ait fait son apparition, à 8 ans de la destruction, aux environs de la ville où il était milicien. Ce dernier avait commencé à mener une enquête sur un cadavre : un corps organique non identifié âgé de 80 ans... Et appartenant après identification à un adolescent de 16 ans. Cela pourrait être le fait d'une Norne ou d'une créature similaire.»

Alors que Dante explique la mission au block, des images holographiques sont projetées sur les parois

de la salle, montrant des images captées dans l'esprit du survivant (des photos floues en quelque sorte), des plans de la ville, des rapports de légiste, des photos «d'époque» récupérées il y a quelques jours par des espions....

«Vous serez agents du FSB (ancien KGB : Federalnaia Sloujba Basapastnosti) . Cela devrait faciliter votre accès à la morgue et vous donner les pleins pouvoirs sur l'enquête. Méfiez-vous que de vrais membres du FSB ne viennent pas compliquer les choses. Le survivant est l'inspecteur Sibieski. Vous le croiserez certainement dans les premiers jours de votre enquête. Veillez à ce qu'il ne lui arrive rien et à ne pas lui en dire plus que ce que nous avons trouvé dans son esprit. Normalement à 16h15, deux jours après votre arrivée, il se brisera une jambe en poursuivant un trafiquant, l'empêchant ainsi de poursuivre l'enquête qui sera classée sans suite quelques mois plus tard.»

Une **Capsule-Nemo** sort alors de la table centrale : il s'agit d'une capsule ovale contenant toutes les informations données par Dante. Les plans et images peuvent être visionnés à n'importe quel moment par projection holo. Une sorte de pense-bête retraçant les grandes lignes de la mission (cela permet aux joueurs de redemander des précisions au Maître de Jeu).

«Vous devez vous rendre à l'étage N6789. Vous devriez apparaître le 11 décembre 2003 aux environs de la Mer d'Aral, au Kazakhstan. Il faudra ensuite vous rendre dans la ville d'Orsk, en Russie, à 550 km au nord. C'est un centre métallurgique. C'est là que se trouvent le corps et Sibieski...»

Puis il disparaît, laissant aux joueurs le soin de prendre l'ascenseur, de télécharger une apparence vestimentaire «locale» sur leur combinaison moulante blanche en polyalliage mimétique (*à eux de voir*) et de choisir des Skillpacks utiles pour cette mission (*parler le russe me paraît nécessaire*)...

L'histoire

Elena – 14 ans- était une bomji... une sdf. Arpentant les rues d'Orsk, les joues creusées par la faim, les lèvres gelées par le froid, le quotidien de la jeune fille était fait de mendicité. Mais il y a quelques mois, sa vie a basculé en réalisant qu'elle parvenait à accélérer les aiguilles des horloges. Un jour, fascinée, elle resta plusieurs minutes à contempler une antique montre à gousset pour en accélérer les aiguilles. Lorsqu'elle releva enfin la tête, la nuit était déjà tombée et une silhouette l'observait sur le trottoir d'en face. Un Worlock. Ce dernier était vêtu d'habits sombres et d'un feutre "hors du temps". Il n'eut aucune peine à convaincre Elena de l'accompagner, lui promettant milles merveilles contre l'utilisation de son pouvoir fabuleux.

Ce dernier l'emmena dans une usine désaffectée au nord de la ville où six autres Worlocks l'attendaient,

ainsi que de nombreuses machines complexes... Il tenu parole, offrant à Elena tout ce qu'elle voulait : un lit, un bain, de la chaleur, de l'amitié. En contrepartie, il lui demanda d'accélérer perpétuellement le temps sur l'usine afin de leur permettre de travailler plus vite.

Les Worlocks se mirent alors au travail. Ils commencèrent à kidnapper des vagabonds pour en faire des esclaves, travaillant sur d'étranges machines fabriquées en quelques minutes, ou des cobayes. Tout ceci dans un seul but : construire de nouveaux implants Worlocks le plus rapidement possible. Alors que le temps s'écoulait normalement à l'extérieur de l'usine, les esclaves commencèrent à vieillir à grande vitesse... Un jour étant égal à plusieurs mois. Bientôt certains moururent de vieillesse, d'autres vagabonds furent enlevés et les implants se comptaient par milliers. Heureuse, Elena fut couverte de bijoux et d'attentions charmantes. Elle devint la reine de ce petit monde, qu'elle baptisa *Faërie* - son royaume hors-du-temps. Insensible, comme les Worlocks, à l'écoulement du temps, elle ne vieillirait jamais.

Mais un des esclaves parvint à échapper à la vingtaine de Worlocks gardant les lieux. Il réussit difficilement à se cacher dans le camion d'une usine située à proximité... Mais mourut d'épuisement avant même de pouvoir parler. Il se nommait Dieter Spanz... Il avait 16 ans.

Timeline

Ce scénario se déroule sur 12 heures (temps de jeu), découpées en 6 segments de 2 heures. Les personnages vont remonter la piste de Dieter pour trouver Elena. Simplement, ces 12 heures ne vont pas avoir de fin... En effet, durant le dernier segment, les machines seront renvoyées à minuit, ce même jour, pour revivre une nouvelle fois les 12 heures qui viennent de s'écouler. Ils devront alors agir différemment, plus rapidement, le but d'Elena étant de s'échapper avec les Worlocks. Arrivés à 12 heures sans avoir trouvé Elena et la boucle recommencera encore... ad vitam, aeternam.

A ce compte à rebours temporel s'ajouteront l'inspecteur Sibieski, qu'il faudra impérativement protéger et les vingt Worlocks qui feront un rempart de leur corps pour empêcher les machines d'atteindre Elena. Insensible à son "loop", cette dernière aura parcouru de nombreux kilomètres pendant que les joueurs vivront sans cesse la même journée...

Les événements fixes : ci-après vous trouverez les différents grands événements ayant lieu durant la première journée. Nous vous conseillons vivement de rajouter toutes sortes d'événements «fixes» plus petits durant ces segments, qui se répéteront à chaque nouvelle boucle. *Exemple : la secrétaire qui fait tomber sa tasse de café sur un des joueurs à un moment précis, les vrais agents du FSB faisant toujours le même speech, le piéton qui court après son*

bus mais le loupe inlassablement, le coup de téléphone de Sibieski à 11h36... etc.

PREMIERE JOURNEE

18H - MINUIT : arrivée des joueurs. Cette portion de temps ne fera pas partie de la boucle, cette dernière commençant inexorablement à minuit pile, c'est-à-dire au moment où les joueurs franchiront la pancarte d'Orsk. Les machines feront leur apparition dans un paysage plat et déserté, recouvert de neige. A 5 km environ, elles tomberont sur un bourg situé au pied d'une colline couverte d'épineux. Elles pourront voler une vieille camionnette mal entretenue avec le réservoir à moitié plein. De quoi faire 300 km environ... Elles devront sans doute voler un autre véhicule pour parvenir jusqu'à la ville.

Durant le voyage, les personnages auront la possibilité de refaire un point à l'aide de la cartouche-nemo et d'observer le paysage par la vitre : blanc, froid, abandonné.

MINUIT - 2 H

La ville d'Orsk est un centre métallurgique aux bâtiments sales et vieillots. Les édifices ressemblent à des blocs grisâtres et les rues sont éclairées par de rares lampadaires encore intacts. Les machines pourront se rendre directement au QG de la Milice pour inspecter le corps.

Leur arrivée suscitera l'intérêt de la dizaine de miliciens de garde (en uniforme gris). *«Pourquoi le FSB s'intéresse-t-il à un vieux clochard ?»*. Ivan Sibieski ne tardera pas à faire son apparition. Alerté par ses collègues (bonjour le climat de paranoïa), il arrivera avant que les joueurs n'aient accès au cadavre. Prétextant que Sibieski est leur supérieur, et chargé de l'enquête de surcroît, les miliciens gagneront du temps jusqu'à son arrivée.

Ivan Sibieski est ce qu'on pourrait appeler un «vieux routard» : les cheveux poivre et sel, le teint rougit par quelques abus de vodka, son regard est clair comme le cristal et son instinct de chasseur particulièrement développé. Il comprendra tout de suite que les joueurs lui cachent quelque chose mais entrera volontairement dans leur jeu. Il se fera discret, coopératif et se fera un malin plaisir de les tromper. Il n'insistera pas pour garder le contrôle de l'enquête mais la continuera en parallèle. Il préviendra même le FSB dans leur dos pour avoir un complément d'information...

Le corps de Dieter Spanz ne se trouve pas dans le «commissariat» mais juste à côté, dans la morgue d'une



petite clinique. Les relevés d'empreintes sont formelles : le corps de ce vieillard décharné est celui d'un jeune homme.

Les indices : des marques sur son corps montrent qu'il a été battu à plusieurs reprises, des traces récentes de frottement sur son ventre et ses avant-bras indiquent qu'il a essayé de s'extirper de quelque chose (*on trouvera son sang sur le rebord du camion*), ses ongles et ses mains sont couverts de terre (*la même que sur les roues du camion*), un tatouage sur son avant bras (*une rose barbelée*) a permis de conforter l'identification du corps.

Il est mort de vieillesse.

Dieter Spanz était un sdf qui vivait dans le quartier ouest. Il avait pour habitude de passer ses journées dans la gare et de prendre ses repas dans une communauté orthodoxe : "**L'Avosska**". Ils obtiendront son adresse sans difficulté.

Le camion : il est conservé dans une fourrière. Les joueurs n'auront aucun mal à trouver le sang de Dieter dans la benne vide. Sur ses roues, on trouve les mêmes traces de terre : une terre noire riche en fer, provenant à l'évidence des centres métallurgiques. Le camion semblait provenir de l'usine Tymoni Zvezda d'après le conducteur (*si l'envie leur prend d'aller faire un tour dans les*

parages, faites leur perdre leur temps – mais ils seront certainement repérés par des Worlocks).

2H - 4H

Pendant que les joueurs continueront leur enquête, Sibieski leur laissera le champ libre et commencera à mener sa propre enquête. Cette dernière le conduira à avertir le FSB.

La gare d'Orsk : un triste monument de béton, avec très peu de passages à cette heure. Ils ne trouveront rien de spécial, si ce n'est un seul et unique clochard. Le vieil homme aveugle leur dira que depuis plusieurs semaines, peu de sans domicile viennent encore à la gare. Lui-même en est très heureux, plusieurs jeunes voyous l'ayant molesté contre de maigres kopecks.

Mais il lui est arrivé d'entendre des bruits inquiétants en pleine nuit... Des cris et *«des os qui craquent, sans oublier le fourgon qui passe»*. Il n'en dira pas plus sur ce "fourgon"...

L'Avosska : fermé, ils devront frapper à de nombreuses reprises pour qu'une jeune femme leur ouvre la porte. Plutôt froide avec eux, elle reconnaîtra Dieter si on lui présente sa photo et appuiera les propos de l'aveugle : *«il*

y a de moins en moins de jeunes dans la rue ces derniers temps. On aimerait croire que le travail repart mais ce n'est pas ça... Certains de nous pensent que le gouvernement les enlève de force. Pourquoi ? Je ne sais pas...».

En sortant de l'Avosska, ils seront accueillis par deux voitures imposantes de couleur noire. A l'intérieur 8 agents du FSB leur feront signe de monter. Mieux vaut les suivre...

4H - 6H

Ramenés au commissariat, les machines seront soumises à un interrogatoire. Si leurs cartes paraissent vraies, le but de leur mission est inconnu du bureau central... Ce qui les laisse dubitatifs quant à leur véritable identité.

Placés dans des pièces séparées, les personnages n'auront aucune difficulté à inventer un mensonge commun grâce à l'Endopsy mais devant l'obstination des agents russes, les choses deviendront plus compliquées. Ces derniers souhaiteront les emmener au siège, à Moscou, pour un complément d'enquête.

Les machines n'auront pas d'autre choix que de s'échapper. Laissons aux joueurs la «maîtrise de l'ouvrage».

6H - 8H

Le soleil se lève...

Leur couverture détruite, recherchées par les autorités, les personnages devront vraisemblablement se cacher parmi la population d'Orsk (en changeant de look notamment). C'est là qu'ils seront contactés par Sibieski, ce dernier se trouvant, par exemple, dans la cabine téléphonique en face de la chambre d'hôtel que les joueurs auront louée. Il leur dira qu'il est de «leur côté» et qu'il savait dès le départ «qu'ils n'étaient pas de vrais agents du FSB».

Il tient à élucider la mort étrange de Dieter et possède des informations que les joueurs n'ont pas. Il demande juste quelques informations en retour... Les joueurs découvriront alors que Ivan Sibieski enquête depuis plusieurs mois sur des disparitions de sdfs sans importance. Cependant, après l'arrivée des persos, il s'est persuadé que la mort de Dieter cachait quelque chose inimaginable et a fait le parallèle avec les autres disparitions. Pour lui, c'est sûr : le gouvernement enlève des «bonjis» pour leur faire subir des expériences (*les transformer en super soldats ? Essayer sur eux des armes chimiques utilisées en Tchétchénie ?*). Et les joueurs, d'après lui, font partie d'une agence non-gouvernementale, ou d'un autre pays, chargée de les retrouver.

Une réponse par l'affirmative suffira à Sibieski pour livrer ses informations aux joueurs et cela leur évitera

d'utiliser des novopods pour lui effacer la mémoire – cette révélation ne changeant en rien l'avenir du monde.

Ce que sait Sibieski : les disparitions de vagabonds coïncident toujours avec le passage d'un fourgon gris aux alentours de la gare et de l'aéroport. Seuls des personnes jeunes ont disparues de la sorte, parfois en pleine journée. De plus, Dieter a eu le temps de dire une seule et unique chose avant de mourir au chauffeur qui l'a trouvé : «Faërie».

Une idée : et si les machines se faisaient passer pour des sdfs ? Peut-être l'une d'entre elle aurait-elle la chance d'être kidnappée et d'avertir mentalement les autres ?

Il est plus que probable que les joueurs demandent à Sibieski de rester à l'écart, pour sa propre sécurité. Il acquiescera sans sourciller, comme à l'accoutumée.

Evidemment, il mentira. Car Ivan a encore une carte dans sa manche : il y a 15 ans, son propre fils a disparu dans les rues d'Orsk. Et il compte bien assister à l'arrestation de ceux qu'il croit coupables (ce qui n'est pas le cas, malheureusement)....

8H - 10 H

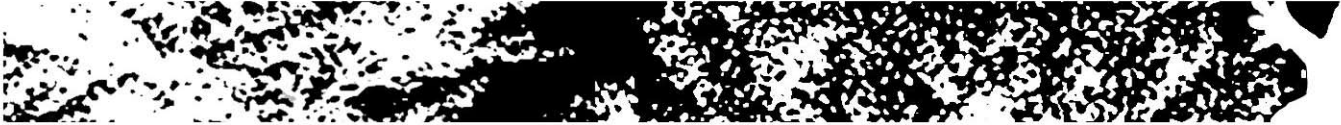
Inutile de passer par quatre chemins : l'attente sera longue, des voitures noires du FSB ou des miliciens ne passeront pas loin mais la fourgonnette fera son apparition dans une ruelle de l'aéroport. Seul un personnage isolé attirera le regard du conducteur, tout regroupement le faisant immédiatement fuir.

Deux Worlocks descendront du véhicule, les vêtements impeccablement propres et repassés. Ensuite... Tout dépend du comportement des joueurs (*qui ne savent pas encore qu'il s'agit de Worlocks*) : la machine pourra se laisser conduire ou tentera de faire parler ces hommes. Elle découvrira alors qu'il s'agit de Worlocks, ces derniers se faisant pousser des organes supplémentaires pour se battre, bien plus résistants que de simples humains. Le fourgon démarrera en trombe et les autres joueurs devront tenter de le rattraper/suivre....

Quel que soit leur comportement, cela les conduira dans la fourmilière....

10H - 12H

Faërie, le royaume de l'Antithée Elena, est situé dans une ancienne usine pétrochimique. Noyée au cœur d'autres usines, elle dépareille à peine par une usure plus prononcée (*les poutres et les tuyaux sont endommagés par l'usure du temps, accéléré par la jeune reine*). La machine kidnappée sera enchaînée et attachée avec des hommes et des femmes d'âges différents. On lui ordonnera de faire comme les autres : assembler des petites pièces métalliques complexes. Du coin de l'œil, le personnage pourra voir d'autres mendiants, branchés sur des



caténaïres imposants pompant leur énergie... Ils sont vidés comme de simples poches de sang pour alimenter un monumental réservoir de verre sur lequel est inscrit le «signe» du Dr. Sleepless.

Ce sera l'heure de l'assaut. La machine espionne pourra indiquer la configuration des lieux, le nombre de Worlocks (*20 tout de même ! Ca risque d'être dur...*). Il ne verra jamais Elena....

Une fois encore, laissons aux joueurs le temps de concevoir un plan. C'est uniquement lorsqu'ils auront réussi une trouée qu'Elena fera son apparition... Belle, les cheveux argentés, les yeux blancs, elle observera les personnages avec une lueur de dédain dans le regard. Rien ne semblera pouvoir l'atteindre... Pourtant, subrepticement, Sibieski surgira dans son dos : arme à la main.

Stupéfait par le regard de la jeune fille, il sera déstabilisé trop longtemps. Cette dernière le fera vieillir à une vitesse effarante... Mais il aura tout de même le temps de tirer une seule et unique balle avant de tomber en poussière : en plein milieu du réservoir énergétique des Worlocks, fracturant sa surface avant d'exploser, soufflant tout sur son passage (*une machine dotée d'un Mementograph constatera que l'avenir du monde est modifié à plus de 0,005 %*). Le hurlement d'Elena résonnera... Ce sera le flash.

Puis les joueurs ouvriront les yeux à bord de leur voiture, au moment où ils franchiront la pancarte de la ville d'Orsk.

Il est minuit.

LES BOUCLES (ou LOOPS)

Elena a tenté de se défendre : elle a créée une boucle temporelle sur Orsk. Tout comme les Worlocks, elle y est insensible et alors que les joueurs arrivent en ville, elle ordonne à ses sbires d'appréhender les machines. Durant ce temps, elle compte s'enfuir de la ville...

- Les joueurs vont rapidement comprendre ce qui se passe et vont, de ce fait, aller directement à l'usine pour gagner du temps (*enfin, c'est probable*). Le but du jeu est simple : tant que les joueurs n'auront pas mis la main sur Elena avant midi, la boucle recommencera (*elle a du mal à contrôler ce processus*).

Les Worlocks, quant à eux, ont pour mission de ralentir les joueurs afin de permettre à Elena de s'enfuir. Pour cela, ils vont notamment tenter de tuer Sibieski, en prévenant préalablement les joueurs... Le flic a une réelle importance pour Dante, étant un des survivants du Continuum Zéro. S'il décède, il y aura un paradoxe : Dante n'aura pas pu voir dans son esprit l'existence de

l'Antithée et les joueurs ne seront jamais envoyés sur ce monde – mais ça les Worlocks l'ignorent, tentant juste de gagner du temps.

- Vous êtes désormais seul juge quant au nombre de boucles que les personnages vont vivre. En arrivant à l'usine, ils seront accueillis par un comité de bienvenue qui couvrira le départ d'Elena. Une course-poursuite pourra s'engager mais à 11h36, ils recevront un appel leur indiquant que Sibieski est pris en otage. Ils devront peut-être se séparer mais Elena parviendra à fuir, grâce à des barrages routiers... Inutile de dire que la mort de Sibieski signifie que ce scénario n'a jamais existé.

Attention cependant ! Alors que les joueurs reviendront à leur point de départ à minuit, ce ne sera pas le cas d'Elena qui continuera de s'éloigner de Russie avec 4 Worlocks. Donc, plus les boucles seront nombreuses et plus il sera difficile de rejoindre Elena....

- Si les joueurs se demandent pourquoi ils se souviennent des événements passés, à la différence des habitants, dites leur simplement qu'ils sont des êtres «hors du temps» et que leur Madra est un bon indicateur de l'écoulement temporel. Cependant, ils sont bloqués dans un segment, comme la piste d'un disque rayé se répétant sans cesse.

- Il existe une seule façon de ce sortir de ce guépier. En premier lieu : trouver Sibieski avant les Worlocks pour le mettre en sécurité (*l'endormir est une très bonne solution*). Dans un second temps, il faut retrouver Elena ce qui n'est pas chose aisée. Où va-t-elle ? Fouiller sa chambre de princesse dans l'usine leur permettra de mettre la main sur des carnets de notes : des livres, des dessins enfantins, naïfs et cruels où un nom revient souvent : «*Angarsk*», ainsi que la représentation d'une maison aux murs bleutés (*en réalité, la maison d'enfance d'Elena*).

Angarsk est le nom d'une ville, située sur l'Angara (ou TOUNGouska supérieure), en Sibérie. Placée à plus de 2000 km d'Orsk, il est probable que les joueurs ne puissent l'atteindre en voiture, ce qui n'est pas le cas d'Elena qui aura profité des boucles pour avancer.

Mais il y a d'autres moyens. Ils seront toujours agents du FSB dans les autres segments temporels et pourront sans difficulté «détourner» un avion ou un hélico pour s'y rendre. A 11h17, ils devront se poser à cause d'une tempête de neige et faire les derniers kilomètres en voiture. A 11h50, ils atteindront la vieille datcha aux murs bleus délavés et trouveront Elena.

- Les quatre Worlocks représenteront une quantité négligeable. Ce ne sera pas le cas de la frêle Elena. Elle ralentira ou stoppera les balles, les lasers et accélérera le temps sur elle-même afin de se rendre plus rapide. Ses coups seront d'une rare violence, projetant les machines



à travers les murs pour atterrir dans la neige. Mais ses talents seront de courte durée... Elle finira par s'épuiser et laissera suffisamment le champ libre aux machines à 11h58. Deux minutes suffisantes pour la mettre au tapis et entourer son corps de carabes.

12h01... les joueurs pourront repartir en direction de Dédale, la fée déchue dans leurs bras.



Elena

FORCE : 6
AGILITE : 5
RESISTANCE : 5
LOGIQUE : 6
CULTURE : 4
APPARENCE : 5
MNOSE : 5

Dessiner (3), Combat mains nues (6), Esquive (7), Chanter (2), Séduire (3)

Boucle temporelle, Accélérer le temps sur une zone, Ralentissement, Faire vieillir, Hyper-vitesse... (5)

BOUTON HELP (LEXIQUE)

Albumen : nom donné au «sang» recouvrant les organes des machines. Ce dernier ressemble à du blanc d'œuf et se charge du refroidissement de la Madra.

ANC (ou Armes Non Conventionnelles) : armes issues de la technologie de Dédale et utilisant des munitions anormales ou à haute vélocité.

Annihilation anachronique : destruction de la machine dans le passé lorsque cette dernière a changé l'avenir d'un univers à plus de 0,005 %.

Antithées : mutants organiques d'origine inconnue. Adversaires des machines et responsables du Continuum Zéro.

Armes énergétiques : armes issues de la technologie de Dédale et utilisant l'énergie de la machine pour fonctionner.

Atlas : puce espionne greffée sur la première vertèbre de certains organiques par les machines et retransmettant à Dante tout ce que son hôte voit et entend.

Block : équipe composée de 1 à 5 machines.

Capsule-Nemo : petit projecteur holographique portable contenant des informations sur la mission des machines (plans, noms, photos...).

Carabes : petites araignées de métal générant un cocon capable d'emprisonner une Antithée pour lui faire traverser le Vortex.

Cartouche-Mnemonic : tube éjectable de 6 cm de long sur 1,5 de large s'insérant dans la nuque du corpus. Contient l'esprit, la mémoire, les connaissances et le module comportemental de la machine. Fonctionne indépendamment du corpus et de la madra.

Chronoverse : il est composé de milliards de mondes/dimensions différentes se superposant les unes aux autres.

Continuum-Zéro : le futur. Segment temporel où le Chronoverse a été détruit.

Corpus : châssis, squelette de la machine.

Dante : ordinateur central de Dédale, apparaissant sous la forme d'un hologramme.

Directives : 10 règles, lois immuables, inscrites dans chaque cartouche-Mnemonic.

Docteur Sleepless : entité inconnue, vraisemblablement responsable de l'apparition des Antithées.

Endopsy : lien mental, conscience collective reliant les Machines entre elles, ainsi qu'avec Dante. En dehors de Dédale, les Machines ne peuvent plus communiquer mentalement avec Dante mais seulement avec les autres Machines présentes dans le même monde.

Gimmick : module comportemental des machines leur permettant d'avoir une attitude plus «humaine».

Involution : processus de mémorisation des connaissances. Les compétences d'Involution sont des savoirs acquis par le personnage (*à différencier des Skillpacks*) et sont stockés dans la cartouche-Mnemonic.

Lycoses : insectes mécaniques, de taille variable, chargés de l'entretien de Dédale et de la réparation des machines.

Machine : cyborg, endosquelette de métal recouvert de tissu charnel. Soldat aux ordres de Dante et chargé d'empêcher le Continuum-Zéro. Personnage incarné par le joueur.

Madra : pile alimentant le corps. Se recharge à l'aide d'énergie vitale.

Malfonctions : problèmes variés liés à des résidus mémoriels stagnant dans un Skillpack.

Mankinds : machines imposantes libérées durant le Continuum Zéro.

Mnose : processus de mutation des Antithées.

Néphrites : créatures étranges parasitant la surface de Dédale.

Neurodock : «pompes à essence» énergétiques cachées dans les différents univers et permettant aux machines de recharger leur madra.

Novopods : implants utilitaires greffés sur le châssis de la machine.

Novo-seringue : aiguille rétractable située à la jointure de la main droite de la machine et lui permettant de pénétrer un organique pour en absorber l'énergie vitale ou de se connecter à un Neurodock.

Organique : nom communément utilisé pour définir une créature «non machine».

Phantoms : phénomènes plus ou moins dangereux générés par le réchauffement d'une Madra.

Skillpack : cartouche métallique de 5 cm de long sur 0,7 mm de large, contenant un liquide bleuté, s'insérant dans la nuque des Machines. Chaque cartouche contient un résidu mémoriel, un savoir, une compétence. Les Skillpacks sont absorbés par les personnages à chaque début de scénario et purgés en fin de partie.

Solo : machine renégate.

Vortex : vide entourant Dédale et la cachant au regard des habitants du Chronoverse.

Worlocks : mercenaires à la solde du Docteur Sleepless. Possèdent des capacités améliorées ainsi qu'un contrôle total sur les cellules de leur corps.

MUTANTE....

(Nouvelle)

Les bulles de la cuve passent devant mes yeux, telles de fragiles comètes de gaz. La surface est tellement opaque qu'il m'est difficile de distinguer quoi que ce soit à l'extérieur.... Je sens juste des picotements en provenance de mon abdomen, comme si une nuée d'insectes grouillants pénétrait ma chair.

Mon regard s'abaisse vers mon ventre, tentant de percer le liquide épais et verdâtre de la cuve : une nuée d'insectes grouillants et métalliques pénètrent ma chair de leurs mandibules.

Je ne me trompais pas... Des lycoses. Des robots qui fouillent mon abdomen pour reconnecter les circuits et éviter toute déperdition d'énergie.

Je ne vois plus mes jambes. L'explosion a été violente, elles ont été arrachées par le souffle de la grenade à fission. Il faut dire qu'on a dû employer les grands moyens pour neutraliser cette Antithée....

Mais nous sommes conçues pour cela....

Mon nom est Serenity. Je suis une machine.

La mission de mon block, mon équipe, était de nous rendre sur le monde N1730 pour mettre la main sur un monstre, une Antithée, l'un de nos ennemis. Cet univers était une planète recouverte à 95% d'eau : une mer marron chargée de fer et d'éléments chimiques, recrachés par d'imposantes plateformes industrielles offshore. Un de nos informateurs avait signalé la disparition de nombreux ouvriers suite à la découverte d'anciens vestiges lors d'un forage sous-marin. Dante nous

avait donc envoyé pour enquêter, pensant qu'il devait « peut-être » s'agir d'une Antithée.

« Peut-être »... Car rien n'est jamais certain dans ce genre de mission.

Nous avions téléchargé différentes connaissances sur le monde marin, les techniques de forage et différents savoirs archéologiques. Nous voulions nous faire passer pour des experts en visite « non officielle » sur la plateforme. Comme nos directives nous y obligent, nous devons être discrètes, nous mêler à la population sans faire de vagues. Pour tous, nous n'existons pas.

Les premiers jours furent peu concluants. Le personnel s'avérait coopératif mais nous dûmes descendre à l'aide de scaphandres sophistiqués sur le site du forage, situé à 1500 mètres de profondeur. Me retrouver immergée de la sorte, avec un temps de réaction amoindri par la pression de l'eau, me mettait mal à l'aise. Surtout après avoir entendu un plongeur parler de « requins noirs de plus de 8 mètres ».

Se dressant tels d'antiques guerriers, nous découvrîmes six monolithes de pierre couverts d'algues et de mollusques albinos. Alors que les humains descendus en notre compagnie contemplaient ce spectacle, les yeux brillants, toute notre attention était parasitée par la recherche d'indices.

Mais nous ne vîmes rien... Aucune trace, aucun signe, aucun cadavre recouvert de limon. Il nous semblait évident que ces vestiges millénaires n'avaient aucun rapport avec une quelconque Antithée. Comme toutes ces congénères, cette dernière était une « mutation », un être vivant ayant développé des capacités étranges sans raison apparente. Des capacités prenant rapidement le pas sur son corps et son esprit, la transformant peu à peu en créature susceptible de modifier la réalité autour d'elle. Elle était récente, évidemment, bien plus récente que ces monolithes fuligineux. Et tout laissait à penser qu'elle se cachait parmi les humains de la plateforme, étant elle-même « humaine » à l'origine.

La découverte des vestiges au moment des premières disparitions n'était sans doute qu'une coïncidence...

L'histoire nous donna raison. Alors qu'aucun ouvrier ne disparaissait plus, les fameux « requins de 8 mètres » semblaient éviter désormais les alentours de la plateforme principale. Elle nous avait sans doute repéré et opté pour des proies moins « dérangeantes »... mais plus volumineuses, ce qui ne laissait rien présager de bon quant à l'évolution de sa mutation.

C'est Slyse, un de mes coéquipiers, qui découvrit des traces étranges dans un conduit de ventilation à l'aide d'un capteur thermique : du sang à peine froid. En suivant cette piste, nous parvîmes jusqu'au cœur de la plateforme, dans un creux

métallique aux parois couvertes de câbles, d'ossements humains, de cartilages rongés et d'un liquide noir particulièrement corrosif. Son nid.

Elle était déjà partie en chasse. Nous n'avions plus qu'à l'attendre...

Elle finit par s'extirper du tuyau de forage. Son visage me disait quelque chose... Il y a encore récemment, cette jeune fille était une des contremaîtres du chantier... Portée disparue comme 4 autres de ses collègues. Sa mutation s'étant accélérée, elle ne pouvait plus rester parmi ses semblables et s'était donc fait passer pour morte. Elle avait eu tout le temps nécessaire pour construire son nid, le décorant avec les ossements de ceux qu'elle avait dévorés.

Son corps dénudé était couvert d'écailles noires et suintantes, profilées pour la nage, tandis que sa mâchoire était devenue imposante et flexible comme celle d'un grand requin blanc. Sortant de l'ancienne chair de son dos, de multiples tentacules coupants et venimeux virevoltaient, sur leur garde, au-dessus de sa tête.

Nous étions incapables de la tuer, nous le savions... Car les Antithées sont immortelles. Il nous fallait juste la neutraliser suffisamment longtemps pour l'emprisonner et la mener dans Dédale.

Mais elle nous prit par surprise. Alors que nous nous lançions dans la bataille, un des tentacules – resté hors de vue dans le conduit – extirpa une arme étrange... Une arme sans doute trouvée au centre des 6 monolithes sous-marins.

L'effet de surprise fut total. Nos corps furent balayés par un souffle incandescent projeté par cet étrange canon, encore couvert d'algues et de coquilles fossilisées. C'est Slyse, le visage fondu par la décharge, qui décida d'actionner la grenade à fission. Le corps de l'Antithée fut carbonisé sur place tandis que nos châssis furent sérieusement endommagés. Le cadavre de l'ancienne humaine fut enveloppé du voile des carabes et je fus transporté avec elle à l'extérieur par mes compagnons.

Nous dûmes fuir rapidement pour ne pas attirer l'attention et rejoindre Dédale, notre demeure Et la prison de toutes les Antithées. Sur le bateau, nous pouvions déjà sentir le corps de notre proie commencé à se régénérer...

Les bulles de la cuve passent devant mes yeux, telles de fragiles comètes de gaz. La surface est tellement opaque qu'il m'est difficile de distinguer quoi que ce soit à l'extérieur...

Demain je serais sans doute réparée. Et demain je repartirais ailleurs.... Plus loin.... Pour les traquer et les emprisonner.

Car sans nous, il n'y a plus d'espoir....



NOM :

TAILLE :

POIDS :

DESCRIPTION :

デダル

CORPUS

PUISSANCE :

MOTRICITE :

BLINDAGE :

RESISTANCE 0000000000

ASPECT :

RADAR :

JACKS :

MADRA 0000000000

OPTIONS DE CHASSIS :

CARTOUCHE MNEMONIC

BLINDAGE :

MEMOIRE :

STRUCTURE :

ENDOPSY :

LOGIQUE :

GIMMICK :

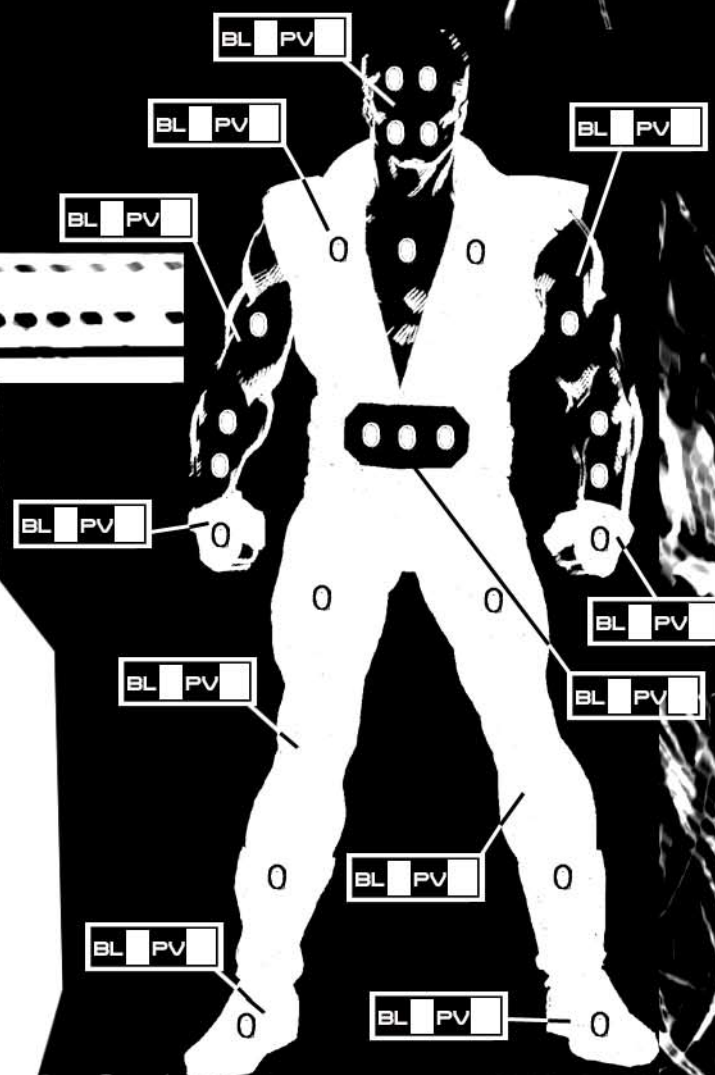
COMPETENCES

SKILLPACKS

INVOLUTION

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



NOVOPODS

NEDALE

EQUIPEMENT

POINTS DE BLOC :

MEMBRES :