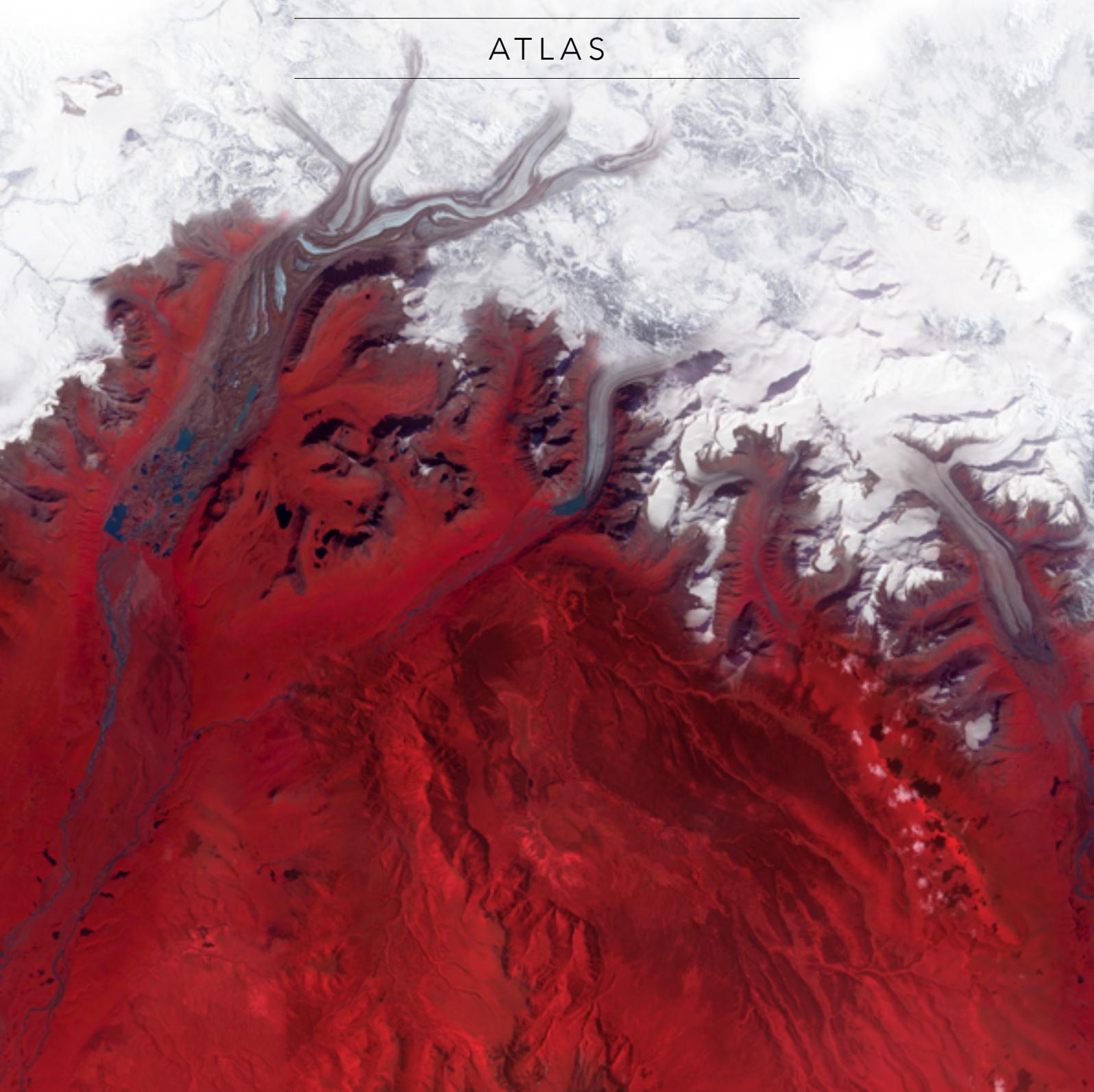




DEGENESIS

ATLAS



CRÉDITS

DÉVELOPPEMENT CONCEPT

Christian Günter & Marko Djurdjevic

AUTEURS DE DEGENESIS

Christian Günter & Marko Djurdjevic

PRODUCTION

Erwan Roudaut

Thomas Choyer aka "Forgosth"

AUTEURS-CONTRIBUTEURS

Erwan Roudaut

Thomas Choyer aka "Forgosth"

Antoine "Kirdinn" Nobilet

Huron

Azraël

Manhattan

Martinus Simplex

Haakon Danzig

Théotime Bourjeois

Thomas Fouilland

LOGOS & PICTOGRAM

Dennis Nußbaum

Marko Djurdjevic

RELECTURE

Erwan Roudaut

Thomas Choyer

Antoine "Kirdinn" Nobilet

Haakon Danzig

Théotime Bourjeois

Théotime "The OGM" Galmiche

Marc Boualam

Guillaume Manier

Christian Therond

Thomas Fouilland

Nicolas Desbiendras

Aikiko Eki

Sixtine aka "Muscarine l'écarlate"

Benjamin CB

MAQUETTE, TYPO & DESIGN

Dennis Nußbaum

Adrian Fekete

Erwan Roudaut

Gréguy Leodocard

PAGE DE COUVERTURE

Sebastiano Olivo

QU'EST-CE QUE L'ATLAS ?

L'Atlas est un projet de fans initié par Erwan Roudaut. L'idée de l'Atlas est de réunir le maximum de contenu fanmade de la communauté du jeu DegeneSis, afin de les réunir en un seul ouvrage, dont la qualité de production, la mise en page, ainsi que la supervision, soient les plus proches possibles de celle du jeu originel.

Le projet est soutenu par les auteurs du jeu, et s'appuie intégralement sur des ressources qui nous ont été gracieusement confiées par SIXMOREVODKA, la société de production du jeu.

L'Atlas a vocation à réunir tout ce qui a été créé, mais pas nécessairement à réunir tout ce qui est canon dans les créations de la communauté.

Nous conseillons donc aux utilisateurs de l'Atlas de bien vérifier que les éléments utilisés ne risquent pas d'entrer en contradiction avec d'autres éléments canons de l'univers publiés a posteriori.

Chaque version de l'Atlas annulera et remplacera la précédente version, dont la date de parution sera indiquée en début d'ouvrage.

Il est possible de rejoindre la communauté de DegeneSis à cette adresse : <https://www.facebook.com/groups/degenesisfr/>

Il est possible d'acheter les livres du jeu de rôle DegeneSis à cette adresse : <http://shop.sixmorevodka.com/en/13-degenesis-eng>

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À

Marko Djurdjevic pour son soutien dans ce projet, Adrian Fekete pour sa sympathie et ses encouragements, Neville Lamarche pour son amour et son humour inconditionnel, Mathieu Filipic notre community manager du tonnerre, Thomas Choyer pour ses conseils et remarques, Stéphane Rappeneau qui observe et soutient de loin, Théotime Bourgeois, Antoine Kirdinn Nobilet, Fabien de Vienne, Haakon Danzig, Marc Boualam, Sebastiano Olivo, Alexandra Tchachenko, Ali Bin Ame, Stefano Panza, Théotime Galmiche, Nicolas Desbienbras, Thomas Fouilland, Christian Therond, Guillaume Manier, Yoann Angiolini, tous ceux qui ont participé, et tous ceux qui participeront à l'avenir.

I WASTED TIME BUILDING CASTLES IN
THE AIR, IF THERE'S PEACE TO BE FOUND,
I WON'T FIND IT THERE
MY FEAR STILL SEES
WHEN MY EYES
BUT THE BLAME'S ON ME ARE CLOSED
THIS IS THE PAST I CHOSE

[ARCHITECTS]

CONTENU

DEGENESIS L'ATLAS

CHAPITRE 01 NOUVELLES MÉCANIQUES 04 - 09

CHAPITRE 02 L'ARMURERIE 10 - 19

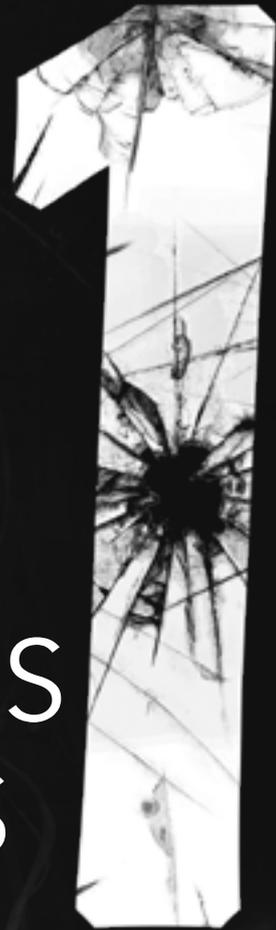
CHAPITRE 03 LA BANQUE DE PERSONNAGES 20 - 59

CHAPITRE 04 LE MONDE ÉTENDU 60 - 79

CHAPITRE 05 LA FUREUR CLANIQUE 80 - 93

CHAPITRE

NOUVELLES
MÉCANIQUES



RETOUR SUR LES ORIGINES

Les six historiques (Alliés, Autorité, Renommée, Réseau, Ressources, Secrets) servent à inscrire le personnage dans le monde de Degeneration. Ces valeurs indiquent dans quelles mesures il est intégré et respecté au sein de son Culte, s'il est connu en dehors, etc. Mais il est parfois difficile de les interpréter. Notre but ici est de proposer une échelle Roleplay qui pourra vous aider à mieux cerner les différents historiques. C'est Marko Djurdjevic lui-même qui nous a éclairé sur ce sujet et voici ce qu'il nous dit.

ALLIÉS

- 1. CAMARADE** : Un type te couvre, vous soutient. Il vous emprunte des munitions et cache votre stock de Brûlure. Vous lui en devez une.
- 2. PRODIGE** : Quelqu'un d'un grade plus élevé vous aime bien et vous évite bien des soucis. L'Hippocote qui devait vous poser des questions a reçu l'ordre de vous laisser tranquille...
- 3. DES AMIS AUX BONS ENDROITS** : Quelques personnes dans votre Culte pensent que vous avez ce qu'il faut. Ils veulent vous voir réussir et vous élever au delà de votre rang et de vos capacités. Une fois que vous serez arrivé en haut, ils attendront quelque chose de vous.
- 4. FIDÈLES** : Les autres membres de votre Culte vous estiment ou pensent que vous valez la peine d'être protégé. Ils vous considèrent comme un ami, ou une idole. Certains d'entre eux seraient prêts à risquer leur Rang et leur Autorité pour vous éviter des problèmes.
- 5. VÉTÉRAN** : Ils sont allés en enfer et en sont revenus avec vous. Ils mettraient leur main au feu pour vous, ils partagent des valeurs communes avec vous. Vous pouvez compter sur eux pour subir les répercussions de vos échecs. Vous en subirez les conséquences plus tard.
- 6. FAMILLE** : Les autres saignent et meurent pour vous. Un lien puissant vous unit. Ils donneraient leurs vies pour vous protéger du danger. Pour eux, votre vie est plus importante que la leur.

AUTORITÉ

- 1. INSTRUCTEUR** : Hurler sur les nouvelles recrues et ça lui fait du bien.
- 2. GROS POISSON DANS UNE PETITE MARE** : Commande et dirige les membres de son Culte dans son village ou son avant-poste.
- 3. PRÉCURSEUR** : Représentant de son Culte dans une région ou une ville. Les membres du Culte attendent ses ordres et ses conseils (*Exemple : Lucio Bastardo*).
- 4. ARCHITECTE** : Dirige les progrès de son Culte dans sa Culture, n'autorise pas les objections et se concentre sur l'objectif principal. Ceux qui le suivent méprisent son arrogance.
- 5. DANS LES COULISSES DU POUVOIR** : Déplace les objectifs de son Culte au delà des frontières de sa Culture.

Exerce son autorité sur des questions économiques, politiques ou religieuses. Capable de rompre les liens avec les autres Cultes. C'est aussi une cible d'une grande valeur pour les ennemis de son Culte.

- 6. DIRIGEANT** : Visionnaire qui prévoit ses plans sur des années et qui rallie son Culte avec un simple mot. Absolument toutes les ressources matérielles et militaires sont à sa disposition. Il a plus d'ennemis dans les autres Cultes qu'on ne peut en compter et dans son propre Culte, des forces secrètes complotent pour le destituer (*Exemples : Hamza, Bosch, Kranzler, Amos, etc.*).

RENOMMÉE

- 1. CONNU DANS LES RUES** : Aux alentours de son domaine.
- 2. CONNU LOCALEMENT** : Dans son village, dans sa ville.
- 3. CONNU RÉGIONALEMENT** : Dans une grande ville, dans le Protectorat, le littoral sud en Franka.
- 4. CONNU CULTURELLEMENT** : Acteur majeur de sa Culture (*Exemples : Neva, L'Émissaire de Fer, Lucio Bastardo, Carmino Ferro*).
- 5. CONNU INTERCULTURELLEMENT** : Connu hors de son Culte ou de sa Culture (*Exemples : Bosch, Kranzler*).
- 6. CONNU DANS LE MONDE ENTIER** : C'est une légende vivante (*Exemple : Argyre*).

RÉSEAU

- 1. INFORMATEUR LOCAL** : Obtient ses informations de l'aubergiste du coin.
- 2. RÉSEAUTEUR** : Obtient ses informations grâce à l'Alcôve locale ou à des Apocalyptiques voyageant dans la région.
- 3. OREILLE INDISCRÈTE** : A des informations sur l'ensemble d'une région. Ferailliers ou Jéhamettans, on lui fait en général confiance.
- 4. MESSAGER** : A des informations fraîches et importantes sur sa Culture. Il a aussi quelques sources fiables dans différents Cultes.
- 5. ARAIGNÉE** : Possède un vaste réseau étendu sur plusieurs Cultures et reçoit constamment des nouvelles fraîches. Lui-même relaie des informations importantes aux autres Cultes.
- 6. MÈRE CORBEAU** : Rien n'échappe à vos oreilles. Vous

connaissez la fin des conflits avant même qu'ils ne commencent ainsi que les partis impliqués même s'ils ne le sont pas encore officiellement.

RESSOURCES

- 1. JUSTE ASSEZ :** Un abri, une soupe liquide au dîner et juste assez d'argent pour s'acheter une dernière balle. Les autres semblent toujours avoir plus que vous.
- 2. CONVENABLE :** Assez d'argent pour une passe au bordel apocalyptique, un peu de Brûlure pas cher. Vous pouvez vous acheter quelques munitions et votre Culte vous aide. Mais malgré tout, les autres semblent toujours avoir plus que vous.
- 3. VIE MONDAINE :** Vous avez plus que les autres. De la nourriture, une maison et peut-être même assez d'argent pour embaucher quelques voyous pour garder un œil sur votre propriété. Les gens dans votre village ne vous aiment pas car ils vous pensent arrogant. Vous avez accès à du matériel décent au sein de votre Culte mais il y a toujours quelque chose qui manque. Et le marchand qui vient de passer semble avoir plus que vous.
- 4. AVARE :** Vous supervisez les flux d'argent dans votre région, les gens vous paient des taxes grâce auxquelles vous payez plus de personnes pour protéger vos possessions. Vous détestez l'expression des gens lorsqu'ils parlent de votre argent durement gagné. Il n'y a presque rien que le Culte ne puisse pas vous donner et vous pouvez décider à qui iront les ressources du Culte.
- 5. COURTIER :** Vous surveillez le flux et le reflux de l'argent de loin. Les nombres perdent leur signification, vous êtes seulement intéressé par ce que l'argent peut faire pour vous. Vous financez des expéditions et des escarmouches, dirigez un vaste réseau commercial et payez une armée de gardes du corps pour vous protéger. Tout le monde pense que vous êtes trop riche. Mais vous, vous pensez que vous n'en avez toujours pas assez.
- 6. OLIGARQUE :** Vous commandez l'argent. Il fait pour vous ce que vous voulez qu'il fasse pour vous. D'un claquement de doigts, vous pouvez dévaluer une monnaie et augmenter les prix dans votre région. Vous possédez le marché et tout ce que votre Culte peut amasser est à votre disposition. Votre simple existence attire la haine de tous les autres Cultes en compétition avec vous. L'assassinat n'est pas une option car cela plongerait le marché régional dans le chaos.

SECRETS

- 1. CONSPIRATEUR :** Vous pensez tout savoir. Les leaders. Les choses que l'on fait derrière les portes closes. Ceux qui s'occupent des vrais problèmes.
- 2. ILLUMINÉ :** Vous venez juste de vous rendre compte qu'en fait, vous n'y connaissiez rien. Il faut tout recommencer avec ce puzzle. Neva avait un enfant Psychonaute ? Quoi ?
- 3. CONNECTE LES POINTS :** Quelque chose est tombé du ciel et a causé tout ça. Les Psychonautes sont appelés des

Homo Degeneration et sont nés de la Brûlure. Vous êtes sur la bonne voie.

- 4. INDIANA JONES :** L'Eshaton, l'ancien monde, les Palais fait de cristaux et de verre. Le monde n'a pas toujours été un endroit merdique. Vous laissez libre cours à votre imagination. Vous voulez en savoir plus.
- 5. DIFFUSEUR :** Vous avez été autorisé à voir la toile fractale des informations récoltées sur le Flux. Vous voyez le monde comme il est vraiment et d'où il vient. Vous frémissez devant le Projet Tannhauser et devant ce que les Aiguilles veulent accomplir. Vous devez prévenir ceux qui cherchent à comprendre !
- 6. MODUS :** Vous avez accès aux Archives de Cathédrale. Le temps file. Ca va exploser.

Il est important de noter que les Secrets sont très liés aux Cultes. Par exemple, un Spitalier avec Secrets I va avoir connaissance de l'Amorce mais pas forcément de Triglaw. De même, un Hellvétique avec Secrets I sera briefé sur la transgression des Maraudeurs mais ne va avoir aucune idée de ce qu'est l'Amorce, jusqu'à ce qu'un Spitalier lui apprenne.

SECRETS - BLAFARDS

1. Il sait que son peuple et lui sont nés pour protéger les Dormeurs. Il a aussi connaissance de l'existence d'autres bunkers à l'extérieur dans lesquels ils dorment, attendant le bon moment pour se réveiller et délivrer son peuple. Il a eu vent de l'existence des Maraudeurs et connaît seulement leurs noms : Argyre, Aspera, Triglaw, Gusev, etc.
2. Il connaît l'emplacement d'autres bunkers et d'équipements enterrés RG. Il sait comment activer les murs d'images RG et peut en tirer des informations. Il sait que les Chroniqueurs ont d'une manière ou d'une autre un lien avec les Maraudeurs.
3. Il reconnaît l'utilisation de techniques mémétiques par son Démagogue, il sait que ses insinuations servent à récolter des informations ou contrôler l'esprit des autres. Il travaille activement pour trouver et réveiller les Dormeurs. Il connaît les memes utilisés par les Maraudeurs pour commander leurs hommes de main. Il ne croit pas les Chroniqueurs pour un bit.
4. Il connaît les Prophètes Dormeurs Helios, Uriz, Trice, Enceph et Karakhan. Il connaît l'agenda du Libre Penseur. Il a localisé Exalt et essaie de cracker le code pour entrer.
5. Il est informé de l'existence du Triszyklikon, de la Volonté de Jehammet, du Carbone et de ce qu'il y a sous Baïkonour. Il connaît la mémétique de Getrell et il sait comment s'en servir. Les Fragments ont décidé de l'éliminer.
6. Les Maraudeurs le considèrent comme un des hommes de main de Getrell et ils feront tout pour l'empêcher de mener à bien le Projet Tannhauser.



AND IF MY TIME JUST CAME BACK TO ME
I WOULDN'T CHANGE A **THING**
ABLAZE, THIS
APPARITION BURNS
YOUR POWER IS YOUR
OWN
VALUE THE HUMAN SPIRIT
CONDEMN YOURSELF
OR CHOOSE TO **LIVE.**

[MONUMENTS]

POTENTIELS

PACIFISTE

Le personnage n'essaiera jamais de rendre un coup, il n'est pas une menace. S'en prendre à lui fait naître un grand sentiment de culpabilité. Si un jet de Foi/Volonté difficulté 3 est raté par l'assaillant, l'attaque lui fait perdre autant d'Égo que le niveau du potentiel.

RAGE DE SANG

Rien ne mettra le colosse à genoux. Lors d'un combat, pour chaque attaque encaissée, le guerrier regagne un nombre de points d'Égo égal au niveau du potentiel.

PEUR

Le guerrier peut prendre une action pour effrayer ses adversaires en réalisant un jet de PSY-domination. Tout ennemi qui n'obtient pas autant de succès sur sa résistance mentale se voit attribuer -2D à ses jets pour autant de rounds que le niveau du potentiel.

FURIE ANCESTRALE

Les esprits des ancêtres sont aux côtés de tous ceux qui font rempart entre les ennemis et la tribu. Les guerriers n'ont plus rien à craindre : soit ils repoussent l'attaquant, soit ils rejoignent leur famille.

Si le personnage défend son village ou quelque chose de sacré pour sa tribu, il gagne +1D en Force et en Foi par niveau de Potentiel.

PLASMA

PRÉREQUIS : Plasma cutter, INT+Sciences 10

Le personnage est un génie de la technologie. Il a recréé un découpeur à plasma... mais de la taille d'une lame, sortant de son bras droit. Il s'impose auprès des champions des clans avec.

L'armure vole en éclat sous l'éclair du découpeur. Avant d'appliquer les dommages, la cible perd autant de points d'armure que le niveau du potentiel et ce jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

BÊTE ENRAGÉE

PRÉREQUIS : Pulsions

Les défis ravivent les pulsions bestiales du personnage. Il devient plus excité quand on lui résiste.

Chaque round suivant le premier, le personnage gagne 1 en Force et en Mobilité, jusqu'au bonus maximum égal au niveau du potentiel.

GOSSES DU CIEL

PRÉREQUIS : Né à Dolor

Les enfants de Dolor sont fascinés par les ornithoptères et passent leur temps à espérer les piloter un jour. Pour s'y préparer, ils observent les oiseaux, se jettent depuis des falaises dans des lacs pour apprendre à se mouvoir dans l'air.

Dès qu'il ne touche plus le sol, le Doloréen est comme un poisson dans l'eau et obtient +1D par niveau à chaque action aérienne.

TRANSE CHAMANIQUE

PRÉREQUIS : Chaman

Le Chaman fait un jet de PSY+Foi, et les personnages qui ont Foi peuvent résister en faisant un jet de Foi dont la difficulté est déterminée par le nombre de succès du chaman + le niveau du potentiel. En cas d'échec, ils considéreront le chaman comme sacré et le croiront.

TROUVER LA FAILLE

Le personnage est un combattant né qui sait instinctivement où frapper pour blesser profondément et durablement son adversaire. Le personnage gagne +1D4 Dommages par niveau de potentiel pour une attaque physique ou mentale une fois par jour.

LOUP DE MER

PRÉREQUIS : Posséder un bateau ; AGI+Navigation 7D

A force de naviguer avec son propre bateau, on commence à maîtriser l'engin. On sait comment il réagit, quand accélérer et quand freiner.

Chaque niveau du potentiel permet de réduire de 1 round le temps nécessaire pour accélérer ou freiner d'un niveau de vitesse. Il est impossible de passer en dessous de 1 round par niveau.

LES MURS ONT DES OREILLES

PRÉREQUIS : INS+Perception 6 ; PSY+Ruse 6.

Le personnage a l'habitude d'écouter les ragots et les discussions en prétendant être occupé à autre chose. Très utile lorsqu'on fait du commerce d'informations.

Chaque niveau du potentiel donne 1D supplémentaire lorsqu'il s'agit d'écouter une conversation tout en prétendant faire quelque chose d'autre.

CHERCHEUR D'ART

Les Résistants ont pour objectif de reconstruire leur pays ce qui passe par la recherche de son passé culturel, les pilliers de ruines savent où se renseigner pour découvrir de nouveaux lieux à saccager. Le personnage a l'habitude de se renseigner pour trouver de nouveaux trésors.

Pour chaque niveau de Potentiel supplémentaires, le personnage ajoute un point à son Réseau lorsqu'il entreprend des recherches afin de trouver des oeuvres d'art.

DESTINÉE DE L'ISAANKI

PRÉREQUIS : Isaaki ou rang plus élevé

Le sens du sacrifice de l'Isaaki l'honore. Pour protéger les siens, il est prêt à mener ses troupes sur le champ de bataille. Lorsqu'un combat commence, l'Isaaki prie pour que Jehanmet l'accompagne et guide sa lame droit au coeur de ses ennemis.

Au début de chaque tour de combat, l'Isaaki peut jeter PSY+Foi (difficulté 6) pour avoir un point d'Égo gratuit pour son initiative. La difficulté du jet est diminuée pour chaque point de potentiel.

LOUP ALPHA

PRÉREQUIS : Autorité 4

Le personnage n'est pas habitué à se laisser contester. Lorsque cela est nécessaire, il est prêt à user de pressions pour obtenir ce qu'il souhaite.

Si le personnage réussit un jet de PSY+Domination contre une cible (PSY+Foi/PSY+Volonté), sa prochaine action contre cette cible aura un bonus égal au niveau du potentiel en dés supplémentaires.

COMPAGNON D'INFORTUNE

PRÉREQUIS : CHA+Arts 5

Quand on n'a plus rien, on s'attache plus facilement à tout ce qui arrive. Le ferrailleur arrive à se faire accepter dans sa nouvelle communauté car il rend heureux les gens qui le découvrent.

+1D par niveau de potentiel pour les jets d'Arts et de Considération qui sont utilisés pour créer des liens avec une communauté pauvre.

COMPENSATION

PRÉREQUIS : Merveille

Une analyse instinctive des conditions de tir permet de compenser la visée, et d'augmenter la portée de la Merveille. La portée augmente de 10m par niveau de Potentiel.

2

CHAPITRE

L'ARMURERIE

NOURRITURE & SERVICES

EFFETS

LONGUE CONSERVATION

Bien conservée à l'abri de la lumière et de la chaleur, la nourriture peut être gardée longtemps. Idéal pour les longs voyages.

LUXE

Si on vous voit acheter de la nourriture considérée comme luxueuse, vous impressionnez les gens autour de vous.

NOURISSANT

Ce plat est très nourrissant, le personnage peut donc sans aucun problème sauter un repas.

RÉCHAUFFE

Au nord de Pollen, mieux vaut ne pas s'aventurer dans le froid sans avoir avalé un repas bien chaud. Donne des bonus au moral de celui qui l'a mangé lorsqu'il s'agit de résister au froid.

TOXIQUE

“Qu'est-ce qui vous a pris de manger ça ? J'espère que vous vous en tirez sans complications...”

Peut déclencher des troubles intestinaux, des maux de ventres... En espérant que ça s'arrête là.

Sur un test de PHY + Vigueur raté (difficulté égale à la toxicité du plat), le personnage tombe malade, plus ou moins gravement, en fonction de la nourriture consommée.

NOURRITURE & BOISSONS

Nom	Prix	Description	Effets
Petit-déjeuner	3-7	Un bol de flocons d'avoine/une bouillie de tubercule, avec quelques morceaux de betteraves, et une tasse de thé (ou d'eau)	
Déjeuner	5-20	Un bol de ragoût avec quelques morceaux de viande grasse accompagné d'un morceau de pain et d'un pichet d'eau	
Galette à l'avoine	4	Une simple galette (pain plat).	Nourissant
Brochette de rats	5	Une brochette de rats grillés.	Toxique 2
Viande séchée	8-12	Viande séchée d'origine inconnue. Se conserve bien.	Longue conservation
Ragoût de blatte	3	Un bol de bouillon avec quelques blattes trop cuites.	
Pain de cendres	2	Lorsqu'à la fin de l'hiver les réserves de farines se tassent, on la mélange avec de la sciure, des cendres ou de l'écorce.	
Brochette de blattes	3	Une dizaine de blattes sur une brochette cuite au braséro	
Chat de gouttière	15	Sans doute un vieux chat cuisiné avec des légumes et un peu d'alcool	
Le Justitien	10	Un morceau de viande d'une provenance inconnue bien cuite, avec quelques légumes entre deux tranches de pain dur. Typique.	Région : Le Protectorat
Fricassé d'insectes	7	Divers insectes revenus dans une casserole, avec une sauce alcoolisée et une tranche de pain.	
Steak de Gendo	30	Une grosse tranche de viande relativement fraîche.	Luxe
Lamproie braisée	20	Une lamproie cuite au braséro.	Zone maritime ou fluviale
Purée de cafards	4	Mélange de pommes de terre écrasées et de cafards.	
Brochette de taupe	15	Petite taupe cuite à la broche.	
Schrotterpfanne	8	Herbes frites avec quelques morceaux de viande grasse	
Sandwich Jéhammetan	12	Pain pita tiède dans lequel on trouve un assortiment de légumes avec du fromage de chèvre.	
Pizza	4-12	Pain sur lequel a été étalée une mixture préparée à l'aide de restes	
Pizza hongroise	10-15	Chausson garni de légumes, fromage et parfois de viande	
Matefaim	12	Galette de pommes de terre cuites avec des oeufs battus	Nourissant
Kashaia	5-10	Gruau frugal typique de Borca, fait de graines de Kasha grillé, cuit dans un lait animal ou végétal.	Nourissant, Réchauffe
Soupe de mégots	2-8	Maigre pitance constituée des restes de tout ce que le "cuistot" a sous la main	
Gateau orgiastique	5	Oignons et herbes grossièrement râpés, puis frits	
Goulache de Gendo	25	Petites tranches de Gendo cuites dans une casserole avec des pommes de terre, des légumes et du bouillon	Nourissant, Réchauffe
Fromage de chèvre	15	Du fromage	
Korroke	7	Pommes de terre écrasée et mélangée avec de la viande hachée (d'origine douteuse). Dans une pâte fraîche avec de la chapelure, puis frite	
Nomis	5-10	Du chou haché mélangé avec de la farine et des oeufs afin de former une galette qui est cuite sur une plaque d'acier chaud. On peut également incorporer tout ce qui est à portée de main : viande, légumes... Chaque personne a sa propre recette pour la sauce dont le Nomi est enduit	
Saucisse	6-10	Prenez un animal, coupez toutes les bonnes parties. Ce qui est moins bon, vous le conservez et le coupez en très petit, avant de l'enfourner dans le boyau de l'animal. Faire cuire dans de l'eau bouillante	
Tarte	5-40	Plein de possibilités : légumes, viandes, fruits, etc.	Variable
Pot de miel	10-15	Un petit pot de miel (incl. un rayon de miel et peut-être quelques abeilles	
Bonbon cafard	3	Cafard grillé avec un enrobage de sucre de betterave	

ARMES & ARMURES

ARMES DE CORPS À CORPS

BATTE ARDENTE

Quand on part dans les ruines pendant des dizaines de jours et qu'on espère rapporter la plus grande quantité possible de trésors, il faut partir léger. Il faut donc compacter plusieurs outils en un. C'est le cas de la Batte ardente, sans doute inventée par un Ferrailleur un peu débrouillard, qui consiste en une bassine métallique creuse percée de trous montée sur un long manche isolant. On peut alors remplir la Batte de combustible, permettant à l'utilisateur de s'éclairer, de se chauffer, de se défendre et d'effrayer les Gendos trop aventureux. Bien entendu, cette arme est entièrement personnalisable. Un pied de biche au bout du manche, quelques clous sur la bassine, tout est possible !

SPÉCIALITÉ : La Batte ardente offre une bonne protection pour le feu se trouvant à l'intérieur. Il est plus facile de transporter ou de démarrer un feu avec (+2D en Survie). Si l'opposant a peu d'Armure (2 ou moins), il est possible de lui infliger des brûlures graves (2DC).

Se recharge avec du charbon, de la tourbe, de la bouse ou n'importe quels autres combustibles.

ASSERVISSEUR

Une hampe qui se termine par un cercle de fer bardé de piquants, ouvert à l'extrémité. Avec un asservisseur, un guerrier peut attraper une victime au cou et la maîtriser ainsi plus facilement.

SPÉCIALITÉ : L'utilisateur peut choisir entre frapper avec son arme, auquel cas l'attaque est normale, ou tenter d'attraper la victime au cou. Le jet se fait alors avec -2D, mais l'attaque à la qualité "Enchevêtrement (4)". Elle fait la moitié des dommages habituels. Essayer de se libérer de cette étreinte cause 1D3 dommages à la victime.

BRASIEUR

Transmis de champion en champion depuis des générations, le Brasieur est sacré pour les Clanistes. Cette arme ressemble à une longue machette, constituée d'une lame parcourue par des fils métalliques et d'une poignée creuse avec un levier de pompage pouvant contenir un E-Cube.

Lorsque le levier de pompage est activé, la lame se met à chauffer jusqu'à prendre une couleur rouge au bout de quelques dizaines de secondes. L'alliage utilisé doit être exceptionnel, car la lame ne s'est jamais déformée.

Une fois la lame chauffée, les coups qu'elle porte sont dévastateurs car ils peuvent enflammer la cible.

SPÉCIALITÉ : Le Brasieur peut-être allumé, ce qui chauffera la lame. Au bout de 30 secondes, la lame sera chauffée "au rouge" : elle gagne alors la propriété "embrasement". L'E-

cube compris dans la poignée peut alimenter le mécanisme pendant un total de 5 minutes, qui ne doivent pas forcément être consécutives. Se recharge en E-Cube

MASSUE DE FAUVE

Arme du clan Sauvagerie. Un gourdin hérissé de pointes, mal équilibré mais qui peut faire des attaques dévastatrices. La massue est décorée des nombreux trophées de batailles accumulés par le Fauve.

GRIFFES D'OS

Arme du clan Sauvagerie. Trois longs os aiguisés sont fixés à un bracelet en cuir. Les Sauvages peuvent ainsi garder les mains libres pour escalader ou nager et, sans avoir à dégainer, peuvent porter des coups avec cette arme acérée. L'arme est utilisée avec la compétence "Lutte".

HACHE DU FÉROCE

Arme du clan Sauvagerie. Il n'en existe qu'une, que les Féroces se transmettent depuis des générations. Il s'agit d'une grande hache de bois durci, avec une lame faite d'une multitude de morceaux de verre, de pierres taillées et autres barbelures. Le tout est pyrogravé avec les exploits de batailles de l'arme. Des mèches de cheveux pendent au manche : chaque Féroce a pour tradition d'y ajouter une partie de sa crinière.

SPÉCIALITÉ : Les dégâts sur la peau nue sont dévastateurs. Contre un ennemi non protégé, ou après un coup ciblé réussi pour toucher une partie du corps exposée, l'arme gagne la propriété "Fatale (2)".

BRISÉ-CRÂNE

Arme du clan Sauvagerie. Cette courte massue de bois possède une lourde boule à son extrémité. Les Bêtes l'utilisent tous les jours comme outil, principalement comme marteau. Le brisé-crâne peut être redoutable entre de bonnes mains : avec un coup précis, il est facile de briser un os.

SPÉCIALITÉ : Chaque Bête passe assez de temps avec son Brisé-Crâne pour pouvoir parfaitement le maîtriser. Une Bête possédant un Brisé-Crâne gagne +1D à ses attaques. Sur un coup visé porté à la tête, le brisé-crâne gagne la propriété "étourdi (F/3)".

Le Brisé-Crâne peut-être lancé, on prend alors les caractéristiques d'une Fronde.

COUTEAU REPIABLE CULTERINI

Offert à tous les jeunes membres du clan, il est exclusivement composé d'un acier sombre et solide. La lame peut se replier dans le manche, ce qui en réduit considérablement l'encombrement et lui permet de passer relativement inaperçu. Le claniste entraîné sait toutefois comment l'ouvrir d'une simple rotation du pouce.

ARMES AU CORPS À CORPS (PHY+CORPS À CORPS)

Nom	Man.	Dist.	Domm.	Spécificités	Enc.	Tech	Empl.	Valeur	Ress.	Culte
Asservisseur		0/-2D	3+F/3	Spécial	3	II	2	500		
Batte ardente	-1D	1	4+F/3	Spécial	2	III	4	400		Ferrailleur
Brasieur		1	6+F/3	Spécial	2	V	2	3000		Clanistes
Massue de Fauve	-1D	1	6+F/2	Choc(1DC), Talisman(+1D)	2	I	1	400	2	Clanistes
Griffes d'os		1	3+F/2	Régularité (3DC)	1	I	1	100		Clanistes
Hache du Féroce	-2D	2	6+F/2	Spécial, standard (attaques + 1D), Choc (2DC)	3	I	0	1000	Uniq.	Clanistes
Brise-Crâne		1	2+F/2	Contondant, Spécial	2	I	1	200	1	Clanistes
Couteau repl. Culterini	+1D	1	2+F/3	Régularité (2DC), Dissimulé 2		III	1	400		Clan Culterini

ARMES À FEU

CHARBONNEUR

C'est une arme lourde. Inventée grâce aux débris d'un simple souffleur à feuilles. Le résultat est pourtant d'une efficacité terrifiante : en dessous du long tube qui sert de canon, se trouve un réservoir à charbons incandescents. Un système mécanique, alimenté par un réservoir à vapeur placé en sac à dos, permet de charger une partie du charbon dans le canon, et de propulser les morceaux incandescents à grande vitesse grâce à de l'air comprimé.

SPÉCIALITÉ : Pour fonctionner, le réservoir doit être rempli de charbons incandescents. Peu pratique en cas d'embuscade. Les charbons incandescents restent brûlants dans l'arme pendant quelques heures.

TENUE DE BRAME

Armure du clan Sauvagerie. Cette tenue est un assemblage de fourrures, de peaux de visages humains et de bois d'animaux : Tout est fait pour que le Brame ait l'air plus imposant et terrifiant qu'il ne l'est vraiment. Grâce à sa tenue, on comprend au premier coup d'oeil que le Brame porte avec lui les esprits des Sauvages morts.

PROJECTILES

JAVELOT

Arme du clan Sauvagerie. Un simple manche en bois durci au feu, avec parfois une pierre attachée au bout pour améliorer la pénétration. Les Sauvages utilisent des javelots lors de leurs attaques pour faucher les fuyards, ou pour couvrir leurs propres hommes.

ARMURES

PROTECTIONS D'OUVRIER

Ces protections sont prêtées aux ouvriers ayant des activités particulièrement risquées : minage, construction, désossage de ruines... Des coques en métal attachées par des lanières de cuir protègent la tête et les articulations, laissant le reste du corps libre, facilitant ainsi les mouvements des travailleurs. L'armure n'est donc pas adaptée au combat, de nombreuses parties du corps étant vulnérables.

CUIR DE SAUVAGE

Armure du clan Sauvagerie. De la peau humaine tannée sur laquelle sont placées plumes, fourrures ou encore tresses végétales. Le tout est fermement attaché au sauvage : outre la protection que cela lui apporte, elle lui permet de ne pas être encombré quand il doit nager et, recouvert de boue, sa silhouette est complètement cassée. Idéal pour des embuscades.

SPÉCIALITÉ : À condition de l'avoir recouverte de boue avant, l'armure gagne la propriété "camouflage (+2S)".

ARMURE D'OS

Armure du clan Sauvagerie. Sur une base en cuir humain sont fermement attachés de multiples os. Aucun risque qu'ils ne se détachent en nageant, mais un violent coup peut faire voler une partie de l'armure en éclats.

SPÉCIALITÉ : Quand l'armure doit être réparée à cause de la propriété "Instable", on n'utilise pas de la ferraille mais des ossements. La même quantité est nécessaire.

ARMES À FEU
(AGI+PROJECTILES)

Nom	Calibre	Man.	Dist.	Dom.	Char.	Spécificités	Enc.	Tech	Empl.	Valeur	Ress.	Culte
Charbonneur	Charbon & Pétro	-2D	5/20	10	3	Risque de feu (2T), Dispersion	4	IV	2	2000		

PROJECTILES
(AGI+PROJECTILES)

Nom	Calibre	Man.	Dist.	Dom.	Char.	Spécificités	Enc.	Tech	Empl.	Valeur	Ress.	Culte
Javelot		-2D	5/20	2+F/2	1		2	I	1	40	-	Clanistes

ARMURE

Nom	Val. d'armure	Spécificités	Enc.	Tech	Empl.	Valeur	Ress.	Culte
Protections d'ouvrier	2		2	II	2	200	3	Chroniqueurs
Armure d'os	4	Instable (7)	4	I	2	700	3	Clanistes (Sauvagerie)
Cuir de sauvage	1	Spécial	1	I	3	500	1	Clanistes (Sauvagerie)
Tenue de Brame	2	Terrifiante (4)	2	I	1	1000	4	Clanistes (Sauvagerie)

DROGUES

ADDICTIONS

Si un MJ le juge nécessaire, il peut demander à un joueur de faire un jet de résistance à l'addiction pour une drogue. Le jet se fait sous PSY + Volonté/Foi, avec la difficulté donnée selon la drogue.

Si un personnage succombe à l'addiction, il devra régulièrement se droguer ou souffrir du manque:

Les effets du manque se cumulent à chaque période écoulée sans prise de drogue. La période et l'effet peuvent être modifiés par la drogue, mais pour toutes les drogues l'effet est de: -2 Égo par période, impossibilité de régénérer des points d'Égo hors prise de drogue. Sur prise de Drogue: récupération des points d'Égo perdus à cause du manque.

NELUMBO NUCIFERA

Le nelumbo est une drogue dont les Anubiens se servent parfois pour entrer en transe et avoir des réminiscences du passé et des flashes du futur. Cependant, cette substance issue de la fleur de Lotus provenant des contrées au sud du Caire est particulièrement dangereuse. On prête à cette plante plusieurs propriétés : la fleur une fois mâchée calmerait les maux de tête mais ce n'est rien comparé aux effets de la petite poudre brune provenant du concassage des rhizomes de la plante. Une simple inhalation et c'est le plongeon pendant 15 minutes. En contrepartie, c'est un puissant psychotrope et la redescende est violente. L'utilisateur est alors victime de troubles paranoïaques aigus.

SPÉCIALITÉ : Après inhalation le Meneur de Jeu peut octroyer une vision secrète au joueur. Le joueur encaisse alors 2 points de traumatisme et perd 5 points d'égo.

OVERDOSE : En cas d'overdose, l'utilisateur risque la mort. On raconte que certaines personnes ne s'en seraient jamais remises, altérant à jamais leur perception du monde.

FURIE

La Furie est une drogue rare vendue par les Apocalyptiques, se présentant sous la forme d'un liquide blanc opaque que les consommateurs s'injectent directement dans les veines. Une fois injecté, le produit rend l'utilisateur euphorique et extrêmement agressif. Les muscles se contractent, et le sujet devient une bête de combat. Malgré les efforts des chimistes apocalyptiques, la Furie reste corrosive et massacre littéralement le système veineux du drogué.

SPÉCIALITÉ : Pendant une minute : +1 armure grâce aux muscles qui se contractent.

+1 déclencheur sur tous les jets d'attaque.

A la fin de la minute : 3 points de dégâts en traumatisme. -3 points d'Égo.

OVERDOSE : Le sang est acide. En plus de la douleur indescriptible, si le personnage survit, il aura sûrement de graves lésions internes au niveau des organes et du système nerveux.

KNOCKOUT

Un jour, un Ferrailleur a eu l'idée folle de gratter la peinture des murs, de faire fondre les résidus en bâton puis de le faire brûler dans une pièce fermée. La technique est aujourd'hui relativement répandue malgré la rareté de la peinture. Certains Ferrailleurs solitaires en prennent jusqu'à s'en faire cramer les neurones quand ils sont seuls trop longtemps dans les ruines, alors que des groupes se mettent ensemble pour en respirer, pour les liens que cette drogue crée.

Les Ferrailleurs en vendent en sous-main, dans le dos des Apocalyptiques. Il n'y a pas beaucoup de demande, donc, malgré la rareté du Knockout, les prix ne sont pas élevés.

SPÉCIALITÉ : Spasmes pendant 10 minutes, puis béatitude pendant 4 heures. -1D pour toute action agressive, -1D pour mentir ou convaincre. En prendre en groupe crée un étrange rapprochement entre les drogués, qui auront l'impression de bien se connaître même une fois les effets terminés.

OVERDOSE : Hallucinations sonores, vomissements, vertiges. L'addiction donne donc l'air passablement fou.

DROGUES

Nom	Difficulté Addict	Période	Rareté	Tech	Valeur	Res.	Culte
Furie	2	10	Très rare	V	200	1	Apocalyptiques
Knockout	3	10	Rare	III	40		Ferrailleurs
Nelumbo Nucifera	2	30	Rare	II	100	1	Anubiens



CHAPITRE

LA BANQUE DE
PERSONNAGES





KARLOCK VERANUS LEBREF

Karlock est un homme grand au physique solide. Il laisse ses cheveux châtain clair retomber derrière sa tête. Il a longtemps arboré une barbe hirsute mais celle-ci fut rasée pour son intronisation en tant que Fureur. Ces yeux sont verts, son regard est vif et bienveillant. Possédant peu de choses, Karlock se distingue par son armure rutilante et sa grande épée Attila, un espadon recouvert d'un revêtement miroitant. Il chevauche un étalon pris aux Jehammétans baptisé Manubrium.

Karlock est le fils aîné d'une famille de Franka convertie à la Néognose lors de son exode en Borca. Il grandit dans la sécurité des Anabaptistes entouré de nombreux frères et sœurs. Il développa ainsi une foi exacerbée et la volonté d'apporter ce bonheur au plus grand nombre. Karlock a alors choisi la voie des armes pour défendre les faibles et les opprimés. Malgré son ardeur au combat, Karlock continue de vénérer l'idéal des ascètes, il adopte donc souvent une attitude modérée et une grande acceptation des autres cultes (y compris les Chroniqueurs et les Afrikains) qu'il voit comme des partenaires dans la lutte contre les vrais ennemis : la corruption, les Apocalyptiques et les Jehammétans. Sa piété et ses exploits, notamment la libération d'une ville esclave, lui ont valu d'être intronisé Fureur et de se voir confier la direction d'un groupe de croisade vers Parasite. Dans celle-ci, tous sont les bienvenus, Karlock a bien l'intention de libérer ses terres natales et de construire un Eden en Franka, en utilisant les ressources qui seront récupérées à Parasite.

“CETTE CROISADE
APPORTERA UNE
NOUVELLE VICTOIRE,
REPOUSSERA LES
TÉNÉBRES ENCORE
PLUS ET JE LE CROIS
OUVRIRA UNE
NOUVELLE ÈRE, DE
NOUVELLES TERRES
EN FRANKA !”

ROLEPLAY

Téméraire et bienveillant. Karlock est un naïf aux idéaux chevaleresques, il croit sincèrement qu'il peut résoudre les problèmes de tous par sa bonne volonté ou son épée. Karlock est un individu charismatique qui sait séduire les foules. Il dirige par l'exemple pour prouver à chacun que le premier pas pour atteindre l'Eden commence par soi-même. Karlock est un têtard qui ignore souvent les inquiétudes de ses suivants pour se jeter lui-même dans le feu de l'action, passant outre les risques et son état physique. Doté d'une foi très forte, celle-ci se manifeste également dans l'amour qu'il porte à sa famille et la confiance qu'il a envers ses compagnons, l'amitié d'un seul Afrikain rachetant le peuple à ses yeux. Il affrontera toujours fanatiquement les Apocalyptiques.

PROFIL

ARCHETYPE : Franka, l'Élu, Anabaptiste, rang 3 : Fureur

ATTRIBUTES : PHY 3, AGI 3, CHA 5, INT 1, PSY 3, INS 4

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Lutte 5D, Force 6D, Corps à corps 9D, Vigueur 6D, Résistance 6D, Dextérité 4D, Mobilité 6D, Furtivité 4D, Expression 8D, Commandement 8D, Négociation 6D, Légendes 2D, Tromperie 4D, Foi 8D, Réaction 5D, Perception 6D, Pulsions 10D

HISTORIQUES : Alliés 3, Autorité 3, Réseau 2, Renommée 5, Ressources 1

POTENTIELS : Sang du pêcheur 1, Zélateur 1

INITIATIVE : 5D, 20 Égo

ATTAQUE : Espadon, 7D, 2m, Dommages 10, Choc 2DC, Terrifiante 2, Spécial : couteau Couteau, 10D, 1m, Dommages 4, Régularité 2 DC

DEFENSE : 1, Parade 7D, esquive 6D, mentale 9D

MOVEMENT : 5m

ARMURE : Armure relique de Cathédrale, 5

ETAT : Sporulation 0/16, Blessures Superficielles 18, Traumatismes 8

EQUIPEMENT : Espadon avec revêtement miroitant, Armure de Cathédrale, Sac de grain, Graine de fleur poussant sur les ruines



SERGIUS

L'homme est aussi grand que son épée, il doit se baisser pour rentrer dans la plupart des bâtisses. Ses longs cheveux bruns sont maintenus en arrière par un bandeau. Trois étoiles à quatre branches sont tatouées sur son front. Un anneau en cuivre lui sort des narines. Le reste de son visage fait très sauvage : sourcils broussailleux, nez cassé, menton large. Il porte une armure épaisse faite de bric et de broc.

Sergius a toujours écrasé ses ennemis. Élevé à la dure en Purgare, il a tout de suite dominé les enfants de son âge par sa force. Il est tout naturellement devenu Orgias-tique. Il est plutôt envoyé dans des bandes qui vont au front, car laissé dans des villages, il finit systématiquement par avoir des problèmes violents avec quelqu'un d'autre. Il n'a pas particulièrement réfléchi à la théologie Anabaptiste, et défend les Ascètes parce que c'est ce qu'on lui a toujours dit de faire. Sa bande est envoyée partout où il peut y avoir du conflit.

ROLEPLAY

Violent, inconscient.

Il est normalement avec sa bande, dont il est un des meilleurs guerriers. La bande peut faire la défense d'une caravane, être en train de partir au front, ou être en repos dans une ville et faire partie de la garde.

Si la bande est en mission dangereuse, il sera agréable avec les guerriers et comparera volontiers ses exploits de bataille avec ceux des personnages-joueurs. Il ne faut pas s'y fier, il ne sera jamais ami avec autre chose que des Anabaptistes.

Si la bande est au repos, il est stressé et cherche à faire éclater un combat par la provocation, peut-être avec l'un des PJ (il n'ira jamais plus loin que le KO).

Il est chaste, mais pas très malin. Il se mettra toujours du côté de l'intérêt qu'il croit voir pour sa bande.

“HEP, BOUFFON !
J'VAIS TE FAIRE
AVALER TES DENTS SI
TU ME RE-REGARDES
COMME ÇA, PIGÉ ?”

PROFIL

ARCHETYPE : Purgare, le Destructeur, Anabaptiste, rang 2 : Orgias-tique

ATTRIBUTS : PHY 4D, AGI 3D, CHA 1D, INT 1D, PSY 4D, INS 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Lutte 7D, Force 9D, Corps à corps 8D, Vigueur 6D, Résistance 7D, Mobilité 6D, Domination 7D, Foi 8D, Réaction 6D, Perception 6D, Pulsions 6D

HISTORIQUES : Alliés 2, Autorité 2, Renommée 2

POTENTIELS : Sang du pêcheur 1, Coup fatal 3

INITIATIVE : 6D, 12 Égo

ATTAQUE : Espadon, 6D, 2m, Dommages 11, Choc 2 DC, spécial : couteau; Couteau : 9D, 1 m, Dommages 5, Régularité 2 DC ; Poings, 9D, 1m, Dommages 3 (Égo), Régularité 2 DC

DÉFENSE : Passive 1, Parade (poings) 7D, Parade (couteau) 9D, Esquive 6D, Mentale 9D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Armure lourde, 4

ÉTAT : Blessures Superficielles 14, Traumatismes 8, Sporulation 0/16

ÉQUIPEMENT : Espadon, grain. Poche contenant des dents cassées.



“SOYEZ LES BIENVENUS ! JE VAIS VOUS GUIDER JUSQU’AU VILLAGE, LES AUTRES ONT ENCORE DU TRAVAIL. OUI, C’EST MOI QUI AIT FAIT CE SYSTÈME D’IRRIGATION, LA-BAS... AU FAIT, MOI, C’EST NAOMI.”

NAOMI

Naomi est une jeune femme de taille moyenne, assez robuste pour son âge grâce à son travail dans les champs. Le haut de son front est recouvert par un bandeau en cuir maintenant en arrière ses cheveux courts et blonds, le bas est tatoué de trois formes en amande. Ses yeux bleus et ses pommettes hautes lui donnent un air hautain, malgré son menton un peu fuyant. Elle est généralement en robe de jute salie par le travail de la terre.

Naomi est née en Briton dans une vieille famille Anabaptiste. Depuis qu’elle est enfant, elle travaille aux champs, participant à la transformation de la région en un Eden terrestre. Pendant toute son adolescence, elle a appris à améliorer le rendement des sols cultivés. Et maintenant que Briton se rapproche de la perfection, elle a décidé de partir sur les routes d’autres colonies Anabaptistes pour y transmettre son savoir en agriculture. Elle voyage donc beaucoup et un peu partout, s’installe pour quelques mois avec d’autres Ascètes, et s’en va quand elle n’a plus rien ni à apprendre, ni à leur apprendre.

ROLE PLAY

Déterminée et curieuse, où qu’elle aille, Naomi aidera les communautés en leur apprenant à répartir leur nourriture et leur expliquant les bases de l’agriculture... Pour elle, chaque champ qui arrive à nourrir les hommes est une merveille.

Elle favorisera toujours les Anabaptistes et se méfiera des Jéhammétans et des Chroniqueurs. Elle se portera toujours volontaire pour guider les Personnages-Joueurs et échanger avec eux à propos de ses voyages. Elle essaiera de les aider tant que ça ne va pas à l’encontre des intérêts de la communauté Anabaptiste. Elle partagera même quelques techniques d’agriculture avec eux s’ils se montrent motivés pour aller aider aux champs.

PROFIL

ARCHETYPE : Franka, la Voyageuse, Anabaptiste, rang 2 : Ascète

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 3D, CHA 3D, INT 1D, PSY 2D, INS 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 4D, Force 4D, Vigueur 6D, Résistance 4D, Artisanat 7D, Dextérité 5D, Mobilité 6D, Considération 5D, Séduction 4D, Légendes 2D, Concentration 5D, Foi 6D, Perception 6D, Survie 6D, Dressage 6D

HISTORIQUES : Alliés 2, Réseau 1, Renommée 1

POTENTIELS : Zélote 1

INITIATIVE : 2D, 10 Égo

ATTAQUE : Fourche, 4D, 2m, Dommages 4

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 6D, mentale 7D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : 0, Tenue en jute

ÉTAT : 8 Blessures superficielles, 5 Traumatismes, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT : Fourche, sac à grain, quelques graines de céréales.



LLIANDRA VECINI

Lliandra Vecini a jadis servi sous les ordres de Neva contre les Jehammetans. Elle fut l'une des premières pointes d'Altaïr. Par la suite, elle a combattu en Briton puis sur le Front nord de Franka. Elle y fit la rencontre de Maeve, une Résistante qui lui prît son âme et son cœur. En bonne Orgiastique, elle succomba aux appels de la chair et leur passion dévorante fut un défi. La peau de Maeve était devenue le seul champ de bataille que Lliandra voulait fouler. Lliandra et Maeve s'installèrent quelque temps à Lucatore pour vivre leur idylle. Mais ce bonheur fut éphémère et Lliandra fut mobilisée sur la route d'Osman. C'est alors que Maeve eut un malheureux accident fracturant son crâne. Maeve n'est plus complètement elle-même depuis. Elle perd la mémoire, a des crises d'épilepsie et est prise de crises de rages aussi soudaines que violentes. Dans le but de protéger son amour des griffes d'Anabaptistes inquiets d'une potentielle possession du Démon, Lliandra fit envoyer Maeve au Spital par l'intermédiaire d'un ami rencontré sur la Route d'Osman : Castel, le famulancier.

En échange, Castel lui demande de continuer à servir les Anabaptistes mais de lui fournir quelques huiles élyséennes produites à Lucatore. Par amour pour Maeve, Lliandra accepte. Un an plus tard, alors qu'elle est en visite chez ses parents à Lucatore, Lliandra reçoit une visite de Castel. Il est accompagné de deux Hellvétiques et d'un autre Spitalier. L'un des Hellvétiques lui est familier, un certain Marius. Castel propose de venir au Spital : ils pourraient avoir trouvé un moyen de soigner Maeve. Mais le sang de Lliandra serait la clé de cette guérison ! Trop heureuse de cet espoir et d'enfin pouvoir agir, Lliandra accepte.

ROLE PLAY

Lliandra est une femme forte, volontaire qui aime l'adversité concrète. Elle peut combattre un ennemi. Elle peut préparer des défenses. Elle peut étudier les menaces pour mieux les circonscrire. Mais rien n'est pire pour elle que l'attente et l'impuissance. C'est ce qui la rend folle en attendant les soins pour Maeve.

Quand elle s'ennuie, Lliandra bricole : elle modifie son armure et ses armes et le fait parfois pour ses compagnons d'armes.

DESCRIPTION

Lliandra est une femme à la carrure musculeuse et aux pommettes saillantes. Une longue cicatrice dessine un arc de cercle sur sa joue et son cou. Son regard gris d'acier semble fixe, comme perpétuellement concentré sur une proie. Sa mâchoire carrée et volontaire domine un cou et des épaules sculptés dans la pierre. Elle dégage une puissance animale, non dénuée de sensualité, mais qui rend parfois ses interlocuteurs mal à l'aise. "C'est comme dîner avec un fauve. On ne sait jamais si on est la suite du menu", a un jour soufflé Altaïr. Son armure est peinte d'une Croix Brisée et décorée de bouts de souvenirs de ses batailles (dents, cheveux, os, éléments d'armures et munitions ...).

**“ - C'EST UN PIÈGE ! ILS NOUS ATTENDENT !
- ALORS IL NE FAUT PAS LES DÉCEVOIR ! ”**

PROFIL

ARCHETYPE : Purgare, l'Élu, Anabaptiste, rang 3 : Fureur

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 3D, CHA 5D, INT 1D, PSY 3D, INS 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Artisanat 3D, Lutte 7D, Force 6D, Corps à corps 9D, Vigueur 6D, Résistance 6D, Dextérité 4D, Mobilité 6D, Furtivité 4D, Expression 8D, Commandement 8D, Négociation 6D, Légendes 3D, Tromperie 4D, Foi 6D, Réaction 5D, Perception 6D, Pulsions 10D

HISTORIQUES : Alliés 3, Autorité 3, Réseau 2, Renommée 5, Ressources 1

POTENTIELS : Sang du pêcheur, Coup de boutoir 2, Pneuma 1

INITIATIVE : 5D, 20 Égo

ATTAQUE : Espadon modifié, 7D, 2m, Dommages 12, Choc 2DC, Terrifiante 2, Spécial : couteau Couteau, 10D, 1 m, Dommages 4, Régularité 2 DC

DÉFENSE : passive 1, Parade 7D, esquive 6D, mentale 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Armure modifiée 6

ÉTAT : Blessures Superficielles 12, Traumatismes 6, Sporulation 0/16

ÉQUIPEMENT : Espadon modifié barbelé, Armure modifiée, Sac de grain, Graine de lys offerte par Maeve, 3 fioles d'huile Achéron volées



TITAN

Titan est une montagne vivante. Il a beau être voûté et bossu, il dépasse la plupart des hommes d'au moins une tête. Son visage est par contre assez hideux, ses rares cheveux blanc se plaquent contre son crâne pâle, ses sourcils sont trop proéminents, et sa bouche fait une grimace permanente. Les fripes noires dont il s'enveloppe ne dupent personne : il est lourdement armé.

Dans le bunker, Titan a toujours été un problème : il mangeait deux fois plus que les autres, n'écoutait pas les adultes. Il n'a appris à marcher correctement qu'à ses quatre ans. En grandissant, deux choses ont sauté aux yeux des maîtres du bunker : il allait atteindre une taille bien trop grande pour les couloirs du complexe mais développerait aussi avoir une force impressionnante.

La communauté Blafarde lui a alors inculqué l'éducation des Fantômes. Titan, comme on le nommait désormais, a appris à se recroqueviller pour ne pas être vu. Et on lui a fait comprendre que ses semblables étaient des élus et que tout à la surface leur revenait de droit.

Titan est maintenant une fierté pour les Blafards. Il est envoyé là où une communauté est dans le besoin et leur apportera ce qu'ils veulent contre l'hospitalité jusqu'à sa prochaine mission. Grâce au sabotage, à l'intimidation et à la force brute, il a déjà détourné des convois de nourriture, obtenus des armes... Il considère ce qu'il rapporte comme des trophées et fait en sorte qu'à chaque mission, les Blafards étendent toujours un peu plus leur emprise sur le monde.

ROLEPLAY

Titan est un monstre. Il ne parle que très peu et est très intimidant. C'est presque plus une bête qu'un être humain. Il s'aide parfois de ses bras pour marcher, respire très fort... Il ne réfléchit que comme on lui a appris à réfléchir : les Blafards avant les autres. Il a indiscutablement beaucoup de talent en mission, mais n'est pas très sociable. Si les PJ le rencontrent, ils ont intérêt à cacher leurs possessions, sinon il essaiera de les convaincre de les lui donner. S'ils résistent, ils s'en ira en grommelant, demandera à ce qu'ils soient suivis pour les attaquer au pire moment. Rien ne lui résiste et ce sera des trophées en plus pour ses frères.

Par contre, si les PJ aident la communauté blafarde, il les laissera tranquilles. Il peut même les aider si ses supérieurs lui expliquent ce qu'il faut faire : il demandera toujours à les voir avant de prendre une décision.

PROFIL

ARCHETYPE : Balkhans, le Conquérant, Blafards, Rang 3 : Cyclope

ATTRIBUTS : PHY 5D, AGI 4D, CHA 1D, INT 1D, PSY 4D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 8D, Bagarre 7D, Force 9D,

Corps-à-corps 8D, Résistance 8D, Mobilité 7D, Projectiles 8D, Discrétion 8D, Légendes 4D, Ruse 6D, Tromperie 6D, Domination 8D, Foi 8D, Réaction 8D, Orientation 5D, Perception 7D, Pulsions 6D

ORIGINE : Alliés 3, Renommée 4, Ressources 4, secrets 2

SPECIAL : +2D en Perception pour éviter les attaques surprises. -1D à l'attaque et la défense au soleil. Malus dans le noir de -2D au lieu de -4D. +2D à l'initiative dans l'obscurité.

POTENTIELS : Cauchemar 2, Bête enragée 2

INITIATIVE : 8D, 12 Égo

ATTAQUE : Fusil d'assaut silencieux, 8D, 30/120m, 11 Dommages, Salve (3);

Éclat de soleil, 8D, 1m, 9 Dommages.

DÉFENSE : Passive 1, Paradé 8D, Esquive 7D, Mentale 9D

MOUVEMENT : 8m

ARMURE : Armure de cuir noire, 3

ÉTAT : Blessures superficielles 16, Traumatismes 9, Sporulation 0/16

ÉQUIPEMENT : Disque Solaire, Fusil d'assaut Bullpup à silencieux, 24 balles, grenade concussive, Pulseur, Oeil de cyclope, Éclat de soleil

POTENTIEL

BÊTE ENRAGÉE

PRÉREQUIS : Pulsions

Les défis ravivent les pulsions bestiales du personnage. Il devient plus excité quand on lui résiste.

Chaque round suivant le premier, le personnage gagne 1 en Force et en Mobilité, jusqu'au bonus maximum égal au niveau du potentiel.



“VENEZ... PLUS PRÈS...
NON, NE FAITES PAS
ATTENTION À CES
BLEUS, CE N'EST
RIEN... LE CLIENT
D'AVANT ÉTAIT... NON,
JE NE DEVRAIS PAS
VOUS LE DIRE...”

PEARL

La première chose qui interpelle lorsque l'on voit Pearl, c'est sa beauté. Des plumes se mêlent à ses cheveux blonds ; les traits harmonieux de son visage plutôt rond sont renforcés par des traits de peinture, ses yeux noisette et ses lèvres pulpeuses sont très maquillés et ont rendu fous plus d'un homme. Elle est plutôt petite, seulement vêtue de bandes de cuir marron. Elle est couverte de bijoux.

Pearl a toujours eu le don de s'attirer la bienveillance des gens qui l'entourent, quoi qu'elle fasse. Élevée par les Apocalyptiques de la Nuée des Charognards, son enfance a été moins difficile que celle des autres enfants : remarquant rapidement sa beauté, les adultes se battaient souvent pour passer du temps en sa présence. Avec son visage d'ange, elle se débrouillait toujours pour se débarasser des mentors trop violents.

Non violente car toujours protégée, elle a été, en grandissant, formée aux plaisirs de la chair. C'est donc naturellement qu'elle est devenue une Pie. Pearl a vite compris qu'elle pouvait, grâce aux émotions qu'elle déclenchait chez ses partenaires, avoir tout un monde dansant au bout de ses doigts. Manipulatrice hors-pair, elle aime semer la zizanie grâce aux informations qu'elle soutire à ses clients. Elle ne s'expose cela dit jamais elle même, se faisant toujours passer pour une victime.

ROLE PLAY

Pearl est envoûtante. Elle sait se rendre attirante et est habituée à se faire traiter comme une reine. Elle n'aime pas se faire ignorer.

Elle tire sa joie de vivre de l'influence qu'elle peut avoir sur le monde grâce à ses amants. Si le groupe de PJ est une menace, elle essaiera de semer le chaos dans leur groupe. Sinon, elle pourra essayer de se les mettre dans la poche en se faisant passer pour la victime d'une cible de la Nuée.

Pearl est non-violente et ne s'engage jamais elle même. Si elle doit faire chanter quelqu'un, ce sera à travers les autres Apocalyptiques qui la protègent, elle se faisant toujours passer pour la victime.

Le MJ peut lui faire faire des jets de séduction pour lui faire soutirer des informations aux PJ, ou pour les empêcher de la frapper...

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, la Profanatrice, Apocalyptiques, rang 2 : Pie

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 3D, CHA 5D, INT 2D, PSY 4D, INS 2D

COMPÉTENCES : Force 3D, Vigueur 4D, Résistance 3D, Dextérité 6D, Mobilité 4D, Discrétion 5D, Arts 6D, Considération 7D, Expression 7D, Négociation 7D, Séduction 8D, Légendes 4D, Ruse 7D, Tromperie 7D, Domination 5D, Réaction 5D, Volonté 6D, Empathie 6D, Perception 4D, Pulsions 4D

ORIGINE : Alliés 2, Réseau 2, Renommée 3, Secrets 2

SPECIALS : Ses jets de séduction peuvent servir à soutirer des informations, ou pour éviter de se faire frapper.

POTENTIELS : Nid de Corbeau 2

INITIATIVE : 5D, Égo 8

ATTAQUE : Non violente. Stiletto, 3D, 1m, 3 Dommages, Régularité 2DC

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 4D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 2m

ARMURE : Bandes de cuir marron, 0

ÉTAT : Blessures Superficielles 6, Traumatismes 6, Sporulation 1/12

ÉQUIPEMENT : Stiletto, épingle à cheveux, bijoux, Brûlure. Son collier est bizarrement agencé : les différentes pierres et leurs lien représentent ses clients et leurs proches. Elle l'utilise pour mémoriser les faiblesses de ses cibles. Sans son explication, c'est presque impossible de comprendre sa vraie utilité (INT+Sciences avec au moins 3 déclencheurs)



IDILLE

Idille a un visage assez rond encadré de cheveux longs et noirs rasés sur l'un des côtés. Des plumes se mêlent à des mèches, tandis que son visage arbore le plus souvent des peintures tribales. Elle est vêtue d'une tenue légère comprenant un justaucorps de cuir blanc ainsi que des protections aux bras et aux jambes plus épaisses. Elle porte également dans son dos un fusil de chasse à double canon en bandoulière.

Idille fait partie de la Nuée des Charognards.

Elle pu démontrer assez tôt qu'elle était plus douée pour planifier des sales coups que pour se soumettre à un homme. La Nuée décida donc de la former à devenir un Pic Vert. On l'envoya, accompagnée d'un mentor, assister à la création de nouveaux nids et la gestion de leurs ressources.

Elle vola ensuite de ses propres ailes au sein d'une petite équipe, infiltrant des villages reculés équipe pour y faire de la reconnaissance, ou dans des nids beaucoup plus prospères pour y récupérer des ressources, tout en préservant la nature de sa tâche principale aussi secrète que possible.

A ce jour, Idille est chargée par La Nuée de sécuriser les chemins de trafic de Brûlure. Elle juge donc, grâce à sa carte de Borca, du trajet le plus sûr et le plus adapté, afin d'optimiser la création et le renforcement de nids pour la bonne réussite de sa mission.

ROLE PLAY

Idille est calculatrice, cache ses émotions et ne dévoile jamais la teneur de sa mission. Passé la première "couche", c'est une femme plutôt astucieuse et pragmatique.

Le trafic de Brûlure est ce qu'il y a de plus important pour elle. Elle préférerait mourir plutôt que de confier le secret des trajets de brûlure.

Elle peut sûrement être croisée près d'un nid qu'elle a créé ou qu'elle observe, inventoriant les stocks, planifiant les cambriolages potentiels et organisant ses prochains voyages.

En tant que Pic Vert, c'est elle qui vend la brûlure et l'EX de contrebande. Si les PJ gagnent sa confiance (ce qui s'avèrera difficile), elle pourra négocier avec eux le prix d'informations sur les patrouilles spitaliennes de la région, etc.

Si elle est croisée hors de Borca, elle aura probablement été envoyée pour enquêter sur des disparitions de cargaisons de Brûlure.

**“ON S’OCCUPE DU
JUGE DU VILLAGE.
IL EST SEUL. NOUS,
DEVONS AGIR VITE.”**

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, la Créatrice, Apocalyptiques, rang 2 : Pic Vert

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 5D, CHA 4D, INT 3D, PSY 4D, INS 1D

COMPÉTENCES : Athlétisme 4D, Force 4D, Résistance 5D, Dextérité 6D, Mobilité 6D, Projectiles 7D, Discrétion 7D, Arts 6D, Commandement 7D, Négociation 6D, Connaissance des artefacts 5D, Concentration 5D, Légendes 5D, Sciences 4D, Ruse 6D, Tromperie 8D, Domination 6D, Réaction 6D, Volonté 6D, Orientation 4D, Perception 4D

ORIGINE : Alliés 2, Réseau 3, Ressources 3, Secrets 3

POTENTIELS : Miroir 1, Sombre présage 1

INITIATIVE : 6D, Égo 10

ATTAQUE : Fusil, 7D, 5/20m, 10 Dommages, Double canon, Dispersion

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 6D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : Justaucorps de cuir, 2

ÉTAT : Blessures Superficielles 10, Traumatismes 6, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT : Anneau de clés, Fusil à double canon, 15 cartouches de calibre 12, Calque encodé à déchiffrer (Sciences, 30 succès, 1 jet / jour) et à poser sur une carte du protectorat apocalyptique pour avoir les trajets de circulation de burn.



SID

Il a le visage taillé à la serpe, la mâchoire solide, mais ses traits restent ceux d'un jeune homme. Ses cheveux se dressent en iroquoise blanche sur son crâne. Il a des tatouages, sur le visage et sur le corps, représentant pour lui des peintures de guerre. Il impressionne ainsi même les clanistes.

Torse nu sous son manteau à haut col, en treilli et bottes épaisses montantes, on ne voit à première vue aucune arme sur lui.

Être élevé par les Apocalyptiques, ça apprend la vie. C'est encore plus vrai quand on est "adopté" par les Charognards de Borca. Souvent battu, toujours déplacé de nid en nid pour ne s'attacher à personne, l'enfance n'a pas été facile.

Après une éducation de violence quotidienne, Sid a tué pour la première fois à 14 ans. Un autre Apocalyptique, âgé d'à peine 12 ans. Un faible. On lui a donc appris à ignorer les remords, et on l'a félicité pour avoir enlevé un avorton de la Nuée. On lui a offert de la Brûlure, un bracelet à lame et une Pie pour une nuit.

Aujourd'hui, Sid est un garde à l'Épave. Le soir, il s'assure que personne ne cause de problèmes, le matin, il se drogue et s'accouple avec les pies, et la journée, il dort. Il a dû traverser un enfer pour en arriver là, et ne laissera personne perturber son petit paradis.

ROLE PLAY

Agressif, attentif, loyal. Sid peut-être croisé à l'Épave, où il est videur. Il sera alors intransigeant voire violent si les PJ sont des fauteurs de trouble. S'il est abordé, il guidera les personnages vers quelqu'un qui saura répondre à leur questions. Il ne boit ni ne se brûle pendant son service.

Il peut aussi avoir été envoyé par les Charognards pour protéger un autre nid, un convoi, il sera alors plus détendu, et profitera de la mission avec alcool et drogue.

Il est facile de l'aborder en lui proposant une cigarette par exemple. Il parle alors des personnes qu'il doit surveiller avec ironie. Il ne trahira par contre jamais les Charognards.

**“NON, LE GROS BRAS
LÀ-BAS IL F'RA PAS DE
PROBLÈMES. CA SE
VOIT DANS SES YEUX.
QUE DE LA FRIME.
J'ME MÉFIE PLUS DU
P'TIT BÂTARD LÀ-
BAS...”**

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, le Protecteur, Apocalyptiques, rang 2 : Épervier

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 3D, CHA 5D, INT 2D, PSY 4D, INS 2D

COMPÉTENCES : Athlétisme 6D, Bagarre 7D, Force 7D, Corps-à-corps 6D, Résistance 7D, Dextérité 5D, Mobilité 6D, Discrétion 5D, Séduction 4D, Domination 6D, Réaction 6D, Foi 6D, Empathie 5D, Orientation 4D, Perception 2D, Pulsions 6D, Survie 4D

ORIGINE : Alliés 2, Autorité 2, Réseau 1, Renommée 1, Secrets 1

POTENTIELS : All-in 2, 1000 chemins 2

INITIATIVE : 6D, 12 Égo

ATTAQUE : Bracelet à lame, 9D, 1m, 6 Dommages, Régularité 2DC, Camouflé 4S

DÉFENSE : Passive 1, Parade 9D, Esquive 6D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 6m

ARMURE : Long manteau renforcé, 2

ÉTAT : 14 Blessures Superficielles, 8 Traumatismes, Sporulation 4/12

ÉQUIPEMENT : Bracelet à lame



NÉHÉSI

Grande et très fine, Néhési impose le respect grâce à sa forte présence. Ses cheveux sont attachés en arrière et tressés. Ses peintures faciales ésotériques, ses joues enfoncées et ses yeux gris clair lui donnent un air mystique lorsque son visage est apparent, mais elle porte souvent son masque d'Anubis. Son corps reste couvert sous une cape de tissu rouge et brun. Elle porte beaucoup de bijoux et gri-gri, notamment en boucles d'oreilles, colliers et bracelets.

Néhési n'a jamais beaucoup parlé. Quand l'embaumeur l'a testée et qu'elle a montré la marque d'Anubis, personne n'a été étonné : elle est née avec le regard de celle qui peut parler aux esprits. Avec la formation qu'on lui a fournie, elle a compris la nature de son don.

Elle se considère comme le pont entre les ancêtres et les vivants. Elle interroge les Psychovores, tire des conclusions de ses trances, et se dirige vers le village que les esprits lui ont montré.

Elle crée l'unité partout où elle passe, organisant mariages, cérémonies funéraires, participant même aux débats avec les dirigeants des villages. Elle n'est par contre pas ici pour longtemps : elle accomplit aussi bien que possible la tâche de sa vision, puis repart vers le prochain objectif. Ici, elle a prévenu un fléau d'une mort certaine. Là, elle a réconcilié deux clans en conflit. Elle est l'avatar de l'esprit uni de l'Afrika.

POTENTIEL

PACIFISTE

Le personnage n'essaiera jamais de rendre un coup, il n'est pas une menace. S'en prendre à lui fait naître un grand sentiment de culpabilité. Si un jet de PSY+Foi/Volonté difficulté 3 est raté par l'assaillant, l'attaque lui fait perdre 1 point d'Égo par point de potentiel.

ROLEPLAY

Néhési ne parle pas beaucoup, mais écoute avec attention. Elle est bienveillante envers tout le monde, particulièrement avec les Afrikains.

Il faut la considérer comme une ange gardien pacifiste, persuadée d'avoir vu quelqu'un à protéger dans une de ses visions. Elle se mettra alors à son service, et tentera de l'aider à régler ses conflits.

Si elle est croisée en Europe, elle est sûrement ici avec quelqu'un qu'elle a vu en prémonition, et le conseillera pour surmonter les épreuves sans que le sang ne coule. Si un blessé vient à elle, elle le soignera de son mieux en lui faisant la morale.

Pacifiste, elle cherche avant tout l'unité des Hommes. C'est sa tâche sur Terre.

PROFIL

ARCHETYPE : Afrika, le Visionnaire, Anubiens, rang 3 : Embaumeur

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 2D, CHA 5D, INT 4D, PSY 3D, INS 3D

COMPÉTENCES : Force 3D, Résistance 4D, Dextérité 4D, Mobilité 3D, Considération 7D, Expression 8D, Commandement 8D, Négociation 7D, Concentration 8D, Légendes 7D, Ruse 6D, Tromperie 4D, Domination 4D, Foi 7D, Réaction 5D, Empathie 8D, Orientation 5D

HISTORIQUES : Alliés 3, Renommée 2, Secrets 2

POTENTIELS : Le regard du Destin 3

INITIATIVE : 5D, 16 Égo

ATTAQUE : Bâton, 2D, 2m, Dommages 1

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 3D, Mentale 7D

MOUVEMENT : 2m

ARMURE : Habits, 0

ÉTAT : Blessures Superficielles 8, Traumatismes 5, Sporulation 0/14

ÉQUIPEMENT : Masque d'Anubis, Pierres d'âmes, Doigt d'Anubis, Bâton, Cape et bijoux.



ONOURIS

Onouris est grand et large d'épaules, il est assez musclé. Son crâne est chauve, ses oreilles sont percées de multiples anneaux. Ses lèvres ont l'air retroussées, et il porte une barbe postiche dorée. Le tout lui donne un air inquisiteur. Il est sinon torse nu et en pagne, ses jambes et son buste sont couverts de peintures et tatouages rituels. Son cou et ses membres sont entourés de bijoux et de piercings. Quatre cercles blancs entourent son nombril, et un Khopesh est coincé dans le tissu qui lui sert de ceinture.

Il a toujours préféré travailler en solo. Il serait sûrement devenu Fléau s'il pensait un peu plus pour le groupe... Mais les esprits en ont voulu autrement. Il a montré la marque d'Anubis. En grandissant, il est devenu plus grand, plus fort. Pour tous les Anubiens qui le formaient, son futur était évident : il allait faire partie du bras armé du culte.

Chaque jour, Onouris se sent plus fort que le précédent. Les esprits et les Psychovores sont avec lui. Il est la griffe, la tête et l'âme du Lion à lui tout seul. Pour le moment, il continue à gagner de l'influence en montrant ses capacités à tout le monde. Mais bientôt, quand l'Afrika l'aura reconnu Champion, il s'en ira en Hybrispagne pour débarquer le pays des atrocités qui ont handicapé son peuple pendant si longtemps. Rien n'égale sa puissance, il ne peut pas échouer.

ROLEPLAY

Narcissique, courageux. Il se considère comme le summum de l'espèce humaine.

Onouris doit par contre encore faire ses preuves. Il acceptera donc les défis les plus fous, voire suicidaires, pour montrer à tous l'étendue de ses capacités.

Il tolère les blancs, qu'il considère inférieurs, mais voudra aussi leur montrer qu'il est supérieur.

Rencontré en Europe, il est sûrement en train d'accompagner d'autres Afrikains, dont certains l'assistent, cherchant à accomplir un nouveau fait héroïque.

S'il vient à tomber au combat, il utilise les potentiels Grâce d'Anubis et sommeil de Sekhmet pour se remettre sur pieds en quelques jours.

**“JE NE PEUX PAS
PERDRE.
J'AI ÉTÉ CHOISI.
SI JE MEURS,
JE REVIENDRAI.”**

PROFIL

ARCHETYPE : Hybrispagne, l'Elu, Anubiens, rang 3 : Faucille

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 3D, CHA 5D, INT 1D, PSY 3D, INS 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Artisanat 3D, Lutte 7D, Force 6D, Corps à corps 9D, Vigueur 6D, Résistance 6D, Dextérité 4D, Mobilité 6D, Furtivité 4D, Expression 8D, Commandement 8D, Négociation 6D, Légendes 3D, Tromperie 4D, Foi 6D, Réaction 5D, Perception 6D, Pulsions 10D

HISTORIQUES : Alliés 3, Autorité 3, Réseau 2, Renommée 5, Ressources 1

POTENTIELS : Sang du pêcheur, Coup de boutoir 2, Pneuma 1

INITIATIVE : 5D, 20 Égo

ATTAQUE : Espadon modifié, 7D, 2m, 12 Dommages, Choc 2DC, Terrifiante 2, Spécial : couteau Couteau, 10D, 1 m, 4 Dommages, Régularité 2 DC

DÉFENSE : passive 1, Parade 7D, esquive 6D, mentale 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Armure modifiée 6

ÉTAT : 12/6, sporulation 0/16

ÉQUIPEMENT : Espadon modifié barbelé, Armure modifiée, Sac de grain, Graine de lys offerte par Maeve, 3 fioles d'huile Achéron volées



PAZUZU

Il a toujours dominé son entourage d'une tête. Musclé mais pas très beau, il porte souvent son masque sur le visage. Une ficelle en haut de celui-ci exhibe les trophées de Pazuzu : des dents humaines arrachées. Deux lignes verticales passant par les yeux sont peintes en sang sur le masque. Des lignes blanches se prolongent sur le crâne et le torse de Pazuzu. Il met rarement son casque bleu de l'UAO. Son torse comporte une atroce cicatrice de morsure, qu'il expose autant qu'il le peut. Mais en situation de risque, il a toujours son gilet de combat sur lui. Attaché à son pagne se trouve son Fustigateur, et son AK n'est jamais très loin de lui.

“Les femmes blanches sont plus douces à l'intérieur”, lui racontait le Fléau séjournant au village, alors qu'il n'avait que huit ans. Tout le monde savait que Pazuzu deviendrait l'un des leurs, vu sa taille et sa force. Sa mère elle-même n'avait pas résisté à sa venue au monde. Pupille du village, il a été éduqué par les alcooliques, les Fléaux souhaitant l'impressionner et autres voyageurs Apocalyptiques...

On lui a tellement fait miroiter les délices de la vie alors qu'il était si jeune que cela a laissé des marques. Il a depuis toujours été fasciné par la douleur. Pour devenir Dufu, il s'est jeté avec un canif dans une fosse à crocodiles. Il s'en est tiré de peu, une cicatrice fraîche décorant son torse.

Pendant l'instruction avec les autres Dufu, il faisait preuve d'un manque d'empathie total envers les autres. Il devint un excellent guerrier, mais fut souvent frappé par les Hondos pour son manque de respect des ancêtres.

Pazuzu est aujourd'hui un Hondo redouté. Torturé deux fois alors qu'il a été pris dans les bras d'une prostituée blanche, il connaît la douleur par coeur, mais cela ne l'empêchera pourtant pas de recommencer. Il manie son fléau avec une dextérité sadique. Quand on l'envoie en mission, c'est pour laminer le moral de ses ennemis.

“TOI ET TOI !
ATTACHEZ-LE ! TU AS
VOULU LIBÉRER UN
DE MES PRISONNIER,
HEIN ? JE VAIS TE
CASSER TOUS LES OS
DU CORPS..”

ROLEPLAY

Sadique et psychopathe sur les bords, Pazuzu est une terreur ambulante. Il prend du plaisir à faire souffrir les autres inutilement.

Il est parfaitement à sa place chez les Fléaux, et terrorise tout étranger s'approchant de lui. C'est le premier volontaire pour torturer les prisonniers.

Il manie le fustigateur avec talent et essaiera toujours de se battre avec plutôt qu'une autre arme.

Même s'il est accro au pouvoir et à la souffrance des autres, il veut goûter à tout ce que la vie peut offrir, et peut, s'il est brossé dans le sens du poil, être acheté avec des femmes ou de la Brûlure. Lui résister est par contre une bien mauvaise idée : mettre la main sur un cobaye plus farouche à tendance à l'exciter encore plus.

PROFIL

ARCHETYPE : Afrika, l'Abomination, Fléaux, rang 2 : Hondo

ATTRIBUTS : PHY 5D, AGI 3D, CHA 1D, INT 1D, PSY 4D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 7D, Bagarre 7D, Force 8D, Corps-à-corps 8D, Vigueur 7D, Résistance 8D, Mobilité 5D, Projectiles 5D, Discrétion 5D, Domination 7D, Réaction 8D, Volonté 6D,

Orientation 5D, Perception 5D, Pulsions 5D, Survie 5D

ORIGINE : Alliés 2, Autorité 3, renommée 2

SPECIAL : +1D au social sous PSY, -1D au social sous CHA

POTENTIELS : Revanche du lion 2, [Wild dog run] 1

INITIATIVE : 8D, 10 Égo

ATTAQUE : Fléau, 5D, 3m, 6 Dégâts, [dazed] (8), Hors de contrôle (3)

Fusil d'assaut, 5D, 30/120m, 11 Dégâts, Salves (3)

DÉFENSE : Passive 2 (bouclier), Parade 10D, Esquive 5D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 7m

ARMURE : Armure pare-éclats, 4

ÉTAT : Blessures Superficielles 16, Traumatismes 9, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT : Veste pare-éclats, bouclier ovale, Fustigateur, AK et 24 balles.



TABU

Petit et très musclé, Tabu est un jeune Afrikain dont le charme et la beauté sont dans la moyenne.

Marqué par les combats et arborant de nombreuses cicatrices, il porte en guise d'épaulettes deux crânes de Gendos. Son masque de Fléau montre une mâchoire ouverte de lion qui semble cracher des flammes. Il porte également un pantalon de combat de treillis jungle avec des bottes de marche de montagne.

C'est un guerrier honorable qui cherche à venger l'Afrika comme lui ont appris la nouvelle famille que sont pour lui les Fléaux. Il recherche l'affection de sa mère en tentant de se distinguer par de hauts faits d'arme. Son gros défaut est qu'il est raciste envers les blancs estimant que tous les maux viennent d'eux.

ROLEPLAY

Il est facile d'incarner Tabu, c'est un guerrier très honorable qui malgré ses apriori envers les hommes blancs peut s'en faire des alliés. Il n'est pas dans son habitude d'être violent gratuitement, bien qu'il ne croit qu'en lui-même. Il sait qu'un jour sa légende sera racontée et que tout mauvais pas pourrait jouer en sa défaveur. Il ne fuit pas face à un combat. Fier d'Afrika, il se veut en être "un guerrier parfait". Il ripostera aux attaques de façon honorable, et n'utilisera son fusil que si ses ennemis ont aussi des armes à feu. Tabu reste un jeune homme et est facilement influençable. Toutefois il peut se montrer borné quand il s'agit d'honneur ou de la culpabilité de l'Europe dans le triste passé d'Afrika. Dans ce cas, il n'arrêtera de parler que s'il a le dernier mot.

PROFIL

ARCHETYPE : Afrika, le Conquérant, Fléaux, rang 2 : Hondo

ATTRIBUTS : PHY 5D, AGI 3D, CHA 3D, INT 2D, PSY 3D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 8D, Lutte 8D, Corps à corps 10D, Force 9D, Vigueur 8D, Résistance 9D, Artisanat 4D, Mobilité 6D, Armes à projectiles 6D, Furtivité 4D, Commandement 6D, Légendes 4D, Médecine 3D, Ruse 4D, Réaction 7D, Volonté 5D, Orientation 4D, Perception 5D, Pulsions 6D, Survie 5D, Dressage 4D

HISTORIQUES : Renommée 4, Alliés 1

SPECIAL : Hondo : en dehors d'Afrika (+1D en interaction sociale avec PSY, -1D en interaction social avec CHA)

POTENTIELS : L'épreuve du héros 1, Le rire de la hyène 1

INITIATIVE : 7D / 12 Égo

ATTAQUE : Corps à Corps : lance 9D, Dégâts : 8; Fustigateur 7D, Dégâts : 7 et 8 Égo; Couteau 10D, Dégâts : 6; fusil d'assaut 6D, Dégâts : 11, Salves 3

DÉFENSE : Passive : 3 (bouclier), Défense active : Corps à corps 12D, Mobilité 6D, Mentale 7D

MOUVEMENT : 8m

ARMURE : Veste pare éclat, 4

ÉTAT : 18 Blessures Superficielles, Traumatismes : 8, Sporulation 0/10

ÉQUIPEMENT : Veste pare éclat, AK-47(20 balles), lance, bouclier ovale renforcé (-1D sur tous les jets d'attaque quand porté en main), fustigateur (12 charges), couteau, sac avec un nécessaire de survie, masque de fléau (+2D PSY+Volonté)



ZWANDILE I

Zwandile incarne le stéréotype du Fléau: plus grand que la moyenne, ses bras musclés saillant de son gilet de combat, il porte un treillis et des bottes de combat. Son uniforme toujours tiré à quatre épingle laisse deviner qu'il est discipliné. Des peintures rituelles de bonne fortune parcourent tout son équipement, de son casque à son AK en passant par le blindage de son Kom. Ces symboles continuent sur sa peau... mais sous forme de scarification.

Zwandile était le garçon le plus fort de son village. Il pouvait courir des heures, grimper aux arbres, et tout de même rester le dernier debout après les bagarres. Il a tout naturellement été repéré par les Fléaux en permission au village, qui l'ont complimenté et ont fini par l'emmener avec eux, sous le regard fier de ses parents. Les guerriers l'ont amené, lui et une dizaine d'autres enfants athlétiques, dans la forêt, et après une prière traditionnelle aux ancêtres, leur ont dit : "Un groupe d'esclaves s'est échappé là dedans. Ramenez-les au village le plus proche." Et sont repartis. Les enfants se sont retrouvés sans armes, perdus. Quand Zwandile et les deux autres enfants sont ressortis de la forêt une semaine après, tenant les liens d'un esclave chacun, ils étaient devenu des Dufus. Tous les autres étaient morts.

Il a ensuite vite déchanté: ici, les autres adolescents avaient au moins sa force, et surtout les adultes humiliaient ceux qui sortaient un peu du lot. Il a appris la discipline et la camaraderie à la dure. Il a vu ses amis mourir, il a participé aux tortures de prisonniers blancs. Pour tenir le coup, il a seulement pu se tourner vers la prière. Et les ancêtres lui ont toujours répondu. Zwandile est maintenant Damu. Il interroge les ancêtres avant chaque bataille pour connaître la meilleure stratégie d'attaque pour son Kom. Il ne compte plus ses victoires. S'il l'un des membres de son équipage fait preuve de déshonneur, il le traîne derrière le buggy. C'est ce que souhaitent les ancêtres.

“VOUS SAUTEREZ DU KOM EN MARCHE, QUAND ON PASSERA AU TRAVERS DE LEUR COLONNE. ILS N'ONT QUE DES ÉPÉES, ALORS VOUS NE PRENEZ QUE VOS COUTEAUX.”

ROLEPLAY

Très respectueux des esprits. Calculateur. L'honneur est plus important que tout pour lui. C'est un pilote de Kom émérite craint par les Dufus de son équipage, et respecté par les Hondos.

Quand il doute de quelque chose, il s'en remet aux esprits. Ils l'accompagnent dans sa vie de tous les jours, et il ne tolère pas qu'ils soient insultés: ne pas combattre de façon honorable, jurer, céder à la luxure ou aux richesses devant lui, et il ira chercher une bande de Dufus pour faire passer de très mauvaises heures au coupable.

C'est un excellent tacticien, qui amène l'escouade de son Kom au plus proche de l'ennemi pour récupérer un maximum d'esclaves. Le seul moyen d'avoir son respect, c'est de se montrer honorable.

PROFIL

ARCHETYPE : Afrika, le Traditionaliste, Fléaux, rang 2 : Damu

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 5D, CHA 3D, INT 1D, PSY 3D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Bagarre 5D, Force 6D, Corps-à-corps 5D, Vigueur 5D, Résistance 5D, Mobilité 7D, Artisanat 6D, Navigation 7D, Mobilité 7D, Projectiles 7D, Discrétion 5D, Commandement 5D, Ingénierie 3D, Concentration 4D, Ruse 5D, Réaction 7D, Foi 5D, Perception 5D

ORIGINE : Alliés 2, Autorité 3, Renommée 2

SPECIAL : +2D initiative au premier round si le plan est réussi

POTENTIELS : Rire de la Hyène 1

INITIATIVE : 7D, Égo 8

ATTAQUE : Fusil d'assaut, 7D, 30/120, 11 Dégâts, Salves (3)

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 7D, Mentale 5D

MOUVEMENT : 7m

ARMURE : Veste pare éclats, 4

ÉTAT : Blessures Superficielles 10, Traumatismes 6, sporulation 0/10

ÉQUIPEMENT : Kom, veste pare éclat, AK et 15 balles

POTENTIEL

PLASMA

PRÉREQUIS : Cutter à plasma, Sciences 10

Atom est un génie de la technologie. Il a recréé un découpeur à plasma... mais de la taille d'une lame, sortant de son bras droit. Il s'impose auprès des champions des clans avec.

L'armure vole en éclat sous l'éclair du découpeur. Avant d'appliquer les dommages, la cible perd autant de points d'armure que le niveau du potentiel et ce jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

ATOM

Il est dans la force de l'âge. Des rides commencent à apparaître sur son visage, mais ses cheveux blancs coupés en brosse et son air sévère ne révèlent aucune faiblesse. Cela dit, rares sont ceux qui ont déjà vu le visage d'Atom, puisque il garde sa combinaison autant que possible. Son masque est d'une extrême qualité et ses quatre lentilles s'illuminent de couleurs enflammées. Son épaisse armure ne laisse rien entrevoir de sa peau mais de nombreux câbles s'en échappent. Elle est renforcée de plomb, protégeant Atom contre les radiations.

D'aussi loin qu'il s'en souvienne, Atom a toujours su que la cause des Chroniqueurs était non seulement la plus juste, mais indispensable à l'humanité. Ceux qui ne le réalisent pas sont plus proches de l'animal que de l'être humain.

Il a gravi les échelons un à un, montrant une compréhension hors-norme pour l'atome et l'électricité. Il s'essaya également au partage de ce savoir auprès des clans. Peine perdue, leur éducation n'était pas suffisante. C'était tout juste s'ils faisaient de bons ouvriers.

Atom s'est alors créé une idéologie mettant les maîtres de la technologie humainement au dessus des autres. Se faisant, plusieurs des villages qu'il a visité l'ont considéré comme un dieu vivant, lui apportant toujours plus de technologie.

Et il a enfin réalisé qu'une menace formidable risquait d'écraser tous les efforts des Chroniqueurs : l'Afrika. Il a donc été envoyé au sud de la Borca pour y asservir les clans locaux. L'objectif est triple : entraver la progression des Afrikains, créer une zone tampon entre le Protectorat et l'Hellvétie, et former une armée pour résister à l'influence des tours traîtresses de Borca Est.

ROLEPLAY

Un dieu parmi les hommes. Atom est un des seuls hommes contemporains à pouvoir rivaliser avec un Maraudeur. Il considère les non-Chroniqueurs comme des animaux sauvages, et les Afrikains comme des insectes. Toutes ses actions vont soit dans le sens du contrôle du Réseau Central de Borca, soit vers la destruction de l'Afrika.

Son projet actuel est de recréer une bombe nucléaire, le travail de toute une vie. Lui vivant, rien ne l'empêchera de l'utiliser.

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, le Zélé, Chroniqueur, rang 5 : Paradigme

ATTRIBUTS : BOD 5D, AGI 4D, CHA 5D, INT 6D, PSY 6D, INS 4D

COMPÉTENCES : Force 8D, Mêlée 10D, Résistance 10D, Artisanat 9D, Dextérité 9D, Mobilité 9D, Considération 10D, Expression 10D, Leadership 11D, Négociation 10D, Artefacts 12D, Concentration 12D, Ingénierie 12D, Légendes 9D, Sciences 12D, Domination 12D, Mensonges 11D, Reaction 10D, Volonté 12D, Perception 8D

ORIGINES : Autorité 5, Secrets 5, Réseau 5, Ressourc. 6, Alliés 4, Renom 6

POTENTIELS : Memoire Fractale 3, Upload 2, Download 2, Plasma 2

INITIATIVE : 10D / 24 Égo

ATTAQUE : Plasma cutter, 10D, Dommages : 10 (Fatal), terrifiant (3)

DÉFENSE : Passive : 2 (Combi Fumigène), Esquive, 9D

MOUVEMENT : 5D

ARMURE : Combinaison tech V, Armure 4, pare-balles 6

ÉTAT : Blessures superficielles 20, Traumatismes 11, Sporulation 0/24

ÉQUIPEMENT : Totems d'esprit divin offerts, Vocoder, Cascader, gant de Diffuseur, Imprimante, fusils Néolybiens en trophées

IOTA

Iota a le front un peu trop grand, les yeux un peu trop écartés, si elle n'avait pas en permanence son masque il serait visible qu'elle n'est pas un canon de beauté. Mais son visage est celui des chroniqueurs : face en cuir durci, lentilles rétro-éclairées avec des LED bleutées. Elle a aussi une cape de toile grise, avec une capuche. Elle ne semble pas armée, à l'exception peut-être de l'amplificateur qui se trouve sur son torse. Il est impossible de déterminer son genre.

C'est encore une jeune Chroniqueuse. C'est avec brio qu'elle a accompli toutes les épreuves qui ont été mises sur son chemin jusqu'ici. Elle semble passionnée par la vie pré-Eshaton. Selon elle, pour revenir à ce stade de technologie, il faut connaître tous les détails de l'existence des ancêtres.

Le culte lui a donc permis de gérer une petite alcôve près de Justitienne, dans un petit village sans risques. Elle y récupère informations et artefacts, qu'elle renvoie vers le Serveur Central. Mais elle mémorise chaque relique qu'elle voit et essaie de comprendre son utilité. Elle fait des maquettes de ce à quoi pouvaient ressembler les villes et les chambres d'avant. Ses connaissances commencent à être impressionnantes...

ROLEPLAY

Iota ne voit pas grand monde et est excessivement amicale. Cela jure avec l'aspect intimidant de sa combinaison de Chroniqueur et avec sa voix modifiée, mettant souvent ses interlocuteurs mal à l'aise. Elle n'est pas habituée au contact humain et essaie donc de converser maladroitement, en suivant les manuels d'ouverture de dialogue avec les clans qu'elle a lu pendant son éducation.

Elle est passionnée de détails pré-Eshaton. Les Ferrailleurs qui lui vendent leurs trouvailles l'apprécient car ils trouvent ses prix justes.

Si elle n'est pas rencontrée dans son alcôve, elle a pu être envoyée en mission pour qu'elle utilise son savoir sur les ruines.

“CE DOIT ÊTRE LA
SALLE COMMUNE.
SUIVEZ-MOI, PAR
ICI DEVAIT-ÊTRE LA
CHAMBRE... PUIS LE
BUREAU... ET VOICI LE
COFFRE. STRUCTURE
CLASSIQUE.”

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, la Mentor, chroniqueurs, rang 2 : Agent

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 3D, CHA 2D, INT 4D, PSY 3D, INS 2D

COMPÉTENCES : Athlétisme 3D, Résistance 4D, Artisanat 6D, Dextérité 4D, Mobilité 4D, Art 5D, Expression 4D, Négociation 5D, Connaissance des artefacts 8D, Ingénierie 7D, Concentration 6D, Légendes 7D, Sciences 6D, Ruse 4D, Domination 5D, Réaction 4D, Volonté 4D, Empathie 4D, Orientation 4D, Perception 4D

ORIGINE : Alliés 1, Réseau 1, Ressources 1, Secrets 1

POTENTIELS : Mémoire Fractale 2

INITIATIVE : 4D, 12 Égo

ATTAQUE : Vocoder, 7D (+2 déclencheurs) puis 5D, Dommages : Égo 1+Déclencheurs. Zone de 45°.

DÉFENSE : passive 1, Esquive 4D, Mentale 4D

MOUVEMENT : 3m

ARMURE : Cape et habits, 0

ÉTAT : Blessures superficielles 8, Traumatismes 5, Sporulation 0/8

ÉQUIPEMENT : Vocoder, cape, Masque, Rouleau de cuir sur lesquels sont pyrogravés des plans de bâtiments types pré-Eshaton

PHISHER

Sous son masque, il a un visage émacié et des cheveux blonds, des yeux bruns sous des sourcils quasiment inexistant et ses joues sont rasées de près. Il est très pâle, mais personne ne voit habituellement la couleur de sa peau : il porte en permanence un masque à gaz avec des filtres rouges devant les yeux. Sa combinaison de cuir noire est renforcée sur les épaules, le plastron et le dos des membres, lui donnant l'air plus musclé qu'il ne l'est vraiment. L'amplificateur de son Vocodeur est bien caché sur son torse, mais il a une barre d'acier à la ceinture qui lui sert parfois à intimider ses interlocuteurs.

C'est un gros bras à la solde du Serveur Central de Justitienne. Depuis son accueil parmi les Chroniqueurs, on l'a complètement endoctriné et il est prêt à se sacrifier pour la renaissance du Flux. Loin d'être le meilleur élément, il a par contre montré une persévérance à toute épreuve. Il reste un excellent technicien, mais pas au niveau de ses confrères : le culte l'a donc orienté vers la voie des Occulteurs.

Il parcourt les routes se faisant passer pour un voyageur lambda, reçoit ses affectations laissées dans des caches par ses confrères des alcôves proches, puis exécute les ordres sans jamais poser de questions. Sabotage, meurtre, enlèvement, il a déjà tout fait.

Prêt à se sacrifier pour réussir une mission, il n'est pas très sain d'esprit : persuadé qu'il va mourir bientôt, il profite de la vie comme il peut entre ses différentes missions et coûte cher en Brûlure, EX et Pies à chaque fois qu'il réussit un de ses crimes. Jusqu'ici, ça a toujours valu le coût, selon le Serveur.

ROLEPLAY

Sous couverture, c'est un voyageur, un ferrailleur sûrement, venu dépenser son argent chez les Apocalyptiques. Il ne cherche pas de problèmes et est plutôt bon vivant. Il peut utiliser les noms "Tonnelard", "Botteur", ou encore "Luron".

Il profite réellement des services Apocalyptiques, mais note quand même tout ce qu'il voit. Il sait tout ce qui se passe en ville, apprend par coeur tout ce qui concerne sa cible, planifie toutes ses actions avec le minimum de risque... et porte le coup final. Le château d'eau s'effondre, l'homme est étouffé avec un oreiller, l'enfant du juge disparaît.

Quand il n'est pas sous couverture, c'est une machine. Il ne laisse paraître aucune émotion. Il s'attend de toute façon à mourir bientôt, alors ne s'attache pas à d'autres êtres humains.

PROFIL

ARCHETYPE : Franka, le Martyr, Chroniqueurs, rang 3 : Occulteur

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 4D, CHA 1D, INT 2D, PSY 4D, INS 2D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Force 5D, Corps-à-corps 6D, Résistance 5D, Artisanat 5D, Dextérité 6D, Mobilité 6D, Armes à Projectiles 6D, Discrétion 6D, Négociation 4D, Artefacts 5D, Ingénierie 5D, Ruse 6D, Domination 8D, Foi 6D, Réaction 6D, Orientation 4D, Perception 4D, Pulsions 4D

ORIGINES : Autorité 2, Ressources 1, Secrets 1

POTENTIELS : Cul de sac 3

INITIATIVE : 6D, 8 Égo

ATTAQUE : Barre d'acier, 7D, 1m, 6 Dommages, Contondant
Pistolet, 6D, 10/40m, 9 Dommages, Chargeur 12 balles.

Vocodeur : 5D puis 8D. Dommages : Égo 1+DC. Zone 45°

DÉFENSE : Passive 1 (plus cul de sac), Esquive 6D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Armure de cuir, 3

ÉTAT : Blessures Superficielles 10, Traumatismes 7, Sporulation 2/12

ÉQUIPEMENT : Armure de cuir, Vocodeur, Masque à gaz, Barre d'acier, Pistolet et 16 balles de 9mm, plus l'équipement spécial à sa mission.

TRANSCRIBE

Transcribe est un vieux Chroniqueur, possédant une calvitie, des pattes d'oie sur le visage, une barbe grisonnante, une moustache et des yeux bleus. Il est grand mais très mince, légèrement voûté, mais tout cela est difficile à discerner quand il met sa vieille tenue de Chroniqueur noire et débordante de fils.

Transcribe a été pendant très longtemps archiviste du Serveur de Borca. Sa tâche était de transcrire toutes les connaissances du protectorat et des chroniqueurs sur papier : en effet, si le Flux venait à tomber, des connaissances potentiellement inestimables pourraient disparaître. Le Serveur ne laissera jamais un drame comme celui de Cathédrale se reproduire, et avec les archives physiques, le culte de la technologie pourra toujours avoir une base pour ne pas repartir de zéro.

Mais bien évidemment, cette tâche est longue et fastidieuse. Transcribe a, pendant des années, recopié, imprimé et traduit des fichiers, puis devant l'ampleur de la tâche, a dirigé une équipe d'Agents pour l'assister. Enfin, vieillissant, il s'est aperçu qu'un registre manquait aux archives : les récits historiques post-Eshaton étaient extrêmement rares. Il a alors légué sa place et est parti sur les routes des différentes alcôves pour retranscrire son époque d'un point de vue historique.

ROLEPLAY

Ce chroniqueur est froid à la première rencontre et il est assez impératif dans la manière dont il parle avec les autres, il est d'ailleurs du genre à ne pas passer par quatre chemins pour demander ce qu'il veut. Malgré les apparences, il s'attache très vite aux gens qui l'assistent dans son travail et demandera régulièrement de leurs nouvelles. Il peut facilement devenir un contact intéressant pour les personnages-joueurs, vu son répertoire d'amis et ses connaissances.

Il est très dur avec les hommes qui s'opposent à son travail et utilisera ses alliés et ses contacts pour leur faire la vie dure.

Transcribe est un mélange entre un historien et un journaliste, il posera donc beaucoup de questions, prendra des notes pendant les dialogues... Il pourra même aller jusqu'à demander aux PJ de poser pour un croquis, ou leur permission pour retranscrire des éléments de la discussion dans son archive historique.

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, le Chercheur, Chroniquer, Médiateur

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 2D, CHA 4D, INT 4D, PSY 2D, iINS 2D

COMPÉTENCES : Force 3D, Corps à corps 3D, Résistance 5D, Artisanat 6D, Dextérité 4D, Mobilité 4D, Art 6D, Considération 6D, Expression 6D, Négociation 7D, Connaissances des artefacts 9D, Technologie 8D, Concentration 6D, Légendes 6D, Médecine 6D, Sciences 7D, Ruse 4D, Tromperie 5D, Volonté 4D, Empathie 4D, Orientation 4D, Perception 4D, Survie 5D

HISTORIQUES : Réseau 2, Secret 2, Alliés 2

POTENTIELS : Mémoire Fractale 2

INITIATIVE : 2D, 12 Égo

ATTAQUE : Vocodeur : Distance 10, INT+ Technologie 8D puis PSY+Domination 2D,

Dommmages : 1+ DC en Égo, jet de résistance mentale pour ignorer

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 4D

MOUVEMENT : 2m

ARMURE : Vêtements de Chroniqueur, 2

ÉTAT : Blessures superficielles 10, Traumatisme : 4, Sporulation : 0/8

ÉQUIPEMENT : Machine à écrire avec papier et encre, bloc notes et crayon à papier, brouillon de l'histoire des alentours en feuilles reliées

POTENTIEL
TRANSE CHAMANIQUE
PRÉREQUIS : Chaman

Le Chaman fait un jet de PSY+Foi, et les personnages qui ont Foi peuvent résister en faisant un jet de Foi dont la difficulté est déterminée par le nombre de succès du chaman + le niveau du potentiel. En cas d'échec, ils considéreront le chaman comme sacré et le croiront.

WRO-ARK

C'est un homme de taille normale, mais les fourrures qu'il a emballées tout autour de lui lui donnent un air très imposant. Une tête de Gendos lui sert de casque. En dessous, il est chauve et rasé. Il a des tatouages tribaux sur le visage et sur le corps. À sa ceinture, en collier et sur sa lance sont accrochés divers gris-gris : dents d'animaux, totems en bois, pierres taillées...

Les ancêtres nous regardent. Et ils nous jugent. Chaque pas que l'on fait, chaque direction que l'on prend peut nous rapprocher ou nous éloigner d'eux. Wro-Ark a été le disciple de son chaman depuis les premiers printemps dont il se souvient. Il a appris à reconnaître les messages des anciens dans les vols d'oiseaux, à savoir quelles plantes utiliser afin de parler avec eux.

Une fois, alors que frère lune nous regardait depuis tout en haut, le Chaman mourut. Wro-Ark savait quoi faire : selon la tradition, pendant trois jours, il veilla près du corps pour savoir pourquoi il était parti. À la fin du rite, il comprit que son mentor avait rejoint les esprits, et il fut heureux pour lui. Il prit, selon les règles, le relais du Chaman. Mais Wro-Ark s'est laissé endormir par le temps, il n'a pas vu la colère des esprits : les hivers sont plus longs et plus froids, le gibier est maintenant rare, moins de bébés passent la première année. Quand il a enfin réalisé, il a enfin compris l'évidence : les esprits d'autres Chamans doivent être prisonniers quelque part. Il a alors abandonné son village et voyage maintenant de tribu en tribu pour apprendre à ses frères les traditions de respect des ancêtres.

ROLEPLAY

Wro-Ark est déterminé, fanatique, sauvage. Il sait probablement à peine parler. Il se considère observé par les esprits, et ne fera rien qui puisse les vexer : il ne brise pas les tabous, n'est pas violent sauf quand il se défend...

Il aime partager ses traditions et s'attachera aux personnages qui l'écoutent.

Il connaît bien la région et peut-être un bon guide, à condition de respecter sa foi : les ruines sont maudites, les armes à feu démoniaques, si une catastrophe arrive il faut se saigner pour demander pardon aux ancêtres.

S'il se sent perdu, il se tournera vers les esprits et entamera sa transe : il pourra ainsi prétendument prédire l'avenir, choisir un chemin interdit...

PROFIL

ARCHETYPE : Balkhans, le voyageur, Claniste, rang 3 : Chaman

ATTRIBUTS : PHY 4D, AGI 3D, CHA 3D, INT 2D, PSY 2D, INS 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Force 6D, Corps-à-corps 6D, Vigueur 5D, Résistance 6D, Artisanat 4D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 4D, Considération 6D, Expression 5D, Commandement 5D,

Négociation 7D, Légendes 8D, Domination 3D, Foi 6D, Réaction 4D,

Empathie 7D, Orientation 5D, Pulsions 6D, Survie 6D

HISTORIQUES : Alliés 2, Renommée 2, Secrets 3

POTENTIELS : Transe Chamanique 2, Déplacer les Montagnes 2

INITIATIVE : 4D, 12 Égo

ATTAQUE : Lance, 6D, 2m, 6 Dommages.

DÉFENSE : Passive 1, Parade 6D, Esquive 5D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Fourrure de gendos, 2

ÉTAT : Blessures superficielles 12, Traumatismes 6, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT : Lance, Fourrures de gendos, pièges, talismans.

RAAAK'TOR

Un homme de presque 2m de hauteur pour une centaine de kilos. Un corps musculeux recouvert de scarifications rituelles. De longs cheveux noirs de jais et des yeux verts perçants cachés sous un casque fait dans un crâne humain. Un début de mutation (écailles et piquants) de la peau dans le dos. Il porte une armure en fourrure de gendos et une épaisse cape en poils de mammoth qui lui sert d'habit comme de sac de couchage. Sa main gauche est recouverte d'un gantelet à griffes en os tandis qu'une épée étrange pend le long de sa jambe.

Raaak'Tor naquit dans une petite tribu qui vivait de l'exploitation des Forêts Fractales en Pollen. La vie y était plus que difficile, et seuls les enfants les plus robustes avaient la chance de survivre. À sa seizième année, on l'envoya avec d'autres jeunes dans la région du cratère Pandora, pour qu'ils y accomplissent le traditionnel rite de passage à l'âge adulte. Raaak'tor est le seul à en être revenu vivant. Il gagna alors le droit de choisir une femme. Des années plus tard, il fut choisi par son clan comme champion du Dieu Noir Chernobog. Il servit le géant loyalement, et perdit même sa femme pendant l'attaque de Praha. Raaak'tor, qui n'avait alors plus rien à perdre, dédia le reste de sa vie à Chernobog. Il fut alors envoyé par les shamans retrouver les hommes à la main tatouée afin de ramener leur sang au Dieu Noir. Aujourd'hui, il parcourt le monde avec ce but pour seul compagnon, pistant la moindre trace de ses cibles. Il s'est déjà illustré en massacrant plusieurs membres du clan des Immortels, et pu y récupérer une de leurs armes étranges : une sorte de fauchon se chauffant au rouge lorsque l'on presse la poignée : le Brasieur.

ROLEPLAY

Raaak'tor ne connaît pas bien les subtilités du langage ("un coup de main" sonne pour lui comme une agression).

Il parle comme un "sauvage" : "Moi Raaak'Tor. Toi qui ?"

Il porte beaucoup d'importance au spirituel et ne manquera pas une occasion de converser avec les esprits, d'accomplir un rite, ou de prier "Czarny Bog" (Dieu Noir en polonais)

Il est relativement méfiant au premier abord

Il respecte par dessus tout la force physique et la spiritualité

Il est d'une loyauté sans égale

Il est prêt à sacrifier sa vie pour sa mission.

PROFIL

ARCHETYPE : Pollen, le Zélé, Claniste, rang 3 : Guerrier tribal

ATTRIBUTS : PHY 5, AGI 3, CHA 1, INT 1, PSY 4, INS 5

COMPÉTENCES : Corps à corps 8D, Lutte 6D, Force 6D, Résistance 8D, Artisanat 5D, Armes à projectiles 5D, Furtivité 5D, Mobilité 5D, Légendes 3D, Domination 6D, Foi 8D, Perception 6D, Orientation 6D, Pulsions 6D, Survie 6D

HISTORIQUES : Renommée 3, Autorité 2

POTENTIELS : Peau dure 1, Rage de Sang 2, Peur 1

INITIATIVE : 8D / 12 Égo

ATTAQUE : Brasieur : 8D, 1 m, 9 Dommages, peut activer la lame pour +2 de Dommages (10 utilisations par E-cube). Griffes, 6D, 6 Dommages

DÉFENSE : Passive 1, Parade 8D, esquive 5D, mentale 8D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : 2, Fourrure de Gendos

ÉTAT : Blessures superficielles 14, Traumatismes 6, sporulation 4/12

ÉQUIPEMENT : Casque crâne, fourrures, Brasieur (voir dossier banque), Gant-griffes en os.

POTENTIEL

RAGE DE SANG

Rien ne mettra le colosse à genoux. Pour chaque attaque encaissée, le guerrier regagne un nombre de points d'Égo égal au niveau du potentiel.

PEUR

Le guerrier peut prendre une action pour effrayer ses adversaires en réalisant un jet de PSY-domination. Tout ennemi qui n'obtient pas autant de succès sur sa résistance mentale se voit attribuer -2D à ses jets pour autant de rounds que le niveau du potentiel.

LILUYE

Trapue, Liluye a un visage sale et sauvage. Ses cheveux bruns forment un amas retenu en arrière par des lanières de cuir. Elle porte une armure en fourrure de Gendos. Par dessus son épaule, on peut voir les manches de ses lances qui dépassent. Un tissu épais passe autour de son corps : dans son dos est emmitouflée sa fille de presque un an.

Les anciens disent qu'elle est venue au monde pendant une semaine d'averse telle que l'on n'en avait pas vue depuis des générations. A deux ans, quand le village a été sûr qu'elle soit assez forte pour vivre, on lui a donc donné le nom de Liluye : "née sous la pluie".

L'enfance a été rude, une lutte quotidienne pour la survie à laquelle participait tout le village. Ses amis, ses mentors n'ont parfois pas passé les hivers. Certains ont offensé les esprits, qui ont envoyé les gendos les dévorer. Liluye, elle, a toujours vénéré ses ancêtres, et ils l'ont aidé à surmonter toutes les épreuves sur son chemin. "Ce qui ne me tue pas me rend plus fort" : à quinze printemps, elle courrait avec les chasseurs, projetait ses lances sur ses proies, et les ramenait seule, sur ses épaules, aux vieux du village. Elle était maintenant assez robuste pour pouvoir offrir une nouvelle génération à la tribu.

Son premier fils n'a pas tenu le premier hiver. Folle de tristesse et de rage, elle a eu besoin de quelque chose de défoulant pour redonner un sens à sa vie. Elle a été acceptée parmi les combattants du village, qui respectaient sa violence intrépide en combat. Le village était tout ce qui lui restait, et elle ne laisserait jamais quiconque le mettre en danger.

Un jour, le tonnerre a grondé alors que le ciel était bleu. Son homme n'est pas revenu de sa patrouille. Leur nouvel enfant, qu'elle attendait, allait devoir grandir sans père. Mais, et elle l'avait juré devant ses ancêtres, il grandirait. Liluye ne survivrait de toute façon pas au désespoir de perdre un autre bébé.

ROLEPLAY

Triste, pleine d'espoir, couveuse. Elle protégera son village et sa fille à tout prix. Par défaut elle sera méfiante envers les étrangers, mais si les joueurs montrent qu'ils ne sont pas des ennemis, elle les guidera volontiers, par curiosité : il faut profiter de chaque moment de la vie avant de rejoindre les ancêtres.

Elle croit aux esprits, et ne fera jamais rien qui puisse fâcher ses ancêtres.

Sa fille est son grand point faible : si les joueurs font le bien du bébé d'une façon ou d'une autre, elle se considérera redevable envers eux. S'ils capturent l'enfant, la mère sera à leurs pieds.

PROFIL

ARCHETYPE : Protectrice, Clanistes, rang 3 : guerrière tribale

ATTRIBUTS : PHY 3, AGI 4, CHA 2, INT 1, PSY 2, INS 4

COMPÉTENCES : Lutte 7D, Force 7D, Corps à corps 8D; Mobilité 5D, Armes à projectiles 6D, Légendes 4D, Foi 4D, Perception 6D, Pulsions 6D, Survie 8D

HISTORIQUES : Renommée 3, Autorité 1, Alliés 1

POTENTIELS : Furie ancestrale 2 (lance : Dommages 9, def. mentale : 6D)

INITIATIVE : 4D / 12 Égo

ATTAQUE : Atlatl, 10/30m, 5D, 7 Dommages (3 lances)

Lance, 2m, 8D, 8 dommages

DÉFENSE : passive 1, parade 8D, esquive 5D, mentale 4D

MOUVEMENT : 3m

ARMURE : Armure en fourrure de gendos, 2

ÉTAT : Blessures Superficielles 14, Traumatismes 5, Sporulation 0/8

ÉQUIPEMENT : Lances, pendentifs des ancêtres, bébé dans son dos.

POTENTIEL

FURIE ANCESTRALE

PRÉREQUIS : Protecteur

Les esprits des ancêtres sont aux côtés de tous ceux qui font rempart entre les ennemis et la tribu. Les guerriers n'ont plus rien à craindre : soit ils repoussent l'attaquant, soit ils rejoignent leur famille. Si le personnage défend son village ou quelque chose de sacré pour sa tribu, il gagne +1D en Force et en Foi par niveau de Potentiel.

ARZHELA ARBRAS

Sa longue chevelure brune nattée se termine par les vertèbres du phéromancien qu'elle a tué en combat singulier. Elle porte une redingote blanche marquée du lys frankéen sur l'épaule gauche et de l'hermine britonne sur l'épaule droite. L'hermine se répète en blanc sur son béret militaire noir. Elle a une ancienne hache dans le dos et deux lourds mousquets attachés à sa ceinture complètent son arsenal. Farouche, combative et dotée d'un caractère de chien, elle considère que la protection de Dolor relève de sa responsabilité personnelle.

Benjamine d'une fratrie de 7 enfants, elle a vu sa famille disparaître les uns après les autres pour rejoindre la ziggourate et fût élevée par son père, résistant convaincu. Il apprit à sa fille les ficelles de la guérilla dans les marécages.

A 16 ans, elle commence à réparer et à remettre en état les ornithoptères remis depuis 5 décennies à Missel. Missel devient une planque de la Résistance doloréenne.

A 27 ans, elle met en place un plan pour détruire la ziggourate de Dolor avec le soutien de la Résistance. Plusieurs clans britons lui prêtent main forte et ils bombardent la Ziggourate de napalm artisanal. Elle combat avec Zoé Morceau. La Bataille de Dolor est une des premières victoires qui de la libération de Briton.

A la mort de Garaness, elle épouse William Heurtebise et a une fille, Aziliz. L'héroïne abandonne sa carrière et prend un rôle influent dans la politique doloréenne. Elle semble s'être adoucie et file un bonheur parfait.

Il y a 6 ans, la grippe emporte tour à tour Aziliz et William. Arzhéla sombre dans l'alcoolisme. Elle se bat dans les tavernes et provoque les voyageurs qu'elle croise. Son neveu, Harold Heurtebise, profite d'un coma éthylique pour l'amener à Missel où elle est sevrée de force. Arzhéla cherche un temps des réponses dans la néognose avant de quitter Missel pour rejoindre les rangs de la Résistance. Elle y disparaît pendant 3 ans avant de revenir à Dolor, auréolée de son rang d'héroïne. Elle reprend en main le Synode de Dolor et collabore étroitement avec la Résistance.

ROLEPLAY

Arzhéla est quelqu'un de froid et d'assez revêche. Mais sous ses airs de brute, elle est capable d'une grande finesse d'analyse des situations sociales.

Elle est loyale et dévouée.

Parfois, elle sort un médaillon de sa chemise et le regarde avec un air profondément triste. Il s'agit d'une gravure de sa fille, Aziliz.

PROFIL

ARCHETYPE : Franka (Briton), le Conquérant, Claniste : Doloréenne, rang 5 : Synodienne

ATTRIBUTS : PHY 5, AGI 5, CHA 3, INT 4, PSY 4, INS 5

COMPÉTENCES : Corps à corps 4D, Lutte 3D, Force 3D, Résistance 3D, Vigueur 2D, Artisanat 3D, Armes à projectiles 2D, Furtivité 4D, Mobilité 4D, Légendes 1D, Domination 4D, Foi 1D, Perception 4D, Orientation 4D, Pulsions 2D, Survie 2D, Considération 6D,

HISTORIQUES : Renommée 4, Autorité 6, Alliés 3

POTENTIELS : Gosse du ciel 2, Les murs ont des oreilles 1 et Trouver la faille 2

INITIATIVE : 7D, 14 Égo

ATTAQUE : Hache, 8D, 3m, 10 Dommages. Mousquet modifié, 12m, 9 Dommages. Fronde, 12m, 1 Dégât

DÉFENSE : Passive 1, Parade 10D, Esquive 8D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Redingote avec plaques de cuir intégrées, 1

ÉTAT : Blessures Superficielles 14, Traumatismes 7, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT : Hache, 2 mousquets, vertèbres de Phéromancien, béret de notable de Dolor, Fronde, Pendentif aux armoiries de Dolor contenant un portrait d'Aziliz, Clé à molette, Mauvaise humeur

POTENTIELS

GOSSE DU CIEL

PRÉREQUIS : Né à Dolor

Arzhéla est à l'aise lorsqu'elle vole, qu'elle plonge, qu'elle saute, bref, quand elle ne touche pas le sol. Elle obtient +1D par niveau sur ses actions aériennes.

LES MURS ONT DES OREILLES

PRÉREQUIS : INS+Perception D6 ; PSY+Ruse D6.

Le personnage a l'habitude d'écouter les ragots et les discussions en prétendant être occupé à autre chose. C'est une habitude qu'il est bon de prendre lorsque l'on fait du commerce d'informations. Chaque niveau du potentiel donne 1D supplémentaire lorsqu'il s'agit d'écouter une conversation tout en prétendant faire quelque chose d'autre.

TROUVER LA FAILLE

Le personnage est un combattant né qui sait instinctivement où frapper pour blesser profondément et durablement son adversaire. On gagne +1D4 dégâts par niveau de potentiel pour une attaque physique ou mentale une fois par jour.

“ARZHELA ? ONE
WOMAN ARMY.”

KRÔN, PICTE



CARBINE

Grande mais recroquevillée, son visage est partiellement caché par une capuche et un masque à gaz. Des peintures de guerres et des cicatrices de scarification se font voir sur sa peau, pourtant ses yeux verts sont plutôt jolis. Des mèches blondes s'échappent de sa capuche. Elle porte une large cape de cuir, recouvrant des habits renforcés par des morceaux de pneus. Sa Merveille est bien personnalisée, et ressemble maintenant à un fusil de précision.

Achetée aux Apocalyptiques alors qu'elle n'était qu'une enfant, elle n'a jamais pas connu ses parents. Elle se souvient encore de ses premières années avec les Ferrailleurs, quand elle était envoyée toute seule dans les galeries trop étroites pour les adultes. Alors appelée "souris" ou encore "rampante", elle surprit un jour une conversation de ses acheteurs : elle comprit que s'ils l'avaient bien achetée pour les aider à explorer les ruines, ils attendaient quelque chose d'autre d'elle... qu'elle "mûrisse".

Déjà bien maltraitée et comprenant que son futur ne serait pas reluisant, elle s'enfonça le plus loin possible dans les prochaines galeries qu'elle devait explorer. Si loin qu'elle ne pouvait même plus entendre les adultes. Elle resta là des jours, subsistant grâce aux techniques qu'elle avait observé chez les Ferrailleurs.

Tout ça était il y a des années. Elle reste toujours à l'écart de la société autant que possible. Maintenant, on la surnomme "Carbine", à cause du fusil de taille qu'elle s'est fabriquée. Elle vadrouille de ruine en ruine, s'étant fait un petit réseau de planques à travers la région. Elle essaye quand elle le peut d'attaquer les trafiquants d'enfants, et utilise ses planques pour leur permettre de s'échapper. Sa tête est officieusement mise à prix par le Cartel et quelques Nuées.

ROLEPLAY

Assez méfiante, patibulaire. Elle déteste les autres ferrailleurs. Elle est d'un naturel très solitaire et peut être maladroite en conversation.

Carbine oeuvre à la destruction des trafics humains et surtout d'enfants. Si elle trouve une cible, donc un acheteur ou un ravisseur, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour l'assassiner.

Si elle sauve des gamins, elle les accueille quelques jours pour leur apprendre les rudiments de la survie, puis les confie à des connaissances qui pourront les élever.

Pas tout à fait saine d'esprit, elle culpabilise pour les enfants qu'elle ne peut pas sauver pendant sa routine de récolte de ferraille. Quand elle croit avoir identifier une cible, plus rien ne l'arrête.

POTENTIEL

COMPENSATION

PRÉREQUIS : Merveille

Une analyse instinctive des conditions de tir permet de compenser la visée, et d'augmenter la portée de la Merveille. La portée augmente de 10m par niveau de Potentiel (déjà inclus dans les caractéristiques).

PROFIL

ARCHETYPE : la Destructrice, Ferrailleurs, rang 3 : Loup solitaire

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 4D, CHA 1D, INT 2D, PSY 3D, INS 5D

COMPÉTENCES : Athlétisme 4D, Force 5D, Vigueur 3D, Résistance 5D, Artisanat 8D, Dextérité 5D, Mobilité 6D, Projectiles 8D, Discrétion 6D, Artefacts 6D, Ingénierie 4D, Légendes 4D, Ruse 6D, Réaction 5D, Volonté 5D, Orientation 6D, Perception 6D, Primal 6D, Survie 6D

ORIGINES : Réseau 2, Renommée 4, Secrets 3

POTENTIELS : Darwin 2, Compensation 2

INITIATIVE : 5D, 12 Égo

ATTAQUE : Merveille, 9D, 70/420m, Dommages 11, 4 balles / chargeur

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 6D, Mentale 5D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : Armure de pneus, 3, camouflage 2

ÉTAT : Blessures Superficielles 10, Traumatismes 5, Sporulation 0/10

ÉQUIPEMENT : Merveille de précision, 11 balles de 5,56



REBEK

Grand, bossu et large d'épaules, Rebek est au premier abord particulièrement intimidant. Il a de courts cheveux blonds, et des yeux bleus perçants. Une large mâchoire encadre son visage sauvage. Il est emballé dans des fourrures épaisses, renforcées de fil de fer par endroits. On reconnaît facilement ce ferrailleur grâce à son large Broyeur renforcé, mais surtout grâce à l'instrument peu commun qu'il transporte avec lui : un rebec, une sorte de violon à trois corde, fait de bric et de broc.

Rebek vient des terres de Pollen, qui l'ont endurci toute sa vie. Il est habitué au froid, à la faim, aux gendos et aux maladies. Quand il était enfant, avec la bande de Ferrailleurs qui l'a élevé, ils ont arpenté les chemins pour apporter leur aide aux clans, en échange de renseignements sur des ruines. Ils ont aidé aux récoltes, à faire régner l'ordre, à construire de nouvelles maisons : ils étaient appréciés. Pour divertir les clannistes qui en avaient besoin, Rebek s'est vite construit un instrument grâce à de vieux modèles retrouvés dans des ruines, et a appris à en jouer : c'est de là que vient son nom.

Au fil des années, les autres Ferrailleurs ont arrêté la vadrouille : certains restèrent habiter dans les villages visités, d'autres ne revinrent jamais vivants de leurs expéditions.

Rebek s'est retrouvé seul.

Il a alors décidé d'arpenter les routes pour découvrir les autres communautés de Ferrailleurs, tenter d'améliorer un peu leur quotidien, et surtout, leur transmettre ses valeurs : Ne pas piller les clannistes, mais marcher main dans la main avec eux; Punir les Ferrailleurs solitaires, car ils font du mal à la communauté.

Il est aimé pour ça.

ROLEPLAY

Rebek est généreux et jovial. Il aime jouer de la musique pour divertir les inconnus. Il aide comme il le peut les Clannistes qu'il croise, et partage toujours toutes ses possessions avec la communauté de Ferrailleurs dans laquelle il est en ce moment : il considère le culte de récupérateurs comme sa grande famille.

Il y a des chances qu'il soit par contre nouveau dans la région, donc facilement intimidable. Il connaît mal la langue locale. Il déteste qu'on vole aux Ferrailleurs, ou que certains ne partagent pas : dans ce cas, il n'hésite pas à utiliser son broyeur pour rendre la justice. Et s'il s'aperçoit après coup qu'il a fait une erreur, il décampera pour s'installer dans une nouvelle communauté.

PROFIL

ARCHETYPE : Pollen, le Vertueux, Ferrailleurs, rang 3 : Charognard

ATTRIBUTS : PHY 4, AGI 3, CHA 3, INT 2, PSY 1, INS 3

COMPÉTENCES : Athlétisme 7D, Bagarre 6D, Force 8D, Mêlée 7D, Endurance 6D, Résistance 8D, Artisanat 5D, Arts 6D, Légendes 4D, Sciences 4D, Primal 5D, Survie 7D

ORIGINES : Réseau 3, Alliés 2, Autorité 1

POTENTIELS : Dur à cuire 1, Compagnon d'infortune 1

INITIATIVE : 3D, 10 Égo

ATTAQUE : Broyeur, 6D, 1m, Dommages 10

DÉFENSE : Passive 1, Parade 6D, Esquive 3D, Mentale 4D

MOUVEMENT : 7m

ARMURE : Fourrures renforcées et Dur à cuire, Total 3

ÉTAT : Blessures Superficielles 16, Traumatismes 5, Sporulation 0/6

ÉQUIPEMENT : Broyeur bien amélioré, Rebec en tôle avec archet, de la ferraille pour le réparer. Des bijoux en terre cuite et en métal rouillé offerts par les communautés qu'il a aidées.

POTENTIEL

COMPAGNON D'INFORTUNE

PRÉREQUIS : CHA+Arts 5

Quand on a plus rien, on s'attache plus facilement à tout ce qui arrive. Le ferrailleur arrive à se faire accepter dans sa nouvelle communauté car il rend heureux les gens qui le découvrent.

+1D par niveau de potentiel pour les jets d'Arts et de Considération qui sont utilisés pour créer des liens avec une communauté pauvre.



VAUBAN

En charge de l'Avant-Poste Saint-Fall, Vauban est un homme à la nature imprévisible. Il a fait ses armes auprès des forces Anabaptistes sur le front de Franka Nord, et cette expérience l'a changé, sans grande surprise. Avoir survécu à cet enfer, aux côtés de certains des Orgiastes les plus célèbres du culte à la Croix Brisée, l'a rendu irascible et son attitude est devenue excessive sur tous les points. Très porté sur l'alcool, il passe des soirées entières à contempler la vallée depuis les chemins de ronde de l'avant poste, une bouteille à la main, le regard brumeux.

Sous son commandement se trouvent les 50 hommes et femmes assignés à l'avant-poste. Et c'est avec une vision très particulière qu'il dirige les lieux. L'accès par le Nord à la Forteresse Alpine se faisant soit par Basel, soit par Saint-Gall, il est hors de question de laisser la moindre personne suspicieuse entrer dans les Alpes. C'est pour cela qu'il a secrètement fait enterrer des charges d'explosifs aux points stratégiques de la vallée. A n'importe quel moment, Vauban peut fermer l'accès à la Forteresse Alpine, et isoler toute la vallée des forces Hellvétiques.

Depuis l'arrivée du Lieutenant François et le lancement de l'opération SEA, Vauban n'est plus sûr de sa mainmise sur la région. En parallèle une enquête a été ouverte par l'Etat Major concernant ses problèmes de discipline et d'addiction. Le résultat de cette enquête pourrait avoir des conséquences désastreuses sur le futur du Capitaine. Il est ainsi prêt à tout pour montrer à sa hiérarchie qu'il est capable de garder les factions présentes à ses pieds dans son giron.

Cela se manifeste par une intransigeance martiale, et par l'instauration d'un climat de tensions entre les Hellvétiques et les Clans de la Corne.

ROLEPLAY

Vauban est ravagé par l'alcool. Ce n'est pas un mauvais commandant, mais il est soit d'une humeur massacrante lorsqu'il n'a pas bu, et dirige alors ses hommes à la perfection, soit incompetent mais inoffensif lorsqu'il a bu. Ses hommes n'osent se plaindre de lui à la hiérarchie, car rien n'assure que son successeur ne sera pas pire.

Mais Vauban n'a pas perdu la tête, et il est encore capable de prendre les décisions les plus averties pour ce qu'il considère être le bien de son avant-poste. C'est un incapable, pas un incompetent.

PROFIL

ARCHETYPE: Borca, l'Abomination, Hellvétique, Subalterne

ATTRIBUTS: PHY 6D, AGI 4D, CHA 3D, INT 3D, PSY 2D, INS 3D

COMPÉTENCES: Force 9D, Mêlée, 10D; Résistance 10D, Vigueur 8D, Mobilité 6D, Projectiles 10D, Commandement 9D, Domination 8D, Science 6D, Médecine 6D, Réaction 8D, Volonté 5D, Pulsions 7D

HISTORIQUES: Alliés 2, Autorité 4, Renommée 4, Ressources 3

SPECIAL: Pulsions -2D s'il n'a pas consommé d'alcool dans les 4 dernières heures.

POTENTIELS: Doctrine : Assaut 3

INITIATIVE: 8D/14 Égo

ATTAQUE: Défricheur, 10D, Distance 30/120, Dégâts 11, chargeur 35, régularité (3DC), Salves (3); Couteau de combat, 10D, Portée 1m, Dégâts 5, régularité (2DC).

DÉFENSE: Passive 1, Parade, Mêlée 10D; Combat à distance actif (Se mettre à couvert), Mobilité 6D; Mentale (Volonté) 5D

MOUVEMENT: 6m

ARMURE: Harnais ultrarésistant, Armure 7, Massif (9), Ignifugé (8), Module Poids lourd (PHY+Force 6D)

ÉTAT: Blessures Superficielles 20, Traumatismes 8, Sporulation 3/10

ÉQUIPEMENT: Bouteille de cognac entamée; Détonateur des charges cachées dans la vallée; Croix Anabaptiste cachée sous son harnais (il l'a reçue des mains de Vincent de Bassham)



“MERCİ ENCORE,
POUR LES BREBİS.
VOUS SEREZ
TOUJOURS BIENVENUS
PARMI NOUS... MÊME,
SI JE NE SUIS PLUS LÀ.

ESAÏE

Esaïe est une grande femme à la chevelure brune longue et bouclée. La trentaine bien entamée, l'âge a commencé à laisser ses marques sur son visage doux et harmonieux., Son regard clair et intense ajoute à la prestance certaine de cette femme. Sa gestuelle, amplifiée par ses habits de laine rouge, lui donne un air particulièrement amical: personne ne peut imaginer une quelconque violence venant d'elle, elle n'a d'ailleurs pas l'air armée...

Esaïe n'a jamais pu prendre sa propre vie en main. Depuis sa naissance, on a tout choisi pour elle: la façon dont elle doit se comporter, ses amis, et plus tard son mari...

On lui a toujours dit de tout sacrifier pour ses proches. Elle se dévoue nuits et jours pour offrir une vie meilleure à ses enfants, son mari et leurs amis. Elle cuisine pour eux, aménage à chaque nouveau campement la tente du mieux qu'elle le peut. Si des étrangers demandent l'hospitalité, elle les accueillera comme s'ils étaient sa propre famille.

Mais elle sait très bien comment cela doit se terminer: ses enfant ont grandi et elle-même commence à vieillir. Esaïe ne doit pas voir ses enfant mourir. Elle parle donc avec les étrangers, écoute les guerriers qui prévoient leur plan. Elle cherche une bonne cible pour son sacrifice. Toute sa vie, elle l'a dédiée à offrir aux Jehammetans une existence meilleure, et sa mort leur ouvrira les portes du paradis.

ROLEPLAY

Déterminée, serviable. Esaïe aime profondément son mari et ses enfants.

Si les PJ viennent voir les Jehammetans en demandant de l'aide ou l'hospitalité, elle les aidera volontiers. Elle leur trouvera un endroit où dormir, proposera de s'occuper de leurs affaires... Son aide n'est par contre pas gratuite et elle attendra en retour qu'il fassent aussi les tâches quotidiennes de la tribu. Tout doit se gagner, mais il faut aider ceux dans le besoin.

Si les PJ se montrent agressifs envers la communauté, elle essaiera de s'approcher d'eux pour les emporter avec elle dans la mort.

Quoiqu'il arrive elle écoute les conversations attentivement: elle cherche une cible valable pour finir sa vie honorablement.

PROFIL

ARCHETYPE : Balkhans, la Martyre, Jehammetans, rang 1 : Hagari

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 3D, CHA 3D, INT 2D, PSY 5D, INS 1D

COMPÉTENCES : Athlétisme 4D, Force 3D, Vigueur 5D, Résistance 4D, Artisanat 6D, Dextérité 5D, Mobilité 5D, Arts 6D, Considération 5D, Expression 5D, Commandement 5D, Séduction 5D, Concentration 4D, Légendes 4D, Foi 8D, Réaction 7D, Empathie 4D, Survie 4D, Dressage 3D

ORIGINE : Alliés 2, Réseau 1, Ressources 1, Secrets 2

SPÉCIAL : +1D aux actions pour défendre sa tribu, +3D aux actions physiques pour se sacrifier

POTENTIELS : L'Appel de Jehammet 1

INITIATIVE : 7D, Égo 8

ATTAQUE : Ceinture d'explosifs, Dégâts 16, Explosifs

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 5D, Mentale 8D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : Vêtements de laine, 0, peuvent dissimuler la ceinture d'explosifs.

ÉTAT : Blessures superficielles 8, Traumatismes 7, Sporulation 0/16

ÉQUIPEMENT : Rations de nourriture pour les soldats, Laine et cuir à retravailler, ceinture d'explosifs

TALION

Grand, les épaules assez larges, les muscles secs, Talion a le profil parfait du cavalier Jehammetan. Ses cheveux noirs sont longs, et il porte une courte barbe. Ses joues creuses, ses yeux bleus et ses sourcils froncés lui donnent un air dur. Il est habillé d'une armure de cuir, et son sabre pend à son côté dans son fourreau en laine.

Talion a sûrement été éduqué en accord avec son nom. Il a toujours rendu les coups au centuple, ne se souciant plus de sa propre santé. oeil pour oeils, dent pour dents. La justice instantanée représente tout pour lui.

Avec son tempérament fougueux, il a été le chef de la bande d'enfants dans la caravane Jehammetanne qui l'a vu naître. Le premier à se battre, le premier à défendre ses amis, le premier à découvrir le sexe avec une autre jeune de la bande, Siséra. Ils ont vécu un amour intense et interdit, les deux n'étant pas particulièrement pieux.

Aujourd'hui, Talion est un Glaive de Jehammet. Il se bat pour avoir enfin le droit d'épouser Siséra au grand jour. Même s'il n'est pas très croyant, il considère qu'il se bat pour son peuple, qui a trop souffert à cause des pêcheurs, plutôt que pour un Dieu immatériel. Il ne remet jamais sa culture en question, considérant que les Jehammetans sont le culte le plus humain qui soit. Il balaye tout ce qui se met sur le chemin de son peuple.

ROLEPLAY

Talion est heureux de vivre. Il est joyeux et a un tempérament de leader.

Il est curieux d'en savoir plus sur les autres Cultes, mais considère les Jehammetans au dessus des autres.

Il rendra coup pour coup s'il se sent agressé, que ce soit oralement ou physiquement. Talion veut avant tout prouver sa valeur, et saisira la moindre occasion de le faire.

Si les PJ découvrent que Talion a une longue relation avec Siséra, ils pourront le faire chanter (mais il leur en voudra à mort et ils gagneront un ennemi) ou essayer de gagner la confiance du couple, qui se révélera chaleureux : ils seront accueillis et aidés autant que possible.

**“MÊME SI JEHAMMET
N'EST PLUS PARMIS
NOUS POUR NOUS
GUIDER, NOUS NE
LAISSERONS PAS NOS
TRADITIONS ÊTRE
OUBLIÉES !”**

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, le Conquérant, Jehammetans, rang 2 : Glaive de Jehammet

ATTRIBUTS : PHY 4D, AGI 4D, CHA 3D, INT 2D, PSY 3D, INS 2D

COMPÉTENCES : Athlétisme 6D, Bagarre 6D, Force 7D,

Corps-à-corps 8D, Vigueur 6D, Résistance 8D, Dextérité 6D, Navigation 7D, Mobilité 6D, Arts 5D, Commandement 5D,

Séduction 6D, Légendes 4D, Domination 5D, Foi 6D, Réaction 7D, Empathie 4D,

Orientation 4D, Perception 4D, Pulsions 6D, Survie 3D, Dressage 4D

ORIGINE : Alliés 2, Réseau 2, Renommée 2

POTENTIELS : Colère de Jehammet 2

INITIATIVE : 7D, 12 d'Égo

ATTAQUE : Cimeterre, 7D, 1m, Dégâts 9

DÉFENSE : Passive 1, Parade 10D (bouclier), Esquive 6D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 6m

ARMURE : Armure légère Jehammetanne, 3

ÉTAT : Blessures superficielles 16, Traumatismes 7, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT : Cimeterre, Bouclier de plastique, Cheval de guerre, collier de gemmes offert par Siséra



“LES LOIS QUE VOUS BAFOUEZ ONT PLUSIEURS DÉCENNIES. PERSONNE N'EST AU DESSUS. ALORS, MAINTENANT, VOUS POUVEZ AIGUISER VOTRE LAME EN ATTENDANT LES EXÉCUTEURS... OU VENIR AVEC MOI, CALMEMENT.”

EDELGARD

Grande et de stature droite, elle a un visage plutôt rond, un nez court et des lèvres épaisses. Ses cheveux bruns sont attachés en arrière, et ses yeux marrons sont cachés par des lunettes teintées. Son manteau en cuir impeccable laisse entrevoir de riches habits, une masse de juge plus petite que les autres, et un large codex jauni d'où tentent de s'échapper certaines pages. Il est relié à sa ceinture par une chaînette.

Edelgard vient d'une des grandes familles d'avocats de Justitienne. Depuis sa plus tendre enfance, on l'a formatée à apprendre la loi par coeur pour l'appliquer sans états d'âme. Un jour, elle sera mariée à un avocat d'une autre grande famille pour assurer leurs statuts. Malgré tout, elle a eu une jeunesse à l'abri de la violence du monde, ce qui rendit ses premiers jugements plus difficiles à rendre : le regard d'un homme condamné est toujours insoutenable. Pour avancer, et continuer à appliquer la loi qui représente tout pour elle, elle n'a pas eu le choix. Elle a dû renforcer son esprit contre les crimes et les sentences qu'elle entendait. Le temps aidant, elle est devenue hautaine, mais également imperturbable et incorruptible. Le Codex que sa famille lui a légué s'est vite enrichi de nouvelles règles, pour être toujours plus efficace.

Aujourd'hui, Edelgard condamne à tour de bras. Toujours de façon juste, mais parfois avec peu de considération pour les hommes qu'elle juge. Ses amis et ses ennemis se comptent par dizaines, surtout parmi les membres de son culte: elle se permet de réviser des procès qu'elle considère mal gérés, et de donner des conseils sur de vieilles lois à tout le monde. Son incorruptibilité lui a attiré les bonnes grâces des chroniqueurs, qui l'envoient souvent en mission là où ils ont besoin d'une personne de confiance pour mener l'enquête.

ROLEPLAY

Hautaine, sévère, noble. Elle est sûrement actuellement en mission, et sera donc concentrée et suspicieuse.

C'est une excellente enquêtrice et une juge impartiale. Ce n'est par contre pas une combattante. Elle évitera le conflit direct, si elle est seule, pour revenir en force avec d'autres juges ou des mercenaires, ainsi qu'un mandat d'arrêt.

Elle porte sur ses épaules le futur des grandes familles d'Avocats de Justitienne, et elle n'a pas le droit à l'erreur.

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, la Traditionaliste, Juges, rang 3 : Avocate

ATTRIBUTS : PHY 3, AGI 2, CHA 4, INT 2, PSY 3, INS 4

COMPÉTENCES : Force 5D, Mêlée 6D, Navigation 4D, Mobilité 4D, Considération 8D, Expression 6D, Commandement 6D, NÉgotiation 6D, Focus 4D, Légendes 6D, Ruse 5D, Tromperie 5D, Domination 6D, Empathie 6D, Perception 6D.

ORIGINE : Autorité 2, Ressources 2, Renommée 2

POTENTIELS : Loi du lynchage 1

INITIATIVE : 3D, 8 Égo

ATTAQUE : Masse de juge, 1m, 4D, 6 Dommages, Impact 3T, Contondant

DÉFENSE : Passive 1, Parade 4D, Esquive 4D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 3D

ARMURE : Manteau de juge, Armure 2

ÉTAT : Blessures Superficielles 8, Traumatismes 6, Sporulation 0/10

ÉQUIPEMENT : Masse de Juge, manteau de Juge de haute qualité, Codex particulièrement rempli, lettres d'amour d'avocats prétendants.



ABATOS

Abatos fait environ 1m80, et est assez musclé. Ses cheveux sont longs et blonds, il a les yeux bleus. Avec sa trentaine d'années, il a un visage bien dessiné légèrement rond avec un menton long se finissant par une légère fente. Son nez et ses lèvres sont fins. Seules quelques légères cicatrices viennent abîmer ce visage harmonieux.

Abatos est un électron libre. Depuis ses débuts en tant que Juge, il a toujours cherché l'action plus que de raison. Même s'il est très bon au combat, sa vision de la justice n'est pas impartiale et il rend systématiquement ses jugements en prenant en compte son intérêt personnel, ou dans le but de déclencher un conflit.

Avant qu'il ne déclenche un scandale et avant qu'il ne gâche ses talents martiaux, il a été promu Juge Noir. Depuis, il a gagné le respect de Rutgar, et est l'un des meilleurs quand il travaille seul. On lui donne des missions claires, et il est prêt à tout pour qu'elles soient achevées avec succès : kidnapping, chantage, cambriolages, menaces physiques... Il s'est ainsi créé tout un réseau de contacts qui ont peur de lui, et qu'il utilise pour arriver à ses fins.

ROLEPLAY

Téméraire, égocentrique, cow-boy, Abatos ne se laisse pas marcher sur les pieds. Il est probablement rencontré lors de l'une de ses missions, il est alors soit sous couverture dans un groupe d'Apocalyptiques ou de Ferrailleurs, soit en train de faire ses plans avec ses alliés.

Si sa mission le met du même côté que les PJ, il pourra essayer de les engager pour un kidnapping ou une autre opération risquée.

Contre eux, il les intimidera, les obligera à s'écraser, voire commencera à s'en prendre aux alliés des PJ dans leur dos pour les couper de leurs ressources.

En combat, il reste à distance et tire d'abord sur tout le groupe, puis concentre ses tirs sur la cible la plus dangereuse.

PROFIL

ARCHETYPE : Borca, le Destructeur, Juge, rang 4 : Juge noir

ATTRIBUTS : Corps 4D, Agilité 4D, Charisme 4D, Intelligence 3D,

Psyche 5D, Instinct 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 7D, Corps à corps 8D, Force 10D, Mêlée 9D, Endurance 7D, Résistance 10D, Dextérité 6D, Navigation 7D, Mobilité 7D, Projectile 9D, Discrétion 8D, Étiquette 8D, Expression 8D, Commandement 10D, Négociation 9D, Connaissance des artefacts 7D, Légendes 8D, Science 6D, Ruse 11D, Mensonge 10D, Intimidation 11D, Réaction 9D, Volonté 9D, Empathie 8D, Orientation 6D, Perception 6D, Primitif 7D, Survie 8D

ORIGINE : Alliés 3, Autorité 5, Réseau 5, Renommée 2, Ressources 2, Secrets 4

POTENTIELS : Visage de Janus 3, Loup Alpha 3

INITIATIVE : 9D/ 14 égo

ATTAQUE : Couteau tactique, 10D, Régularité 2T, Dommages 6, SMG-8, 9D, Régularité 1T, Salve 3, Dommages 7.

DÉFENSE : Passive 1, Parade 9D, Esquive 8D, Mentale 9D

MOUVEMENT : 7D

ARMURE : Manteau de cuir noir renforcé, armure 3

ÉTAT : Blessures Superficielles 20, Traumatismes 9, Sporulation 0/18

ÉQUIPEMENT : Manteau de cuir, une radio, un pistolet mitrailleur SMG-8 amélioré et un chargeur de 35 balles, couteau tactique, TNT, carnet de notes avec le nom des proches des cibles de la mission.

POTENTIEL

LOUP ALPHA

PRÉREQUIS : Autorité 4

Si le personnage réussit un jet de PSY+Intimidation contre une cible (PSY+Foi/PSY+Volonté), sa prochaine action contre cette cible aura un bonus égal au niveau du potentiel en dés supplémentaires.



WIGMAR

Le juge est de taille moyenne. Son visage se fait rarement voir, caché par le chapeau à larges bords et les lunettes à verres fumés propres à son culte. Sous ce chapeau, il a les cheveux courts et rasés sur les côtés. Une barbe de trois jours orne ses joues et il a un regard clair assez perçant. Il est toujours habillé de son manteau en cuir, et ne se sépare pour ainsi dire jamais de son mousquet et de son marteau.

Sans Wigmar, des dizaines de malfrats seraient encore en liberté.

Issu de parents inconnus et criminels, il a été éduqué brillamment par le culte de la justice. Mais contrairement à ses confrères, Wigmar considère que la justice n'est pas tant punitive que pédagogique.

Il suit ses affectations avec rigueur et protège du mieux qu'il le peut le village où il est envoyé. Il aime apprendre la loi aux habitants du protectorat, former les enfants à la dure... Il a par contre au fil des années effacé toute trace de peine de mort de son codex. Il y préfère les punitions physiques et sociales pour faire revenir l'individu du bon côté de la société. Toute personne peut servir.

Il est plutôt apprécié là où il va, mais les autres juges le trouvent laxiste. De son point de vue, la société est plus importante que le pouvoir des juges, il se permet donc de faire le bien pour la société, quitte à parfois fermer les yeux pour le bien commun.

ROLEPLAY

Tolérant mais incorruptible. Wigmar essaye de percer à jour les gens qu'il croise, pour comprendre s'ils représentent un danger ou non. Si oui, il les aura à l'oeil, sinon, il pourra volontiers leur rendre service.

Un délit qui rend service à la population qu'il protège sera notifié et il ira faire la morale au coupable, mais ne lui appliquera pas de jugement : le bien commun est le plus important pour lui. Il n'ira par exemple pas juger un voleur qui nourrit des orphelins, mais essaiera juste de le convaincre de ne pas recommencer.

Il hait plus que tout les récidivistes et est particulièrement sévère avec eux.

Il n'est par contre pas un meurtrier, et essaiera de ne jamais tuer qui que ce soit.

**“JE VOUS AIME BIEN,
VOUS. ALLEZ, ÇA VA
POUR CETTE FOIS.
ET QU'ON NE VOUS Y
REVOIT PAS, SINON ÇE
SERA LE TATOUAGE !”**

PROFIL

ARCHETYPE: Borca, le Guérisseur, Juges, Rang 2 : Juge de ville

ATTRIBUTS: PHY 4D, AGI 3D, CHA 3D, INT 2D, PSY 3D, INS 2D

COMPÉTENCES: Athlétisme 6D, Force 6D, Corps-à-corps 7D, Résistance 7D, Navigation 5D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 6D, Discrétion 4D, Considération 5D, Expression 5D, Commandement 5D, Légendes 4D, Domination 4D, Réaction 5D, Volonté 5D, Empathie 5D, Orientation 4D, Perception 4D, Pulsions 4D

ORIGINE: Alliés 1, Autorité 2, Réseau 2, Renommée 2

POTENTIELS: Piétinement 1, Coup de Marteau 1

INITIATIVE: 5D, 8 Égo

ATTAQUE: Marteau de Juge, 5D, 1m, Dégâts 7, Choc (2 DC) Mousquet, 6D, 10/40m, Dégâts 8, chargement par la bouche

DÉFENSE: Passive 1, Esquive 5D, Mentale 5D

MOUVEMENT: 6m

ARMURE: Manteau de Juge, 2

ÉTAT: Blessures superficielles 14, Traumatismes 7, Sporulation 10

ÉQUIPEMENT: Manteau de juge, Mousquet et 5 balles, Marteau de Juge, seau, Codex réécrit pour rayer toutes les mentions de peine de mort.



“CE SONT CES CHAMPS
QUI DONNENT
TANT DE VALEUR À
L'ENDROIT ? TRÈS
BIEN. INONDONS LA
ZONE.

DASSINE AL RADJA

Dassine garde toujours la tête haute. Du haut de son 1m75, elle affiche en permanence un air supérieur affiché en permanence. Elle ne laisse pas transparaitre ses émotions. Son visage est assez harmonieux, mais une mâchoire solide qui ne se desserre que trop rarement vient l'endurcir. Elle porte sur la tête un large turban blanc et est habillée d'une toge de soie jaune et blanche. Un fusil richement décoré est sanglé dans son dos, il donne cependant plus l'impression d'un bijou géant que d'une arme.

Dassine a toujours été ambitieuse et ses mentors ont vite su qu'elle irait loin. Pourtant issue d'une famille modeste, elle a fait preuve d'un dévouement sans limite pour être la meilleure dans les études. Ses mentors se sont vite succédés les uns aux autres : elle a beau être une stratège brillante, elle ne respecte rien. Ni les ancêtres, ni les lois de la Banque de Commerce. Seul son profit direct l'intéresse. Alors que c'était peine perdue pour la faire revenir dans le droit chemin, les Néolybiens préféraient lui trouver de nouveaux instructeurs, pour ne pas avoir sur les épaules la future réputation de leur élève, qui s'annonçait chaotique...

Mais tout ça n'a servi qu'à émanciper un peu plus Dassine des règles que tous tentaient de lui imposer. Aujourd'hui, elle se fait une place parmi les grands Néolybiens en leur proposant ses services officieux : elle est chargée de faire varier artificiellement la valeur de concessions avant leur remise en vente par la Banque de Commerce. Pour ça, elle s'est constitué sa petite équipe, et ils sont prêts à tout : fausses trouvailles de ressources rares, piraterie, révolte de Clanistes locaux...

ROLEPLAY

Hautaine, impassible. Très ambitieuse. Toutes ses actions sont faites dans le but de gagner des dinars ou de l'influence. Pour elle, la fin justifie les moyens.

Elle peut être rencontrée lors d'un de ses missions, auquel cas elle n'apprécie pas le moins du monde la présence des PJ. Des témoins de plus à ses activités malhonnêtes. Elle essaiera sûrement de les chasser grâce à ses hommes, pendant qu'elle continue les études et les planifications.

Elle peut aussi être rencontrée en partance pour une mission, où elle sera plus ouverte et pourra même essayer de recruter les PJ.

Pour l'avoir de son côté, il faut lui offrir quelque chose de valeur. Si elle voit un plus grand intérêt à aider les PJ plutôt que son employeur, elle n'aura aucun scrupule à le trahir.

PROFIL

ARCHETYPE: Afrika, l'Hérétique, Néolybiens, Rang 3: Marchande

ATTRIBUTS: PHY 2D, AGI 2D, CHA 3D, INT 4D, PSY 4D, INS 2D

COMPÉTENCES: Force 4D, Résistance 4D, Artisanat 3D, Navigation 3D, Mobilité 4D, Armes à projectiles 4D, Considération 5D, Expression 5D, Commandement 5D, Négociation 6D, Séduction 5D, Artefacts 6D, Concentration 6D, Légendes 6D, Sciences 6D, Ruse 7D, Tromperie 7D, Domination 7D, Réaction 6D, Volonté 6D, Empathie 5D

ORIGINE: Allié 3, Autorité 1, Réseau 3, Renommée 1, Ressources 2, Secrets 2

POTENTIELS: Roue de la Fortune 1, Part du Lion 1

INITIATIVE: 6D, 12 égo

ATTAQUE: Fusil Néolybien, 5D, 30/120, Dégats 6

DÉFENSE: Passive 1, Esquive 4D, Mentale 6D

MOUVEMENT: 2m

ARMURE: Toge, 0

ÉTAT: Blessures superficielles 8, Traumatismes 6, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT: Fusil Néolybien et 4 balles, Sceau du Lybien, plans de la région chiffrés avec la valeur potentielle des concessions et les éléments locaux (inventé ou non) qui feront varier cette valeur.



BEKAI EL HAMOUS

Il est plutôt petit et a la trentaine visible. Un long turban bleu clair entoure son visage et cache son cou. Il a un air assez dur, avec ses sourcils naturellement froncés, son bouc et une longue cicatrice sur le côté droit du visage. Il est habillé de riches vêtements de voyage : une chemise blanc cassé en laine, renforcée au plastron et aux articulations par du cuir, et un pantalon en cuir épais. Son fusil comporte un canon de gros calibre et a l'air suffisamment usé pour qu'on comprenne qu'il sait s'en servir.

Bekai vient d'une grande famille de Néolybiens et aurait pu avoir un grand avenir à Tripoli. Mais c'était sans compter son goût du risque et son amour pour les constructions pré-Eshaton. Il se lasse rapidement des spéculations sur les concessions et des achats d'esclaves... C'est un homme d'action !

Grâce à sa famille, il a tout de même pu avoir l'argent pour lancer l'activité de ses rêves : il part en expédition, avec une petite équipe, dans des endroits inexplorés pour y retrouver la trace d'antiques bâtiments. Il finance ses voyages en vendant ensuite la localisation des anciennes usines à la Banque de Commerce, qui peut ainsi faire grimper le prix de la concession, mais ce qui intéresse vraiment Bekai, c'est de reproduire l'architecture incroyable des monuments d'avant le cataclysme. Du dessin à la reconstruction pièce par pièce jusqu'en Afrique, il commence à être réputé pour ses goûts et son talent. Tout ça vaut bien la peine de parfois devoir s'en prendre à des Clanistes qui protègent une ruine, comme en témoigne la cicatrice sur son visage.

ROLEPLAY

Proactif, téméraire. Bekai veut tout gérer lui-même. Il a conscience des risques mais ne fera jamais machine arrière.

Il est fasciné par les bâtiments pré-Eshaton et essaiera donc d'en trouver et de les exploiter. Il peut vendre ses services à un autre Néolybien pour démonter une ancienne usine et la charger en pièces détachées dans un navire ou passer des jours à faire des croquis de l'architecture d'un vieux monument.

Rencontré en Europe, il sera sûrement en expédition avec un objectif bien en tête et une équipe avec lui. Il peut également être utilisé comme expert sur le continent Africain ou dans une grande ville, qui planifie la construction d'un monument.

“ET ILS CONSIDÈRENT LA RUINE COMME TABOU ? DITES À LA MEUTE DE FLÉAUX D'ATTAQUER POUR FAIRE DIVERSION. JE VAIS ALLER VOIR CE QU'ELLE NOUS CACHE.”

PROFIL

ARCHETYPE: Afrika, le Chercheur, Néolybiens, Rang 3 : Marchand

ATTRIBUTS: PHY 2D, AGI 3D, CHA 4D, INT 3D, PSY 2D, INS 3D

COMPÉTENCES: Athlétisme 4D, Force 4D, Résistance 4D, Navigation 4D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 6D, Discrétion 4D, Arts 7D, Considération 6D, Expression 7D, Commandement 6D, Négociation 7D, Artefacts 6D, Légendes 5D, Sciences 5D, Ruse 4D, Foi 6D, Réaction 4D, Orientation 5D, Perception 5D, Pulsions 5D, Survie 5D

ORIGINE: Autorité 1, Réseau 2, Renommée 2, Ressources 2

POTENTIELS: Roue de la fortune 2, Neuf Vies 1

INITIATIVE: 4D, Égo 10

ATTAQUE: Fusil Néolybien amélioré, 7D, 30/120, Dégâts 11

DÉFENSE: Passive 1, Esquive 5D, Mentale 6D

MOUVEMENT: 4m

ARMURE: Habits riches renforcés de cuir, 2

ÉTAT: Blessures Superficielles 8, Traumatismes 4, sporulation 0/8

ÉQUIPEMENT: Fusil Néolybien amélioré et 8 balles, sceau du Lybien, balance, matériel de dessins et croquis de monuments pré-Eshaton



“ENCORE VOUS ? VOUS
ME FAITES PERDRE
MON TEMPS.
VOUS VOULEZ UNE
DÉSINFECTION
COMPLÈTE ? ALORS
DÉGAGEZ !”

CASTEL HARDT

Dekhart est plutôt petit et fin, son crâne glabre est buriné par le soleil. Son menton large et son nez épaté permettent de le reconnaître facilement quand il n'a pas son masque à gaz. Il porte généralement sa combinaison de néoprène renforcée avec des coudières et des genouillères en métal. Ses sourcils sont constamment froncés, et ses mouvements sont vifs: c'est quelqu'un qui se met facilement dans de grandes colères noires.

Depuis qu'il est Famulancier, Dekhart n'est pas particulièrement populaire: il conteste facilement les ordres, et n'est pas quelqu'un sur qui on peut compter en cas d'attaque. Lors d'une mission, il s'est mis un Chroniqueur à dos car il le suspectait, à tort, de prendre de la Brûlure. Il a forcé les Ferrailleurs locaux à déshabiller l'Agent sous menace de son fusil fongicide. Seuls les autres Famulanciers présents ont réussi à le retenir et éviter l'incident diplomatique.

Il a donc été mis à pied puis seulement envoyé pour des missions violentes avec des alliés du culte. Il a passé beaucoup de temps en vadrouille avec des Orgiastiques, alternant entre conversion forcée de Clannistes, et démantèlement de réseaux de Brûlure. Son hygiène n'est plus qu'apparente, à force de coucher avec différentes femmes, il s'est d'ailleurs attaché à une Ascétique, qu'il considère comme son amante. Le Famulancier Krueger s'est fait bien accepter dans la communauté, et lui-même apprécie les Anabaptistes car ils sont moins regardant sur ses actions, et lui épargnent les besognes dont il se juge indigne. Il est parfois rappelé pour des missions ponctuelles par le Spital mais sa conversion lente vers la Néognose est entamée.

ROLEPLAY

Rude, suspicieux, colérique, Dekhart n'est pas quelqu'un d'agréable. Il n'aime pas sa mission actuelle et se venge sur son entourage. Il est par contre indulgent envers les Anabaptistes, mais inquisiteur avec les Clannistes.

Il a par contre ses propres vulnérabilités : ses affaires sont mal rangées et il mériterait une mise à pied si sa hiérarchie découvrait son hygiène de vie. Il aime avoir la sensation de pouvoir, et les belles femmes.

Il voit toujours son intérêt personnel en priorité, et n'est l'allié fiable de personne.

PROFIL

ARCHETYPE: Borca, le Profanateur, Spitaliers, rang 3: Famulancier

ATTRIBUTS: PHY 4, AGI 3, CHA 2, INT 3, PSY 3, INS 2

COMPÉTENCES: Athlétisme 6D, Force 7D, Mêlée 7D, Résistance 7D, Projectiles 5D, Discrétion 4D, Médecine 6D, Ruse 5D, Domination 5D, Réaction 5D, Volonté 6D, Perception 4D, Primal 4D

ORIGINE: Renommée 2, Réseau 2, Ressources 1

POTENTIELS: Dernier Adieu 2

INITIATIVE: 5D, 8 Égo

ATTAQUE: Dilacérateur, 6D, 2m, 7 Dommages, Tranchant 2T: +1D Dommages

Fusil fongicide SP 4016TH: 5D, 2/8m, Empoisonné: 4C, -2D pour 1 jour

DÉFENSE: Passive 1, Parade: 6D, Esquive: 6D, Mentale: 6D

MOUVEMENT: 6m

ARMURE: Combinaison de spitalien renforcée, 3

ÉTAT: Blessures Superficielles 12, Traumatismes 6, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT: Cartouches de SP 4016TH, pendentif de croix brisée sous sa combinaison, 3 doses de EX volées utilisées comme monnaie



NAJDA WOJNIEK

Najda est une jeune femme de taille et de corpulence moyennes, sans véritable trait particulier. Elle porte dans sa silhouette et son visage quelque chose d'assez typique de Pollen. La stricte "observance des mesures prophylactiques spitalières" n'arrange pas vraiment son côté "passe-partout". La combinaison en néoprène et les atours standards de sa condition font d'elle une Famulancière tout à fait anonyme. C'est lorsqu'elle s'exprime que l'on peut apprécier tout le relief de la personnalité de Najda. Observatrice, empathique, pertinente et cultivée, sa présence intellectuelle et émotionnelle ne laisse personne indifférent.

Réfugiée et élevée dans la zone de quarantaine réservée aux tuberculeux de l'Appendix, elle fut préservée de la maladie grâce une immunité naturelle, au contraire de sa famille qui ne survivra pas. Cette caractéristique la mena, dès son plus jeune âge, à aider les soignants pour des tâches logistiques avec les malades. C'est à l'adolescence que les médecins de la zone, sensibles à son courage et son potentiel, lui proposent de devenir Recrue. Malgré la rigueur et la difficulté d'une telle formation, Najda devint assez naturellement une Spitalière digne et éclairée. Aujourd'hui, Famulancière engagée, elle ose caresser l'idée de devenir un jour Chirurgienne ou Pharmacienne. Mais quelque chose l'attire "au dehors", comme un appel du monde, une nécessité d'étendre l'espoir que le Spital propose à l'humanité.

C'est pourquoi, lorsqu'un dignitaire Anabaptiste et sa propre hiérarchie lui proposèrent de prendre part à "La Mission", elle ne prit pas la peine d'y réfléchir. Et la voilà maintenant en route pour Purgare, accompagnée de cet énigmatique Ascète et de cet opiniâtre Juge, tous trois partis voir s'il est possible de convaincre les instances civilisées de s'unir, au-delà des clivages culturels, sous une même bannière, celle de du Protectorat et de ses idéaux "humanistes".

ROLEPLAY

Najda est une personne avant tout pragmatique et sensible. Elle croit intimement en l'institution de son culte et mettra tout en œuvre pour défendre ce qu'elle estime être le seul espoir de survie de l'humanité. Consciente de la réalité du monde, elle voit très nettement dans le Protectorat un rempart contre la Sepsie et les dangereux "élans" des Clanistes. Mais elle est idéaliste et profondément bienveillante. Elle sait devoir être dure et invariante par nécessité. Mais elle le supporte mal et s'en trouve souvent atteinte. Parfois, la douleur est si vive, la tristesse si envahissante, qu'elle perd le sens de tout cela. Dans ces rares moments, elle serait tentée...un rien ou plutôt un trop la ferait basculer...mais dans quoi ? La brûlure ? La rage vengeresse ? Le renoncement froid ? Jusqu'ici une main réconfortante s'était toujours tendue et jusqu'ici, elle l'avait toujours saisi. Mais demain ?

PROFIL

ARCHETYPE: Pollen, le Soigneur, Spitalier, rang 3 : Famulancière

ATTRIBUTS: PHY 2, AGI 2, CHA 2, INT 3, PSY 3, INS 4

COMPÉTENCES: Athlétisme 3D, Corps à corps 4D, Résistance 4D, Vigueur 3D, Dextérité 3D, Considération 4D, Expression 4D, Technologie 4D, Concentration 4D, Médecine 6D, Science 6D, Volonté 6D, Empathie 7D, Perception 7D

HISTORIQUES: Alliés 2, Réseau 2

POTENTIELS: Éclair de génie 1

ATTAQUE : Dilacérateur 3D, 2m, Fégâts 5, Tranchant 2DC, +1D Dommages

Fusil à fongicides 2D, 2/8m, Dégâts spéciaux,

DEFENSE : Passive 1, Parade 4D, Esquive 2D, Mentale 6D

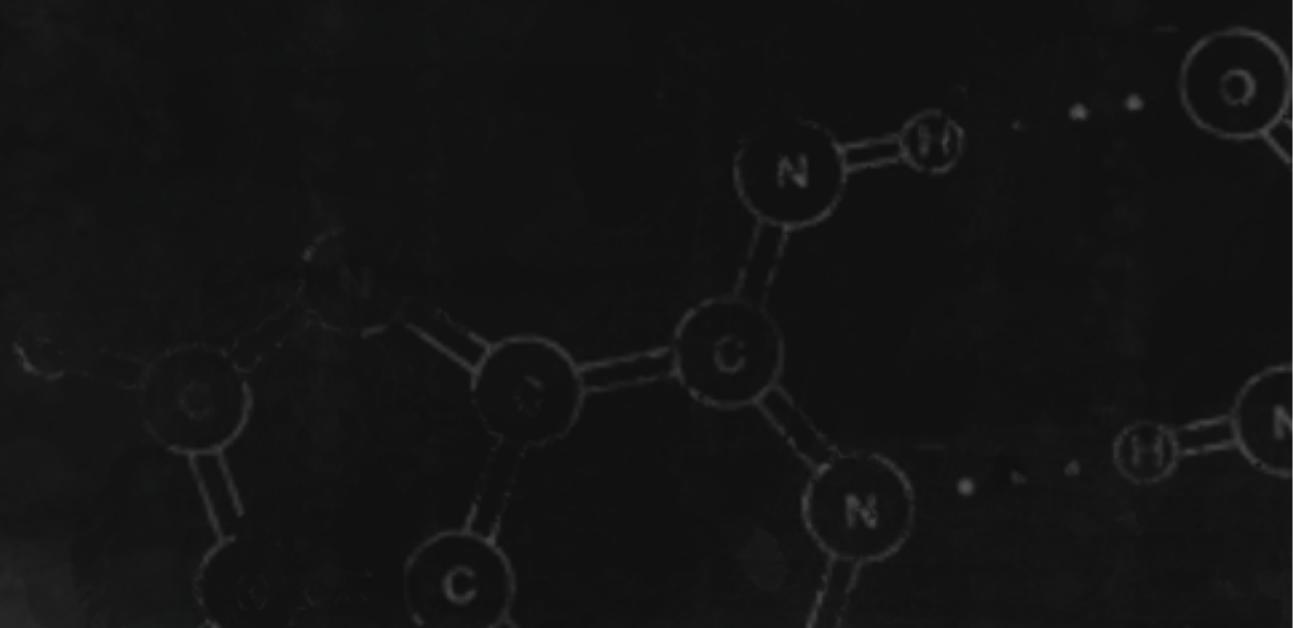
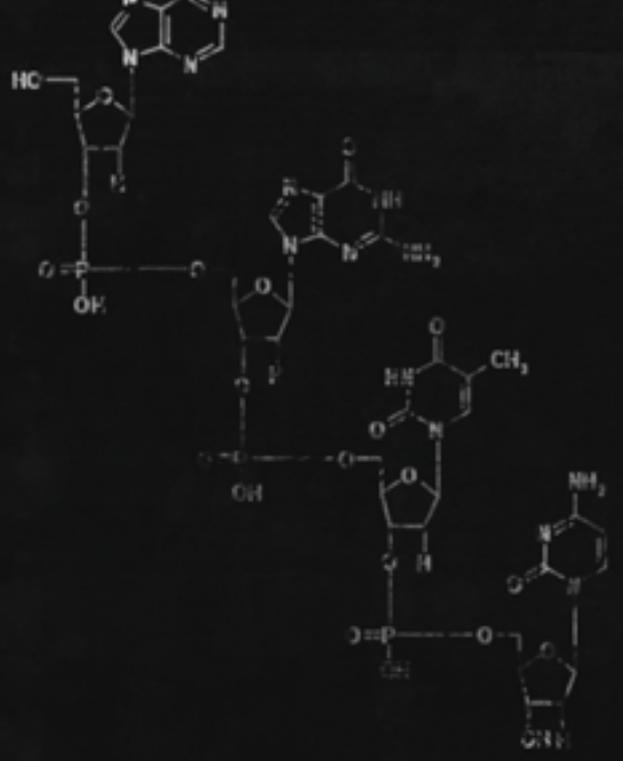
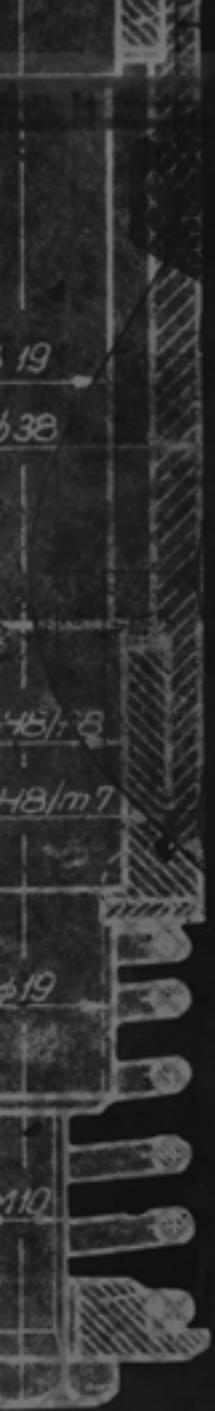
INITIATIVE: 3D, 8 Égo

ARMURE: Combinaison de Spitalier, 2

MOUVEMENT: 3m

ÉTAT: Blessures Superficielles 8, Traumatismes 5, Sporulation 0/12

ÉQUIPEMENT: Le Manuel, tablier en cuir, petit matériel de soins, carnet de notes.





CHAPITRE

LE MONDE
ÉTENDU

TRAHISON

Après plusieurs heures de marche au bord du lac, les derniers signes de vie humaine ont enfin disparu. La pluie résonne contre la porte en acier qui ferme l'accès au poste d'écoute faisant office de point de rendez-vous. Glaciale, elle a pénétré au-delà du harnais des deux hommes qui s'impatientent dans la pénombre. Le silence est uniquement brisé par le vent qui souffle le long des falaises valloneuses de la région.

Le Grenadier jette un regard au travers d'une meurtrière et lâche un soupir lascif en se tournant vers l'homme qui attend, assis à une table tirée face à l'entrée pour l'occasion. Le Lieutenant François ne dit mot. Ses yeux sont fixés sur la porte de laquelle il espère voir émerger les deux individus censés venir à sa rencontre. Il ne daigne pas observer son bâtard, guettant le moindre signe de mouvement.

L'heure tourne. Encore quelques minutes et les deux hommes repartiront. Il est hors de question qu'ils perdent plus de temps à attendre des sauvages dans ce froid. Deux silhouettes se détachent du décor parasité par la pluie de la forêt. L'une d'entre elle est bien plus petite que l'autre. Difficile d'estimer à cette distance s'il s'agit d'un géant

accompagnant un homme, ou si l'un d'entre eux est plus petit que la moyenne. Hel et Jörmungand. Les Jumeaux Rhéans. De l'autre côté du Châtiment de la Faucheuse on raconte comment leur clan a lancé les nourissons de Praha Republica du haut des murailles de la ville.

La porte grince. Le clapotement de la pluie pénètre le poste d'écoute, et résonne contre les murs qui furent un jour les oreilles de la région.

Le géant ferme la marche, se penchant pour éviter le linteau de la porte. Ses épaules sont recouvertes d'un épais manteau rembourré en fourrure tombant sous ses genoux. Dans son dos, deux fusil entrecroisés, dont la seule taille rivalise avec les Défricheurs des Hellvétiques. Son visage est à moitié humain. Un masque en métal est greffé sur ce qui aurait du être sa bouche, et s'incruste dans ses chairs jusqu'à son oreille gauche. Devant lui, et bien que sa taille soit bien plus modeste que celle de son frère, Hel, observe les Hellvétiques. Un de ses yeux les fixe, tandis que le second, rouge et mécanique, semble tout voir, sans esquisser un mouvement.

- Lequel de vous est celui que l'on appelle Jörmungand

? interroge séchement le Lieutenant François, toujours assis
- Moi.

La voix synthétique du géant résonne dans la pièce comme le feraient les instruments des Chroniqueurs. Un silence déroutant s'installe entre les deux parties.

- Vous savez ce que nous souhaitons. (François)

Hel sourit d'un air carnassier tandis qu'elle plonge la main dans les enchevêtrements du sac qu'elle porte en travers de la taille. Elle en ressort une main coupée sur laquelle se trouve un tatouage que tous reconnaissent. Celui du Mercatoria.

- Vous savez ce que nous souhaitons. (Hel)

De nouveau l'air s'apesantit.

Le Grenadier quitte la pièce, pour revenir avec une poche en cuir qu'il plaque sur la table avant de le pousser jusqu'à Hel. Les lettres de change qui en sortent sont en quantité suffisante pour une vie sans ne jamais manquer de rien.

- La même chose une fois l'engin volant détruit. Plus une prime pour chaque ouvrier mort.

Pris de courts par cette nouvelle, les jumeaux échangent un regard silencieux avant qu'Hel n'empoche l'argent.

- Lorsque nos hommes auront franchi les montagnes, nous réduirons cet engin en cendres. (Hel)

- Le feu sera visible depuis votre Forteresse de pierres. (Jörmungand).

L'officier sourit, comme un animal sachant que sa proie n'a plus d'issue. Sans demander leur reste, les clanistes disparaissent. Seuls les rires inhumains de Jörmungand résonnant dans la vallée témoignent de leur courte présence en ces lieux.

- Vous pensez qu'ils se doutent de quelque chose ?

- Pas un instant. Donne lui de l'argent et le sauvage ne se doute plus de rien.

Silence.

- Vauban sera ravi de les exterminer.



BORCA

VALLEE DU LAC ONSTANCE

A la frontière de l'Hellvétie et des territoires claniques de Borca, se trouve un des rares lacs d'Europe encore alimenté par des glaciers. Le Lac Onstance a été préservé malgré le Châtiment de la Faucheuse se trouvant à quelques dizaines de kilomètres de là, et a ainsi permis aux anciens habitants du canton de poursuivre leur existence. Une forte culture de la pêche s'est développée, et c'est sous l'oeil vigilant des Hellvétiques positionnés à l'Avant-poste Saint-Gall que la vie s'organise dans la vallée.

A l'Ouest, la route menant à Basel longe le cours d'eau principal de la région, et se révèle être une voie sûre malgré la surveillance éloignée des Hellvétiques sur ces terres. Au Nord, ce sont les territoires claniques qui s'étendent et attirent l'attention des Officiers de Terrain de la Région Territoriale II. A l'est, des montagnes barrent l'accès au Châtiment de la Faucheuse, et protègent la vallée de sa chaleur infernale. Lorsque les hommes se tournent vers le Sud, ils font face à l'Hellvétie et à son bras armé, toujours prêt à protéger ses terres.

Loin de la rigueur du Protectorat, les lois sont celles de la communauté, et les excès punis par les différentes autorités de Justitienne n'ont ici que peu d'incidence. Il n'est pas rare de voir un Grenadier consommer de la Brûlure dans un des bars de La Corne, ou de voir des Apocalyptiques embarquer sur le Bac avec des cargaisons de leur infâme drogue.

Sur l'autre rive du Lac, l'atmosphère est au travail et à la vitesse. La construction du premier aéronef du XXVIème siècle est en train d'avoir lieu, et les Ferrailleurs du Mercatoria s'animent jour et nuit. Le hangar d'assemblage qui trône au milieu du Lac est le théâtre de la région, et de nombreux enjeux se sont polarisés autour de ce lieu. Cela n'est pas sans déplaire aux huiles de la Forteresse Alpine qui voient d'un mauvais oeil la concurrence que représente le dirigeable.

AVANT-POSTE SAINT-GALL

Ce camp militaire repose dans les montagnes et guette les anciens cantons suisses. Le camp est relié au Lac Onstance par un long passage qui descend des montagnes jusqu'au bord du lac. Il faut se rendre jusqu'à la ville de La Corne pour pouvoir traverser le lac jusqu'au Chantier.

Le Camp Saint-Gall est situé sur un plateau de la chaîne des Alpes. Positionné sur les ruines d'une ancienne station d'épuration, il donne vue sur le Lac Onstance et sur le chantier du Mercatoria.

Une compagnie d'Hellvétiques occupe le camp et verrouille l'accès à la Forteresse Alpine. Le Camp est l'un des points d'accès pour les courageux voyageurs venant du Nord. L'activité du camp est relativement mouvementé à cause des assauts des clans Borcéens venant du Nord.

Depuis le début de la construction du chantier, un nombre de plus en plus grand de civils a afflué dans la région, augmentant les inquiétudes du Subalterne Vauban et de ses hommes concernant la défendabilité de la zone en cas de danger.

LA VOIE VERTE

Pour joindre la bourgade de La Corne, à pied ou en véhicule, la route la plus simple est la Voie Verte. Il s'agit d'une route serpentant le long de la falaise sur laquelle se trouve l'Avant-poste. Les Hellvétiques y patrouillent continuellement, et elle est entretenue par le génie afin de faciliter le voyage pour les marchands venus de Basel ou du nord de Borca.

Il s'agit probablement d'une des routes les plus tranquilles des Alpes, étant donné sa situation géographique. Néanmoins, certains voyageurs disent y avoir vu des patrouilles Hellvétiques installer des appareils à certains points de la route, dans le sol ou sous certaines infrastructures.

LA CORNE

Cette communauté d'un dizaine de milliers d'habitants est située sur la berge sud ouest du Lac Onstance. Il s'agit majoritairement de pêcheurs, qui possèdent de petites embarcations et se déplacent sur le lac pour récolter leurs prises.

Une criée se trouve sur le port de la Corne et les pêcheurs y déchargent leurs prises tous les jours, avant d'être payés et d'aller à la taverne de la Criée pour se désaltérer.

Une compagnie d'Hellvétiques est en poste en ville à tout moment pour protéger les habitants, ainsi que pour éviter tout débordement en cas d'attaque de clanistes.

Le clan Cornu est le plus représentatif de la ville, bien que sa puissance politique et économique soit faible face à la richesse des Hellvétiques, ou celle, toute relative, du clan Roggio qui dirige la ville.

FICHE D'INFORMATION DE LA CORNE

VILLE : La Corne, Ville Tech III

PROVINCE : Sud de Borca / Région Territoriale II

HABITANTS : 4000 habitants, environ 7000 en incluant les bourgades alentours

POPULATION DE LA PROVINCE : Clan Cornu/ dominant, clan Roggio/minoritaire, Ferrailleurs/ dominant, Hellvétiques/présents

DIRIGEANTS : Mariza Roggi, maîtresse du Bac de la Corne ; le clan Roggio

SPECIFICITES : Le Bac vers le Chantier Aéronaval

COMMERCE/BIENS : Pêche, céréales, alcool artisanal, produits manufacturés, embarcations

GARDE DE LA VILLE : Un peloton d'Hellvétiques (36).

ARMEMENT : Armes rudimentaires, faux, marteaux, dagues, caisses d'armes à feu destinées aux Frères de Fer de Toulon

COMMUNICATION : Radio Hellvétique reliée à l'Avant-poste Saint-Gall ; Réseau radio des Ferrailleurs reliant le bac au hangar d'assemblage et au chantier aéronaval

COMMERCE D'ARTEFACTS : Très développé suite à l'arrivée du Chroniqueur Dell et de ses agents sur le chantier ; Tous types de trouvailles dans les montagnes alentours

LE MERCATORIA

Dans les ruines de Borca et de Franka, des communautés de Ferrailleurs se forment et se déforment. Les plus chanceuses survivent pendant des années et s'organisent en bandes.

Il y a une dizaine d'hivers, un groupe d'entre eux, se faisant appelé le Mercatoria, est arrivé au pied des

montagnes Hellvétiques. Quelques mois après leur arrivée, une forte activité s'est mise en branle. Un certain Engie avait découvert des images d'un engin volant dans les musées d'une ville d'autrefois.

Aujourd'hui cette activité réunit plusieurs centaines de Ferrailleurs autour de l'immense chantier qui anime le Lac

Onstance. Un dirigeable est en train d'être construit. Les Hellvétiques voient ce projet d'un mauvais oeil, et craignent que leur monopole sur la traversée du Châtiment de la Faucheuse ne soit concurrencé. Il est peut-être temps pour eux d'agir.

LE BAC

L'ancien poste de ferry-bac est aujourd'hui réhabilité avec un bateau à fond plat qui effectue des allers-retours entre les deux berges. Propulsé au Pétro, il effectue la traversée en une quarantaine de minutes, épargnant ainsi un détour de près de 14 heures. Ce bac est donc le moyen de traversée principale dans des montagnes peu protégées.

Il est tenu par une famille de passeurs (les Roggio) qui tient les deux relais, et qui a la main mise sur la traversée. Autant mécanos que commerçants, ils sont les maîtres incontestés de La Corne et de ses environs.

LE LAC ONSTANCE

Cette beauté naturelle est cachée au creux des montagnes d'Hellvétie. Il s'agit de l'une des rares surfaces d'eau à ne pas avoir été dramatiquement altérée par l'Eshaton. Long de 63 kilomètres, et large de 14, il est une des dernières frontières entre la Hellvétie et le Châtiment de la Faucheuse. Depuis des siècles des communautés de clanistes sont venues se poster autour du lac pour profiter de sa faune abondante.

Tous les jours, des dizaines de bateaux de pêche quittent le port de la Corne pour naviguer sur les eaux paisibles du Lac. Seulement, depuis l'arrivée du Mercatoria, et l'installation de son hangar d'assemblage en plein milieu de l'étendue d'eau, l'ouvrage des pêcheurs est devenu de plus en plus complexe, rendant difficile la vie pour les habitants vivant de ces prises. Nombreux sont les clanistes à espérer que les Ferrailleurs en terminent rapidement avec leur projet, afin qu'ils débarassent les lieux au plus vite.

LE CHANTIER AÉRONAVAL

Situé sur la rive nord du lac, ce chantier a été extrêmement actif au cours des dernières années. Il est sorti de terre alors que les Ferrailleurs commençaient à travailler sur l'aéronef.

Depuis il s'est étendu sur les berges, et donne en partie sur le lac, où des barges viennent récupérer les composants pour les conduire jusqu'au hangar flottant.

Le bâtiment principal fait 200 mètres de long et 50 mètres de large, il s'agit d'un hangar/entrepôt où sont construits les éléments principaux du dirigeable.

Il y a toujours une grande activité sur ce chantier. Des centaines de machines fabriquées par les Ferrailleurs du Mercatoria s'y trouvent afin d'opérer à la construction de l'aéronef. La valeur de ces outils est inestimable, et c'est d'ailleurs pour cela que tous les ateliers sont surveillés par les bras armés du Mercatoria. Le vol ou la destruction d'une de ces machines pourrait retarder la finalisation du dirigeable de plusieurs semaines. Chose que les Chroniqueurs ne sauraient accepter, étant donné l'immense quantité de ressources qui a été investie dans le dirigeable.

LES ENTREPÔTS

Cinq entrepôts bordent le Chantier Aéronaval. Ils sont tous alignés au bord du lac, et contiennent des matières premières. A l'exception des entrepôts Delta et Echo, qui sont réservés à un but bien précis. L'entrepôt Delta est celui dans lequel est stocké tout le gaz nécessaire au remplissage du dirigeable. A l'intérieur, d'immenses cuves remplies de dihydrogène. Si elles venaient à être touchées, ces cuves pourraient faire exploser une grande partie du dock. Dans l'entrepôt Echo se trouvent toutes les armes que le Mercatoria stocke avant qu'elles ne transitent vers Toulon. Il s'agit d'une véritable armurerie où armes à feu, explosifs, et boucliers se côtoient. La révolte qui se prépare à Toulon passe, et repose, en grande partie par ce chantier.

LE HANGAR D'ASSEMBLAGE

Situé au milieu du lac, mesurant 250 mètres par 250 mètres, et s'enfonçant dans l'eau afin de pouvoir accueillir les

barges de déchargement, il est l'attraction principal du Lac Constance. Il faut une vingtaine de minutes pour rejoindre le hangar en barge ou en bateau.

Au dessus de la plateforme se trouve le dirigeable, qui est suspendu à des portants en attendant d'être chargé en gaz légers.

Sur la plateforme une activité frénétique est toujours présente. Les ferrailleurs vérifient les groupes électrogènes, vérifient la bonne alimentation du dirigeable, finalisent l'assemblage des pièces, ainsi que les finitions sur la cabine de pilotage.

Au coin sud-ouest se trouve la tour d'opération, qui s'élève à une dizaine de mètres. C'est là que les cerveaux de ce projet se rassemblent pour le diriger. Parmi eux, des Ferrailleurs et Chroniqueurs venus des quatre coins de l'Europe.

L'ANCIEN AÉROPORT

À proximité du chantier se trouve l'ancien aéroport de Friedrichshafen. C'est majoritairement sur les avions encore au sol que les Ferrailleurs se sont servis pour récupérer les matières premières. La zone est maintenant un cimetière de métal que les Ferrailleurs ont transformé en labyrinthe. Tout ce qui ne leur est d'aucune utilité immédiate est jeté dans cet enfer de métal.

CENTRE D'ÉTUDES ICARIUS

Enterré dans le contreforts des Alpes, l'ancien centre de recherche et d'études des autorités Européennes est encore caché. Utilisé dans le cadre des études sur la ceinture solaire, il referme la pointe de la technologie pré-Eshaton. Quelques rapports seulement l'évoquent, et jusqu'à présent il n'a jamais été dans le radar d'un seul des cultes dominants.

La bull de Flux qui y dort est une mine d'informations pour quiconque mettrait la main dessus.

Seulement, l'accès à ce centre a été rendu compliqué à la fois à cause de l'apparition du Châtiment de la Faucheurs et des précautions prises par les autorités européennes des siècles auparavant. La plupart des systèmes sont aujourd'hui dormants, mais qui sait ce qui suffirait à les réveiller.

A Justitienne, des rumeurs circulent selon lesquelles un Blafard aurait réussi à accéder à des codes d'accès permettant de contourner les mesures de sécurité prises par l'UEO. Une course contre la montre est lancée afin d'empêcher un albinos d'accomplir ses desseins.

BREGENZ

Il y a trois années de cela, tous les hommes de la petite ville minière de Bregenz se rendirent dans les montagnes pour rapporter du charbon. Des 80 hommes, pas un seul n'est remonté vivant de la ville. Depuis, les femmes vivent en autarcie avec leurs enfants. Leurs relations avec l'extérieur sont conflictuelles, et elles n'apprécient guère les tentatives d'ingérence qui fleurissent régulièrement dans les esprits des hommes de passage dans la région. On y trouve quelques unes des femmes les plus féroces, et les plus fières de Borca.

*Edward Road
Glenquose
Canterbury*

ON TRINQUE
À NOS **BALAFRES**
À NOS **CROCHETS**
TOUS LES SOIRS
NOIR C'EST
NOIR
ONT-ILS DIT, Y A DONC
VRAIMENT PLUS
D'ESPOIR
LES VAINQUEURS
L'ÉCRIVENT
LES VAINCUS RACONTENT
L'HISTOIRE

[BOOBA]



FRANKA

La cohorte de torches serpente dans la lande humide. De la tourbe noire affleurent les ruines d'une brillante civilisation. Les silhouettes des Résistants se découpent à peine dans la pénombre. Si l'un d'entre eux tombe, un autre prend immédiatement sa place. C'est ce qui effraie : ils sont dévoués à leur cause, plus qu'à leur propre vie.

La troupe arrive finalement au Monument aux Morts. Les traits presque effacés des héros toisent la scène avec morgue. La pluie commence à tomber. Une estafète à la redingote bleue est chargée de barbouiller le sol de poix autour du campement. Les flammes vont éloigner les insectes et perturber leurs sens.

Un être difforme émerge à la lumière, sa peau d'albâtre malsaine porte la marque des Blafards. Il dépose aux pieds du Monument un globe d'or gravé d'un texte et surmonté d'une couronne. Une pièce antique, inestimable. Le diplomate lisse ses longues moutaches noires avant de déposer un feuillet de lettres de changes.

MISSEL

Les îles entourant Briton ont toutes joué un rôle clé dans la libération de la péninsule du Ponant. Les insectes y sont naturellement chassés par les vents, écrasés par la houle et dévorés par les oiseaux. Les résistants y stockent vivres, munitions et huile de Mardouk à seulement quelques encablures du littoral.

Sous l'emprise des Phéromanciens, les résistants autour de Rennes et de Saint-Amlo connaissent la légende de l'antique cité perdue du Mont Saint-Michel, plus connue sous le nom de Missel. La cité était inaccessible mais sa silhouette perceait parfois le brouillard. Les sables mouvants avalaient voyageurs et montures s'ils n'étaient pas dévorés par les choses nageant dans le sable. Il advint cependant qu'un Résistant blesse une tornille et, couvert de son sang, se réfugie sur une planche de bois flottante. Il se réveilla sous les murs de Missel. Les ruines des abbayes, des églises et des maisons, couvertes de mousses et de sels restaient constamment plongées dans une brume épaisse. Mais les remparts tenaient, et les maisons vides ne demandaient qu'à être repeuplées. La résistance découvrit que l'huile des tripes de tornille éloignait les prédateurs des sables. Des barges furent construites dans un village nommé Dolor, en haut d'un éperon rocheux situé à quelques kilomètres. Les résistants investirent Missel et en firent le centre névralgique des Marches de Briton.

Lors des derniers affrontements contre les Phéromanciens la place forte permit de sécuriser la frontière avec la partie occupée de Franka. À marée basse, l'île est entourée de sables mouvants où fraient tornilles et caparissons, rendant l'accès impossible autrement que par la voie des airs. À marée haute, la forteresse n'est accessible que par des barges ointes de phéromones de tornilles. Les insectes n'atteignent jamais l'île.

Lorsque les Anabaptistes arrivèrent, l'Émissaire Euclide vit en Missel un lieu saint et y installa ses troupes. Les sept hectares rénovés furent consacrés à la gloire du Seigneur. Les polders furent rétablis sur le littoral puis cultivés par les ascètes et le peuple brito-normand accueillant des réfugiés originaires de tout Franka. Le passage Nord débouchait par le Couesnon, près de Missel. La zone servait ainsi de carrefour et les routes en partaient Saint-Brieuc et Brest, soit vers Dolor et Rennes.

Depuis la chute du Passage, Missel se trouve isolée et survit grâce au bon vouloir de l'Émissaire Celsius de Rennes.

A L'AUBE
LORSQUE LES BRUMES
FRACTALES
ÉMANENT DES EAUX D'ARDOISE
LA SILHOUETTE FANTOMATIQUE DE
MISSEL
S'ÉLÈVE SUR L'HORIZON

LA BÊTE
Y EST NÉE,
LA BÊTE Y MOURRA

[DIT DU MORIBOND,
LIVRE 9 VERSET 12]

LA CITÉ HAUTE

La Cité Haute est réservée aux Anabaptistes. La croix brisée se trouve partout : gravée dans le bois, érigée en pierre et en fer, griffonnée à la craie. On a retrouvé une statue d'or visiblement tombée des cieux et ayant crevé le toit et le plancher d'une maison. La statue fut refondue sous la forme du sceau anabaptiste et érigée au sommet de l'abbaye. La croix domine ainsi toute la Baie de Missel.

L'ABBAYE

L'abbaye concentre sous sa coupe la quasi-intégralité de la Cité Haute. Chapelles, réfectoires, salles de prières, salles d'entraînements, cloîtres et cellules spartiates sont vouées au culte Anabaptiste. Des règles monastiques régulent la vie des ascètes et sont respectées par les Orgiastiques qui satisfont leurs pulsions dans la Cité Basse.

Une fois l'an et à chaque éclipse, la Cité Haute est ouverte à la populace de la Cité Basse et aux habitants des villages alentours pour célébrer ensemble le Seigneur.

L'ORNITHOPORT

Un groupe de résistants a mis au point, à l'aide de Ferrailleurs et d'Apocalyptiques, un ensemble de huit machines volantes en métal et en polymères retrouvés sur les plages. Ces ornithoptères ne volent pas à proprement parler : ce sont de grandes ailes à membrane de cuir, capables de faire planer sur une trentaine de kilomètres leur passager, à condition que les vents soient favorables. Une tour de bois a été construite dans l'optique de se lancer dans le vide, harnaché dans l'appareil et de planer jusqu'à la tour jumelle érigée à Dolor.

Il est très difficile d'être un pilote suffisamment bon pour se poser sur une tour sur une île comme Missel. C'est la raison pour laquelle la sélection est très rude pour devenir Serre, pilote d'ornithoptère. Mais c'est pour éviter que les machines ne soient volées une fois posées ailleurs ou qu'il soit impossible de reprendre son envol.

Aujourd'hui, seules cinq machines fonctionnent : une poignée de Eésistants a un laissez-passer pour y accéder et assurer une communication rapide avec Dolor.

Les Anabaptistes ne voient pas d'un très bon œil cette pratique presque contre-nature, mais l'avantage stratégique a convaincu Euclide de conserver cette voie des airs.

LE MONT TOMBE

Dans les profondeurs de l'abbaye, une crypte creusée à même la roche abrite une créature sans visage aux ailes-nageoires membraneuses : l'Euzhvil. Oiseaux et chauves-souris nichant sur Missel rejoignent la crypte, attirés par ses sifflements lancinant, et se repaissent de ses humeurs. Ils propagent ainsi la maladie des Griffes, qui transforme les humains en bêtes anthropophages cherchant à rejoindre leur maître sous Missel.

LA CITE BASSE

Véritable dédale d'antiques bâtisses et de baraques de bois branlantes adossées aux remparts, la Cité Basse offre un joyeux bazar de chalands, de lupanars et de tavernes bigarrées. Les marchandises de tout Franka et de Briton s'y retrouvent mélangées aux denrées rares de Borca, de Purgare et d'Hybrispania.

LE MARCHÉ AUX FERRAILLES

Les Ferrailleurs ont posé leurs étals tout le long de la rue principale. Chroniqueurs, résistants ou Spitaliers achètent et revendent tout et n'importe quoi dans une frénésie malade après chaque nouvel arrivage. Ces temps-ci, les arrivages de Franka et de Borca se font rares, mais les Ferrailleurs ont découvert une titanesque carcasse de vaisseau prise dans un iceberg au large et en ramènent quotidiennement des reliques.

LES BASSES CRYPTES DU CHAPITRE CHRONIQUE

Depuis la trêve entre Chroniqueurs et Anabaptistes, un groupe de codes-barres a élu domicile dans les cryptes qui servaient jadis de geôles à Missel. En quelques mois, un Diffuseur est devenu assez proche d'Euclide : le Diffuseur Ogma. Ils ont donc installé des machines et un début de Flux dans ces cryptes. Ils commencent seulement à avoir de l'influence sur Missel, mais c'est à Dolor que leurs conseils sont les plus appréciés. Ils éditent déjà des lettres de change.

CHAEZ USBEK, ARMURIER

Chaez Usbek est un armurier de talent. Chaque arme conçue est unique. Chaez sculpte le bois, cisèle le métal, soude l'électronique et travaille poudres et piles comme un artiste raffiné. Il rachète, démonte, répare, améliore, fusionne les armes et matériaux qu'il récupère ou achète directement sur les barges pour être certain d'avoir les meilleures pièces.

Avoir une arme de Chaez, c'est s'assurer non seulement une efficacité sans faille mais aussi un certain style, dans l'art consommé de la mise à mort.

LE PALAIS DRAGON

La Maquerelle Dragonne tient son établissement d'une main de fer. Hommes, femmes, plantureux ou androgynes, le choix est vaste pour qui a les moyens de se les offrir. Le sous-sol est une grande salle décorée de miroirs et réservée aux orgiastiques qui ne paient qu'une somme réduite pour y avoir accès. Une partie des prostitués sont des étrangers qui recherchent la sécurité de Missel et qui louent leurs services temporairement et reversent un beau pourcentage à la Dragonne.

LES REMPARTS

Les Orgiastiques contrôlent les remparts et ont construit une palissade de bois pour ceindre le reste du rocher. Plusieurs chantiers sont en cours pour les renforcer avec de la pierre et ajouter des brise-lames supplémentaires. La Garnison des Fanés, au sud, abrite les recrues tandis que leurs supérieurs logent à l'Abbaye ou dans la Tour Boucle.

Voilà cinq ans, l'Émissaire Euclide a acheté à grands frais plusieurs batteries d'artillerie lourde aux Néolibyens. Trois batteries de lance-missiles sur rails ont été installées sur les remparts au nord et à l'est. Beaucoup estiment qu'il s'agit d'une erreur stratégique face aux phéromanciens. Mais les esprits éclairés savent qu'Euclide ne se méfie pas seulement de l'engeance de Souffrance : des espions lui ont appris que le Vautour voit d'un mauvais oeil le succès de Missel.

LE BOIS DE QUOKELUNDE

Au nord de l'île, dans l'ombre de l'Abbaye, un bois s'est enraciné sur la roche. Il y fait constamment un froid glacial. Il est clos par la partie en bois des remparts, mais rares sont les honnêtes gens qui s'y aventurent : c'est un véritable coupe-

gorge. On peut y trouver quelques prostituées pauvres, des bandits et quelques créatures échappées du marché aux Ferrailles. La découverte d'un corps partiellement dévoré laisse entendre qu'au moins un gendos erre dans ces bois.

Une rumeur dit qu'un totem de bois sculpté en l'honneur du Démiurge se trouverait enchâssé dans un rocher et que des orgies contre-nature auraient lieu à son pied. Mais les Anabaptistes ne semblent pas avoir pu localiser le totem.

LE PONTON DES LANCIERS

Les barges ointes sont amarrées au Ponton des lanciers. Ce dernier est long et protégé par une phalange d'Orgiastiques armés de lances et de harpons afin de repousser tornilles et carapoisons. Tous portent une fiole d'huile de tornille dont ils aspergent les barges régulièrement. Son odeur âcre ne quitte jamais les lanciers Anabaptistes. Leur chef, un colosse Anabaptiste originaire de Purgare, est appelé le Titien.

LE NON-PONTON

A la lisière du Bois de Quokelunde, là où la roche affleure à l'ombre de Missel, un ponton de bois flotté et de baril est dissimulé. Tout près, une vieille mesure abrite un lit de camp et une lanterne à huile.

Nuitamment, le Sobekh, un bateau à aube accoste. Doloréens, Apocalyptiques, Léopards y marchent avec la faune interlope de l'île Anabaptiste. Quelques pots de vins bien placés permettent la tranquillité des transactions sous l'oeil vigilant d'une Anubienne au crâne rasé se faisant appelé Nil.

Nil transporte marchands et marchandises: armes, vivres, mets rares et parfois esclaves. Son navire sert aussi à l'extraction de cadavres encombrants et c'est notamment la raison pour laquelle les quelques puissances anabaptistes locales ferment les yeux. Un oeil est peint sur la coque du rafiote à fond plat. De lourdes plaques métalliques couvrent le sol et peuvent être readdressées pour former un mur et se protéger des tirs adverses. Le Sobekh porte les stigmates de plusieurs affrontements avec les Nautrageurs: griffures de grapins, impacts de balles et crânes de Nautrageurs en-cordés autour de la coque.

Lorsque le Sobekh ne mouille pas à Missel, il lance ses amarres à Saint-Amlo, la cité Apocalyptique où elle embarque ses passagers. Nil joue un jeu dangereux, elle est l'oeil d'Anubis envoyé au Ponant, elle nage en eaux troubles comme un crocodile. D'ici là, elle accumule les informations et les secrets de chacun au nez et à la barbe des puissants.

LA BAIE DE MISSEL

LES SABLES DE MISSEL

Les sables de la Baie sont devenus gris bleuté. Ils sont gorgés d'eau et de spores de différents cratères que les vents ont semé au hasard, les amenant à interagir de manière imprévisible. Ainsi, la faune de l'Amorce, comme les tornilles et les carapoissos, émerge des sables alors que les animaux comme les orques et les morses évoluent plus rapidement. Des vers rappelant les ténias des Nécrovores se nourrissent des cadavres au fond des sables mouvants et parasitent les corps encore vivants pour en faire des monstres. Lorsqu'il s'agit de poissons, rien de notable pour les populations mais lorsqu'un humain devint leur hôte, il est l'avènement d'un véritable monstre, vecteur de contamination, comme ce peut être le cas pour l'Euzhvil.

Seuls quelques bancs de sable peuvent être foulés à pied, la plupart des zones sont trop liquides pour supporter le poids d'un adulte. Il suffit d'une minute pour être englouti ; moins si on se débat. tornilles, carapoissos et kraken des marais sont monnaie courante dans la Baie et dans l'embouchure. Ils nagent aussi bien dans les sables que dans l'eau à marée haute.

Par ailleurs, les spores contenues dans le sable créent un effet de mirage lorsqu'ils se mêlent au brouillard ou à l'écume : les distances se brouillent tandis que les îles et les

récifs apparaissent à plusieurs lieues de là où ils se trouvent réellement. Parfois, des formes géométriques complexes hypnotisent les marins. On parle alors de brumes fractales.

TOMBELAINE

Tombelaine est un îlot de la Baie de Missel, émergeant des sables mouvants. Il sert de cache aux Ferrailleurs. On y trouve des cabanes de bois et une taverne sans nom. Certaines barges font le crochet entre le littoral et Missel.

MARÉE MONTANTE ET BRISE-LAMES

La marée se fait en une seule vague et met moins d'une heure à recouvrir la Baie de Missel. Elle rattrape et noie aisément un cheval au galop. Cette vague mesure entre un et sept mètres, en fonction des coefficients de marée. Il arrive que des orquants l'utilisent pour assaillir les barges. Des brise-lames de bois hérissent la baie autour de Missel afin de limiter la force de ces vagues, éloigner orquants ou tornilles et protéger le fort. Les sables de Missel

FAUNE ET FLORE DES SABLES MOUVANTS

Les tornilles sont des raies à huit yeux, de deux à trois mètres d'envergure, dont la queue est hérissée de dards électriques. Une bouche circulaire située sous leur corps s'agrippe à sa proie pour en aspirer l'intérieur après l'avoir liquéfiée par son venin. Lors des nuits de pleine lune, les tornilles nagent à la surface de l'eau ou du sable et s'élancent vers le ciel. Elles volent parfois sur plusieurs dizaines de mètres. Il arrive qu'elles attaquent alors des barges et le ponton des lanciers.

Les capapoissos sont des poissons aveugles, couverts d'une épaisse carapace, qui mesurent jusqu'à deux mètres. Ils pondent leurs œufs sur les plages, dans des nids d'algues. Avalés par les oiseaux et de petits mammifères, les œufs éclosent dans leur estomac en des centaines de

petites larves qui se nourrissent de leur hôte. Bien nourries, les larves parasites quittent l'animal mort et rejoignent les sables mouvants où elles s'enfouissent jusqu'à maturité.

Les bernaches de cendre sont des oies nichant sur le littoral. D'une envergure de trois mètres, elles pêchent au large et nichent sur le littoral où elles sont souvent victimes des œufs de carapoissos ou des crocs des orquants. Leur chair est particulièrement goûteuse et leurs plumes décorent les tenues des résistants et des ferrailleurs locaux.

Les morses de Missel sont une colonie pacifique de morses noirs sommeillant sur des îlots au large. Certains viennent parfois jusqu'à Tombelaine. Récemment,

plusieurs morses sont venus s'échouer dans les brise-lames de Missel. Ils portaient des traces de morsures indiquant des prédateurs aux crocs de taille exceptionnelle.

Les orquants sont des orques mutants dont les nageoires ont évolué pour prendre la forme de pattes leur permettant de se hisser sur les côtes ou de maintenir leurs proies à portée de gueule. Une famille de six individus a été aperçue au large de la Baie de Missel. Il est probable que les carapoissos les empêchent pour le moment de se rapprocher des côtes.

Toutes ces bêtes viennent peupler les eaux de Missel, parfois au grand dam de ses habitants.

FICHE D'INFORMATION DE MISSEL

VILLE : Missel, Ville Tech III

PROVINCE : Franka Ouest, Briton

HABITANTS : 3250 âmes, recensement
Anabaptiste

POPULATION DE LA PROVINCE : Anabaptiste/
dominant, Doloréens/présents, autres/éparpillés

DIRIGEANTS : Euclide, Emissaite Anabaptiste

FORCE DIRIGEANTE : Anabaptistes

SPECIFICITES : Île fortifiée

COMMERCE/BIENS : Sel, mouton (laine et
viande),

GARDE DE LA VILLE : Une garde d'orgiastes
anabaptistes (200)

COMMUNICATION : Radio, Bulle de flux

COMMERCE D'ARTEFACTS : Noeud
commercial entre Briton et Franka, Ferrailleurs et
Chroniqueurs s'y retrouvent. Activité permanente
et d'un niveau correct.

LE COUESNON

Le fleuve, long d'une centaine de kilomètres sert de route principale à la résistance et offrait une première sortie au passage du nord. Ses eaux inondent la Baie de Missel et c'est depuis son embouchure que partent les barges pour Missel, Tombelaine et les expéditions pour aller au large. Jadis, deux autres fleuves se jetaient dans la Baie de Missel : la Sée et la Sélune. Avec le temps, le lit de ces fleuves a bougé et ils sont devenus des affluents majeurs du Couesnon.

DOLOR

Anciennement Mont-Dol, Dolor est un petit village juché sur un mont d'une soixantaine de mètres et dominant des marais salants. Ancienne poche de résistance, elle est aujourd'hui dirigée par un Conseil constitué de six Résistants et d'un Anabaptiste nommé par Missel. Si la présence anabaptiste est appréciée, les habitants de Dolor se méfient instinctivement de toute forme de domination, même bienveillante. Pour le moment, aucun heurt n'est à compter mais chaque décision nécessite une certaine prudence si les avis entre Missel et Dolor divergent. Chacun cependant met du sien pour conserver le statu quo. L'une des résistantes du Conseil est une héroïne que tout le monde admire : Arzhela Arbraz. Elle a plus d'influence à Dolor que n'importe qui.

Le sigil de Dolor est une croix plantée sur un cercle. Les anabaptistes y voient un présage d'intégration future de Dolor au giron de Missel.

Des négociations sont en cours entre Missel et Dolor quant à la création d'un marché directement sur l'embouchure du Couesnon.

L'ORNITHOPORT

La tour jumelle de l'ornithoport de Missel accueille les machines volantes. La coutume veut qu'il y ait toujours au moins une machine disponible à Dolor.

La base de la tour sert de garnison pour la milice doloréenne : une poignée de résistants dévoués et méfiants. Koala, la forgeronne de Dolor, travaille le métal pour armer la milice et les bandages à essieux des charrettes mais passe le plus clair de son temps à bricoler et réparer les machines volantes. De son propre aveu, elle ne comprend pas tout mais a « l'intuition du truc ».

Notons que le vol de Dolor vers Missel est très complexe et demande une grande maîtrise des vents.

L'AUBERGE INSOLENTTE

L'établissement est tenu par la famille Heurtebise, des résistants de renom depuis trois générations. Aujourd'hui, les six frères et les deux sœurs travaillent à l'auberge et louent des barges à l'embouchure. Au-dessus du bar, une

THERE'S A LOVER IN THE STORY
THERE'S A **LULLABY**
FOR SUFFERING
AND A **PARADOX** TO BLAME
BUT IT'S WRITTEN IN THE SCRIPTURES
AND IT'S NOT SOME IDLE CLAIM
YOU WANT IT DARKER
WE KILL THE **FLAME**
YOU WANT IT
DARKER

[LÉONARD COHEN]

peinture représente le vieux Marcolo dans son ornithoptère, survolant l'ancienne ziggourat face à Dolor. On y sert un cidre brut sucré mais fort et, pour quelques lettres de change, la chambre de l'aînée de la fratrie vous sera ouverte pour la nuit.

porter de déserteurs, de traîtres, de fous et d'inhumains. La cité serait aux mains d'un synode composé d'un Néolibyen, d'une Anubienne, d'un Blafard, d'une Claniste et d'une Apocalyptique. Les Anabaptistes et les Jehammétans y sont brûlés vifs sur les remparts.

AUX ALENTOURS

PONT OURSON

Partiellement inondée par la Sélune, une mangrove a pris possession des ruines. Le Couesnon s'y transforme en marécage où les embuscades ne sont pas rares : bandits et coupe-jarrets prennent leur tribut sur les barges de passage. Dolor demande à Missel de faire régner l'ordre à Pont Ourson, en vain.

LES MARAIS SALANTS

Les marais sont exploités par les habitants de Dolor. Le travail est rude mais chacun y met du sien et le sel part vers Franka et Borca.

Une ancienne Ziggourat incendiée s'enfonce lentement dans les marais. À mi-chemin entre Dolor et la mer, elle culminait autrefois à près de cinquante mètres et a été détruite par les ornithoptères.

FOUGÈRES

Fougères était un village résistant retranché dans un château fort millénaire. Officier Carosse, aux ordres du Vautour, a pris la cité et en a fait un bastion de surveillance de Briton. Il s'agit de l'avant-poste le plus méridional du Vautour.

AFFRANCHIS

La cité Phéromancienne s'enfonce partiellement, année après année, dans une mangrove gelée où fourmillent scolopendres, sangsues et araignées. Après une terrible bataille entre Résistants et Phéromanciens, les eaux se sont tellement gorgées de venin que la traverser aujourd'hui serait un pur suicide. La Sée ne s'y écoule heureusement plus et le Couesnon n'est donc pas intoxiqué par le venin d'Affranchis.

PLATEFORME ROULLIÈRE

Une plateforme de forage minier se situe entre les îles de Jersey et Guernesey. La plateforme et les îles avaient été privatisées par le Recombination Group. Aujourd'hui, les Blafards sortent de leurs abris souterrains et sous-marins. L'un d'eux a d'ailleurs rejoint Saint-Amlo. Des marins murmurent qu'un homme a été attaché vivant à un pilier, subissant la houle et les vents depuis des mois. Il hurle et crie à la mort, même plusieurs heures après avoir été sous l'eau. Les Blafards auraient-ils osé punir un Dormeur ?

SAINT-AMLO

L'antique cité corsaire n'est plus qu'une foire sauvage et chaotique, sans foi ni loi. Esclavagisme, meurtres, orgies contre-natures, expériences pseudo-scientifiques y sont monnaies courantes et on y trouve tout ce que Briton peut

CLOÎTRE DE GAHARD

Dans l'immense Forêt de Haute-Sève, un cloître Anabaptiste exploite des mines de fer à l'abri des regards. Les forges et les pioches résonnent jour et nuit entre les vivants piliers de bois. Le cloître de Gahard dépend de Missel et fournit armes et matériel à Rennes.

KARKASS

KarKass, anciennement Carcassonne, est aujourd'hui une des bases des Corredores qui soutient logistiquement et financièrement la Vendetta. Elle est dirigée par une Synode de 12 Sabias qui révèrent une Prégnostique Mnémonide aujourd'hui disparue : Dame Carcasse.

Lorsque vint l'Eshaton, Carcassonne avait déjà été vidée de ses habitants par l'Si. Les énormes bûchers avaient laissé des monticules de cendres et d'ossements sur les grandes places de la cité et des milliers de cadavres se momifiaient dans les habitations. La grande maladie avait déjà pris son âme et les débris du météorite frappèrent une ville morte : une carcasse. Un bloc détruisit le rempart Ouest et termina sa course dans l'Aude. Après plusieurs années, des champs de spores se développèrent vers l'Ouest, dans les ruines de la ville moderne, épargnant la cité médiévale.

Dans les siècles qui suivirent, la nature reprit ses droits sur Carcassonne. Les lieux avaient la réputation d'être maudits : des phéromanciens y auraient été aperçus, sans doute attirés par les champs de spores et l'éclat de météorite immergé dans l'Aude. Une végétation dense y prit racine et transforma en forêt la cité moderne et en mangroves les rives de l'Aude. Carcassonne tomba dans l'oubli. Les néolibyens estimèrent même la zone comme inexploitable et ne s'y intéressèrent pas.

Il y a 20 ans, suite à l'assaut brutal des Néolibyens en Hybrispanie, une troupe de Guerreros Corredores passa les Pyrénées, poursuivie par une bande d'Afrikain. Guidés par Dame Carcasse, 3 Sabias et un chef guerrero nommé Iker, ils réussirent à les perdre dans le dédale de ruines de Carcassonne avant de passer l'Aude et de rejoindre la cité où ils s'installèrent. Les guerreros nettoyèrent méthodiquement l'intérieur et entreprirent la reconstruction du rempart détruit. Ainsi l'ancienne cité médiévale de Carcassonne devint Karkass, enclave hybrispagnole en Franka. Ils commencèrent à utiliser la Route de la Résistance pour commercer avec les peuples aux alentours. Les Néolibyens s'en aperçurent et tentèrent vainement de s'en emparer. Les escarmouches répétées des Afrikains sur la ville ont toutes échouées, à cause du terrain autour propice à la guérilla pour laquelle les guerreros sont passés maîtres. Karkass est ainsi devenue une cité cachée dont le commerce et l'intelligence alimentent la Vendetta de l'autre côté des Pyrénées. Une population de Guerreros et d'autochtones forme une faction claniste qui n'ouvre que difficilement ses portes aux Cultes : les Karkos ou Carques.

Récemment, l'intelligence néo-libyenne aurait localisé Karkass.

DAME CARCASSE ET FLORANA

Voilà une quarantaine d'année, à Salàs de Pallars, en Hybrispania naissaient des jumeaux : la blanche Florana et le sombre Iker. Leur mère venait de la région de Mirar.

Florana se souvient de chaque instant passé in utero. Les appels du temps, le labyrinthe infini de possibilités et les milliers de larmes qui allaient être versées en son nom. Elle se souvient des futurs dans lesquels Iker est comme elle, ces possibilités où Iker s'élève comme un roi de toutes les temporalités. Et dans chacune il mourrait seul et dans d'atroces souffrances, ayant perdu tout identité,

toute individualité et n'étant plus que le jouet de forces trop grandes pour être seulement appréhendées. Alors, elle prit les spores. Tous. Elle fit barrière de son corps. Elle accepta le fardeau pour protéger Iker. Elle devint la Mnémonide qu'il aurait dû être. Elle sacrifia sa vie pour lui.

En grandissant, la nature de Florana lui valu la défiance et le respect religieux des gens de Salàs de Pallars. Leurs parents rejoignirent les Corredores : Iker pour devenir un soldat de premier ordre et Florana pour les guider tous au combat. Elle devint Dame Carcasse.

Sur le terrain, Iker était l'ombre de Florana. Il n'écoutait pas les Sabias et se rendait systématiquement au lac où sa soeur devenait sa Pythie personnelle. Cependant que des matadors informèrent les Néolibyens de la présence de Florana à Salàs de Pallars. C'était le destin, Florana sacrifia le village et la plus grande partie de ses habitants aux Fléaux pour rejoindre KarKass. Elle savait qu'elle devait fonder l'enclave hybrispagnole. Iker, 3 Sabias et une poignée de Corredores fuirent vers le nord et Franka.

INTRA MUROS

CHATEAU DE CARCASSE

Le Château de Carcasse est resté en bon état malgré les siècles. N'hésitez pas à rechercher sur votre moteur de recherche préféré pour vous en inspirer. Il peut être intéressant d'y ajouter des murs et des défenses plus récentes mais aussi des petits autels improvisés sur lesquels la population laisse des offrandes.

SIÈGE DU SYNODE

Il est aujourd'hui habité par les 12 Sabias et leurs Corredores. Elles y rendent justice, reçoivent les Mercures ou annoncent leurs prophéties à la population. Une fois par an, au solstice d'été, elles reçoivent les filles envoyées par les Carques : une sur cent est gardée pour recevoir la bénédiction de Dame Carcasse et devenir, une nouvelle Sabia.

Si KarKass venait à être prise, le Château lui-même serait aisément défendable avec une garnison réduite. Par ailleurs, il est possible de s'en échapper par les tunnels et les Grottes de l'Aude.

LES GROTTES DE L'AUDE

La chute du Météor a ouvert des brèches dans le sous-sol de KarKass. Les cryptes du château communiquent avec des grottes noyées par l'Aude. Dans ce réseau souterrain se cache la Mnémonide Dame Carcasse. Trilobites, méduses,

anémones et autres conques démesurées ont envahie l'Aude et ces lacs souterrains. Même les fontaines et les bénitiers accueillent de petits coquillages aux formes étranges. Certaines grottes sont exploitées en tant que champignonnières par les Corredores et les Sabias.

Les grottes les plus à l'Ouest voient leurs murs colonisés par le mycélium qui s'étend autour du Météor. Si la tranchée creusée par ce dernier reste visible, la pierre elle-même reste cachée sous les eaux de l'Aude.

GRANDS PUIITS ET CAVERNE DE DAME CARCASSE

Le Grand Puits se trouve sur une place proche du Château. S'il sert encore à approvisionner la cité, il s'agit surtout du principal lieu de recueillement pour ceux qui vouent un culte à Dame Carcasse. Une grande statue de 3 mètres est érigée à proximité du puits et représente Dame Carcasse, un clé à la main, ouvrant les portes de la ville.

Le Météor a causé plusieurs effondrements et des brèches se sont ouvertes entre les Grottes de l'Aude et le fond du puits. C'est presque directement dessous que se trouve la Caverne de Dame Carcasse. Les Sabias ont sculpté ses parois, créant une chapelle partiellement immergée illuminée par la lumière venant du puits et par un jeu de miroirs placés judicieusement. Les eaux turquoises reflètent les sculptures complexes représentant des entrelacs aquatiques et le symbole du chakra terrestre de la Prégnostique. Dame Carcasse se trouve souvent étendue, tentacules et byssus déployés dans l'eau, perdue dans le dédale du temps.

STUTTERING, COLD AND DAMP

STEAL THE **WARM WIND** TIRED FRIEND

TIMES ARE GONE FOR HONEST MEN

AND **SOMETIMES** FAR TOO LONG FOR **SNAKES**

IN MY SHOES, A WALKING SLEEP

AND MY **YOUTH** I PRAY TO
K E E P

HEAVEN SENT **HELL** AWAY

NO ONE SINGS LIKE YOU ANYMORE

[BLACK HOLE SUN, SOUNDGARDEN]

LE COEUR DE VILLE

CARRONS

Ces blocs de bâtiments soudés autour d'une cour intérieure forment le coeur de la basse ville. Des peintures datant de bien avant l'Eshaton ornent encore certains plafonds. Les habitations sont fraîches et alimentées en eau douce par un réseau de tuyauteries ingénieusement branché sur l'Aude.

Chaque carron abrite sa propre petite communauté. Les habitants s'entraident, se battent et commercent les uns avec les autres. Lors de la fête des Sabiales, chaque Carron envoie son champion dans l'Arène qui défile dans les rues dans un char décoré par tous les habitants.

LE SCRIPTORIUM DE GUILLERMO DOS SANTOS

Nichée dans un carron lusitanien, une façade aux couleurs fantasmagoriques attire l'oeil. Des créatures difformes sculptées des poutres jouent avec des grimoires : le Scriptorium Dos Santos. Guillermo Dos Santos est le Maître Bibliothécaire des lieux et paie grassement tout ouvrage pré-eshatologique qu'on pourra lui faire parvenir. Ces livres renferment certains secrets qui permettent à KarKass de se maintenir : économie, maçonnerie, cuisine, médecine ... La bibliothèque contient nombre de manuels sur différents

sujets comme l'agriculture, la mécanique ou l'architecture : tout ce dont une communauté peut avoir besoin, Guillermo peut le trouver.

La Résistance semble la principale pourvoyeuse d'ouvrages et Guillermo communique étroitement avec eux ce qui peut lui attirer les foudres des Sabias qui se méfient de ceux qui combattent les Phéromanciens ... a raison. Il utilise ses ouvrages pour transmettre des informations : Résistants, Matadors, Corredores et même Hellvétiques font appel à ses services. Pour le moment, ses actes ne semblent pas porter préjudice à Dame Carcasse mais les Sabias ouvrent l'oeil et le bon - le troisième !

LE RELAIS DES PYRÉNÉES

Le Relais est une auberge tenue par Somia, une Corredora. Cet établissement est dédié aux voyageurs, tout particulièrement aux Corredores et aux Mercures. Ils y sont accueillis avec une bière fraîche, un bon repas et un bain. Un dortoir et 6 chambres individuelles offrent aussi de quoi se reposer ou de quoi soigner les blessés. Somia est aidée par Tulmo, un gamin carque de 12 ans qui admire les Corredores et qui espère en devenir un plus tard. Pour le moment, il se forme aux premiers soins et à la chirurgie grâce Sagace, le médecin de Karkass.

FÊTE DES SABIALES

Les Sabiales ont lieu au solstice d'été : KarKass est en fête pendant 3 jours au cours desquels l'Arène ne désemplit pas. De nombreuses offrandes sont faites aux Sabias et à Dame Carcasse. Lors de la deuxième nuit, les filles sont

envoyées au Château où on les oint d'huiles et où elles se baignent avec les coquillages. Si les créatures de l'Amorce réagissent particulièrement à l'une d'entre elles, celle-ci sera guidée jusqu'à Dame Carcasse qui la transformera en

Sabia : son âme de vieille femme sera ramenée du futur et implantée dans l'esprit de la petite fille qui aura alors la connaissance et les souvenirs de toute une vie.

RUE ADÉLAÏDE

Les phénomènes étranges se multiplient dans la Rue Adélaïde (jadis Rue Adélaïde de Toulouse) : certains n'en ressortent jamais. D'autres y voient l'air miroiter de manière inquiétante. On rapporte aussi qu'une horrible odeur de chair brûlée vient de la rue et que des cris à peine humains se font entendre au milieu de la nuit.

Les lieux sont en fait reliés à l'époque de l'épidémie de S1 et ceux qui s'y retrouvent piégés ne peuvent en revenir : les malades sont tués ou jetés vivants dans les flammes, les gens apparemment sains sont mis en quarantaine et oubliés dans des geôles. Des quartiers entiers sont aux mains de pillards qui deviendront un jour des apocalyptiques mais qui pour le moment tuent et violent les habitants de l'enfer qu'était alors Carcassonne.

CHANTIER DU MÉTÉOR ET LE PORT D'AUDE

Dans sa chute, le Météor a détruit les remparts autour de la Porte d'Aude et creusé une énorme tranchée puis un cratère dans l'Aude. C'est aujourd'hui un grand marais qui s'étend à l'Ouest de KarKass jusqu'aux rives occidentales de l'Aude. Le marécage est difficilement navigable mais protège efficacement des intrusions.

Le Chantier du Météor consiste en la reconstruction des remparts qui dominent la mangrove. C'est un travail titanesque qui mobilise beaucoup des ressources des Carques. Les murailles sont faites de briques, de pierres récupérées mais aussi de métal, d'échafaudages, de vieux véhicules ou de ciment. L'esthétique n'a aucune place dans l'affaire : on prend ce qu'on trouve de solide et on l'agglomère au tout.

Le Port d'Aude est en contrebas du chantier, au bord du marais. Quelques pontons et baraques en bois à partir desquels voyagent les Mercures, les commerçants et certains habitants de la région. C'est l'une des deux principales entrées de la ville.

BASILIQUE DE NAZIR ET QUARTIER JÉHAMMETAN

L'ancienne Basilique de Saint-Nazaire est devenue un temple jéhammetan renommée en Basilique de Nazir. La légende veut que Nazir ait été un berger qui, menant ses bêtes paître dans les forêts, entendit une voix divine qui le guida jusqu'à une cité perdue. C'est là qu'il érigea son temple. C'est avec cette légende en tête que les premiers jéhammetans découvrirent la Basilique abandonnée. Ils en prirent possession et s'installèrent à l'Est de celle-ci. La communauté est prospère et comporte les carrons du Sud de KarKass, entre le Petit Puits et la Basilique. Les Jéhammetans proposent aussi de prodigieux combattants pour l'Arène.

L'ARÈNE

L'ancien théâtre coincé entre les remparts sud-ouest et la Basilique est devenu une arène où s'affrontent gladiateurs, matadors, animaux et prisonniers. La zone de combats est assez restreinte et ne permet pas les affrontements dantesques dont peuvent avoir l'habitude les Matadors et les Corredores d'Hybrispantie mais l'utilisation de la paroi des remparts ajoute certaines cabrioles particulièrement impressionnantes. Certains n'hésitent pas à se battre à même le mur, suspendus par des cordages esquivant des lames glissées entre deux moellons ... au point où certains jeux sont organisés sur ce modèle de combat vertical. Ces gladiateurs de falaises sont appelés Cuertos et s'entraînent sur les remparts de KarKass et les façades des carrons. Ils pourraient se révéler de dangereux ennemis en cas d'attaque.

LES REMPARTS

A l'exception de la partie occidentale, les remparts sont restés debouts. La double muraille domine le marécage et la forêt qui a poussé dans les ruines. Les Mercures et les Corredores ont pour habitude de capturer gendos et autres carnassiers locaux. La meute alors créée est lâchée entre les 2 murs pendant la nuit : les rares intrus sont vite déchiquetés et alourdissent les panses de ces créatures. Les Cazadores dressent leurs fauves à l'attaque et se méfient de leurs bêtes même plusieurs années après leur intégration à la meute.

Les Gens d'Armes patrouillent sur les remparts comme en ville et scrutent les alentours, armés d'arcs, d'arbalètes et de javelines. Les chefs et quelques chanceux possèdent des armes à feu mais il n'existe aucune gestion commune des munitions. En l'occurrence, c'est chacun pour soi pour trouver de quoi recharger ... ce qui fait que certains arborent une arme inoffensive, faute de munitions. "Mais ça, l'autre le sait pas !".

De grands rosiers grimpants poussent sur la face intérieure des remparts afin notamment de couvrir l'odeur des cadavres en décompositions attachés sur la face extérieure.

La vieille église de Morne Cloche (ancienne église de Saint-Gimer) est en partie effondrée et s'enfonce peu à peu dans le marécage. A proximité immédiate du Port d'Aude et des Remparts, les contrebandiers l'utilisent comme cache d'armes avant d'entrer dans KarKass. Une loi tacite régit leur lieu : les Gens d'Armes ne la fouillent pas, les contrebandiers ne volent pas ce qui y est laissé. Les Mercures y passent pour vérifier que rien de louche ou d'armes trop puissantes y restent stockées.

FICHE D'INFORMATION DE KARKASS

VILLE : Karkass, Ville Tech IV

PROVINCE : Franka Sud, Perpignan

HABITANTS : 18000, recensement des Sanias

POPULATION DE LA PROVINCE : Carques à 70%, Guerrilleros 20%, Matadors 10%

LEADER : Synode des Sabias

FORCE DIRIGEANTE : Sabias

CLAN SPÉCIFIQUE : Les Carques

SPECIFICITES : Ville fortifiée dans une mangrove

COMMERCE/Biens : Informations, artefacts, viande salée, chasse et pêche

ARMEMENT : Bigarré, issu de raids chez les Néolibyens, d'armes hybrispagnoles et de fouilles dans les ruines de Carcassonne par les Blafards locaux

TRANSPORT : Cheval, pédestre ou sur embarcations agiles. Un guide est nécessaire pour atteindre la cité

GARDE DE LA VILLE : Gardes Carques et Matadores

COMMUNICATION : Radio, corbeaux

COMMERCE D'ARTEFACTS : Noeud commercial entre Briton et Franka, Ferrailleurs et Chroniqueurs s'y retrouvent. Activité permanente et d'un niveau correct.

SOURCE D'ÉNERGIE : Huiles, feux, électricité par endroits

SOURCE DE NOURRITURE : Faune et flore de la mangrove, commerce et imports d'Hybrispagnie

LA FORÊT DE RUINES

LES RUINES

L'ancienne ville de Carcassonne s'étendait bien au-delà des remparts de la cité médiévale. Mais la forêt et les marécages ont reconquis la vallée de l'Aude et transformé les ruines en marais et en forêt inhospitalière. Les Corredores et les Gens d'Armes y patrouillent à cheval, à bord de barques ou à pied et truffent les lieux de pièges que seuls les initiés reconnaîtront. Quelques voies ont été construites sous formes de passerelles dans les arbres ou de gués empierrés mais ces chemins sont camouflés et très surveillés.

Les ruines sont loin d'avoir été entièrement fouillées et des ferrailleurs motivés pourraient y trouver quelques merveilles avant de se faire saisir leurs trésors par les Gens d'Armes ou un Mercure un peu plus malin qu'eux.

La végétation est si dense qu'il est difficile de s'orienter. La pénombre qui y règne n'a d'égale que la moiteur qui émane des trous d'eau et de la décomposition. Les champignons sont difformes et démesurés et leurs spores sont légèrement abrasifs (cf Faune et flore de la Forêt de Ruines). Les Corredores, Gens d'Armes et Mercures peignent des symboles sur les arbres, les pierres et leur propre peau pour s'orienter, se reconnaître ou marquer l'existence d'une cache avec de l'eau douce et quelques vivres. Bien entendu, il sera très difficile à un personnage étranger à KarKass de les repérer.

Faites sentir à vos joueurs la difficulté de traverser cette zone. Comme ailleurs en Franka, mais la chaleur humide en plus. La boue qui aspire les bottes rend chaque pas difficile. Les nuées de moustiques harcèlent constamment la peau. Les racines des arbres oblige à escalader, grimper, faire passer le matériel avant de replonger dans la fange. Certaines mares semblent ne pas avoir de fond et la vase pourrait y faire disparaître un cheval en quelques minutes.

L'AUDE, LE MARÉCAGE ET LE MÉTÉOR

L'Eshaton a modifié les cours d'eau de la région et plusieurs rivières se jettent maintenant dans l'Aude qui est devenue un véritable fleuve en fusionnant avec le Canal du Midi. Au niveau de Carcasse, le lit du fleuve se disperse sous la forme de marécages avant de reprendre un cours plus fluvial avant Harbonne, l'ancienne Narbonne.

Le fleuve charrie des débris issus des Pyrénées qui dans lesquels niche la faune et s'enracine la flore locale. Les troncs nouveaux massifs émergent d'une eau noirâtre et s'enlacent dans une canopée qui masque le ciel. Les arbres morts sont

PHÉROCES

Fuyant la Résistance il y a 15 ans, Philoma était une jeune herboriste enceinte issue d'un village proche de Souffrance. Elle savait qu'elle portait en elle un futur phéromancien mais niait la réalité : elle voulait un enfant normal. Elle réussit à vivre quelques mois à KarKass en cachant autant que possible son fils Patros. Elle le gavait de plantes médicinales, espérant limiter sa nature : les mixtures de plus en plus agressives avec le temps permirent au gosse d'avoir un semblant de vie sociale. Il passait pour aveugle et pouvait jouer avec d'autres enfants mais était pris de spasmes ou de crises de fureurs qui finirent par inquiéter les habitants de leur carron. Lorsque les glandes à phéromones grossirent, elle procéda à des séries d'ablations presque quotidiennement.

Patros souffrait en permanence mais cherchait à plaire à sa mère. A 10 ans, lors d'une crise de violence, Patros tua un autre gamin qui refusait de lui obéir, contrairement à ses autres camarades. La nuit-même, Philoma s'exila avec son fils. Elle trouva refuge dans les marais où elle continua à élever son fils, seul. Ce dernier était très malheureux mais se laissait faire. Les bocaux contenant les glandes coupées s'alignaient les uns auprès des autres dans un bureau. Les gosses de KarKass, anciens amis de Patros réussissaient à faire le mur et à rejoindre leur ami aveugle. Philoma connaissait les phéromanciens et discernait dans leurs comportements la soumission à Patros. Elle tenta de les chasser, de les dissuader mais Patros entra en crise de violence et

tua sa propre mère.

Aujourd'hui, Patros et sa bande chassent dans les marais. Ils ont trouvé refuge dans un ancien lycée au Nord de KarKass. Ils ont des motos, des jetskis bricolés et des armes. Ils truandent et effrayent les voyageurs. Beaucoup pensent qu'ils sont apocalyptiques. La bande s'agrandit ; les prisonniers se soumettent à Patros.

Le Météor sous l'Aude étend ses champs de spores et appelle Patros qui refuse de s'y rendre. Il entend dans sa tête la voix de sa mère que le lui interdit. Mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne cède et prenne la pleine possession de ses pouvoirs.

couvert de champignons et dégagent une chaleur anormale. Les ruines disparaissent peu à peu sous la végétation ou forment un relief chaotique avec cataractes, tourbillons, trous d'eaux ou sables mouvants.

Dans ce chaos lacustre, un éclat de la météorite ayant frappé Franka s'est écrasé après avoir détruit les remparts occidentaux de KarKass. Les sables vitrifiés furent vite recouverts d'eaux, de boues et branches alors que les spores remontaient lentement à la surface. Les champs de spores se sont depuis développés en ellipse déformées par les courants de l'Aude : la vallée porte les spores vers l'Est et les algues-racines s'étendent en suivant le courant de l'Aude.

Le Météor distille la sepsie sous l'ombre de Karkass alors que l'influence de Dame Carcasse diffuse les ondes de Mirar dans l'Aude

le premier à être entré en contact avec Karkass. Depuis, certains blafards se sont installés dans les cryptes de KarKass où ils vendent et échangent du matériel pour remettre en état le complexe 19-SCP-LENA.

COMPLEXE 19-SCP-LENA

LENA est un programme du Recombination Group visant à envoyer un certain nombre de Dormeurs sur la station spatiale internationale et relancer le système satellite mondial. Un complexe LENA se trouve sous l'ancienne caserne Léna, dans la Forêt de Ruines.

Avant l'arrivée de Dame Carcasse et de ses Corredores, la vallée de l'Aude était le territoire d'une communauté de Blafards. Le complexe visant à offrir aux Dormeurs les moyens de relancer un programme spatial : plan d'une navette, combinaisons spatiales, emplacement des différents complexes du même programme ... a été en grande partie noyé par la crue de l'Aude. Les Blafards utilisent les combinaisons pour traverser certaines zones immergées et soigner les sarcophages où attendent encore 5 dormeurs.

Furkin est le dirigeant de la communauté blafard. Il est



CHAPITRE

LA FUREUR
CLANIQUE



NAUTRAGEURS

Dans les mers froides au Nord de Briton, on entend de longs sifflements mélancoliques, des stridulations étranges qui fascinent autant qu'elles repoussent. Les quelques marins du coin disent que celui qui entend ces pleurs de vent verra son sang couler ? En cela seulement, ils n'ont pas tort. Un clan hante les ondes gelées et vit de pêche, de chasse et de naufrages.

CLAN COTIER

De la pointe de l'Armorique jusqu'à Missel, les côtes déchiquetées et tourmentées ont toujours abrité des communautés qui, pour survivre, provoquaient parfois des naufrages. Les naufrageurs ont pour particularité de faire appel à l'Éther et de ne pas vivre sur le littoral. Quelques communautés ont élu domicile sur de grands icebergs mais la plupart se répartissent sur d'antiques embarcations rafistolées : cargos et baleiniers qu'ils utilisent pour prendre en chasse les embarcations plus petites, les harponner, les remorquer, les désosser et se nourrir de ce qui s'y trouve..

PIRATES ET PILLARDS

La majeure partie des Naufrageurs ne sont que des pillards qui poursuivent baleines, orquans et morses lorsqu'ils ne peuvent saigner un vaisseau léopard ou une flotte de pêche. Tous cependant sont de remarquables marins qui ont leur compte d'histoires à raconter sur ce qui se passe dans l'Atlantique.

Les cargos géants et autres baleiniers sont transformés en villes flottantes et chaque poursuite se transforme en grande fête populaire. Les prisonniers sont rares, certains sont embauchés comme esclaves qui pourront un jour être affranchi et venir grossir les rangs des Naufrageurs.

FANTÔMES DE L'ÉTHER

Une minorité de Naufrageurs choisissent de ne faire qu'un avec les mers et consomment pour se faire des méduses issues de l'Amorce ainsi que des concentrés de planctons qu'ils obtiennent en faisant s'évaporer des litres et des litres d'eau de mer.

Cette consommation les plonge dans une transe qui les rapproche chaque jour un peu plus de la condition de Léperos. Lorsqu'ils ne peuvent plus vivre avec les autres, ils s'en vont vivre seuls sur un iceberg ou un îlot désolé.

Lors de leurs transes, les Fantômes communiquent avec l'Éther et utilisent de petites flûtes en os pour favoriser leur état de méditation. C'est ainsi qu'ils attirent les proies des Naufrageurs : faune marine comme voyageurs à bord d'embarcations diverses.

Les fantômes sont révévés par les Naufrageurs comme des chamans.

LIÉS À L'ÉTHER

Chaque fantôme est relié aux autres dans l'Éther et leur musique résonne à des dizaines de kilomètres par ce plan, hantant les rêves des habitants des côtes britanniques.

Les Naufrageurs et les Fantômes portent des combinaisons de fourrures de phoques, des masques inquiétant où seul deux fentes laissent voir les yeux, des boucliers de cuir tendu et des harpons de bois et d'os.

POTENTIEL

ÉPAULARD

Le Naufrageur est à l'aise dans l'eau, même à très basse température. Il gagne +1D par niveau de potentiel lorsqu'il se bat sous l'eau..

COMPÉTENCES

BONUS

Pour les Naufrageurs, les compétences suivantes ont un bonus lors de la création de personnage (MAX + 1) :

(AGI) Mobilité

(PHY) Corps à corps

(PHY) Lutte

(PSY) Domination

(AGI) Furtivité

HIÉRARCHIE ET RANGS - NAUTRAGEURS



1 - RAGEUR

PRÉREQUIS : Né Nautrageur ou esclave affranchi

EFFET : Le rageur vit dans le cargo ou le baleinier. Il est cuisinier, pêcheur, mécanicien et ne se joint que rarement aux pillages. C'est un membre utile de la communauté. Il a +1D en artisanat.

ÉQUIPEMENT : Harpon de bois flotté et d'os

2 - PILLARD

PRÉREQUIS : PHY+Vigueur 4, PHY+Corps à corps 6, INS+Survie 6

EFFET : Le pillard est un chasseur, un pêcheur et un tueur. Il vit pour la traque et l'odeur du sang. Pour chaque adversaire. Il gagne +2D en Survie lorsqu'il traque sa proie

ÉQUIPEMENT : Hache d'abordage.

2 - TRITON

PRÉREQUIS : PHY+Athlétisme 6, INS+Survie 6, AGI+Mobilité 4

EFFET : Le triton a une tâche bien spécifique : il plonge dans l'océan pour harponner ou attacher les proies (bêtes ou navires) et permettre leur remorquage jusqu'aux cargos ou aux baleiniers. Ils doivent pouvoir monter sur les embarcations ou faire face à des créatures dangereuses. Pour ce faire, il obtient +1D PSY+Domination et +1D en AGI+Discrétion.

ÉQUIPEMENT : Grappin d'os et de bois avec cordage.

3 - MONSTRE

PRÉREQUIS : Pillard, PHY+Vigueur 6, PSY+Domination 4, PHY+ Corps à corps 8

EFFET : Les Monstres consomment de grandes quantités de chair crue, en particulier le foie des orquants. Ces derniers portent des algues parasites qui ont des effets psychoactifs dans un premier temps puis engendrent peu à peu des difformités au fur et à mesure qu'elles se développent dans le corps de leur hôte. Les Monstres n'en sont qu'au stade psychoactif : la consommation les rend violents tout en inhibant les sensations de douleur.

ÉQUIPEMENT : Foie d'orquant congelé, prothèse dentaire taillée dans des crocs d'orquant

3 - BANSHEE

PRÉREQUIS : Triton, PSY+Domination 6, Int+Légendes 8, CHA+Commandement 4

EFFET : Les Banshee se perçoivent comme des hôtes des esprits de la mer. Ils utilisent des flûtes en os pour porter le chant des esprits et fasciner leurs proies. Ils alternent les périodes de vie avec la communauté des Nautrageurs avec

des périodes d'isolement sur des icebergs à la dérive ou sur des îles désolées. Ils arborent des tenues sacrées très travaillées à partir d'os, de peaux et de cornes. Ils consomment des méduses issues de l'Amorce pour atteindre des tranches de chasse psychédélics et obtiennent alors +2D en Domination. Leur apparence et leur comportement est terrifiant et leurs proies peuvent être prises de stupeur et ne pas pouvoir attaquer ou se défendre.

ÉQUIPEMENT : Flûte ou ocarina taillé en os d'orques ou d'orquants.

4 - HOLLANDAIS

PRÉREQUIS : Banshee/Pillard, CHA+Commandement 6, PSY+Domination 8

EFFET : On appelle Hollandais les capitaines des vaisseaux Nautrageurs. Qu'ils aient été Banshee ou Pillard, leur vie est un mélange de mythes, d'histoires incroyables et de faits d'armes sanglants. On dit que les plus grands Hollandais sont capables de faire disparaître leur vaisseau dans la brume ou de faire voler leur navire. Cette propension à la légende permet d'augmenter de 1 niveau un Potentiel, une fois par jour.

ÉQUIPEMENT : Pike d'abordage

4 - CANNIBALE

PRÉREQUIS : PHY+Vigueur 8, PSY+Domination 8, AGI+Mobilité 8

EFFET : Les Cannibales sont une caste à part des Nautrageurs. Ils vivent généralement enfermés dans une cale ou une partie isolée du vaisseau et ne sont libérés que lors d'un assaut. Ils deviennent le fer de lance d'une curée sanglante. Ils sont abondamment drogués de plancton de l'amorce filtré et saupoudré d'algues. Ils ignorent la douleur et les blessures et ne s'effondrent qu'une fois aux portes de la mort.

ÉQUIPEMENT : Gants-griffes ou cestus d'os sculptés.

5 - FANTÔME WENDIGO

PRÉREQUIS : Banshee/Cannibale, Secrets 6, Sporulation à la limite du Léperos

EFFET : Le fantôme n'est déjà presque plus humain. Il vit à la périphérie de la communauté et cherche la solitude de la haute mer avec laquelle il pense communiquer via l'Ether. Les parasites ingérés dans les foies d'orquants déforment son visage en créant des plaques de corail sous la peau lui faisant comme des cornes asymétriques. La douleur permanente qui en résulte ne fait qu'ajouter à la folie et au besoin de drogues. Le Fantôme Wendigo ne fait qu'un avec l'océan, il obtient +4D lorsqu'il agit en rapport avec son élément

EQUIPEMENT : -

DOLORÉENS

Que l'innocent qui en Missel se perd, puisse vivre à jamais dans la patine des temps passés, car le présent lui sera pour toujours refusé.

*Mons sancti Masseli in periculo mari
Dit du Motibond, Livre 5 Verset 57*

DOLOR, BORN AND RAISED

Anciennement Mont-Dol, Dolor est un petit village juché sur un mont d'une soixantaine de mètres surplombant des marais salants. Ancienne poche de résistance en Briton, elle est aujourd'hui dirigée par un Conseil constitué de 6 résistants et d'un Anabaptiste. Si la présence anabaptiste est appréciée, les habitants de Dolor se méfient instinctivement de toute forme de domination, même bienveillante. Pour le moment, aucun heurt n'est à compter mais chaque décision nécessite une certaine prudence si les avis entre Missel et Dolor divergent. Chacun cependant y met du sien pour conserver le statu quo.

Le sigil de Dolor est une croix plantée sur un cercle. Les anabaptistes y voient un présage d'intégration future de Dolor au giron de Missel.

Des négociations sont en cours entre Missel et Dolor quant à la création d'un marché directement sur l'embouchure du Coueson.

LES PETITS DIEUX DE DOLOR

Alors que le clan Doloréen a équipé son petit village de canons, de lampes à huiles et de machines à vapeur, une forme d'animisme étreint encore fortement les anciens qui laissent des offrandes aux Petits Dieux de Dolor ce qui horrifie les Anabaptistes. Les plus jeunes sont déchirés entre ces anciennes traditions et l'impressionnante foi des Ascètes que la cité accueille.

APRÈS LES COMBATS

La population de Dolor compte nombre de héros ou de descendants de résistants ayant lutté contre les Phéromanciens. Les récits sont répétés inlassablement devenant de véritables légendes où se mêlent le Dieu anabaptiste et les Petits Dieux de Dolor. Mais pour beaucoup, la nostalgie demeure. Ils rêvent de retourner au combat, de rejoindre la Résistance en Franka ou encore de se soulever contre les Anabaptistes dont l'influence commence à se faire trop sentir.

SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Les doloréens possèdent une flotte d'une poignée d'ornithoptères : allant d'ailes articulées pour les plus complexes jusqu'à de simples planeurs de métal, de tissu et de matériel de récupération.

Ces machines ont été la clé de la libération locale.

POTENTIEL GOSSES DU CIEL

PRÉREQUIS : Né à Dolor

Les enfants de Dolor sont fascinés par les ornithoptères et passent leur temps à espérer les piloter un jour. Pour s'y préparer, ils observent les oiseaux, se jettent depuis des falaises dans des lacs pour apprendre à se mouvoir dans l'air.

Dès qu'il ne touche plus le sol, le Doloréen est comme un poisson dans l'eau et obtient +iD par niveau à chaque action aérienne.

COMPÉTENCES BONUS

Les personnages faisant partie du clan remplacent leurs bonus de compétence de "claniste" par :

(INTELLECT) connaissance des artefacts

(AGILITE) mobilité

(AGILITE) navigation

(INSTINCT) orientation

(INSTINCT) survie

HIÉRARCHIE ET RANGS - DOLORÉENS


1 - GAMIN
PRÉREQUIS : -

EFFET : Enfants ou jeunes de Dolor, ils sont en apprentissage auprès d'un artisan, d'un sage qui connaît les Petits Dieux ou d'un exploitant des marais salants. Ils bénéficient de +1D aux jets de Légendes.

ÉQUIPEMENT : Fronde, pendentif aux armoiries de Dolor.

2 - PLUME
PRÉREQUIS : INT+Légendes 3, Alliés 2

EFFET : Membre productif de la société doloréenne, la Plume est parfaitement insérée dans sa communauté et sait à la fois comment se rendre utile et à qui demander de l'aide. La Plume gagne automatiquement +2 Réseau lorsqu'il évolue dans un milieu qu'il connaît bien.

ÉQUIPEMENT : Ecusson de Dolor à coudre

2 - ERGOT
PRÉREQUIS : PHY+Vigueur 4, AGI+Mobilité 6, Avoir un mentor Bec

EFFET : Page dédié à l'entretien d'un ornithoptère et à celui de son pilote, la Serre. L'Ergot passe ses journées à observer les machines, les vols et à se muscler pour se préparer à voler de ses propres ailes. L'Ergot gagne +2D en mobilité.

ÉQUIPEMENT : Clé à molette doloréenne.

3 - SERRE
PRÉREQUIS : PHY+Corps à corps 8, AGI+Mobilité 6, PHY+Lutte 7, Renommée 3

EFFET : Pilote d'ornithoptère, la Serre fait des voyages entre Missel et Dolor. Il transporte plis et colis mais surtout observe, et guette les mouvements de troupes menaçantes, qu'il s'agisse de clanistes belliqueux, d'apocalyptiques ou de troupes phéromanciennes.

ÉQUIPEMENT : Ornithoptère

3 - AILE DE DOLOR
PRÉREQUIS : CHA+Négociation 7, INT+Légendes 8, AGI+Artisanat 7, Renommée 3

EFFET : Personnage influent de la communauté, il veille au grain et fait fructifier les affaires locales. Comptable avisé, négociant habile et affable compagnon de boisson, il obtient +2 en Secrets..

ÉQUIPEMENT : Bérêt de notable doloréen

4 - BEC
PRÉREQUIS : Autorité 5, Alliés 5, AGI+Mobilité 8

EFFET : Le Bec a l'autorité sur les Serres. C'est un pilote d'ornithoptère hors-pair capable d'atterrir et de décoller autrement que depuis les Tours dédiées au vol. Il peut partir

loin et passer des journées entières sans toucher le sol. Il a +3D en AGI+Mobilité lorsqu'il vole.

ÉQUIPEMENT : Tatouage du symbole de Dolor sur le visage ou la poitrine

4 - EMPENNE
PRÉREQUIS : Autorité 5, CHA+Négociation 8, CHA+Considération 8

EFFET : Diplomate de Dolor, il représente les intérêts de la communauté à l'extérieur. Il loge parfois définitivement chez des alliés ou part en mission d'espionnage ce qui implique une grande polyvalence. Une fois par jour, l'Empenne peu augmenter d'1D un de ses potentiels.

ÉQUIPEMENT : Cristal de sel sculpté, symbole de la confiance de Dolor

4 - ORNITHOPTISTE
PRÉREQUIS : Serre, AGI+Artisanat 8

EFFET : Ancienne Serre, il est passé maître dans l'art de réparer, perfectionner et modifier les ornithoptères. Certaines seraient presque capable d'en créer un de toute pièce si le matériel était fourni. Ils sont admirés dans la communauté mais restent discrets. Ils peuvent travailler sur toutes sortes de machines complexes.

ÉQUIPEMENT : Boîte à outils

5 - SYNODIEN
PRÉREQUIS : Empenne/Serre/Envoyé par Missel, CHA+Considération 9, Autorité 6

EFFET : Le Synodien siège au Conseil de Dolor et statue sur l'avenir de la Communauté.

ÉQUIPEMENT : -



SAUVAGERIE

La faim. Dévorante. Il n'avait que ça en tête. Elle se faisait de plus en plus sentir à mesure que les proies s'avançaient dans leur piège. Il regarda une dernière fois vers la position de ses frères : cachés dans les feuillages et parmi les racines, les autres Sauvages attendaient, couverts de boue pour ne pas se faire détecter par les proies. Elles étaient autant que les doigts des deux mains. Complètement nues, avec un leur symbole sur le torse, et leur air absent. Même si elles étaient toutes trop maigres pour nourrir la Harde pendant plus d'une lune, le Fauve était satisfait : parmi les proies se trouvait une femelle. S'ils l'attrapaient vivante, elle pourrait porter les futures Larves de la harde.

Soudain, l'une des proies fit un mouvement brusque de la tête. L'un des Sauvages avait dû mal se couvrir de boue, ils étaient détectés. Le Fauve poussa un hurlement rauque : le signal. Les Sauvages tombèrent des branches, bondirent hors de la boue pour arriver au contact des proies, qui eurent à peine le temps de se mettre en formation. Le massacre commença.

CANNIBALES

La Sauvagerie est un clan primaire des marais intérieurs de Franka. Leur Tanière est située dans une ruine proche de Parasite, et le clan a dû évoluer au fil des décennies pour arriver à survivre à cet environnement plus qu'hostile. Ils vivent près de la moitié de leur temps dans l'eau et la fange, pour se protéger des insectes. Dès la naissance, les Brames, qui sont les équivalents de Chamans, mutilent l'organe voméronasal des bébés pour diminuer leurs chances de succomber aux phéromones.

Mais la plus grosse différence entre les Sauvages et les autres hommes, c'est leur alimentation : le clan se nourrit d'insectes, de lichen... mais essentiellement de Drones. Ils sont piégés, chassés, puis découpés et ramenés à la Tanière, où leur viande est séchée.

REPRODUCTION

La Sauvagerie a peu de femmes : le clan considère les hommes comme plus forts, et se débarrasse volontiers des fillettes inutiles. Pour compenser le manque de femmes, les Sauvages traquent les femmes drones, les capturent et les rapportent à la Tanière. Elles y seront inspectées par la Manticore. Si elles sont jugées faibles, elles seront mangées avec les autres. Sinon, elles seront mutilées et porteront les Larves des Sauvages jusqu'à leur mort. Parfois, des enfants étranges naissent de ces portées. Des psychonautes. Quand les Sauvages se rendent compte de la nature d'un tel enfant, ils l'abandonnent à leurs dieux dans les marais. Ils seront récupérés plus tard par des drones, et viendront grossir les rangs des Pheromanciens.

DIEUX

La Harde considère ses ancêtres comme des Dieux. Ils sont commémorés lors de fêtes sanglantes grâce aux Ardeurs, qui connaissent leur vie par coeur. Il savent que c'est grâce aux anciens qu'ils sont devenus les Sauvages. Quoi qu'il arrive à la Terre-Mère, le clan perdurera. "Absorber et s'adapter", la vieille devise du clan, est encore apprise aux Larves, mais il n'y a plus que la Manticore qui connaît le vrai sens de ces mots.

PRÉDATEURS

Les Sauvages sont plus proches des animaux que de l'homme. Ils communiquent très peu et par mot-phrase. Ils fixent toujours les étrangers droit dans les yeux, sans bouger, comme s'ils attendaient juste qu'ils montrent une faiblesse pour les égorger.

POTENTIEL

ENRAGÉ

PRÉREQUIS : -

Les sauvages se jettent au combat à corps perdu : la limite de points d'égo dépensable par round augmente de 1 par niveau de potentiel. Niveau maximum 3

COMPÉTENCES

BONUS

Les personnages faisant partie du clan remplacent leurs bonus de compétence de "claniste" par :

(PHY) Force

(PHY) Résistance

(AGI) Discrétion

(PSY) Ruse

(INS) Survie



1 - LARVE

PRÉREQUIS : Né dans la Tanière

EFFET : Le visage est scarifié et le nez mutilé. +3D pour résister aux phéromones pour toujours, mais l'enfant n'aura jamais de sens de l'odorat. Toutes les Larves sont mélangées et grandissent ensemble : il n'y a pas de parents définis, les Sauvages ne se donnent de toute façon pas de noms. Une Larve passe ses journées à aider à la tanière : préparation des repas, réparations, soins des esclaves... Si la Larve coûte plus de nourriture qu'elle n'en rapporte, elle est tuée et donnée à manger aux esclaves.

ÉQUIPEMENT : -

2 - SAUVAGE

PRÉREQUIS : Mâle, Rituel de descente chez le Manticore, PHY+Corps-à-corps 6, AGI+Discretion 5

EFFET : Larve, il est descendu dans la fosse de la Manticore, s'est installé sur sa couche... et a subi le rituel. Il est remonté Sauvage, la caste de guerriers chasseurs de la tribu. L'hiver, quand les insectes sont au plus calme, il sort et patrouille le territoire du clan pour chasser des drones : +1D contre eux. L'été, alors que les essaims sont au plus fort, il reste à la tanière et s'accouple avec les esclaves.

ÉQUIPEMENT : Cuir de sauvage, Griffes d'os, Javelot

3 - FAUVE

PRÉREQUIS : PHY+Résistance 9, INS+Perception 8

EFFET : C'est un meneur de groupes de Sauvage : il peut ressentir leurs impressions dans sa tête. C'est lui qui planifie les embuscades sur les chemins des drones, et il peut être chargé par les Ardeurs d'aller en mission hors du territoire, pour capturer de nouvelles femelles à "Absorber". Son corps est couvert de cicatrices noires : les traces laissées par les soins de la Manticore.

ÉQUIPEMENT : Armure d'os, Massue de Fauve.

2 - BÊTE

PRÉREQUIS : PHY+force 5, AGI+artisanat 5

EFFET : Les Bêtes protègent la Tanière. Ils la fortifient pour s'assurer que les insectes ne s'y infiltrent pas. Ils sont habitués à travailler au milieu des essaims : ils ont 1 d'armure et +1D contre eux. Ils peuvent voyager pour aménager des ruines, et en faire des Tanières secondaires. C'est eux qui séparent les Sauvages qui se battent, ou qui tuent les enfants faibles.

ÉQUIPEMENT : Brise-crâne

3 - BRAME

PRÉREQUIS : PSY+Foi/Volonté 8, INT+Médecine 6

EFFET : Le Brame sert de chef spirituel à une vingtaine de Sauvages. C'est lui qui mutilé les nouveaux nés, c'est lui qui s'assure que la tribu reste forte. Il soigne les blessures légères, laissant les plus profondes à la Manticore. Si un des Sauvages sous sa responsabilité vient à disparaître, il doit retrouver son corps et rapporter au moins sa tête à la Manticore, pour qu'il puisse rejoindre les ancêtres. Il peut organiser une cérémonie pour manger le reste de son corps, s'il a été un bon guerrier.

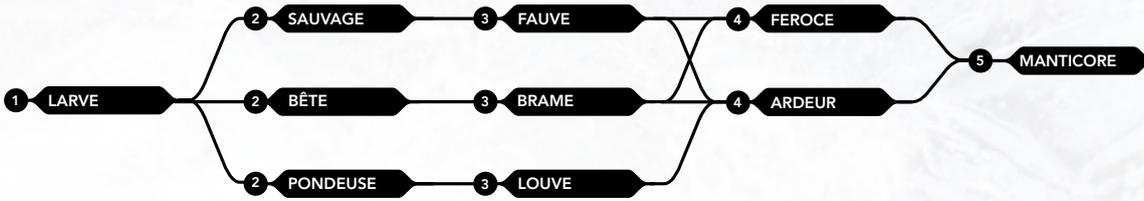
ÉQUIPEMENT : Bêret de notable doloréen

2 - PONDEUSE

PRÉREQUIS : Femelle, CHA+Expression 5, INS+Dressage 5, INS+Survie 5

EFFET : Les filles qui ne rejoignent pas les Bêtes sont considérées comme faibles. Elles sont pourtant indispensables à la tribu, car elles planifient les accouplements des Sauvages avec les esclaves, prennent en charge les accouchements, s'occupent des cultures de lichen et du maintien du feu, dépècent et sèchent les drones, élèvent les Larves... Les mâles importants peuvent s'accoupler avec elle, elle a alors +1 en alliés et +1 en autorité pendant sa grossesse et jusqu'à

HIÉRARCHIE ET RANGS - SAUVAGERIE



un mois après. Les pondeuses commencent à réaliser que nettement plus de mâles que de femelles naissent.

ÉQUIPEMENT : Pièges à insectes, racleur de lichen

3 - LOUVE

PRÉREQUIS : INT+Science 7, CHA+Commandement 7

EFFET : Les louves dirigent les pondeuses. Elles s'assurent que la tribu a assez de nourriture pour passer l'été, et peuvent ordonner aux Sauvages une chasse d'urgence quelle que soit la saison. Elle sait quelles préparations donner aux esclaves pour augmenter les chances qu'elles aient plusieurs enfants dans le ventre à la fois. Les Louves apportent les enfants maudits dans les marais... grâce à elles, les attaques d'essaims peuvent subitement s'arrêter pendant des semaines. +1D en négociation.

EQUIPEMENT : Herbes médicinales diverses

4 - FÉROCE

PRÉREQUIS : Battu un adversaire exceptionnel, le Féroce précédent laisse sa place, PHY+Force 10, Autorité 4, Renommée 4, potentiel "Enragé" à 3

EFFET : Le chef de guerre des Sauvages. Il connaît le visage et les sentiments de chaque combattant de la tribu. C'est un combattant formidable, on dirait qu'il a des siècles d'expérience du combat. Défense passive +2.

EQUIPEMENT : Hache du Féroce, Cor de guerre

4 - ARDEUR

PRÉREQUIS : CHA+Expression 10, INS+Survie 8, INT+Légendes 8, Autorité 4

EFFET : Les Ardeurs sont les Alphas de la harde. Ils prennent les décisions politiques, ils sont parmi les seuls à savoir décemment parler. Ils comprennent que les sauvages ne sont pas qu'un clan, mais bien plus... Et ils se doivent de les préserver à tout prix. Ils communiquent certaines décisions au Manticore, comme le taux de Mâles désiré.

ÉQUIPEMENT : -

5 - MANTICORE

PRÉREQUIS : Mort de la précédente Manticore, INT+Artefacts 8, PSY+Foi/Volonté 11, secrets : 5

EFFET : Elle est seule, dans le sous-sol de la tanière. Avant l'Eshaton, un plan d'urgence a été mis en place par l'institut Pasteur pour s'assurer de la survie de l'humanité. Forcer la main à l'évolution pour que l'humain perdure. Grâce aux travaux sur l'acromégalie, la récupération du génome

des hommes de Cro-magnon, la dévolution volontaire des hommes a commencé. Un sarcophage à nanites modifié et une série de puces captant et inhibant certaines hormones allait pouvoir modifier peu à peu l'ADN des gamètes, et donc des futurs êtres humains. La manticore est le responsable actuel du projet. Homme des cavernes avec les pouvoirs d'un Dieu, il peut modeler les générations futures grâce à 500 ans de données enregistrées par les puces. Le retour vers l'animal est entamé, objectif : reconquérir la Terre. Puis, repartir en avant.

ÉQUIPEMENT : -

CULTERINI

“Hé mon gars, t’es pas chez les pouilleux ici ! Tu crois peut-être que c’est qu’un trou paumé ? J’te rappelle que les derniers qui ont fait les malins dans le coin, les Anabaptistes là... ben la population les a défoncés, t’entends ? On est pas des mauvais bougres, tu vois, juste des gens simples qui aiment pas qu’on leur chie dans les bottes. Et là, tu te pointes, tu chipotes, tu fais ta danseuse... J’vais te dire un truc, tu commences à me chier dans les bottes. Alors je sais pas d’où tu sors, si t’es arrivé avec les Storski là dehors, ou avec les Voïvodules ou les Jaworski ... mais j’vais te dire un truc : tu vas faire des excuses à mon pote Remko et tu te barres fissa si tu veux pas que je te serve un dessert à base de molaires...”

INTRODUCTION

Ce clan de Purgare a été créé pour permettre de découvrir le jeu grâce au microcosme fourni par IN THY BLOOD. Le principal intérêt de ce clan est d’offrir à la région de Lucatore un second souffle après la dévastation qui l’attend.

Le clan Culterini fait depuis longtemps partie de la classe populaire de la région. Il est ainsi possible de créer des rumeurs ainsi que des accroches de scénario liées à ce clan. Vous réaliserez également que son rôle peut prendre de l’ampleur après la chute des Anabaptistes.

L’HOMME DERRIÈRE LE MYTHE

Les Blafards de Vargas, comme tous ceux de leur espèce, semblent hanter d’anciens sites. Ils en sont les gardiens ancestraux, vénérant à la fois les ténèbres et ceux qui s’y cachent : d’anciens dieux endormis.

L’une de ces nombreuses cryptes se trouve au creux d’une vallée au pied du Mont Vargas, à moins de deux heures de marche de l’exploitation minière du clan Culterini. D’ordinaire reclus et plutôt enclins à piller les ressources de la surface, les blafards de Vargas sont étrangement bienveillants à l’égard des descendants du légendaire Benvenuto Culterini.

La légende raconte que lors de la pacification de la région par les Hellvétiques, ces derniers chassèrent les clans pillards et permirent aux Benesato d’étendre leur influence en échange du maintien de l’ordre le long de la route commerciale menant au secteur III. Certains fuyards se tapirent dans la vallée de Vargas, espérant se faire oublier. Les Benesato qui les traquèrent disparurent et les gens envoyés sur leurs traces ne découvrirent que leurs cadavres égorgés et gravés de lettres anciennes : “Benvenuto Culterini” signifiant “la bienvenue au couteau” en langage purgan pré-Eshaton.

Quelqu’un revendiquait ces terres, déterminé et insaisissable. Les Benesato tentèrent de venger leurs morts et d’extirper de la montagne ce clan sanguinaire, en vain.

Lorsque des mois plus tard, un individu se présentant comme l’auteur des crimes proposa une trêve, ainsi qu’un apport non-négligeable de ressources à Lucatore, les Benesato firent ce qui leur avait été demandé : ils ramenèrent l’ordre en acceptant.

Ainsi naquit le clan Culterini, mené par un homme mystérieux et composé des survivants des clans pillards. Ces brutes jadis indomptables et barbares semblaient changées à jamais, désormais fidèles jusqu’à la mort à leur nouveau patriarche.

DES RITES FUNÉRAIRES

Nul n’a jamais foulée la tombe d’un Culterini et pour cause : ce clan a une longue tradition de crémation.

Dans les mois qui ont suivi le trépas du Baptiste Altaïr, le vieux Patriarche Agostino a lui aussi rendu l’âme à un âge avancé. Toute la famille l’a veillé, chacun aiguisant son couteau à tour de rôle. Avec déférence, ses enfants l’ont rasé, ses petits enfants lavé. Ensuite, son épouse a tant bien que mal écorché sa peau, confiant au tanneur du clan le soin de conserver le cuir du vieil homme et préserver ses tatouages. Enfin, la dépouille a été saignée avant d’être transportée au haut fourneau où elle a été incinérée.

Telle est la tradition mortuaire de ces hommes issus du ventre de la montagne et nourris par le fer.

En arpentant le réseau de caves voûtées sous leur domaine de Lucatore, et en pénétrant dans le plus profond de ses coffres forts, le pèlerin peut admirer les urnes : s’il osait en soulever le couvercle, il les découvrirait remplies du sang des héros du clan : un sang toujours liquide, profondément carmin et dont la surface semble parfois osciller.

“Que d’exploits gravés à jamais dans le cuir tanné, que de souvenirs” pense-t-il humblement en observant parmi moult entrelacs et ornements cutanés élaborés, ce simple 900 dont il ne peut appréhender l’importance.

UNE ALLIANCE TENDUE

La nature a repris ses droits sur les allées des jardins élyséens, aucun Anabaptiste n’a reçu de sépulture décente depuis des semaines : les derniers traînants finissent de pourrir au cœur des marais Lombard. La nuée des cavaliers de poussière se retire et le Loup Blanc de Bergamo dresse l’oreille : il étend désormais son ombre impérieuse vers le nord-est, fournissant une escorte aux caravanes en partance. Ainsi la route d’Eden voit passer de plus en plus de cavaliers

Lombardi et Jehamettans et la vallée de Lucatore reçoit une aide appréciée bien que redoutée. Les Culterini et les Lombardi se retrouvent à travailler main dans la main.

Si un temps, Vespaccio a cru que l'influence de Gala suffirait à écarter définitivement les dernières vellétés Benesato, il doit à présent composer avec la population teigneuse qui se masse autour de la casa Culterini. Tous ces ouvriers endurcis ne quitteront pas la région et le vieux loup va devoir montrer patte blanche. Avec les Anabaptistes disparus et les Benesato affaiblis, les Culterini ne peuvent plus faire profil bas. Leur savoir faire technologique s'accroît et une partie importante de leurs ressources, jadis réservées à l'exportation, devient indispensable à la reconstruction de leur bastion.

LES CULTERINIS À LUCATORE

Avec l'affaiblissement des Benesato, la débâcle Anabaptiste et la disparition de Custus, le clan doit dorénavant montrer sa force s'il veut tenir les Lombardi en respect. En cela, il peut compter sur l'appui discret des Blafards de Vargas et leur technologie.

L'industrialisation de Lucatore s'amorce tandis que la bourgade renaît péniblement, ce qui n'est pas vraiment du goût des Jehammetans. Toutefois, Gala Lombardi n'a d'autre choix que de considérer cet imprévu avec circonspection, l'alternative risquant de faire sombrer irrémédiablement la région dans le chaos et la ruine.

La fille du loup blanc a donc rencontré Baldessar Culterini et comme elle s'y attendait, rien n'est couru d'avance. Vespaccio jouit de son influence et d'une forte armée. Ses ressources peuvent offrir à Lucatore le renouveau auquel le peuple aspire mais leur cœur penche depuis longtemps vers ceux qui leur offrent travail et protection.

LES CULTERINIS EN EUROPE

« On s'en tient au plan » a été le mot d'ordre lorsque la nouvelle du drame s'est répandue. De nombreux capi ont été tentés de rentrer au bercail, tout comme des Hellvétiens, des Apocalyptiques et des Juges appartenant à la famille. Agostino a balayé cet élan lors de sa dernière allocution. « Tout va très bien », aurait-il ajouté avec un sourire énigmatique.

Depuis les obsèques du patriarche, les rapports affluent vers Lucatore. Ainsi, Baldessar a pu prendre la mesure de l'étendue du clan et répondre personnellement à des officiers de la résistance frankéenne, des Corredores, un épigénéticien du Spital et même des agents en Corpse et en Briton. La situation est peu glorieuse, il faut bien l'admettre : Trice refuse toute corrélation avec le clan et aucune nouvelle des équipes borcanes autour d'Exalt... le nouveau patriarche a du pain sur la planche et de nombreuses migraines en perspective.



LA POUSSIÈRE RETOMBE

Originaire du Mont Vargas, le clan Culterini s'est spécialisé dans l'extraction, le raffinage, le recyclage et la forge d'un fer noir originaire des alpes du nord de la Purgare.

Vieux de près de deux siècles, le clan a investi le quartier populaire de Lucatore et s'est distingué par son adaptabilité, son implication dans la paix sociale et la régulation du crime organisé.

Depuis la chute de Praha, de nombreux jeunes partent à l'aventure pour rallier des cultes ou contacter d'autres clans. Si un soulèvement massif devait se produire dans la région, les Culterini aimeraient se trouver dans les deux camps pour sortir victorieux à coup sûr.

POTENTIEL

LA BIENVENUE

PRÉREQUIS : PHY+Corps à Corps 3

Le claniste est bien embêté. Sermonné par un juge ou pris à parti par un gros bras Apocalyptique, il laisse l'autre prendre l'ascendant, gagner en confiance. Il a l'air bien penaud, ce claniste : lui qui bombait le torse il y a un instant, le voici la mine basse. Il fait peine à voir... avant qu'il ne frappe. L'acier siffle sans crier gare, la lame vient de parler : la discussion est terminée.

Le claniste maîtrisant le potentiel de La Bienvenue gagne +1D en Réaction et en corps à corps par niveau de potentiel tant qu'il s'agit de frapper par surprise.

COMPÉTENCES

BONUS

Les personnages faisant partie du clan remplacent leurs bonus de compétence de "claniste" par :

(AGI) Artisanat

(CHA) Négociation

(PSY) Ruse

(PHY) Corps à corps

(CHA) Commandement

(PHY) Force

1 - LIMIER

PRÉREQUIS : Être issu d'une des trois familles qui compose le clan : Culterini, LaDuca ou Valente.

EFFET : Le jeune limier grandit aux alentours de Lucatore. Il se familiarise avec les habitants, leurs coutumes et repère chaque recoin. Le soir venu, il raconte sa journée, ce qu'il a vu et entendu. Demain, il ira peut-être dissimuler un objet volé chez un curieux pour le faire accuser.

Le Limier gagne +1D en CHA+Considération et INS+Perception tant qu'il traîne en ville et aux environs.

ÉQUIPEMENT : Dès ses huit ans, il reçoit son couteau (cf Couteau Culterini plus bas). Il lui faut attendre 12 ans pour avoir le même tatouage que ses aînés, un motif complexe et extrêmement précis hérité des origines du clan.

2 - CAMARADE

PRÉREQUIS : INT+Tech 5 ou AGI+Artisanat 5; CHA+Commandement 5; Renommée 2

EFFET : Le camarade a rejoint les forces vives de Lucatore. Il a pu se familiariser avec les travaux de soudure ou l'extraction du salpêtre en vue de créer des explosifs. Quoiqu'il en soit, il travaille dur à la mine, la forge ou à la fonderie. Aux côtés des autres ouvriers venus des quatre coins de la vallée, il s'est endurci et a gagné leur respect. Le Camarade obtient +2D en CHA+Commandement quand il est entouré de collègues et de membres du clan, ainsi que +1 en Réseau. De plus, les commerçants locaux lui font un rabais de 10% et les marchands itinérants concèdent un modeste 5%.

EQUIPEMENT : Le Camarade a accès aux installations du clan, l'équivalent d'un atelier de niveau technologique IV.

3 - DESSOUDEUR

PRÉREQUIS : CHA+Commandement 6; PSY+Domination 6; PHY+Corps à corps 6; Alliés 3

EFFET : Finies les amabilités : pour qu'une société fonctionne, les limites doivent être claires pour tout le monde. D'une main, le clan Culterini fait vivre les gens du coin tandis que de l'autre, il s'assure que quiconque fraye avec les Lombardi crache ses dents en implorant une seconde chance. Le message est clair : les amis du clan ont le confort et la protection, les autres feront font tôt ou tard connaissance avec ses dessoudeurs.

Le Limier a pu fournir assez d'informations sur la cible pour permettre au Dessoudeur de le prendre au dépourvu. Les embuscades bénéficient d'un bonus de +2D lors des deux premiers rounds (le round de surprise et le suivant) en cas de combat. Si le Culterini préfère une approche moins brutale, de bonus de +2D peut être reporté sur PSY+Domination. Les DC obtenus lors de l'intimidation vont hanter la victime qui devra réussir un PSY+Vol/Foi (DC) s'il souhaite défier le clan lors des jours qui suivent. De toute façon, même s'il trouve le courage, tout finit par se savoir...

EQUIPEMENT : Arme de poing et 15 munitions, accès à des explosifs (+3 ressources pour en obtenir).

4 - POINTURE

PRÉREQUIS : PSY+Domination 8; AGI+Artisanat ou INT+Tech 8; Autorité 5; A attiré l'attention du Démagogue de Vargas

EFFET : Fidèle aux mêmes implantés il y a plusieurs générations, ce Culterini s'est imposé comme un digne descendant de Benvenuto. Il est temps que le Patriarche le mène à la vallée défendue par delà la mine, au pied du distributeur. Là lui sera révélé le secret des origines du clan : son alliance avec Kortyr, le Démagogue de l'ordre. Le problème des cascades n'est pas insoluble mais pour cela, il va falloir accueillir les Dormeurs les uns après les autres dans la crypte blindée sous le quartier des clans.

Là, ils pourront prendre connaissance des messages laissés par leur prédécesseurs et les compléter pour ceux qui leur succéderont.

Bien évidemment, la Pointure a la charge de coordonner ceci même s'il demeure bien incapable de traduire ces pages de code interminables.

A ce stade, il a été jugé digne de recevoir l'héritage du Dieu né de Vargas. Lors d'une cérémonie familiale (et après quelques examens médicaux au Distributeur), la Pointure reçoit une transfusion sanguine censée le fortifier. Le sang du Père prélevé dans une des urnes funéraires lui est injecté : dès lors, il gagne +1D pour résister aux maladies et à la sporulation. De plus, il guérit naturellement plus vite : 1 Blessure supplémentaire par jour et 1 Traumatisme par semaine.

ÉQUIPEMENT : Arme issue du distributeur (pistolet mitrailleur ou fusil d'assaut) et 10 munitions par mois, vêtements renforcés par de fines plaques d'acier, clé d'accès aux coffres.

2 - VAGABOND

PRÉREQUIS : INS+Survie 6, PSY+Foi/Volonté 4; Réseau 2

EFFET : Le vagabond est désormais appelé à parcourir la région, voyageant le long de la route d'Eden. Ses pas le mèneront tôt ou tard au coeur du secteur III et de là, à lui les opportunités. Il sait que son clan exporte son ouvrage et c'est à lui de prendre les commandes, de convoier la marchandise. Lorsque cela arrive, il ne part jamais seul dans les désolations : des ouvriers sont bien contents de délaisser leur travail ardu pour assurer la protection du vagabond et de sa cargaison.

Le Vagabond va développer son sens du contact, il obtient +2 en CHA+Négociation.

EQUIPEMENT : Charrette à bras, échantillons (une lame - choisir une arme de corps-à-corps, matériel de cuisine, un câble en acier de 5m)

3 - EMISSAIRE

PRÉREQUIS : CHA+Considération 6, PSY+Ruse 6;

HIÉRARCHIE ET RANGS - CULTERINI



PHY+Corps à corps 6, AGI+Navigation 4; Ressources 3

EFFET : Les voyages ont permis au Culterini d'appréhender l'immensité des désolations et d'en comprendre l'équilibre et la géopolitique. En tant que claniste, il va aller au contact des Pneumanciens comme des Enemy, risquer sa vie pour contacter les Garganti et peut-être même finir sacrifié par des Cafards.

Mais s'il brave ces difficultés, c'est avant tout pour tisser un large réseau. Bientôt, les clans se soulèveront et les Culterini veulent savoir où et quand.

Les Émissaires se voient remettre des cargaisons adaptées aux besoins des clans auprès desquels ils partent en ambassade. Il s'agit très généralement de produits manufacturés par le clan mais à l'occasion, il peut s'agir d'armes et d'explosifs.

Instinctivement, le Culterini sait faire bonne impression : Par une certaine tenue et une voix assurée, il n'éveille qu'une suspicion modérée et parvient la plupart du temps à entamer le dialogue avec les plus farouches clanistes. Il gagne +1D en CHA+Considération, INS+Empathie et PSY+Tromperie quand il essaie d'amadouer des inconnus.

EQUIPEMENT : Carnet de voyages, arme de poing et 15 munitions, véhicule ou monture. L'Émissaire voit également son tatouage agrémenté de motifs spéciaux issu de certains carnets cachés dans les coffres-forts.

4 - CAPO

PRÉREQUIS : PSY+Domination 8; AGI+Artisanat ou INT+Tech 8; Autorité 3; Alliés 3; A attiré l'attention du Démagogue de Vargas.

EFFET : Las des errances, ce Culterini a décidé de poser ses fesses quelque part et d'y faire prospérer les intérêts du clan. Alors qu'il réunissait une bonne équipe autour de lui, il a été rappelé à Lucatore où le Patriarce l'a guidé à la vallée défendue par delà la mine. Initié aux secrets du distributeur, il a, à l'instar des Pointures, pris connaissance des origines du clan : son alliance avec Kortyr, le Démagogue de l'ordre. Le problème des cascades n'est pas insoluble mais pour cela, il va falloir repérer les Dormeurs les uns après les autres et les mener à la crypte blindée sous le quartier des clans.

C'est là l'ampleur de la tâche qui attend le Capo. Non content de tenir un comptoir pour le clan dans une contrée lointaine, il doit procéder à la recherche des Dormeurs, les jauger avant de les approcher. Ce qu'il a à offrir : l'accès à une bibliothèque d'informations laissée par les cascades précédentes. Son prix : rien de plus que de la confiance en amont et de la reconnaissance par la suite. Pour la confiance, un simple coup d'oeil sur le tatouage suffit généralement au Dormeur pour se rendre compte qu'il n'a pas affaire

à un rigolo. Pour ce qui est de la reconnaissance... Et dire que le Capo envoie des dessoueurs péter les rotules des gens normaux quand les comptes ne sont pas à son goût.

Tout comme la Pointure, le Capo a été jugé digne de recevoir l'héritage du Dieu né de Vargas. Lors d'une cérémonie familiale (et après quelques examens médicaux au Distributeur), il a reçu une transfusion sanguine censée le fortifier. Le sang du Père prélevé dans une des urnes funéraires lui a été injecté : dès lors, il gagne +1D pour résister aux maladies et à la sporulation. De plus, il guérit naturellement plus vite : 1 Blessure supplémentaire par jour et 1 Traumatisme par semaine.

EQUIPEMENT : Arme issue du distributeur (pistolet mitrailleur ou fusil d'assaut) et 10 munitions par mois, vêtements renforcés par de fines plaques d'acier, une base d'opération pouvant accueillir des Vagabonds, des Émissaires et des Dessoueurs.

5 - PATRIARCHE

PRÉREQUIS : Être un mâle, PSY+Ruse 10; CHA+Commandement 10; Autorité 6.

Après le décès d'Agostino en 2595, son fils aîné a été élu par une majorité de Pointures et de nombreux Capi l'ont également soutenu. Il faut donc désormais attendre que Baldessar trépassé à son tour pour qu'un nouveau patriarce prenne sa place.

EFFET : Le Patriarce siège à Lucatore et entretient des relations régulières avec le distributeur de Vargas et la communauté des Cultes (principalement les Hellvétiques et les Apocalyptiques, des forces importantes dans la région depuis la débâcle des Anabaptistes).

Il doit dorénavant assumer sa charge et poursuivre les projets de son prédécesseur. Où en est donc le comptoir de Noret ? Pourquoi n'a-t-il plus de rapports en provenance de Laibach ? Va-t-il finalement envoyer un Émissaire à Tripol ? Et où est donc passé ce foutu disque Jéhamettan, bon sang ?

Le nouveau Patriarce n'a pas tout de suite remarqué les ombres qui se tapissent sur son passage mais au premier incident, son intuition s'est confirmée. Où qu'il aille, il est escorté par deux Fantômes Blafards.

Escorté ou espionné ?... cette éventualité a germé en lui comme l'évocation d'un mauvais rêve. Mais cette simple pensée le perturbe, d'autant qu'il n'ose en parler à personne.

EQUIPEMENT : Couteau de Patriarce, se léguant depuis Benvenuto. Dans une pièce secrète, un vieil ordinateur pré-Eshaton contenant du flux statique... Cette machine permettrait-elle de traduire ces pages et ces pages de codes, tous ces O et 1 laissés par d'innombrables Dormeurs depuis des décennies ?


SIXMOREVODKA