



Halloween
Concept

PRÉSENTE

CONSPIRATIONS

Un jeu de rôles de Jonathan Tweet

*Rien n'est vrai.
Tout est possible.
Tout est permis*

William S. Burroughs

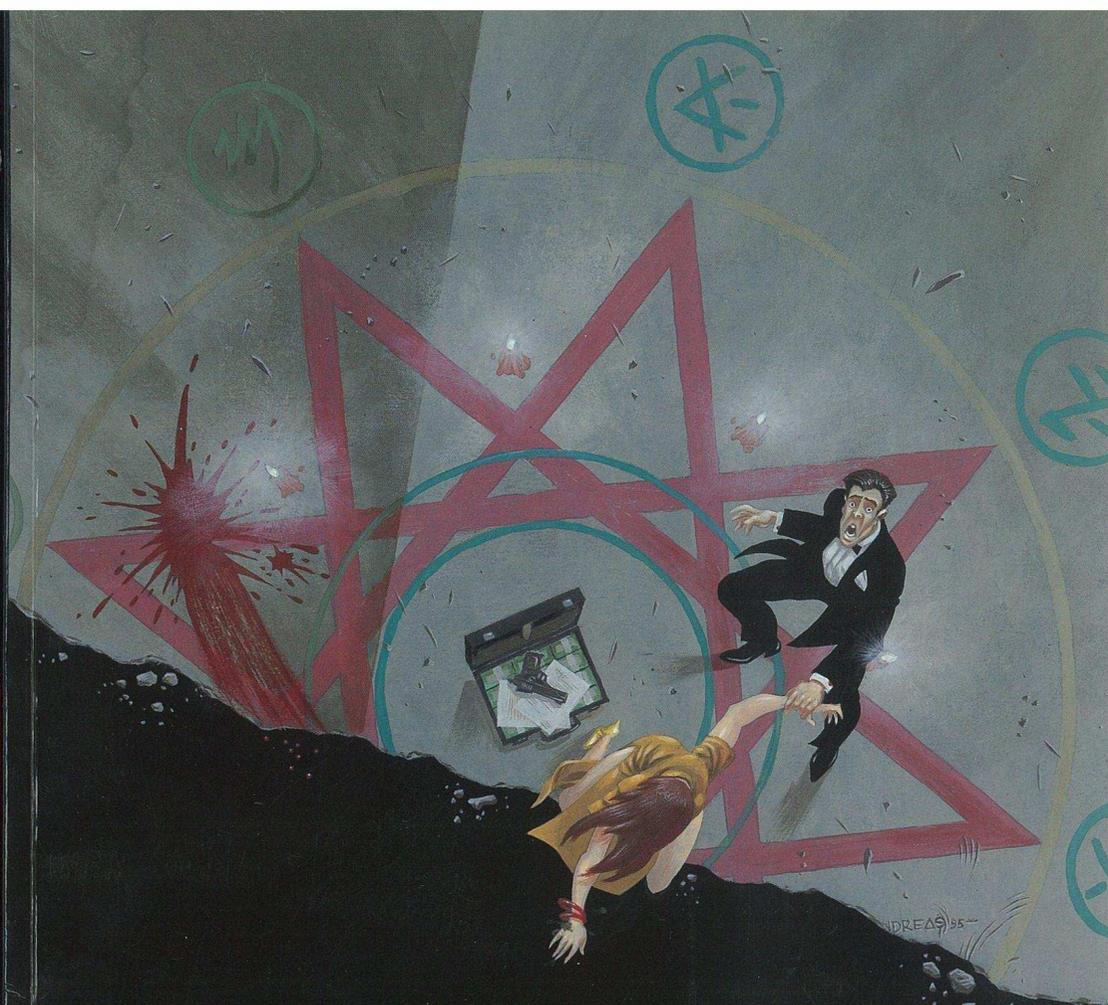
Ce nouveau jeu de rôles vous mènera au bord de la réalité, dans le monde ténébreux des peurs et des illusions humaines, au bord de la folie, au cœur du danger ou parfois tout bêtement dans le bizarre. Vous ferez face à toute une palette d'expériences décadentes et perverses, calculées pour vous glacer le sang et changer à jamais votre vision du monde.

SOUS LICENCE

ATLAS
GAMES

ISBN 2-910529-09-6

Prix conseillé : 179 FF



Halloween
Concept
PRÉSENTE

CONSPIRATIONS

Un jeu de rôles de
Jonathan Tweet



sous licence Atlas Games

A PROPOS DE L'AUTEUR

Jonathan Tweet fait partie
du groupe Alter Ego Games
au sein de Wizards of the Coast™
(vous savez, l'éditeur de
Magic: The Gathering™).

Il travaille depuis 7 ans dans
l'univers du jeu de rôles.

Il est le coauteur de l'un
de ses joyaux, *Ars magica*,
reconnu par tous pour son
originalité et son intelligence,
chez WotC et disponible en
français chez Jeux Descartes.

WotC publie en août 1995
sa dernière création : *Everway*.

Il est aussi l'auteur du système
de *On the Edge*,
le jeu de cartes à collectionner
inspiré d'*Over the Edge*,
la version originale de
Conspirations.

CONSPIRATIONS

Un jeu de rôles de Jonathan Tweet



ATLAS
GAMES

Edition originale

Conception : Jonathan Tweet
Rédaction : Jonathan Tweet, Robin D. Laws
Contributions supplémentaires : Lisa V. Padol, Chris Pesl,
Dave Nalle, Greg Porter
Coordination : John Nephew

ATLAS GAMES

HALLOWEEN
Concept

Edition française

Traduction : Tristan Lhomme
Scénario : Stéphane Bura
Coordination : G.E.Ranne
Couverture : Andreas
Illustrations intérieures : Pierre Le Pivain
Logo : Grrr
Corrections : Sabine Wong et Guillaume Delafosse

Tests : Steve Cook, Robert "Doc" Cross, Marty Dennis, Jay Ferm, J.M. Gibbs V, Gail Hermodson, Mike Halse, Barbara A. Hare,
Alex Hogg, Mike Lach, Nicole Lindroos, Donna "Sparkly" Millheim, John Nephew, Mary Oettinger, Kevin O'Neill, Rembert N. Parker, Lee E. Paulson Jr.,
Victor Raymond, Chuck Solberg, Greg Stolze, Eric Tumbleson, Gretchen Tweet, James Wallis.

Remerciements tout particuliers à Lee Gold qui, grâce à ses efforts incessants pour publier *Alarums & Excursions*, a rendu tout ceci possible.

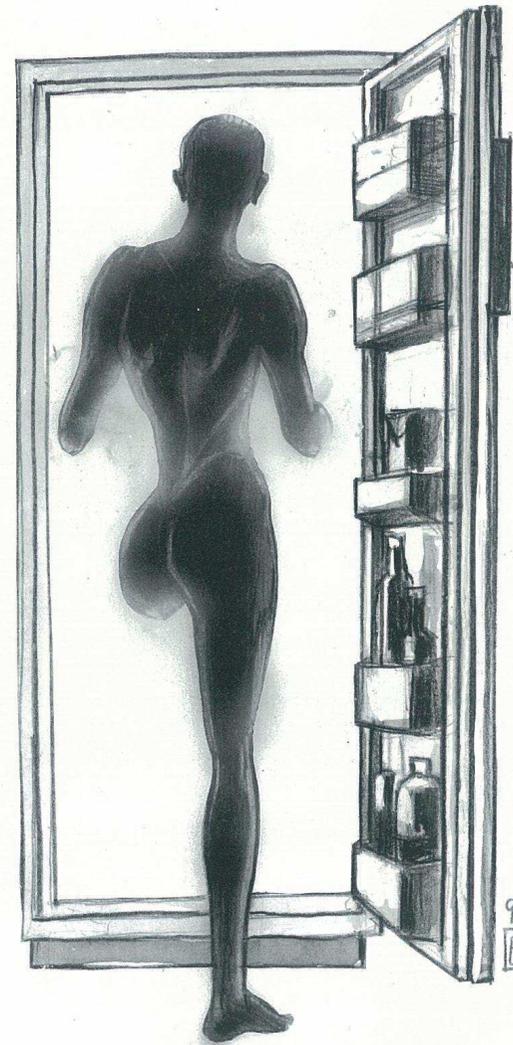
CONSPIRATIONS

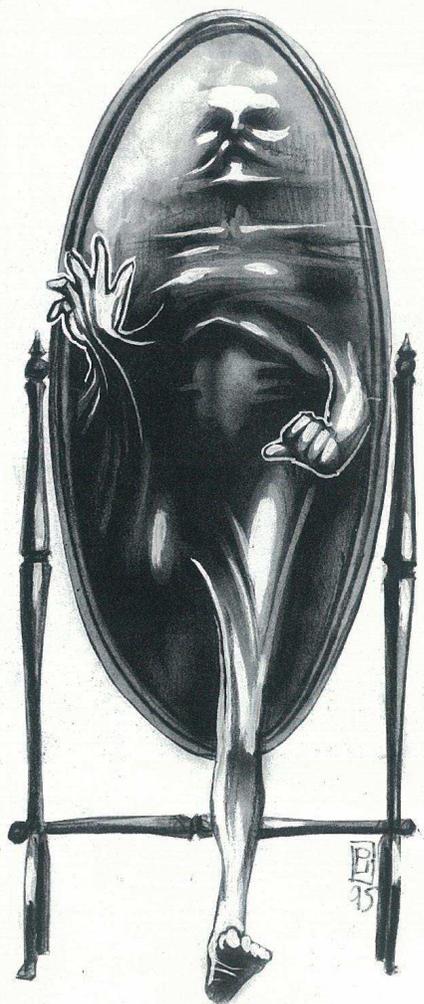
Un jeu de rôles de Jonathan Tweet

*Publié par Halloween Concept
11, rue de Marseille
75010 Paris*

*ISBN 2-910529-09-6
Septembre 1995*

*Titre original : Over the Edge
© 1992 John R. Nephew / Atlas Games*





0. Introduction — 6

I. Système de jeu — 10

1. Création de personnages - 10

2. Les règles - 27

3. Le combat - 33

II. Background — 46

4. Un monde de conspirations - 46

III. Pouvoirs — 58

5. Les pouvoirs étranges - 61

6. La magie - 72

IV. Sciences — 74

7. Technologie - 74

8. Les Drogues - 78

V. L'île d'Al Amarja — 82

9. Le Clan d'Aubainne - 85

10. Les Forces en présence - 93

VI. Règles du modérateur - 114

11. Maîtrise - 114

12. Intrigues majeures - 128

VII. Scénario — 135

13. Par le Menu - 135

VIII. Personnages non joueurs — 148

Feuille de personnage - 159

Rien n'est vrai.
Tout est possible.
Tout est permis.
- William S. Burroughs

>>> INTRODUCTION

Qu'est-ce que Conspirations ?

Sous prétexte de vous résumer mon jeu, je vais consacrer ce chapitre à vous expliquer pourquoi il est si incroyablement palpitant et pourquoi votre vie est incomplète tant que vous n'y jouez pas régulièrement. Vous apprendrez aussi pourquoi tous les autres jeux pâlisent lorsqu'on les compare au mien (de toute évidence, leurs concepteurs souffrent de divers désordres mentaux plus ou moins répugnants).

Donc, qu'est-ce que *Conspirations* ? Commençons par jeter un coup d'œil sur la surface.

Dans ce jeu, les personnages-joueurs font face à tout une palette d'expériences décadentes et perverses, conçues pour leur glacer le sang, les terrifier, les perturber, les déséquilibrer et changer à jamais leur vision du monde. Le Modérateur (ou MJ) est chargé de créer une atmosphère de danger surréel. Les personnages sont censés s'y plonger corps et âme, la savourer et atteindre leurs objectifs malgré tous les périls qui les entourent. Amusez-vous bien !

Conspirations appartient au même genre nébuleux que nombre de films, de séries télévisées et de romans. Toutes ces œuvres vous conduisent au bord de la réalité, dans le monde ténébreux des

peurs et des illusions humaines, au bord de la folie, au cœur du danger, ou parfois tout bêtement dans le bizarre. Ceux qui ont lu *Le festin nu*, de William S. Burroughs, se rendront vite compte qu'il fut l'une des principales sources d'inspiration de ce jeu. Bien d'autres influences se sont fait sentir, dont *the Outer Limits* et *Twin Peaks* pour les feuilletons, des films comme *Repo Man* et *Liquid Sky*, les ouvrages de Borges et de Philip K. Dick, sans oublier l'inconscient collectif tel qu'il se manifeste dans les tabloïds. Ces sources sont très différentes les unes des autres, mais elles peuvent toutes coexister dans votre campagne, panachées en fonction de votre sensibilité.

En termes de règles, *Conspirations* met l'accent sur le conte et le jeu théâtral plutôt que sur l'arithmétique. Les mécanismes sont à la fois simples et ouverts à l'interprétation. Votre imagination et votre bon sens vous seront plus utiles qu'une calculatrice.

Mais que se passe-t-il sous la surface ? De quoi ce jeu traite-t-il, en réalité ? J'ai créé l'île d'Al Amarja comme un terrain de jeu où focaliser votre imagination, incrusté au sein de notre univers familier. Pourquoi ? Ce jeu se déroule à notre époque pour que vous puissiez vous identifier plus facilement aux personnages. Les joueurs n'ont pas

besoin d'avaler d'interminables listes de compétences ou un paragraphe détaillé sur la profession de leur personnage, puisque ces derniers vivent dans un monde très proche du nôtre. Vous avez sans doute une idée assez nette de ce à quoi ressemble notre époque et vous pouvez sans trop de mal y introduire tout ce que vous ne voudriez surtout pas y voir... Bref, le contexte contemporain permet au MJ et aux joueurs de puiser dans leur expérience personnelle pour enrichir le décor.

Et pourquoi des mécanismes simples ? Une excellente raison : les règles complexes limitent toujours l'imagination. Par ailleurs, mes neurones ont mieux à faire qu'effectuer des opérations mathématiques complexes et chercher où se trouve au juste cette maudite table BZ72. Les règles complexes vous expliquent ce que vous pouvez faire... et parviennent généralement fort bien à sous-entendre tout ce que vous ne pouvez pas faire. Lorsque je regarde les personnages que mes joueurs ont créés au fil des mois et que je me rappelle des aventures qu'ils ont vécues, je me rends compte qu'ils sont uniques. Je n'ai jamais rien vu de pareil dans les autres jeux de rôles. Ils sont tous tordus, étranges, mystérieux, indisciplinés, bizarres... bref, uniques. Plus vous vous fiez aux règles écrites par quelqu'un d'autre pour définir votre personnage et les aventures qu'il peut vivre, plus votre créativité est limitée. Les règles ne sont qu'un bateau, qui doit vous conduire au rivage que vous voulez explorer. Dans ce livret, vous trouverez la description d'un rivage, mais votre bateau sera une construction purement fonctionnelle, sans fioritures ni complications superflues. J'espère que sa sim-



plicité vous aidera à vous concentrer sur votre objectif (une partie de jeu de rôles amusante) et pas sur votre véhicule (les règles).

Le système de *Conspirations* est ce que j'ai réussi à créer de plus simple. Ces règles évoquent un peu les lois de la physique : elles sont imparfaites, mais fonctionnent. Pour le reste, laissez le cadre et votre compréhension de l'univers vous guider.

Comment lire ce livret

Avec un minimum de distance. Il renferme des faits dont les implications (sur les gens, les gouvernements et l'univers en général) sont conçues pour coller à "l'esprit" de *Conspirations*. Vous n'allez certainement pas être d'accord avec ce que vous allez lire. C'est parfait : cela signifie que vous allez être en désaccord avec tout le monde lorsque vous en viendrez à discuter de ces sujets. Ne prenez pas cela trop au tragique.

Souvenez-vous que tout ce que contient ce livre est faux, y compris la phrase que vous êtes en train de lire.

La lecture des chapitres 1 à 3 est conseillée à tous les participants, joueurs

et Modérateur. La lecture du chapitre 4 est recommandée aux joueurs qui aiment un peu comprendre l'univers dans lequel ils vont évoluer, sans révéler trop de secrets qui détruiraient le suspense. De toute façon, les joueurs ne sont pas des abrutis, ils font bien la différence entre le joueur et le personnage, n'est-ce pas ? Ils font bien la différence entre ce que sait l'un et l'autre, n'est-ce pas ? Cela ne coûte rien de demander. Les autres chapitres sont destinés au seul Modérateur.

Vous devriez lire les chapitres 1 à 3 d'un bout à l'autre. Après tout, ce sont les règles. En revanche, les autres chapitres sont là pour être feuilletés à votre convenance. Le Modérateur peut tout lire d'une traite ou y piocher ce qui lui semble intéressant, au gré de son humeur.

De l'utilisation du livret

Pour vous simplifier la tâche, n'hésitez pas à écrire dans les marges, à barrer les paragraphes que vous n'aimez pas, à souligner ce qui vous semble important (et tout ce que vous risquez d'oublier dans l'excitation de la partie), à

relier les passages importants par des flèches, et ainsi de suite. Ce livre de règles est un document de travail, pas les Tables de la Loi.

Quelques petites choses à avoir sous la main

Conspirations utilise des dés à six faces. Vous risquez d'en lancer jusqu'à six à la fois. Vous trouverez des dés avec une tête de mort à la place du 1 dans certains magasins. Ils peuvent être utiles parce que lorsque vous tentez de faire quelque chose, tout résultat égal à 1 débouche sur un échec.

Du papier et des crayons sont indispensables. En tant que joueur, vous allez devoir noter des adresses et des numéros de téléphone, recopier des indices, transcrire des conversations ou des citations, et ainsi de suite. Tout cela vous aidera à découvrir les secrets d'Al Amarja. Un conseil d'ami : gardez des archives. Je n'ose même pas vous dire combien d'indices importants ont échappé à mes joueurs parce qu'ils ne tenaient pas leurs notes à jour.

Le MJ peut également avoir envie de distribuer des **aides de jeu**. Toutes



sortes d'objets du monde réel peuvent être aisément convertis en indices. Le jeu se déroulant à notre époque, il est relativement facile de ramasser chez soi de quoi faire phosphorer les joueurs. En vrac : magazines bizarres, armes improvisées, cigarettes, lunettes de soleil, disquettes, bouts de papier couverts de gribouillis et, d'une manière générale, tout ce qui peut faire avancer l'intrigue ou dérouter les joueurs.

L'imagination des joueurs et du MJ peut être stimulée par la lecture et la vision de quelques films. Selon vos goûts, vous pouvez vous plonger dans les œuvres de William S. Burroughs ou de Philip K. Dick, dans certains des films les plus bizarres qu'Hollywood ait jamais tournés ou vous contenter des tabloïds et autres journaux de bas étage (NdT - En France, nous avons "Infos du Monde". Le créneau de la crétini-

sation des ménagères reste à prendre. Par les journaux du moins. Par la télévision, c'est fait depuis longtemps.) Les figurines peuvent vous aider à situer les personnages en cas de combat, mais leur utilisation est une pure question de goût. Au fait : bonne chance pour trouver des figurines représentant des personnages modernes qui ne soient pas bardés d'armes à feu.

Avertissement

Le MJ devrait lire ce paragraphe à voix haute, avant et après chaque partie.

*"Ce jeu fait ouvertement référence au surnaturel. Pire, il admet l'existence du vice. Mais attention : tout cela a pour seul but de distraire le lecteur et les joueurs. **Conspirations** n'encourage en aucune façon le satanisme, la croyance en la magie, l'usage de drogues, la violence, les perversion sexuelles, le mépris du gouvernement, l'anarchisme-nihilisme, la liberté de pensée et d'expression, ou toute autre action ou croyance rejetée par les autorités."*

Un mot des adaptateurs

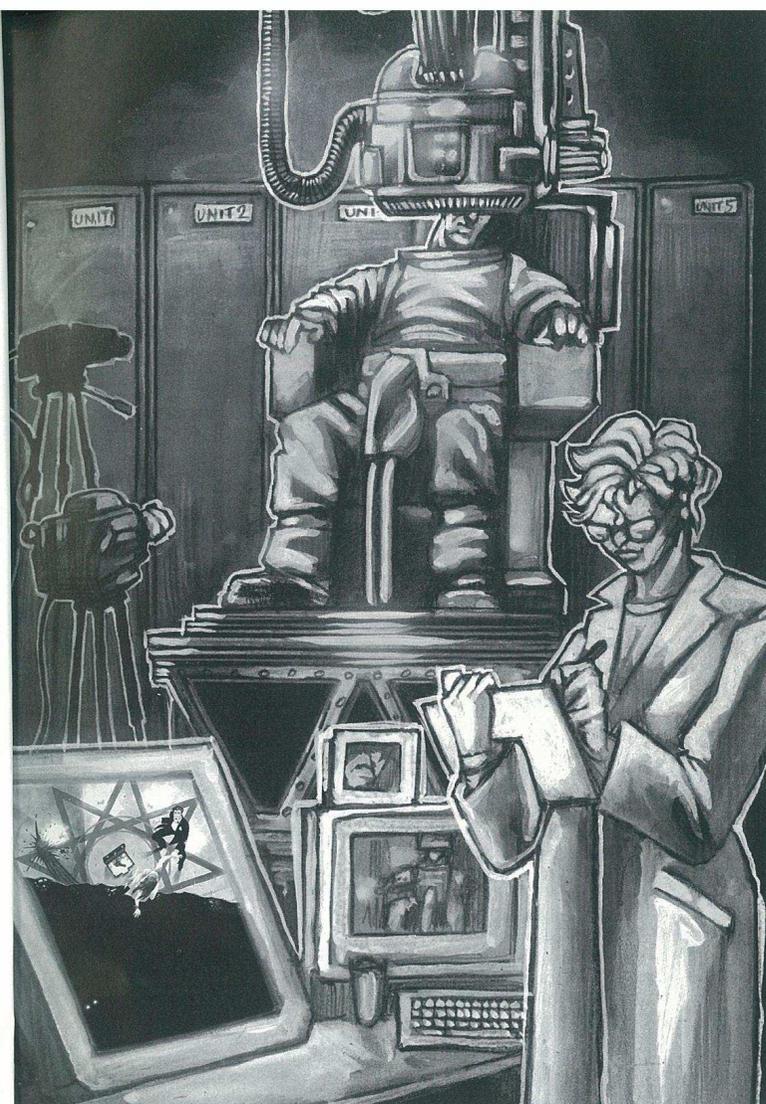
Ceux qui connaissent déjà *Over The Edge* dans son édition américaine seront peut-être surpris de voir certains changements dans le fond et dans la forme du jeu. Il n'est plus question d'un jeu dont l'action se déroule essentiellement sur une île perdue en pleine mer Méditerranée : certains détails ont été modifiés, assimilés, ajoutés ou ont même totalement disparu durant la réécriture du jeu. **Conspirations** veut donner une vision plus universelle que celle de l'édition originale. Certaines choses vous sembleront pour le moins complètement obscures. C'est normal. Quand vous regardez un film, vous ne comprenez pas tout de suite, ou alors, le scénariste est pitoyable. **Conspirations** vous surprendra et vous donnera, au fur et à mesure, les réponses aux questions que vous vous posez. C'est dans ce but que l'île d'Al Amarja est beaucoup moins décrite dans le livret de base de la version française que dans celui d'*Over The Edge*. Ne vous inquiétez pas, son heure viendra, plus précisément dans l'écran du Modérateur qui inclura le Guide d'Al Amarja. Vous trouverez tout de même un descriptif de l'île, guère plus important que ce que vous trouveriez dans une bonne encyclopédie. Pensez à Al Amarja comme à Arkham dans l'univers lovecraftien de l'*Appel de Cthulhu*. On ne peut nier que les aventures de l'*Appel* se déroulent dans le monde entier, en France ou en

Chers amis critiques...

Une bonne partie du plaisir qu'il y a à jouer à **Conspirations** vient de l'ignorance de ce qui se trame dans le monde. Si vous dévoilez les intrigues et les secrets présentés dans les chapitres réservés au MJ, les joueurs qui auront lu votre article s'amuseront moins. Alors, s'il vous plaît, lorsque vous critiquerez ce jeu, ayez la gentillesse de ne pas trop en dire, autant que possible. Le même conseil vaut pour les joueurs, d'ailleurs. Ne soyez pas trop bavards ! Dites juste que le jeu est génial. Cela devrait suffire. Et ce n'est pas de la publicité mensongère.

Australie en passant par l'Angleterre et la Nouvelle Angleterre. Et pourtant, la seule mention d'Arkham fait dresser les cheveux sur la tête du plus blasé des investigateurs et du joueur qui l'anime. Pourquoi ? Parce qu'Arkham agit comme un focus, comme un aimant pour tous les mystères de cet univers. Dans **Conspirations**, l'île a le même but. Si les joueurs auront l'occasion de voyager où ils le désirent durant leurs aventures, l'île agira comme un aimant et les attirera comme elle attire tout ce qui ne tourne pas rond dans le monde. L'île d'Al Amarja agit comme un nexus. Vous en apprendrez plus sur elle au fur et à mesure des aventures et des suppléments, mais même déflorée, elle devra garder son mystère et sa poésie.

Mais dans toutes ces versions différentes, à qui se fier ? Où se trouve réellement Al Amarja ? Existe-t-elle même réellement ? Où se trouve la vérité parmi toutes les versions proposées par l'édition américaine, les différentes éditions européennes et *On The Edge*, le jeu de cartes à collectionner tiré du jeu original ? Est-ce encore un coup des Cut-Ups ? La réponse est simple : c'est **Conspirations** qui vous offre la bonne version. La seule, la vraie, l'unique. Les autres informations similaires dans d'autres éditions du jeu ne sont que mensonges destinées à vous dissimuler la vérité et à vous faire passer à côté des secrets de la vie, de l'univers et du reste. Mais n'oubliez jamais, quoi qu'il arrive, que vos personnages ne sont que cela : des personnages dans un jeu de rôles.



Glossaire

Dé de bonus - lorsqu'un personnage entreprend une action pour laquelle il est avantagé d'une façon ou d'une autre, il lance un dé supplémentaire, en même temps que les autres. Le résultat du dé de bonus remplace le plus mauvais résultat obtenu avec les autres dés, avant que vous ne fassiez le total.

Dé de malus - lorsqu'un personnage entreprend une action pour laquelle il est désavantagé d'une façon ou d'une autre, il lance un dé supplémentaire, en

même temps que les autres. Le résultat du dé de malus remplace le meilleur résultat obtenu avec les autres dés, avant que vous ne fassiez le total.

Modérateur - la personne qui coordonne et anime la série (cf ci-dessous). Le terme "Maître de Jeu" sonne de manière désagréablement hiérarchique, mais son diminutif "MJ" sera fréquemment utilisé dans les règles.

PJ - Personnage-Joueur ou, de manière moins synthétique, le personnage animé par un joueur.

PNJ - Personnage-Non-Joueur, autrement dit un "figurant" animé par le Modérateur.

Points de vie - la mesure de la capacité d'un personnage à supporter les coups et la douleur. A 0 points de vie, vous êtes à terre, inconscient. Si vous passez en dessous de ce seuil, vous êtes mort... ou vous ne tarderez pas à l'être si vous ne recevez pas de soins médicaux.

Pouvoirs étranges - des facultés jugées "impossibles" par le monde ordinaire, y compris les dons magiques et les pouvoirs paranormaux.

Réserve d'expérience - le nombre de dés qu'un joueur peut utiliser comme dés de bonus à chaque partie. Elle mesure aussi l'expérience du personnage. Il est possible de "dépenser" les dés de la réserve d'expérience pour améliorer ses traits (cf ci-dessous) ou en développer de nouveaux.

Réserve psychique - le "carburant" des pouvoirs étranges.

Round - utilisé en combat (ou toute autre situation de stress), le round est une unité de temps, au cours de laquelle le personnage peut entreprendre une

action. Il représente environ 3 secondes de "temps de jeu", souvent beaucoup plus en temps réel.

Série - plusieurs séances de jeu, liées par une intrigue unique. Également appelée "campagne".

Trait - quelque chose qui définit un personnage, que ce soit une compétence, une caractéristique personnelle, un pouvoir étrange, un talent ou un aspect de son passé. Les traits sont généralement positifs, mais certains (les "défauts") sont négatifs.



>>> SYSTEME DE JEU

Création de personnage

Tous les joueurs peuvent feuilleter ce chapitre à loisir. Il renferme la totalité des règles dont ils auront besoin pour créer leur personnage. Les deux chapitres suivants, quant à eux, leur apprendront comment survivre aux diverses intrigues, trahisons, aventures, magouilles, triomphes et humiliations qui forment la vie de *Conspirations*. Souvenez-vous toujours que le Modérateur est seul juge de la manière d'appliquer les règles. En fait, le chapitre intitulé "Règles du Modérateur" offre à ce dernier un ensemble de règles additionnelles. Certaines proposent des aménagements aux règles que vous allez lire. Les pages qui suivent vous en apprendront assez pour jouer... mais elles ne vous apprendront pas tout. Le meilleur moyen de découvrir ce qui marche et ce qui ne marche pas reste de procéder par essais et erreurs, autrement dit de jouer.

Dans *Conspirations*, vous incarnerez un individu de notre époque qui évolue dans un environnement étrange. Vous êtes presque complètement libre de choisir le genre de personne que vous allez animer. Attention, toutefois : le jeu sera plus amusant si vous utilisez cette liberté avec sagesse. Veuillez garder en tête les quelques principes suivants :

- 1) **Impliquez-vous.** Créez un personnage auquel vous pouvez vous identifier ou dont vous vous souciez d'une manière ou d'une autre.
- 2) **Créez un personnage capable d'affronter un minimum de danger.** Il sera sans doute placé de temps en temps dans des situations difficiles et vous devrez être capable de gérer la crise.
- 3) **Servez-vous de votre imagination.** J'ai parfois dû restreindre la liberté de mes joueurs pour rester dans les limites du raisonnable mais, la plupart du temps, je leur en ai accordé plus qu'ils n'en espéraient. Comme vous le verrez, les règles de création de personnage sont ouvertes et simples. Profitez de cette liberté. Ne considérez pas les listes de ce chapitre comme définitives. Elles ne sont là que pour stimuler votre créativité.
- 4) **Suivez les conseils du Modérateur.** Sa série peut être loufoque, sérieuse, réservée à des individus puissants (ou ordinaires !) ou n'importe quoi d'autre. Si vous développez un personnage qui ne colle pas avec la série que le MJ a en tête, modifiez-le jusqu'à ce qu'il soit adapté. Sinon, le Modérateur risque d'avoir les pires difficultés à vous faire entrer dans l'histoire. De son côté, votre PJ risque d'avoir beaucoup de mal à survivre.

- 5) **Soyez indépendant.** Il existe plusieurs moyens de saboter un bon personnage en le liant de trop près aux autres PJ ou à des événements trop ponctuels. Exemple : jouer un PJ chargé par un mystérieux "QG" d'espionner un autre membre du groupe peut être intéressant. Mais si, par hasard, le joueur concerné rate une séance, son personnage risque de ne pas paraître, lui non plus... Vous n'aurez rien à faire pendant toute une soirée. Et que se passera-t-il si son personnage se fait tuer ? La mission est terminée. Dans le même esprit, évitez les objectifs limités et faciles à atteindre. Si votre personnage est à Al Amarja pour capturer un criminel donné, par exemple, sa raison d'y rester disparaît à l'instant où vous l'avez capturé.
- 6) **Soyez coopératif.** Si vous voulez que votre PJ interagisse régulièrement avec les autres membres du groupe, créez un personnage qui soit prêt à s'associer avec eux. Si votre raison d'être là est si secrète que personne (pas même les autres PJ) ne peut la connaître, personne ne pourra vous aider ou ne voudra travailler avec vous. A terme, vous allez vous ennuyer.
- 7) **Créez des "amorces".** Une "amorce" est un détail de votre personnage que le MJ peut utiliser pour l'impliquer dans une histoire (que ce soit la trame principale de sa série ou une intrigue secondaire importe peu). Inventez-en plusieurs lorsque vous créerez votre personnage. Cela simplifiera le travail du Modérateur. Les amorces peuvent être liées aux traits, au secret, aux motivations ou être de simples informations complémentaires. Votre personnage peut, par exemple, chercher quelqu'un (ou quelque chose), enquêter

sur une personne donnée ou fuir un ennemi...
8) Réfléchissez au groupe. Il est possible de créer tout le groupe en une seule fois. Si vous procédez de cette manière, discutez avec les autres joueurs de ce que vous voulez obtenir. Voir le paragraphe intitulé "Le groupe de personnages", à la fin de ce chapitre.

la plupart des concepts porteurs de *Conspirations*. S'il fait jouer ce scénario, votre MJ pourra vous conseiller utilement. Cela simplifiera le développement de votre premier PJ. Une fois que vous aurez découvert le monde, les règles et le processus de création d'un personnage, vous aurez moins de mal à recommencer.

Le concept

Pour commencer, essayez d'avoir une idée du personnage que vous allez jouer. Si vous n'avez pas d'idées, commencez à réfléchir aux étapes suivantes de la création. Cela vous aidera sans doute. Tâchez d'avoir une idée assez nette de ce que vous voulez avant de vous attaquer aux détails. Si vous avez besoin d'idées, regardez autour de vous. Puissez dans les films, les romans cybertruc, les tabloïds, vos rêveries enfantines, les autres jeux de rôles, les illustrations publicitaires, la philosophie new age... sans oublier vos propres idées tordues. N'ayez pas peur de vous faire plaisir. Si

vous voulez un personnage beau, riche, intelligent, sûr de lui et bourré de talent, c'est du domaine du possible. Vous êtes vraiment à court d'idées ? Sachez que toutes sortes de gens louent leurs services comme gardes du corps, mercenaires et assimilés. Si vous n'avez vraiment rien d'autre en tête, vous pouvez toujours jouer l'une de ces brutes. Cela vous donne un minimum de répondant dans les combats et une bonne raison de vous impliquer dans les intrigues des uns et des autres (le célèbre "vous venez d'être embauché par..."). Il ne vous reste plus qu'à vous demander d'où vous venez et quelles compétences vous pouvez proposer à un employeur. Votre concept est prêt. Avec la permission du MJ, vous pourrez créer un personnage né à Al Amarja, mais pas avant un certain temps. Il vous faudra vous familiariser d'abord avec le jeu. Si, en tant que joueur, vous ignorez tout d'Al Amarja, vous n'aurez pas trop de mal à jouer un personnage qui est dans le même cas.

Créer votre premier personnage

Votre imagination et la bonne volonté du Modérateur sont les deux seules limites à votre liberté de création. Du coup, vous risquez d'avoir du mal à trouver un concept satisfaisant pour vos premiers personnages. Toutefois, le MJ dispose d'un scénario d'introduction suffisamment long et détaillé pour vous permettre d'appréhender la



Étrangeté et normalité

La plupart des joueurs sont tentés de créer des personnages bizarres et j'en ai vu qui pétaient littéralement les plombs (Dieu merci, le blob interplanétaire géant n'a jamais joué, mais il y en a eu beaucoup d'autres, à peine plus normaux). Les joueurs étant complètement libres de faire ce qu'ils veulent, tout peut arriver.

Néanmoins, chers amis joueurs, laissez-moi vous avertir. La bizarrerie n'est pas toujours une option valable.

Créer un personnage visiblement étrange peut vous plonger dans une foule d'ennuis. Pour commencer, l'étrangeté attire l'attention. Un jour, j'ai vu passer à ma table un boxeur doté de trois bras. Il était certes amusant à jouer, mais pas très utile lorsqu'il s'agissait de se faire passer pour un dignitaire étranger, pour un étudiant en doctorat, se fondre dans la foule et autres activités qui font le quotidien des PJ. Même des bizarreries moins évidentes à remarquer risquent d'attirer l'attention des forces adverses.

Le taux de survie des PJ "anodins" est supérieur à celui de ceux qui se font remarquer.

Sur un plan plus esthétique, notez que les personnages bizarres ont généralement un potentiel de jeu limité. L'une de mes joueuses se fit plaisir en jouant le Dalaï Lama réincarné dans un corps féminin. Elle se rendit vite compte que jouer un individu ayant atteint l'Illumination l'obligeait à empêcher les autres membres du groupes à participer à diverses activités divertissantes, mais mauvaises pour leur karma. De même, tous les personnages étranges ont tendance à tomber dans des schémas comportementaux intéressants, mais étroits et limitatifs.

Les personnages "normaux" de leur côté, exigent un meilleur jeu d'acteur. On ne peut pas les mettre en "pilote automatique". Ils exigent davantage de réflexion. Ils sont donc plus intéressants et, à terme, plus satisfaisants à jouer. Sans étrangeté pour rendre un PJ "intéressant", vous devrez explorer ses sen-

timents, ses contradictions, sa conception de l'honneur et de la moralité etc. Attention, je ne suis pas en train de dire que vous ne devez jamais jouer de types bizarres. Jouer un vrai déviant peut être très drôle, surtout si vous voulez changer d'optique pour une ou deux séances. Et rien n'empêche un cinglé complet d'être aussi détaillé et intéressant qu'un individu normal. Toutefois, les déviants les plus intéressants que j'ai vu sont ceux dont les objectifs et les actions étaient plus étranges que les pouvoirs. Si votre PJ a des pouvoirs surnaturels, utilisez-les rarement et toujours à bon escient. Si vous êtes prudent, votre personnage n'attirera pas l'attention malvenue de douzaines d'ennemis potentiels. Par ailleurs, utiliser trop souvent vos pouvoirs finit par vous empêcher de réfléchir à votre roleplaying.

Trois des personnages de ma première série de tests ont occupé un rôle de premier plan dans des intrigues secondaires intéressantes. Le premier était un vrai déviant, étrange jusqu'à la moelle. Il est

mort deux fois avant la fin de la série, au grand désappointement de son joueur. Le deuxième était le plus étrange de tous, mais il a gardé ses particularités secrètes, pour devenir l'un des personnages les plus "humains" que j'ai jamais vu (alors qu'il n'était pas humain du tout). Il a réussi à retrouver son père (c'était son objectif personnel). Le troisième était parfaitement normal et il a terminé sa carrière par un succès. Que leur vie vous serve de leçon. Il n'y a pas de "bonne" ou de "mauvaise" façon de créer un personnage. Simple-ment, mieux vaut savoir à l'avance dans quoi vous vous aventurez.

Altérer les clichés

Si votre personnage menace de devenir un cliché, distordez celui-ci jusqu'à ce que vous obteniez quelque chose d'original. C'est particulièrement important si vous avez envie de jouer un personnage qui n'est pas entièrement humain. Entre les films, les livres et les autres jeux de rôles, combien avez-vous vu de vampires et de loups-garous ? Modifiez leur concept de base jusqu'à ce qu'il soit de nouveau original. Vous voulez jouer un vampire ? Parfait ? Et s'il ne se nourrissait pas de sang, mais de neurotransmetteurs ? Se nourrir ferait-il monter son taux d'endorphine ? Peut-

Attributs inconnus

Un moyen intéressant d'accélérer la création du personnage et d'y ajouter une touche de mystère est de décider que vous ne connaissez pas certains de ses attributs (et qu'il ne les connaît pas lui-même). Par exemple, votre personnage s'est évadé d'un laboratoire de recherches sur les maladies mentales avec des pouvoirs dont vous ignorez tout. Dans ce cas, dites au MJ que vous préférez qu'un (ou plusieurs) de ses traits reste(nt) flou(s) pour le moment. Cela vaut aussi pour ses motivations. Il se peut que vous soyez en train de suivre des indices sans savoir vers quoi ils vont vous mener. Votre MJ appréciera... Grâce à cette technique, il a pratiquement toute liberté pour impliquer votre personnage dans les intrigues de son choix.

être est-ce un vampire au sens métaphorique du terme, avec une série de points forts et de faiblesses complètement inédits. Dans le même esprit, si vous voulez jouer un loup-garou, le personnage pourrait-il avoir la force, l'agilité, la ruse et la férocité du loup en restant sous forme humaine ?

Ce principe vaut pour tout, y compris les traits et les pouvoirs. La télékinésie vous tente ? Bon. Mais c'est du déjà vu et plutôt cent fois qu'une. Et si votre personnage pouvait créer un petit double de lui-même, qu'il serait le seul à voir (ce simulacre n'a pas de vie indépendante. Le PJ est obligé de rester concentré pour le mouvoir) ? Ce pouvoir équivaut en pratique à la télékinésie : le personnage peut utiliser le simulacre pour déplacer des objets à distance. Mais c'est une approche originale du problème.

Déformez les traits les plus ordinaires et ils deviendront aussitôt plus intéressants. Si votre PJ est fort, est-ce parce qu'il suit un régime à base de vitamines ? S'il est attentif, ce trait dérive-t-il de sa paranoïa, qui approche doucement de la vraie psychose ? S'il est baratinneur, passe-t-il ses loisirs à écouter des cassettes publicitaires farcies de messages subliminaux, pour "garder la forme" ? Chaque nouvelle distorsion est un pas qui vous éloigne des clichés. Souvenez-

Quelques concepts

- Ancien trafiquant de drogue poursuivi par ses ex-associés, qui veulent sa peau.
- Réincarnation d'un grand prêtre atlante.
- Zombie libéré de l'emprise du magicien vaudou qui l'avait créé. A la recherche de sa liberté, espère l'obtenir grâce à l'aide d'un sorcier qui vit (peut-être) à Al Amarja.
- Membre d'un ancien commando, devenu tueur psychopathe, qui a échappé au contrôle de la CIA (encore un programme de lavage de cerveau qui a mal tourné).
- Créature bienveillante venue d'un plan plus avancé, piégée dans un corps mortel, qui cherche à se libérer.
- Dilettante décadent à la recherche de simulants pour satisfaire ses goûts les plus pervers.
- Jaguar-garou.
- Drogué, a remonté la chaîne de production jusqu'à Al Amarja, où son poison est abondant et bon marché.
- Touriste innocent.
- Professeur qui consacre son année sabbatique à l'étude des systèmes sociaux décadents (ou des médecines parallèles ou de la science étrange ou de l'archéologie non-orthodoxe etc.).
- Bénéficiaire/victime d'un programme nazi de création de surhommes.
- Chef religieux-escroc qui répand sa version de la "bonne parole".
- Punk-rockeur possédé par le démon.

- Ancien Béret Vert, à la recherche d'un emploi de mercenaire ou d'assassin.
- Auteur de théâtre désireux de trouver l'inspiration dans la communauté artistique avant-gardiste d'Al Amarja.
- Gogo new age à qui les cartes ont "dit" de venir accomplir son destin à Al Amarja.
- Grand sage new age, guidé vers Al Amarja par une Puissance.
- Malheureux mutant qui a entendu dire que les "ratés de la génétique" pouvaient vivre plus facilement sur Al Amarja.
- Motarde coriace.
- Médecin en vacances forcées après un scandale étouffé par les autorités de son hôpital.
- Auteur de romans expérimentaux.
- Politicien à la retraite, qui profite enfin des pots-de-vin accumulés au cours de plusieurs décennies.
- Savant travaillant pour le ministère de la Défense. Après avoir inventé une arme si terrifiante que l'esprit humain ne peut l'accepter, il a été forcé de simuler sa mort et de s'enfuir.
- Savant russe en exil, spécialiste dans un domaine de recherche mystérieux.
- Chauffeur de taxi italien cherchant à oublier une histoire d'amour qui a mal tourné.
- Mystique Quechua.
- Jeune fugueur issu d'une famille aisée.
- Musicien en avance sur son époque, dont la musique a été rejetée partout.
- Ouvrier cubain à la recherche de n'importe quel emploi.
- Chat parlant d'origine irlandaise.



vous que ces derniers ont causé la perte d'innombrables personnages dans des myriades de jeux de rôles.

Les traits

Les traits vous aident à donner de la consistance au personnage.

Chaque personnage est défini par quatre traits.

L'un d'eux est le **trait principal**, qui précise généralement l'identité du personnage.

Viennent ensuite deux **traits annexes**, qui représentent des compétences et des caractéristiques supplémentaires.

Le joueur choisit l'un de ces trois traits pour en faire son **trait supérieur**.

Enfin, le dernier trait est un **défaut**. Chacun de ces traits est trahi par un **signe**, autrement dit une marque tangible et visible.

La puissance des traits

Sans nombres à manipuler et avec des

traits qui sont tous sujets au veto du MJ, comment optimiser ? Comment se doter des traits les plus puissants ? Je n'ai rien contre l'optimisation. Voici donc quelques conseils pour obtenir des traits puissants, si c'est ce que vous cherchez.

Rendez-les intéressants

Prenez le temps de modeler un trait unique et étrange, que le MJ aura envie de voir fonctionner. Même s'il estime que ce trait risque d'être trop puissant, un Modérateur poussé par la curiosité peut agir à l'encontre du bon sens et vous le laisser. Le Modérateur aura beaucoup de mal à opposer son veto à un trait lié au concept même du personnage (cela dit, il a toujours la possibilité de le modifier plutôt que de le supprimer purement et simplement). A vous de veiller à ce que les problèmes générés par un trait trop puissant soient compensés par ses aspects intéressants. Un jour, en tant que MJ, j'ai vu un

joueur essayer de me fourguer un trait vraiment très puissant, genre "Unité avec le Zen". Lorsque je me suis aperçu qu'il n'avait aucun impact sur l'univers du jeu, à part donner des bonus à son personnage, je l'ai supprimé. Si le joueur s'était arrangé pour qu'il présente des aspects intéressants - en le liant au concept du personnage ou en lui donnant quelques limites, je le lui aurais peut-être laissé.

Donnez-leur un point faible

Limiter un trait ou y lier un défaut donne au moins l'illusion que vous jouez honnêtement. Le MJ a plus de chances de laisser passer un pouvoir qui vous rend vulnérable d'une manière ou d'une autre (dans la mesure où vous avez besoin d'un défaut pour compléter votre personnage, le lier à un trait vraiment puissant ne vous désavantage pas forcément). Un défaut lié à un trait positif

Quelques traits principaux

Les phrases entre parenthèses sont des exemples de signes à associer aux traits. Bien entendu, vous êtes libre d'inventer les vôtres. Les chiffres qui se trouvent à la fin de chaque description représentent le nombre de dés associé à ce trait. Le premier nombre vaut pour un trait ordinaire. Si vous décidez que c'est votre **trait supérieur**, prenez la seconde valeur (la notion de trait supérieur est expliquée plus loin). La mention "4/6" représente des valeurs plus importantes que la normale, associées à des "traits spécialisés". Voir les règles optionnelles à ce sujet plus loin dans ce chapitre (p. 16).

- **Aristocrate** - riche, s'y connaît en art et en finances, sait se conduire en société (port majestueux, mépris pour le travail) : 3/4.
- **Cambricoleur** - escalade de bâtiments, discrétion, sabotage de systèmes de sécurité, connaissance des receleurs (démarche silencieuse, vit la nuit) : 3/4.
- **Charlatan** - très doué pour duper autrui, paraître innocent et convaincre les gens de lui donner de l'argent. Peut être familiarisé avec une tradition religieuse ou mystique (cheveux trop noirs et trop abondants pour son âge, sourire sincère, cite la Bible hors du contexte) : 3/4.
- **Détective privé** - surveillance, écouteurs téléphoniques, ruses diverses et bagarre (fait des notes de frais par habitude, imite Humphrey Bogart) : 3/4.
- **Médecin** - diagnostiquer des maladies, chirurgie, prescriptions diverses, premiers soins et l'art de se faire payer des fortunes sans que les clients protestent. Implique aussi une certaine richesse et de l'éducation, même si cette dernière est sans doute limitée à un champ assez étroit (écriture lamentable, vague odeur de produits chimiques) : 1/2.

- **Militaire** - combat à mains nues et avec diverses armes, premiers soins, rester calme en situation de combat et sans doute une spécialité comme mécanique ou démolition. (porte des tenues de camouflage, cicatrices) : 3/4.
- **Musicien** - chante et joue probablement de plusieurs instruments, sans doute familiarisé avec plusieurs drogues illégales, sait comment les choses se passent dans le monde de la musique, a un style personnel et l'art de se mettre en valeur. Peut être riche ou très pauvre, selon son talent, sa chance etc. (s'habille de façon voyante, parle constamment argot, a toujours l'air content de lui) : 4/6.
- **Peintre** - produit des œuvres plaisantes. Plus il est doué, plus son public est limité (taches de peinture sur les vêtements, se plaint des goûts détestables de la bourgeoisie) : 4/6.
- **Photographe** - attentif, familiarisé avec diverses techniques de photographie, peut développer ses pellicules, a sans doute des contacts dans le milieu de l'édition (toujours avec un appareil photo, apprécie les effets visuels) : 3/4.
- **Professeur** - érudit dans au moins un domaine de spécialité, contacts universitaires, peut-être un début de célébrité dans son milieu, possibilité de se trouver un mécène, statut dans l'intelligentsia (porte des vêtements légèrement démodés, opinions politiques gauchisantes) : 3/4.
- **Scientifique** - familiarisé avec la science en général et un domaine de spécialisation en particulier. Selon sa spécialité, peut faire des analyses chimiques, construire des gadgets utiles ou inventer de nouvelles machines (utilise des mots compliqués, souvent perdu dans ses pensées).
- **Inhabituel** - si vous voulez un personnage inhabituel, peut-être quelque chose qui n'existe pas dans le monde réel, vous devez prendre ce trait principal. Expliquez clairement au MJ vos compétences, vos talents et vos caractéristiques. Si vous avez un pouvoir étrange, le MJ vous accordera une "réserve psychique" qui vous indiquera combien de fois par jour vous pouvez utiliser votre pouvoir.



Quelques traits annexes

Souvenez-vous que ce qui suit est une liste d'exemples. Si l'un des traits suivants vous plaît, ne le reprenez pas servilement ! Inventez quelque chose de similaire.

Les phrases entre parenthèses sont des exemples de signes qu'il est possible d'associer à ce trait. Les chiffres à la fin de chaque description représentent le nombre de dés à attribuer au personnage pour un trait normal (à gauche) ou supérieur (à droite). Si le score est 4/6, cela indique un trait "spécialisé". Reportez-vous aux règles optionnelles, plus loin. La mention "spécial" indique un trait qui devra être défini plus précisément, en collaboration avec le Modérateur... en supposant que ce dernier l'autorise.

- **Arts martiaux** - utilisez ce score en combat, en attaque et en défense, lorsque vous vous battez à mains nues ou avec une arme relevant de votre style de combat (fait de l'origami, affecte un style pseudo-nippon) : 3/4.
- **Bagarreur** - sait se battre à mains nues, au couteau ou avec des armes improvisées (tesson de bouteille, chaînes, chaises etc.). Sert aux jets d'attaques et de défense (voir les règles de combat, plus bas) (dents manquantes, cal aux jointures) : 3/4.
- **Beau** - ce trait améliore les réactions des autres, mais vous risquez d'attirer une attention malvenue (peau parfaite, garde-robe à la mode) : 3/4.
- **Bon négociateur** - vous savez apaiser les différends, disputes et autres conflits. Les bons négociateurs sont souvent issus de familles nombreuses et ont passé leur enfance à jouer les médiateurs entre leurs aînés et leurs cadets (intervient souvent dans les disputes, se fâche rarement) : 3/4.
- **Calme** - sait garder son sang-froid dans des circonstances dangereuses ou perturbantes, attire les membres du sexe opposé, impressionne autrui (comportement assuré, garde-robe soigneusement choisie) : 3/4.
- **Coriace** - résiste mieux au poison, à la douleur et à la fatigue (ossature solide) : 3/4.
- **Dopé à la caféine** - la caféine donne au personnage une force et une rapidité anormales mais, s'il en abuse, il risque le coma (a toujours une bouteille de Coca avec lui). Spécial.
- **Fort** - aide pour les attaques (mais pas pour la défense), peut enfoncer les portes, maintenir un prisonnier etc. (muscles saillants, s'entraîne beaucoup) : 3/4.
- **Homme à femmes** - sait impressionner, charmer et séduire les femmes (garde un "petit livre rose", sourire conquérant) : 3/4.
- **Hypnose** - permet de rappeler les souvenirs supprimés, d'implanter des suggestions post-hypnotiques ou de convaincre un autre personnage qu'il est un rouge-gorge. L'hypnose ne peut pas convaincre quelqu'un d'agir à l'opposé de sa nature (regard pénétrant, voix calme et assurée) : 1/2.
- **Impassible** - sait mentir, bluffer et tromper sans que ça se voit (réserve) : 3/4.

• **Intelligent** - sait mettre en relation des indices épars pour construire une hypothèse valable, comprend le sens des mots et des noms obscurs, impressionne les autres personnes intelligentes et érudites. Ce trait représente une intelligence "ouverte", alors que des traits comme "scientifique" recouvrent une connaissance extrêmement pointue d'un seul sujet (fait ses mots croisés rapidement et au stylo, utilise des mots compliqués) : 3/4.

• **Lecture d'esprit** - je ne mentionne ce trait que pour vous mettre en garde contre lui. C'est un cliché de la pire espèce. Et plus, il est désagréable à jouer. Il vous permet non seulement de découvrir les plans secrets du MJ, mais aussi de fouir votre nez dans la vie privée des autres PJ, ce qui risque de leur gâcher la partie. Avant de donner ce pouvoir (ou quoi que ce soit qui y ressemble) à votre personnage, veillez à obtenir l'aval du MJ.

• **Odorat développé (au sens figuré)** - vous "sentez" les trucs louches, les mensonges et ainsi de suite (grand nez). Spécial.

• **Odorat développé (au sens propre)** - sert à identifier les gens à l'odeur, à détecter le poison dans les aliments, à suivre une piste etc. (les parfums et les eaux de toilettes trop fortes vous donnent mal à la tête) : 4/6.

• **Manipulateur** - amène les autres à lui faire confiance et à faire ce qu'il désire. Cela implique généralement de les convaincre afin qu'ils agissent dans son propre intérêt (air confiant, a peu de vrais amis) : 3/4.

• **Méfiant** - toujours à la recherche d'un chemin pour fuir, d'une cachette ou de moyens pour entrer illégalement (attentif à son environnement) : 3/4.

• **Multitâches** - arrive à lire tout en bavardant, à jouer d'un instrument tout en mémorisant le visage des personnes qui l'entourent et ainsi de suite (a toujours un livre avec lui). Non applicable.

• **Pouvoir étrange** - tout pouvoir inhabituel, qu'il soit "magique" ou "psychique". Si vous partez dans cette direction, faites-vous plaisir et inventez-vous un pouvoir nouveau et intéressant. Vous aurez très probablement une "réserve psychique" représentant le nombre de fois par jour où vous pourrez utiliser ce pouvoir (signe en fonction du pouvoir). Spécial, généralement : 1/2.

• **Raconte des histoires drôles** - utile pour mettre les gens à l'aise, passer le temps ou se trouver des compagnons de lit (sait improviser des remarques spirituelles, aime écouter les blagues d'autrui) : 4/6.

• **Rapide** - sait bouger et agir rapidement. Utilisez ce score pour l'attaque et la défense, mais pas les deux dans le même round (bons réflexes, mince) : 3/4.

• **Sait saboter les systèmes d'alarme** - repérer et débrancher les alarmes, crocheter les serrures, prévoir l'emplacement des systèmes de sécurité (porte des gants, se protège les mains de tout risque de blessure [n'aidera pas à changer une roue, par exemple]) : 3/4.

• **Souple** - capable de se glisser dans un espace réduit, de se libérer d'une paire de menottes, de ne pas être blessé par un coup qui aurait brisé les membres d'une personne normale (très mince, vêtements lâches) : 4/6.



donne une unité supplémentaire au personnage. Par exemple, si vous voulez que votre personnage ait une mémoire absolue, vous pouvez décider qu'il est hanté par des souvenirs hideux. C'est un défaut qui a un sens. Du coup, les pouvoirs mnémotechniques du personnage ressemblent moins à un accès de mégalomanie de votre part. Si vous voulez un pouvoir vraiment puissant, donnez-lui un effet secondaire supplémentaire en plus du défaut obligatoire ou choisissez un défaut vraiment dramatique.

Avertissement aux gros bills

Comme vous l'avez sans doute remarqué, vous pouvez créer assez facilement un personnage très puissant. Croyez-moi, j'ai vu des joueurs déséquilibrer totalement la partie en se bricolant des surhommes. Vous êtes libre d'en faire autant. Mais laissez-moi vous avertir : plus votre personnage sera puissant, plus vous aurez d'ennuis. Et à moins qu'il ne soit profondément couard, il risque de se bercer d'un fallacieux sentiment d'invulnérabilité... Il s'enfoncera dans les ennuis jusqu'au cou et, lorsque vous vous rendrez compte qu'il est en danger, il sera trop tard. Les personnages les plus puissants sont souvent ceux qui ont la vie la plus brève.

De plus, un personnage trop puissant sera perçu comme une menace ou un outil potentiel par les différentes puissances qui agissent dans les coulisses. Les individus trop voyants risquent de se retrouver pourchassés par des tueurs, d'être kidnappés, soumis à un lavage de cerveau, bref d'agir comme de véritables paratonnerres à connerie. Si vous voulez un personnage puissant, allez-y ! Mais ne venez pas vous plaindre ensuite que vous n'étiez pas prévenu.

Le trait principal

Votre personnage est d'abord défini par un **trait principal**. Il s'agit de son identité, ce qu'il est ou ce qu'il fait. Ce trait recouvre en fait toute une variété d'aptitudes, de caractéristiques ou de compétences. Lorsque vous décrivez votre personnage, vous utiliserez probablement ce trait comme définition de base. Par exemple "je suis mannequin" ou "je suis un ex-agent secret". Si vous voulez jouer quelque chose d'étrange, ce trait doit aider à le définir ("je suis un loup-garou").

Règle optionnelle

Les traits spécialisés

Certains joueurs peuvent doter leur personnage de traits qui sont importants pour lui donner du relief, mais d'un intérêt limité dans le monde dangereux où il évoluera. Par exemple, l'un de vos joueurs veut incarner un peintre. "Peinture" est un trait moins utile que "bon combattant", "endurant" etc. Le MJ peut donc lui accorder un dé supplémentaire dans ce trait, pour compenser sa relative inutilité. Il en va de même pour des traits comme "joueur d'échecs", "chanteur folk" ou "aime raconter des histoires de fantômes". Aucune compétence de combat ne peut être considérée comme "spécialisée". Voici des exemples de valeurs pour les traits spécialisés :

Trait spécialisé

Parler en public, faire la cuisine...	
Supérieur	6 dés
Bon	4 dés
Moyen	2 dés

Trait spécialisé et technique

Pilotage d'hélicoptère, chirurgie dentaire...	
Supérieur	4 dés
Bon	2 dés
Moyen	0 dé

Jetez un coup d'œil aux exemples, plus bas, pour vous fixer les idées. Gardez à l'esprit que cette liste n'est pas limitative. C'est une série de suggestions, rien de plus.

Les traits annexes

Une fois que vous avez choisi votre trait principal, vous devez vous doter de deux **traits annexes**. Ils peuvent être liés à votre trait principal ou non. Contrairement à ce dernier, ces traits sont très spécifiques. Ils représentent des caractéristiques ou des compétences précises. Le mot "annexe" ne doit pas vous donner l'impression qu'ils sont insignifiants. Par exemple, un professeur ayant pour trait annexe "auteur expérimental" peut être plus intéressé par l'écriture que par l'enseignement (et être meilleur romancier que professeur). Par ailleurs, la recherche de l'inspiration peut parfaitement dévorer tout son temps libre et le conduire dans toutes sortes d'endroits étranges.

Si votre personnage doit séjourner à Al Amarja, sachez que les armes à feu y sont *totale*ment illégales. Avant de prendre des traits liés aux armes à feu, parlez-en à votre MJ. Les pouvoirs psychiques y sont également interdits, mais ils sont quand même plus faciles à dissimuler (à moins de jouer un personnage du genre "Jérémie le Prodigeux

Voyant de Wall Street", sauf s'il est en vacances incognito, bien entendu). Reportez-vous aux exemples pour vous fixer les idées.

Définir les traits

Le MJ est libre d'accepter, de refuser ou de modifier les traits qu'il juge inadaptés. Il autorisera probablement des traits comme "Remarquablement costaud", mais refusera sans doute "Complètement immunisé contre toute forme d'attaque, de blessure, de danger ou de maladie". Faites attention lorsque vous nommez votre trait. Veillez à ce qu'il soit unique. Si votre personnage est une belle femme, par exemple, peut-elle être définie comme une "bombe sexuelle", un "canon", un "mannequin", une "beauté naturelle" ou simplement une "jolie fille" ? Si votre personnage est bon combattant, s'agit-il d'un amateur de bagarres, de combat de rues, d'arts martiaux ou tout simplement d'une brute vicieuse ? Si votre personnage aime parler, est-il manipulateur, éloquent ou charismatique ? Les nuances sont parfois subtiles, mais elles affectent votre perception du personnage et sans doute son comportement dans certaines circonstances (un milliardaire blasé, par exemple, peut avoir eu son content de top-models, toutes aussi minces, élégantes et bien coiffées les unes que les

autres. En revanche, il pourrait être fasciné par une jolie fille toute simple). Même définis par le même mot, deux traits ne sont jamais tout à fait identiques. Considérons par exemple le mot "athlétique". Que signifie-t-il ? Voici trois définitions possibles, qui coloreront différemment le personnage.

• **Athlétique** - je suis un sportif-né. J'aime le sport. A l'école, j'étais bon au basket, au football et en hockey. Signe : j'ai l'air sûr de moi.

• **Athlétique** - je suis fasciné par la notion de perfection physique. Je passe beaucoup de temps à faire de la gym et du body-building, ainsi qu'à améliorer ma vitesse et mon endurance. Signe : muscles soigneusement "sculptés".

• **Athlétique** - grâce à un régime très strict, ainsi qu'à ma pureté physique, mentale et spirituelle, je suis capable de remarquables exploits physiques. En fait, mon corps est un bon exemple de ce que peut devenir le corps humain si la plupart des gens n'étaient pas trop affaiblis par des pensées parasites, des désirs incontrôlés et des occupations idiotes pour exploiter leur potentiel. Signe : suit un régime sévère.

La valeur des traits

Vous avez maintenant trois traits positifs : un trait principal et deux traits annexes. Vous devez à présent leur attribuer une valeur, autrement dit décider du nombre de dés que vous lancerez lorsque vous utilisez ce trait. Deux facteurs déterminent cette valeur : s'agit-il de votre trait supérieur ? Est-ce un trait que beaucoup de gens maîtrisent (voir aussi la règle optionnelle sur les traits "spécialisés") ?

Pour commencer, vous devez choisir votre **trait supérieur**. Prenez celui que vous préférez ou celui qui est, à votre avis, le plus important pour votre personnage. Notez bien qu'il n'y a aucun rapport entre votre trait "principal" et votre trait "supérieur". Votre trait principal est celui qui définit votre personnage. Votre trait supérieur est ce pour quoi vous êtes le plus doué.

La plupart des traits sont des versions améliorées des possibilités d'un individu moyen. Par exemple, un personnage "fort" est plus fort que la moyenne, mais tout le monde a une certaine force. Toutefois, certains traits sont **inhabituels** ou **techniques**. Une personne normale n'est pas compétente dans ce domaine (0 dé). Dans ce cas, le per-

sonnage a moins de dés, pour représenter le fait que ce talent est rare et que tout le monde ne maîtrise pas. La médecine, la guérison par les cristaux et la physique quantique sont de bons exemples de traits techniques ou inhabituels.

Les tables qui suivent vous donneront quelques exemples plus précis. Pour chaque catégorie, vous trouverez quelques exemples de traits et des suggestions de valeurs. Si vous avez pris ce trait comme trait supérieur, vous trouverez sa valeur à la ligne correspondante. Un "Bon" score est ce que vous obtenez si vous avez pris ce trait sans en faire votre trait supérieur. Enfin, "moyen" est la valeur qui s'applique à une personne qui n'a pas du tout pris ce trait.

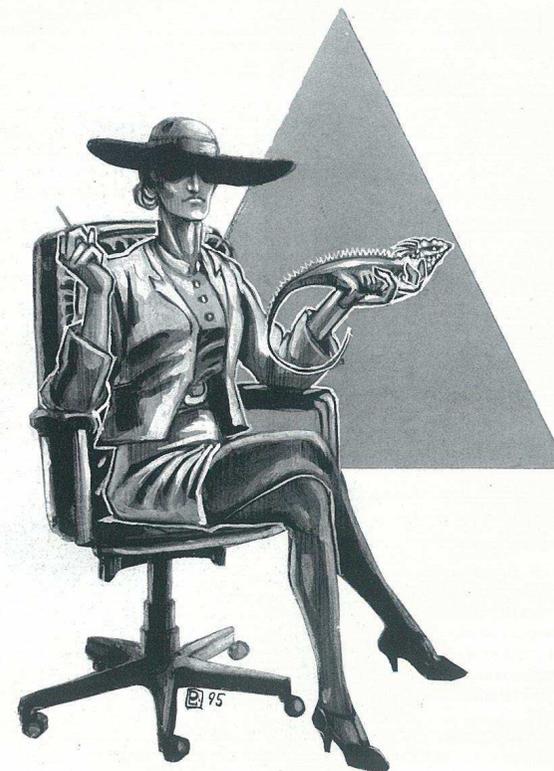
Trait ordinaire

Force, discrétion, impassibilité...	
Supérieur	4 dés
Bon	3 dés
Moyen	2 dés

Trait technique ou inhabituel

Médecine, pouvoir étrange...	
Supérieur	2 dés
Bon	1 dé
Moyen	0 dé

Bien entendu, il est impossible de fixer une valeur à certains traits. Un personnage de mon groupe, par exemple, a le don d'absorber les gaz à volonté. Impossible d'attribuer un chiffre à ce genre de pouvoir... Si vous ne fixez pas de valeur, il est encore plus important de bien définir la nature et les limitations du trait avec votre MJ.



Les défauts

Lorsque vous aurez choisi les trois premiers traits de votre personnage (le trait principal et les deux traits annexes) et fixé leurs valeurs, il sera temps de choisir un **défaut**. Ce terme recouvre tout désavantage dont souffrira votre personnage, quelle que soit sa nature. Il doit être assez important pour entrer en jeu et représenter une gêne (être mauvais cuisinier ne fait pas l'affaire, par exemple). Idéalement, le défaut devrait être lié à votre concept ou à votre trait principal, au lieu d'être un problème choisi au hasard. Par exemple, si votre personnage est un professeur, son défaut pourrait être lié au manque d'exercice et à une vie trop sédentaire... Un défaut impose généralement un dé de malus sur certaines actions. Par exemple, un individu affligé d'une forte odeur corporelle a un dé de malus lors-

qu'il tente de faire bonne impression sur un(e) inconnu(e). D'autres défauts provoquent des problèmes que vous devez faire transparaître au cours du jeu. Parfois, vous pouvez vous en tirer avec un défaut sans grande importance, surtout s'il colle à votre concept de personnage et que les traits que vous avez inventés sont moins puissants que la normale. J'ai laissé un PJ prendre le défaut "mauvais conducteur" parce qu'il avait pris "bon cuisinier" comme trait annexe. Cela m'a semblé un échange équitable et votre MJ fera peut-être de même. Prenez garde de ne pas inventer un défaut qui empoisonnera l'existence des autres joueurs. Etre casse-pieds est un excellent défaut... qui portera vite sur les nerfs du reste du groupe. Vous risquez de vous retrouver seul assez rapidement. Un défaut comme "incapable

de garder un secret" peut être drôle, mais les autres membres du groupe ne risquent pas de se confier à vous et, si vous le jouez trop souvent, il y a de fortes chances pour que la totalité de l'équipe finisse mal. Vous portez toute la responsabilité des aspects irritants de votre personnage, que ce soit son défaut ou autre chose. Et inutile de dire que vous ne faites que "jouer votre rôle". Après tout, c'est vous qui l'avez créé de A à Z, non ?

Les signes

Pour chaque trait, y compris votre défaut, inventez un **signe** que les autres pourront remarquer. Utilisez-le lorsque vous décrivez votre personnage. Mieux vaut dire aux autres joueurs : "Je suis un homme grand et mince, avec une mine confiante et un étrange médaillon doré autour du cou" que "je



Quelques défauts

- **Apprécie la violence gratuite** - si on le contraire, le personnage a une chance sur six d'exploser en un accès de rage incontrôlable (comportement effacé tout le reste du temps).
- **Coïncé** - un dé de malus dans les situations sociales (ne sait pas s'habiller, ni se coiffer, mal à l'aise avec les personnes du sexe opposé, parle sans cesse de ses personnages de JdR, qui sont tous extraordinairement puissants).
- **Croit en l'existence d'un ami imaginaire** - le personnage est persuadé de l'existence d'un ami invisible d'une espèce ou d'une autre. Il lui demande souvent des conseils (parle tout seul, propage toutes sortes de rumeurs démentes dont il refuse de révéler l'origine).
- **Doppelgänger** - quelqu'un qui vous ressemble incroyablement apparaît de temps à autre dans votre vie et cherche à vous causer des problèmes (a pris l'habitude de ne pas trop montrer son visage).
- **Dur d'oreille** - un dé de malus lorsqu'il faut écouter aux portes, entendre le tueur qui s'approche sournoisement de vous ou réaliser que le paquet que vous venez juste de recevoir fait "tic-tac" (prétend suivre la conversation, même lorsqu'il n'a rien entendu).
- **Ennemis** - quelqu'un veut votre peau, mais vous n'êtes pas sûr de savoir de qui il s'agit (regarde continuellement par-dessus son épaule).
- **Étroit d'esprit** - incapable d'accepter des idées nouvelles si elles ne collent pas avec ses croyances. Ridiculise tout élément qui ne cadre pas avec ses convictions (religieuses ou autres).
- **Faible** - un dé de malus en attaque et pour toutes les actions impliquant la force (membres frères, poitrine étroite).
- **Fort odeur corporelle** - un dé de malus dans la plupart des situations sociales (forte odeur corporelle, parfum au choix).
- **Gogo new age** - a tendance à faire confiance à n'importe qui, à croire ce qui est écrit "parce que si c'est marqué, c'est que c'est vrai", à utiliser des remèdes "naturels" et à se fier aux "pouvoirs psychiques" (passe son temps à discuter sur les cristaux, les régimes, les "vibrations" et y croit).
- **Gros** - un dé de malus pour tout ce qui concerne l'endurance, incapable de se glisser dans les espaces étroits, a besoin de vêtements sur mesure (gros).
- **Gros fumeur** - un dé de malus pour tout ce qui concerne l'endurance, a besoin de nicotine (mauvaise haleine, taches de nicotine sur les doigts).

- **Hypocondriaque** - consacre énormément de temps et d'énergie à s'ausculter, toujours persuadé d'être malade. Lorsqu'il est vraiment souffrant, ses amis risquent d'ignorer ses plaintes, par habitude (transporte toujours quelques boîtes de médicaments).
- **Illettré** - ne sait pas lire (a toujours un journal sur lui, pour donner le change).
- **Ivrogne** - a besoin d'alcool pour fonctionner à peu près normalement (passe son temps à dire "je boirais bien un verre").
- **Laid** - un dé de malus lorsqu'il faut faire bonne impression (barbe pelée, cheveux longs et gras, visage couvert de boutons).
- **Maladroit** - a deux mains gauches, passe son temps à se cogner, risque sa vie à chaque fois qu'il essaye de planter un clou etc. Un dé de malus à toute action qui requiert un minimum de coordination et d'agilité (renverse des choses, a des taches de nourriture sur la cravate).
- **Monotâche** - incapable de se concentrer sur deux choses à la fois (oublie fréquemment quelque chose).
- **Némésis intérieure** - le personnage a dévoré son jumeau dans le ventre de sa mère (ça arrive). Son fantôme le hante, le pousse à dire ce qu'il ne faut pas au mauvais moment, à renverser les bibelots et ainsi de suite (les avertissements de son jumeau donnent l'impression qu'il parle tout seul).
- **Paranoïaque** - est persuadé que les autres lui en veulent, risque de crier au loup une fois de trop, incapable de distinguer ses amis de ses ennemis (regarde sans cesse autour de lui).
- **Raciste** - souffre de préjugés irrationnels à l'égard des membres d'autres races ou cultures et les exprime. A tendance à sous-estimer, mépriser ou craindre les personnes en question (raconte des blagues racistes).
- **Sensible** - la vue du sang, de la violence, de la mort et autres spectacles déplaisants vous perturbe profondément (pâlit facilement).
- **Sensible à la beauté physique** - un dé de malus lorsqu'il faut résister aux manipulations d'une personne agréable à regarder (radote sans cesse sur les jolies filles ou les beaux mecs).
- **Technophobe** - incapable de comprendre comment fonctionnent les ordinateurs, répondeurs et autres magnétoscopes (vêtements trop étroits parce qu'il n'a toujours pas compris comment on réglait le sèche-linge, demande à ses amis de téléphoner à sa place).
- **Trop confiant** - persuadé qu'il sait tout faire, ne demande jamais d'aide, exaspéré par les gens qui ne sont pas d'accord avec lui (passe son temps à expliquer des choses, même si elles n'ont qu'un rapport assez lointain avec la conversation).

suis agile, je viens d'une riche famille britannique et je m'intéresse à la magie". Certains signes ne sont pas apparents au premier regard. Ils peuvent se manifester lorsque vous utilisez le trait en question ou seulement occasionnellement.

Tous les traits donnés en exemple dans les listes des pages précédentes comportent au moins un exemple de signe associé. Si vous avez besoin d'idées, piochez-y à votre guise.

Les autres caractéristiques

Les points de vie

Les points de vie représentent la quantité de souffrances, de blessures et de douleur que peut encaisser votre personnage tout en restant capable d'agir. Plus il a de points de vie, plus il est difficile à abattre.

Les points de vie sont calculés en fonc-

tion de tout trait lié au combat, à l'endurance, à la force, à la masse ou tout autre aspect de votre personnage qui indique la capacité à subir des blessures. Si vous avez un trait de ce type, tant mieux pour vous ! S'il a une valeur de 4 dés, vous avez 28 points de vie. S'il est de 3 dés, vous en avez 21. Si vous n'avez pas de trait adapté, vous n'avez que 14 points de vie. Vous ne pouvez en avoir moins, même si vous avez un trait du genre "faible".

Les plus astucieux d'entre vous se seront rendus compte que le personnage reçoit 7 points de vie par dé dans son trait directeur. Cette relation vous permettra de déterminer vos points de vie au hasard, si vous le désirez. Vous n'avez qu'à lancer un nombre de dés égal au double de votre valeur dans ce trait pour obtenir votre total de points de vie (par exemple, lancez 6 dés pour un trait d'une valeur de 3 dés).

Si vous avez plus d'un trait qui puisse affecter vos points de vie, lancez les dés pour chacun d'eux et gardez le résultat le plus élevé. Par exemple, si vous avez le trait "arts martiaux" à 4 dés ainsi qu'une "force" de 3 dés, vous pouvez lancer huit dés, puis six et prendre le meilleur total.

Vous voulez compliquer les choses ? Nous y venons. Si vous avez deux traits liés à vos points de vie, vous pouvez choisir l'un d'eux comme "trait moyen". Ne faites pas de jet : prenez juste le nombre de points indiqué ci-dessus. Faites ensuite un jet pour le second et n'utilisez cette valeur que si vous obtenez un résultat supérieur au score dérivé du premier trait. Dans l'exemple précédent, l'expert en arts martiaux pourrait recevoir 28 points de vie (à cause de ses 4 dés dans ce trait), puis lancer six dés à cause de sa force. Il ne lui reste plus qu'à choisir le meilleur résultat. Il pourrait aussi choisir d'avoir 21 points de vie (dérivés de sa force) et lancer huit dés pour voir s'il ne peut pas faire mieux avec ses arts martiaux. C'est l'un ou l'autre, évidemment. Impossible pour notre karatéka de lancer six dés pour sa force, puis de décider de lancer huit dés pour sa compétence en arts martiaux. Vous devez décider à l'avance de la manière dont vous allez placer votre pari.

Une fois que vous avez calculé vos points de vie, trouvez un mot ou une phrase qui décrive ce qu'ils représentent pour votre personnage. Par exemple, un personnage costaud pourra parler de ses "muscles" : sa résistance vient de sa corpulence et de sa masse. Un autre parlera de ses "tripes". Dans son cas, il s'agit davantage d'endurance et de résolution, que d'un trait physique.

La description des points de vie donne encore plus de consistance à votre personnage. Un PJ qui peut subir beaucoup de dégâts parce qu'il est coriace et déterminé est conceptuellement différent d'un autre qui continue à bouger

parce qu'il est trop gros (ou trop bête) pour réaliser qu'il est blessé.

Le Modérateur peut également utiliser votre description pour altérer les règles, si vous vous trouvez dans une situation inhabituelle. Par exemple, imaginons une arme qui envoie des signaux de douleur dans vos terminaisons nerveuses. Les points de vie d'un individu corpulent ne seront pas tellement efficaces contre cette attaque, dans la mesure où une grande taille signifie seulement davantage de terminaisons nerveuses à stimuler.

Mais un individu dont les points de vie dérivent du courage peut être capable de serrer les dents et de continuer le combat (dans cet exemple, le MJ peut aussi bien pénaliser le costaud et décider que ses points de vie supplémentaires ne le protègent pas ou donner un bonus au personnage courageux pour symboliser sa résistance à la douleur. Cela dépend entièrement de son humeur, du fait qu'il a passé ou non une bonne journée au bureau et autres impondérables).

Les joueurs s'amuse généralement beaucoup à faire perdre des points de vie à leurs ennemis, mais leurs personnages en subissent généralement les conséquences sous forme de blessures plus ou moins graves. Les détails déplaisants figurent dans les règles de combat, au chapitre suivant.

La réserve d'expérience

Tous les personnages débutants ont un dé dans leur réserve d'expérience. Ce dé peut servir de dé de bonus une fois par séance, pour améliorer n'importe quel jet. Une fois ce dé utilisé, il ne peut plus en faire usage pour cette séance. Le dé d'expérience représente votre... expérience (si !), votre volonté, votre ingéniosité et/ou des circonstances particulièrement favorables. Si le MJ vous

demande simplement de lancer les dés sans vous préciser pourquoi, vous ne pouvez pas l'utiliser. En effet, dans ce cas, vous êtes incapable de justifier son emploi (voir "utiliser la réserve d'expérience", plus bas).

Au fur et à mesure que la série avance, votre personnage gagne en expérience. Pour symboliser ces progrès, le MJ peut vous accorder plus de dés. Attention : cela signifie seulement que vous pourrez modifier plus de jets à chaque séance. Vous ne pourrez pas lancer plusieurs dés de bonus en une seule fois. Une fois qu'un dé d'expérience a été utilisé, vous ne pourrez plus le réutiliser pour le reste de la séance.

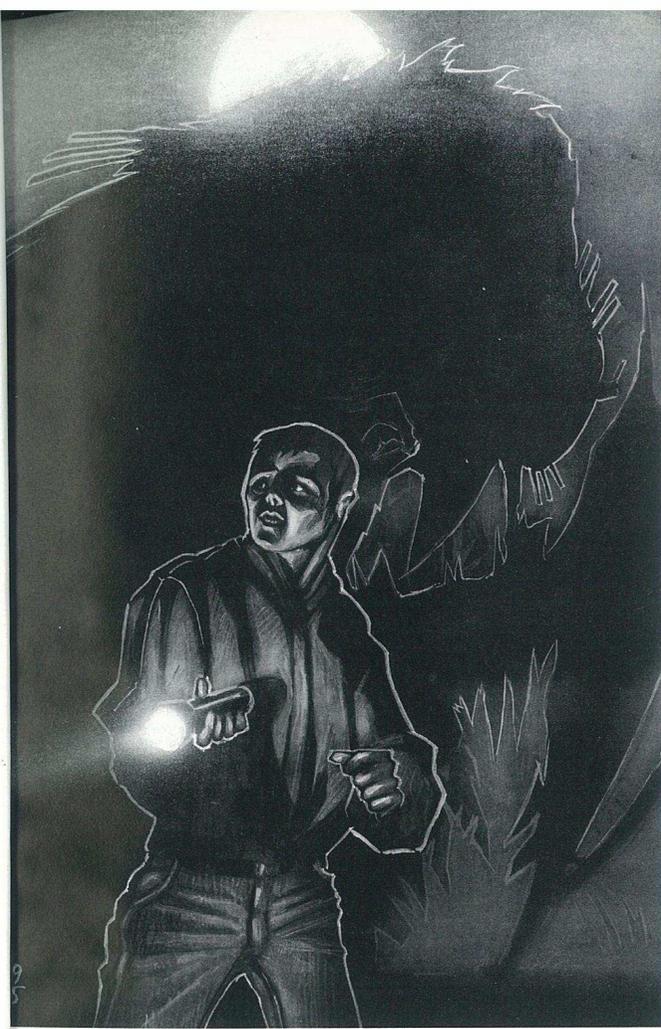
Si vous voulez pousser la logique jusqu'au bout, vous pouvez prendre des dés d'une couleur particulière pour symboliser votre réserve d'expérience. Placez-les sur la table, devant vous, au début de la partie. Au fur et à mesure que vous les utiliserez, vous pourrez les ranger.

Si vous avez plusieurs dés dans votre réserve, vous pouvez les "échanger" contre des traits améliorés. Voir les règles sur l'expérience à la fin du chapitre 2.

Utiliser la réserve d'expérience

Lorsque vous faites appel aux dés de cette réserve, n'oubliez pas de justifier leur emploi. Inventez des faits si c'est nécessaire. Voici quelques exemples de justifications possibles, qui vous permettent de lancer un dé de bonus pour l'une des actions suivantes :

- **intimider quelqu'un** : "mes aventures précédentes m'ont endurci et j'ai une lueur dangereuse dans le regard".
- **bloquer un coup de couteau** : "c'est ma troisième bagarre au couteau cette semaine. Je commence à avoir l'habitude".



- **enfoncer une porte** : "j'ai appris qu'ici, on jouait pour gagner et je ne vais pas rester dehors comme un imbécile, comme à l'époque où j'étais gérant d'une épicerie à Limoges".
- **surmonter la douleur** : "ces gars viennent de buter un copain et je ne les laisserai pas s'en tirer, même si je suis salement blessé".
- **séduire une jolie fille** : "j'ai connu une nana comme ça à Tokyo et je sais comment la draguer".

La réserve psychique

Si votre personnage possède un pouvoir étrange, le MJ peut lui attribuer une "réserve psychique" qui indique combien de fois par jour il pourra l'utiliser.

Elle peut contenir trois "coups" (utilisation par jour). Vous pouvez aussi lancer un dé pour connaître le nombre de coups possibles. Si le PJ a plusieurs pouvoirs étranges, lancez le dé pour chacun d'eux et gardez le meilleur résultat.

Les pouvoirs étranges ne dépendent pas tous d'une réserve psychique. Cette dernière est simplement un moyen de les limiter artificiellement, pour éviter que les joueurs n'en abusent. Si un pouvoir étrange ne semble pas être susceptible de faire dérailler la partie, le MJ peut laisser le personnage l'utiliser quand bon lui semble.

Par ailleurs, vous pouvez développer un mécanisme de limitation différent. Imaginons un personnage qui peut se pro-

jecter dans des dimensions spatiales inconcevables pour un esprit humain ordinaire. En pratique, cela lui permet de se téléporter. Chaque passage dans cet "espace intercalaire" pourrait lui infliger un dé de dommages. Ce mode de limitation est plus intéressant qu'une réserve psychique. Vous pouvez laisser tomber cette dernière en toute bonne conscience.

Histoire personnelle

Motivation

Choisissez une motivation pour votre personnage. Pourquoi est-il venu à Al Amarja ? Qu'attend-il de la vie ? Que cherche-t-il à accomplir ? Le personnage n'est pas nécessairement totalement conscient de ses motivations (après tout, combien d'entre nous comprennent réellement pourquoi ils agissent de telle ou telle façon ?). Une bonne motivation pousse votre personnage à agir de telle manière que le Modérateur pourra l'im-

Quelques motivations

- La puissance et la gloire.
- Devenir riche.
- Vaincre Amaless, le Mage Impitoyable.*
- Retrouver votre fille, qui a disparu il y a des années.*
- Écrire le plus grand roman de tous les temps.
- Fuir la justice.
- Trouver un métier dans votre branche d'activité.
- Faire du monde un endroit plus agréable à vivre.
- Vivre une vie excitante.
- Résoudre des mystères et accéder à un savoir caché.
- Profiter de tout ce que la vie peut vous offrir.
- Trouver une compagne.

* si cet objectif est trop facile à atteindre, le personnage finira par se retrouver sans but. Soyez prudent lorsque vous choisissez des motivations de ce type. Bien entendu, votre MJ se fera un plaisir de vous rendre la tâche difficile...

pliquer dans des événements bizarres. Le MJ peut aussi se servir de la motivation pour mettre les PJ en contact et les amener à travailler ensemble. Prenez garde aux motivations qui rendent les personnages injouables.

Secret

Choisissez un secret, un détail de la vie ou du caractère de votre personnage que peu de gens connaissent. Il peut être aussi noir que vous le désirez. Il est toujours amusant d'avoir quelque chose à cacher. Bien entendu, le secret de votre PJ n'a pas besoin d'être particulièrement sinistre. Comme la motivation, le secret peut servir à vous impliquer dans les différentes intrigues qui font du monde un endroit si intéressant à vivre...

Les secrets peuvent être liés directement à certains traits, en dépendre indirectement ou n'avoir aucun rapport avec eux. Par exemple, si votre PJ est un extraterrestre se faisant passer pour un humain, ce sera son secret... et son concept. Si le personnage est un agent de la CIA, ce sera son secret... et aussi l'un de ses traits (vous ne pensiez tout

de même pas acquérir toutes ces jolies compétences d'agent secret sans contrepartie, hmh ?). Les secrets peuvent également générer des défauts supplémentaires (voyez la liste d'exemples, en encadré, pour vous en convaincre). Le MJ peut se montrer conciliant et éviter de persécuter les personnages avec les défauts issus des secrets. Cela permet aux joueurs de se créer des secrets désavantageux en toute tranquillité d'esprit. Vous pouvez aussi vous inventer un secret qui vous profite, mais le MJ est libre de le modifier ou de le retourner contre vous. Par exemple, si vous décidez que votre personnage est secrètement "l'homme le plus fort du monde", attendez-vous à ce que le Modérateur refuse... à moins qu'il n'ait en réserve un plan machiavélique adapté à un nouvel Hercule.

Certains secrets ne sont ni "bons", ni "mauvais" en eux-mêmes. Prenons par exemple : "parle à un ami invisible". Si l'ami en question existe, c'est incontestablement un avantage. Le PJ a vraiment un compagnon invisible. Si ce n'est pas le cas, le PJ est légèrement halluciné et c'est tout. Tout dépend du contexte. Si vous avez pris comme trait annexe "a un compagnon invisible", cet ami existe et aidera votre personnage. En revanche, si vous avez choisi comme défaut "croit en l'existence d'un ami imaginaire", il est évident qu'il n'existe pas. Et si vous avez simplement décidé que votre PJ "parlait avec un ami que le reste du monde ne peut pas voir", vous laissez la décision au MJ. Même si cette créature existe, elle n'est sans doute pas complètement à vos ordres et à sans doute ses propres projets...

La véritable nature du secret n'est pas aussi importante que son impact sur l'esprit du personnage. Ce doit être quelque chose qui préoccupe le personnage à un degré ou un autre. La liste d'exemples vous donnera quelques idées qui peuvent fonctionner avec certains personnages, mais pas avec tous. Un fétard sans aucune inhibition peut arborer un tas de tatouages obscènes et se faire un plaisir de les exhiber à la moindre occasion. Un personnage plus réservé, mais ayant connu une jeunesse agitée, peut également en avoir un et prendre, lui, grand soin de le cacher. Le tatouage est un excellent secret pour le second personnage, mais pas pour le premier (ce dernier considérera sans doute comme un secret honteux le fait

Quelques personnes importantes

- Attila le Hun, qui vous a inspiré votre goût du pouvoir.
- Votre grand-mère, qui vous a initié à la sorcellerie.
- Votre père, qui vous a mis à la porte le jour de votre seizième anniversaire, pour vous apprendre à vous débrouiller par vous-même.
- Edgar Allan Poe, dont vous et vous seul avez déchiffré le symbolisme mystique.
- Timothy Leary, un vieil ami que vous avez perdu de vue.
- Le lézard apprivoisé que vous aviez étant enfant, qui vous a révélé votre véritable identité et votre destinée.
- Votre ex-conjoint(e), dont la cruauté mentale vous a poussé à vous exiler.
- Un amour perdu.

d'écouter régulièrement les albums des Petits Chanteurs à la Croix de Bois). Les secrets sont là pour créer une tension dramatique, en donnant au personnage quelque chose à cacher.

Personne importante

Imaginez un individu qui a joué un rôle important dans votre passé et définissez l'influence qu'il a eue sur vous. Il peut s'agir de quelqu'un que vous avez connu personnellement, d'une figure historique que vous admirez ou d'un personnage de fiction.

L'idée est de fournir à votre PJ un peu plus de profondeur et de lui donner un lien (tênu) avec une autre personne. Dans les jeux de rôles, on voit souvent des personnages "orphelins", n'ayant aucun lien avec leur passé. Ce détail vous aidera à éviter cet écueil.

Dessin

Dessinez votre personnage. Tous mes joueurs ont protesté lorsque je leur ai imposé cette étape, mais ils l'ont tous fait et les personnages s'en sont trouvés enrichis. Ça vaut le coup, croyez-moi ! Je prends cette partie de la création très au sérieux.

Si vous préférez vous défilier sous prétexte d'incapacité congénitale à dessiner, gribouillez quelque chose : un objet

auquel votre personnage tient particulièrement, sa voiture, le blason de sa famille...

Cette étape est importante parce qu'elle pousse la création au-delà de la simple communication verbale et établit des connexions hyperneutres avec des régions de votre cerveau qui ne sont normalement pas reliées directement à cette activité (en particulier le contrôle moteur et les centres de la vision).

Passé et équipement

Noircissez autant de papier que vous voulez sur le passé de votre personnage. Faites la liste de ses biens et essayez d'avoir une idée de ses ressources financières. Choisissez des objets et un compte en banque adaptés à son concept de base.

Votre personnage peut être un paumé sans objectif, qui se contente de vivre au jour le jour tant qu'il n'a pas trouvé une source de revenus stable à Al Amarja. A moins qu'il ne dispose de revenus propres et qu'il n'ait pas trop à s'en faire pour boucler ses fins de mois ? Peut-être vit-il grâce à des prêts et des crédits qu'il n'a pas l'intention de rembourser ? Choisissez ce qui vous semble amusant (personnellement, j'estime qu'un personnage riche est une solution de facilité, mais j'ai mes petites habitudes dans ce domaine, tout comme vous devez avoir les vôtres.)

Exemple de personnage

Et maintenant, créons un personnage de A à Z, pour voir comment se déroule le processus. Nous prendrons comme exemple Arthur Pendrick, l'une de mes créations.

Concept : je veux un intellectuel, créatif et un peu bizarre. Un expert en mythologie, manipulateur et sans cesse en déplacement, qui commence à prendre ses recherches un peu trop au sérieux, fera parfaitement l'affaire.

Traits : comme trait principal, je prends "mythologie". Le MJ veut savoir ce que j'entends par là. Je décide que les connaissances d'Arthur couvriront toutes sortes de mythologies. Elles peuvent même comporter certains talents dans l'art d'accomplir des bénédictions

et des exorcismes improvisés. Comme signe, je choisis un anneau gravé, portant une prière en sanscrit tirée du *Livre tibétain des morts*.

Comme premier trait annexe, je choisis "manipulateur". Je vois ce gars comme un comploter. Comme signe, je lui donne un sourire doux et doux. Et comme j'ai besoin d'avoir une chance de survie au cas où les choses tourneraient mal, j'en fais un "combattant vicieux". Je ne le vois pas comme un costaud ou comme quelqu'un de particulièrement bien entraîné. Simplement, il dissimule un instinct de tueur derrière une façade élégante. Signe avant-coureur : son sourire est remplacé par un vilain rictus lorsqu'il comprend qu'il est temps de combattre.

Quant au défaut, il est simple. Arthur commence à perdre son emprise sur la réalité. Ses études sur des mythologies obscures ont contaminé sa vie quotidienne et il commence à voir des fantômes dans tous les coins sombres. Il se met à murmurer des prières issues de diverses religions lorsqu'il se rend compte que les choses deviennent bizarres (ce sera le signe de ce défaut). Le MJ demande si Arthur réalise ce qui lui arrive ou s'il n'en a même pas conscience. Je décide qu'il s'en doute, mais sans en être sûr.

Je choisis "mythologie", qui est déjà mon trait principal, pour en faire mon trait supérieur, cela lui donne une valeur de 4 dés. Le combat et la manipulation auront 3 dés chacun.

Points de vie : il a trois dés en "combat vicieux". Il devrait donc avoir 21 points de vie ou lancer 6 dés. Je décide de donner une chance au hasard. Le résultat est 22. Je décris ses points de vie comme une simple résistance innée, animale.

Réserve d'expérience : à ses débuts, comme tout le monde, Arthur aura un dé de réserve.

Motivation : la principale motivation d'Arthur est de comprendre les mystères, surtout ceux liés aux arcanes et à l'hermétisme. Cette motivation simplifiera son implication dans les diverses aventures qui se présenteront à lui et colle parfaitement à son concept. Pourquoi s'intéresse-t-il à Al Amarja ? Ses cartes de tarot lui ont dit que ce serait une bonne idée, mais il ne sait pas à quoi s'attendre.

Secret : quelques années plus tôt, Arthur a été initié à l'Ordre Argentin

d'Isis. Il a assisté et participé à quelques rituels qui intéresseraient beaucoup les autorités. De plus, les maîtres de l'Ordre lui en veulent. Un beau jour, il a décidé que l'Ordre était dépourvu d'intérêt et l'a quitté sans prévenir. Ses anciens chefs prennent-ils sa défection suffisamment au sérieux pour lancer des gens à sa poursuite ? C'est une bonne question. Arthur n'en sait rien.

Personne importante : Arthur n'a jamais connu son nom. C'était un sans-abri qui traînait dans un jardin public. Arthur avait seize ans, quand l'homme s'est approché de lui pour lui dire "tu ne comprends pas ce que tu vois". Arthur suppose que l'homme était un psychotique, mais ses mots ont cristallisé quelque chose au plus profond de son esprit. Il a commencé à se poser des questions sur l'ordre du monde, qu'il tenait jusqu'ici pour acquis et en vint à s'intéresser à la mythologie. Encore aujourd'hui, ces mots lui rappellent de ne rien tenir pour acquis avant de l'avoir examiné et lui permettent de se sentir à l'aise parmi les mystères.

Dessin :



Arthur Pendrick

Passé et équipement : pour commencer, il a fallu que je décide comment Arthur gagnait sa vie. Avec son talent pour manipuler autrui, il pourrait vendre des choses ou se faire de l'argent grâce à son intérêt pour la mythologie. Je me suis décidé pour un choix mixte : il s'est fait sa pelote en proposant des séminaires hors de prix sur la mythologie, à l'usage de yuppies riches mais stupides, qui sont prêts à se tourner vers la mythologie pour donner un sens à leur vie. Avec ses connaissances dans ce domaine et son don pour la manipulation, il peut en faire tout un spectacle et convaincre ses clients qu'ils ont atteint leur but... tout en les persuadant de revenir pour de nouvelles séances,

encore plus satisfaisantes (et encore plus chères). Toutefois, il a commis certaines indécidables et s'est dit que se mettre au vert pendant quelques mois serait une bonne idée. Ses cartes de tarot lui ont soufflé qu'Al Amarja serait l'endroit idéal pour lui.

C'est donc un homme riche, établi sur l'île pour un long séjour. Il a beaucoup de vêtements et de chères de voyage, plus sa collection personnelle d'icônes, médaillons, statuettes et autres objets mystiques. Il a aussi apporté la brochure publicitaire de ses séminaires, au cas où Al Amarja s'avérerait un bon endroit où recruter des gogos. En revanche, il n'a pas d'arme, ni de faux papiers ou d'autres objets que certains personnages trouvent si utiles.

Touche finale

Plus vous réfléchissez lors de la création de votre personnage, plus il sera intéressant et crédible. Il existe plusieurs méthodes pour détailler sa vie. Voici quelques idées, à vous de les utiliser comme bon vous semble. Si vous avez assez de temps et d'inspiration, rien ne vous empêche de vous en servir avant le début de la partie. Cela dit, la plupart des joueurs commencent avec un personnage incomplet et le détaillent petit à petit, d'une séance à l'autre. Au fil du temps, vous vous familiariserez avec votre alter ego de papier et ce dernier prendra de plus en plus d'épaisseur. Les conseils qui suivent vous permettront peut-être de vous rendre compte que le passé et le caractère de votre personnage sont souvent plus importants qu'une bête série de traits - mais c'est purement une question de goût.

Donner vie aux traits

Tous les traits, surtout les plus étranges, soulèvent quantité de questions. Examinez ceux de votre personnage et imaginez-vous en train de l'interviewer. Que voulez-vous savoir ? Parfois, les réponses déboucheront sur de nouvelles questions. Continuez tant que cela vous amusera.

Voici quelques questions possibles lorsqu'on examine certains traits.

• **Détective privé** - comment est-il devenu détective ? Quelle a été sa plus grosse affaire ? Son pire échec ?

• **Combat au couteau** - où a-t-il appris ces compétences et pourquoi ? A-t-il déjà tué ? Comment considère-t-il la violence ?

• **Rêves prémoniteurs** - quand a-t-il réalisé que ses rêves étaient des visions du futur ? Ses rêves sont-ils réalistes ou symboliques ? Souffre-t-il de rêves récurrents qu'il ne comprend pas ?

Famille

A quoi ressemble sa famille ? Qui la compose ? Quelles sont ses relations avec les siens ? Garde-t-il le contact avec ses proches ? Que pensent-ils de son séjour à Al Amarja ? Écrit-il pour leur raconter ses "vacances" ? Quelle est la chose la plus importante que vous ait jamais appris votre père ? Et votre mère ? Et vos autres parents ?

Votre image

Comment votre personnage se considère-t-il ? Comme un incompetent chanceux ? Comme une vedette à qui le hasard a toujours volé ses triomphes ? Comme un génie incompris ?

La "façade" est l'image que votre personnage tente de projeter et de faire accepter aux autres. A quoi ressemble-t-elle ? Veut-il être considéré comme un individu sexy, intelligent, fiable, dangereux, sage, juste, équitable, misérable, joyeux ? Lorsqu'il rencontre une nouvelle personne, que fait-il ou que dit-il ? La notion de façade peut vous être très utile et vous aider à décider de vos actions ou de ce qui contrarie votre personnage (en gros, tout ce qui peut remettre sa façade en cause).

Par exemple, s'il cherche à donner l'impression d'être un combattant invulnérable, votre personnage s'empressera peut-être de relever tous les défis qu'on lui lance, au lieu de rester sagement parmi ses amis. Et si par hasard il se fait battre, il risque de se fâcher, de bouder, de déprimer ou tout simplement de vouloir prendre sa revanche. Il expliquera longuement aux autres PJ que son adversaire a triché et n'aura pas un moment de répit tant qu'il ne l'aura pas battu à son tour.

Une façade peut devenir un point faible, si quelqu'un l'identifie pour ce qu'elle est et sait en jouer. Si votre personnage veut donner l'impression qu'il est intelligent, on pourra gagner sa sympathie en le flattant. Il suffit de lui demander fréquemment son avis, d'admirer sa rapidité d'esprit ou de faire remarquer qu'il est infiniment plus doué que Machin. Il est aussi possible de le pousser à résoudre une énigme en prétendant qu'elle est impossible à déchiffrer...

Bref, les applications possibles sont infinies.

Les boutons

Nous avons tous nos "boutons rouges", sur lesquels le reste du monde ne se prive pas d'appuyer. Lorsque cela se produit, le personnage réagit de manière stéréotypée, comme le chien de Pavlov. Un individu doué d'un minimum de conscience connaît au moins une partie de ses boutons, mais cela ne lui donne pas la faculté de se contrôler lorsqu'on appuie dessus... D'un autre côté, les circonstances et la force de la volonté peuvent atténuer considérablement ses réactions. Votre PJ n'est pas complètement dépourvu de libre arbitre. Quels sont les boutons rouges de votre PJ ? En voici quelques exemples :

- Bouton-colère : les gens qui me traitent de "stupide".
- Bouton-peur : les choses visqueuses et humides.
- Bouton-désir : les femmes qui me méprisent.
- Bouton-obéissance : toute autorité en uniforme.

Amour, romance et passion

A quoi ressemble "l'amour idéal" de votre personnage ? A quel point s'en est-il approché ? A quoi ressemble sa maîtresse (ou son amant) actuel ? Les gens dont il tombe amoureux se ressemblent-ils ? Est-il attiré par un type de personne, mais régulièrement séduit par des individus qui n'ont rien à voir avec ce modèle ? Est-il amoureux, pour le moment ?

Plutôt que de lui créer un amant idéal, vous pouvez suivre la route de C.S. Lewis (non, ce n'est pas un auteur de jeu) et lui en donner deux : un idéal infernal et un idéal divin. L'idéal infernal déclenche tous les boutons pervers (désir, passion, obsession). Pour l'amour d'une personne qui s'approche de son idéal infernal, un personnage mentira, volera et ira peut-être jusqu'à tuer. L'idéal divin inspire la générosité, la compassion et la tendresse (promenades dans le parc, main dans la main, en se donnant de petits noms affectueux). Pour l'amour d'une telle personne, votre personnage pourrait cesser de fumer, perdre du poids, faire des efforts vestimentaires etc. (à vous de voir avec laquelle des deux votre personnage a envie de passer sa vie).

Questions

Voici quelques questions qu'il est bon de vous poser et dont les réponses ajouteront encore un peu de profondeur au personnage.

Pour quoi est-il prêt à se battre ? A tuer ? A mourir ?

Qu'est-ce qui l'effraie ?

Qu'est-ce qui lui déplaît le plus en lui ? Qu'est-ce qui lui plaît le plus ? Quel trait cherche-t-il à améliorer ?

La maturité l'a-t-elle changé ? A-t-il tiré des leçons de ce qu'il a vécu ?

Quelles sont ses croyances religieuses ? L'amènent-elles à se comporter d'une certaine façon ? Quelle importance accorde-t-il aux aspects sociaux de sa foi ? Et à ses aspects spirituels ? Que pense-t-il des gens qui ne partagent pas ses opinions en la matière ?

Quels sont ses passe-temps ? Quelle est son idée d'un bon livre ? D'un bon film ? D'une soirée réussie ?

Quelles sont ses mauvaises habitudes ?

Histoire personnelle

Encore des questions, mais cette fois liées à son passé.

A-t-il déjà participé à un vrai combat ? Si oui, a-t-il blessé quelqu'un ? Gravement ? A-t-il déjà tué ? A-t-il déjà été blessé ? Gravement ?

A-t-il déjà commis des délits ? S'est-il fait prendre ?

Quelle est la chose la plus étrange qui lui soit jamais arrivée ? Quelle est la meilleure chose qui lui soit jamais arrivée ? La pire ?

A-t-il voyagé ? Où et pourquoi ?

Liens avec l'Histoire

Comment votre personnage a-t-il vécu les événements de l'Histoire récente ? Calculez son âge lors des événements suivants et estimez l'impact qu'ils ont eu sur lui. S'ils ont donné lieu à un débat, s'y est-il impliqué ? Dans quel camp ? Cela a-t-il changé sa vision du monde ?

Quelques événements :

L'intervention américaine en Somalie (1992), le "nettoyage ethnique" en Bosnie-Herzégovine (1992), la chute de l'URSS (1992), la guerre du Golfe (1990-1991), la libération de l'Europe de l'Est (depuis 1989), le krach boursier d'octobre (1987), la catastrophe de Tchernobyl (1986), la révolution

Si vous lancez dans ce genre de développement, allez-vous en parler au MJ ? Si oui, la vie de votre personnage risque de se retrouver bouleversée à intervalles réguliers par des PNJ soigneusement calibrés pour lui. "Si vous préférez ne rien dire, obligez-vous à jouer vos réactions lorsqu'un PNJ répondant à vos désirs entre dans l'aventure. La tête des autres PJ et du MJ risque d'être intéressante à observer lorsque, soudain, votre personnage commencera à se comporter étrangement et à chercher les moindres prétextes pour rester en compagnie d'un PNJ parfaitement secondaire..."

en Iran (1979), le Watergate (1972 à 1974), la guerre du Viet-Nam (des années 60 au début des années 70), le gauchisme et l'activisme politique (idem), la génération hippie (du milieu des années 60 au début des années 70), les vols sur la Lune et l'exploration spatiale (à partir de 1969), le mouvement pour les Droits Civiques aux USA (des années 50 à la fin des années 60), l'assassinat de Kennedy (1963), la tentative de débarquement de la Baie des Cochons, à Cuba (1961), la guerre de Corée (de 1950 à 1953), la Seconde Guerre Mondiale (de 1939 à 1945).

Philosophie personnelle

Comment votre personnage répond-t-il aux "grandes questions" ?

• Que sont les humains ? Des enfants de Dieu qui ont perdu la Grâce ? Les résultats d'une évolution purement aléatoire ? Les esclaves d'un karma déterministe ? Des entités divines qui consacrent une fraction d'éternité à incarner des humains, pour apprendre ou pour se distraire ? Des créatures divines, capables de devenir les égales du Créateur ? Des étincelles dans une imagination omnipotente ? Le centre de l'univers ?

• Qu'est-ce que l'univers ? Un mécanisme qui obéit aveuglément aux lois de l'énergie et de la matière ? Une création physique mise en marche par un Grand Horloger qui a cessé de s'en occuper ? Une œuvre imaginaire créée par un groupe d'esprits indépendants ? Un monde parfait, qui a été mal compris jusqu'ici ? Un jeu auquel se livrent des entités supérieures ? Les calculs d'un ordinateur surpuissant ? Une création divine, avec un destin précis ? Une création divine livrée à elle-même et aux bons soins de ses habitants ?

• Réfléchissez à l'éthique de votre personnage. Qu'est-ce que le bien et le mal, pour lui ? Jusqu'à quel point sa conception de la morale se superpose-t-elle à celle du reste du monde ? D'où lui vient son éthique ? Les concepts moraux sont-ils des traditions qu'il convient de suivre ? La Loi de Dieu ? Une justification élaborée des préférences de chacun ? Des outils destinés à contrôler les masses ? Des tendances instinctives résultant d'une évolution naturelle ? Le moyen de développer et de renforcer sa propre humanité ? Un contrat social ?

Sa vision de la réalité peut être très différente de celle qui est enseignée par la société. Après tout, la "réalité" est une hypothèse, que nous pouvons parfaitement remettre en cause.

Le groupe de personnages

Si les joueurs le désirent, ils peuvent donner une première orientation à leurs aventures à venir en décidant que tous les PJ font partie d'un groupe. Cette option leur donne une bonne raison de se connaître et de travailler ensemble. Le Modérateur peut décider de la nature du groupe en fonction de son scénario ou laisser les joueurs faire le travail à sa place. Si vous choisissez une orientation, prenez garde ! Peu importe sa nature, elle sera limitative ! Veillez à ce qu'elle soit assez souple pour vous permettre de lancer les PJ dans toutes sortes d'in-

trigues. Par exemple, un groupe de rock peut sembler limité... mais un groupe de rock "engagé" n'aura pas de mal à s'impliquer dans la vie politique et sociale. Prenez soin de donner des intérêts et des motivations extérieures au groupe de vos personnages. Cela vous aidera à les lancer dans d'autres aventures.

Un groupe vous fournit des possibilités inaccessibles à un assemblage incohérent d'individus. Vous pouvez parfaitement avoir un rapper, un coyote-garou, un missionnaire zoroastrien et un savant fou ouvrier de la table, mais ils n'auront sans doute pas grand-chose à se dire. Ils travailleront peut-être ensemble pendant un moment, mais vous obtiendrez pro-

blement quatre séries parallèles, au lieu d'une seule. Créer un groupe est l'une des solutions possibles à ce problème. Bien entendu, elle a un inconvénient : les personnages sont limités. Si vous décidez de former un groupe avec les autres PJ, ne vous étonnez pas de le voir éclater au bout de quelques aventures.

Voici quelques exemples de groupes :

- Un orchestre de rock qui cherche à percer. Parmi les PJ, le manager, les gros durs qui assurent la sécurité, les musiciens (évidemment), les groupies et peut-être un électronicien un peu fou pour tenir la régie. Il faudra entrer en compétition avec d'autres groupes, décrocher des contrats dans des bars plus ou moins louches, acheter la protection des gangs locaux et gérer les accès de mégalomanie des uns et des autres.

- Un groupe de savants fous. Savants, gardes du corps, fidèles disciples, cobayes... les possibilités sont nombreuses. Le groupe peut être à la recherche d'équipement, vouloir garder ses trouvailles secrètes et éviter que ses inventions tombent en de mauvaises mains.

- Les membres, par le sang ou par alliance, d'une grande (et bizarre) famille qui à des représentants dans de nombreux pays. Faites appel aux traditions familiales, aux squelettes dissimulés dans les placards et aux conflits de personnalité. La famille peut être une conspiration à part entière, avec ses opérations secrètes, ses affaires plus ou moins douteuses etc. On peut également assister à la première réunion familiale

depuis des années, pour la lecture du testament de "cette vieille folle de tante Guiseppina". Comme il se doit, le testament laisse un peu d'argent aux PJ, assorti d'une poignée d'indices et de quelques informations utiles... si les PJ parviennent à comprendre de quoi il retourne.

- Des agents secrets au service d'une conspiration. Si vous voulez que les PJ aient un minimum d'indépendance, il faut qu'ils aient carte blanche pour explorer l'île. Les ordres et les conseils leur parviennent au compte-gouttes. Les PJ peuvent s'imaginer qu'ils connaissent les objectifs de la conspiration, mais le MJ est libre d'en décider autrement. Les PJ peuvent être "orphelins" : leurs supérieurs immédiats disparu (ainsi que tous les autres conspirateurs ?). Les PJ viennent à Al Amarja pour comprendre ce qui est arrivé au reste de la bande.

- Une équipe de journalistes qui tourne un documentaire "underground" sur un auteur-culte qui a écrit des "fictions" bizarres au cours de son séjour à Al Amarja. Bien entendu, leur enquête les conduit droit à la démence ou à la mort.

- Surveillance du voisinage. Les PJ protègent leur territoire contre les autres gangs, des criminels leur offrent des pots-de-vin en échange d'un droit d'asile, les forces de l'ordre se méfient des gens qui ne se fient pas à leur protection, le quartier connaît une épidémie de crimes étranges et ainsi de suite. Très vite, les PJ se retrouvent impliqués dans des complots à grande échelle, qui n'ont plus grand-chose à voir avec la chasse aux vandales.

- Un groupe de détectives privés spécialisés dans le paranormal. Entre les enquêtes qu'on leur confie, ils doivent peaufiner leur image publique, se trouver des clients qui payent bien et veiller à ce qu'ils soient satisfaits, gérer très très prudemment leurs relations avec les forces de l'ordre et affronter la concurrence plus ou moins loyale des autres "privés".

- Les dieux vikings, affaiblis par le manque d'adorateurs. Ils sont là pour préparer leur retour... ou sont entrés au service du dieu qui les a vaincus il y a bien longtemps... ou sont tout simplement à la recherche d'un coin ensoleillé pour profiter de leur retraite.

- Des criminels psis qui emploient leurs pouvoirs pour fuir la justice. Ils sont peut-être recherchés pour leurs crimes... ou simplement pour avoir oublié de se faire enregistrer à l'arrivée.

- Les clones ratés d'un multimillionnaire excentrique, qui vient juste de mourir. Comique ou tragique, au choix.

- Un groupe d'individus ordinaires, que des visions inexplicables ont poussé à se réunir. Au début de la série, les PJ ne se connaissent pas. Ils se rencontrent en cours de jeu. Bien entendu, le MJ doit veiller à ce que leurs visions soient toutes légèrement différentes les unes des autres. Chaque PJ a l'une des pièces d'un puzzle... dont la partie centrale est aux mains d'un PNJ.

Il ne reste plus qu'à trouver ce dernier, tout en évitant de se faire déchiqeter par les forces qui veulent les empêcher de réaliser leurs visions.

Les règles

Maintenant que vous avez un personnage, il ne vous reste plus qu'à le faire vivre. Ce chapitre contient tout ce

dont vous avez besoin pour cela. Souvenez-vous du Principe Numéro Un : "le bon sens prime sur les règles". Quant au Principe Numéro Deux, il peut se résumer à "en cas de contestation, c'est le Modérateur qui a le dernier mot". Donc, tout ce qui suit est à prendre, au mieux, avec des pincettes. Si votre MJ a décidé de ne pas appliquer certaines règles, inutile d'insister pour qu'il le fasse !

Mécanismes de base

Nous entrons maintenant dans les règles proprement dites, autrement dit les mécanismes qui vous permettent de déterminer si une action réussit ou non. Le combat est un cas à part, qui sera évoqué au chapitre suivant.

Actions générales

Lorsque votre personnage tente d'accomplir quelque chose, le MJ dispose de trois types de réponses, en fonction de la nature de votre demande. En effet, l'action peut être **automatique**, **impossible** ou **incertaine**. Au MJ de décider. Par exemple, imaginons qu'Arthur essaye de faire les choses suivantes :

Action automatique

Arthur : "J'allume une cigarette et je tire quelques bouffées."

MJ : "OK" (c'est la réponse qui convient aux actions automatiques)

Action incertaine

Arthur : "J'allume une cigarette, je tire vinement quelques bouffées et je regarde la jolie rousse de telle manière qu'elle pense que je suis sacrément séduisant".

MJ : "Bon. Lance trois dés" (nous verrons plus loin ce que cela signifie).

Action impossible

Arthur : "J'allume une cigarette et je regarde le mur, avec l'espoir de le faire fondre à la chaleur de ma frustration."

MJ : "OK" ; [aux autres joueurs] "Arthur contemple intensément le mur. Il ne se passe rien."

Actions incertaines

Nous savons tous ce qui arrive lorsque quelqu'un se lance dans une tâche **impossible** ou dont la réussite est **automatique**. Ces règles vous permettent de déterminer ce qui se produit entre les deux, pour les actions dont le résultat est **incertain**.

En gros, vous lancez plusieurs dés et vous en faites le total. Plus ce total est élevé, mieux vous vous en êtes sorti. Pour être plus précis, vous le comparez à un autre nombre, le **facteur de difficulté**. Trois cas de figure sont possibles :

1) Votre résultat est supérieur à ce nombre. Vous avez réussi. Plus la marge entre votre résultat et le facteur de difficulté est importante, plus votre succès est éclatant. Au MJ de décider des conséquences.

2) Votre résultat est égal à ce nombre. Match nul, un coup pour rien et autres résultats indécis...

3) Votre résultat est inférieur à ce nombre. Vous avez échoué. Plus la différence entre votre résultat et le facteur de difficulté est important, plus l'échec sera cuisant.

C'est simple, n'est-ce pas ? Mais il reste deux questions : combien de dés devez-vous lancer ? Et quel nombre comparer au résultat des dés ? Voyons ça...

Combien de dés devez-vous lancer ?

En règle générale, vous lancez deux, trois ou quatre dés, en fonction des traits de votre personnage et de la nature de l'action. Si votre PJ entreprend quelque chose qui implique directement l'un de ses traits, vous lancez un nombre de dés égal à la valeur de ce trait. Si l'action n'a rien à voir avec les traits de votre personnage, lancez deux dés. Cela signifie qu'une personne moyenne tenterait d'accomplir une action moyenne lancera deux dés.

Par exemple, Arthur fume sa cigarette en essayant d'avoir l'air viril et sédui-

sant. Il est doué pour manipuler autrui (3 dés). Le MJ lui demande donc de lancer 3 dés. Plus le résultat obtenu sera élevé, plus il aura l'air attirant. Un individu normal n'aurait lancé que deux dés et un grand timide aurait souffert d'un dé de malus (voir plus bas). Si Arthur avait choisi son "manipulateur" comme "trait supérieur", il aurait lancé quatre dés (mais son trait supérieur est "mythologie", il ne lance donc que trois dés). Vous êtes en train de vous dire que tout cela est beaucoup trop simple. Vous avez raison, bien sûr ! Laissez-moi vous présenter le dé de bonus et le dé de malus.

Si vous entreprenez quelque chose dans un domaine où vous avez un avantage d'une sorte ou d'une autre, vous recevez un **dé de bonus** (ces dés sont attribués par le MJ en fonction de la situation. Ils n'ont rien à voir avec ceux de la réserve d'expérience). Vous lancez ce dé en même temps que les autres. Il remplace celui qui a fait le résultat le plus faible. Votre résultat dépend donc du même nombre de dés mais, grâce au dé de bonus, vous aurez probablement un meilleur total. C'est une manière "technique" de traduire l'avantage de votre personnage.

Si ce dernier se lance dans une tâche pour laquelle il est handicapé, vous lancez un **dé de malus** en même temps que les autres. Il remplace votre meilleur résultat.

Si vous avez un dé de malus et un dé de bonus pour la même action, ils s'annulent et vous lancez les dés normalement. Vous pouvez utiliser l'un des dés de votre réserve d'expérience pour annuler le dé de malus, mais vous ne pourrez plus faire appel à ce dé pendant le reste de la séance.

Le MJ attribue des dés de bonus et de malus en fonction de son jugement. Vous pouvez demander (poliment !) un dé de bonus si vous estimez que vous le méritez.

Certains MJ trouveront sans doute des prétextes pour vous demander de lancer plusieurs dés de malus et de bonus, mais je le fais rarement. Dans une situation aussi déséquilibrée, il est généralement possible d'en prévoir le dénouement sans avoir recours aux dés.

Par exemple, si Arthur, toujours occupé par sa tentative de séduction de la rouquine de l'exemple précédent, passe plusieurs heures à la surveiller, à étudier la manière dont elle se comporte avec



les hommes et à se faire une idée de son genre de partenaire, il recevra un dé de bonus (ce qui l'amène à lancer quatre dés, mais il ne gardera que les trois meilleurs). D'un autre côté, si Arthur ne s'est pas rendu compte qu'il avait une grosse tache de ketchup sur sa cravate, il aura un dé de malus (lancez quatre dés et gardez les trois plus mauvais résultats). S'il a effectué sa surveillance et a du ketchup plein la cravate, il n'aura ni bonus ni malus : les deux effets s'annulent.

A quel nombre comparer le résultat des dés ?

Il existe deux réponses possibles à cette question.

Lorsque votre personnage interagit avec une force inerte, le MJ lui assigne un **facteur de difficulté**. C'est le nombre auquel vous devrez comparer votre résultat total. Plus la tâche est difficile, plus il est élevé. S'il n'a pas d'idée particulière sur la question, le MJ peut lancer les dés pour déterminer la difficulté de l'action (cela ajoute encore un peu de hasard dans l'équation). Plus la tâche est difficile, plus il lancera de dés (un dé pour une entreprise facile, deux pour une opération normale effectuée par un individu moyen, trois pour une tâche difficile, quatre pour un travail vraiment difficile et cinq ou six pour un exploit presque impossible). Lorsque vous êtes opposé à un adver-

saire actif, **ce dernier lance un certain nombre de dés**, tout comme vous, en fonction de ses traits et de ses bonus/malus éventuels. Votre adversaire et vous comparez vos totaux. Les résultats sont déterminés par le MJ. En règle générale, le résultat le plus élevé l'emporte.

Par exemple, Arthur cherche à impressionner la fille qu'il a rencontrée au Sad Mary's (un PNJ, animé par le Modérateur). Elle le remarque et cherche à son tour à l'impressionner, avec l'idée de prendre l'avantage. Ils bavardent calmement pendant que, dans leur cerveau, les engrenages tournent à toute allure. La femme est douée pour impressionner les hommes. Elle lance trois dés, tout comme Arthur. Si ce dernier l'a étudiée auparavant, il reçoit un dé de bonus. S'il a du ketchup sur la cravate, il reçoit un dé de malus. Le joueur d'Arthur et le MJ lancent chacun leurs dés, puis le MJ interprète les résultats. Notez bien que le MJ n'a pas à vous informer des résultats qu'il obtient, ni même à vous dire combien de dés il lance. Sa seule obligation est de vous faire connaître les résultats de sa petite cuisine, tels que le personnage les ressent.

Un cas à part : les traits techniques

Le système nécessite un ou deux aménagements pour les traits techniques (comme "acupuncture"). En effet, pour les traits de ce genre, même une valeur d'un dé indique que le personnage peut accomplir des choses dont l'homme de la rue est parfaitement incapable (puisqu'il n'a, par définition, aucun dé en acupuncture). Un acupuncteur ayant un dé dans ce trait n'est sans doute pas très doué ou manque d'entraînement. Il n'en reste pas moins capable d'accomplir des opérations impossibles à un médecin ordinaire (même doué d'une valeur de trois ou quatre dés en "médecine," par exemple).

Partez du principe qu'une personne possédant ce genre de compétence réussit automatiquement toute action qui y est liée. Un individu ordinaire pourra sans doute faire la même chose, mais au prix d'un jet de dés... En règle générale, un personnage utilisant un trait technique ne doit lancer les dés que dans une situation inhabituelle, comme parvenir à diagnostiquer une maladie étrange ou piloter un hélicoptère en pleine tempête.



La règle du bon sens

Il arrive parfois que les dés génèrent des événements qui vont à l'encontre du bon sens, qui risquent de heurter votre sensibilité et de mettre en péril le désir des joueurs de coopérer avec le MJ pour obtenir une bonne histoire. Face à ce genre de situation, le Modérateur a deux possibilités :

- Il peut estimer que, de toute façon, des choses étranges se produisent tout le temps dans cet univers. Appliquez le résultat, qu'il soit bizarre ou non. Le MJ prendra peut-être la peine de lui inventer une justification... ou peut-être pas.
- Si le bon sens lui souffle ce qui doit arriver, ce n'était peut-être pas la peine de lancer les dés... Souvenez-vous que ces derniers ne sont là que pour répondre à la question "que se passe-t-il si... ?". Ne posez pas la question si vous connaissez déjà la réponse ! Cela dit, l'univers de **Conspirations** grouille littéralement d'individus étranges et de situations bisornues. Le MJ risque d'avoir pas mal de boulot pour déterminer ce qu'est au juste "le bon sens". Simplifiez-lui le travail : ne discutez pas ses décisions.

La main du destin

Il peut arriver que vous soyez confronté à une situation incertaine à laquelle aucun trait ne s'applique. Dans ce cas, le Modérateur peut lancer deux dés ou les faire lancer par le joueur concerné. Un résultat élevé signifie que tout se passe bien pour les personnages. Un 7 indique un résultat moyen ou incertain. Et en dessous de ce chiffre, le résultat

est défavorable ou dangereux. Par exemple, Arthur emmène sa nouvelle conquête en pique-nique. Quel temps fait-il ce jour-là ? Le MJ laisse le joueur d'Arthur lancer les dés. Il fait 5. Il pleut rarement à Al Amarja. Le MJ décide donc qu'il y a du vent. Beaucoup de vent. Nos joyeux pique-niqueurs ont intérêt à se cramponner à la nappe...

L'expérience

Avec le temps, vous pouvez améliorer les traits de votre personnage et en acquérir de nouveaux. L'expérience du PJ est symbolisée par une **réserve d'expérience**. A la fin de chaque séance, le MJ peut accorder des dés supplémentaires aux personnages qui ont fait avancer l'action. Ces dés s'accumulent dans votre réserve d'expérience. Ils peuvent servir à améliorer certaines de vos actions, comme nous l'avons vu plus haut.

Mais vous pouvez aussi "dépenser" ces dés pour acheter de nouveaux traits ou améliorer ceux que vous possédez déjà. Chaque amélioration "consomme" un certain nombre de dés. De plus, votre personnage devra agir de manière à la justifier. Le MJ doit approuver chaque modification de votre personnage. Vous pouvez améliorer un trait à tout moment, pour peu que vous remplissiez ces conditions.

Développer un nouveau trait

Pour développer un nouveau trait, vous devez dépenser 5 dés de votre réserve d'expérience. De plus, votre personna-

ge doit agir de façon à justifier cette amélioration. Si ce trait est quelque chose de banal, comme savoir se battre ou déchiffrer les motivations des gens, vous pouvez l'ajouter sans faire subir d'entraînement particulier à votre personnage. S'il s'agit de quelque chose de technique ou de hautement spécialisé comme le kung fu ou la programmation, votre PJ aura besoin de prendre des cours, de lire des ouvrages sur le sujet etc.

Votre personnage s'est entraîné ? Vous avez dépensé les dés de votre réserve ? Notez le nouveau trait sur votre feuille de personnage. Il aura un score supérieur d'un dé à celui d'une personne ordinaire et non entraînée. Ainsi, un trait technique ou inhabituel aura une valeur d'un dé. S'il s'agit d'un trait ordinaire, une chose que la plupart des gens font plus ou moins bien, vous aurez un score de 3 (au lieu de 2) etc.

Tous les traits développés ainsi sont des traits annexes. En d'autres termes, ils sont assez "pointus" et ne peuvent pas être aussi ouverts qu'un trait principal. Vous pouvez apprendre à saboter des systèmes de sécurité avec un trait de ce type, pas à devenir un "bon cambrioleur".

Certains traits sont particulièrement difficiles à développer. Ils risquent de vous demander beaucoup d'entraînement. Par exemple, vous ne pouvez pas devenir "fort" simplement en participant de temps à autre à des bagarres dans des bars.

Si vous voulez développer un trait de ce genre, il vous faudra vous entraîner

intensivement pendant des semaines. Une fois que vous serez parvenu à votre objectif, vous devrez continuer à prendre de l'exercice, simplement pour entretenir vos muscles.

Lorsque vous devrez décider de l'entraînement nécessaire pour développer un nouveau trait, servez-vous de votre bon sens.

N'oubliez pas d'inventer un **signe** pour chaque trait que vous développerez.

Améliorer un trait existant

En dépensant 5 dés de votre réserve d'expérience, vous pouvez augmenter d'un dé la valeur des traits à 1 ou 2 dés. Une fois que sa valeur atteint ou dépasse trois dés, un trait devient plus difficile à améliorer.

Votre personnage aura besoin d'entraînement pour faire passer un trait à 4 dés. Cela lui prend au moins un an s'il continue ses activités par ailleurs ou six mois s'il s'y consacre à plein temps. De plus, vous devez dépenser 10 dés de votre réserve d'expérience.

Faire passer un trait à 5 dés demande un entraînement hautement spécialisé, presque à plein temps.

Votre personnage pourra peut-être par-

tir à l'aventure une ou deux fois pendant cette période, mais il n'aura pas le temps de prendre un emploi.

Il lui en coûtera au moins 1 000 \$ par mois et il risque d'avoir du mal à trouver un professeur qualifié (il a plus de chances d'y parvenir en faisant jouer ses contacts qu'en cherchant dans les pages jaunes...).

Par ailleurs, vous devrez dépenser 15 dés de votre réserve d'expérience. Augmenter un trait au-delà de 6 dés sort du domaine de ces règles. Il n'est même pas certain que ce soit possible. Votre personnage devra dépenser énormément d'argent et y travailler pendant un an et il risque fort de ne jamais enregistrer de progrès significatifs. Ce genre de résultat s'obtient plus facilement par le jeu théâtral que par l'application mesquine des règles.

Bien entendu, certaines compétences se développent d'elles-mêmes avec le temps. Il est possible de faire passer un trait à 6 dés en s'y consacrant exclusivement pendant des années et des années, mais cela sort du domaine de ce jeu, n'est-ce pas ?

Attention !

Les règles qui précèdent valent pour les traits ordinaires, autrement dit les traits annexes et ceux que vous développez

pendant la partie. Pour votre trait principal, doublez le temps et le nombre de dés à dépenser. Cette dépense supplémentaire vient du fait que le trait principal recouvre en réalité plusieurs compétences.

Augmenter vos points de vie

Si le trait que vous avez amélioré est lié aux points de vie de votre personnage, ceux-ci peuvent augmenter. Si les points de vie de votre personnage sont basés sur ce seul trait (ou si n'avez pas de trait améliorant vos points de vie), vous pouvez, au choix, lui ajouter 7 points de vie ou lancer deux dés et lui ajouter le résultat. Si un autre trait contribue à l'amélioration des points de vie de votre personnage, lancez deux fois le nombre de dés qu'il a dans le trait que vous venez d'améliorer. Si vous obtenez un résultat meilleur que votre ancien total, il le remplace. Vous ne pouvez pas gagner plus de 12 points de vie avec cette méthode. Par exemple, si Arthur développe le trait "fort" à 3 dés, il pourra lancer 6 dés. S'il fait plus de 22 (son score actuel), le résultat sera son nouveau total de PdV. Si, contre toute attente, il fait 35 ou 36, il plafonnera quand même à 34 PdV (12 de plus que son score précédent).

Règles optionnelles

Attention : l'utilisation des règles ce qui suivent est laissée à l'entière appréciation du Modérateur. Il peut se servir de ces règles optionnelles en permanence, une partie du temps ou pas du tout, selon ses goûts. Il peut tout employer, n'en utiliser qu'une partie, tout jeter à la poubelle ou en rajouter à sa guise.

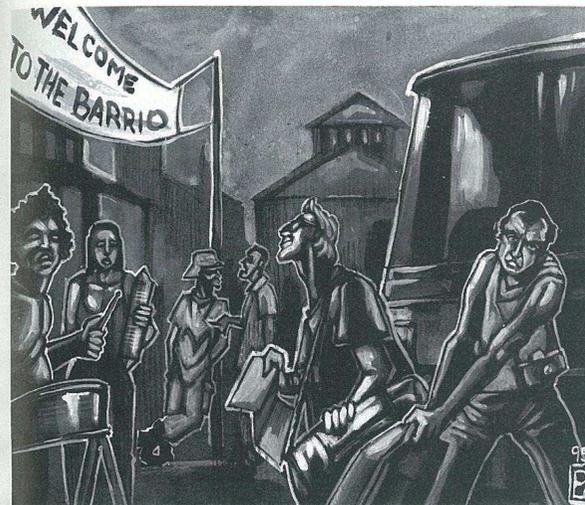
Catastrophes Lorsque, pour une action donnée, vous n'obtenez que des "1" aux dés, votre personnage a un problème. Non seulement il échoue dans ce qu'il a entrepris, mais en plus, il se produit une catastrophe (bien sûr, nous sommes dans un monde où des catastrophes se produisent sans cesse. Ce ne sera peut-être pas si terrible). Le Modérateur détermine les conséquences de votre échec. Priez pour qu'il soit miséricordieux !

Remarquez que le fait d'avoir un dé de malus augmente grandement vos chances de déclencher une catastrophe. C'est étudié pour. En revanche, un dé de bonus diminue considérablement les risques.

Par exemple, Arthur cherche à enfoncer une porte. Il se lance dessus, l'épaula en avant, dans l'espoir de la fracasser. Il lance deux dés... deux 1 ! Le MJ décide que la porte n'a pas bougé d'un centimètre et qu'en plus, Arthur a cassé le drôle de gadget électronique qu'il transportait dans la poche de son veston (il l'avait volé un peu plus tôt et n'avait pas encore compris à quoi il servait. Maintenant, il ne le saura jamais).

Autre exemple : Arthur essaye de convaincre un individu crédule de lui faire confiance (ce qui n'est pas prudent du tout). Malheureusement, Arthur est un peu ivre, ce qui lui vaut un dé de malus. Il lance quatre dés et obtient 5, 1, 1 et 1. Le 5 est remplacé par le "1" du dé de malus. Total : 3 et une catastrophe. Le PNJ lance un dé pour résister au baratin d'Arthur et fait 2. C'est moins que le 3 d'Arthur, mais ce dernier échoue quand même, catastrophe oblige. Le MJ ricane dans sa barbe et demande au joueur d'Arthur "Comment as-tu fait pour tout gâcher ?" Le joueur répond : "Arthur est un peu bourré et lorsqu'il a vu que le pauvre type croyait à ses mensonges maladroits, il a marmonné "pauvre connard influençable" entre ses dents. Mais il l'a entendu". Le MJ trouve l'explication satisfaisante. Brusquement, le "pauvre connard influençable" sort un grand couteau et le pointe vers Arthur.

Pas de limite Si cette règle optionnelle est utilisée, il n'y a plus de limites aux jets de dés. Si un personnage ne fait que des 6 sur n'importe quel jet, il lance un autre dé et l'ajoute à son total. S'il refait 6, il relance un dé... et ainsi de suite. Théori-



Conseils aux joueurs

Il y a de fortes chances pour que **Conspirations** ne ressemble en rien aux jeux dont vous avez l'habitude. Voici quelques recommandations que vous avez intérêt à suivre.

- **Jouez bien votre personnage** - potentiellement, les personnages sont riches et complexes. Soulignez leurs aspects intéressants, en révélant et en dissimulant leurs secrets comme le ferait un bon auteur. Veillez à ce que la curiosité des autres joueurs soit éveillée, mais ne la satisfaites pas trop vite.
- **Prenez des notes** - nous sommes dans un univers de paranoïaques où tout est lié. Le gars qui cire vos chaussures en janvier peut, en février, s'avérer être en possession d'un indice vital. Notez tout ce qui vous semblera important, sous peine de laisser passer des tonnes d'informations capitales.
- **Réfléchissez** - les règles sont délibérément vagues. Par conséquent, vos idées et vos ruses sont beaucoup plus importantes que les jets de dés. Techniquement parlant, votre personnage est simple, ce qui vous permet d'être plus attentif au monde dans lequel il évolue.
- **Soyez attentif** - mes joueurs ont manqué des quantités de mystères passionnants, qui se trouvaient pourtant juste devant leur nez, simplement par manque d'attention. S'il se passe quelque chose d'étrange, cela vaut sans doute le coup d'y fouiller son nez, même si c'est quelque chose que tout le monde autour de vous tient pour acquis. Essayez de ne pas vous lasser des bizarreries.
- **Faites-vous des amis** - vous savez comment on appelle un homme sans amis ni relations, sur l'île d'Al Amarja ? "Mort à l'Arrivée". Cela aide beaucoup d'avoir quelqu'un qui se soucie de vous, surtout s'il connaît la région.
- **Soyez prudent** - dans certains jeux, vous pouvez éviter les problèmes en restant à l'écart des endroits vraiment dangereux. Comme vous le verrez, ce n'est pas possible sur l'île d'Al Amarja et le reste du monde ne vaut guère mieux. Ce n'est pas parce qu'un PNJ figure dans une aventure que vous avez une chance de le tuer. Servez-vous de votre tête... et soyez prêt à courir vite et loin si cela ne suffit pas !
- **Amusez-vous** - malgré tous ses dangers, ses meurtres, sa violence et sa démenche, Al Amarja reste un endroit vivable (d'ailleurs, des milliers de touristes s'y précipitent chaque année). Détendez-vous, amusez-vous et profitez de votre séjour.

quement, il n'y a donc pas de limite supérieure à vos résultats. Si vous n'aimez pas l'idée d'une limite artificielle imposée aux PJ, ce système est fait pour vous. Gardez toutefois en tête qu'avec cette règle, les dés de bonus et de malus vont avoir un impact plus important sur le jeu.

Le six parfait Si l'un de vos dés donne 6, vous obtenez un résultat positif, même si l'action en tant que telle n'est pas réussie. Au MJ de décider de la nature de ce "succès limité". Plus avez fait de 6, plus votre "lot de consolation" sera important. Par exemple, Arthur se retrouve confronté au spectre gémissant d'un prêtre atlante. Les autres PJ, très embêtés, tripotent leurs armes (inutiles face à un esprit). Pendant ce temps, Arthur fouille frénétiquement dans sa mémoire à la recherche d'un charme, d'un sort, d'une incantation ou de n'importe quoi qui pourrait lui donner le contrôle de la créature. Le MJ, coopératif, lui dit qu'il se souvient d'un rituel de ce genre. Le joueur lance quatre dés (Arthur est excellent en mythologie et bien content de voir que cela peut lui servir à quelque chose de temps en temps). Il obtient un 13. Le spectre à fait 6, 3 et 1, soit 10. Arthur l'emporte. Le Modérateur lui annonce qu'il peut lier le spectre à un objet. Arthur a l'idée de le forcer à s'installer dans sa canne. Mais il ne sait pas que le spectre a fait un 6. Le MJ décide que cela signifie qu'il n'est pas complètement contrôlé. Très doucement et très subtilement, il va utiliser ses pouvoirs pour prendre possession du corps d'Arthur.

Actions multiples Vous pouvez tenter d'accomplir plus d'une action par round. Vous subissez alors un malus à chaque action. Si vous tentez une action supplémentaire, vous souffrez d'un dé de malus à toutes vos actions (y compris les jets de défense). Si vous entreprenez deux actions supplémentaires, vous lancez un dé de moins pour toutes les actions que vous tentez au cours de ce round. Trois actions supplémentaires reviennent à deux dés de moins, quatre à trois dés de moins etc.

Traits tangents Vous serez parfois confronté à un trait qui ne cadre pas tout à fait avec la tâche à accomplir. Dans ce cas, le Modérateur peut vous donner un dé de bonus (si ce trait est à 3 dés) ou un dé supplémentaire (s'il est à 4 dés ou plus). Par exemple, imaginez un mannequin, avec 3 dés dans le trait "mannequin". Ce trait central recouvre une bonne apparence, le fait de savoir se maquiller et peut-être de jouer (mal) la comédie. Que se passera-t-il si elle tente de se maquiller pour altérer son apparence ? Un trait comme "déguisement" est incontestablement mieux adapté... mais par ailleurs, ce personnage s'y connaît assez en produits de maquillage pour être en mesure de se déguiser (mieux, en tout cas, que la plupart des gens). Le Modérateur lui donne deux dés plus un dé de bonus. C'est mieux que la moyenne, mais moins bon qu'une personne dotée du trait "déguisement".

Efforts de groupe Lorsqu'ils travaillent ensemble, les PJ augmentent (et parfois diminuent) leurs chances de succès. Au MJ de décider s'il utilise ou non l'un ou l'autre de ces systèmes, en fonction de la tâche entreprise.

• **Addition simple** - dans les cas où deux personnes peuvent facilement travailler ensemble sans se gêner mutuellement, contentez-vous d'additionner les résultats des dés des deux joueurs.

Par exemple, Arthur et Samantha sont en train d'essayer de soulever une pierre qui dissimule l'accès à un passage souterrain. Elle est lourde. Le MJ décide qu'un résultat de 13 ou plus est nécessaire pour la déplacer (autrement dit, un individu moyen n'a aucune chance d'y parvenir seul). Arthur et Samantha lancent chacun deux dés. Résultats : 4 et 10, soit un total de 14. Ils déplacent la pierre et s'enfoncent dans les ténèbres.

• **Dés combinés** - dans les cas où deux personnages peuvent travailler ensemble efficacement, mais pas parfaitement, lancez tous les dés et prenez les meilleurs résultat. Ne tenez compte que du nombre de dés que le meilleur des personnages aurait lancé s'il avait agi seul (en pratique, cela revient à dire que les dés lancés par les personnages les moins doués servent de dés de bonus). Par exemple, Arthur et Samantha trouvent une cache contenant d'anciens textes atlantes, partiellement traduits dans un anglais incohérent et à peine compréhensible. Ils ont peu de temps. Ils commencent à compiler frénétiquement les documents, à la recherche d'un indice qui puisse les aider à affronter les puissances atlantes. Arthur est un expert en mythologie. Samantha décide de le laisser faire le véritable travail. Pendant ce temps, elle parcourt rapidement la liasse, avant de lui tendre ce qui lui a semblé intéressant. Il lance quatre dés et elle deux. Ils prennent les quatre meilleurs résultats. Au MJ de décider des informations qu'ils ont obtenues avant d'être obligés de s'enfuir.

Très vite, leur fuite tourne court. Ils sont encerclés par une bande d'adolescents contrôlés par un esprit maléfique. Arthur aime se battre à mains nues. Il est donc dans son élément. Il fait face à cinq adversaires, qui lancent chacun deux dés en combat. Le MJ décide qu'ils ne se battent pas de manière coordonnée et que, faute de place, ils ne peuvent pas tous attaquer Arthur. Il lanceront donc des "dés combinés". Arthur lance trois dés et fait 14. Les ados lancent dix dés et prennent les deux meilleurs, un 5 et un 6. Arthur est parvenu à les repousser, mais (parce qu'ils ont fait 6) il a pris un coup de genou dans l'entrejambes (il perd 5 points de vie). Samantha, pendant ce temps, a utilisé son cimetière sacrificiel et s'en est tirée sans dommages.

Note : c'est également un exemple de combat "gestalt" (voir page 44).

• **Et/ou** - parfois, les personnages se divisent une tâche de telle manière qu'un seul d'entre eux a une chance de succès (déterminez l'heureux élu au hasard). Dans ce cas, tous les PJ font un jet, mais seul celui du personnage qui a une chance de réussir compte.

Par exemple, Samantha et Arthur décident de fouiller les corps des adolescents, dans l'espoir d'y trouver des choses intéressantes. L'un d'eux porte, subtilement dissimulé dans l'une de ses chaussettes, un message qui lui a été transmis par l'un des méchants importants de l'histoire. C'est tout ce qu'il y a à trouver. Arthur prend les cadavres qui se trouvent à gauche du tunnel, Samantha ceux de droite. De toute évidence, seul l'un des deux a une chance de trouver le message. Le Modérateur lance un dé. Pair, c'est Arthur ; impair, c'est Samantha. Il fait 3. C'est donc Samantha qui fouille le seul corps intéressant. Elle est très attentive (3 dés, avec un dé de malus parce qu'il fait sombre dans la caverne). Elle fait 8, ce qui est suffisant. Pendant ce temps, Arthur fait 4. Le MJ lui dit qu'il n'a rien trouvé. Mais Arthur ne sait pas s'il y avait quelque chose à trouver...

S'ils n'étaient pas aussi pressés, Samantha et Arthur pourraient fouiller chaque ado à leur tour (et utiliser la solution des "dés combinés"). Mais la situation étant ce qu'elle est, ils ont préféré sacrifier la précision à la rapidité. Leurs recherches terminées, ils se précipitent une fois de plus vers la sortie.

• **Plus mauvais jet** - lorsque deux ou plusieurs personnages entreprennent quelque chose qu'il vaudrait mieux faire seul, ils font chacun leur jet et le MJ ne tient compte que du plus mauvais résultat.

Par exemple, Arthur et Samantha ont fini par trouver une sortie. Le tunnel débouche au beau milieu d'une luxueuse propriété privée. Ils se fauflent comme ils peuvent dans le jardin, mais se font repérer par un groupe de vigiles armés de taser. Arthur prétend être très heureux de les voir et se lance dans un mensonge compliqué, où il est question d'une bande de loubarbs qui les auraient pourchassés jusqu'ici. Samantha cherche à l'aider, embraye sur cette histoire et ajoute quelques détails de son cru sur leurs poursuivants. Le MJ décide que chaque joueur va faire un jet. Celui d'Arthur jette trois dés (Arthur est bon pour manipuler les gens). La joueuse de Samantha ne lance que 2 dés. Arthur fait 9, ce qui est meilleur que le résultat du garde (7). En revanche, avec 6, Samantha éveille ses soupçons. Dans le doute, les gardes leur donnent deux bons coups de matraque électrique et les font transférer en salle d'interrogatoire.

Si Arthur et Samantha avaient pris le temps de préparer ensemble un mensonge crédible, ils auraient pu combiner leurs résultats (lancer cinq dés et garder les trois meilleurs résultats), mais comme ils n'ont pas coordonné leurs récits, les gardes n'ont pas eu trop de mal à réaliser qu'ils mentaient...

Le combat

Les règles qui précèdent font appel au bon sens, à la coopération des joueurs et à la capacité du Modérateur de trancher en cas de résultat ambigu. Pour le combat, vous aurez besoin de règles plus précises. En effet,

tout se passe très vite et la vie de votre personnage est en jeu.

Initiative

Au début du combat, chaque joueur lance les dés pour déterminer l'initiative de son personnage. Servez-vous du trait

qui correspond le mieux à la situation, par exemple "agile", "bons réflexes" ou "pratique les arts martiaux". Si aucun trait ne fait l'affaire, lancez deux dés. Le MJ peut faire un seul jet pour tous ses PNJ, afin de simplifier le déroulement de la bataille. Évidemment, tout le monde agit, en commençant par le personnage qui a obtenu le meilleur résultat et en continuant par ordre décroissant (n'oubliez pas de le noter, cela vous aidera à vous en souvenir pour les tours suivants).

Si vous préférez, vous pouvez vous contenter de faire un tour de table. Dans ce cas, les personnages du MJ agissent en premier ou en dernier.

Rounds

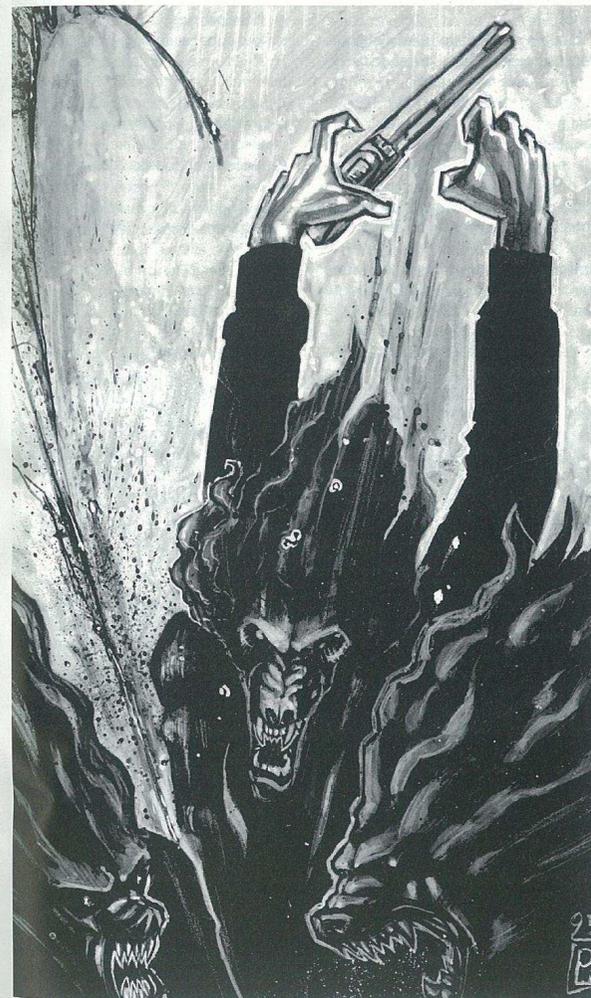
Le round est l'unité de temps qui sert à mesurer les combats. Chaque round est assez long pour que le personnage agisse une fois. De cette façon, tout le monde reste impliqué en permanence. Généralement, un round dure environ 3 secondes de temps de jeu.

En se basant sur les scores d'initiative des uns et des autres, le MJ indique à chaque joueur à quel moment son personnage peut agir. Lorsque votre tour arrive, vous pouvez essayer d'accomplir une action. Ce peut être n'importe quoi, pourvu que cela ne prenne que quelques secondes (comme chercher à blesser un adversaire, vous enfuir, utiliser un pouvoir étrange, appeler à l'aide, maintenir un chiffon sur vos blessures, chercher un objet dans votre sac à dos etc.). Si ce que vous cherchez à accomplir prend trop de temps, le MJ fractionnera peut-être l'action en plusieurs rounds. La plupart du temps, les joueurs cherchent à faire des trous dans leurs adversaires. Les règles correspondantes occupent le reste du chapitre.

Vous pouvez aussi choisir d'attendre jusqu'à un autre moment du round. Dans ce cas, vous pourriez agir quand vous le voulez (ce qui vous permet de coordonner vos actions avec un autre personnage).

Combien de temps dure un round ?

A peu près aussi longtemps que vous en avez besoin. Si, si. Dans un combat où tout le monde est ceinture noire en kung fu et échange des coups à la vitesse de l'éclair, le round durera une seconde ou moins. Si vous gérez un duel où chacun des deux adversaires se fait un



plaisir d'insulter son ennemi et où ils dialoguent entre deux passes d'armes, un round peut durer dix secondes ou plus. A moins que le MJ n'en décide autrement, partez du principe qu'un round dure environ trois secondes.

Mouvements en combat

Vous aurez parfois besoin de savoir combien de temps il vous faut pour aller d'un point à un autre. Si l'on prend 3 secondes comme durée d'un round, nous obtenons les valeurs suivantes :

Marche (3 km/h)	2,5 m/round
Marche pressée (6 km/h)	5 m/r.
Jogging (9 km/h)	7,5 m/r.
Course normale (12 km/h)	10 m/r.
Course rapide (18 km/h)	15 m/r.
Sprint (24 km/h)	20 m/r.

Souvenez-vous que personne ne peut tenir éternellement à 24 km/h. Pour la plupart des gens, quatre minutes de sprint sont un maximum, même si presque tout le monde arrive à atteindre cette vitesse pour des périodes plus courtes. Souvenez-vous aussi que les personnages ont rarement des chaussures de sport, des survêtements et le temps de s'échauffer (et qu'ils ne se trouvent pas sur une piste spécialement conçue pour ce genre d'exploit). En clair, ils n'ont aucune chance d'atteindre 24 km/h, sauf dans des conditions très, très favorables.

Touché ou pas ?

Attaques au corps à corps

Lorsque votre tour d'attaquer arrive, faites un jet sur votre talent de combat (comme "fort", "pratique les arts martiaux" ou "pas manchot avec une batte de base-ball"). Si vous avez un dé de bonus ou de malus, lancez-le.

Votre cible peut faire un jet de défense, grâce à des traits comme "Rapide", "Bagarreur" ou "Glissant comme une anguille".

Note : un trait qui n'est pas entièrement dévoué au combat ne peut pas être utilisé pour l'attaque et la défense pendant le même round. Si vous êtes "agile", vous devez décider au début de chaque round si vous utiliserez ce trait pour l'attaque ou la défense. En revanche, un trait spécifiquement orienté vers le combat, comme "sait se battre au couteau",

peut servir à la fois à l'attaque et à la défense. Cette règle est censée préserver l'équilibre du jeu. En effet, un trait comme "agile" à des applications en dehors du combat, ce qui n'est pas le cas de "sait se battre au couteau". Il ne serait pas juste de leur donner les mêmes avantages, n'est-ce pas ?

D'un autre côté, un individu qui serait à la fois "fort comme un bœuf" et doué de "bons réflexes" peut parfaitement utiliser sa force pour le jet d'attaque et ses réflexes pour le jet de défense. Vous y êtes ?

Vous avez donc fait votre jet d'attaque. Votre adversaire a fait son jet de défense. Comparez vos résultats.

Si votre jet d'attaque est inférieur ou égal à son jet de défense, vous n'avez pas réussi à le blesser.

Si votre jet d'attaque est supérieur à son jet de défense, vous l'avez touché et allez lui infliger des **dommages**.

Soustrayez le résultat de son jet du vôtre. Multipliez le résultat par le **multiplicateur de dommages** de l'arme que vous utilisez. Le résultat est le nombre de points de vie que vous avez fait perdre à votre adversaire (patience, les détails croustillants suivent).

Portée des armes

Nbre de dés du jet de défense

Arme	1	2	3	4	5
Lancée, équilibrée*	2 m	4 m	8 m	16 m	32 m
Lancée, non équilibrée**	2 m	4 m	6 m	8 m	10 m
Arbalète	2 m	10 m	20 m	40 m	80 m
Taser	1 m	2 m	5 m	†	†

* comme une balle de tennis ou un couteau de lancer.

** comme un tisonnier ou une épée.

† les décharges électriques ne portent pas au-delà de cinq mètres.

Notes sur la table des portées

Pour trouver le nombre de "dés de distance" à lancer, on cherche la distance qui sépare les deux personnages (arrondissez au-dessus), puis on remonte en haut de la colonne correspondante pour savoir combien de dés lancera la cible. Par exemple, si vous lancez une balle de tennis ("lancer, équilibrée") à quelqu'un qui se trouve à 6 m de vous, la cible fait son jet de défense avec 3 dés (plus ceux que lui apportent tous les autres modificateurs).

Si le MJ le désire, il peut utiliser des "demi-dés", au cas où les personnages ne mériteraient pas de recevoir la totalité de la protection. Par exemple, un PJ dissimulé par un couvert très léger peut recevoir un dé de bonus, au lieu d'un dé de défense supplémentaire. Une personne se tenant à 5 mètres d'un lanceur de couteau peut recevoir 2 dés plus un dé de bonus pour la portée, plutôt que de passer directement de 2 dés à 3 dés pour un malheureux mètre de différence.

Certaines armes ont des portées différentes. Au MJ de les fixer en fonction du degré de réalisme qu'il désire obtenir. Après tout, certaines armes sont meilleures que les autres.

Gardez à l'esprit qu'un jet d'attaque ne représente pas un seul coup, mais trois secondes d'efforts passées à essayer de toucher votre adversaire. Un jet remarquablement réussi signifie sans doute que vous avez atteint votre adversaire plusieurs fois à la tête.

Attaques à distances

Pour les **armes à distance** comme les arbalètes et les pistolets, le système est un peu différent. En effet, il est plus difficile de toucher quelqu'un de loin que de lui taper dessus à courte distance, surtout dans un délai de trois secondes. Avec les armes à distance, la cible peut faire un jet de défense basé sur des facteurs comme la portée de l'arme, le mouvement, la couverture dont elle bénéficie etc. Le MJ fixe le nombre de dés à lancer en fonction des facteurs suivants :

Situation Nbre de dés

Distance	1
Bout portant	2
Courte portée	3
Portée moyenne	4
Longue portée	5
Très longue portée	5

Situation Nbre de dés

Couverture	1 ou 2
Cible mouvante	1
Attaquant en mouvement	1
Cible esquivant	bonus*
Obscurité, brouillard etc.	1 ou 2

* le défenseur reçoit autant de dés de bonus qu'il lance d'habitude de dés pour des traits comme "agilité", "bons réflexes" etc. Une personne ayant un score de 4 dés dans le trait "rapide", par exemple, recevra 4 dés de bonus à son jet de défense. Un personnage maladroit cherchant à esquiver n'aura qu'un seul dé de bonus etc.

Ces valeurs sont cumulatives. La cible fait le total des dés auxquels elle a droit.

La notion de "distance" est hautement subjective et dépend du type d'arme utilisée. La table suivante indique les portées (en mètres) auxquelles les personnages reçoivent divers dés de défense, selon le type d'arme. Si la distance dépasse cette valeur, lancez un dé de plus. Par exemple, si un CRS vous vise avec un Heckler & Koch MP5 à 30 m de distance, vous recevrez 3 dés de défense pour la distance, en plus des dés d'esquive, de déplacement, de couverture etc.

Attaques prévisibles

Si vous vous attaquez à votre adversaire de manière prévisible ou ennuyeuse, le MJ a le droit de vous infliger un dé de malus. Voici quelques exemples :

- Malus : "je le cogne".
- Pas de malus : "je fais un pas en arrière et je lance de toutes mes forces mon gauche en plein dans ce qui tient lieu de visage à cette créature".
- Malus : "j'essaye de l'avoir au ventre" (après avoir déjà essayé au round précédent).
- Pas de malus : "Bon. Ce gars est trop bien protégé. Je me jette au sol et j'essaye de lui faire un plaquage."

Vous saisissez l'idée ? Il y a deux raisons à cela. Primo, si vous répétez plusieurs fois la même attaque ou si vous vous contentez d'attaques non planifiées (genre "je le cogne") votre adversaire n'aura pas trop de mal à se défendre. Secundo, en quatorze ans de jeu de rôles, j'ai dû entendre répéter "je le cogne" environ un million de fois et je

n'ai pas envie qu'il arrive la même chose à votre MJ.

Au fait, le MJ est assez occupé comme ça sans devoir imaginer chaque fois une nouvelle attaque intéressante pour ses PNJ. Cette règle ne s'applique donc pas à ces derniers.

Attaque en position avantageuse

Lorsque votre personnage a un avantage autre qu'un trait sur votre adversaire, vous pouvez demander au MJ de vous octroyer un dé de bonus. Voici quelques avantages très répandus :

- **En groupe** - une personne peut se défendre normalement contre autant d'adversaires qu'elle a de dés dans un talent de combat (un individu moyen peut, par conséquent, se défendre contre deux personnes). Chaque attaquant supplémentaire reçoit un dé de bonus. C'est le défenseur qui choisit quel assaillant reçoit le dé de bonus.
- **Attaque par surprise** - le MJ peut demander un jet pour s'assurer que votre personnage se glisse discrètement jusqu'à sa cible. S'il arrive à prendre son ennemi totalement par surprise, le MJ peut vous accorder plus qu'un simple dé de bonus.

• **Meilleur armement** - si votre personnage a une matraque et que votre adversaire n'a que ses mains, vous avez l'avantage (meilleure allonge, quelque chose pour bloquer les coups et surtout une supériorité psychologique). Même chose si vous sortez une épée face à un agresseur armé d'un canif. Souvenez-vous que le dé de bonus ne vient pas des dommages que peut infliger l'arme, mais de sa maniabilité et de son côté pratique. Supposons que votre personnage ait un bâton de combat et soit face à un individu qui brandit une hache. Il fait plus mal, mais en termes de maniabilité et de portée, son arme n'est pas meilleure que la vôtre. Il n'a donc pas de dé de bonus. Si votre ennemi avait une quelconque vibrolame bricolée par un savant fou, c'est vous qui auriez le dé de bonus : le bâton est plus long et mieux adapté à la parade (du moins tant qu'il n'est pas réduit en éclanches par la vibrolame. En revanche, cette dernière inflige d'horribles dommages). Bien entendu, si vous êtes quand même touché, vous allez souffrir.

• **Position avantageuse** - au-dessus de l'adversaire, derrière lui et ainsi de suite.

• **Avantage psychologique** - vous avez réussi à convaincre votre adversaire que ses chances de triompher de vous sont moins bonnes que celles d'un général haïtien de remporter le prix Nobel de la paix. Au round suivant (et uniquement à ce round), vous aurez un dé de bonus à vos jets. Utiliser une arme effrayante aide beaucoup, même si elle n'est pas plus efficace que la moyenne. Votre personnage peut aussi recevoir un dé de bonus si sa fille de sept ans est enfermée dans un placard, sanglotante et qu'il est sa seule protection contre le maniaque bavant qui brandit un hachoir en brillant "fi-fille !". L'adrénaline et l'instinct parental vous font parfois faire des choses bizarres...

Blessé, mais à quel point ?

Si vous avez touché votre adversaire, faites la différence entre votre jet et le sien. Appliquez au résultat le **multiplicateur de dommages** (voir plus bas). Vous obtenez le nombre de points de vie perdus par la victime. Certains types d'armures permettent de soustraire des points de dommages. Dans ce cas, seuls comptent les points de dommages restant après soustraction de l'armure.

Multiplicateurs de dommages

Combat à mains nues	x 1
Couteau, tuyau de plomb	x 2
Épée, hache	x 3
Couteau de lancer, fronde	x 1
Arbalète, hache de lancer	x 2
Taser	x 5*

* les dommages du taser sont temporaires. Notez-les à part. Les points de vie perdus reviendront dès que le personnage aura pu récupérer.

Tasers

Les armes à feu sont illégales un peu partout, ce qui n'est pas le cas des neutraliseurs électriques ou *tasers*. Ils sont particulièrement populaires auprès des forces de sécurité privées. Si vous êtes touché par un taser, vous recevrez une décharge électrique de fort voltage, sans doute suffisante pour vous jeter au sol et vous sonner pendant un moment, mais vous ne subissez pas de dommages permanents (sauf si vous avez le cœur faible...). Ils ont un multiplicateur de dommages de x 5.

Les tasers font exception à la règle sur les armures. En effet, les dommages



proviennent du choc électrique, pas de l'énergie cinétique d'un coup ou d'un projectile. Lancez les dés pour calculer la protection de l'armure, comme dans le cas d'une attaque normale (et pas d'une attaque par arme à feu). Si le résultat des dés est supérieur ou égal à la marge de réussite de l'attaque, l'armure a protégé son porteur, qui ne subit pas de dommages. Si le jet est inférieur à la marge de réussite de l'attaque, le taser inflige les dommages normaux. En d'autres termes : l'armure arrête ou non la décharge, mais il n'y a pas d'intermédiaire.

Blessure

Si une personne se trouve réduite à moins de la moitié de ses points de vie, elle subit un dé de malus à toutes ses actions, jusqu'à ce qu'elle ait récupéré au moins la moitié de ses points de vie. Le MJ peut décider d'imposer des han-

dicaps plus précis, adaptés à des blessures spécifiques, comme une mobilité réduite pour une balle dans le genou, des limitations à la vision pour un coup dans l'œil etc.

A terre

Si la cible se retrouve à 0 point de vie ou moins, elle est hors de combat. "Hors de combat" peut signifier toutes sortes de choses déplaisantes, selon le type d'arme utilisé et le nombre de points de vie perdus.

Lorsque votre personnage a encaissé assez de points de dommages pour se retrouver hors de combat, il risque de se retrouver dans diverses situations désagréables, dont voici un petit survol.

- Une personne réduite à moins de zéro points de vie par des coups de poings et de pieds est sans doute blessée, incapable de combattre, démoralisée et immobilisée par la douleur. Elle souffre

probablement de plusieurs fractures. Toutefois, cet état est rarement mortel. La plupart des organes vitaux sont protégés par une structure osseuse soigneusement façonnée à cet effet au cours de quelques centaines de milliers d'années d'évolution. Il est possible de guérir seul et il n'y aura sans doute pas de séquelles.

- Une personne réduite à moins de zéro point de vie par des instruments contondants (masse, tisonnier, cric et ainsi de suite) aura sans doute plusieurs vilaines fractures et peut-être une hémorragie interne, mais son état restera stationnaire. Laisseée à elle-même, la victime pourra sans doute remarquer d'ici peu (toutefois, un traumatisme crânien peut vous abattre pour de bon).

- Les couteaux et autres machins pointus et coupants laisseront sans doute des victimes couvertes de sang et incapables de bouger. Si l'on ne s'occupe pas de

votre personnage, il risque fort de se vider de son sang (surtout si vous avez été touché par une arme de taille). Il peut aussi mourir de blessures internes (surtout s'il a été touché par une arme d'estoc).

• Quant aux armes à feu... eh bien, espérons que vous n'en viendrez pas là, mais les revolvers et à plus forte raison les armes lourdes risquent de laisser votre personnage sur le carreau, en état de choc, inconscient, en pleine hémorragie et sans grand espoir d'en réchapper. Il risque d'avoir besoin d'un médecin très vite (et si possible d'un médecin discret). Les hôpitaux préviennent toujours la police lorsqu'on leur amène des individus blessés par balle, ce qui risque, en plus, de vous plonger dans des ennuis sans fin).

Quitter cette argile mortelle

En règle générale, un personnage meurt lorsqu'il a perdu deux fois plus de points de vie qu'il n'en avait. Par exemple, si vous aviez 21 points de vie et que vous vous retrouvez à -21, vous êtes mort ou sur le point de l'être. Pour survivre, votre personnage aura besoin de soins et d'une raison de vivre.

A ce stade, vous devez décider si vous voulez que votre personnage guérisse ou si vous préférez le laisser tomber. Dans le premier cas, il va souffrir beaucoup et longtemps. Il lui restera sans doute des séquelles et il risque quand même d'y passer. Se laisser aller est sans doute plus facile. Il n'a qu'à suivre le tunnel de lumière blanche jusqu'à un endroit où ses blessures n'ont plus aucune importance.

Vous ne pouvez choisir la guérison que si votre personnage a une bonne raison de vivre. Expliquez-la au MJ. S'il la juge suffisante, le personnage survivra. Sinon, adieu ! Bien entendu, le MJ peut toujours lancer quelques dés pour décider de ce qui se produit, s'il n'a pas envie d'assumer seul le fardeau de cette décision.

Armure

Il existe deux types d'armures : les armures normales et les gilets pare-balles. Ces derniers sont présentés plus loin, dans la section consacrée aux armes à feu. Pour l'heure, nous ne nous occuperons que des armures «ordinaires» (et encore, uniquement face à des armes «banales»). La protection

Armure ordinaire

Type	Protection*	Malus
• Cuir	1 point	-
• Veste renforcée	1	-
• Pardessus renforcé ou "duro-trench"	2	oui

* Le chiffre indiqué représente le nombre de dés soustrait à chaque attaque.

qu'elles apportent contre les armes à feu sera également détaillée plus loin).

Armure ordinaire

Une armure très légère (autrement dit des vêtements de cuir ou assimilés) apporte une protection d'"un point". Elle n'absorbe qu'un seul point de dommage à chaque attaque.

Les armures plus lourdes vous ralentissent, ce qui vous impose un dé de malus à toutes les actions faisant appel à l'agilité (y compris les jets d'attaque et de défense).

La protection des armures est cumulative, mais chaque "couche" d'armure supplémentaire impose un dé de malus. Par exemple, un individu portant des vêtements de cuir épais sous un pardessus renforcé aura 2 dés + 1 point de protection, mais il aura aussi deux dés de malus à toutes les actions faisant appel à l'agilité (un pour le pardessus et un pour la couche de protection supplémentaire).

L'armure risque de traverser des moments difficiles et peut être trop endommagée pour servir, mais ce genre d'événement dépend plus des circonstances que de l'arithmétique.

La guérison

Réfléchissez un instant... Dans les films d'action, les personnages se font tabasser, flinguer, re-tabasser, assommer et ainsi de suite pendant une heure et demie. Cela ne les empêche pas de se relever, frais comme des roses, pour la bagarre suivante. Si le réalisateur est vaguement soucieux de réalisme, ils arborent une petite cicatrice ou une légère raideur au bras pendant cinq minutes, puis ils remettent ça. Après quelques combats du même genre, un personnage sera dans le coma, mourant ou tout simplement mort.

Les règles de guérison sont plus proches des films d'action que de la réalité. Pour les besoins du jeu, partez du principe que la moitié des points de vie perdus l'ont été à cause du choc et de la douleur. L'autre moitié représente des dégâts "permanents". Autrement dit,

une fois le combat terminé et les protagonistes un peu reposés, **chaque personnage récupère la moitié des points de vie qu'il avait perdus.**

Récupérer des points de vie

1) Un personnage récupère ses points de vie lorsque le MJ juge que c'est raisonnable. Généralement, cela se produit après que le PJ a été soigné, même sommairement et qu'il a pris un peu de repos. Par ailleurs, le MJ peut autoriser des guérisons plus rapides dans des circonstances particulières, par exemple lorsqu'un chef impressionnant vous ordonne "lève-toi et marche !" ou en cas de besoin très grave.

2) Lorsque vous rendez la moitié des points de vie au personnage, n'oubliez pas de tenir compte des blessures qu'il a subies précédemment. Par exemple, si Arthur a encaissé 10 points de dommages, il passe de 22 à 12. Il se repose et récupère la moitié des points perdus, ce qui l'amène à 17. Là-dessus, il en reperd 10; ce qui le fait tomber à 7 points. Il en récupérera 5 (la moitié de 10) et pas 8 (la moitié de la différence entre 7 et son maximum de 22, arrondie au-dessus). Il passe donc à 12 points de vie et va avoir besoin de soins et d'un long repos dans un proche avenir.

3) Si vous arrivez à des fractions, arrondissez les points de vie à l'entier supérieur. Par exemple, si vous avez perdu deux fois 7 points, vous en récupérez deux fois 3,5 - arrondi à 4, soit huit points. Alors que si vous avez perdu 14 points de vie d'un coup, vous n'en récupérez que 7. Il est légèrement plus facile de guérir de plusieurs petites blessures que d'une seule, très grave.

4) C'est le MJ qui décide des jets de dés que vous devez faire pour que votre personnage guérisse. Par exemple, s'il s'est passé très peu de temps depuis le dernier combat (trop peu pour qu'il puisse se remettre naturellement), le MJ peut exiger qu'un secouriste compétent lui fasse les premiers soins. Il ne récupérera de points de vie que si ce jet est réussi.

5) Le MJ a le droit de modifier la limite

théorique de "la moitié des points de vie récupérés après le combat", dans un sens ou dans l'autre. Par exemple, il est relativement facile de se remettre de quelques coups de poing (les deux tiers des points perdus reviennent) et assez difficile de se rétablir après avoir pris une balle dans la poitrine (seulement un tiers des points récupérés). Le MJ est seul juge de ces variations. Il peut compliquer ou simplifier le système à son gré.

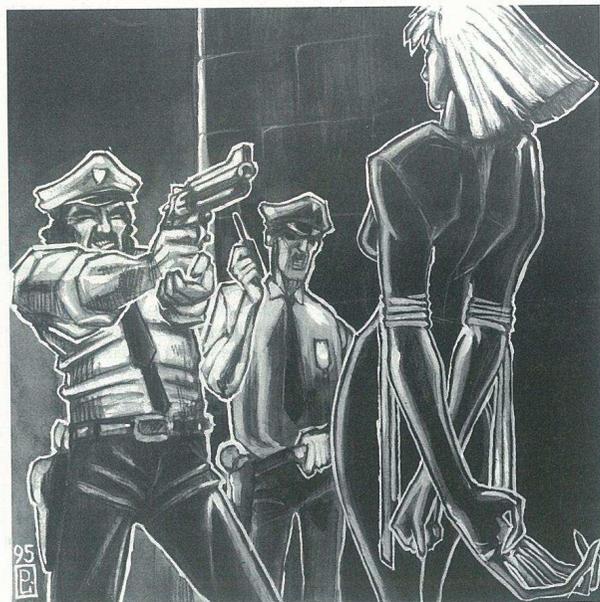
Guérison à long terme

Un fois que le personnage a récupéré du choc, il commence à regagner le reste des points de vie perdus. Il lui faudra au moins quelques jours, en fonction de ses activités. Consultez la table en haut de cette page (elle est en PdV/jour).

Les armes à feu

Vous trouverez dans cette section tout ce qui permettra à vos personnage de s'entre-tuer avec des armes de gros calibre.

Un conseil : évitez de les utiliser. Par-tout dans le monde, les policiers réagissent mal lorsque des excités commencent à faire des trous dans les passants avec d'énormes pétards. C'est tout particulièrement vrai à Al Amarja...



Guérison à long terme

Activité	Mobile	Alité	État critique
Actif	0*	-	-
Repos	1	1 tous les 2 jours*	0*
Soins médicaux	2	1	1 tous les 2 jours

Actif signifie que le personnage vit comme d'habitude.
Repos signifie qu'il fait peu de choses et dort beaucoup.
Soins médicaux signifie qu'il y a au moins un médecin à son chevet ou qu'il est hospitalisé.

Si vous êtes *Mobile*, il vous reste forcément au moins un point de vie.
Si vous êtes à 0 point de vie ou moins, vous êtes obligatoirement *alité*.

État critique signifie que vous avez été gravement touché (au choix du MJ).
* risque de reperdre des points de vie, si le MJ en décide ainsi.

Les armes à feu et leurs possibilités

Il existe plusieurs types d'armes à feu.

Revolvers : un tir par round.

Pistolets : deux tirs par round, mais le second souffre d'un dé de malus à cause du recul.

Pistolets-mitrailleurs : deux tirs par round ou une rafale de trois balles ou la totalité du chargeur (voir plus bas). Dans le premier cas, vous avez un dé de malus pour la seconde balle, à cause du recul.

Fusils : un tir par round.

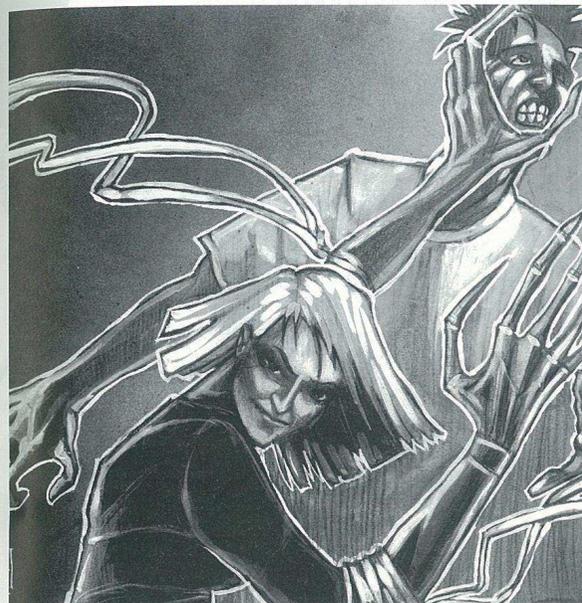
Fusils d'assaut : deux tirs par round

ou une rafale de trois balles ou tout le chargeur (voir plus bas).

Dans le premier cas, vous avez un dé de malus pour la seconde balle, à cause du recul.

Rafales de trois balles : vous tirez plus de balles et vous avez donc davantage de chances de toucher votre cible, mais le recul de la deuxième et de la troisième balles rendent votre tir moins précis. Plus la cible est lointaine, plus le recul risque de vous jouer des tours. Quelle que soit la distance, une rafale ajoute un dé de bonus à vos chances de toucher. A bout portant ou à courte portée, elle ajoute aussi +1 au multiplicateur de dommages (attention : ce n'est plus le cas pour toutes les portées supérieures). Ces modificateurs traduisent l'augmentation des chances de toucher et la probabilité que la cible soit atteinte par plus d'une balle. Si les dommages sont faibles, vous pouvez estimer qu'une seule balle a touché sa cible. Si les dommages sont très élevés, les trois balles ont atteint la cible. Pour les cas intermédiaires, comptez deux balles sur trois.

Vider le chargeur sur une seule cible : vous tirez des quantités de balles, mais avec un recul tel que leurs chances d'atteindre une cible précise sont relativement faibles. Seules les premières balles ont une chance raisonnable d'infliger des dommages. Les autres se perdent dans le décor. Toutefois, c'est une solution légèrement préférable à une rafale de trois balles. En effet, une grêle de balles forcera sans doute l'ennemi à se mettre à couvert et vous permettra, avec de la chance, de massacrer un grand nombre de cibles. Malheureusement, c'est aussi la méthode la plus efficace pour gâcher des montagnes de munitions. A bout portant ou à faible distance, comptez un dé de bonus au



jet d'attaque et +2 au multiplicateur de dommages. A moyenne portée, comptez un dé de bonus au jet d'attaque et +1 au multiplicateur de dommages. Au-delà, un dé de bonus mais le multiplicateur de dommages reste le même. Votre chargeur doit contenir au moins

10 balles pour que vous puissiez faire ce genre de dégâts.

Vider le chargeur sur un groupe : vous pouvez viser une personne par série de cinq balles. Vous ne pouvez pas éviter de tirer sur une personne si elle se trouve entre deux cibles. Par

Attaques par armes à feu

Servez-vous des règles sur les armes à distance, en utilisant les portées et les multiplicateurs de dommages qui suivent.

Portée des armes à feu

Arme	Nbre de dés du jet de défense				
	1	2	3	4	5
Pistolet	2 m	10 m	20 m	40 m	80 m
Pistolet-mitrailleur	2 m	25 m	50 m	100 m	200 m
Fusil	2	50 m	100 m	200 m	400 m
Fusil de chasse*	4 m	8 m	16 m	32 m	64 m

Multiplicateur de dommages des armes à feu

Petite arme de poing ou PM	x 3
Arme de poing ordinaire ou PM	x 4
Grosse arme de poing ou PM	x 5
Petit fusil	x 6
Fusil d'assaut	x 7
Fusil de chasse cal. 12	x 10*

* à diviser en fonction de la distance. Voir "portée des armes".

exemple, si vous avez un ami coincé entre deux ennemis et que vous choisissez cette solution, vous allez lui tirer dessus. A bout portant, vous recevez un dé de bonus sur chaque jet d'attaque et +1 au multiplicateur de dommages. A courte portée, vous avez un dé de bonus mais pas de modificateur aux dommages. A moyenne portée, vous n'avez pas d'autre avantage que la possibilité de tirer sur plusieurs personnes à la fois. A longue portée, vous avez un dé de malus pour chaque cible. A très longue portée, comptez deux dés de malus par cible. Par ailleurs, ce genre de tir génère beaucoup de "balles perdues" qui ricochent dans tous les sens et risquent de blesser des innocents ou des amis...

Fusils de chasse : un tir par round. Divisez les dommages par le nombre de dés de défense accordés à la cible pour la distance. Par exemple, à 10 m, la cible a droit à 3 dés de défense. Divisez les dommages par 3. Ne tenez pas compte des dés de défenses liés à autre chose que la distance, comme par exemple la couverture.

On peut aussi les charger avec des balles. Cela leur donne les caractéristiques d'un fusil léger, mais comptez un dé de malus au jet d'attaque - la visée est médiocre et le canon est lisse.

Munitions Armor-piercing

Ce type de balle n'inflige que la moitié des dommages, mais pénètre plus facilement les armures.

Soustrayez la protection minimale de l'armure aux dommages, qu'elle soit ou non efficace contre les balles. Par exemple, une combinaison en kevlar assurera 2 points de protection, au lieu de 2 dés. Une armure militaire protégera de 5 points, 3 d'armure ordinaire et de 2 pour la protection contre les balles. Cette réduction s'applique avant que les dommages ne soient divisés en deux.

Têtes creuses

Ces cartouches sacrifient la puissance de pénétration aux dommages (elles libèrent toute leur énergie au moment de l'impact et restent dans le corps de la victime. Contrairement à ce qui se passe avec les balles ordinaires, il n'y a aucune chance pour que la balle traverse la cible en ricochant sur un os ou deux et aille toucher un passant innocent). Ajoutez +2 au multiplicateur de



Résumé : l'utilisation des armes à feu

Tactique	BP	courte P.	moyenne P.	longue P.	très longue P.
Rafale de 3 balles	b/+1	b/+1	b	b	b
Chargeur, 1 cible	b/+2	b/+2	b/+1	b	b
Chargeur, sur un groupe	*b/+1	b	-	m	2m

* une cible par série de cinq balles

Légende

BP : bout portant

2m : deux dés de malus au jet d'attaque

b : dé de bonus au jet d'attaque
+1 : +1 au multiplicateur de dommages

m : dé de malus au jet d'attaque
+2 : +2 au multiplicateur de dommages.

dommages des balles ordinaires. L'efficacité de l'armure est doublée. Ainsi, un gilet en kevlar diminue les dommages d'(1d x2). Si vous le portez sur une veste en cuir, elle diminuera aussi les dommages.

Exemples d'armes à feu

Voici quelques armes à feu de diverses catégories, avec les dommages qu'elles infligent. Souvenez-vous que ces engins sont illégaux à Al Amarja et dans la plupart des pays du globe. Ils sont avant tout destinées au MJ, qui peut avoir besoin de savoir ce qui vous attend si vous vous attaquez aux forces de l'ordre.

- **Pistolet léger** - Raven .25. Dissimulable, bon marché, semi-automatique, utilise des chargeurs, 6 balles plus une dans la chambre. Dommages x 3.
- **Pistolet léger** - Minirevolver American Arms. Très facile à dissimuler, cal .22, 5 coups. Dommages x 3.
- **Pistolet moyen** - Beretta 92F. Pistolet semi-automatique de taille moyenne, avec un chargeur de 15 balles (plus une dans la chambre). Dommages x 4.
- **Pistolet moyen** - Tokarev TT-33. Copie chinoise d'un modèle russe de 1933, en 9 mm. Huit balles, plus une dans la chambre. Semi-automatique, qualité médiocre. Il existe aussi une version avec des chargeurs de 15 balles. Dommages x 4.
- **Pistolet lourd** - Desert Eagle. Cal .44

Magnum, semi-automatique, 8 balles plus une dans la chambre. Si vous avez de petites mains, vous aurez du mal à l'utiliser. Dommages x 5.

- **Pistolet-mitrailleur moyen** - Heckler & Koch MP5. Un outil de précision, très apprécié des Loyaux Défenseurs d'Al Amarja. Il peut être équipé de canons longs ou courts, d'une visée laser, d'un silencieux et de magasin de 15 ou 30 cartouches de 9 mm. Il peut tirer au coup par coup ou par rafales (trois balles ou tout le chargeur). Dans ce dernier cas, il peut tirer 40 balles par round de 3 secondes - en supposant qu'il soit muni d'un chargeur de cette taille. Dommages x 4.

- **Fusil léger** - M16A3. Une arme de

l'U.S. Army. Elle tire des balles de 5,56 mm et utilise des chargeurs de toutes tailles (de 5 à 100 cartouches), en semi-automatique ou en courtes rafales. Le mode "entièrement automatique" n'est pas prévu, essentiellement parce que les militaires le considèrent surtout comme un moyen spectaculaire de gâcher des munitions. Il existe des versions à canon court et à crosse repliable (avec la portée d'un pistolet-mitrailleur) et des versions à canon long, qui peuvent servir d'arme aux tireurs d'élite. Dommages x 6.

- **Fusil d'assaut** - FN-FAL. Un fusil d'assaut qui remonte aux années 50 et tire des balles de calibre 7,62 mm. Il peut tirer en semi-automatique ou en mode totalement automatique (mais pas par courtes rafales). Magasin de 20 balles. Dommages x 7.
- **Fusil de chasse** - LAW-12. Une arme italienne, utilisée par les Loyaux Défenseurs d'Al Amarja. Son magasin tubulaire contient 8 balles, plus une dans le canon, mais l'utilisateur doit réarmer entre chaque tir. Il coûte entre 500 et 700 \$ dans les pays où il est légal. Dommages x 10, divisés par les "dés de distance".

touché par une balle ou une décharge de chevrotine. **Divisez** les dommages par le résultat des dés (sur un jet de 1, l'armure n'a pas d'effet. La balle a atteint une zone non protégée).

Contre les attaques ordinaires, comme les couteaux ou les poings, **soustrayez** le résultat des dés aux dommages.

Les armures pare-balles sont deux fois plus efficaces contre les cartouches à pointe creuse. Contre les munitions perce-armure, elles n'offrent une protection que d'un point de dommage par dé (avant que les dégâts de la balle ne soient divisés par deux, voir plus haut).

L'armure contre les balles

Pour les besoins du jeu, on considérera qu'il existe deux types d'armure : l'armure ordinaire (décrite plus haut, au paragraphe "combat") et l'armure pare-balles.

Armure ordinaire

La valeur indiquée est le nombre de dés à lancer et à soustraire des dommages pour chaque attaque effectuée avec autre chose qu'une arme à feu. Contre les balles, ces armures sont deux fois moins efficaces (arrondissez les résultats au nombre inférieur).

Les armures très légères (généralement des vêtements de cuir) ont une protection d'un point et ne protègent absolument pas contre les balles.

Leur efficacité est doublée contre les cartouches à pointe creuse. En revanche, elles n'arrêtent qu'un point de dommage par dé pour toutes les cartouches perce-armures (avant que les dommages ne soient divisés par deux, bien entendu).

Armure pare-balles

La valeur indiquée représente le nombre de dés à lancer lorsque le porteur est

Type d'armures

Armure ordinaire	Protection	Malus ?
Cuir	1 point	-
Veste renforcée	1 dé	-
Pardessus renforcé	2 dés	oui
Armure pare-balles		
Veste en kevlar	1 d	-
Combinaison en kevlar	2 d	-
Armure combinée		
Armure corporelle militaire	3d/2d*	oui

* Le premier chiffre est celui de l'armure ordinaire, le second celui de l'armure pare-balles.

Contre les attaques ordinaires, comme les couteaux ou les poings, **soustrayez** le résultat des dés aux dommages.

Les armures pare-balles sont deux fois plus efficaces contre les cartouches à pointe creuse. Contre les munitions perce-armure, elles n'offrent une protection que d'un point de dommage par dé (avant que les dégâts de la balle ne soient divisés par deux, voir plus haut).

Contre les attaques ordinaires, comme les couteaux ou les poings, **soustrayez** le résultat des dés aux dommages.

Les armures pare-balles sont deux fois plus efficaces contre les cartouches à pointe creuse. Contre les munitions perce-armure, elles n'offrent une protection que d'un point de dommage par dé (avant que les dégâts de la balle ne soient divisés par deux, voir plus haut).

Exemples

- **Une veste renforcée** arrêtera 1 dé de dommages contre un couteau, 1 dé divisé par deux contre une balle, 1 dé multiplié par deux contre une balle à tête creuse ou 1 point contre une balle perce-armure.
- **Une veste de kevlar** divise les dommages d'une balle ou d'un fusil de chas-

se par le résultat d'un dé. Pour les armes de contact ou de jet ordinaires, elle absorbe un point de dommages. Pour une balle à tête creuse, divisez les dommages par le résultat d'un dé multiplié par deux. Face à une balle perce-armure, elle n'absorbe qu'un point.

- **Une veste renforcée portée sur du kevlar** arrête 1d +1 points de dommages normaux. Contre une balle, on commence par ôter aux dommages 1 dé divisé par deux (la veste), puis on divise les dommages restants par le résultat d'un dé (pour le kevlar).

Contre une balle perce-armure, on soustrait 2 points (un pour la veste, un pour le kevlar). Contre une balle à tête creuse, on soustrait deux fois le résultat d'un dé (la veste), puis on divise ce qui reste par deux fois le résultat d'un autre dé (le kevlar).

Vous suivez ? Relisez tout ça plus doucement. Au fait, vous avez toujours envie d'utiliser des armes à feu ?

Résumé : les armures

Armure	Normale	Pare-balles
Attaque	Entière	Minimum
Normale	Entière	Minimum
Balle	Demi	Divisée
Perce-armure*	Minimum	Minimum
Pointe creuse**	Double	Divisez double

Légende

divisez : divisez les dommages par le résultat du jet.

divisez double : divisez les dommages par le double du jet.

double : soustrayez deux fois le résultat des dés aux dommages.

entière : soustrayez le résultat des dés aux dommages.

demi : soustrayez la moitié du résultat des dés aux dommages.

minimum : soustrayez un point par dé à lancer.

* une fois l'armure passée, divisez les dégâts restants par deux.

** les balles à pointe creuse ajoutent +2 au multiplicateur de dommages.

Un exemple de combat

Arthur vaque à ses affaires. Il a passé sa soirée dans le barrio des Quatre Points, à prêter l'oreille aux rumeurs. Il est tard et il rentre au Bienvenidos Hotel. Il ne connaît pas bien la ville et tourne au mauvais endroit. Il s'engage dans une ruelle où vit un petit voyou du nom de Zipper. Ce dernier commet l'erreur de prendre Arthur pour un touriste sans défense. Il sort une grosse barre à mine rouillée de sa ceinture et tente de prendre notre héros en embuscade. Zipper est rapide, mais c'est son seul trait lié au combat. Arthur n'a pas encore remarqué Zipper.

Initiative - Zipper est rapide. Le MJ lance trois dés pour déterminer son initiative. Il fait 12. Sans lui donner d'autres précisions, le MJ demande au joueur d'Arthur de lancer les dés pour son initiative. Arthur sait se battre. Il lance trois dés et fait 10.

Round 1 - Zipper attend silencieusement qu'Arthur s'approche, puis lance une attaque rapide avec sa barre de fer. Zipper n'est pas particulièrement discret et Arthur pas particulièrement attentif. Ils lancent tous les deux 2 dés. Zipper fait 4 et Arthur 7. Arthur réalise ce qui l'attend. Le MJ informe le joueur qu'Arthur voit une silhouette qui l'attend dans l'ombre, brandissant une arme. Le joueur d'Arthur répond qu'il va esquiver le coup et s'écarter. L'abandonne son attaque pour ce round.

Zipper est "rapide" et lance donc trois dés. De plus, il a un dé de bonus : il n'a pas pris Arthur complètement par surprise, mais a quand même un petit avantage. Arthur, de son côté, sait se battre à mains nues. Il utilise ce trait pour son jet de défense. Il lancera 3 dés, plus un dé de bonus parce qu'il a abandonné son attaque pour se concentrer sur la défensive. Zipper fait 13, Arthur 12. Avec un point de marge de réussite, Zipper fait perdre 2 points de vie à Arthur. Ce dernier n'en a plus que 20.

Round 2 - Arthur pivote pour voir qui est son agresseur. Zipper brandit sa barre à mine d'un air menaçant et dit : "Donne-moi ta montre et ton portefeuille. Ou alors j'épandais ta cervelle de minable tout partout dans la rue, vu ?". Arthur réplique : "Rentre chez ta mère,

espèce de mutant de mes deux. Et si tu tentes quoi que ce soit avec ton bout de ferraille, je te le fais bouffer". En clair, les deux combattants passent ce round à essayer de s'intimider. Zipper lance trois dés : il vit dans la rue et sait formuler ce genre de menace. Arthur lance également trois dés : il aime manipuler les gens. De plus, son joueur demande à avoir un dé de bonus. Le MJ veut savoir pourquoi, il lui répond : "Je sais manipuler les gens et comme je sais aussi me battre, j'imagine que je dois avoir un regard effrayant". Bon, admettons... Arthur l'emporte avec une marge de 3. Le MJ décide que c'est insuffisant pour faire fuir Zipper. Mais Arthur remarque que son adversaire a l'air un peu plus nerveux...

Round 3 - Arthur décide de balancer un coup de pied dans l'entrejambe de Zipper. Celui-ci choisit de cogner Arthur à l'épaule ou au poignet, dans l'espoir de le faire souffrir un peu avant de le tuer. Zipper a l'initiative et se sert de sa rapidité pour son jet d'attaque. Arthur, de son côté, peut utiliser son talent de combat pour l'offensive et pour la défensive. L'attaque de Zipper reçoit un dé de bonus parce qu'il est mieux armé qu'Arthur, mais il perd ce dé parce qu'Arthur a réussi à l'intimider au round précédent. Zipper a de la chance : il fait 15. Arthur reçoit également un dé de bonus (pour avoir intimidé Zipper), mais il ne fait que 11. Quatre points de différence. La barre à mine a un multiplicateur de dommages de x2. Arthur perd donc 8 points de vie et se retrouve à 12. Le MJ décide que Zipper a violemment frappé le coude gauche d'Arthur, avant d'enchaîner par un coup à l'épaule. Dans la mesure où Arthur s'était prononcé pour un coup de pied, le MJ considère qu'une blessure à l'épaule ne va pas le gêner. Arthur lance trois dés, plus un dé de bonus pour avoir intimidé Zipper. Il fait 12. Zipper ne lance que deux dés et il fait 5. 7 points de dommages, moins 1 à cause des vêtements épais du loubard, soit 6 points. Ce n'est pas suffisant pour que la douleur neutralise Zipper, mais il a quand même mal. Il lui reste 8 points de vie.

Round 4 - En reculant pour donner son coup de pied, Arthur a mis quelque distance entre les son adversaire et lui. Zipper décide de se rapprocher et de le

frapper au ventre. Arthur annonce qu'il va attraper l'avant-bras de Zipper et le mordre si fort que le loubard sera obligé de lâcher son arme. L'attaque de Zipper échoue. Arthur réussit, mais seulement de deux points. Arthur a bloqué le coup de Zipper, attrapé son bras et mordu son poignet. Dans la mesure où c'est une attaque spéciale, elle ne fait que la moitié des dommages, soit un point. Le MJ décide que la veste en cuir de Zipper ne couvre pas son poignet. Il perd donc un point de vie et n'est pas protégé par son armure. Zipper est tombé à 7 points de vie. C'est la moitié de son total d'origine, qui était de 14. Il aura donc un dé de malus à toutes ses prochaines actions.

Round 5 - Zipper cherche à se dégager. Arthur essaye de tordre le bras de Zipper et de le plaquer au sol. Plutôt que d'avoir recours aux jets d'attaque et de défense, le MJ demande à chacun de lancer les dés, pour comparer les résultats. Zipper est rapide (il lance 3 dés, mais avec un dé de malus pour ses blessures). Arthur lance 3 dés. C'est Arthur qui remporte, le duel avec une marge de 7. Zipper est cloué au sol et finit par lâcher son arme. Il perd 7 points de vie (divisés par deux, puisque c'est encore une attaque spéciale), soit 3 points. Là encore, le MJ décide que sa veste de cuir ne l'empêchera pas de se faire tordre le bras. Zipper n'a plus que 4 points de vie.

Round 6 - Arthur est dans une position avantageuse. Il décide de ramasser la barre à mine de Zipper et de l'utiliser pour taper sur ce dernier. Zipper, de son côté, essaye simplement de se dégager. Arthur a un dé de bonus (à cause de sa position dominante) et Zipper un dé de malus à cause de ses blessures. Arthur l'emporte avec une marge de 5 points, mais l'un des dés de Zipper fait 6. Le MJ décide qu'Arthur va assommer Zipper, mais recevoir quand même un coup (de coude, de poing ou de ce qui traîne par là) qui va lui faire perdre 2 points de vie. Arthur est maintenant à 10 points de vie. C'est moins de la moitié de ses 22 points de vie d'origine. Il aura donc un dé de malus sur toutes ses actions jusqu'à sa guérison.

Et après ? - Arthur fouille Zipper. Il trouve 1,62 \$ en petite monnaie, un peu de ficelle crasseuse et un morceau

de papier portant un dessin mystérieux. Arthur se penche sur sa victime pour la ranimer (et l'interroger à propos du dessin) lorsqu'une patrouille de police intervient. Le sergent écoute placidement la version d'Arthur, l'avertit que les combats sont mal vus dans les Quatre Points et le condamne à 25 \$ d'amende pour sa peine. Arthur est blessé, seul et peu disposé à se fâcher avec la police. Il paye les 25 \$. Après avoir quitté la ruelle, Arthur se rend dans un snack pour boire un café corsé. A son retour à l'hôtel, ses points de vie sont revenus à 16 (il en a récupéré 6, soit la moitié de ce qu'il avait perdu). Pour les six points restants, il aura besoin de quelques jours de repos.

Un exemple de fusillade

Un policier découvre trois criminels en train de piller un entrepôt. Deux d'entre eux sont armés de Colts cal. 38 (des armes à feu de moyenne puissance). Le troisième n'a qu'un couteau de lancer. Tous trois portent des tenues de cuir (1 point de protection). Le policier porte l'uniforme renforcé en vigueur à Al Amarja (1 dé d'armure ordinaire). Il est armé d'un MP5. Les deux groupes se trouvent à 5 mètres de distance.

Round 1

Les criminels ont l'initiative. Ils ouvrent le feu avant que le policier ne puisse se mettre à couvert. Ils lancent chacun trois dés. La distance est le seul modificateur au jet de défense. A cinq mètres, le policier est considéré comme étant à "courte portée". Le policier lancera deux dés contre chaque arme à feu et trois dés contre le couteau de lancer.

• **1^{er} criminel (cal. 38)** : 9, contre un jet de 9 pour le policier. Manqué.

• **2^e criminel (cal. 38)** : 11, contre un jet de 7 pour le policier. Réussi, avec une marge de 4. Le multiplicateur aux dommages est de x 4. Le policier encaisse donc 16 points de dommages. Il veut déterminer la protection apportée par son armure, lance un dé et fait 3. Ce chiffre est divisé par deux (armure ordinaire contre balle). L'armure encaisse donc un point. Il perd 15 points de vie, passant de 21 à 6.

• **3^e criminel (couteau)** : 14 contre 10 pour le policier. Marge de réussite de 4. Le multiplicateur aux dommages

d'un couteau de lancer est de x 1, soit une perte de 4 points de vie. Cette fois, son armure protège le policier de 5 points. Il n'est pas blessé. Le policier se met à couvert derrière une caisse et ouvre le feu. Il pourrait vider son chargeur sur les trois malfaîtres, mais il est déjà sérieusement blessé et cherche à se mettre à l'abri - soit deux dés de malus. Il préfère viser l'un des tireurs et lâcher une rafale de trois balles. Il reçoit un dé de bonus, qui annule l'un de ses dés de malus et ajoute 1 à son multiplicateur de dommages, qui passe à x 5. Il fait 9, le défenseur fait 6 et perd 15 points de vie. Sa tenue de cuir ne le protège pas (1 point divisé par deux, soit 0,5 arrondi à 0). Il passe de 21 à 6 points de vie.

Round 2

Les coups de feu attirent un Loyal Défenseur, qui ouvre la porte et évalue la situation. Il vient d'arriver et agira donc en dernier. Les deux criminels armés se mettent à couvert et lui tirent dessus, celui au couteau tente de fuir. Les deux autres auront un dé de malus parce qu'ils se mettent à couvert et tirent dans le même round.

• **1^{er} criminel** : 10, contre 7 pour le Loyal Défenseur. Marge de 3, soit 12 points de dommages. L'armure militaire du Défenseur le protège d'office de 3 points et divise les 9 points restants par le résultat de 2 dés. Il fait 4. 9/4 = 2,25, soit 2 malheureux points de dommages. Il lui reste 26 points de vie.

• **2^e criminel** : 8 contre 6 pour le Défenseur. Marge de 2, soit 8 points de dommages. Moins 3 pour l'armure ordinaire, divisé par 10 pour la protection pare-balles, cela donne 0,5 points de dommages, arrondi à 1 par un MJ clément. Il reste 25 points de vie au Défenseur.

• **Le Loyal Défenseur** règle son AK-47 en mode automatique. C'est un fusil d'assaut. Il peut tirer 20 des 30 balles qu'il contient en 3 secondes, ce qu'il s'empresse de faire. Son talent dans ce domaine lui donne quatre dés, plus un dé de bonus parce qu'il est bourré de drogues de combat, plus un autre parce qu'il vide son chargeur à courte portée. Toutefois, sa lourde armure lui vaut un dé de malus. En définitive, il lance 4 dés + 1 dé de bonus. Les deux criminels armés ont droit à 3 dés de défense (deux pour la distance et un parce qu'ils sont à couvert). Le troisième

a droit à 4 dés, plus deux dés de bonus parce qu'il esquive.

• **Contre le tireur blessé** : jet d'attaque de 16 contre un jet de défense de 10. 6 points de marge x 7 = 42 points de dommages. Il lui restait 6 points de vie. Il se retrouve à -36 points de vie. Mort instantanée.

• **Contre le tireur indemne** : jet d'attaque de 15, jet de défense 11. Il encaisse 4 x 7 = 28 points de dommages et se retrouve à -7 points de vie. Il est inconscient, gravement blessé, mais il respire toujours.

• **Contre le fuyard** : jet d'attaque 16, jet de défense 15. Marge de 1. Il perd 1 x 7 = 7 points de vie, ce qui l'amène à 14 PdV. Une seule balle lui a infligé une blessure superficielle, mais il continue à courir.

• **Le policier** tirait également sur le criminel blessé. Comme celui-ci a déjà été réduit en charpie, ce n'est même pas la peine de lancer les dés.

Round 3

Le seul criminel encore debout est en train de courir comme un dératé entre les caisses et les rayonnages de l'entrepôt. Il est à douze mètres. Pour les PM et les fusils, c'est encore une portée courte. Le fuyard a droit à 2 dés de défense pour la distance, 2 pour sa couverture, 1 parce qu'il court et 2 dés de bonus parce qu'il esquive, soit 5 dés plus 2 dés de bonus.

Le Défenseur finit de vider son chargeur (il lui reste 10 balles). Il a un dé de bonus et son multiplicateur de dommages passe à x 9. Le policier, soucieux d'économiser ses munitions, tire une rafale de 3 balles, ce qui lui donne un dé de bonus (qui annule le malus dû à sa blessure), mais pas de bonus aux dommages.

• **Défenseur** : jet d'attaque 17, contre un jet de défense de 20. Manqué.

• **Policier** : jet d'attaque de 11 contre un jet de défense de 19. Manqué aussi.

Round 4

Le criminel atteint la sortie de secours et s'en va sans demander son reste. Le Défenseur avertit son QG par radio et va examiner les bandits qui sont restés sur le carreau. Le policier serre les dents et examine ses blessures. Il a perdu 15 points de vie en une seule fois, par une arme à feu. Il risque donc de souffrir d'une "blessure grave", comme un pouton perforé, mais c'est au MJ d'en décider.



Règles de combat optionnelles

Au MJ de décider s'il utilise ces règles et si oui, dans quelles circonstances. Il peut y faire appel systématiquement, rarement ou jamais.

Attaques spéciales

Lorsqu'un personnage se lance dans une attaque qui est plus qu'une bête tentative pour infliger des dommages, le jet d'attaque est fait normalement, mais les dégâts sont divisés par deux. Une attaque spéciale ne prend effet que si la marge de réussite du jet d'attaque est jugée "suffisante" par le MJ. Entre autres attaques spéciales, citons le plaquage, le coup de genou dans les parties sensibles, l'immobilisation d'un membre, le coup de tête, le désarmement de l'adversaire etc.

Défense désespérée

Un personnage a normalement droit à un jet d'attaque et un jet de défense par round et par attaque. Si vous choisissez de renoncer à votre attaque, vous recevez un dé de bonus sur chacun de vos jets de défense.

Dommages simplifiés

Certains MJ détestent devoir faire toutes ces multiplications et ces soustractions. Voici un système de calcul plus rapide des dommages.

Si l'attaquant touche sa cible, il lance un dé par point de multiplicateur de dommages de son arme. Si le jet d'attaque est deux fois supérieur au jet de défense, l'attaquant multiplie les résultats par deux.

Par exemple, un couteau inflige 2 dés de dommages ou 2 d x 2 si le jet d'attaque est au moins le double du jet de défense.

On ne peut pas utiliser de dé de bonus pour les jets de dommages, seulement pour les jets d'attaques.

Vous pouvez utiliser ce système lorsqu'un "jet d'attaque" ne s'impose pas, par exemple quand un personnage est pris dans une explosion. Dans ce cas, le MJ se contente de lancer quelques dés pour déterminer les dommages.

Blessures graves

En plus de la perte de points de vie, un personnage peut souffrir d'une "blessure grave". Ce genre de dommages ne guérit jamais complètement. Sans soins médicaux, ces blessures laissent des séquelles et peuvent entraîner la mort. Des exemples ? Fractures multiples, hémorragies internes, perforation des intestins, dommages aux organes internes, ligaments déchirés et ainsi de suite.

Une blessure grave non soignée guérit deux fois moins vite qu'une blessure ordinaire et inflige un handicap permanent au personnage, par exemple un dé de malus aux actions liées à l'agilité et/ou l'incapacité de faire jouer certaines articulations. Une blessure grave et potentiellement mortelle, comme une septicémie ou une blessure au foie, continue à faire perdre des points de vie au personnage tant qu'il n'a pas été soigné. Cela peut aller d'un à quinze point(s) de vie par jour, selon la blessure et l'humeur du MJ. Un personnage dans cet état se retrouve alité, pendant que son corps fait un dernier effort pour réparer les dégâts.

Qu'est-ce qu'une "blessure grave" ? En gros, une blessure est grave lorsqu'elle fait perdre d'un seul coup 20 points de vie ou plus. Toutefois, une blessure relativement mineure peut s'avérer grave à long terme (par exemple un bras cassé qui ne se ressoudera jamais correctement de lui-même). Obtenir une catastrophe à son jet de défense est un bon moyen pour se retrouver avec une blessure grave. Bien entendu, le MJ est libre de gérer tout cela à sa guise (amis joueurs, priez pour que votre MJ ne soit pas familiarisé avec l'anatomie humaine. S'il l'est, vous risquez de voir vos PJ souffrir de blessures atrocement réalistes).

Combat gestalt

Certains MJ utilisent ce système quand ils désirent accélérer un peu le combat. D'autres s'en servent dans toutes les situations de combat. L'idée de gérer en détail un échange de coups ne les excite pas.

Dans le système gestalt, vous ne lancez les dés qu'une fois, pour décider de l'issue du combat. Les PJ font le total de tous leurs résultats. Le MJ en fait autant pour les PNJ (c'est au MJ de décider qui lance les dés et pour quoi, en fonction des circonstances du combat). Le camp qui a obtenu le résultat le plus élevé l'emporte. Le MJ garde le résultat total des PNJ secret, de manière à ce que les PJ ne sachent pas ce qui les attend. Les joueurs et le MJ décrivent alors le combat. Le MJ décide de l'issue des actions des uns et des autres en fonction des totaux. Le MJ est libre de raffiner ce système autant qu'il le désire. Il peut infliger davantage de dommages aux PJ qui ont fait un jet particulièrement mauvais ou même modifier les résultats d'un combat rapproché si le joueur emploie des tactiques intelligentes.

Le MJ peut même se contenter d'annoncer en une phrase le résultat du combat, s'il a envie de maintenir le rythme de l'action.

Par exemple, j'ai utilisé ce système à la fin d'une aventure. La mission des personnages était déjà un succès. Deux PJ combattaient un agent isolé. Pour ce qui me concernait, le combat n'avait plus aucun intérêt. Inutile de le jouer round par round. Je voulais simplement savoir si les PJ allaient capturer l'agent et s'ils étaient blessés dans la bagarre. Nous avons tous lancé les dés et j'ai interprété les résultats : l'agent a bien été capturé, mais l'un des PJ a perdu 6 points de vie dans la bataille. Servez-vous du combat gestalt lorsque les détails du combat ordinaire vous semblent sans intérêt.



Cette page peut être photocopiée pour votre usage personnel. Utilisez-la comme aide-mémoire.

Le personnage, pas à pas

Votre personnage se compose de :

- **Un concept** : son identité ou sa nature.
- **Des traits et des signes** : un trait principal et deux traits annexes. L'un d'eux est votre trait supérieur. Un défaut. Chacun de ces traits (et le défaut) doivent être matérialisés par un **signe**.
- **Des points de vie** : à calculer en fonction de vos traits. Voir p. 19.
- **Un dé dans votre réserve d'expérience.**
- **Une motivation** : pourquoi êtes-vous là ? qu'allez-vous faire ?
- **Un secret** : les autres membres du groupe ne doivent pas le découvrir, du moins pas tout de suite.
- **Une personne qui a compté dans votre passé** : elle a influencé votre vie, pour le meilleur ou pour le pire.
- **Un dessin** : dessinez votre personnage de votre mieux.
- **Divers** : un nom, un passé, la liste de ses biens, un résumé de sa situation financière etc. (restez raisonnable).

Mécanismes

Lorsque vous utilisez un trait, vous lancez un nombre de dés égal à la valeur de ce trait (généralement 3 ou 4 pour votre trait supérieur). Si vous avez un avantage quelconque en raison des circonstances, vous pouvez lancer un **dé de bonus**. Dans ce cas, vous lancez un dé de plus et vous ne tenez pas compte du plus mauvais résultat. Si vous devez lancer un **dé de malus**, vous lancez un dé supplémentaire, mais vous ne tenez pas compte du meilleur résultat.

Vous comparez votre total à un chiffre fixé par le MJ, généralement en fonction des traits d'un PNJ. Vous réussissez si vous obtenez un résultat supérieur au sien.

Votre réserve d'expérience

Vous pouvez utiliser le dé de votre **réserve d'expérience** pour améliorer un jet de dé par séance. Une fois que vous avez utilisé un dé d'expérience, vous ne pouvez plus y avoir recours pour le reste

de la partie. Ce dé fonctionne comme un dé de bonus. Vous devez trouver une raison qui justifie son emploi. Au fil du jeu, votre réserve d'expérience s'enrichira de nouveaux dés, ce qui vous permettra d'influer sur plusieurs jets de dés par séance.

Le combat

- **Initiative** : avant le début de l'action, faites un jet dans un trait ayant un rapport avec le combat, l'agilité ou la vitesse. Celui qui obtient le meilleur résultat agit en premier, suivi par le deuxième et ainsi de suite par ordre décroissant.
- **Attaque** : faites un jet dans un trait ayant un rapport avec la force, le combat, l'agilité etc. Comparez votre résultat avec celui du défenseur. Un trait qui n'est pas directement lié au combat ne peut servir qu'en attaque ou en défense. Le meilleur résultat l'emporte.
- **Défense** : faites un jet dans un trait ayant un rapport avec le combat, l'agilité etc. Un trait qui n'est pas directement lié au combat ne peut servir qu'en attaque ou en défense. Vous avez droit à un jet de défense contre chaque attaque.
- **Dommages** : si le coup porte, soustrayez le jet de défense du jet d'attaque. Multipliez le résultat par le **multiplicateur de dommages** de l'arme pour calculer les dommages effectifs.
- **Armure** : le défenseur calcule la protection apportée par une éventuelle armure (généralement un point pour des vêtements épais, un ou deux dés pour une vraie armure). Soustrayez le résultat aux dommages effectifs.
- **Perte de points de vie** : soustrayez les dommages qui auront passé l'armure aux points de vie de la cible. Si cette dernière perd plus de la moitié de ses points de vie, elle subit un dé de malus à toutes ses actions. A 0 points de vie ou moins, la cible est inconsciente ou hors de combat. Et si elle arrive à la valeur inverse de son total ordinaire de points de vie (par exemple -21 pour un individu qui a 21 points de vie en temps normal), elle est morte. Il ne lui reste plus qu'à aller engraisser les vers de terre.
- **Guérison** : après un moment de repos et de récupération (peut-être une demi-heure), vous récupérez la moitié des points de vie perdus. Le reste reviendra plus lentement, sans doute après des soins médicaux.

Multiplicateurs de dommages

Combat à mains nues x 1	Arme de poing lourde ou PM x 5
Couteau de lancer x 1	Fusil léger x 6
Couteau, tuyau de plomb, hache de lancer etc. x 2	Fusil d'assaut x 7
Épée, hache etc. x 3	Fusil de chasse cal. 12 x 10*
Arme de poing légère ou PM x 3	Taser x 5**
Arme de poing moyenne ou PM x 4		

* divisé par les "dés de distance" (voir "portée des armes", p. 34)

** tous les dommages infligés par un taser sont temporaires. Notez-les séparément. Tous les points de vie perdus sont récupérés une fois que le personnage a pris un peu de repos.

Ils ont voulu se battre ? Qu'ils en supportent les conséquences !

Quelques horreurs à faire subir aux personnages

Ami Modérateur, si vous voulez un combat vraiment réaliste, voici de quoi l'épicer un peu.
N'oubliez pas de décrire :

- les orifices de sortie des balles (qui peuvent atteindre le diamètre d'une assiette, avec les gros calibres) ;

- les lacerations ;
- les os brisés avec les esquilles qui dépassent ;
- les dents cassées ;
- les fractures compliquées ;
- le sang chaud, à l'odeur très écœurante ;
- les effets d'un trauma crânien ;

- les diverses variantes de l'état de choc ;
- les écrasements, broyages et autres exhibitions d'organes internes ;
- les conséquences d'une hémorragie ;
- les blessures aspirantes (lorsqu'un personnage blessé aux poumons inspire, sa plaie fait un petit bruit de succion mouillée).

>>> BACKGROUND

Un monde de Conspirations

L'histoire de l'île d'Al Amarja (et celle de l'humanité, accessoirement).

On vous cache tout. Voici l'histoire d'Al Amarja, telle qu'elle n'est pas enseignée dans les écoles, accompagnée de quelques notes sur certaines particularités de l'île.

Il y a des dizaines de milliers d'années, les Glugs avaient établi une civilisation mondiale paisible et prospère sur la Terre. Mais la paix universelle fut rompue, il y a des millénaires, lorsqu'une cabale de savants fous (connue sous le nom des Huit Sages Maléfiques) décida de s'emparer du monde. Les Huit Sages créèrent les races humaines que nous connaissons aujourd'hui, variantes mutantes de la véritable humanité Glug. Les Sages conditionnèrent leurs mutants et en firent des créatures violentes et dominatrices, ainsi que des soldats d'élite. Accessoirement, ils leur implantèrent le désir de suivre des chefs, ce qui les rendait plus faciles à contrôler. Les Huit Sages Maléfiques créèrent également les

Notre monde grouille d'individus étranges. En voici un petit échantillon, à titre indicatif. Souvenez-vous que les personnages, contrairement aux gens ordinaires, ont de fortes chances de tomber sans cesse sur ce genre de personnes. L'île d'Al Amarja, le nexus de toutes les crises, n'est qu'un reflet du monde dans lequel nous vivons.

N.B. : tous les renvois sont réservés au Modérateur

Ados

Ou : morveux.

La loi d'Al Amarja autorise tout individu pubère à avoir les mêmes droits et devoirs qu'un adulte. Il lui suffit d'en faire la demande. Les Al Amarjans considèrent que les mineurs des autres nations sont traités de manière absurde et injuste. Les ados tentent désespérément de se faire accepter comme de "vrais" adultes et ils m'en voudraient beaucoup de les décrire comme un groupe séparé. N'empêche qu'ils le méritent largement. Notez au passage qu'ils ont généralement peu de relations avec leur famille. La plupart refusent de revoir leurs parents, dans l'espoir de "prouver" qu'ils sont adultes. Descriptions variables. Ils ont tendance à suivre la mode, apprécient les tatouages ("preuve" supplémentaire de leur statut d'adulte) et portent parfois des vêtements d'adultes, comme un costume trois-pièces. Voir page 148.

Agents

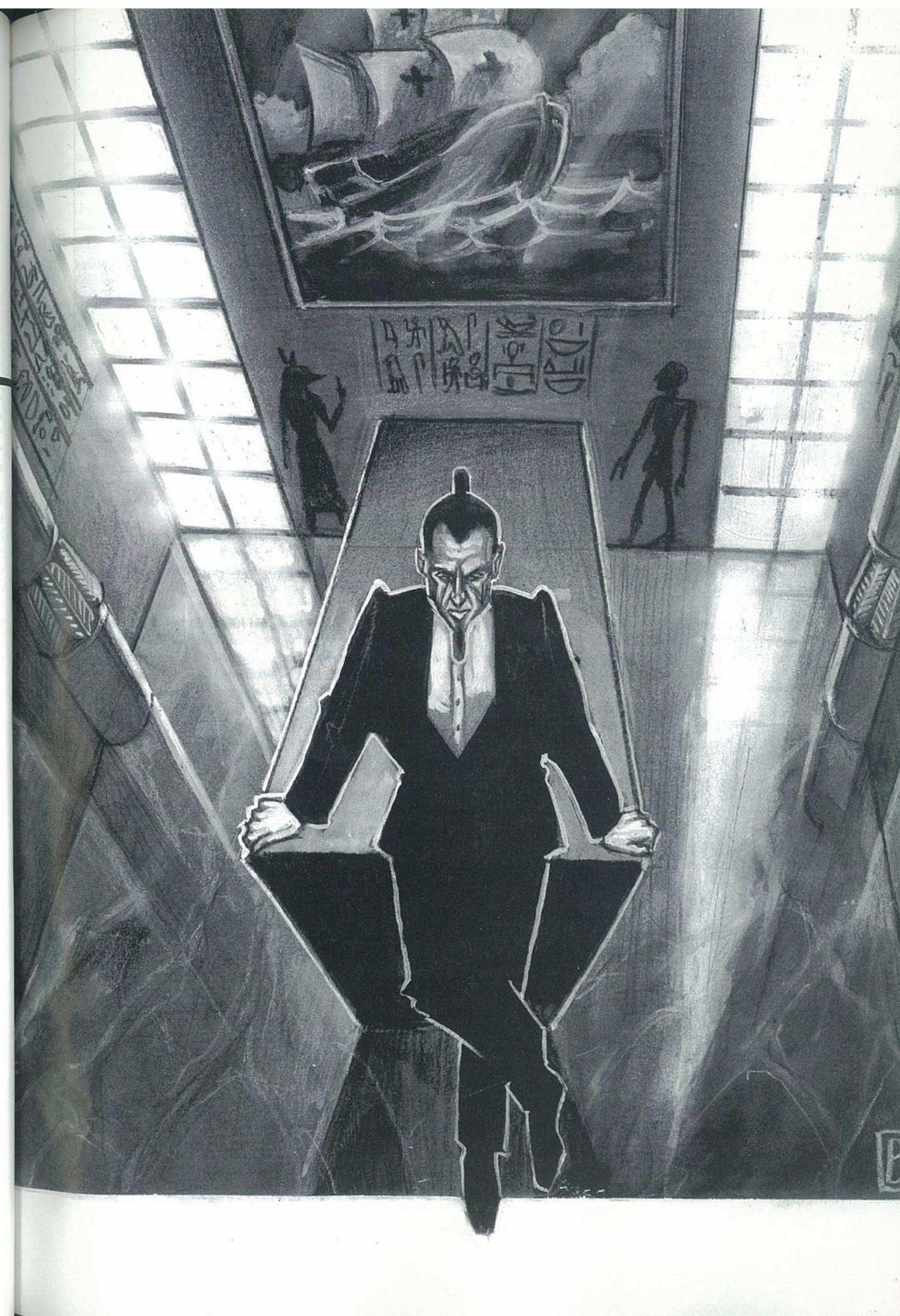
Ou : espions, barbouzes, bouffons du roi.

Le monde est plein d'agents, au service d'une inimaginable variété de gouvernements, d'organisations et de sociétés secrètes. Certains savent ce qui se passe "sous la surface", d'autres sont persuadés de participer à des opérations d'espionnage classiques. La CIA accorde des "primes de risque" extraordinaires à ses agents à Al Amarja.

Nombre d'agents secrets se sentent nus sans une arme à feu dissimulée.

Murmures

Un agent un peu plus subtil que la moyenne tenta d'assassiner un individu en l'ar-



Pharaons immortels pour gouverner les mutants et les **Aphids** pour nourrir les Pharaons.

Au fil des ans, le conseil des Sages Maléfiques souffrit de luttes intestines, puis d'attaques lancées par des Glugs héroïques. Lorsque les héros Glugs triomphèrent des Sages Maléfiques (leur destin exact reste inconnu), leurs esclaves-guerriers retournèrent à l'état sauvage et se répandirent sur toute la planète. Ils se reproduisaient rapidement et la violence leur était naturelle. Les paisibles Glugs furent vite détruits (les contes sur Mu et l'Atlantide sont des vestiges de souvenirs de la grande civilisation Glug, filtrée par la mémoire collective).

Les Pharaons essayèrent de reprendre le contrôle de leurs esclaves-guerriers, mais sans succès. Sans l'aide des Huit Sages Maléfiques, ils étaient incapables de se faire obéir de ces créatures.

L'histoire que nous connaissons commence après la chute des Glugs. Quelques colonies Glugs subsistèrent toutefois dans des régions isolées du monde. Les Glugs, dépourvus des instincts violents des mutants (les "humains normaux" d'aujourd'hui) furent rapidement chassés et écrasés par une culture mutante, puis par une autre et ainsi de suite jusqu'à nos jours.

Les mutants créèrent leur propre civilisation, imitée de l'ancienne culture Glug. Les Pharaons décidèrent alors de prendre leur temps. Étant immortels, ils pouvaient se permettre d'attendre et de surveiller les mutants jusqu'à ce qu'ils soient de nouveau contrôlables. De plus, s'ils avaient agi à ce moment-là, ils auraient régné sur un champ de ruines et cette perspective ne leur disait rien. Au fil des millénaires, ils ont modelé le développement de l'humanité, dans l'espoir d'obtenir en définitive une race qu'ils pourraient gouverner... et qui mériterait de l'être.

Malheureusement pour eux, quelque chose ripa aux alentours du XVIII^e siècle. L'esprit des Lumières les dérouta complètement. Des notions comme la "liberté", "l'égalité" et les "droits inaliénables" leur étaient totalement étrangères. Les humains mutants avaient développé une culture que les Pharaons ne comprenaient plus. Certains d'entre eux insistèrent pour frapper immédiatement et empêcher les mutants de se développer plus avant. Mais pour des immortels, "immédiatement" signifie



Les Agaras

Les Agaras, membre d'un petit clan d'idolâtres, furent maudits au treizième siècle pour leurs pratiques innommables et leurs actes contre nature. Ils furent transformés par une puissance supérieure en rats gigantesques et commencèrent à vivre dans les égouts et les souterrains de Rome. Au fil des années, le chef de la meute, qui bénéficia de l'immortalité lors de la malédiction, apprit à ses suivants à devenir vertueux. De générations en générations, les Agaras nouveaux-nés reprirent certaines caractéristiques humaines. Ils purent alors, cachés et voyageant de nuit, fuir lors du grand exode organisé par les Glugs de l'autre côté de l'océan. Leur chef gardera à jamais sa forme de rongeur et on raconte qu'il est à l'origine de l'expression bien connue "Les rats quittent le navire", après qu'un marin l'ait vu débarquer sur Al Amarja. Les Agaras des générations les plus récentes passent maintenant pour des humains normaux ou presque sur Al Amarja, qui a vu d'autres bizarreries.

rosant d'une phéromone puissante. Son odeur était presque imperceptible (pour l'odorat de la plupart des hommes, du moins). Certaines femmes trouvent qu'elle sent un peu comme de la sueur. La phéromone envoyait deux messages : "Je suis là pour te piquer ta femme" aux hommes et "Je suis meilleur que le nullard avec qui tu perds ton temps" aux femmes. L'individu s'est retrouvé bien malgré lui, au centre de l'attention - de plusieurs femmes apparemment fascinées et d'autant d'hommes inexplicablement hostiles.

Al Amarjans

Ou : Martiens.

Il n'existe pas d'Al Amarjan "moyen". Comme vous avez pu le voir, une extraordinaire variété de modes de vie coexistent à Al Amarja. Mais qu'en est-il des individus qui n'entrent dans aucun groupe clairement identifiable ? Eh bien, voici en gros à quoi ils ressemblent.

Ils sont remarquablement jeunes. La majorité de la population a entre vingt et trente ans. Les jeunes immigrants affluent, mais leur arrivée est compensée par le départ de tous ceux pour qui Vertige est devenue un peu trop dangereuse. Quant au taux de mortalité, il crève le plafond... surtout parmi ceux à qui l'âge a fait perdre leurs réflexes. Les Al Amarjans sont passionnés, énergiques, audacieux, dépourvus d'inhibitions, autodestructeurs et indépendants. La loyauté personnelle est la vertu qu'ils présentent le plus. Pour eux, la trahison est le pire de crimes. D'un autre côté, l'allégeance à une cause, nation ou idéologie, est généralement perçue comme une maladie mentale sans gravité.

La plupart occupent des emplois d'un type ou d'un autre, mais peu les considèrent comme vraiment importants. Ils préfèrent se consacrer à la poursuite d'un idéal, parfois très étrange (le plaisir, le pouvoir, la beauté, la force, le respect etc.).

Animaux

Il existe d'innombrables formes de vie intelligentes (mais dépourvues de parole). Les chiens sont étroitement associés à l'homme, à la fois comme animaux de compagnie et comme gardes (sans oublier les chiens sauvages qui parcourent les rues de toute cité du tiers monde qui se respecte, y compris Vertige). Quant aux chats, ce sont des parasites égoïstes qui feignent l'affection en échange d'un peu de nourriture. Les humains s'associent parfois à des créatures plus exotiques. Ainsi, à Vertige, cer-

taines rues sont surveillées par des babouins. Par ailleurs, Al Amarja n'a aucune loi régulant l'importation d'animaux, même appartenant à des espèces rares ou en voie de disparition.

Les non-humains ont rarement des droits garantis par la loi ou la coutume. En fait, l'habitude répugnante qui consiste à tuer des créatures intelligentes pour les manger est considérée comme acquise à peu près partout dans le monde.



Idée : n'oubliez pas d'inclure quelques animaux dans votre série, dans des rôles de gardes, familiers, assassins ou résultats d'expériences pseudo-scientifiques particulièrement démentielles. Par exemple, un raton-laveur doté d'un implant kergilian ferait un merveilleux espion.

Artistes

Ou : crève-la-dalle.

Musiciens, écrivains, sculpteurs, peintres, cinéastes, auteurs de jeux, acteurs... la liste s'étire à l'infini. Dans le monde entier, comme à Al Amarja, tout ce petit monde puise son inspiration un peu partout : traumatismes d'enfance, introspection, nymphomanie, dépression, drogues dures, puissances extraterrestres, voix d'outretombe, robots dégénérés errant dans des cavernes très loin sous la surface, réceptivité psychique, entités extradimensionnelles, sans oublier Dieu en personne. Contrairement à la plupart de leurs confrères dans le reste du monde, les artistes de Vertige savent assez souvent quelle est leur source d'inspiration.



Idée : un artiste, peut-être un médium incontrôlé, produit des œuvres qui trahissent une connaissance qu'il ne devrait pas posséder et qui intéressent les PJ. S'ils lui expliquent la signification profonde de ses œuvres, ils risquent d'interférer avec son processus créatif et donc de tuer la poule aux œufs d'or. Par ailleurs, ils ne sont certainement pas les seuls à s'intéresser à ce garçon...

Béni-oui-oui

Ou : sbires, lèche-bottes et pas mal d'autres termes impubliables.

Les béni-oui-oui travaillent pour des **protecteurs** (voir plus bas). Ils collectent des informations et rendent toutes sortes de services en échange d'un revenu, d'un travail, d'un peu de nourriture etc. En fait, ce sont un peu les "agents secrets du pauvre". Certains dépendent directement de leur protecteur, qui les nourrit sur son propre budget. D'autres lui doivent leur emploi. Une poignée se contente d'une association discrète avec leur protecteur. Ils échangent services et informations contre des faveurs, mais sans se vendre corps et âme. Bien entendu, ce genre d'individu ne se voit jamais confier de missions importantes et n'a guère de chance de gravir les échelons de la hiérarchie des béni-oui-oui (les protecteurs, gens sensés, ont tendance à se dire "si je ne le possède pas complètement, je ne dois pas avoir confiance en lui"). Les béni-oui-oui les plus dévoués rêvent de se voir confier des responsabilités de plus en plus importantes par leur patron. Bien entendu, elles vont de pair avec l'argent et les récompenses. Les plus doués finissent par devenir des conseillers écoutés et, parfois, par accéder au statut de protecteur (lorsque leur protecteur meurt et que son héritage est partagé entre ses principaux lieutenants, par exemple). Naturellement, les rivalités entre béni-oui-oui sont intenses. Chacun d'entre eux veut être considéré comme le plus important, le plus doué ou plus utile, sans se faire prendre à nuire à ses petits camarades (le protecteur n'apprécie en général pas de voir ses plans s'effondrer parce que son sbire A voulait discréditer son sbire B...).

Sir Arthur Compton (p. 94 et 150) et Lydia Goodman (p. 102 et 152) sont deux bons exemples de protecteurs. Leurs béni-oui-oui préférés sont présentés aux chapitres qui les concernent.

Durs

Ou : brutes, nervis, muscle à louer etc.

Dans les couches les moins reluisantes de la société — de n'importe quelle société — existe une demande importante pour des individus forts, courageux et dotés du strict minimum de cervelle et de curiosité. Ils font notamment de bons videurs, des gardes du corps "jetables", d'excellents encaisseurs pour un racket ou un autre et ainsi de suite.

Voir page 151.

tout autre chose que pour vous ou moi. Ils finirent par tomber d'accord : le moment était venu de remettre l'humanité sous le joug. Mais entre-temps, deux siècles s'étaient écoulés.

Le XX^e siècle leur est presque totalement incompréhensible. En un rien de temps, leurs esclaves-guerriers sont passés d'une culture monarchique parfaitement admissible à une civilisation qui met l'accent sur la liberté, la diversité, l'individualité et les idées nouvelles, enfin, pas partout, mais l'idée se développe. Ils ont décidé d'agir sans plus attendre.

Les machinations des Pharaons

Au cours des derniers millénaires, les Pharaons ont supervisé le développement des trois grandes civilisations : les Chinois, les Européens et les Africains. La société chinoise fut conçue comme la culture idéale pour le développement sain des individus et des communautés. L'Europe devint un creuset d'où devait sortir de nouvelles technologies et des structures sociales inédites. Quant à la civilisation africaine, elle devait découvrir les secrets de la magie. Malheureusement, les Européens échappèrent au contrôle de leurs maîtres secrets et le trafic d'esclaves détruisit la culture africaine. De peur d'être capturés par les esclavagistes, beaucoup d'Africains refusèrent de cultiver la terre, sauf pour assurer leur propre subsistance. La glorieuse civilisation africaine se désintégra en quelques années lorsqu'il n'y eut plus assez de nourriture pour alimenter les cités. Les Pharaons sauvèrent quelques inventions intéressantes du désastre, puis lancèrent une gigantesque campagne de désinformation pour dissimuler l'existence d'une civilisation avancée dans l'Afrique subsaharienne.

Sous l'influence des Pharaons, les Européens franchirent toutes les limites du bon sens et de la décence. Ils créèrent des armes terrifiantes, une technologie dangereuse et une société inhumaine. Les Pharaons trouveront tout cela fort intéressant, jusqu'au moment où ils cessèrent de comprendre les travaux de leurs enfants prodiges.

Sur une plus petite échelle, les machinations des Pharaons visent à faire disparaître la magie (puisque'ils ne peuvent pas l'utiliser, autant que personne n'y ait accès), à encourager la concentration du pouvoir aux plus hauts niveaux,

notamment à l'O.N.U. (ainsi, les gouvernements seront plus faciles à dominer lorsque les temps seront venus) et à encourager la censure (pour éviter à ce que la société humaine ne devienne pas totalement incontrôlable). Enfin, les Pharaons font beaucoup d'efforts pour placer leurs séides à des postes importants au sein des gouvernements et des multinationales.

La découverte d'Al Amarja

Ecrasés par les mutants et pourchassés par les religions chrétiennes et musulmanes, certains Glugs survivant en Occident décidèrent au XV^e siècle de quitter ces terres et de partir de l'autre côté de l'océan. Glugs et Pharaons connaissaient depuis le début des temps l'existence de l'Amérique, mais il fallait cette fois préparer un exode en masse. Pour cela, ils utilisèrent leurs dernières ressources et manipulèrent un marin génois d'une quarantaine d'années qui était déjà en contact avec des séides des Pharaons. Ils lui fournirent certaines cartes datant de plusieurs milliers d'années révélant la présence d'îles à l'ouest des Açores, certaines indications sur ce qu'il trouverait loin par-delà les mers et firent pression sur la royauté pour qu'elle lui accorde les crédits nécessaires afin de monter son expédition.

Le 12 Décembre 1492, Christophe Colomb débarqua aux Bahamas, sur une petite île dont l'histoire oubliera vite le nom : Al Amarja.

Certains se demandent encore aujourd'hui pourquoi l'île porte un nom qui contient des racines aussi diverses que musulmanes ou catalanes. La "faute" en revient à un invité de la Santa Maria, l'un des conseillers que les marins emmenaient en expédition avec eux pour, entre autres, vérifier que les deniers royaux étaient bien employés. Cet homme, qui a tout fait pour que l'histoire l'oublie, s'appela Giorgio Lisbella. Agent fidèle des Glugs depuis des décennies, voire même des siècles, il a été connu sous le nom de Lucius Lisbella chez les Romains, Ahmed El Lisbel chez les arabes durant les croisades... Lisbella est l'un des seuls immortels naturels à fouler le sol de notre planète. Son immortalité n'est pas le fait d'une chimie compliquée ou d'une quelconque vampirisation d'autrui, il est simplement immortel.

Cela fait maintenant quelques années

Entrepreneurs

Ou : friqués.

Comme disait l'autre : il faut être "sévèrement burné" pour faire des affaires. C'est particulièrement vrai à Al Amarja où, en plus, il faut de l'audace, de l'intelligence et des contacts dans un peu tous les domaines. Évidemment, les bénéfices sont immenses...

Cette catégorie regroupe toutes les activités légales ou paralégales, que ce soit la gestion d'un restaurant, d'un bordel, d'un réseau de trafiquants de drogues ou d'usines produisant de faux produits de grande marque. Peu importe, au fond. Leurs propriétaires obéissent à la même logique et font face aux mêmes obstacles : le gouvernement, les racketteurs et les employés mécontents. Les hommes d'affaires d'Al Amarja savent ce qu'ils veulent et ne reculent devant rien pour l'obtenir...

Esclaves

Ou : volontaires.

Pour certains, l'obligation de prendre sans cesse des décisions est un fardeau insupportable. Ces gens prennent un étrange plaisir à renoncer à leur libre arbitre au profit d'un tiers, généralement puissant et volontaire (à Al Amarja, ce genre d'accord est parfaitement légal, à partir du moment où un contrat en règle a été signé. Partout ailleurs, cette pratique est interdite par la loi... ce qui ne l'empêche pas d'exister). Ces esclaves volontaires vivent leur vie sans avoir à se poser de questions superflues : ils font ce qu'on leur dit de faire, point. Certains obéissent à tout le monde et n'importe qui, d'autres se "vendent" à un individu précis (tout dépend du "trip" exact de l'esclave). A Al Amarja, les esclaves se vendent et s'achètent, mais le trafic reste relativement discret. Beaucoup de dignitaires étrangers louent des esclaves pour la durée de leur séjour et nombre d'hôtes en fournissent à leurs invités.



Idee : un esclave appartenant à un ennemi dispose sans doute d'informations importantes, mais comment les obtenir ? Même la torture ne donnera rien : l'esclave prendra beaucoup de plaisir à souffrir noblement pour son maître.

Escrocs

Ou : amaqueurs, affairistes.

Ces individus peu recommandables s'attaquent en priorité aux membres les plus faibles et les plus crédules du troupeau humain. On y trouve un peu de tout, du dealer qui revend sa marchandise cent fois ce qu'elle lui a coûté, à l'homme qui vous vendra la tour Eiffel trois fois dans la journée, en passant par des maîtres chanteurs de haute volée. Leurs revenus varient considérablement, souvent en proportion directe de leur intelligence. Ils n'apprécient guère la violence, mais n'ont pas de préjugé contre l'autodéfense et ont souvent des amis au sein des gangs.

Ce genre de personne voyage beaucoup, surtout après les coups réussis.



Idee : un escroc entend les PJ discuter dans un lieu public et devine grosso modo ce qu'ils sont et ce qu'ils cherchent. Il va essayer de leur vendre quelques informations qui les mèneront à un "indice" important (qu'il aura lui-même mis en place). S'il réussit son coup, il passera à la vitesse supérieure : des infos beaucoup plus chères, qui conduiront les PJ droit dans un piège mortel, par exemple la cachette d'un gang. Son idée est de les faire tuer, histoire qu'ils ne partent pas à sa recherche une fois qu'ils auront compris qu'ils se sont fait amaqueur.

Gangs

Ou : meutes, "associations sportives".

Les deux principales raisons pour se joindre à un gang sont l'appel du pouvoir... et la recherche d'un minimum de sécurité. Certains gangs ressemblent plus aux "bandes" formées par les enfants du monde entier : un cercle d'amis qui exclut le reste du monde. Mais l'exclusion d'autrui n'est souvent qu'un premier pas. De là, le membre de la bande passe au mépris, puis entreprend de commettre des crimes contre les "extérieurs" - après tout, quelle importance ? Ils ne sont pas membres du groupe. Certains gangs, par contraste, sont de simples bandes de criminels errants (de tous âges, sexes et origines), qui travaillent ensemble par souci d'efficacité.

Voir le Gang du Bélier pages 93 et 150.

Glugs

Les Glugs sont les représentants de la seule véritable race humaine. Il en reste quelques poches de population réparties un peu partout dans le monde. Ils sont discrets, taciturnes et basanés. Leur identité est un secret bien gardé et les PJ prendront sans doute les premiers Glugs qu'ils rencontreront pour des humains ordinaires. Les Glugs sont allergiques aux stimulants. Lorsqu'ils sont sexuellement excités, ils émettent une sueur dont certains composants engendrent une dépendance chez leurs partenaires.

Voir p. 100 et 152.

Hôtes Kergilians

Ou : rien du tout (identité secrète).

Les Kergilians sont une race de crustacés originaires d'une étoile lointaine. Ils peuvent implanter leurs cerveaux dans des corps humains. Cette symbiose améliore les performances du système nerveux de l'hôte (réflexes, sensations etc.), mais détruit lentement l'esprit de ce dernier. La plupart des individus parasités servent, à un niveau ou à un autre, d'agents aux Kergilians.

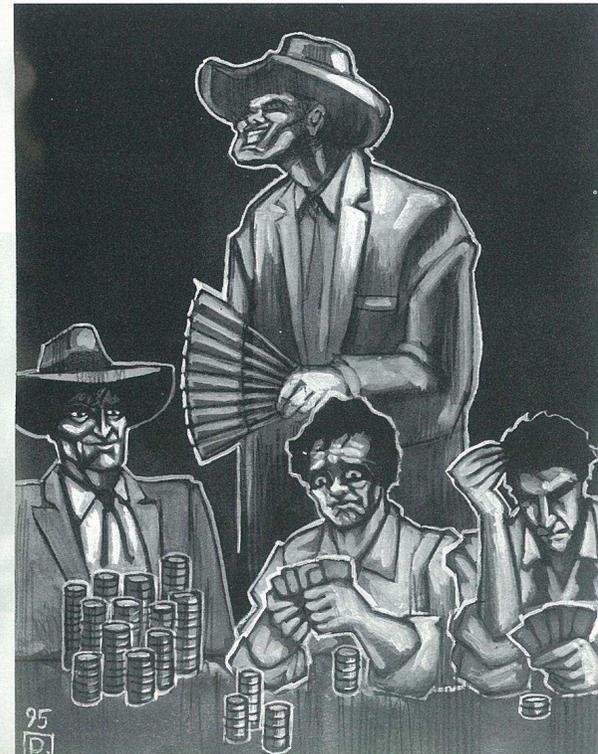
Voir les Kergilians, p. 105 et 153, pour plus de précisions.



Idee : les PJ rencontrent un individu qui vient de recevoir son implant. Il teste son "nouveau" corps. Il pourrait essayer de mesurer sa force contre un PJ, au bras de fer ou au cours d'une bonne bagarre. Le Kergilian est plus rapide et plus endurant que son apparence ne le laisse paraître...

Latahs

Ces malheureux ont perdu leur libre arbitre, qui leur a été dérobé par la science ou par la magie. Ils imitent les actions de leur entourage, s'alignant généralement sur l'individu le plus charismatique ou le plus dynamique du groupe. Les vrais Latahs singent exactement le comportement de leur modèle, ce qui en fait des mimes et des esclaves distrayants. D'autres sont conditionnés d'une manière ou d'une autre et imitent de manière moins précise une certaine catégorie de personnes (tout individu portant



que l'on a perdu sa trace, mais il ne serait pas étonnant que l'on entende à nouveau parler de lui, surtout en ces temps où les crises s'accroissent.

Résultat étonnant d'un creuset culturel, Lisbella "insista" pour que Colomb baptise l'île dans les registres avec le nom qui lui avait été donné avant son départ, Al Amarja, une racine Maure déformée par les Catalans. De toutes façons, puisque Christophe Colomb oublia l'existence de l'île quelques jours plus tard, cela ne portait pas à conséquence.

Ce ne fut qu'une manipulation pour laisser croire qu'il avait débarqué à San Salvador, 104 km plus au nord. Il a fallu les calculs récents de la National Geographic Society et de l'Institut Géographique National pour découvrir la vérité. Plusieurs années durant, les Glugs embarquèrent vers le nouveau monde. Ils entraînaient dans leur sillage d'autres races cachées ou maudites.

Au début du XVII^e siècle, l'île fut le refuge de la compagnie des aventuriers d'Eleuthera, fuyant les persécutions religieuses perpétrées aux Bermudes.

Al Amarja devint, comme de nombreuses îles de l'archipel, un repère pour les pirates des Caraïbes, jusqu'à l'expédition punitive des Espagnols de Charles Town.

En 1717, les Bahamas furent attribuées à l'Angleterre, sauf Al Amarja, qui par "oubli" resta sous domination espagnole. La culture britannique marqua néanmoins profondément l'île, créant un creuset culturel inédit. Dans les deux siècles qui suivirent, Al Amarja demeura l'un des points noirs dans les relations diplomatiques entre la Grande-Bretagne et l'Espagne, chacun essayant que l'autre oublie l'existence même de l'île pour lui enlever le tutorat.

En 1936, Monique d'Aubainne et ses partisans héroïques arrachèrent l'île aux griffes des fascistes espagnols et lui donnèrent son indépendance.

Certains contestent cette version pourtant avérée par tous les manuels d'histoire et pas seulement ceux d'Al Amarja. En 1936, après quelques négociations discrètes avec le chancelier du Reich Adolf Hitler, Monique d'Aubainne aurait acheté l'île au gouvernement espagnol, qui utilisa l'argent pour s'assurer l'aide de l'Allemagne nazie lors de la guerre civile, comme l'arrivée de la Légion Condor de triste souvenir. Ces contacts entre Al Amarja et le Reich n'alliaient pas être les derniers.

Une chose est sûre : actuellement, le pouvoir est aux mains de Monique d'Aubainne et l'île est une république indépendante. Sa capitale porte le nom de Vertige.

Monique d'Aubainne remodela son nouveau domaine à l'image des États-Unis, la plus puissante et la plus avancée des nations (selon elle). L'anglais devint la langue nationale et le dollar U.S. remplaça la monnaie du colonisateur espagnol.

Sous son gouvernement, l'île s'est incontestablement enrichie et est devenue un véritable joyau.

En coulisses

Officiellement, la nation est aux mains de Monique d'Aubainne. Dans ses discours hebdomadaires sur "l'état de la République", elle fait d'énormes efforts pour assurer à ses concitoyens que tout va bien et que, sous sa compétente direction, l'île ne cesse de progresser. Cette semaine, ce sont de nouveaux investisseurs étrangers, une augmentation du PNB ou du niveau de vie... La semaine prochaine, elle annoncera peut-être le démantèlement d'une organisation de terroristes fascistes. Quoi qu'il arrive, elle veille toujours à convaincre les insulaires et les touristes que c'est elle qui commande. Il n'en est rien.

Le pouvoir de Monique d'Aubainne est considérable, mais il est aussi contesté et elle le sait. Dans les limites du possible, elle a modelé l'île selon ses goûts. Mais d'autres puissances ont leurs propres projets. Sa bureaucratie est infiltrée par les agents de plusieurs gouver-

nements étrangers et par plusieurs sociétés secrètes. Elle capture régulièrement des traitres et les fait exécuter, mais elle est assez intelligente pour comprendre que la plupart de ses prises étaient là justement pour se faire prendre (il s'agissait d'agents qui ne servaient plus à rien, qui commençaient à faire preuve d'une indépendance d'esprit répréhensible ou qui ont été délibérément désinformés, puis sacrifiés dans l'espoir de l'intoxiquer, elle).



Idee : un Latah prend l'un des PJ pour modèle et commence à le suivre partout, imitant exactement ses moindres gestes. Selon les réactions du personnage, ce peut être une nuisance mineure, une catastrophe ou une intéressante opportunité. Et qu'arrivera-t-il lorsque le propriétaire voudra récupérer son Latah ?

Maniaques

Ou : berserkers, amoks.

Les maniaques sont des individus ordinaires (souvent des «zéros»), qui "craquent" et entreprennent de démolir un maximum de choses (ou de gens) en un minimum de temps. On voit des gens prendre un gros tuyau de plomb, entrer dans un bar et cogner sur tout ce qui bouge jusqu'à succomber sous le nombre. D'autres se jettent sur les passants et tentent de les égorger à coups de dents et ainsi de suite. Quoi qu'il arrive, ce n'est pas beau à voir. Tout le monde peut devenir amok sans crier gare, mais les cas sont plus nombreux chez les inadaptés en tous genres. Ces accès de violence gratuite ne durent généralement pas très longtemps : en général, les Forces de l'Ordre les interceptent rapidement. Et lorsqu'il n'y a pas de policiers dans le secteur, les citoyens de base sont heureux de prendre l'affaire en main. Cela leur permet de se défouler sur quelqu'un.

Certains spécimens sont tout simplement au milieu d'un très mauvais trip. Ils auraient dû mieux surveiller leurs dosages...

Voir page 154.

Mutants

Ou : affreux.

La vie moderne est pleine de surprises, dont certaines franchement désagréables, à base de centrales nucléaires pas étanches et de médicaments-pas-encore-parfaitement-testés-oups. Autant dire que les victimes du progrès se comptent par dizaines de milliers. Nombre d'entre elles s'installent à Al Amarja où leur apparence attire assez peu l'attention. Certains sont le résultat d'expériences conduites avec plus d'enthousiasme que de compétence par des chercheurs plus ou moins désaxés ("Vous voulez faire progresser la science ? Signez cette décharge de responsabilité et présentez-vous aux Laboratoires NTE à dix heures demain matin."). La mutation la plus courante reste une apparence physique plus ou moins répugnante, mais le domaine des difformités psychologiques ou psychiques est vaste et peu exploré...

Les criminels engagent souvent des mutants vraiment hideux. Ils font de bons gardes du corps et d'excellents encaisseurs, leur apparence physique donnant beaucoup de poids à leurs menaces.



Idee : vous voulez une histoire émouvante ? Arrangez-vous pour que l'un des PJ soit pris comme sujet d'expérience par un savant fou qui le transforme en mutant hideux. Les réactions des amis vont de la pitié (au mieux) au rejet horrifié (dans la majorité des cas). La vie sociale du personnage n'existe plus. Mais il découvre la sous-culture mutante et réapprend l'amitié et l'amour en compagnie d'autres individus rejetés par les "beaux".

Normaux

Ou : normies, larves, dupont-lajoie.

Pour fonctionner, la société a besoin de comptables, de fonctionnaires, d'employés et autres individus "ternes". A Al Amarja, où la plupart des citoyens sont sociopathes, camés jusqu'au trognon ou tout simplement bargeots, cela pose un problème. Ces postes sont remarquablement payés et attirent des fonctionnaires venus de l'étranger. Certains fuient leur passé ou cherchent à se procurer à bon marché des plaisirs plus ou moins sordides, mais la plupart sont totalement ordinaires. Ils ont tendance à se regrouper, pour se protéger et pour préserver leur santé mentale.



Paumés

Ou : SDF (en public et dans les médias), vers, déchets (en privé ou entre amis).

Par les temps qui courent, n'importe qui risque de se retrouver à la rue et de plonger dans la misère.

Les grandes villes sont pleines de mendiants, de petits voleurs, de dealers, de putains, de pickpockets... bref, d'individus qui se débrouillent comme ils peuvent. Ils vivent souvent dans des squats ou dans des immeubles délabrés, encombrés et crasseux.

Voir page 155.

ce à elle, ils sont libre de faire fortune sans se soucier de bêtises du genre syndicats, code du travail, salaire minimum, impôts, protection des copyrights etc. Les riches et les décadents du monde entier la portent aux nues : elle leur assure un terrain de jeu permanent, où ils peuvent donner cours à leurs fantasmes les plus démentes.

Les savants l'estiment : elle les laisse libre de travailler à leur guise, sans comité d'éthique et autres censeurs gouvernementaux.

Les conspirations la laissent tranquille : grâce à elle, l'île est une source d'informations et de ressources introuvables partout ailleurs.

Bien entendu, tous ces groupes la laissent en paix, mais cela ne les empêche pas d'essayer de modeler l'île et le monde en fonction de leurs objectifs ou de chercher à détourner la structure de pouvoir qu'elle a érigé pour son propre bénéfice. Mais personne ne peut l'abattre, ni même la déposer. Sans elle et sa poigne de fer, le chaos soigneusement contrôlé qui règne à Al Amarja aurait tôt fait de dégénérer en violence aveugle ou en folie furieuse. Depuis des décennies, Monique d'Aubainne maintient l'édifice en place. A sa mort, tout se désintègre et l'écosystème humain (et non-humain) de l'île se retrouvera réduit à ses composantes d'origine.

Protecteurs

Ou : gros poissons.

Un "protecteur" est un individu suffisamment riche pour se payer le luxe de s'entourer d'une petite cour de fidèles plus ou moins compétents. Généralement, ils logent et nourrissent leurs **béni-oui-oui** (voir plus haut).

La plupart des protecteurs agissent dans un domaine bien précis, que ce soit l'art, la science, le paranormal ou simplement la préservation de leurs propres intérêts. Les protecteurs disposent parfois aussi d'**agents** (voir plus haut) pour les opérations les plus sérieuses.

Reportez-vous aux descriptions de sir Arthur Compton (p. 94 et 1540) et de Lydia Goodman (p. 102 et 152) pour quelques exemples instructifs.



Idée : un protecteur est un bon moyen pour donner un centre d'intérêt commun à un groupe de quidams. Les PJ tombent sur une information dont ils ne savent pas quoi faire et apprennent par un tiers qu'Untel pourrait s'y intéresser. Les PJ transmettent l'info à Untel, qui les récompense (argent, autres infos, gadgets, faveurs etc.). Peu après, il les engage pour une mission ponctuelle. Si les PJ s'avèrent compétents, il leur propose d'entrer à son service. Bien entendu, les béni-oui-oui moins doués risquent d'en vouloir aux PJ de "tirer toute la couverture à eux".

Psioniques

Ou : ronger-cerveaux

Théoriquement, ils sont hors-la-loi un peu partout dans le monde et notamment à Al Amarja. Mais cela ne les empêche pas de vivre où bon leur semble, tant qu'ils respectent un minimum de discrétion.

Certains se font officiellement enregistrer par le gouvernement et se montrent loyaux envers le pouvoir en place.

D'autres préfèrent s'orienter vers la délinquance. Leurs talents leur permettent généralement de monter assez haut sans trop de risques (imaginez-vous en train d'embaucher un télépathe... Il sera difficile de le doubler, n'est-ce pas ?).

Enfin, une importante minorité se garde bien de laisser quiconque découvrir leurs dons et vit une petite vie discrète d'homme d'affaires ou de joueur professionnel. Certains ne sont même pas conscients d'avoir des pouvoirs et sont simplement persuadés d'être chanceux...

Satanistes

Ou : laquais de Lucifer, "Lucies" etc.

En règle générale, on se proclame sataniste afin d'avoir une bonne excuse pour se droguer, participer à des orgies et choquer les gens «normaux» (sans oublier, de temps en temps, la participation à un petit sacrifice ou deux). Ces gens n'ont aucun rapport avec En-Bas, aucun pouvoir magique et aucun indice sur la véritable nature de l'univers. Il s'agit juste d'une bande de tarés égocentriques, qui vous tueraient avec plaisir si vous alliez leur dire en face ce que je viens juste d'écrire. Cela ne les empêche pas d'être réellement dangereux pour eux-mêmes comme pour les autres. La combinaison "violence aveugle" et "totale absence de scrupules" peut avoir des résultats terrifiants.

Voir l'exemple instructif des **Glorieux Seigneurs**, p. 98 et 152, si vous avez besoin d'être convaincu.



Idée : imaginez la tête de vos joueurs, habitués à déjouer des complots ourdis par des Entités Cosmiques Sumaturelles, lorsqu'ils se rendront compte qu'ils ont risqué la vie de leurs personnages pour éradiquer une malheureuse bande de désaxés sans aucun pouvoir magique...

Scientifiques marginaux

Ou : frankensteins, oppenheimers.

Le monde est plein de génies incompris qui cherchent à appliquer des "lois scientifiques" qu'ils ont inventées la veille. Leurs projets sont invariablement dangereux, souvent grotesques et rarement intéressants. D'ailleurs, ils sont souvent si éloignés de la réalité qu'ils sont seuls à pouvoir comprendre ce qu'ils font. Bien entendu, ils ne maîtrisent absolument pas les applications pratiques de leurs travaux. Leurs "expériences" débouchent systématiquement sur des catastrophes, ce qui ne les empêche pas de recommencer...



Idée : les PJ se retrouvent embarqués malgré eux dans une expérience bizarre, par exemple une tentative pour "augmenter la sphère de conscience" jusqu'à ce qu'elle puisse concevoir quatre dimensions ou l'essai d'une drogue d'immortalité. Tout cela est complètement expérimental, bien entendu et les objectifs prévus ne sont absolument pas atteints. Mais certains effets annexes seront peut-être bénéfiques, qui sait ?

Sommerites

Ou : zozos.

Karla Sommers, la chanteuse bien connue, a vu se constituer autour d'elle (apparemment sans l'avoir voulu) un important groupe de disciples persuadés de son caractère divin. Selon les disciples, elle est considérée comme le Messie, la Déesse, Jésus de retour dans un corps féminin et ainsi de suite. Les Sommerites en débattent parfois, lorsqu'ils consentent à arrêter d'écouter les chansons de leur idole.

Les Sommerites sont généralement des individus heureux et bien dans leur peau, qui aiment faire profiter autrui de leur musique. Cela dit, il ne faut quand même pas exagérer : on retrouve parfois des "blasphémateurs" dans les poubelles, à l'aube. Inutile de préciser qu'ils ont été définitivement mis hors d'état de "projeter de mauvaises vibrations". Et comme il est difficile d'élaborer un dogme cohérent à partir de paroles de chansons, la définition du blasphème est assez élastique...

Voir les **Sommerites**, p. 111 et 157, pour davantage de détails.

Sorciers

Ou : mages, magiciens, enchanteurs etc.

L'étude des arcanes attire toujours des amateurs. Ils suivent des voies assez différentes et obtiennent des effets extrêmement variables (servez-vous de votre imagination). Une minorité a même appris à combiner science et magie, obtenant des résultats étranges, imprévisibles... et fabuleusement puissants.

Certains de ces mages descendent d'une société de magiciens qui fut créée en Europe au VIII^e siècle, grandit en puissance jusqu'au XIII^e, puis entra dans la clandestinité. Ils ont réussi à effacer toute trace de leur existence de l'histoire "officielle" et à faire passer la magie comme un ramassis de superstitions aux yeux du grand public. Mais en réalité, ils sont toujours là et préparent tout doucement la reconquête du monde...

D'où vient l'argent ?

Chaque nation dispose de ses propres moyens pour créer ou attirer la richesse. Sous le gouvernement de Monique d'Aubainne, Al Amarja est devenue une véritable pompe à devises fortes (la répartition équitable des richesses ? Eh bien, c'est une toute autre affaire). Voici quelques-unes des principales ressources de l'île.

• **Les touristes décadents** - Les très riches profitent des possibilités uniques d'Al Amarja. Nulle part ailleurs dans le monde, vous ne pouvez consommer du Blue Shock, passer la nuit avec une prostituée couverte de fourrure, posséder des esclaves ou assister à des combats de gladiateurs. La ville de Vertige grouille de touristes plus ou moins aisés. Les plus riches ont souvent des propriétés bien gardées, à l'intérieur des terres ou le long d'immenses plages privées.

• **Les investisseurs privés** - Les riches résidents de l'île, en particulier le clan d'Aubainne, gèrent de vastes investissements internationaux. Lorsqu'ils revendent ou liquident une partie de leurs possessions, ils injectent de l'argent dans l'économie de l'île.

Vertige est parfois prise de folie parce que les Bourses mondiales font un plongeon (ou un bond). Dans les deux cas, les investisseurs intelligents peuvent réaliser d'énormes profits. Les patrons ont soudain des valises entières d'argent liquide à offrir à leurs béni-oui-oui et à dépenser dans une série de fêtes impromptues.

• **L'activité portuaire** - Skylla est un (petit) port. Le volume du trafic est faible, mais il se spécialise dans les marchandises difficiles à trouver ailleurs : peaux d'espèces menacées, ambre, viande de dauphin, latahs et esclaves, notamment. Les marins viennent à terre dépenser leur solde en drogues, prostituées et autres distractions qui abondent à Skylla et Vertige (certains capitaines payent mal leur équipage, mais promettent une virée à Skylla comme bénéfice annexe).

• **Les agents secrets** - Si l'on fait le total des sommes dépensées par les différents agents en poste sur l'île pour le compte de divers gouvernements ou sociétés secrètes, on arrive à une somme (en devises) tout à fait respectable. Par ailleurs, certains conspirateurs gèrent des plans complexes, qui les obli-



gent souvent à dépenser de fortes sommes.

• **Les magouilles** - La fabrication et le trafic de drogue sont l'exemple le plus flagrant, mais les affairistes d'Al Amarja profitent aussi de l'absence de lois sur la contrefaçon ou la protection des copyrights.

On peut trouver à peu près tous les produits des grandes marques du monde extérieur, mais une observation attentive révèle qu'il s'agit de copies...

Le Nouveau Monde

Pendant ce temps, les Pharaons avaient organisé la découverte du Nouveau Monde. Ils veillèrent à ce qu'il soit peuplé de ratés, de dissidents religieux, de criminels et d'aventuriers. Ils supervisèrent le massacre des indigènes, pour créer une terre sans passé, où ils pourraient commencer leurs expériences à partir de zéro (en Amérique latine, leurs tentatives pour mêler les cultures de l'Ancien et du Nouveau Mondes échouèrent totalement). L'Amérique du Nord fut divisée en deux zones, le Canada et les États-Unis. Les



Idée : l'un des PJ trouve une dague médiévale enchantée, qui a le pouvoir de tuer les magiciens. Il commence à éprouver des sensations bizarres (lorsqu'un mage est dans les parages) et se trouve immunisé contre les sorts. Malheureusement pour lui, les mages connaissent l'existence de la dague et savent qu'elle est entre ses mains — alors qu'il ne sait strictement rien, si vous avez correctement fait votre travail. Les PJ se retrouvent traqués par des meutes de créatures surnaturelles et de tueurs à gages. Auront-ils le temps de comprendre et de retrouver les sorciers ? Et si oui, que comptent-ils faire ? Les liquider ? Leur vendre la dague ? Leur prêter allégeance ?

Touristes

Ou : quidams, viande sur pied, victimes, bouseux etc. Sur la Côte d'Azur, c'est déjà une engeance, alors à Al Amarja... Cette catégorie regroupe tous les nouveaux venus à Al Amarja. Les gens qui visitent l'île sont rarement complètement innocents, mais la plupart ont encore un long chemin à faire avant d'être aussi complètement dépravés et dépourvus de scrupules que l'indigène moyen. Ils font donc d'excellentes proies... Les voleurs, pickpockets, escrocs et autres proxénètes en profitent abondamment.

Zéros

Ou : out, frits, flambés. Tous ces gens ont durement souffert d'une manière ou d'une autre et survivent malgré leurs traumatismes. Ils sont drogués, névrosés, plus ou moins psychotiques et ainsi de suite. Ils occupent souvent de petits boulots tranquilles où ils ne se font pas trop remarquer - encore qu'il soit impossible de prévoir au juste quand ils finiront par pêter les plombs (dans ce cas, ils peuvent devenir dangereux. Voir **Maniaques**, plus haut). Voir page 157.



Autres



En vrac : androïdes, extraterrestres déguisés, âmes animales accidentellement réincarnées dans des corps humains (ou le contraire), cyborgs, voyageurs temporels, fantômes, vampires, lycanthropes, ornithomyrques carnivores longs de trente mètres, tueurs psychopathes, agitateurs, le général De Gaulle incognito, individus contrôlés à distance par des intelligences artificielles, animaux inconnus de la science... Bref, tout ce que vous voulez. Si vous avez une idée, ne vous gênez surtout pas pour la placer ! **Idée** : à vous de jouer !

Pourquoi toute cette étrangeté ?

Al Amarja attire toutes sortes de gens et tous sont d'accord sur un point : Al Amarja est un endroit bizarre. Pourquoi ? Tout le monde a sa théorie sur la question. En voici quelques-unes mais ce ne sont pas les seules. Elles sont toutes aussi valables les unes que les autres et ne se contredisent pas.

• De la réalité comme convention

La "réalité" et même les "faits" scientifiques, sont une création sociale, un consensus partagé par toute l'humanité. À Al Amarja, où tout le monde est plus ou moins drogué et/ou cinglé, le consensus et donc les "règles", sont légèrement différents. Ce milieu bizarre attire d'autres excentriques, qui ne font qu'aggraver les choses.

• Dépotoir à psychotiques

Al Amarja attire tous ceux qui ne s'adaptent pas à la société "normale", si vigoureusement prônée ailleurs. Al Amarja est un égout où se déversent les pervers, les savants fous, les camés, les mutants et autres tarés. C'est pour cela qu'ils sont si courants à Al Amarja et si rares ailleurs.

• Un nouvel ordre mondial

Al Amarja représente la prochaine étape dans l'évolution de l'humanité. Bien entendu, pour nous autres qui en sommes encore au stade "industriel", elle semble étrange, mais la Terre entière ressemblera à ça dans un avenir proche.

• Une vie transparente

Toutes les bizarreries d'Al Amarja existent aussi ailleurs et sont aussi fréquentes. Simplement, Al Amarja n'a pas la structure de pouvoir et les médias obsédés par l'idée de "normalité" qui, ailleurs, cachent la vérité à la populace. Cette théorie explique aussi pourquoi le reste du monde entend si rarement parler d'Al Amarja : les gouvernements évitent qu'il en soit question, pour ne pas éveiller la curiosité de leurs administrés.

• Influences paranormales

Des entités venues du Triangle des Bermudes ou d'autres planètes ont fait de l'île leur tête de pont dans l'invasion de la Terre. Leur présence a modifié les limites de la réalité.

• Pas de protection

Partout ailleurs, il existe des organisations gouvernementales vouées à combattre le surnaturel et à dissimuler son existence aux yeux du peuple. Mais Son Altesse Exaltée a décidé de se passer d'une telle agence et refuse de coopérer avec celles des pays étrangers. Ce sont ces organisations qui dissimulent au reste du monde l'existence d'Al Amarja.

• Oubliée de Dieu

Le monde est formé de la volonté combinée de tous les êtres conscients. Dieu veille sur la Terre et stabilise les "lois naturelles" telles que les connaît la science. Pour une raison ou pour une autre, Dieu ignore Al Amarja. Peut-être trouve-t-il l'endroit choquant ou peut-être a-t-il décidé de laisser un peu de liberté à une partie de Sa création, pour voir... Résultat : ici, l'esprit humain a plus d'influence sur la réalité, ce qui a entraîné la création d'une "réalité" légèrement faussée. Selon vos opinions, cette liberté peut être perçue comme une bénédiction ou un grand malheur.

Psi, magie et autres étranges

Quelques conventions métaphysiques

De nombreuses questions métaphysiques restent sans réponse dans le monde de *Conspirations*. Si vos personnages se penchent sur ces problèmes, à vous de décider de ce qu'ils découvriront.

• **Les plans d'existence** - Dans ces règles, nous mentionnons trois "plans". Vous saurez mieux ce qu'impliquent les pouvoirs psychiques et la magie lorsque vous aurez compris leur nature et leurs relations.

Pour commencer, nous avons le plan physique, ce que vous et moi appelons **le monde**. Simple, non ?

Ensuite, nous trouvons le **plan psychique**. En réalité, le plan psychique est tout simplement le monde matériel, mais tel qu'il est perçu par le biais des pouvoirs psychiques. Ce n'est pas une autre "dimension". Une description du monde sans référence aux champs électromagnétiques nous suffit la plupart du temps, parce que nous ne pouvons pas les sentir directement. De même, dans

notre vision courante du monde, nous n'avons pas besoin de connaître les champs psychiques qui s'étendent autour de nous. Lorsque les psis deviennent sensibles à ces champs, ils ont l'impression d'accéder à un autre monde. En réalité, ils perçoivent le plan physique à travers un filtre différent, c'est tout.

Enfin, il existe un **plan astral**, qui est une "dimension" différente, "parallèle" à la nôtre, où les lois de la physique ne sont pas les mêmes. Le plan astral est le plan causal : ce qui s'y produit détermine ce qui se produit dans le monde matériel. La magie est la manipulation du plan astral ou, plus précisément, la manipulation du monde physique à travers le plan astral.

Avec de l'entraînement, il est possible d'apprendre à se déplacer sur le plan astral. L'esprit est alors relié au corps par une corde d'argent mystique. Les voyageurs décrivent des paysages variés, dont certains sont plus ou moins terrestres, ainsi que des étendues oniriques ou encore un chaos de formes, sensations, significations ou émotions. En réalité, le plan astral n'est pas perçu directement par les sens. Il est donc

impossible de l'appréhender directement avec un esprit habitué à être alimenté en informations par les cinq sens. Au retour du plan astral, le cerveau transcrit toutes les sensations en images acceptables par l'individu. Un voyageur venu d'un environnement urbain verra des rues, des immeubles, des rats affamés et des automobiles démoniaques. Un indigène de la forêt amazonienne se souviendra de marais hantés par d'étranges créatures, de moustiques, de serpents... Peu importe les routines de transcription utilisées par notre ordinateur organique pour emmagasiner les données du plan astral : de toute manière, un nouvel arrivant se souviendra de peu de choses et en comprendra encore moins. Toutefois, au fil de ses voyages, il apprendra peut-être à trier et à assimiler les sensations qu'il éprouve et leur donner un sens.

Les règles décrivent le plan astral en partant du principe que le spectateur est un citoyen occidental de base. Les taoïstes traditionalistes, les jeunes durs qui ont grandi dans la rue ou les sorciers qui maîtrisent leur propre code symbolique auront des visions très différentes. Une fois de plus, les "visions" du plan astral ne nous parviennent que filtrées par le cerveau.

Le plan astral est peuplé d'entités qui y vivent en permanence et n'ont généralement pas de contacts avec le monde physique. Elles peuvent parfois se projeter dans notre monde en prenant la forme qui leur semble la plus adaptée. Certaines de ces créatures sont bienveillantes, d'autres sont mauvaises et les motivations de la plupart restent incompréhensibles. Ce que nous percevons comme des démons, des anges, des esprits du mal et autres manitous n'est



généralement qu'une créature du plan astral qui se manifeste dans notre univers.

Un corps astral en vadrouille risque d'attirer l'attention des habitants de ce plan et d'être attaqué ou manipulé.

• **Les pouvoirs psychiques** (ou "psis")

- Les pouvoirs psychiques n'ont rien de magique, ils sont simplement physiques. Les savants, s'ils consentaient à se livrer à des ajustements minimes dans leur vision du monde, pourraient les manipuler et les simuler à leur guise.

La faculté de lire dans les esprits est une application très puissante de ces pouvoirs, mais elle est dangereuse. L'esprit humain fonctionne à un niveau si subtil et si personnel qu'il est difficile de l'interpréter. Un exemple ? Essayez de traduire un rêve en mots. Vous pourrez restituer tant bien que mal certain des

éléments les plus évidents, mais vous aurez toujours l'impression que vous êtes incapable de traduire le sens fondamental de toutes ces visions. La même chose se produit avec la lecture de pensée. Vous vous retrouvez obligé de transcrire les pensées (qui ne sont rien de plus que des rêves éveillés) d'une autre personne. Quelque chose disparaît toujours à la traduction. De plus, de nombreux psis n'exercent pas un contrôle absolu sur leurs pouvoirs. Ils risquent de lire les pensées d'un passant, voire les leurs et être convaincus qu'il s'agit de celles de la cible. Lire dans les esprits s'apparente plus à l'interprétation d'un tableau qu'à la lecture d'un livre.

La lecture d'esprit est également dangereuse parce qu'elle ouvre l'esprit du télépathe à des informations qui sont normalement censurées par le cerveau.

Lire l'esprit d'un extraterrestre ou d'un psychopathe est une expérience dangereuse et perturbante.

Les **boucles** (que vous découvrirez dans la partie scientifique) sont un danger supplémentaire.

D'autres pouvoirs psychiques sont moins dangereux et moins subtils, mais je suis sûr qu'avec un peu d'imagination, vous pourrez trouver toutes sortes de moyens de compliquer la vie de leurs utilisateurs.

• **Les pouvoirs magiques** - L'utilisation de la magie passe par la manipulation du plan astral, qui est un pas au-delà de notre monde matériel. Contrairement aux relations de cause à effet impersonnelles et directes qui prévalent dans notre monde, le plan astral est déterminé par le sens, pas par la force. C'est pourquoi les magiciens emploient toujours des mots magiques,

des symboles et des rituels pour matérialiser leurs pouvoirs.

L'âme humaine existe sur le plan astral comme dans le monde matériel, mais elle y est généralement inerte. Lorsqu'une personne fait appel à la magie, les symboles magiques éveillent la forme astrale et lui permettent d'agir sur les corps astraux d'autres personnes. Les effets sur le plan astral se répercutent ensuite sur le monde matériel. Une attaque astrale peut donc causer des blessures physiques.

• **L'âme** - Pour autant que nous puissions en juger, elle est immortelle et peut être séparée du corps. Quant à savoir quels aspects de l'âme immortelle se lient à des notions comme l'individualité et dans quelle mesure nos connaissances survivent au trépas, le débat reste ouvert.

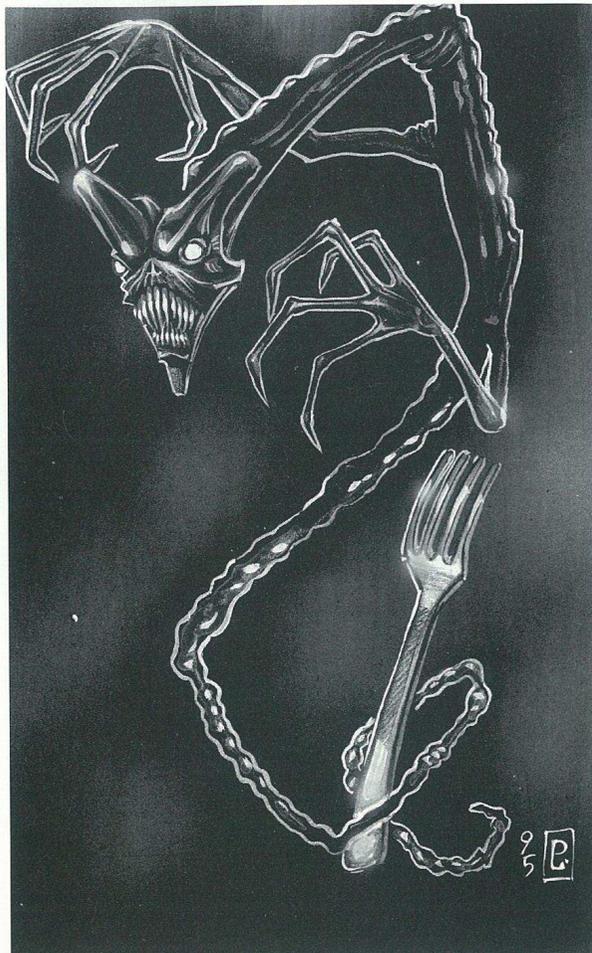
• **L'après-vie** - Il existe des quantités d'idées sur l'au-delà.

- *La réincarnation* est une idée géniale, qui offre toutes sortes de possibilités d'intrigue. Un ennemi issu d'une vie passée revient en finir avec les PJ. Ils doivent se souvenir de leurs vies passées pour comprendre qui leur en veut. L'esprit d'une personne assassinée revient dans le corps d'un animal et tente de conduire les PJ au meurtrier. Une vie passée commence à s'imposer à un PJ, qui a l'impression d'être possédé.

- *Le Ciel et l'Enfer* sont des arrêts momentanés entre deux vies (merci Platon) ou des lieux de séjour permanents si vous devenez trop pur ou trop maléfique pour être réincarné de nouveau.

- *Les fantômes* sont les corps astraux des morts qui peuvent se projeter dans le monde physique. Ils doivent avoir une bonne raison de rester là, généralement une affaire à terminer.

• **Dieu** - A vous de voir. Jouez avec cette idée si elle vous convient ou passez-vous en. En définitive, la seule chose intelligente à faire face à l'indicible, c'est de se taire.



Les psychovores

Les psychovores sont des carnivores astraux liés à un "locus", un lieu ou un objet. Ce lien les prive d'une bonne part de leur énergie et les laisse perpétuellement "affaiblis" de l'énergie des autres entités astrales. Tout corps astral qui s'approche du locus est attaqué. Ceux qui ne parviennent pas à vaincre ou à repousser le psychovore sont dévorés. Les psychovores attaquent tout ce qui passe à leur portée sur le plan astral, ce qui permet de protéger un lieu. Les attaques magiques impliquent une manipulation sur le plan astral, ce qui veut dire que même les sorciers qui frappent à distance risquent d'être attaqués par ces créatures. Leur puissance varie considérablement, comme celle des carnivores de notre monde.

Les psychovores sont chassés et capturés par des professionnels, qui vendent ces créatures au prix fort. Chasser le psychovore signifie explorer des régions dangereuses du plan astral et affronter ces choses sur leur territoire. La plupart des chasseurs de psychovores pratiquent des prix assez élevés pour pouvoir prendre une retraite précoce.

Les pouvoirs étranges

Le rôle exact des pouvoirs étranges est laissé à votre appréciation. Si vous le désirez, ils peuvent être relativement courants, du moins parmi les PJ et les PNJ que vos joueurs ont l'occasion de rencontrer. Si vous préférez un jeu plus normal, vous pouvez les interdire aux PJ et les rendre très rares. C'est à dessein qu'ils sont décrits dans ce chapitre (et pas dans celui des joueurs). L'idée est de maintenir une petite aura de mystère autour et de vous laisser libre d'en faire ce que vous voulez.

Lorsque vous faites jouer les pouvoirs étranges, gardez en tête qu'ils sont capables de violer les lois de la science occidentale... et les règles inventées par les créateurs de jeu. Servez-vous de votre imagination pour réglementer leur utilisation. Les règles qui suivent sont ouvertes aux modifications et aux interprétations. Les joueurs vont inventer des pouvoirs étranges pour leurs personnages. Il y a peu de chances qu'ils dupliquent exactement ceux qui se trouvent dans ce livret. Essayez de respecter la vision des joueurs. Utilisez les pouvoirs suivants comme guides d'interprétation pour les idées des joueurs. Ce n'est pas une liste exhaustive à laquelle ils vont devoir se conformer impérativement. La même recommandation vaut lorsque vous devez inventer des pouvoirs étranges pour vos PNJ.

D'où viennent ces pouvoirs ?

Les explications possibles sont nombreuses. En voici quelques-unes.

La réalité comme illusion

Les humains sont des manifestations illusoire des Êtres véritables. Nous vivons dans un monde d'illusions et nous obéissons à ses lois uniquement parce que croyons qu'elles sont vraies. Il n'existe aucune limite à ce que nous pouvons accomplir. Le concept de "limites" n'a de signification que dans le monde artificiel et illusoire que nous montrent nos sens. En réalité, lorsque quelqu'un "apprend" quelque chose, il se contente d'accepter le fait qu'il sait dorénavant accomplir quelque chose dont il était incapable précédemment - alors qu'en réalité il était déjà en mesure de faire tout et n'importe quoi.

Lorsque vous apprenez à jouer au basket, par exemple, vous êtes simplement en train d'accomplir un rituel qui vous persuade qu'à partir de maintenant, vous savez jouer au basket. Un individu persuadé qu'il apprend vite réussit rapidement, alors qu'une personne intimement convaincue d'être "peu douée" aura du mal - simplement parce qu'elle s'attend à en avoir.

Le même principe vaut, de manière encore plus radicale, pour l'apprentissage de choses que la plupart des gens considèrent comme impossibles ou extraordinaires. L'Histoire nous montre des sorciers ayant recours à des initiations interminables, des philosophies tordues et des rituels bizarres... uniquement pour persuader leurs apprentis qu'ils sont en train "d'apprendre" un talent qu'en réalité, ils maîtrisent de façon innée. S'il n'était pas convaincu de l'existence de "lois illusoire", l'apprenti pourrait égaler son maître dès le premier jour. Une fois l'initiation terminée, l'apprenti est persuadé de pouvoir faire de la magie... et il en est capable.

De nos jours, le déguisement "magique" est moins efficace. Les enseignants ont plus volontiers recours aux philosophies extrême-orientales, aux drogues psychoactives ou à un "entraînement psychique" irrationnel pour persuader les néophytes de leur capacité à accomplir l'impossible. Toutefois, le principe de base reste le même : faire croire à quelqu'un qu'il est en train d'acquiescer des pouvoirs... qu'il possède depuis le début. Bien entendu, certains maîtres commencent par duper leurs disciples avec comme seul objectif final de leur faire découvrir la réalité : l'acceptation des prétendues "lois de l'univers" est la seule chose qui les empêche de modeler la réalité à leur guise. Mais le fait est que, sans un rituel ou une justification quelconque, peu de gens acceptent leurs pouvoirs.

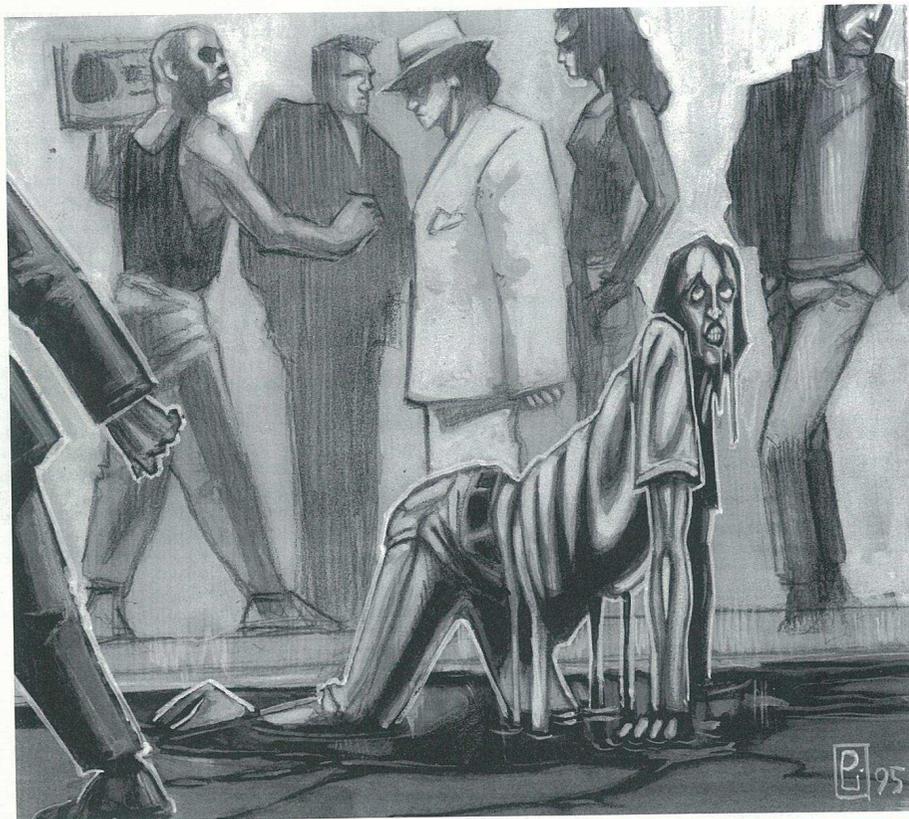
Parfois, on voit des gens ordinaires accomplir l'impossible. Leur cancer se résorbe... Ils soulèvent la voiture qui emprisonne leurs parents blessés etc. Ces actes sont possibles parce qu'à un niveau subconscient, ces personnes ont décidé que cela valait la peine de défier leur propre vision du monde pour réussir un exploit. Les savants, défendant leur paradigme, s'empressent d'inventer des explications "rationnelles" à ces miracles. Les miraculés eux-mêmes attri-

buent souvent leurs actions à une force extérieure, Dieu ou la chance. Ces explications sont de simples prétextes qui leur évitent de s'interroger plus avant sur la nature de la réalité.

Pourquoi tout le monde est-il si enfoncé dans l'illusion ? En fait, la plupart des entités savent à quoi s'en tenir, mais ne fréquentent pas le monde que nous connaissons. Le monde que nous identifions comme "l'univers matériel" est en réalité une petite exception perverse aux véritables règles cosmiques : un potentiel infini réalisé dans une diversité infinie. Les créatures du monde matériel sont peut-être tout simplement effrayées par l'infini des possibles. Peut-être le "monde réel" est-il une sorte de jeu à l'usage de ces esprits peureux, qui n'ont pas assez confiance en eux pour affronter l'univers, refusent leur véritable nature et craignent les dégâts qu'ils pourraient causer s'ils agissaient dans l'infini. Au fil des ans, toutefois, j'en suis venu à redouter une conspiration de faiseurs de miracles. Ces gens font l'impossible pour maintenir le reste de l'humanité dans l'ignorance. Tout individu qui exhibe des pouvoirs magiques ou psychiques se transforme en cible. Seuls les membres de cette conspiration peuvent accomplir des miracles "de groupe", ce qui leur permet de disposer rapidement des faiseurs de miracles isolés.

L'explication de l'énergie mystique

Il existe une énergie mystique qui irrigue le monde physique. Les Japonais l'appellent *ki*, les Chinois *ch'i*. Le *ki* parcourt l'univers de manière semi-consciente et régule tout, du mouvement des galaxies à la danse des particules atomiques. Le mouvement du *ki* tend à conduire l'univers vers l'harmonie. Cela ne veut pas dire qu'il forme des motifs stables ou répétitifs. Le *ki*, comme la vie elle-même, agit si subtilement que peu de gens peuvent le percevoir. Il est toutefois possible de prendre conscience du mouvement du *ki*, par accident ou grâce à un long entraînement. Une fois que vous avez compris que le *ki* parcourt la totalité de l'univers ainsi que chaque être humain, vous découvrez rapidement que l'esprit peut l'influencer, dans une certaine mesure.



Le ki a guidé l'évolution des êtres humains et dirige la croissance des individus, du zygote à l'adulte. L'énergie du ki suit des motifs qui font preuve d'une inertie considérable. Altérer ces motifs de manière importante exige un effort monumental. Les maîtres qui vous enseignent à reconnaître le ki vous apprendront également à vivre en harmonie avec lui. S'opposer directement au ki est futile et autodestructeur : vous serez tout simplement broyé par la masse de l'univers. Les arts martiaux vous enseignent à employer l'énergie de votre adversaire à votre profit. De même, les maîtres du ki vous apprendront à utiliser le pouvoir de ce dernier pour atteindre vos objectifs. Pour la plupart des gens, l'apprentissage est long et difficile. En Orient, l'existence et l'utilisation du ki sont connues depuis des siècles. Il faut des années

d'étude pour atteindre la puissance paisible qui transparait dans les œuvres des anciens peintres, musiciens et maîtres des arts martiaux. Tout le monde, toutefois, à la possibilité de manipuler le ki et, à un niveau subconscient, tout le monde le fait. Mais le ki ne peut être altéré de manière importante que par un effort conscient. Certains apprennent à le manipuler spontanément et rapidement. Les effets qu'ils peuvent obtenir semblent plus puissants que ceux des anciens maîtres. Toutefois, ce pouvoir a son prix. Le mouvement du ki tend vers l'harmonie. Ceux qui l'utilisent contre l'harmonie peuvent connaître des succès rapides mais, tôt ou tard, le ki rejoindra ses voies naturelles et ils seront détruits. Si le ki est si facile à manipuler, pourquoi tout le monde n'a-t-il pas un pouvoir étrange ? L'une des explications

possibles est que tous les talents sont une expression du ki. Vous pouvez croire que seuls l'entraînement et de bons réflexes font de vous un combattant doué. Erreur ! Si vous êtes si bon, c'est que vous manipulez inconsciemment le ki pour remporter le combat. Contrairement aux escrocs en tous genres qui se drapent dans les "secrets mystiques", les maîtres du ki expliquent volontiers son utilisation et ses pouvoirs. Malheureusement, certaines puissances ne veulent pas que l'information se répande. Elles ont manipulé les cultures du monde entier jusqu'à un point où la plupart des gens ne croient pas au ki.

L'hypothèse psychique

Tout le monde est un peu médium et peut faire agir sa volonté à distance. La nature de ces effets est, d'une manière ou d'une autre, gouvernée par la volon-

té elle-même. Les dons psychiques comprennent l'envoi et la réception des pensées, la faculté de "lire" le passé et l'avenir ainsi que la possibilité d'affecter la matière par la seule force de l'esprit. Certains individus exceptionnellement doués peuvent développer spontanément des dons psychiques. D'autres ont besoin d'un déclencheur, généralement une expérience traumatisante ou d'un entraînement préalable.

Nombre d'individus sont désireux de fournir un tel entraînement. Les charlatans et les escrocs gagnent leur vie en tondant les solitaires et les crédules. Il suffit de leur offrir un peu d'espoir et de leur répéter qu'ils sont différents du reste du troupeau... Vous voulez entrer en contact avec l'enfant qui sommeille en vous ? Retrouver vos impulsions sexuelles primitives ? Retrouver vos racines extraterrestres ? Pas de problèmes, ce genre de chose se trouve aisément dans l'annuaire... Moyennant quelques milliers de francs, bien entendu. La plupart des cours et autres séminaires destinés à éveiller vos pouvoirs psychiques sont des arnaques pures et simples... mais pas tous. Les maîtres sérieux sont difficiles à distinguer de la masse des charlatans (d'autant plus que même le pire des arnaqueurs peut éveiller vos pouvoirs psychiques par l'intermédiaire de méthodes qui ne devraient normalement pas marcher). D'une manière générale, il est peu probable qu'un individu qui exige de l'argent en échange de son enseignement soit sérieux. Mais un individu convaincu que "ça peut marcher" peut parfaitement voir ses pouvoirs s'éveiller par la seule force de sa volonté.

Bien sûr, la plupart des gens ne croient pas aux pouvoirs de l'esprit. C'est la faute de la grande campagne de désinformation menée par les différentes conspirations. Même les individus doués sont sujets à leur matraquage et suppriment souvent volontairement leurs dons. Un autre aspect de cette désinformation est la "catégorisation" des pouvoirs. Certains psis peuvent prévoir l'avenir, mais sont incapables de guérir. D'autres savent lire les esprits, mais ne se croient pas capables de mouvoir des objets par la pensée. En réalité, les individus psychiquement actifs peuvent accomplir tous ces actes et bien d'autres.

Des millénaires avant que l'écriture ne soit inventée, les humains avaient le

potentiel nécessaire pour apprendre à lire et écrire. De même, aujourd'hui, n'importe qui est capable de développer des pouvoirs psis. Le problème est que nous n'avons pas encore découvert un moyen fiable de les enseigner ou même de les faire appréhender par le grand public. Mais imaginons un monde où un tel système aurait été inventé - si vous estimez que l'écriture a transformé l'humanité, réfléchissez un instant à ce que pourraient produire les pouvoirs psychiques, s'ils devenaient accessibles à tous !

L'explication naturaliste

Les pouvoirs "psychiques" ou "surnaturels" sont en fait des fonctions naturelles du corps humain, pour peu que celui-ci soit en bonne santé physique et mentale. Mais dans le monde d'aujourd'hui, où chaque individu baigne dans la pollution et passe sa vie à s'inquiéter de la mode ou du solde de son compte en banque, dans une culture étriquée et conformiste, peu de gens réalisent réellement leur potentiel (combien de personnes vraiment saines et brillantes connaissez-vous ? Sincèrement ?). Développer un nouveau pouvoir requiert un changement de style de vie, généralement vers quelque chose de plus sain (physiquement, mentalement ou les deux).

En fait, le problème est essentiellement mental. À l'école, on nous a appris que notre cerveau fonctionnait comme un mélange de dictionnaire et de calculatrice, mais on ne nous a pas appris à contrôler notre esprit, à maîtriser nos émotions et à élever notre conscience à des niveaux supérieurs. Ceux qui ont de prétendus "pouvoirs psis" ont pour seul avantage d'être sains dans un monde malade.

Pour accéder à ces dons étouffés par la pollution du corps et l'esprit, il faut prendre un nouveau départ. Le jeûne, la méditation et l'alimentation macrobiotique peuvent, avec le temps, "purger le système" et faire du corps une page blanche où des pouvoirs étranges peuvent apparaître. La forme prise par le pouvoir dépend de l'individu et de ses dons personnels.

La culture des médias nous bombarde sans cesse d'images et d'informations sur ce qu'il nous "faut", sur ce que nous "avons" et sur ce que nous "voulons". Franchir les murs créés par la publicité, l'éducation et la pression sociale pour

libérer ses dons naturels n'est pas une tâche à entreprendre à la légère. Après tout, il y a certainement quelque part une puissance X qui veut que ces pouvoirs soient réprimés. Sinon, la pression sociale ne serait pas aussi intense.

Un avertissement

En définitive, peu importe leur origine. L'existence des pouvoirs fait partie de l'ordre du monde. Mais cela ne veut pas dire que leur utilisation soit naturelle ou bonne pour la santé. L'énergie atomique existait, en potentiel, depuis la Création. L'utiliser pour vitrifier ses ennemis ou construire des centrales qui risquent de nous sauter au visage d'un jour à l'autre n'est ni naturel, ni sain. Les Chinois acceptent l'existence de ces pouvoirs, mais ils appellent leurs applications extrêmes *huan*, un phénomène extrême et dangereux provoqué par une action humaine irréfléchie. En harmonie avec la société et l'individu, les pouvoirs étranges sont des instruments d'amour, d'harmonie et de force. Mal utilisés, ils donnent de nouvelles occasions de se montrer cruels et pervers (et ils ont toujours des effets secondaires dramatiques). Vous ne me croirez sans doute pas tant que vous n'en aurez pas fait l'expérience par vous-même, mais il vaut mieux les laisser là où ils sont.

Qui peut apprendre ?

Personne ne sait au juste si ces pouvoirs sont accessibles à une poignée d'individus ou si'ils sont offerts à tous. La question de la durée de l'apprentissage est tout aussi ouverte. Si un individu passe toute sa vie à apprendre à maîtriser un pouvoir, cela signifie peut-être qu'il souffre d'une profonde terreur subconsciente de l'étrange ou qu'il adore servilement les lois "rationnelles". A moins que son attitude ne soit déficiente... ou que son professeur ne soit incompetent... ou simplement qu'il soit malchanceux. Ceux qui apprennent ces pouvoirs le plus aisément sont ceux qui ne se sentent pas liés par les explications scientifiques et matérielles du monde. Un chimiste ou un ingénieur aura du mal (les physiciens qui se penchent sur les lois de la physique subatomique, par contre, se jeteront dessus comme des hyènes sur une charogne). De même, certains individus très religieux ne seront jamais capables de rejeter leur vision du monde assez longtemps pour apprendre

quelque chose de radicalement nouveau, alors que d'autres s'avèrent capables de développer des pouvoirs spontanément. Les membres de cultures où la "magie" et l'incroyable sont tenus pour acquis, comme à Haïti ou au Bénin, sont particulièrement avantagés.

Les PJ qui ont déjà quelques pouvoirs bizarres seront peut-être plus réceptifs que la moyenne, dans la mesure où ils ont déjà accepté l'existence de l'"impossible". Les créatures extradimensionnelles ou extraterrestres sont capables de développer certains pouvoirs avec une facilité déconcertante, mais leurs cerveaux et leurs corps ne leur permettent généralement pas de profiter à 100% de méthodes d'enseignement conçues pour les humains.

Qui peut enseigner ?

Pour commencer, aucun individu qui croit en une vision scientiste du monde n'est capable d'enseigner les pouvoirs étranges. Il ne pourra probablement pas les apprendre. Le paradigme du monde "ordinaire" n'offre aucun concept permettant de les comprendre, sans parler de les enseigner.

Apprendre les pouvoirs étranges

Apprendre un pouvoir étrange est une tâche longue, dangereuse et imprévisible, souvent mal comprise par le professeur lui-même. Trois étapes sont indispensables :

- 1) surmonter le rejet,
- 2) apprendre,
- 3) réussir le jet d'expérience.

Examinons-les une par une.

Surmonter le rejet

L'organisme humain sécrète des anticorps qui s'attaquent aux tissus ou aux éléments étrangers. De même, l'esprit produit des "anticorps mentaux". Ils attaquent et détruisent les pensées ou les concepts étrangers pour préserver l'intégrité de l'esprit. Généralement, ces anticorps sont utiles. Ils permettent de rejeter les illusions, de maintenir les névroses à un niveau acceptable et ainsi de suite. Mais ils empêchent aussi les gens de comprendre ou d'accepter les idées qui ne cadrent pas avec leur vision du monde. Cette fonction empêche la plupart des gens de réaliser que leurs précieuses croyances (y compris les illu-

sions qu'ils entretiennent sur l'espace, le temps, l'identité et l'existence) sont éminemment discutables. C'est pour cette raison que vous pouvez passer des heures à discuter avec un individu dont les croyances sont, d'après vous, manifestement fausses sans réussir à le faire changer d'avis.

Pour apprendre un pouvoir étrange, il faut que ce dernier soit accepté par les anticorps mentaux. Malheureusement pour ceux qui ont été élevés en Occident, cela nécessite souvent une reprogrammation totale du système immunitaire psychique. Utiliser un pouvoir étrange ou être témoin de son utilisation, remet en question le paradigme newtonien, qui fait de la conscience l'observateur passif d'un monde matériel dynamique.

Avant qu'un Occidental (ou tout autre produit d'une culture moderne et matérialiste) ne puisse apprendre un pouvoir étrange, il doit subir un choc, une expérience qui transcende sa vision matérialiste du monde. De telles expériences peuvent découler du jeûne, de l'utilisation d'hallucinogènes, de la méditation sur un koan zen, de la possession par

une entité extradimensionnelle ou de rituels élaborés destinés à habituer lentement l'esprit à l'inaacceptable. Jusqu'à ce qu'un personnage ait eu une telle expérience, il n'a aucune chance d'apprendre des pouvoirs mentaux.

Un personnage qui commence le jeu avec un pouvoir a certainement vécu une telle expérience dans le passé ou a développé son pouvoir au berceau, avant que la vision matérialiste du monde ne lui soit imposée.

Il est possible d'imposer un pouvoir étrange à un individu en neutralisant ses anticorps psychiques, mais le risque de provoquer une psychose ou d'autres effets secondaires déplaisants n'est pas négligeable.

Enseignement

Pour apprendre un pouvoir étrange, il faut avoir un maître. Certains scientifiques marginaux ont essayé de développer des dons spontanés chez leurs cobayes. Les taux de réussite varient considérablement... Selon les méthodes traditionnelles, il faut généralement un mois d'étude à plein temps pour développer un pouvoir étrange.

Réussir le jet d'expérience

Contrairement aux autres talents, les pouvoirs étranges sont imprévisibles. Le joueur décide de sacrifier un certain nombre de dés puisés dans sa réserve d'expérience. Il les lance. Si au moins l'un d'eux a fait 6, le pouvoir est appris (pondérez cette règle en fonction du professeur, de la préparation, des prédispositions naturelles et ainsi de suite). Règle optionnelle : vous pouvez décider qu'il existe une chance pour que le personnage soit psychiquement muet et incapable de développer des pouvoirs étranges. Lorsqu'un personnage essaye pour la première fois de développer un pouvoir, lancez un dé. Si vous faites 1, il ne pourra jamais apprendre de pouvoir. Pour le personnage, le seul moyen de découvrir sa condition est d'essayer encore et encore, jusqu'à écoeurement et abandon. Ne vous servez pas de cette règle si vous n'aimez pas faire de la peine à vos joueurs.

Je vous conseille de faire tous les jets liés à l'acquisition de pouvoirs en secret. Demandez simplement au joueur combien de dés il veut puiser dans sa réserve d'expérience et faites le jet vous-même. Après tout, même les experts

dans ce domaine ne comprennent pas grand-chose au processus d'apprentissage, alors inutile de donner au joueur des informations que n'a pas son personnage.

Lorsqu'il apprend son premier pouvoir étrange, le personnage reçoit une réserve psychique, qui contient un dé. Il peut augmenter le nombre de dés de sa réserve en puisant des dés dans sa réserve d'expérience (deux dés de la réserve d'expérience peuvent être échangés contre UNE charge dans la réserve psychique).

Utilisation des pouvoirs étranges

Toute personne douée d'un pouvoir étrange possède une réserve psychique, qui contient un certain nombre de "charges" ou pour être plus clair, un certain nombre d'utilisations. La réserve est un artifice de jeu destiné à empêcher les joueurs de faire usage de leurs facultés à tort et à travers. D'autres méthodes sont possibles. Voir le chapitre 9 pour une approche alternative du problème. Par ailleurs, le terme "réserve psychique" est utilisé dans ces règles pour des raisons de simplicité, mais chaque personnage devrait avoir un nom personnalisé. Par exemple, un chiropracteur chinois aura une "réserve de *chi'i*", un karatéka nippon une "réserve de *ki*", un sorcier une "réserve de magie" ou une "réserve de fluide" etc. Peu importe le nom, le fonctionnement demeure le même.

La réserve d'un personnage débutant contient 1d charges (le joueur peut aussi se contenter de 3 charges et ne pas lancer les dés). Lorsqu'un personnage développe un pouvoir pour la première fois en cours de jeu il n'a droit qu'à une seule charge par jour (si le personnage a déjà une réserve psychique, développer un nouveau pouvoir n'augmente pas le nombre de charges contenues dans la réserve).

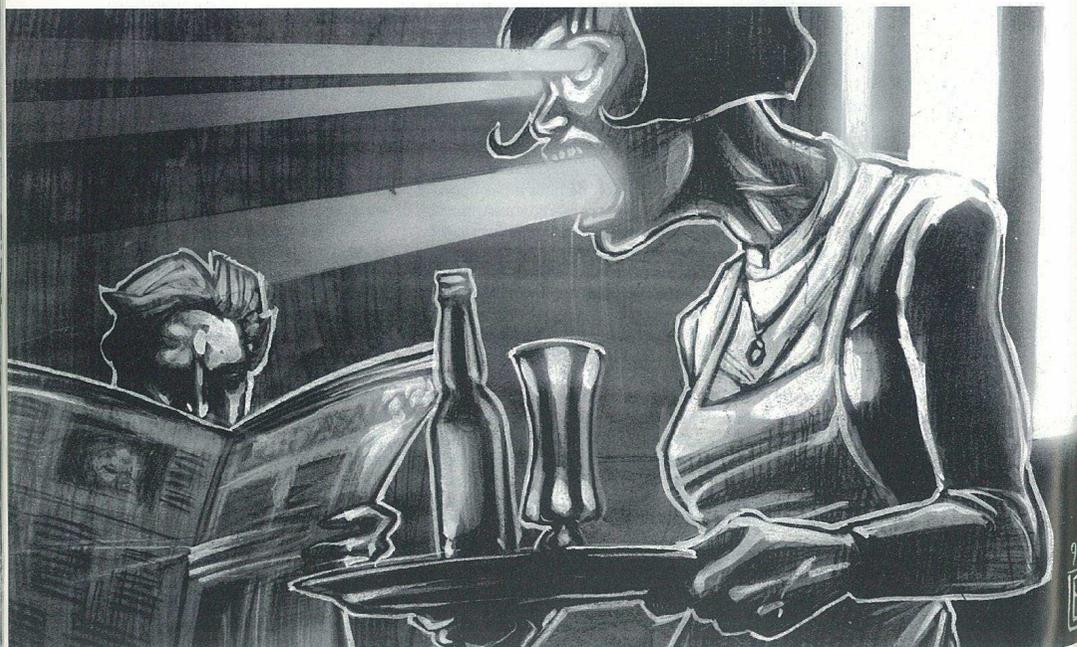
On peut ajouter une charge à la réserve en prélevant deux dés dans la réserve d'expérience. Un personnage peut ainsi dépenser quatre dés d'expérience et ajouter deux charges à sa réserve psychique. En revanche, les charges ne peuvent pas être converties en dés d'expérience.

Lorsqu'un personnage utilise un pouvoir étrange, il consomme une charge. S'il le désire, il peut "pousser" son pouvoir. Dans ce cas, il consomme deux

charges, mais lance deux fois le nombre de dés nécessaire. Bien entendu, il ne tiendra compte que des meilleurs résultats (par exemple, supposons que vous ayez le pouvoir "hanter les rêves" à 2d. Si vous choisissez de le pousser à ses limites, vous dépensez 2 charges en une seule fois. Vous lancerez quatre dés et prendrez les deux meilleurs).

Si le pouvoir s'exerce contre un être vivant, celui-ci a droit à un jet de résistance. La plupart des gens lancent 2 dés (toutefois, des traits comme "forte volonté" ou "résistance à la domination" peuvent donner droit à davantage de dés, si le MJ le désire). S'il se rend compte qu'on utilise un pouvoir contre lui, un psionique peut consommer l'une des charges de sa réserve pour résister au pouvoir d'un autre psi. S'il dépense une charge en défense, il peut lancer autant de dés que la valeur de son meilleur pouvoir psychique. Ils seront considérés comme des dés de bonus à son jet de résistance. Si vous êtes de bonne composition et que les pouvoirs en cause vous semblent compatibles, vous pouvez même carrément considérer ces dés comme s'ajoutant directement au jet de résistance.

Par exemple : la télépathie peut contrer la télépathie ou l'exploration mentale. Un télépathe ayant 2 dés dans ce talent peut dépenser une charge pour se défendre d'un autre psi. Il recevra 2 dés de plus que la normale lorsqu'il résiste à un sondage psychique. En revanche, un pyrokinésiste à 2 dés peut dépenser une charge pour résister à un sondage mental, mais il aura seulement deux dés de bonus, pas deux dés supplémentaires. Vide, la réserve psychique est à nouveau «pleine» en 24 heures. Si un personnage dépense les six charges de sa réserve, il en récupérera une toutes les quatre heures. La même règle vaut pour une réserve partiellement vide (si vous avez six charges et que vous en dépensez deux, vous en récupérez une quatre heures plus tard et la seconde au bout de quatre heures supplémentaires). Ne vous gênez pas pour imposer des conditions particulières à certaines entités ou catégories de personnages. Un druide, par exemple, pourra récupérer les charges dépensées deux fois plus vite s'il reste tout nu sous la lune. Par ailleurs, son taux de récupération risque d'être divisé par deux s'il n'est pas en contact avec au moins un élément naturel (air frais, lumière du soleil etc.)



Une personne normale a le droit de lancer deux dés pour résister à des facultés comme la télépathie. La plupart des pouvoirs ordinaires ont une valeur d'un dé. Du coup, un psionique débutant peut essayer de modifier les circonstances pour les faire travailler en sa faveur. Lorsque vous tentez de lire dans l'esprit de quelqu'un le mot de passe de son ordinateur, vous pouvez offrir à boire à votre cible (pour affaiblir ses défenses), puis mentionner les ordinateurs (pour l'amener à penser à sa machine et à son mot de passe). Le dé de malus de la cible et le dé de bonus du télépathe compensent un peu le déséquilibre un dé contre deux dés. Encouragez ces efforts : ils ajoutent un peu de *roleplaying* et de stratégie à ce qui ne serait sinon qu'un bête lancer de dés.

Exemple : utilisation d'un pouvoir étrange.

Arthur est en train de poser des questions gênantes à une femme qui se trouve, sans qu'Arthur le sache, être une Influente Vornite. Elle veut se débarrasser d'Arthur sans attirer l'attention. Elle subvocalise.

La Vornite a un score de 2 dés en Subvocaliser. Elle sait que ce n'est pas suffisant pour faire effet sur la plupart des gens. Elle a donc besoin de préparer sa cible. Elle commence à donner subtilement l'impression de s'ennuyer et cherche à faire passer ce sentiment dans sa voix. Pour traduire cette impression sans qu'Arthur se rende compte qu'elle simule, elle doit se montrer meilleure manipulatrice que lui. Le MJ lance 4 dés pour son trait "Émouvoir" et trois dés pour Arthur, qui est toujours aussi "Manipulateur" (il ne demande surtout pas au joueur d'Arthur de lancer les dés. Ce serait lui donner l'éveil). La Vornite fait 12 et Arthur 10. La Vornite a poussé Arthur à croire qu'elle pense que tout cela est mortellement ennuyeux.

Le MJ dit au joueur d'Arthur : "Tu as l'impression qu'elle n'est pas intéressée".

Maintenant que sa cible est préparée, la Vornite subvocalise : "Tu ne trouveras jamais, espèce d'idiot incompetent". Elle a 5 charges dans sa réserve psychique et elle décide de pousser son pouvoir (elle dépense donc deux charges). Par ailleurs, elle a droit à un dé de bonus, pour avoir préparé l'esprit

Arthur. Au total, cela lui fait cinq dés et elle gardera les deux meilleurs. Résultat : deux 5. Le MJ lance discrètement deux dés pour Arthur. Il fait 8, ce qui est honorable, mais insuffisant.

Le MJ regarde le joueur d'Arthur avec un air très las et lui dit : "Il est 19 h 30. Tu cours après des pistes fumeuses depuis midi. Tu ne vas nulle part. Qu'est-ce qu'Arthur penserait de faire une petite pause ?".

Le joueur d'Arthur est d'accord et abandonne. Il ne saura jamais qu'il a été dissuadé par un pouvoir étrange.

Ayant 5 charges dans sa réserve, la Vornite en récupère une toutes les 4,8 heures (24 heures divisées par 5). Environ neuf heures et demie plus tard, sa réserve psychique contient de nouveau cinq charges.

Interpréter les pouvoirs étranges

Les règles ne peuvent en aucune façon traduire la versatilité des pouvoirs étranges. Improvisez. Faites ce qui vous semble intéressant sur le moment, en fonction de l'histoire. Si, dans l'intérêt de l'intrigue, un personnage (PNJ ou PJ) peut accomplir quelque chose d'intéressant avec un pouvoir étrange, laissez-le faire, même si les règles ne spécifient pas que le pouvoir peut être utilisé de cette façon - et même si elles l'interdisent carrément.

L'exemple le plus flagrant de modification possible reste la durée des effets. Si un pouvoir dure "une heure", certaines personnes pourront s'en délivrer au bout de cinquante minutes ou d'une heure et demie. La durée indiquée est un ordre de grandeur. Les pouvoirs étranges ne la respectent pas à la minute près...

Même chose pour la distance. Un Lecteur d'Esprit est généralement capable de lire les pensées dans un rayon d'environ dix mètres. Mais s'il cherche à joindre un ami, la distance peut passer à cent mètres, à un kilomètre s'il veut toucher l'esprit de son frère jumeau ou carrément à dix kilomètres s'il capte malgré lui les effroyables pensées mauvaises qui émanent de l'horrible, épouvantable et inhumain Ygolthus à l'Ha-leine Lépreuse.

Bien entendu, le principe de l'interprétation libre des règles vaut pour tout : traits, jets de dés etc. Mais il est particulièrement intéressant dans le cas des pouvoirs étranges, qui doivent rester flous et mystérieux.

Description des pouvoirs étranges

Notez que les noms qu'ils portent ici leur ont été donnés pour les besoins du jeu et pour l'amour de la simplicité. Certains professeurs utiliseront peut-être des noms similaires, mais le plus souvent, ils emploient leurs propres définitions. Il n'existe pas de lexique universel des pouvoirs étranges. Par conséquent, les praticiens des différents arts n'ont pas de vocabulaire commun.

Atavisme

Il s'agit de la faculté de remonter dans ses vies passées. Les personnalités ainsi exhumées peuvent maîtriser des connaissances utiles, mais elles ont aussi des objectifs, des désirs et des préjugés qui peuvent grandement compliquer l'existence des personnages.

Pour chaque dé d'Atavisme, le personnage a accès à une vie passée. Par conséquent, un débutant dans ce pouvoir ne se souviendra que d'une incarnation. La nature de ces vies est laissée à vos bons soins, cher MJ, mais vous devriez écouter les suggestions de vos joueurs. Souvenez-vous que les personnalités les plus accessibles sont généralement les plus puissantes (celles qui ont laissé la marque la plus importante sur la Conscience éternelle du personnage), mais aussi les plus récentes (les informations n'ont pas encore été corrompues par le passage des siècles).

Chaque fois qu'un personnage gagne un dé supplémentaire en Atavisme, vous devez décider de l'incarnation qu'il vient de retrouver. Déterminez ses compétences, son savoir etc. Si vous préférez vous fier au hasard, choisissez six possibilités et lancez un dé (par exemple : prêtresse atlante, cobra, paysan français du Moyen-Âge, pilote kamikaze, membre des Illuminés de Bavière et chaman Cro-Magnon). N'ayez aucun scrupule à infliger vos propres idées au PJ. Vous pouvez choisir des vies passées ayant un rapport avec le personnage. Un individu souffrant du vertige est peut-être mort autrefois en tombant d'une falaise...

Chaque incarnation antérieure dispose de compétences et de connaissances accessibles au personnage. Choisissez en fonction de sa profession, de ses centres d'intérêt etc. Bien entendu, elles peuvent communiquer télépathiquement avec le personnage, quelle que soit la langue qu'elle maîtrisait autrefois.



Lorsque le PJ fait appel à une vie passée, il lance les dés. De votre côté, lancez un dé pour simuler le désir de l'esprit de rester dans le Néant du Non-Être. Le contact ne se fait que si le résultat du joueur est meilleur que le vôtre (accessoirement, son résultat est aussi le nombre de minutes pendant lesquelles l'esprit va l'habiter). Même si le jet de dés est parfaitement réussi, il y a là des opportunités de *roleplaying* qui ne devraient pas être négligées. Le personnage risque de devoir convaincre l'esprit de l'aider, peut-être

en proposant un marché ("Écoute, tu m'aides à traduire ce bouquin et je t'emmène au ciné demain. Ça marche ?"). Donnez aux esprits des personnalités intéressantes. Un esprit peut même devenir le guide d'une aventure ou d'une série d'aventures. L'exemple classique de ce genre de situation est le pirate qui sait où est enterré son trésor et qui veut que les PJ l'aident à le déterrer. Et puis, il vous reste toujours le cliché inusable de l'esprit qui continue la lutte contre un ennemi personnel (par exemple, un immortel ou un magicien

qui se transfère de corps en corps). Les PJ risquent de se retrouver embringués dans une vendetta qui dure depuis des siècles.

Si le jet d'Atavisme est raté, il se passera certainement quelque chose d'intéressant : possession par une autre incarnation, lente corruption du PJ sous l'influence maléfique d'une de ses vies passées, contact avec une entité extradimensionnelle qui se fera passer pour une ancienne incarnation etc.

Coup puissant

Le *ki* est canalisé dans les nerfs, les muscles, les os et la peau. Le personnage devient surnaturellement fort et rapide (plus rapide, en fait, que les signaux électrochimiques envoyés par le cerveau).

Ajoutez vos dés dans cette faculté à vos jets d'attaque (du moins lorsque vous combattez à mains nues - ou avec vos pieds, vos dents etc., tant qu'il ne s'agit pas d'une arme manufacturée).

Écriture automatique

Grâce à ce pouvoir, vous écrivez sans réfléchir le moins du monde, puis vous vous relisez à la recherche d'idées ou d'indices. Certains estiment que vous laissez simplement votre subconscient s'exprimer, d'autres soutiennent que vous écrivez sous la dictée d'entités extradimensionnelles. Chez la plupart des médiums, cette faculté sert à écrire des livres qui interprètent d'anciennes philosophies en termes modernes et se vendent obscènement bien. Toutefois, les PJ sont parfois plus concernés par leur survie que par le montant de leurs droits d'auteur. Ce pouvoir peut servir à glaner des informations sur le passé lointain, sur les futurs possibles, à récupérer un mot de passe ou tout simplement à aider le voyant à préciser sa pensée.

Décidez vous-même du "comment" de l'écriture automatique. Est-ce un don inné ou le personnage est-il vraiment en contact avec d'autres esprits ? Et dans ce dernier cas, est-il possible qu'ils aient des projets pour le PJ ?

Ce pouvoir repose strictement sur l'imagination du MJ. Vous pouvez vous en servir pour accélérer l'action lorsque le groupe patauge, pour introduire de nouvelles intrigues ou pour amener vos PJ là où vous voulez qu'ils soient. Ne vous sentez surtout pas obligé de révéler des secrets importants simplement parce

que le personnage réussit un bon jet. Après tout, il s'agit d'écriture *automatique*. Le PJ ne peut pas l'influencer, du moins pas sans détruire sa source d'inspiration. Il peut vouloir écrire sur les complots de la cellule locale des influents et se retrouver avec des pages et des pages de merveilleux haïkus, peut-être écrits en norvégien.

Envoi

Vous pouvez projeter vos pensées dans l'esprit d'autrui. Le personnage doit bien connaître sa cible ou, au moins, la voir lorsqu'il essaye d'envoyer un message. Le destinataire "entend" la pensée comme si quelqu'un venait de la prononcer à voix haute (mais, bien entendu, c'est seulement "dans sa tête"). Le résultat du dé indique également le nombre de minutes que dure la communication. Il doit, évidemment, être supérieur au jet de résistance de la cible (qui peut choisir de ne pas résister). Le résultat du dé détermine aussi la distance : multipliez-le par 10 mètres si le psi cherche à communiquer avec un inconnu. Pour un ami, prenez le résultat, exprimé en kilomètres.

Explosion télékinétique

Ce pouvoir crée un jaillissement de force explosive qui peut briser, renverser ou blesser quelqu'un ou quelque chose. Le résultat des dés indique les dommages et la distance d'action. Si ce pouvoir sert à briser une porte ou à accomplir d'autres actions physiques, il fonctionne comme un jet de force ordinaire.

Guérison

Ce pouvoir dirige le *ki* vers les zones malades ou endommagées, ce qui accélère la guérison. Lorsqu'il sert à soigner des dommages, le résultat du jet de dés représente le nombre de points de vie récupérés (de plus, si le blessé n'a pas encore récupéré la moitié de ses points de vie, il regagne deux fois le résultat des dés en PdV). Il faut environ 30 secondes (5 rounds) pour que la guérison soit complète ; le guérisseur doit toucher la partie blessée pendant ce temps.

Pour soigner des maladies, le guérisseur doit réussir un jet supérieur à la difficulté de la maladie.

Voici quelques exemples de difficultés, pour vous fixer les idées :

- rhume, engelure, acné : 5

- dépendance à la nicotine ou à la cocaïne, pneumonie : 10

- lèpre, sclérose en plaques, maladie d'Alzheimer, cancer : 15.

Un guérisseur qui n'obtient que des 1 aux dés lorsqu'il tente de guérir un malade est contaminé, même s'il s'agit d'une maladie non contagieuse. Par ailleurs, il perd son don de guérison tant qu'il n'est pas lui-même guéri. Dans le cas d'une maladie incurable par la médecine ordinaire, cela veut dire "partir en quête d'un autre guérisseur"...

Intuition

Ce pouvoir dérive sans doute de l'activité psychique inconsciente (ou de l'attention d'un ange gardien ou autre entité parapsychique ou encore d'un don inné de communion avec l'univers). Si vous réussissez votre jet, vous avez l'impression que vous devriez agir de telle ou telle façon ou vous avez une illumination - vous reliez deux ou trois faits ou vous vous "souvenez" d'un indice que vous ne devriez pas connaître. Ce pouvoir vous rend aussi très vulnérable aux manipulations psychiques.



Jeûne

Grâce à sa force psychique, gagnée au fil de longues périodes de jeûne et de méditation, le personnage peut tenir très longtemps sans eau ni nourriture. Les individus les plus doués n'en ont plus aucun besoin. Pour citer un mystique Al Amarjan : "L'eau et la nourriture ne sont pas nécessaires aux hommes. C'est le plus grand des mensonges. Ce sont simplement les substances qui engendrent la plus forte dépendance. Et comme pour toute autre dépendance, on peut s'en désintoxiquer."

Pour calculer les effets du manque de nourriture ou d'eau, divisez le nombre de jours de privation par le résultat des dés. Vous obtiendrez ainsi la durée "subjective" du jeûne, en termes de conséquences physiques. Par exemple, si quelqu'un reste une semaine sans manger et fait 6 aux dés, il se sentira comme s'il avait jeûné 7/6 jours (soit 28 heures). Il sera affamé et assoiffé, mais vivant. Le personnage doit s'alimenter normalement pendant une journée avant de réutiliser son pouvoir. Tout



personnage qui réussit à tenir un an sans manger s'est "désintoxiqué" et n'a plus besoin de se nourrir. La même chose vaut pour la boisson.

Lecture d'esprit

Également appelé "accord" par les maîtres moins traditionalistes. Cette discipline permet de sensibiliser l'esprit de son utilisateur au continu bruit de fond psychique émis par les êtres conscients, au point de pouvoir décoder les pensées d'autrui.

Un psi parti à la pêche aux pensées ne peut que décoder les pensées des individus qui se trouvent à moins de (résultat des dés) mètres. S'il cherche à savoir s'il y a un tueur dissimulé dans le placard juste avant d'ouvrir la porte de celui-ci, il a seulement besoin d'un 1. En revanche, fouiller un immeuble à la recherche d'une pensée est infaisable, sauf par un grand maître.

Pour éplucher les pensées d'une cible, le psi doit être capable de la voir ou de la sentir d'une façon ou d'une autre. Si la cible est en vue, la distance de lecture est de 2 x (le résultat des dés) mètres. Si la portée est bonne, comparez les jets du lecteur et de la cible. Si c'est le psi qui a fait le meilleur résultat, il sait ce

que pense la cible. S'il a fait un jet supérieur au double du résultat de cette dernière, il obtient des informations claires et accède aussi à tous les souvenirs et à toutes les idées qui y sont liés.

Par exemple, un lecteur psi moyen cherche à lire le mot de passe d'un ordinateur dans l'esprit d'un de ses voisins de comptoir, dans un bar. La cible est à 7 mètres. Si le jet est de 3 ou moins, le contact n'a pas lieu. S'il est de 4 ou plus, l'esprit est pénétré, mais la cible a encore droit à un jet de résistance (2 dés, à moins qu'il n'ait un trait inhabituel, comme Ré-écriture neurale).

Marche du chat

Vous utilisez le *ki* pour faire vibrer votre corps ou son environnement immédiat, afin de créer des ondes sonores qui "étouffent" les bruits. Si vous l'utilisez intelligemment, vous pouvez transformer le craquement d'un vieux parquet en un léger soupir.

Ajoutez vos dés dans ce pouvoir aux jets nécessaires pour se mouvoir silencieusement.

Peau de fer

Le personnage imagine son corps, indemne et résistant. En se concentrant,

il peut canaliser son *ki* de manière à maintenir cette image, quels que soient les dommages qu'il subit. Les coups de toute nature doivent surmonter la résistance physique de la chair ainsi que la résistance parapsychique du *ki*.

Le résultat des dés est soustrait des dommages à chaque coup encaissé, comme pour une armure ordinaire. Votre meilleur dé indique combien de coups vous pourrez encaisser avant que la protection ne disparaisse (avec une durée maximale de 10 minutes). Si vous n'êtes pas content de votre jet, vous pouvez utiliser plus de dés psychiques et le relancer. Si le nouveau résultat est meilleur, prenez-le. Sinon, vous avez gaspillé vos dés.

Préréaction

Le *ki* est dirigé en arrière dans le temps, pour stimuler les centres moteurs avant que vous n'ayez perçu le danger.

Le personnage peut faire un jet pour répondre à un stimulus juste avant qu'il ne se produise. Par exemple, il peut se jeter au sol avant une explosion. S'il avait eu une chance de répliquer, il pourra ajouter ces dés à son jet de réaction normal (par exemple, si une voiture lui fonce dessus, il peut essayer de

s'écarter en utilisant sa vitesse ou ses réflexes - il ajoutera ses dés de Préréaction). S'il n'avait normalement pas la possibilité de se défendre, il ne lancera qu'un nombre de dés égal à la valeur de ce pouvoir (par exemple, il est normalement impossible d'esquiver un dard empoisonné, lancé par un assassin chevronné qui s'est silencieusement fauflé derrière le PJ. Mais celui-ci pourra quand même lancer autant de dés qu'il en a en Préréaction).

On ne peut préréagir à un événement que l'on ne pourra pas remarquer pas. Si vous êtes la cible d'un rayon invisible, il est impossible de préréagir. La forme future du personnage ne s'est rendue compte de rien et ne peut donc pas renvoyer de ki en arrière dans le temps pour le protéger.

Réécriture neurale

C'est l'art de réaliser des connexions parapsychiques entre des centres nerveux qui ne communiquent pas directement. Par exemple, les neurones situés près des centres moteurs de votre main peuvent obliger cette dernière à pianoter selon un rythme qui affectera les neurones qui se trouvent près de vos centres auditifs. Normalement, les signaux neuraux ne voyagent pas entre les deux mains, grâce à un moyen indirect (pianoter, par exemple), vous pouvez les mettre en résonance. Vous pouvez aussi fredonner, agiter vos doigts devant vos yeux, ciller très rapidement etc. Le personnage doit réaliser ce contact parapsychique pour utiliser son pouvoir. Le score de ce pouvoir s'ajoute aux tentatives pour résister à la torture, aux effets des drogues, à la lecture de pensée, à la Stimulation (voir pouvoir suivant) etc. Il peut s'avérer capital pour les malheureux à qui l'on a implanté un Kergilian. Ce pouvoir permet également l'interprétation consciente des messages subvocalisés.

Lorsqu'un personnage apprend ce pouvoir, et chaque fois qu'il l'améliore, il y a un risque qu'il établisse sans le vouloir une connexion nuisible - qui peut se traduire par une compulsion, une névrose ou un tic. Il risque même de laisser une autre conscience, existant à l'état latent dans son cerveau, prendre les commandes. Au MJ de décider si le joueur garde le personnage ou s'il devient un PNJ. Pour voir si quelque chose tourne mal, lancez les dés - si vous faites 1, une catastrophe se prépare.

Stimulation interne

Par télépathie, vous stimulez aléatoirement des neurones dans le cerveau de la cible. En général, elle se retrouve perturbée (perceptions altérées, faux souvenirs et autres effets bizarres). Parfois, les neurones s'alignent pour former un "chemin" nouveau, avec pour conséquence une intuition ou une idée. Si vous réussissez votre jet, la cible est désorientée pour un court moment (de 10 secondes à une minute). Contre un télépathe en train d'utiliser son pouvoir, le résultat de vos dés est doublé (les télépathes sont particulièrement vulnérables à ce genre de manipulation).

Subvocalisation

Vous "chargez" vos paroles d'ondes sonores conflictuelles. Celles-ci produisent un son qui, pour l'esprit conscient, ressemble à un sifflement ou à un soupir. En fait, elles sont porteuses d'un message qui influe sur le subconscient. Les utilisateurs de ce pouvoir essaient généralement de ne pas bouger les lèvres, pour ne pas se trahir.

Meilleur est le jet, plus le personnage affecte le subconscient d'autrui. Toutefois, ce n'est pas une forme de contrôle mental direct. Entre autres utilisations courantes, citons les insultes (pour pousser l'adversaire à perdre son calme "sans raisons"), les suggestions obscènes (pour voir si un partenaire sexuel potentiel réagit favorablement) et les rumeurs et autres idées délirantes instillées dans l'esprit d'un ennemi pour le déstabiliser en douceur...

Tache aveugle

Ce pouvoir permet de faire oublier au sujet les expériences qui ne cadrent pas avec sa vision du monde. Il crée une "tache aveugle" sur certains événements. L'esprit du sujet se charge ensuite de bricoler des détails conformes aux attentes de ce dernier, qui se retrouve avec un souvenir vague, mais passable, qui n'éveillera pas ses soupçons (pour mieux comprendre le processus, fermez un œil. Juste à côté de votre point de focalisation apparaît une tache aveugle dans laquelle vous ne voyez rien du tout. Mais comme votre cerveau n'a pas envie de voir un vide, il "peint" par-dessus, en utilisant les images voisines comme guides. Vous ne pouvez pas remarquer la tache directement).

Notez que cette technique utilise les filtres et les expériences du cerveau pour

modeler un souvenir conforme aux attentes de la victime. Elle ne fonctionnera pas pour altérer un souvenir qui est conforme à sa conception du monde. Vous ne pouvez pas faire oublier votre présence, puisque cette dernière cadre avec la perception du monde de n'importe qui (sauf, évidemment, si vous êtes un monstre tentaculaire et gélatineux. Dans ce cas, vous n'aurez pas grand mal à Aveugler les témoins... jusqu'au jour où vous tomberez sur un individu persuadé de l'existence des monstres tentaculaires et gélatineux. A partir du moment où vous "collez" à sa vision du monde, c'est fichu !)

Dans certains cercles, on avance l'idée que la prolifération de la fiction spéculative, pour ne rien dire de l'essor du jeu de rôles, font partie d'un complot destiné à rendre les gens mieux disposés à accepter tout ce qui sort de leurs cadres de pensée et donc plus résistants à la Tache. Vous avez dit "paranoïaques" ? Si l'on fournit en plus une explication au sujet, il a un dé de malus pour résister à l'Aveuglement. Par exemple, un personnage utilise un pouvoir étrange pour capturer un adversaire. Il peut lui dire ensuite : "Grâce à mes réflexes et à ma connaissance du jiu-jitsu, je n'ai pas eu trop de mal à t'avoir, espèce de misérable vermine". Après quoi, il essaye de l'Aveugler. Le cerveau du prisonnier a déjà une explication rationnelle sur laquelle il peut broder. Il a donc un dé de malus à son jet de résistance. Il se souviendra avoir été battu, pas d'avoir été victime d'un pouvoir étrange. Si vous pouvez regarder votre victime dans les yeux au moment où vous tentez de l'Aveugler, vous avez un dé de bonus.

Il est possible d'Aveugler plus d'une personne à la fois, tant qu'il s'agit de faire oublier un seul et même événement. Pour chaque individu supplémentaire, vous devez dépenser une charge de votre Réserve Psychique.

Télékinésie

Il s'agit de soulever, de déplacer et de manipuler des objets à distance. Le résultat des dés vous donne le poids (en kilos) que vous pouvez faire glisser sur une surface plane, la portée (en mètres) et le nombre de secondes d'effet. Pour être affecté, l'objet doit être vu. Le psi peut le déplacer, le faire tourner ou le manipuler comme s'il le tenait en mains. Il peut aussi le soulever, à



concurrence de 100 g x (résultat des dés) (ou 1/10 du poids qu'il peut pousser, si vous préférez).

Télépathie

C'est essentiellement une combinaison de Lecture d'Esprit et d'Envoi, mais plus faible que ces dernières.

Le Télépathe ne peut pas balayer la zone à la recherche d'esprits. Il peut lire les pensées, mais seulement dans un rayon de (résultat des dés) mètres.

Il peut projeter ses pensées, mais seulement dans un rayon égal à 5 x (résultat des dés) mètres (pour les personnes qui se trouvent en vue) ou de (résultat) x 500 mètres (uniquement pour les gens qu'il connaît). Contrairement à un Envoyeur, un télépathe peut avoir une

conversation avec sa cible... à condition que cette dernière soit disposée à répondre.

Ur

Ce pouvoir consiste à manipuler inconsciemment le besoin des humains à s'incliner devant l'autorité. Les Glugs n'ont pas été créés avec cet instinct, contrairement aux humains "normaux", ce pouvoir est sans effet sur eux. Le personnage peut l'utiliser (avec un dé de malus) sur d'autres créatures terrestres, comme les chiens, mais pas sur les créatures extraterrestres ou extradimensionnelles. Ajoutez le résultat de vos dés à tous les jets normaux destinés à intimider, ruser etc. Les humains qui se trouvent à des postes d'autorité ont droit à un dé de bonus à leur jet de résistance.

Vision d'aura

Cette faculté permet de percevoir l'aura d'autrui. Sa couleur varie selon l'état mental et physique de la cible. Grâce à elle, il est possible de repérer les individus qui se cachent dans les ténèbres, de dire si quelqu'un ment ou est sous l'influence d'autrui (un implant Kergilian ou une domination par la Machine de Throckmorton, par exemple). La plupart des gens peuvent essayer de résister en lançant 2 dés.

La vision est meilleure si le psi connaît la cible et se trouve assez proche d'elle pour lui parler. Grâce à ce pouvoir, il est également possible de voir l'aura magique (ou maléfique) qui entoure un objet ou un lieu.

Yeux errants

Ce pouvoir permet de voir d'autres lieux ou époques. Vous pouvez, au choix, contempler un endroit éloigné tel qu'il est dans le présent ou le lieu où vous vous trouvez tel qu'il était dans le passé.

- Présent, lointain - vous devez avoir un lien avec le lieu que vous observez, par exemple savoir que quelqu'un s'y trouve ou y avoir été personnellement et l'avoir examiné etc. Vous pouvez préciser que vous vous concentrez sur une personne ou un objet précis ou simplement observer la zone. La portée est égale à (résultat des dés) x 100 m (ou plus, si le lien avec la personne ou l'endroit est particulièrement fort). La durée est égale à (résultat des dés) rounds.

- Passé, sur place - vous remontez (résultat des dés) heures en arrière. Toutefois, pour les événements particulièrement importants ou émotionnellement chargés (et surtout si le psi sait ce qu'il veut voir), la portée peut être étendue à plusieurs jours, semaines ou siècles.

- Autre sens - certains psis prétendent être capable de projeter leur ouïe ou même leur odorat.

La magie

La magie est présente dans ce jeu, même si elle occupe une place secondaire par rapport aux pouvoirs étranges. Les diverses cultures mondiales proposent des centaines de types de magie différents mais, pour l'amour de la simplicité, ils ont été regroupés en deux catégories : magie improvisée et lancement de sorts.

La magie improvisée est l'équivalent d'un pouvoir étrange. Meilleur est votre jet de dé, plus l'effet magique sera important. Vous pouvez utiliser les pouvoirs étranges décrits ci-dessus comme exemples de magie improvisée.

En revanche, le lancement de sorts fait appel à... des sorts, justement, qui ont des effets fixes. Lorsque vous lancez les dés, vous déterminez si oui ou non votre sort prend effet, mais vous ne contrôlez pas sa puissance.

Selon le rôle que vous voulez assigner à la magie dans votre série, vous pouvez limiter plus ou moins sévèrement son apprentissage et son emploi, notamment par les PJ. Appliquez tout ou partie des restrictions suivantes :

- Étude intensive. Il faut des années d'étude avec un maître pour être en mesure de lancer un sort, même le plus simple. Cette restriction a le mérite d'empêcher les PJ d'apprendre des sorts, à moins qu'ils ne soient déjà sorciers au début du jeu.

- Talent rare. Seules quelques personnes peuvent apprendre la magie (une sur six ? Deux sur six ?). Vous pouvez estimer qu'un individu qui maîtrise déjà un pouvoir étrange est incapable de se tourner vers la magie. Il utilise déjà ses potentialités surnaturelles dans une autre voie. Cela limite l'afflux de magiciens, mais pose la question du joueur qui veut absolument que son PJ puisse lancer des sorts, mais qui en est incapable. C'est peut-être un peu dur pour lui, non ?

- Ressources rares. Les ressources sont presque introuvables. Les livres de sorts peuvent être écrits en latin, en chinois ou en code. Même si les PJ les obtiennent, ils ne sauront pas les lire. Les rares sorciers encore en activité ne s'en vantent pas et n'accepteront certainement pas de disciples, à moins qu'ils n'aient surabondamment prouvé leur loyauté et leur discrétion. Plus la magie est rare, plus elle est... magique, étrange et incompréhensible. Cette option est très forte-ment conseillée.

Apprendre et lancer des sorts

Apprendre un sort

Un personnage qui cherche à apprendre un sort doit l'étudier pendant une semaine, à raison d'au moins 2 heures par jour et sacrifier 5 dés d'expérience. Il lance alors un dé. Si le résultat est égal ou supérieur au niveau du sort, il vient de l'apprendre. Si non, il note un "1" sur sa feuille de personnage. C'est le nombre de dés qu'il a lancé pour apprendre le sort.

Il peut ensuite le réétudier pendant une semaine et sacrifier 5 nouveaux dés d'expérience. Cette fois, il lancera deux dés. S'il obtient un résultat supérieur ou égal au niveau du sort, il l'a appris, sinon il note "2" sur sa feuille de personnage. A sa prochaine tentative, il lancera 3 dés, puis 4 et ainsi de suite, à raison d'une semaine et de 5 dés d'expérience par essai. Si le PJ n'a pas de réserve psychique, il en gagne une (avec 1d charges) lorsqu'il maîtrise son premier sort.

Si le personnage obtient une catastrophe à l'un de ses jets d'apprentissage, il risque de se produire des choses désagréables que vous vous ferez un plaisir d'improviser.

Par exemple, supposons qu'Arthur tente d'apprendre un sort du 12^e niveau, la Flèche Infaillible de Rugesco. Le MJ ne lui a pas indiqué le niveau exact, mais lui a laissé entendre que c'était un rituel complexe.

Arthur se met au travail. Il y passe quatre heures par jour et il n'y a personne pour lui dire que les deux heures supplémentaires sont du temps perdu.

A la fin de la semaine, il dépense ses dés d'expérience et lance un dé. Il fait 5, ce qui est insuffisant. Le MJ lui explique qu'il a l'impression d'y être presque, mais qu'il lui manque encore quelque chose... Deuxième semaine, 5 dés d'expérience plus tard, il lance 2 deux dés et fait 4. Échec ! Deux semaines (et dix dés) plus tard, le joueur d'Arthur réussit à faire 13 sur 4 dés. Le MJ l'informe qu'il connaît le sort et qu'il a gagné une réserve psychique qui contient (jet de dé)... une charge !

Arthur dépense immédiatement deux dés de sa réserve d'expérience pour gagner une charge supplémentaire. Il a consommé 22 dés d'expérience, mais peut lancer le sort deux fois par jour.

Lancer un sort

Pour lancer un sort, un personnage doit dépenser une charge de sa réserve psychique. Dans des conditions ordinaires, le sort fonctionne toujours. Le MJ peut demander des jets de dés au sorcier pour s'assurer qu'il vise la bonne cible, reste concentré etc. Il doit aussi tenir compte de la fiabilité du sort, des circonstances et ainsi de suite. Souvenez-vous que de nombreux magiciens utilisent la magie improvisée, qui fonctionne comme des pouvoirs étranges. Le lancement de sorts est plus complexe mais plus fiable. La cible peut faire un jet de résistance contre les sorts qui affectent directement le corps ou l'esprit. Dans ce cas, considérez que la "force" du sort est équivalente à son niveau. Un jet de résistance égal ou supérieur au résultat des dés du sorcier annule généralement les effets du sortilège.

Les sorts

Il existe un nombre de sorts incroyable, du moins pour ceux qui savent où chercher. Ne vous embêtez donc pas avec une liste complète et définitive. Contentez-vous d'inventer des sorts au fur et à mesure de vos besoins.

Si les PJ découvrent le grimoire d'un magicien, il contiendra, disons, quatre sorts. Inventez-les. S'ils rencontrent un sorcier, il connaîtra, disons, sept sorts. Inventez-les. Comme les pouvoirs étranges, les sorts peuvent être créés en fonction des scénarios.

Les sorts se sont complexifiés au fil des ans, mais les sorciers ont depuis longtemps appris que le meilleur moyen de tuer quelqu'un était de se servir d'un pistolet. Les sorts les plus courants ne dupliquent pas les effets d'une arme à feu. Ils ont des effets étranges, non reproductibles par la technologie et causent rarement des dommages.

Voici un échantillonnage de sorts de diverses puissances, pour vous fixer les idées.

Cliquetis de chaînes, niveau 3

Ce sort crée le son de chaînes cliquetis à partir d'un point situé à moins de 20 m du lanceur. Le son se déplace lentement (2 m/round) dans une direction aléatoire, mais il a tendance à suivre les couloirs et autres espaces vides (il ne traverse pas les murs). Cet effet dure dix minutes. Les sorciers l'utilisent comme distraction.



sort vient d'un anneau d'invisibilité présent dans les mythes grecs.

Les sept boucliers de gloire, niveau 18

Ce sort crée sept boucliers invisibles qui protègent le lanceur. Toutes les armes rebondissent à environ 10 cm de son corps. Pendant une fraction de secondes, on peut distinguer un bouclier lumineux de cinquante centimètres de diamètre, qui fait rebondir le coup. Si le sorcier reçoit plusieurs coups exactement au même endroit et au même instant et si les sept boucliers ne suffisent pas à les absorber, certains passeront au travers. Durée : une heure.

Ténèbres bienfaisantes, niveau 9

Toutes les sources de lumière situées dans un rayon de 10 m du lanceur s'éteignent pendant une minute (le sorcier peut annuler l'effet à volonté).

Langue de serpent, niveau 9

Les paroles du lanceur deviennent plus efficaces, qu'elles soient destinées à séduire, intimider, convaincre ou persuader (un dé de bonus sur tous les jets appropriés). Durée 1 minute.

Étreinte de la pierre, niveau 12

Paralyse une personne ou un animal se trouvant à moins de 15 mètres. La cible peut faire un jet de force ou d'un autre trait du même genre pour se libérer. Elle y parvient si son jet est supérieur ou égal à celui du sorcier. La paralysie disparaît en une demi-heure.

Anneau de Gygès, niveau 15

Le lanceur devient invisible pendant 10 minutes. Les chiens sont toujours perturbés par sa présence. Le nom de ce

«Il n'est pas d'erreur, si monstrueuse soit-elle, qui n'ait trouvé de défenseurs, même parmi les hommes les plus capables.»

Lord Acton

>>> SCIENCES

Technologie et paradis artificiels

La science dans le monde de **Conspirations** n'a rien de conventionnelle, mais elle ne diffère pas tant que cela de ce que vous pouvez trouver dans le monde où nous vivons vous et moi. L'objet de ce chapitre n'est pas de vous en mettre plein la vue en vous balançant des mots de plus de trois syllabes, mais plutôt de vous ouvrir les yeux sur ce qui est d'ores et déjà possible. Première règle : si cela existe à l'état de prototype dans le monde réel, quel qu'un l'utilise quotidiennement à ses propres fins dans le monde de **Conspirations**.

Seconde règle : si quelqu'un l'utilise quotidiennement à ses propres fins dans le monde de **Conspirations**, cela existe sûrement à l'état de prototype quelque part. Quoique.

Les nano-technologies

Que pensez-vous de machines si petites qu'il serait possible de les injecter dans le corps humain afin de procéder à certaines modifications ou pour guérir certaines maladies franchement incurables ? Des machines de la taille de

quelques molécules ? Voire de quelques atomes ? Impossible ? C'est pourtant l'un des défis de la science de demain et donc de la science du monde de **Vertige**. Les nanotechnologies font l'objet de l'attention des laboratoires de recherche et développement en amont, les laboratoires les plus avancés, des plus grandes entreprises dans le monde. Comment peut-on penser fabriquer de telles micromachines ? Avec quelles techniques ?

On se rappelle avec émotion des prouesses des techniciens d'IBM qui réussirent à écrire les trois lettres du géant bleu à l'aide de quelques atomes de carbone. Un exploit qui ne peut être contemplé qu'à l'aide d'un microscope à balayage, ce qui n'est pas à la portée du premier venu et qui n'a, à première vue, qu'un intérêt limité. Par contre, si l'on se sert de cette technique pour remplacer les microfilms pour transmettre secrètement des informations, cela change tout. Et il est possible dans ce cas de balancer la totalité de l'Encyclopedia Universalis de façon totalement invisible.

Actuellement, les scientifiques admettent avoir réalisé un grand nombre de

micro-composants dont la taille varie entre 50 et 300 microns (un micron, c'est un millième de millimètre). Il s'agit de moteurs, de valves, de pompes, de mécanismes de propulsion, d'unités de calcul et d'unités d'alimentation. Ces composants peuvent être assemblés pour créer des micromachines injectables dans le corps humain.

Quelques exemples : alors que l'implantation de pacemaker est une procédure standard, on peut maintenant planter des senseurs de tension dans les ligaments et les tendons afin de mesurer le stress en temps réel. L'université de Trondheim a mis au point le premier distributeur d'insuline entièrement miniaturisé et implanté dans le corps des patients. Et mieux encore, une entreprise allemande a trouvé le moyen d'électrocuter les spermatozoïdes au moment de l'éjaculation. Un microcourant contrôlé par le flux de sperme stérilise les pauvres petites bêtes.

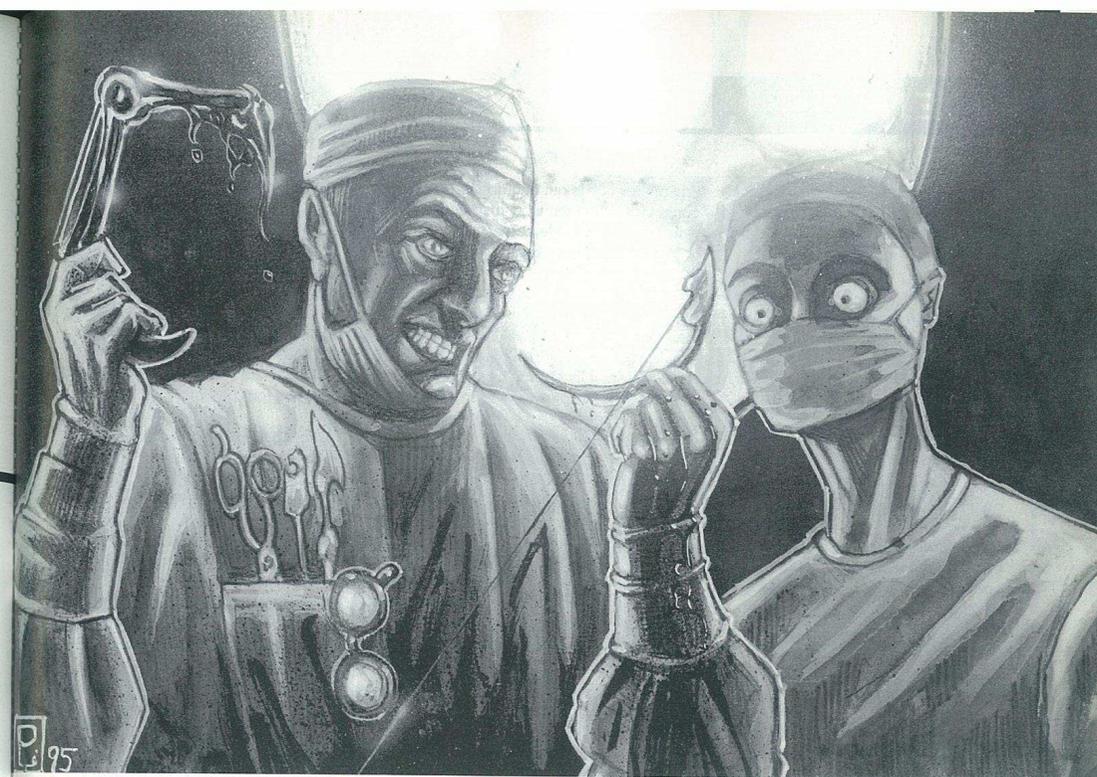
L'heure des cyborgs a sonné. Et elle sonne déjà à Al Amarja

Technologie défensive

Al Amarja connaît, bien entendu, les détecteurs de mouvements, les cellules photoélectriques, les radars portatifs et autres senseurs à infrarouge en vogue dans le reste du monde. Mais ses habitants ont également créé diverses méthodes inhabituelles pour protéger leurs secrets.

Boucles

Ces petites boîtes noires, conçues par le si compétent Dr. Nusbaum, contiennent de la matière cérébrale humaine douée de propriétés télépathiques (non,



ne nous demandez pas où il se la procure. Vous n'aimeriez pas la réponse). Elle se contente de copier les pensées émises dans son rayon d'action. Sur les non-sensitifs, elle n'a absolument aucun effet. Le Dr. Nusbaum n'a pas encore développé de méthode pour "lire" ce que "pense" la matière cérébrale. Une Boucle ne peut donc pas servir à déchiffrer les pensées d'autrui. Mais voici ce qui se produit lorsqu'un télépathe s'en approche.

Imaginons que Fred le Télépathe entre dans une pièce où se trouve une Boucle, fixée au mur. Fred se demande "Qu'y a-t-il dans cette pièce ?". La matière cérébrale, dans la boîte, fait écho et pense "Qu'y a-t-il dans cette pièce ?". Fred reçoit cette pensée et pense "Quelqu'un pense 'Qu'y a-t-il dans cette pièce ?'. C'est juste ce que je viens de penser". Un écho plus tard, Fred se retrouve en train de penser "Quelqu'un pense 'Quelqu'un pense 'Qu'y a-t-il dans cette pièce ?'. C'est juste ce que je viens de penser'... Et ainsi de suite.

Le mot "feedback" vous dit-il quelque chose ? Vous tenez un micro près d'un haut-parleur. Le micro capte le son du haut-parleur, le lui renvoie, le recapte

et ainsi de suite encore et encore jusqu'à ce que le cycle se rompe, généralement dans un grand grincement strident. C'est ce qui va arriver au cerveau de Fred le Télépathe. S'il est très doué et capte les pensées avec une précision haute-fidélité, il ne va pas tarder à tomber sur le sol avec le cerveau grillé et deux filets de sang lui coulant des oreilles. Si c'est un télépathe de base, il a une petite chance de briser le circuit avant d'être transformé en légume. Les conséquences habituelles sont la perte du don pour la télépathie, ainsi que de diverses autres facultés mentales.

Notez qu'une présence physique n'est pas nécessaire pour être pris dans une Boucle. Un télépathe explorant une pièce à distance aura les mêmes problèmes.

Les Boucles sont rares. Les d'Aubainne en ont toujours une à proximité, comme beaucoup d'individus riches.



Idée : Un scientifique marginal a créé une Boucle qui projette les pensées qu'elle lit, ce qui la rend efficace contre les non-télépathes. Il est secrètement sous le contrôle des

Influents qui comptent utiliser l'appareil à leurs propres fins. Les PJ doivent neutraliser le savant fou et peut-être récupérer le prototype (pas fiable du tout) pour l'exploiter eux-mêmes.

Piège de cristal

Nous savons tous que le cristal, entre autres pouvoirs, améliore les dons psychiques. Voici une autre de ses utilisations. Ces pièges sont des cristaux dont la structure moléculaire a été soigneusement manipulée par des psychokinésistes pour créer une infinité d'images fractales de leur environnement (ces reflets se trouvent sur le plan psychique. Ces cristaux sont donc impossibles à distinguer des spécimens ordinaires pour un non-psi). Chaque piège de cristal contient un reflet miniature de son environnement, y compris un cristal contenant un reflet miniature, qui lui-même... et ainsi de suite à l'infini.

Lorsqu'un psi tente de manipuler quelque chose près d'un piège de cristal, il envoie une fraction de sa conscience sur le plan psychique. Sur ce plan, les reflets sont indistinguables les uns des autres. Seul le hasard détermine avec quel reflet le psi prend contact. Les chances de se retrouver

sur l'original (ou sur n'importe quel autre niveau donné) sont d'une sur l'infini.

Quel que soit le niveau où il se trouve, le psionique peut y agir comme il le ferait dans le monde réel. En fait, il ne s'aperçoit même pas qu'il est dans un reflet. Les reflets adjacents (supérieur et inférieur) s'adaptent au changement qu'il a imposé, puis font changer leurs voisins et ainsi de suite.

Si Sue la Psi essaye d'arrêter le cœur du Dr. Nusbaum à l'aide de ses pouvoirs psychiques et que le bon docteur est protégé par un piège de cristal, elle a une chance sur l'infini de le tuer, au lieu d'assassiner un reflet. Au bout du compte, l'effet finira, de reflet en reflet, par atteindre le monde réel, mais cela prend du temps. Il lui faut une fraction de seconde pour se propager d'un reflet au suivant. Si notre assassin psionique atteint un niveau de réflexion qui se trouve à moins de 315 milliards de niveaux de notre réalité, son énergie psychique finira par sortir du piège et affecter le monde réel - cela prendra moins d'un siècle. Les chances d'arriver si près sont de 315 milliards divisées par l'infini. Pour ceux qui n'auraient pas la bosse des maths, cela peut se traduire par : "pas terrible".

Les pièges de cristal annulent efficacement toutes les attaques psychiques, mais leurs utilisateurs les remplacent souvent après un an, juste pour ne pas courir de risque.

Parfois, un piège de cristal s'avère défectueux. Dans ce cas, il ne comporte qu'une centaine (ou un millier ou un million ou un milliard) de reflets. Après, l'image se perd dans les parasites. Ces pièges sont toujours efficaces à court terme, mais il y a un risque non négligeable qu'ils libèrent l'attaque psychique dans un avenir proche. Si l'environnement du cristal a changé lorsque l'énergie psychique se manifeste, elle peut déclencher un certain nombre d'effets imprévus.

Des pièges de cristal d'occasion défectueux sont en vente un peu partout dans Vertige. Bien entendu, ils sont présentés comme "neufs et presque parfaits".

Générateurs de pensée blanche

Ces petites merveilles ont été nommées ainsi par analogie avec les "générateurs de bruit blanc" ou brouilleurs. Ce sont

de petites boîtes qui bourdonnent. Ce bruit vient du système qui maintient en vie les fragments de cerveau de dauphin qui se trouvent dans la boîte. Les dauphins, comme vous ne le savez sans doute pas, ont des facultés psychiques, mais leurs pensées sont trop éloignées des nôtres pour être "lues". Le cerveau de dauphin de la boîte est constamment stimulé de manière à émettre sans interruption des "ondes de pensée". Ces dernières interfèrent avec les psioniques humains et rendent l'espionnage psychique, la lecture d'esprit et l'utilisation des pouvoirs liés à l'information très difficiles. En termes de jeu, ces générateurs ajoutent un, deux ou trois dés à toute tentative pour résister à l'espionnage psychique (vous pouvez aussi réduire les jets de l'espion d'un, deux ou trois dés, si cela vous semble plus adapté). Le nombre de dés dépend de la puissance du générateur. Il faut renouveler quotidiennement la solution nutritive dans laquelle baigne le cerveau, sous peine de le voir se décomposer et mourir. Les nutriments liquides sont généralement versés dans une ouverture au sommet de la boîte.

L'énergie cérébrale des dauphins n'est pas vraiment "blanche" (aléatoire), elle est juste indéchiffrable pour nous.

Dans certains cercles, on murmure que Son Altesse Exaltée serait protégée par un générateur alimenté par le cerveau d'une baleine bleue.

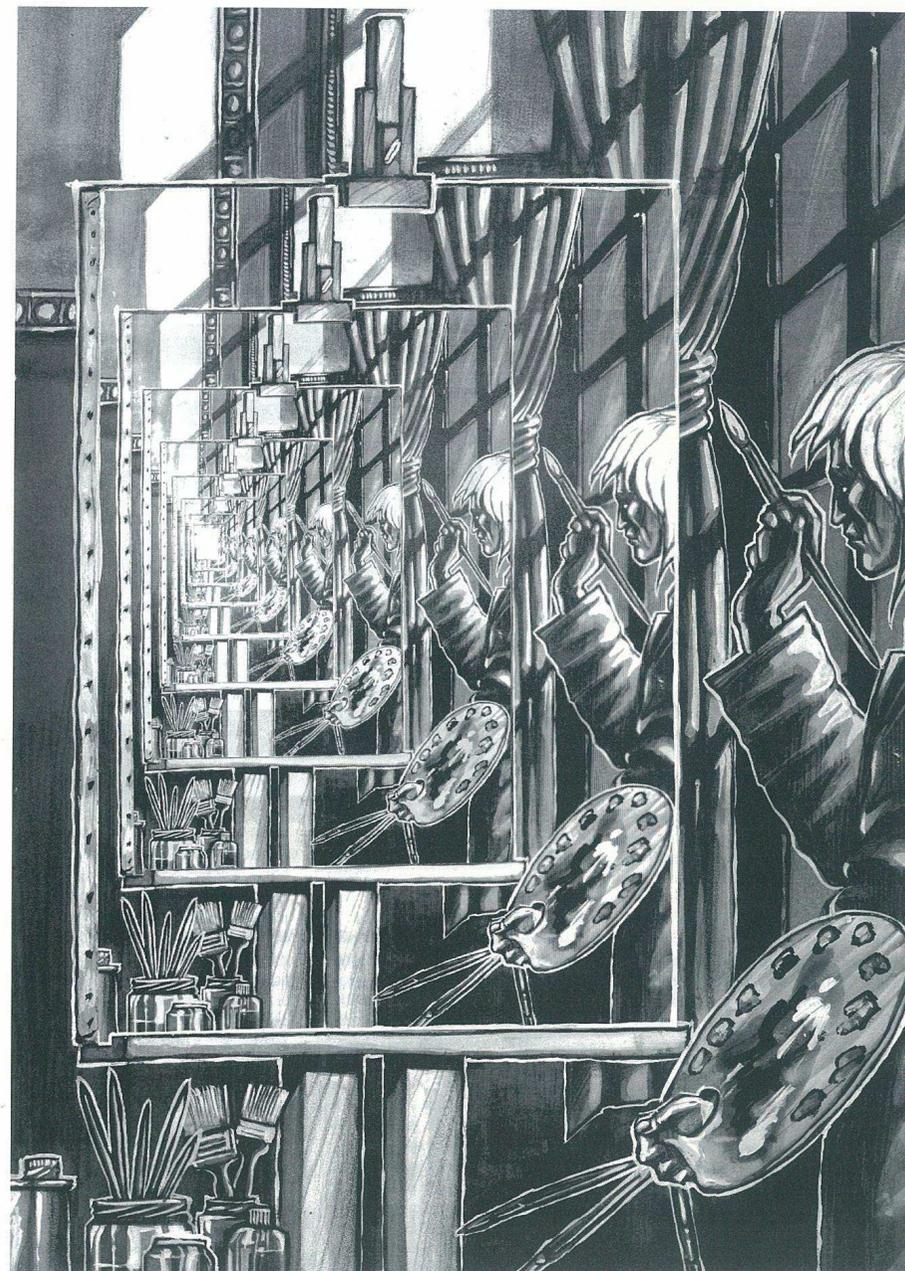
ASAC

C'est le sigle d'"Annihilation Sélective A Courte distance". L'ASAC est un gaz innervant combiné avec un autre gaz, qui rend le poison inactif en trois secondes. Les deux gaz sont conservés dans des compartiments séparés à l'intérieur d'un même container, qui tient dans la paume de la main. Lorsqu'on ouvre ou brise le récipient, les gaz s'échappent ensemble. Le gaz innervant tue au contact de la peau en moins d'une seconde, puis est neutralisé par le second composant. L'ASAC extermine donc tout ce qui se trouve dans son voisinage immédiat et devient inoffensif presque aussitôt. Et, en fait, il ne tue même pas tout le monde. Il a été conçu pour épargner les individus porteurs de certains marqueurs génétiques très précis, à savoir les membres de la famille d'Aubainne et l'inventeur, le Dr. Nusbaum. Ces VIP, ainsi que leurs gardes du corps, ont toujours de

l'ASAC sur eux pour les cas d'urgence. Bien entendu, ils ne l'emploient pas à la légère, mais tous sont du genre à tuer une douzaine de passants innocents plutôt que de mettre leur propre peau en danger — il a donc déjà servi. Quant aux gardes du corps qui libèrent volontairement de l'ASAC avec la certitude d'y laisser leur peau, ils sont très loyaux ou très effrayés par ce qui les attend s'ils ne font pas leur devoir.

Champ de disruption Seversen

Inventé par l'incomparable Dr. Chris Seversen, ces gadgets simples envoient des impulsions électromagnétiques dans un réseau de fils sensibilisés psychiquement, ce qui empêche l'énergie psychique de les traverser. Généralement, ils sont intégrés dans la structure même du mur, mais certains petits modèles ressemblent à des rideaux, à des cloisons, des paravents, des capuches etc. Selon la puissance et la qualité du champ par rapport à l'énergie psychique déployée par l'intrus, un "disrupteur" peut bloquer efficacement ce dernier ou simplement lui donner un dé de malus.



Les drogues

Bien que les drogues soient très répandues à Al Amarja, elles sont illégales. Toutefois, les Forces de l'Ordre se gardent bien d'appliquer les lois. Ses membres préfèrent encaisser des pots-de-vins versés par les dealers (sous le nom de "taxe de compréhension amicale") plutôt que de s'embêter à les mettre en prison. Les dessous de table couvrent à peu près les frais de fonctionnement des Forces de l'Ordre et maintiennent les prix à un niveau assez élevé (cela dit, pour le consommateur de base, le prix d'une dose est nettement moins cher que chez nous). En fait, les Forces de l'Ordre n'appliquent la loi que dans les cas suivants :

- 1) parce qu'un trafiquant refuse de payer les pots-de-vin ;
- 2) pour faire tomber un individu gênant que l'on ne peut pas inculper d'autre chose ;
- 3) pour harceler un gros trafiquant et en aider un autre à maintenir son monopole ou pour éviter que les prix ne baissent trop ;
- 4) pour supprimer le trafic d'une drogue jugée dangereuse par Mme la Présidente (comme le Ralenti, voir plus bas) ;
- 5) par envie de semer un peu de chaos.

Ailes

Le LSD est populaire à Al Amarja mais, sans lois anti-drogues pour limiter la compétition, les dealers ne peuvent le vendre que pour 50 cents à 1 \$ la dose. Les Ailes sont la solution à ce petit problème de rentabilité. Il s'agit de LSD, mélangé à des composants inertes et vendus comme une "nouvelle drogue miracle". Les trafiquants soutiennent qu'elle déclenche des expériences extracorporelles, pour peu que vous ayez un minimum de dons psychiques. Moralité, les clients s'attendent à sortir de leur corps, essayent consciemment d'y parvenir... et ont l'impression d'y arriver. Ceux qui n'éprouvent rien sont les premiers à se vanter de leurs "voyages astraux", pour ne pas avoir l'air trop bête. En fait, le LSD provoque des hallucinations. Qu'il "plane hors de son corps" ou non, le drogué peut s'attendre à passer six à huit heures avec des perceptions (extérieures et intérieures) distordues, pouvant le mener à l'euphorie ou à la paranoïa. La drogue prend effet environ trois quarts d'heure après ingestion.



Les rumeurs prétendent que les effets sont particulièrement intenses si vous ajoutez du LSD à un comprimé d'Ailes... Ben voyons !

Utilisation : populaire auprès des célébrités du Temple de la Divine Expérience, ainsi que chez les passionnés du New Age.

Désavantage : les expériences extracorporelles sont illusoire et, si vous abusez des Ailes, vous finirez par vous lasser des expériences psychédélices. Par ailleurs, lorsqu'on est en plein trip, on risque de faire des choses stupides, que l'on regrette après...

Trafiants : votre bon vieux dealer du coin de la rue, fourni par quelques laboratoires qui produisent aussi du LSD qui ressemble à du LSD et qui est vendu au prix du LSD.

Disponibilité : courant, 8 \$ la dose.

Blue Shock

Un liquide bleu trouble dans lequel surnagent des globules plus sombres et plus denses. Une cuillerée à soupe de blue shock éveille momentanément chaque nerf. La douleur initiale est atroce, mais brève. Ensuite, le corps est exceptionnellement sensible et alerte pendant 10 à 30 minutes.

Utilisation : normalement comme stimulant, parfois comme accessoire sexuel dans les cercles sado-maso et comme élément indispensable dans certaines formes d'art spécialisées. Les brutes au service du Filet s'en servent souvent pour aiguïser leurs sens, mais cela les rend aussi plus vulnérables à la douleur.

Les drogués reçoivent un dé de bonus sur tous les jets impliquant leurs sens, y compris le combat. En revanche, ils

ont un malus de -5 à leurs points de vie (ils supportent moins bien la souffrance).

Désavantages : les overdoses provoquent la combustion spontanée, immédiate ou non. Par ailleurs, un usage prolongé détruit les terminaisons nerveuses et provoque des lésions cérébrales et des dégâts neuraux irréversibles, dont une variante particulièrement horrible de la maladie de Gehrig.

Trafiants : le blue shock est fabriqué dans plusieurs laboratoires d'Al Amarja et vendu par la pègre locale. Le Filet contrôle 40% du marché.

Disponibilité : courant, 5 \$ la dose.

Cauchemar

Les excréments des Tulpas sont très recherchés par les connaisseurs. En effet, comme les Tulpas eux-mêmes, leurs déjections sont très sensibles aux empreintes psychiques. Sous forme brute, cette drogue est extrêmement rare et seuls les Tulpas les plus dégénérés acceptent d'en produire volontairement. De plus, peu de gens sont disposés à se reconnaître comme Tulpas. Les récolteurs de Cauchemar brut (qu'ils appellent "toile à rêver") doivent donc surveiller les individus qu'ils soupçonnent d'être des Tulpas, les suivre et... hmm, comment dire... prendre toutes les mesures qui s'imposent pour récupérer la substance qu'ils convoitent. La toile à rêver est gris perle et sans odeur, mais a la consistance des excréments humains.

La forme finale est un sérum injectable qui donne au consommateur un cauchemar qui est "joué" par-dessus les sensations ordinaires de l'éveil. Ces hallucinations ont tendance à être extraordinairement puissantes et durent généralement de cinq minutes à une demi-heure. Une impression subjective de désespoir et de fatalité accompagne les images et les sons produits par la drogue.

Utilisation : les riches et les décadents, surtout ceux qui ont passé leur temps à la poursuite de l'euphorie et qui cherchent maintenant quelque chose de nouveau.

Désavantages : elle n'engendre aucune dépendance, mais les éléments des cauchemars ont tendance à s'incruster avec une ténacité effrayante dans l'esprit de l'utilisateur.

Trafiants : les "marchands de sable" préparent le Cauchemar avec

l'aide (volontaire ou non) d'un névrosé, psychotique ou autre individu connu pour ses rêves impressionnants. On place la toile à rêver sur son front pendant son sommeil, de préférence à un moment où il est en train de gémir ou de se tordre d'épouvante. Le rêve s'imprime dans la toile. Il ne reste plus qu'à distiller cette dernière pour obtenir un sérum injectable. Une seule déjection suffit à assurer dix doses de concentré et donc dix copies d'un même cauchemar.

Les marchands de sable sont des individus délicats, cruels et asociaux, avec leur propre argot, leur culture et leur code d'honneur. Peu sont disposés à travailler dur pour réussir dans leur carrière. Après tout, le métier est rentable. Ils contrôlent la totalité du réseau de production-distribution, de la récolte de matière première à la vente au détail. Les truands ordinaires ont peur des marchands de sable. Ils sont dangereux et, surtout, flanquent la chair de poule au malfrat moyen. Certains prétendent que les marchands de sable ne sont pas vraiment humains ou qu'ils dissimulent une sombre conspiration, mais ces théories ne reposent sur aucune preuve.

Disponibilité : rare, au moins 30 \$ la dose.

Communion

Une poudre amère, que l'on dissout généralement dans du thé très sucré ou de l'alcool. Les utilisateurs, toutes religions confondues, font état d'une impression d'union avec leur divinité, une expérience spirituelle totalement satisfaisante, impliquant une vision de beauté divine à laquelle les cinq sens participent. L'expérience les laisse avec une foi renforcée et souvent un message de leur dieu ou une série de tâches à accomplir.

Utilisation : répandue parmi les mystiques les plus assidus du Temple de la Divine Expérience. Les Satanistes s'en servent également beaucoup, mais leurs expériences tendent davantage vers le psychotique-orgiaque.

Désavantage : la Communion n'engendre pas de dépendance, mais la plupart de ses utilisateurs en viennent vite à passer leur vie à la recherche de cette substance (rare et coûteuse) ou à suivre les instructions de leur dieu.

Trafiants : la Communion est dérivée de la glande pinéale des Glugs

morts, récoltée par un groupe de propriétaires de pompes funèbres glugs. Les Glugs en général n'en savent rien et tueraient sans le moindre doute les coupables s'ils venaient à l'apprendre. Heureusement pour les trafiquants, personne ne se doute de rien. Le rêve récolté ainsi est soigneusement dissimulé. Qu'en font-ils ? Les risques qu'ils courent sont extrêmement élevés. Y aurait-il une entité intelligente derrière les puissantes hallucinations métaphysiques inspirées par la drogue ? Les instructions "divines" ont-elles un but secret ? Le Taureau Ailé, l'ancien dieu des Glugs, est-il derrière toute cette affaire ? Ou est-ce une autre créature ?

Disponibilité : rare, 25 \$ la dose.

Délai

Voici une drogue pour les audacieux, les joueurs et les suicidaires. Le Délai peut être absorbé avec n'importe quelle autre drogue ou cocktail de drogues. Il est livré mélangé avec d'autres produits : valium, poppers, héroïne, cocaïne, LSD, alcool, PCP. Tout cela est présenté dans de ravissantes gélules de toutes les couleurs. Vous mordez dedans, vous faites la grimace à cause de l'arrière-goût amer... et il ne se passe rien. Mais, tôt ou tard, quelques jours ou quelques mois après, la gâchette chimique du Délai saute et la drogue se répand dans l'organisme. Cela peut se produire n'importe où, au milieu d'un conseil d'administration, au lit, en plein déminage, dans un combat ou lorsque vous bercez un bébé.

Utilisation : particulièrement populaire dans les casinos, les hippodromes et dans le **barrio doré**. C'est une drogue de riche, excitante seulement si vous avez quelque chose à perdre.

Désavantage : à part le risque de causer des hémorragies cérébrales, des crises cardiaques, des assassinats et des catastrophes diverses, aucun. Les utilisateurs réguliers soutiennent que le Délai a un esprit à lui et s'arrange pour se déclencher au plus mauvais moment possible. Bien entendu, cela ne peut pas être vrai... n'est-ce pas ? Le Délai n'engendre pas de dépendance en lui-même, mais il est souvent utilisé par des individus dotés d'une personnalité compulsive.

Trafiants : le Délai est fabriqué par plusieurs laboratoires dans tout Al Amarja. Il est diffusé par les canaux ordinaires de la pègre.

Disponibilité : peu courant. Ajoutez 5 \$ au prix de la dose ou doublez son coût (prenez le plus cher).

Ralenti

Une poudre noire et brillante, généralement vendue en capsules, mais qui existe aussi sous plusieurs autres formes. Le Ralenti accélère les connexions neurales. Résultat, le monde extérieur paraît se mouvoir au ralenti, d'où le nom de la drogue. L'utilisateur, surtout s'il a un peu d'expérience et d'entraînement, peut exercer un certain contrôle sur la rapidité avec laquelle les connexions neurales s'effectuent. L'effet dure une demi-heure et des effets secondaires moins puissants peuvent persister plusieurs heures (un utilisateur exercé peut pousser la durée de vie du produit à plus d'une heure). La demi-heure de "pointe" peut représenter trois quarts d'heure ou plusieurs heures subjectives, selon les talents et les désirs de l'utilisateur.

Utilisation : le Ralenti est très employé pour assouvir les deux grandes obsessions de la race humaine : le sexe et la mort. Il est apprécié comme moyen de prolonger l'extase de l'orgasme, mais est plus souvent utilisé par les voyous des rues pour leur donner un avantage fatal en combat.

Selon leur maîtrise des effets, ses utilisateurs peuvent recevoir un dé de bonus ou lancer un dé de plus pour leur talent de combat.

Désavantage : un usage trop prolongé mène à la dégénérescence des circuits neuraux (qui "grillent"). Les dégâts cérébraux sont quasi universels auprès de tous ceux qui utilisent cette drogue plusieurs fois (et ils risquent même de se produire la première fois). La "rupture" ou perte de contact avec la réalité, est un danger plus immédiat. En effet, les échanges cérébraux se font plus rapidement, mais la somme d'informations extérieures qui parvient au cerveau reste constante. Par conséquent, beaucoup de neurones commencent à occuper leur "temps libre" en réagissant aux messages des neurones voisins plutôt qu'aux stimuli extérieurs. Un utilisateur qui "pousse" au maximum les effets de la drogue risque de se retrouver perdu dans son propre tumulte intérieur. En clair : catatonie instantanée. Par ailleurs, les muscles et le système nerveux périphérique ne sont pas accélérés par la drogue. Le

corps semble se mouvoir au ralenti, tout comme le reste du monde. L'utilisateur novice risque d'avoir du mal à juger de la vitesse, des temps de réaction et de ses véritables possibilités d'action. Il peut se sentir capable d'esquiver une balle mais, alors qu'il voit distinctement cette dernière filer au ralenti vers son cœur, il s'aperçoit qu'il est incapable de faire bouger son corps (les utilisateurs novices peuvent même avoir un dé de malus, le temps de "comprendre le truc").

Trafiquants : c'était à l'origine une drogue militaire créée par le Dr. Nusbbaum. Elle est concoctée dans divers laboratoires secrets, généralement situés dans des coins perdus de l'île. Le **Filet** est responsable du trafic à Al Amarja, mais divers intermédiaires prélevèrent également leur commission.

Disponibilité : rare. 10 \$ ou plus la dose.

Attention : comme toutes les autres drogues décrites dans ce chapitre, le Ralenti est illégal. Toutefois, contrairement aux autres, les lois interdisant sa détention et son utilisation sont appliquées. Son Altesse Exaltée est parfaitement consciente que les applications militaires du Ralenti peuvent jouer contre elle. Elle ne tolère cette drogue que dans des cerveaux très, très loyaux. Par ailleurs, le Dr. Nusbbaum est furieux qu'on lui ait volé une formule et qu'on l'utilise pour faire de l'argent.

Superpoppers

Cette pilule amère, d'un blanc rosé, est gravée d'un cœur rose ou rouge. Elle apporte l'orgasme ultime. Lorsqu'elle fait effet, environ dix à quinze minutes après l'ingestion, l'utilisateur commence à sentir qu'il ne fait plus qu'un avec son entourage. Il éprouve un amour écrasant pour l'univers dans son ensemble, ainsi qu'un irrépressible désir de copuler jusqu'à épuisement avec l'individu le plus proche. Accessoirement, les tabous conventionnels disparaissent. On a vu des consommateurs se jeter sur des individus de leur sexe, des ennemis mortels, des membres de leur famille, des mineurs, des animaux domestiques, des reptiles et des accessoires électroménagers.

Utilisation : populaire auprès des satanistes et des étudiants. A l'université d'Aubainne, nombre de jeunes femmes ont découvert cette drogue après qu'on leur a servi un verre apparemment inof-

fensif. Elle est également utilisée par les sybarites vieillissants qui désirent maintenir leur "virilité".

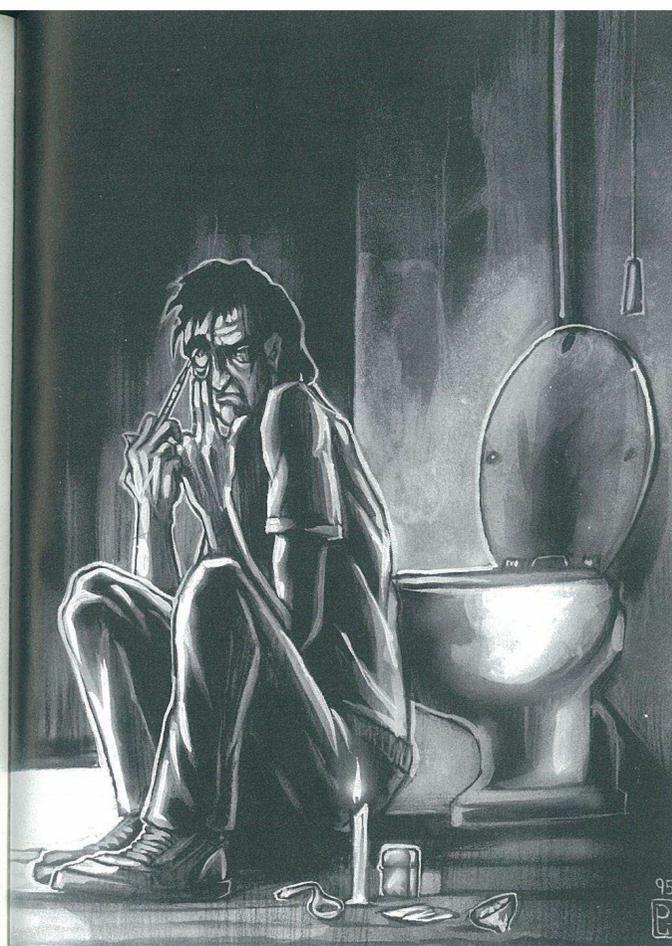
Désavantage : en termes de contrôle social, le désavantage est évident, mais il y a d'autres mauvais côtés, plus personnels. Ce n'est jamais aussi bon que la première fois. A la première utilisation, le drogué connaît un orgasme parfait, idéal, à vous briser l'esprit. A chaque tentative ultérieure, sa puissance diminue. Les utilisateurs commentent à être hantés par le désir de connaître cette expérience une nouvelle fois. Ils essayent encore et encore, espérant contre toute espérance, sachant que c'est inutile mais incapables de vaincre cette compulsion. A chaque fois, l'accouplement leur paraît plus sorde, plus méprisable et plus pathétique. Beaucoup d'accros éprouvent une satisfaction temporaire en copulant avec des individus qui découvrent la drogue pour la première fois. Ils la répandent donc activement. Mais même ce plaisir disparaît rapidement. Pour la plupart des gens, l'absorption d'une seule dose est le début d'une spirale descendante vers la dépendance, la dépression, l'obsession et le suicide. Tout le monde le sait mais cela n'empêche pas les revendeurs de faire d'excellentes affaires.

Trafiquants : il s'agit d'une invention des **Kergillians**, découverte au cours de leurs recherches sur le fonctionnement du système nerveux humain. Ils en sont les seuls fabricants et distributeurs sur cette planète. L'argent qu'ils récoltent ainsi leur sert à financer leur future invasion de la Terre.

Disponibilité : peu courants, mais les drogués en possèdent souvent d'importantes réserves et sont toujours heureux de vous donner la première dose pour rien, surtout si vous acceptez de l'utiliser avec eux. Dans la rue, le prix varie de 5 à 15 \$ la dose, selon la date de mise en circulation de la dernière fournée et le degré de désespoir de l'acheteur.

Zoroastre

Une drogue psychotrope, présentée dans une capsule noire et blanche. Avec 25 mg de Zoroastre, vous échappez à toutes les complexités morales qui font de votre vie un enfer ! Sous l'influence de la drogue, on perçoit chaque question en terme de noir et de blanc. Il y a un Bien Absolu et un Mal



Absolu. Chacun lutte pour anéantir l'autre. C'est la bataille ultime. Il n'y a absolument aucune question morale. Lorsque vous êtes sous "Zorro" (son petit nom), vous avez raison. Tous ceux qui ne sont pas activement de votre côté ont tort. A part ce changement de perspective, le Zoroastre ne modifie pas vos capacités de raisonnement. Autrement dit, les drogués ne se transforment pas en psychopathes bavants...

Utilisation : tout individu impliqué dans les complots et les conspirations qui pullulent à Al Amarja risque de trouver l'état d'esprit provoqué par cette drogue terriblement attirant. Ceux qui se sont dégradés de diverses façons apprécient aussi la bouffée d'estime de soi qu'elle vous assure.

Désavantage : le Zoroastre fait naître une tournure d'esprit très attrayante et provoque donc une forte dépendance... psychologique. Elle vous rend aussi dan-

gereusement insensible aux subtilités des rapports humains.

Trafiquants : le Zoroastre est vendu et fabriqué par les Mr. Le Thuys, comme élément de leur programme de déstabilisation de l'île. C'est aussi l'une de leurs sources de revenus. Ils en vendent à tout le monde, surtout à leurs ennemis. Ils aiment particulièrement en fournir impartialement aux deux parties d'un conflit, quel qu'il soit. Semer le chaos et un maximum de destruction. **Disponibilité** : courant, 2 \$ la dose.

Il n'est pas de beauté excellente qui n'ait quelque étrangeté dans ses proportions.

Francis Bacon

>>> SURVOL

L'île d'Al Amarja

Ce chapitre révèle nombre d'informations sur l'île d'Al Amarja. Sa lecture est réservée au Modérateur, aux joueurs dont les personnages ont déjà séjourné un moment dans ce site enchanteur ou à ceux qui feraient des recherches approfondies dans les bibliothèques. Ces pages sont en quelque sorte de l'ordre du domaine public, elles dévoilent quelques petits secrets, mais rien de trop important. Par ailleurs, le Modérateur est libre d'en résumer, caviarder, altérer ou modifier certaines parties et de les faire lire aux joueurs.

Géographie et climat

Al Amarja est une petite île de l'archipel des Bahamas, plus ou moins ovale, d'environ 80 km de long et 60 km de large, à quelques encablures des Bermudes et de son triangle. Elle est dominée par une montagne peu élevée. Le paysage est sauvage et accidenté, avec des forêts de pins, des étendues de maquis, des criques, des collines, des ruisseaux et des plages de sable.

Le climat est généralement sec et ensoleillé l'hiver, un peu plus frais et pluvieux l'été. Les températures sont toujours modérées et le soleil brille pratiquement tous les jours. L'île essuie quelques pluies abondantes de mai à octobre mais a toujours échappé aux tornades qui frappent le golfe de Floride et les Bermudes depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Les grandes agglomérations se trouvent sur la pointe ouest de l'île. L'ancien port, Skylla, borde la baie. Juste au sud, au sommet des falaises qui surplombent la mer, se trouve la ville nouvelle de Vertige. Sa construction a débuté en 1936, sur ordre de Monique d'Aubainne et est devenue le cœur de la culture d'Al Amarja. Au sud de Vertige se trouve Traboc, une cité qui s'est beaucoup agrandie dans les années soixante, une époque de prospérité pour l'île.

Le long de la côte s'étendent les résidences des plus riches, auxquelles s'ajoutent de temps en temps des hôtels et des casinos pour les touristes fortunés et décadents. Le centre de l'île est boisé et pratiquement désert. De petits manoirs, qui

ont parfois des allures de forteresses, s'accrochent aux pentes des collines. L'altitude de ces dernières s'élève doucement, jusqu'au sommet central.

A l'autre bout de l'île, à l'est, se trouve la capitale, Freedom City. Monique d'Aubainne y tient sa cour de bureaucrates, fonctionnaires, législateurs et autres "hommes d'influence" plus ou moins parasites. L'endroit est merveilleux, luxueux... et terriblement surveillé.

Politique

Son Altesse Exaltée, Monique d'Aubainne, a fait de l'île une nation indépendante et prétendument démocratique (le titre

officiel de d'Aubainne est "Madame la Présidente"). En fait, c'est une monarchie anarchique ou peut-être une anarchie monarchique. Les élections sont toujours remportées par d'Aubainne. De toute manière, elles ne trompent personne. Monique d'Aubainne a rompu tout contact avec les Nations Unies, qu'elle considère comme une organisation fasciste, pro-communiste et libéricide, conçue pour placer les rares visionnaires puissants et imaginatifs sous le contrôle d'une majorité d'imbéciles à l'esprit étroit. Les relations entre Al Amarja et le reste du monde sont au mieux très rares... officiellement, du moins. Monique d'Aubainne doit exercer des pressions discrètes sur les politiciens du monde extérieur pour

être en mesure de faire ce qu'elle veut chez elle. Elle préfère de loin que l'existence d'Al Amarja soit peu connue et a toujours réussi à éviter à son île de faire les gros titres...

Il n'y a pas d'ambassade sur Al Amarja et l'île n'envoie pas d'ambassadeurs à l'étranger. Il existe peut-être des négociations secrètes entre le gouvernement du clan d'Aubainne et les puissances extérieures, mais personne n'a jamais rien pu prouver.

Sur l'île, la parole de Monique d'Aubainne et de ses proches fait la loi. Cela dit, elle laisse chacun libre de faire ce que bon lui semble, autant que possible. Résultat : une scène politique mouvante, où l'argent, l'information et le pouvoir sont tout.



Les autorités n'interfèrent avec la vie des citoyens que lorsqu'elles ont quelque chose à y gagner. A Al Amarja, tout le monde évite de s'intéresser de trop près aux faits et gestes du gouvernement. En fait, cela ressemble beaucoup à la situation que nous connaissons, moins la façade de démocratie représentative.

La loi

Les lois d'Al Amarja sont conçues avant tout pour protéger Son Altesse Exaltée Monique d'Aubainne et son clan. Voici quelques exemples significatifs.

Les armes à feu et les explosifs sont rigoureusement interdits et la loi est sévèrement appliquée. Très logiquement, Madame d'Aubainne considère que si personne ne peut se procurer d'armes, les fous et les fascistes auront du mal à l'assassiner. Les pouvoirs psychiques sont également hors-la-loi, ce qui semble curieux puisque les psis déclarés, comme Uri Geller, ne représentent qu'une part infime de la population mondiale. L'idée est de protéger la présidente des indiscretions

et peut-être des attaques de médiums indécents. Toutefois, les "psis" sont autorisés à séjourner sur l'île, à condition de se faire enregistrer auprès du gouvernement et de coopérer avec ce dernier en cas de besoin.

Les drogues interdites aux Etats-Unis et en Occident sont également prohibées sur l'île. Mais la législation anti-stupéfiants est rarement appliquée. Presque tous les citoyens consomment une drogue ou une autre. Du coup, les Forces de l'Ordre peuvent arrêter à peu près n'importe qui pour usage ou trafic de drogue. C'est parfois bien pratique, notamment lorsque le pouvoir veut s'en prendre à un individu pour des raisons politiques ou personnelles, sans avoir de charges vraiment solides. Les citoyens n'ont pratiquement aucun recours face au harcèlement, aux perquisitions spontanées, aux violations de la vie privée et autres techniques si populaires parmi les policiers du monde entier. Les libertés d'expression, de réunion, de religion, etc. sont inscrites dans la Constitution, mais il n'empêche: ceux qui se mettent en travers du chemin du Pouvoir ne font généralement pas long feu.

Toutefois, toutes les lois ne sont pas aussi strictes. Le jeu et la prostitution sont légaux. Par ailleurs, la réglementation urbaine, le code du travail et autres carcans qui entravent la libre entreprise dans le reste du monde sont soigneusement limités au minimum.

Les **Forces de l'Ordre** veillent au respect des lois d'Al Amarja. Leurs rapports avec l'ordre sont à peu près aussi lointains que ceux qu'un "soldat de la paix" entretient avec la paix. Ses

membres paradedent un peu partout, dans leur uniforme bleu sombre (pare-balles), le fusil-mitrailleur en bandoulière. Toutefois, les agents en civil sont (et de loin) les plus dangereux.

L'économie

La principale ressource officielle de l'île réside dans ses gigantesques fermes d'élevage de papillons, à l'intérieur des terres, instituées par Monique d'Aubainne dès la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

Mais la véritable prospérité de l'île dépend du commerce international. Les riches viennent ici dépenser l'argent que leur rapportent leurs divers investissements. Skylla est une escale sur nombre de lignes maritimes (le port est surtout fréquenté par les petites compagnies affligées d'une réputation douteuse. Les plus importantes évitent l'endroit). Vertige est le cœur financier de l'île. Ses banques sont largement ouvertes aux étrangers amateurs de discrétion. Par ailleurs, les touristes désireux de découvrir des distractions vraiment exotiques affluent à Al Amarja, les poches bourrées à craquer de

Il n'est pas de beauté excellente qui n'ait quelque étrangeté dans ses proportions.

Francis Bacon

Le clan d'Aubainne

Ces informations sont réservées au Modérateur. A utiliser avec parcimonie. L'abus peut occasionner des maladies graves. Les caractéristiques sont page 148

Monique d'Aubainne

"Le gouvernement n'est ni la raison, ni l'éloquence. C'est une force. Comme le feu, c'est un serviteur dangereux et un maître redoutable."

Georges Washington.

Type : madame la Présidente.

Réputation : mieux vaut ne pas s'y frotter.

En bref : un dictateur doté d'un instinct de conservation hyperdéveloppé.

Alliés : Cheryl et Constance d'Aubainne, le gouvernement, les Forces de l'Ordre, les Influents, les Pharaons.

Ennemis : le Sel de la Terre, les Déconnectés.



devises fortes... Traboc abrite l'industrie. Cette dernière est spécialisée dans l'imitation bon marché d'articles de luxe étrangers. Enfin, le trafic de drogue assure des revenus substantiels à pas mal d'Al Amarjans. Cela continuera tant que certains pays continueront à détruire les cargaisons qu'ils interceptent, faisant ainsi monter les prix.

Al Amarja abrite certains des individus les plus riches du monde, ainsi qu'une importante fraction de miséreux vraiment miséreux. Les plus riches trouvent ce contraste particulièrement piquant. Quant aux pauvres, ils fournissent une force de travail à bon marché et se taisent. Les Forces de l'Ordre veillent à ce qu'ils restent dans le droit chemin.

La population

Les Al Amarjans sont issus d'un mélange de cultures hispanique et anglaise. Depuis que son Altesse Exaltée Monique d'Aubainne a pris le pouvoir, de plus en plus d'immigrants issus d'Europe, des États-Unis ou du Canada sont venus s'établir sur l'île. On raconte qu'Al Amarja est une représentation de l'état du monde et que toutes les nationalités y sont représentées en permanence. D'après ces dires, il serait donc possible d'y rencontrer aussi bien des Islandais que des Touaregs ou encore des Tchétchènes, ce qui semble plus difficile en ces temps troublés.

Style et mode

Le trait le plus remarquable de la mode d'Al Amarja est le ras du cou porté par les habitants de l'île. Certains sont parfaitement fonctionnels, d'autres sont purement décoratifs et il faut bien avouer qu'il n'y a rien de mieux pour transformer une prude jeune fille en objet des convoitises les plus concupiscentes. Comme les cravates dans les cultures plus saines, les ras du cou existent dans toute une variété de couleurs, matériaux et formes, en velours, en cuir, en corde, voire en métal ou déformé sous la forme d'un collier à clous.

Le couteau fait partie intégrante du costume et n'est pas interdit par la loi. Il sert bien entendu à se défendre, mais il est aussi utile pour jouer, comme symbole de statut social, pour ouvrir les paquets de chips récalcitrants etc. Il ne faut tout de même pas exagérer non plus, celui qui se promène avec une machette risque quelques ennuis, surtout quand il affirmera que c'était pour ouvrir son courrier.

Beaucoup de gens portent de lourdes bottes ferrées. Elles vous permettent de marcher impunément sur les pieds des gens et d'éviter d'avoir les ortels brisés lorsqu'on vous rend la pareille.

Toutes les modifications corporelles imaginables sont à la mode (au nom de la liberté de s'exprimer, encore une fois). En vrac, citons : body-building, jéne, bronzage, coiffure, piercing, scarifications, tatouages... Ceux qui peuvent se le permettre ne reculent pas devant la chirurgie esthétique pour altérer leur apparence. Attention, souvenez-vous qu'ici, ce genre d'opération sert à rapprocher la personne de sa conception de la beauté. Les critères esthétiques courants peuvent aller au diable !

Le changement de nom est également un mode d'expression. Pour l'heure, la langue officielle est l'anglais. Par conséquent, les noms anglais sont populaires - il arrive souvent que ces noms soient de simples noms communs, comme "Brute", "Discret", "Rusé" ou même "Pointe".



Des origines du ras du cou

De nombreux touristes se demandent pourquoi les habitants d'Al Amarja portent des ras du cou, mais en ramènent tout de même chez eux ou pour leurs amis en souvenir. La seule solution pour comprendre est d'en porter un soi-même.

Il faut préalablement savoir que la peine de mort, bien que n'étant plus appliquée, est encore inscrite dans la constitution d'Al Amarja, que la méthode d'exécution choisie, comme en Espagne il y a quelques dizaines d'années ou à Cuba avant l'arrivée des communistes, est le garrot, l'application technique et méthodique de l'étranglement et que les exécutions étaient publiques. De quoi marquer une culture.

Porter un ras du cou devient l'acceptation d'une mort inévitable, un concept écarté la plupart du temps par la culture populaire. En acceptant ce que les autres refusent, on devient plus fort.

C'est pour cela que l'on porte le ras du cou à Al Amarja et c'est pour cela que vous devriez aussi le porter.

Croyances et attitudes

Dans l'esprit des Al Amarjans, la première des vertus est la loyauté - la loyauté envers les personnes qui vous ont aidé et qui ont travaillé avec vous, s'entend. La loyauté envers des abstractions, comme les idéologies, les dieux, les nations, les groupes ethniques etc., est considérée comme un comportement immature.

Les Al Amarjans sont remarquablement tolérants, sans doute parce qu'ils acceptent leurs propres contradictions internes. Plutôt que de se modeler sur une image d'eux-mêmes et de juger le reste du monde par rapport à cette norme, les Al Amarjans se considèrent comme capables, en théorie, de

tous les comportements humains. Le style de vie est une question de goût et d'humeur. Une dispute entre deux personnes de religion différente est perçue à peu près comme une discussion entre fanatiques de deux styles de musique différents chez nous.

Comme tous les gens jetés malgré eux dans ce monde imprévisible, les Al Amarjans ont besoin de croire en Quelque Chose. Une partie de la population accorde un certain crédit aux croyances suivantes :

- nombres porte-bonheur ;
- talismans ;
- vaudou ;
- sacrifices d'animaux (notamment pour faire fonctionner les ordinateurs) ;
- pouvoir des pyramides ;
- chiromancie ;
- sacrifices humains (surtout pour baptiser un navire ou, dans le monde des affaires, augmenter les chances de passer des accords fructueux) ;
- Eckankar ;
- biologie reichienne ;
- scientologie ;
- taoïsme décadent ;
- psychanalyse...

Il est impoli de servir une boisson venant d'une bouteille ouverte. Votre hôte doit toujours vous apporter de quoi vous désaltérer (soda, jus de fruit ou alcool) dans une canette ou une bouteille fermée. Lorsqu'ils ne boivent pas, les Al Amarjans gardent généralement le pouce posé sur le goulot de leur bouteille. Ces coutumes dérivent, bien entendu, du soupçon qu'un de vos commensaux pourrait chercher à vous empoisonner ou vous droguer. Toutefois, elles sont maintenant considérées

Son Altesse Exaltée gouverne Al Amarja d'une main de fer depuis 1936. Elle est totalement imperméable à toute forme d'idéologie, que ce soit le communisme, l'anti-communisme, le capitalisme ou quoi que ce soit d'autre. Au fil des ans, elle a réussi à se créer un petit monde fort agréable pour elle, sa famille et ses amis. Tant qu'à faire, elle espère sincèrement que les autres citoyens d'Al Amarja en profitent, mais ce problème ne l'empêche pas vraiment de dormir.

Elle participe à divers complots, notamment ceux des Influents et des Pharaons. Elle connaît l'existence de ces derniers, qui lui ont promis puissance et gloire pour le jour où ils auront conquis le monde. C'est également une Influente de haut rang, ce qui l'a beaucoup aidé à gouverner. Pour l'heure, elle a de la valeur pour les deux groupes, qui sont très désireux de s'assurer sa loyauté.

Elle compte sur les Pharaons pour lui fournir du Souffle d'Apep, une drogue qui ralentit son vieillissement et la maintient en bonne santé. Le Dr. Nusbaum, son médecin personnel (et apprenti sorcier préféré), travaille sur un équivalent synthétique qui lui permettrait de ne plus dépendre des Pharaons. Quant aux Influents, ils ont déjà capturé un aphid. Ils comptent lui offrir, si les Pharaons la lâchaient un jour.



Idee : Les PJ peuvent l'apercevoir à la télévision ou lire des interviews d'elle dans le journal, mais elle est trop occupée et trop prudente pour se manifester en personne. Elle n'apparaîtra donc que rarement (ou pas du tout) dans la série. Si cela se produit, veillez à ce que ce soit un événement mémorable. Le quartier est bouclé. Les environs grouillent soudain d'agents de la sécurité qui fouillent tout le monde et retournent jusqu'au moindre brin d'herbe, avant qu'elle n'arrive à bord d'une limousine blindée. Par contraste, une prochaine fois, il pourrait aussi être amusant de lui faire faire une apparition-surprise ("Comment, vous êtes là aussi ? Bonjour, mes chers amis."). Elle est néanmoins plus efficace en puissance distante et terrible. Considérez-la comme une force de la nature plus que comme un individu.

Cheryl d'Aubainne

"Je me moque de vos croyances. Voyons comment vous dansez !"
- Cheryl d'Aubainne.

Type : d'Aubainne

Réputation : une femme énergique, portée sur la spiritualité.

En bref : elle dirige le Temple de la Divine Expérience. A la mort de Monique d'Aubainne, elle espère bien se servir de cette base de pouvoir pour se faire élire présidente.

Alliés : Monique d'Aubainne, Jean-Christophe d'Aubainne, les somerites, Lydia Goodman, le gouvernement et les Forces de l'Ordre.

Ennemis : Constance d'Aubainne (mais il s'agit d'une rivalité, pas d'une haine à mort), les Glorieux Seigneurs et les autres satanistes.

Les fidèles du Temple de la Divine Expérience estiment que Cheryl d'Aubainne est une femme passablement mystérieuse. Ses croyances personnelles sont difficiles à jauger. Elle est capable de parler à n'importe qui, dans le langage de sa foi quelle que soit sa religion. Bien entendu, elle donne l'impression d'y croire... Mais ce n'est pas possible, n'est-ce pas ? Après tout, elle ne peut pas être simultanément une luthérienne du Missouri et une bouddhiste Mahayana !

Elle explique ce don par des phrases comme : "Chaque religion est une route vers le Sommet. Du Sommet, on peut voir toutes les routes". En fait, elle peut déterminer le degré d'avancement spirituel de son interlocuteur d'un seul coup d'œil. Elle peut identifier les prochains obstacles qui risquent de compromettre ses progrès et n'hésite pas en parler. Cela lui permet de paraître plus sage que ses interlocuteurs, sans planer trop loin au-dessus d'eux.

comme parfaitement naturelles et, ce détail mis à part, il est grossier de se comporter comme si vous soupçonniez votre hôte de vouloir vous empoisonner. Toutefois, les sandwiches et autres casse-croûte sont souvent servis dans des emballages hermétiques.

Tout le monde croit en la "liberté de s'exprimer", au point d'en devenir excentrique (attention à ne pas confondre cette liberté, réelle, avec la liberté d'expression, qui dépend essentiellement de ce que vous avez à dire sur le gouvernement). La mode, le style, les opinions et les habitudes varient considérablement d'un individu à l'autre. La plupart des Al Amarjans considèrent le travail comme un mal nécessaire et vont chercher leur épanouissement ailleurs (à l'exception d'une minorité de personnes que leur métier a placé dans une position de pouvoir). Les gens ordinaires se joignent volontiers à des bandes, cultes, sectes, groupes, clubs et autres associations ou s'adonnent à des formes d'art excentriques, le tout au nom de leur épanouissement personnel.

La violence

À Al Amarja, la violence est un moyen d'expression et une distraction comme une autre. La plupart des brutes belliqueuses préfèrent se battre avec d'autres costauds qui se trouvent dans les mêmes dispositions d'esprit. Lorsque de jeunes excités entrent dans un bar, ils examinent l'assistance à la recherche d'adversaires possibles et font quelques réflexions provocantes aux clients qui leur paraissent prometteurs. Ils finissent par trouver chaussure à leur pied. En fait, cela ressemble beaucoup à ce qui se passe dans les bars pour célibataires, où l'on va trouver une compagnie pour une nuit. Dans la mesure où les combattants sont généralement là pour s'amuser un bon coup, ils n'utilisent pas d'armes. Ces combats débouchent rarement sur des inimitiés durables et sont parfois le début de belles amitiés viriles.

Les éléments les plus perturbés de la population préfèrent savourer la peur et l'humiliation d'autrui et s'en prennent volontiers à des victimes plus paisibles. Bien entendu, si leurs victimes ont des amis ou des relations bien placées, ils s'exposent à des représailles.

La langue

L'anglais, dans sa variante américaine, est la langue officielle de l'île. Le patois local se compose quant à lui d'un mélange de plusieurs langues. Un anglophone arrive généralement à en saisir des bribes et, après quelques temps sur l'île, finit par le comprendre correctement.

Lorsque Monique d'Aubainne libéra l'île en 1936, elle fit de l'anglais la langue officielle du pays. L'espagnol est tombé en désuétude mais reste parlé dans certains quartiers de Vertige. Il semble qu'il existait une autre langue, très ancienne, qui était parfois parlée par certains insulaires. Mais il est devenu illégal de l'utiliser en public et, en cinquante ans, la plupart des gens ont tout oublié à ce sujet.

Le "oui" à Al Amarja

Les insulaires emploient différentes formes du mot "oui", empruntées à plusieurs langues. Chacune représente une nuance différente.

Da (russe) - utilisé pour traduire la tristesse, le désespoir et la dépression. "— J'ai entendu dire que tu t'étais fait virer" "— Da".

Hai (japonais) - connotation : efficacité et politesse. Dans le monde des affaires, acquiescement formel. "— Alors, marché conclu ?" "— Hai".

Ja (allemand) - utilisé par un inférieur pour marquer la supériorité de son interlocuteur. Similaire au "— Yes, sir" des Américains. "— Johnson, vous avez préparé les documents?" "— Ja".

Oui (français) - à utiliser dans des circonstances romantiques. "— On prend un verre, mon cœur ?" "— Oui".

Si (espagnol) - utilisé pour marquer une approbation réticente. Similaire en fait à "— oh, bon, ça va". "— Retourne travailler tout de suite, foutu flemmard !" "— Si, si".

Yes (anglais) - le "oui" standard.

Vertige

C'est ici que l'action se noue : une cité animée, encombrée, mais petite selon les normes des métropoles. Elle abrite peut-être trois cent mille habitants.

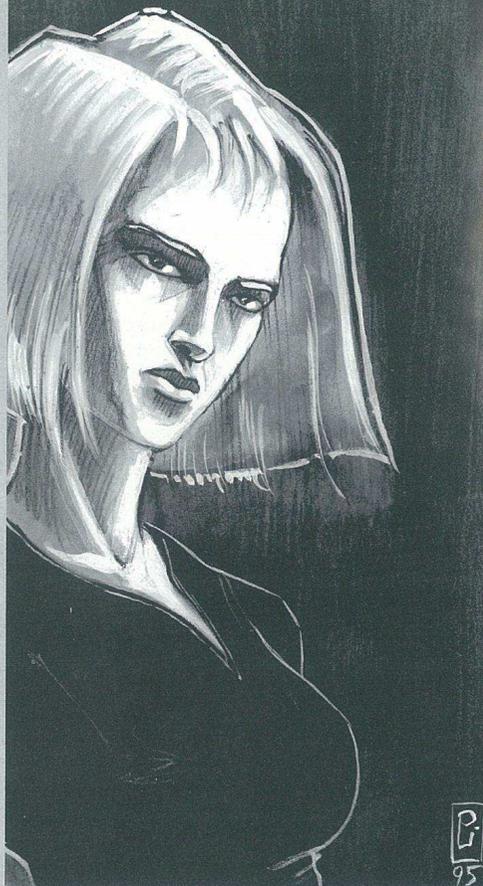
Dans les quartiers d'affaires et les secteurs résidentiels, les rues sont larges et propres, peuplées de passants animés, rubiconds et puissants. Partout ailleurs, les rues sont étroites, crasseuses, sinueuses. On y croise tous ceux qui ne sont à leur place dans un autre endroit du monde. La plupart des surfaces sont couvertes de graffitis, souvent énigmatiques, voire ouvertement perturbants.

Vertige est divisé en plusieurs *barrios* (quartiers), tous bâtis autour d'une *plaza*.

- **Barrio des armes** - c'est le domaine des Forces de l'Ordre, ainsi que de leurs familles. Il y a des patrouilles partout.
- **Barrio des Ailes Brisées** - un quartier résidentiel, riche et snob. On n'entre pas sans montrer patte blanche.
- **Barrio des Fleurs** - le quartier des artistes et des distractions en tous genres.
- **Barrio des Quatre Points** - pauvre et dangereux.
- **Barrio de l'Or** - le quartier de la finance et des affaires.
- **Barrio des Grands Hommes** - le refuge des plus pauvres et des désespérés.
- **Barrio de la Justice** - peuplé de gens ordinaires, qui n'ont pas de temps à perdre avec les excentriques.
- **Barrio de la Science** - le quartier de l'université, avec une population jeune.
- **Barrio Englouti** - dit "viandeville", à cause de la forte proportion de touristes.
- En plus des *barrios*, deux quartiers sont potentiellement intéressants.
- **L'Abîme** - des terrasses qui descendent vers la mer, à l'ouest de Vertige. C'est le domaine des Chiffonniers.
- **La banlieue** - elle n'est pas aussi importante que dans une ville européenne ou américaine normale. Elle se compose essentiellement de petits pavillons avec pelouse. A l'est de Vertige (et donc à l'intérieur des terres).

Les transports

Vertige est une petite ville encombrée. Dans ces conditions, les voitures privées sont un luxe inaccessible pour la plupart des gens. Les places de parking sont difficiles à trouver et les embouteillages fréquents. Les plus riches peuvent payer les fortes sommes exigées pour une place de parking souterrain, mais la majorité des citoyens doivent se débrouiller autrement. Les scooters sont populaires, même s'ils sont faciles à voler. Les taxis sont omniprésents. Encore faut-il pouvoir se les payer.



Ceux qui ne croient pas au *chit* (l'omnipotence qui vient avec l'Illumination) la soupçonnent d'être télépathe ou médium et de lire dans l'esprit des gens avec qui elle discute (il est tout à fait possible qu'elle le fasse inconsciemment et qu'elle croie en ses propres justifications).

Cheryl est célibataire, mais pas particulièrement chaste.



Idee : Si l'un des PJ possède d'extraordinaires pouvoirs spirituels, Cheryl peut s'intéresser à lui et exiger de faire sa connaissance. Si c'est un charlatan, elle peut le démasquer ou l'utiliser à ses propres fins, selon votre humeur.

Constance d'Aubainne

"La main de ma mère est d'acier, la mienne est invisible."

Constance d'Aubainne

Type : d'Aubainne

Réputation : une femme d'affaires rusée.

En bref : Constance d'Aubainne dirige Swaps et, grâce à cette position, contrôle l'essentiel de la vie économique de l'île.

Alliés : Monique d'Aubainne, Jean-Christophe d'Aubainne, le gouvernement, les Influents (membre de la Cellule Dionysos), les Forces de l'Ordre, le Filet.

Ennemie : Cheryl d'Aubainne (plus une rivale qu'une ennemie).

Cheryl d'Aubainne est en train de se construire une base de pouvoir

en s'appuyant sur les diverses communautés religieuses de l'île. Constance en fait autant avec les entreprises. Elle dirige la Swaps, l'organisme d'État qui tient lieu de Bourse, de banque nationale et de ministère de l'Industrie. Les capitalistes locaux l'apprécient. Après tout, elle maintient les impôts au minimum, ne leur impose guère de contraintes ou de réglementation et les laisse magouiller à leur guise. Le talent de Constance a deux facettes. Personnellement, elle est suffisamment charismatique pour imposer son point de vue et régler d'éventuelles disputes entre industriels. Intellectuellement, elle est douée pour les finances et arrive à considérer les divers flux monétaires de manière abstraite, comme de l'énergie se déplaçant dans un système.

Constance d'Aubainne appartient aux Influents, mais elle ignore sa place exacte dans leur hiérarchie. Elle est également en contact avec le Filet. Après tout, cette dernière organisation est composée d'hommes d'affaires presque comme les autres et pas de génies du mal (ou, dans le pire des cas, de génies du mal doublés d'hommes d'affaires presque ordinaires).

Pour l'heure, le problème qui agite les économistes de l'île est celui d'une éventuelle sortie de la "zone dollar". La république d'Al Amarja doit-elle avoir sa propre monnaie ? Les partisans de cette idée



De toute façon, la plupart des Al Amarjans restent sagement dans leur *barrio*. La plupart n'ont donc pas à s'occuper des problèmes posés par les déplacements automobiles.

Un type de transport courant à Al Amarja est le "jitney" ou taxi collectif. Il s'agit en gros du chaînon manquant entre le taxi et l'autobus : un van ou un minibus qui ramasse une demi-douzaine de personnes allant grosso modo dans la même direction et dépose chacune à l'adresse de son choix. Le conducteur place un panneau indiquant sa destination générale sur son pare-brise et s'arrête pour prendre les passants qui lui font signe. Le prix du "billet" est généralement d'un dollar. C'est plus lent qu'un taxi, mais moins cher.

Plusieurs entreprises ont tenté de mettre en place des lignes d'autobus, sans succès sauf pour les routes les plus fréquentées ou lors des heures de pointe (dans les prétendues démocraties du monde extérieur, le gouvernement veille souvent au succès de lignes de bus en mettant les jitneys hors-la-loi).

Les points chauds

Au cours de votre séjour à Al Amarja, n'oubliez pas de visiter :

- **L'Aéroport International d'Aubainne** - une extraordinaire structure en forme de pyramide... reposant sur sa pointe. Personne ne parvient à s'y retrouver sans l'aide de guides. La *jet set* internationale y vient pour fêter les bars, des night clubs et des boutiques free tax, sans se donner la peine de passer les douanes. Il s'y passe toujours quelque chose. A l'intérieur des terres par rapport à Vertige.
- **Sad Mary, Bar & Girl** - sur la Plaza des Fleurs, une des principales attractions de la vie nocturne de Vertige. Sur la scène, le spectacle est permanent : sex shows, combats, concerts et autres distractions se succèdent à un rythme infernal. Dans la salle, des quantités de prostituées spécialisées racolent les clients.
- **Le Musée d'Aubainne de la Vie Moderne** - un peu musée, un peu salle d'exposition. Il y a toujours quelque chose de nouveau à voir, mais certaines expos sont déconseillées aux âmes sensibles.
- **Blackfire Entertainment** - il s'agit d'un navire ancré dans les eaux internationales au large d'Al Amarja. Il sert de stand de tir aux insulaires désireux de s'entraîner sans violer les lois sur les armes à feu. Les rumeurs qui prétendent que certains clients privilégiés pourraient tirer sur des cibles humaines sont très certainement sans fondement. Les clients sont déposés à bord par un hélicoptère, qui fait la navette depuis les bureaux du *barrio* des Fleurs.
- **Le Temple de la Divine Expérience** - grâce à ses services quotidiens, le Temple satisfait les besoins spirituels des habitants de Vertige. Chaque nuit, le Temple est utilisé par un culte différent. Les cérémonies dégénèrent souvent en fêtes à tout casser. Les Sommerites orchestrent les cérémonies du mardi et dominent les fêtes du samedi soir. La grande prêtresse du Temple est **Cheryl d'Aubainne**. *Barrio Englouti*.
- **Le cinéma Vivisection** - un petit cinéma qui projette des films d'avant-garde du monde entier, ainsi que les montages plus ou moins délirants, faits avec des bouts de films, de vieilles bandes d'actualité etc. Certains spectateurs sont devenus physiquement dépendants de ces montages. *Barrio des Sciences*.
- **Hôpital et centre traumatologique d'Aubainne** - un hôpital, avec une immense salle vidéo qui permet aux parieurs d'observer en direct les progrès des diverses opérations, sur-

tout des plus dangereuses. Pour 10 \$, vous pouvez passer la journée à regarder tout votre saoul, mais la plupart des gens y viennent pour parier sur une opération.

Les coins à éviter

- **Le barrio des Armes** - à moins que vous n'avez envie d'être surveillé, interrogé, fouillé et détenu.
- **Le barrio des Quatre Points pendant la nuit** - vos organes valent plus d'un an de revenus pour la plupart des gens. Soyez prudent.
- **Le barrio de la Justice** - si vous avez l'air louche, vous y serez sans cesse harcelé par des bandes de vigilantes. Ils sont tous armés de battes de base-ball et peuvent se montrer tout à fait désagréables.
- **Le Chaudron de Lucifer** - la clientèle de ce bar se compose presque exclusivement de satanistes. Il paraît qu'on y sert de la chair humaine. Barrio des Quatre Points.
- **Le Nid de Voleurs** - un bar de la plaza Engoutie, qui attire les crapules et les touristes imprudents.

Al Amarja Connection

Un large éventail de drogue est actuellement disponible dans les rues. En plus de toutes celles que nous connaissons dans notre culture, certaines drogues de synthèse sont conçues dans les laboratoires privés d'Al Amarja et testées dans les rues avant d'être diffusées mondialement :

- **Ailes** - le consommateur a l'impression de quitter son corps.
- **Blue Shock** - augmente la sensibilité à tous les stimulus, courante.
- **Communion** - extase, expérience mystique, rare.
- **Cauchemar** - vous fait faire un très mauvais trip. Certains individus blasés ne jurent plus que par elle.
- **Délai** - mélangée à une autre drogue, elle retarde son effet... d'un certain temps, extrêmement variable. Pour les audacieux.
- **Ralenti** - accélère les impulsions neurales. Le monde semble se déplacer au ralenti. Utilisé par les bagarreurs et les sybarites. Non fiable. Les lois qui en interdisent la consommation et la vente sont appliquées.
- **Super-poppers** - un aphrodisiaque très puissant.
- **Zorro** - l'utilisateur se met à voir le monde en strictes divisions blanc/noir, bien/mal.

Les médias

Al Amarja Soir est le journal le plus populaire de l'île. Il s'occupe essentiellement des événements locaux et des phénomènes étranges à travers le monde. Deux rubriques sont particulièrement intéressantes. "Opportunités" propose des offres d'emploi, des propositions et des services. "Graffitis" est une colonne de messages, généralement anonymes. *Al Amarja Soir* ne fait aucun effort pour vérifier l'identité des contributeurs de "Graffitis", ni pour s'assurer de la véracité de leur histoire. La plupart des messages n'ont de sens que pour les initiés.

KRAK Radio, à Traboc, diffuse de tout, du punk-rock de bas étage aux chansons envoûtantes de Karla Sommers. Ceux qui ont les moyens peuvent également l'utiliser pour passer des annonces. Là encore, certains messages sont codés et destinés aux agents des diverses factions qui opèrent sur l'île. **Al Amarja Télévision** (AATV) pirate les signaux d'autres émetteurs et les réutilise. A part ça, ses programmes se com-

affirment que la loi de l'offre et de la demande suffira à déterminer laquelle des deux monnaies l'emportera. Constance hésite encore à se ranger d'un côté ou de l'autre.

Constance dirige aussi les Chevaliers d'Or, les forces de sécurité du barrio Doré. Grâce à ses divers appuis, ils ont reçu l'autorisation de porter des armes à feu. Ils sont très efficaces, remarquablement entraînés et coopèrent sans heurts avec les Forces de l'Ordre. Bien sûr, ils ont aussi été infiltrés par les diverses sociétés secrètes.



Idée : Constance fera une apparition si les PJ commentent à s'impliquer dans l'économie de l'île. En tant qu'influente, elle prend bien garde de ne pas laisser quiconque comprendre ce qu'elle complotte exactement.

Jean-Christophe d'Aubainne

Jean-Christophe est le seul fils de Monique d'Aubainne. Sa mère et ses sœurs ont pris tout le sens politique disponible dans la famille. Jean-Christophe est un reclus qui ne quitte jamais l'aéroport international d'Aubainne, à l'est de Vertige. Il a construit et administre amoureuxment cette monstruosité de béton, qui fait l'admiration (parfois) et l'épouvante (souvent) des voyageurs. Il n'est pas dans la course à la succession. En fait, beaucoup de gens ignorent jusqu'à son existence. Malgré tout, il reste un d'Aubainne. Il n'a qu'à formuler un souhait pour qu'il soit exaucé et, s'il venait un jour à sortir de son isolement, il pourrait considérablement modifier le paysage politique de l'île.



posent de la biographie des Al Amarjans importants, de "débats-spectacles" et d'informations sur les événements locaux.

Les autorités

Le gouvernement

"Ne vous demandez pas ce que votre pays peut faire pour vous. Demandez-vous plutôt ce que vous pouvez faire pour votre pays".

John F. Kennedy

Type : gouvernement "démocratique".

Réputation : une bande d'égoïstes corrompus et sans scrupules qui boivent la sueur et le sang du peuple, sous prétexte de le gouverner.

En bref : une bande d'égoïstes corrompus et sans scrupules qui boivent la sueur et le sang du peuple, sous prétexte de le gouverner.

Alliés : les d'Aubainne, les Forces de l'Ordre, le Dr. Chris Seversen (relation tendue).

Ennemis : les Déconnectés.

La plupart des gens un peu attentifs se rendent compte sans grands efforts que le "gouvernement" d'Al Amarja est une vaste plaisanterie. Les autorités en sont conscientes et ne font qu'un minimum d'efforts pour gouverner et offrir des "services" à la population. Du coup, le budget de l'État est modeste et reste en équilibre. Les impôts sont faibles et le gouvernement n'intervient que rarement dans la vie de l'homme de la rue. Lorsque des étrangers critiquent le gouvernement, les Al Amarjans répondent parfois : "On sait bien que c'est une escroquerie, mais au moins elle ne nous coûte pas cher". Cela dit, le gouvernement n'est pas complètement inutile. Après tout, il faut que les touristes continuent à affluer. Par conséquent, il entretient les routes, stimule l'économie et maintient la violence à un niveau tolérable.

En revanche, il n'y a rien qui ressemble à une éducation publique, ni de Sécurité Sociale ou de transports en commun... bref, rien de ce qui passe pour acquis dans les pays développés.

La présidente

Monique d'Aubainne gouverne l'île depuis 1936. Tous les quatre ans, elle est triomphalement réélue par la population, qui lui manifeste ainsi son amour et son soutien.

Le Sénat

Il se compose de vingt-cinq sénateurs. Ces éminents législateurs décident de la politique de la nation, nomment leurs amis aux places les plus rentables, bâfrent gratuitement au restaurant du Sénat et touchent des indemnités obscènement surévaluées.

Le Democratic Bureau of Investigations

Cette organisation a pour mission de collecter toutes les informations concernant Al Amarja susceptibles d'intéresser le gouvernement. L'espionnage international est aux mains d'un groupe d'agents dont on ignore tout, sinon qu'ils ne dépendent que de Monique d'Aubainne.

Les douanes et le service de l'immigration

Ils gèrent l'aéroport d'Aubainne et le port de Vertige. Les autorités portuaires sont inefficaces et corrompues, sans rien d'extraordinaire. Quant à celles de l'aéroport... elles sont efficaces, mais aussi bizarres que leur patron, Jean-Christophe d'Aubainne.

La Garde Démocratique

L'armée. Théoriquement, elle est censée protéger le pays contre d'éventuels envahisseurs. En pratique, elle se contente d'appuyer de temps en temps les Forces de l'Ordre, lorsque ces dernières ont besoin de renforts et d'armes lourdes.

Le Bureau de la Santé Publique

Il gère divers projets, dont l'hôpital d'Aubainne et l'asile d'aliénés d'Aubainne.



Idée : Les PJ sont des touristes. Ils sont invités à déposer devant une commission du Sénat. Sujet : "Que pensez-vous de notre île ?". Officiellement, ils sont censés aider les sénateurs à améliorer la politique touristique d'Al Amarja. En pratique... tout est possible ! Le gouvernement les a peut-être repérés et un bureaucrate a imaginé ce moyen pour tenir ces "fauteurs de troubles" à l'œil.

Les Forces de l'Ordre

"Protéger et Servir"

La devise des Forces de l'Ordre.

Comprenez : "Protéger et servir Monique d'Aubainne".

Type : la police.

Réputation : n'allez pas les embêter et ils vous laisseront en paix.

En bref : des agents des Forces de l'Ordre, lourdement armés, sillonnent les rues et s'assurent qu'elles sont sans danger pour Son Altesse Exaltée et ses amis.

Alliés : le clan d'Aubainne, le gouvernement, le Filet.

Ennemis : les Influentes, les Déconnectés.

Les Forces de l'Ordre sont la première ligne de défense de Monique d'Aubainne. C'est aussi la plus aisément sacrificable. Les agents des Forces de l'Ordre ne sont pas bien entraînés, ni particulièrement fiables. Son Altesse Exaltée évite donc soigneusement de leur expliquer ce qui se passe en réalité et pour quoi on leur assigne certaines missions.

Les agents des Forces de l'Ordre accosteront très probablement les PJ s'ils ont l'air dangereux. Toute personne arborant un taser ou une arbalète se verra intimer l'ordre de présenter son permis de port d'arme. Les personnages coupables de "délit de sale gueule" devront montrer leur passeport tous les cinquante mètres ou se retrouveront purement et simplement au poste. Les policiers les plus rusés jouent volontiers "au brave agent de police serviable" pour découvrir ce que ces touristes fabriquent au juste.

Les Loyaux Défenseurs

En cas de gros problème, les Forces de l'Ordre peuvent faire appel aux Loyaux Défenseurs, l'équivalent local du GIGN. Ces agents d'élite suivent un régime soigneusement



contrôlé par le Dr. Nusbaum, accompagné d'un entraînement physique intensif, d'un conditionnement psychologique massif et du meilleur équipement possible. Chaque Défenseur représente un investissement important et le pouvoir ne les risque que dans les situations où ils sont réellement nécessaires, généralement après qu'un certain nombre de flics de base ont mordu la poussière.

Quelle que soit la situation, les Loyaux Défenseurs arriveront avec l'équipement adapté : hélicoptères, grenades à fragmentation, mitrailleuse de cal. 50, voire gadgets bizarres qui restent soigneusement enfermés en temps normal.

Les Loyaux Défenseurs vivent et s'entraînent dans la Cage de Fer, l'un des bâtiments de la plaza des Armes.



Idee : Après une série de magouilles particulièrement maladroites, les PJ attirent l'attention des Forces de l'Ordre. Ils sont tout d'abord surveillés, puis conduits au poste pour interrogatoire. S'ils peuvent fournir des informations valables, les Forces de l'Ordre les libèrent... à condition qu'ils acceptent de servir d'indics. Si les PJ ne sont pas coopératifs, ils risquent l'expulsion (à moins de proposer un autre marché aux policiers).

Les forces en présence

L'environnement du jeu vous étant familier, après tout mise à part l'île d'Al Amarja vous y évoluez déjà, vous comprendrez qu'une grande partie de ce livret soit consacrée à la description des différentes factions qui complotent pour ou contre le futur de l'humanité en général et de celui des personnages en particulier. Les caractéristiques sont pages 148 à 157.

Le public

"Chez les individus, la démente est l'exception. Dans les groupes, les partis et les peuples et les époques, elle est la règle".

Nietzsche

*"Pardon me for living,
But this is my world too.
I can't help it if what's cool to us
Might be strange to you."*

"New Power Generation", Prince

Type : le public en général.

Réputation : diverse, mais souvent peu reluisante.

En bref : des tas de gens, avec des tas de problèmes différents.

Alliés : personne, pour autant qu'ils le sachent.

Ennemis : leur principal souci reste les Forces de l'Ordre.

Vous trouverez page 151 quelques caractéristiques d'ordre général, que vous pourrez adapter à vos besoins. Par exemple, les personnalités importantes décrites dans le reste de ce chapitre ont certainement des gardes du corps, des amis ou des disciples. Par ailleurs, les PJ risquent de rencontrer toutes sortes de gens et il peut être utile d'avoir quelques caractéristiques génériques sous la main.

Les gens compétents

Ceux qui se font remarquer

Environ 10% de la population entrent dans cette catégorie. Ce sont les gens qui s'en sortent bien, sans pour autant être devenus des espions, des chefs et autres personnages remarquables.

La description varie d'individu en individu. La plupart du temps, ils n'ont aucun goût vestimentaire (ils ont décidé que cela n'avait pas d'importance) ou sont en avance sur la mode.

Les chefs

Célébrités locales, autodidactes.

Cette catégorie regroupe tous ceux qui ont fait quelque chose de leur vie, par exemple en fondant une petite entreprise prospère et respectable. Tous sont devenus des célébrités locales ou se sont placés d'une manière ou d'une autre au-dessus de la majorité de la population. Ils représentent peut-être 3% de cette dernière.

Descriptions variables, mais ils ont généralement au moins 25 ans, voire 30. Il faut un moment pour arriver au sommet.

Le gang du Bélier

*"N'aimez aucune vierge tant qu'elle n'a pas couché,
Aucune femme tant que vous ne l'avez pas enterrée,
Aucune lame tant qu'elle n'a pas versé le sang,
Aucun territoire tant que vous n'y avez pas pénétré."*

Hans Kundson,

Seigneur de la Guerre du Bélier,
paraphrasant Odin.

Type : gang.

Réputation : bons combattants, prompts à la violence, mais corrects avec leurs clients.

En bref : le gang du Bélier sévit dans le barrio des Fleurs, protégeant ses habitants et combattant les intrus. Ils patrouillent dans les rues, montés sur de grosses motos.

Alliés : Forces de l'Ordre (réticents).

Ennemis : Faces de Chien, Glorieux Seigneurs.

Le gang du Bélier est fidèle à la réputation du signe astrologique dont il tire son nom : violent, guerrier et impulsif. Avec plus de 150 membres, c'est le gang le plus important de Vertige, mais ses membres sont trop excités pour suivre une politique commune. L'alcool et les divers toxiques qui circulent dans les veines des Béliers n'arrangent rien, au contraire...

Les membres du Bélier apprécient les plaisirs simples : les putes, la drogue, la fête et la bagarre. Sous réserve d'accepter ces motivations, ce ne sont pas de mauvais bougres. Même en combat, ils tuent sans malice. Ils se battent pour le plaisir et pour l'excitation que cela représente et sont longs à se fâcher. Toutefois, si on les trahit (ou s'ils ont l'occasion de combattre les babouins de Molly), ils risquent de devenir littéralement enragés. Dans ce cas, ils font preuve d'une fureur bestiale.

Hans Kundson a pris le contrôle du gang il y a des années et lui a donné ses trois principales caractéristiques : une fascination pour l'astrologie, un parfum nordique et une expansion réussie.

Pour devenir membre, il faut entre autres choses révéler sa date de naissance à Hans. Il tire l'horoscope du candidat et détermine s'il est ou non digne de se joindre aux Béliers. Pour la plupart des postulants, cela ne pose pas de problème. Toutefois, seuls ceux qui sont nés sous le signe du Bélier peuvent espérer atteindre un poste important ou profiter de la faveur de Hans. Par ailleurs, seuls les hommes peuvent se joindre au gang.

Hans préfère les disciples d'origine scandinave (pour leur "sang Viking"), mais il recrutera tout individu qui lui paraît digne d'appartenir au gang. La plupart des membres se teignent en blond et se laissent pousser la barbe, pour faire plus nordique. Hans a expliqué à ses hommes que les Walkyries les surveillent. Elles choisissent les meilleurs guerriers. S'ils meurent au combat, ils iront au Walhalla avec elles. Grâce à ce genre d'endoctrinement et aux diverses drogues dont ils sont gavés, les



Béliers deviennent parfois berserks et suicidaires... (un guerrier berserk reçoit un dé de bonus en attaque et 5 points de vie de plus. Il est insensible à la peur. Ces effets disparaissent à la fin du combat).

Les membres du Bélier apprécient le cuir, les tatouages, les scarifications, le heavy metal, les chaînes, la bière, les vantardises, les concours de bras de fer, le body-building, les motos et la viande rouge. Beaucoup ont le symbole astrologique du Bélier tatoué quelque part sur leur corps (une ligne verticale qui se divise en deux près du sommet pour former deux "cornes").

Chaque année, le gang loue une grande salle. Il y donne une fête monstre où toute la population des Fleurs est invitée, ainsi que les représentants des autres gangs. L'alcool aidant, la fête tourne généralement à l'orgie. Les petites bagarres sont courantes. Les meurtres et les grosses bastons sont rares et

le gang insiste beaucoup auprès de ses hôtes pour que la violence ne dépasse pas certaines limites. Malgré tout, leurs fêtes ne sont pas vraiment sûres, mais elles restent l'un des événements les plus importants du barrio. Le nombre de personnes qui risquent leur peau en venant suffit à prouver que les Béliers savent organiser de sacrées fêtes.

Hans Knudson

Hans Knudson dirige les Béliers grâce à un mélange imprévisible de charisme et de force brute. Il a pris le titre de Seigneur de la Guerre. Hans est passionné par l'astrologie et veille à ce que seuls les individus nés sous le signe du Bélier atteignent des positions influentes au sein du gang. Il calcule volontiers son thème astral et celui de ses ennemis pour fixer les dates des batailles, des raids et des négociations. Ce système a l'air de lui réussir : son gang est devenu l'un des plus importants de Vertige. Certains soupçonnent ses calculs d'être surtout un moyen déguisé pour faire travailler son intuition. En tout état de cause, lorsque Hans affirme à ses hommes qu'ils triompheront dans un combat, il est généralement assez convaincant pour qu'ils se lancent à l'assaut avec un moral de vainqueurs.

Si Hans devait être renversé, les Béliers redeviendraient sans doute un gang mineur.



Idee : un Bélier demande à l'un des PJ de lui acheter du blue shock. Il reste à l'arrière-plan et observe la transaction. Le vendeur avait dit aux Béliers qu'il ne vendait pas de drogue et n'a donc pas versé sa commission à Hans. Si les PJ achètent la came et vont la donner au Bélier, le vendeur recevra une sévère correction.

Sir Arthur Compton

"La transgression ne dénie pas le tabou, elle le transcende et le complète"

Georges Bataille, *Eroticism*

"Une fête est ratée tant que personne n'a renversé son verre sur la mauvaise personne, essayé de séduire une femme inaccessible, dit ce qu'il ne fallait pas et découvert ce que seuls savent les morts."

Sir Arthur Compton

Type : Protecteur des décadents

Réputation : un gars très bizarre et très riche qui donne des fêtes spectaculaires, mais parfois mortelles.

En bref : sir Arthur est un vieillard pervers qui se passionne pour tout ce qui est ténébreux, malsain et déplaisant. Ses béni-oui-oui collectent des informations sur les satanistes, les artistes

décadents et les catastrophes naturelles. Il a la réputation de s'intéresser à la nécromancie, mais ce n'est pas un magicien puissant.

Alliés : Monique d'Aubainne (de loin), les Glorieux Seigneurs.

Ennemis : le Sel de la Terre.

Sir Arthur a largement fait connaître ses goûts à la population de Vertige et est devenu une sorte de célébrité locale après avoir choisi l'île comme havre de paix pour sa retraite. Il finance les artistes les plus portés vers le nihilisme et le grotesque, s'entoure d'une cour de béni-oui-oui dérangés et se mêle allégrement des affaires de Vertige lorsque cela peut servir son sens si particulier de l'esthétique. On le voit scandaliser les participants des soirées snobs, assister hilare aux défilés de mode des plus grands créateurs et dîner avec des artistes qui ont l'air aussi sinistre que lui. Toutefois, son meilleur titre de gloire reste les fameuses "fêtes" qu'il donne encore un peu partout dans le monde. On murmure que celles qu'il donne à Al Amarja sont si spéciales qu'à chaque fois, il manque un ou plusieurs invités à l'appel quand la fête est finie.

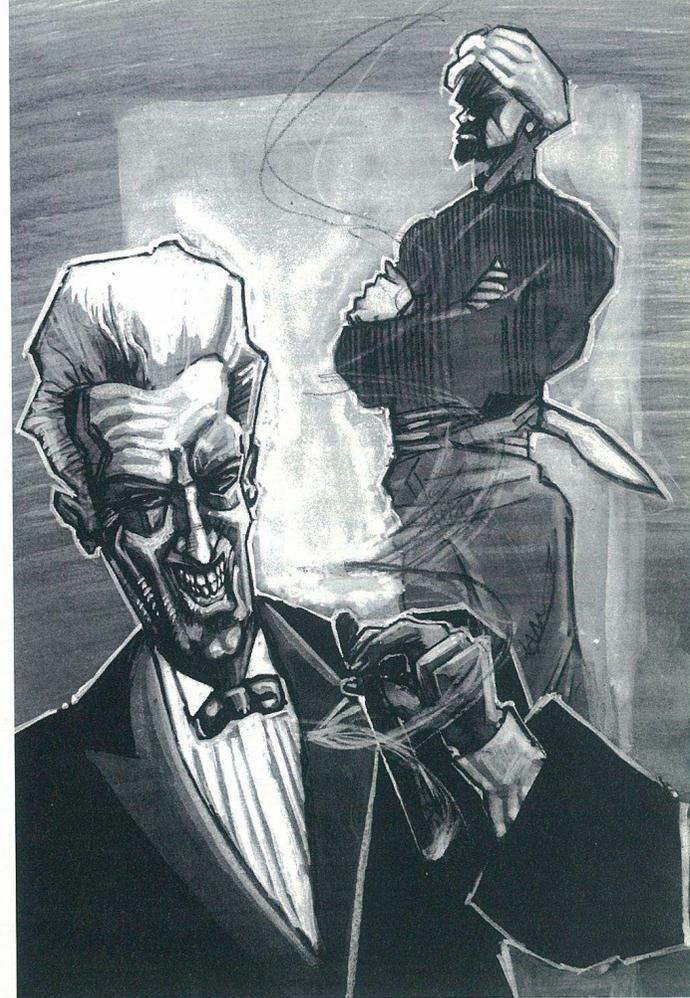
Le manoir de Compton

Dissimulée derrière la carcasse d'immeubles incendiés dans le quartier des Grands Hommes se trouve une ancienne usine, entourée d'une haute grille métallique. C'est le domaine de sir Arthur Compton, tristement célèbre pour ses goûts ténébreux et pervers. Ses portes sont généralement closes pour tous, sauf pour sa cour et ses agents mais, tous les quelques mois, elles s'ouvrent en grand pour une fête spectaculaire.

Monique d'Aubainne assiste quelquefois aux soirées de Compton et il participe assez souvent à ses réceptions "pour l'élite". Le terrain qui entoure les bâtiments est couvert d'arbres tordus, de camions rouillés, de débris épars, de machines hors service et autres vestiges déplaisants. Ceux qui estiment que tout cela peut servir à se dissimuler et à s'infiltrer dans la propriété devraient être prévenus : les dobermans qui errent sur le terrain en semi-liberté sont seulement la première ligne de défense. Il y a aussi des alarmes électroniques (et des mines anti-personnel ?) et, dit-on, des protections magiques qui ratainent vos parties génitales ou font apparaître des tas de vers velus et gourmands dans la moelle de vos os. Certes, ce ne sont peut-être que des on-dit. Mais personne ne s'est porté volontaire pour aller s'en assurer. Par ailleurs, les Glorieux Seigneurs servent volontiers de gardes à Compton.

Sir Arthur a entièrement réaménagé l'usine et l'a transformée en un vaste manoir. Entre autres salles, on y trouve :

- **Une salle de bal.** C'était autrefois un entrepôt. Cette immense salle, avec ses dix mètres de plafond, est aujourd'hui le cœur des fêtes de Compton.



- **Le "zoo".** On y trouve des chimères produites par des taxidermistes (des morceaux de corps cousus ensemble pour créer des "monstres"). Si vous le lui demandez gentiment, sir Arthur vous montrera peut-être sa collection secrète, celle qui comporte des morceaux de corps humains...

- **Le sanctuaire.** Une salle consacrée à l'étude de la magie noire. Ceux qui en sont revenus ont raconté qu'ils avaient eu l'impression d'être observés.

- **La bibliothèque.** Une collection d'ouvrages impressionnante, comportant de nombreux traités d'alchimie, tous très anciens.

- **La galerie d'art.** Essentiellement des peintures à l'huile, dans des styles plus ou moins macabres. Quelques titres ? "Langue ulcéreuse", "Empalé sur le monde", "Le onzième doigt de Suzy"... On y trouve aussi des sculptures et des antiquités diverses, entre autres des vases canopes égyptiens (utilisés pour conserver les organes des momies), les crochets que les embaumeurs employaient pour extraire le cerveau du défunt, des poupées javanaises représentant des démons, une authentique guillotine, une presse à broyer les testicules (un

modèle produit à la chaîne, aux beaux jours de l'Union Soviétique) et d'autres horreurs du même genre en grand nombre.

Numéro Trois

Garde du corps

Compton a baptisé son principal garde du corps "Numéro Trois". "Numéro Un" et "Numéro Deux" ont tout les deux très mal fini. Cette manière de numéroter ses gardes du corps trahit un mépris à leur égard (et pour la vie humaine en général) qui est bien du style de Compton. Numéro Trois suit son patron dans tous ses déplacements, à Al Amarja ou dans le monde. Il mène une vie luxueuse, mais il a de fortes chances de quitter définitivement ce monde dans un avenir assez proche.

Trugga

Garde psychique captif

Trugga gît dans une chambre secrète profondément enfouie sous la propriété de sir Arthur à Al Amarja. C'est une jeune africaine, âgée de 14 ans. Elle est attachée sur une table d'opération. Des nutriments sont constamment injectés dans son organisme. Les déchets sont évacués par cathéter. Avec les nutriments, sir Arthur lui fournit des drogues qui la maintiennent dans un état de désincarnation (et d'inconscience apparente). Sous la table se trouve un charme en os et en peau de léopard, qui plonge son corps astral dans un état d'agitation permanente. Trugga est là depuis six ans et elle n'est pas belle à voir. Ses muscles se sont atrophiés, elle est couverte d'escarres, ses cheveux et ses ongles sont longs et sales. Elle est nue, à part une couverture jetée sur son corps squelettique. Trugga est bien malgré elle devenue le chien de garde psychique de Compton. Son corps astral parcourt les alentours du manoir, marmonnant et délirant à voix basse. Lorsqu'elle détecte une présence psychique, elle attaque féroce, suivant l'émanation jusqu'à sa source si besoin est. Elle cherche à dévorer l'intrus. Le charme caché sous son corps la maintient dans un état de psychose. Il est donc impossible de négocier avec elle.

Trugga ne peut détecter ni les cerveaux dépourvus de pouvoirs psychiques, ni la magie. Compton et ses sbires ne risquent donc rien. Mais tout psionique qui chercherait à utiliser ses pouvoirs chez sir Arthur se prépare une surprise très désagréable... Trugga peut frapper entre le moment où le pouvoir est activé et celui où il prend effet.

Trugga fait partie des malheureuses qui ont été invitées à l'une des fêtes de sir Arthur et que l'on n'a jamais revues.

Sir Compton ne pense pas changer de demeure à court terme, mais s'il le fait, il déménagera discrètement Trugga pour l'installer dans ses nouveaux quartiers.

Quand il voyage, il n'emmène pas Trugga avec lui, mais son murmure dans les milieux bien informés qu'il ne reste jamais sans protection astrale.

Alexandre Rominovski

Béni-oui-oui

Rominovski pourrait écrire une thèse sur les exécutions. Il organise ses congés en fonction des exécutions publiques et privées dans tous les pays et états du monde appliquant encore la peine de mort et utilise les contacts de Sir Compton pour se faire inviter lors de la mise à mort du criminel.

Il espère devenir assez bon en subvocalisation et en combat



pour être un jour un vrai espion et cesser d'être un simple courtisan (bien entendu, il lui faudra simuler sa mort et se faire remodeler le visage avant de commencer à jouer les agents secrets. Son vrai visage est connu et tout le monde sait qu'il travaille pour Compton).

Il porte un "C" rouge sur sa chemise ou sa veste, pour bien marquer ses relations avec sir Arthur. Il arrive que cela lui pose des problèmes, mais la réputation de sir Arthur suffit généralement à lui éviter de gros ennuis. Peu de gens ont envie de se fâcher, même un tout petit peu, avec Compton en massacrant son protégé.

Les Déconnectés

*"Starfish and coffee,
Maple syrup and jam,
Butterscotch clouds, a tangerine,
And a side order of ham.
If you set you mind free, baby,
Maybe you'll understand.
Starfish and coffee,
Maple syrup and jam."*

Starfish and Coffee, Prince

Type : groupe ? gang ? conspiration ?

Réputation : cinglés.

En bref : un groupe de personnes qui ont franchi les barrières de la réalité et utilisent leur imprévisibilité pour combattre les Camés du Contrôle, à Al Amarja et dans le reste du monde.

Alliés : le Sel de la Terre (parfois, d'une certaine manière).

Ennemis : tous les Camés du Contrôle.

Kergiliens. Satanistes. Mr. Le Thuys. Influents. Pharaons. Il semble qu'Al Amarja grouille de maniaques de la manipula-

tion. N'ayez pas peur ! Là où il y a des Camés du Contrôle, les As du Chaos, qui chevauchent la géométrie indicible des dimensions fractales, ne sont pas loin.

Les Déconnectés sont la branche locale des As du Chaos. Ils cherchent à déjouer les diverses conspirations qui cherchent à imposer leur volonté à tous et chacun. Toutefois, ils ne les attaquent pas directement. Ils préfèrent s'en prendre à la trame même de la réalité dont tous ces nuisibles dépendent pour atteindre leurs objectifs.

Leur devise : "Dada était la théorie, nous sommes la pratique".

Leur mot d'ordre : "Voici le temps aimé du coucou, les divisions blindées se soumettent au vernaculaire le monde dans une volière casino vélocité."

La Machine des Déconnectés altère la réalité. Ils ont l'intention de l'activer lorsque l'un de leurs ennemis sera sur le point d'atteindre son objectif. Elle est alimentée par des mots découpés dans des livres, des magazines ou des journaux. Ils jet-

tent tous ces bouts de papier dans la machine. A partir de ces mots, elle émet des ondes qui reconfigurent la réalité. Bien entendu, la Machine choisit les mots significatifs au hasard. Les gens, la géographie, l'espace, le temps, les lois de la physique, l'histoire... tout cela est infiniment plastique et tourne dans les entrailles de la Machine comme de vulgaires boules de loto.

Parmi les Déconnectés les plus connus, citons Le Gamin Vraiment Pas Content du Tout, le Doctor What, Mrs. Brinker et les jumeaux Brinker-qui-font-fondre-les-cerveaux, le Chien Andalou, C.A. Radford, Tiffany Trilobite (le personnage de dessin animé préféré des enfants), un célèbre metteur en scène britannique et Robert "Doc" Cross, l'auteur des suppléments de Toon.

Tous les groupes mentionnés dans ce volume se feraient une joie d'anéantir les Déconnectés et leur Machine s'ils en avaient l'occasion.

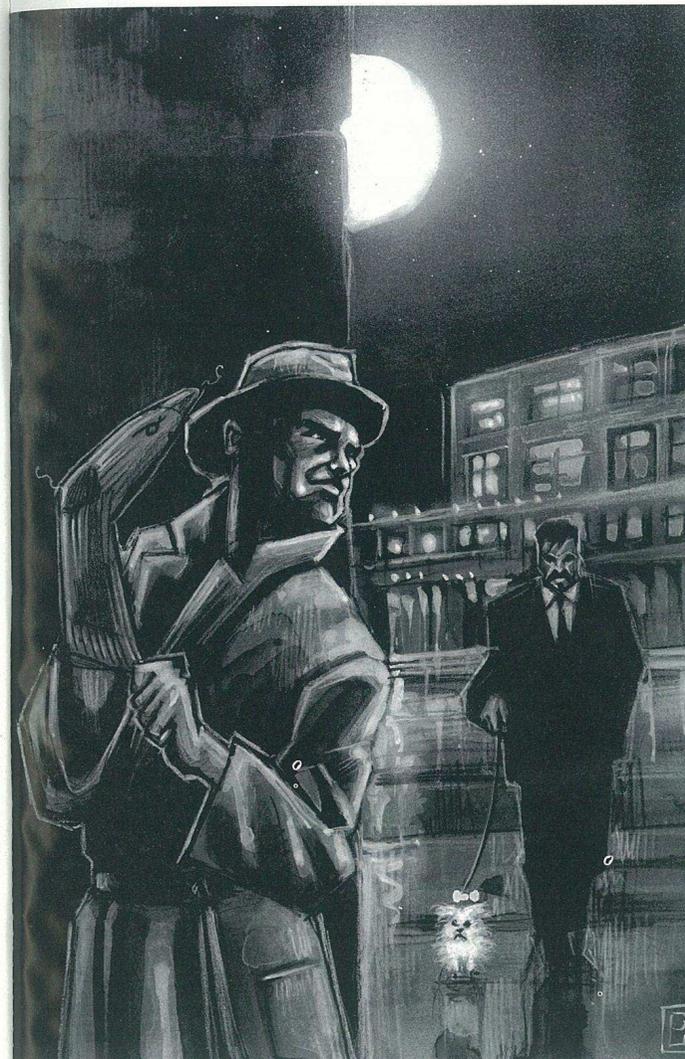
Curieusement, l'occasion ne se présente jamais...

Les As du Chaos défient toute description et ne respectent aucune règle. Donc, pas de caractéristiques ni de portrait détaillé. Désolé ! Rendez-les bizarres. Le metteur en scène et "Doc" Cross sont des personnes réelles, mais vous n'avez pas particulièrement besoin de vous fier à la réalité lorsque vous les décrierez...



Idée : Vous pouvez utiliser les Déconnectés à loisir comme "couleur locale", adversaires dérotants, alliés peu fiables ou tout simplement comme éléments d'intrigue destinés à faire avancer l'histoire dans la direction qui vous arrange le plus, si possible sans la moindre subtilité (je le fais parfois).

Murmures : Nous connaissons tous l'effet papillon, représentation parfaite d'une certaine théorie du chaos : un papillon agite ses ailes à Brest et un ouragan dévaste les côtes du Japon quelques jours plus tard. Certains pré-



tendent que si les tornades et autres ouragans évitent consciencieusement les côtes d'Al Amarja, c'est à cause des fermes de papillons qui s'y trouvent. Certains affirment que de même qu'ils peuvent faire éviter les ouragans, ces milliers de papillons pourraient les contrôler.

Le Filet

"Nous obéissons à la loi.

La loi de l'offre et de la demande"

L'un des chefs du Filet

Type : gang.

Réputation : les affaires sont les affaires.

En bref : des criminels très intelligents et très évolués. La plupart de leurs opérations sont internationales.

Alliés : les Forces de l'Ordre.

Ennemis : le Sel de la Terre, les policiers du reste du monde.

Le Filet est une organisation criminelle internationale dont le cerveau se trouve à Al Amarja. La plupart de ses opérations se déroulent ailleurs, dans des pays où le jeu, la prostitution et le trafic de drogue génèrent d'immenses bénéfices. Al Amarja n'est pas, en elle-même, particulièrement rentable, mais elle offre un autre avantage de taille : des policiers complaisants. Du coup, le QG du Filet s'est installé sur l'île.

Le Filet est plein d'hommes d'affaires qui ont compris que les profits les plus coquets se trouvaient dans le commerce

de substances interdites et de services illégaux. Malheureusement, les plus doués comprennent vite que dénoncer leurs petits camarades est encore plus rentable. L'organisation est donc à moitié paralysée par une méfiance endémique.

Les Influent et les Pharaons ont infiltré le Filet et le manipulent à leur gré. Le Filet est capable de déplacer rapidement de grandes quantités d'armes, d'argent ou d'hommes, ce qui en fait un outil précieux pour les conspirateurs en tous genres. Le Filet a fait de son mieux pour pousser les Forces de l'Ordre à appliquer pour de bon les lois interdisant la consommation de drogues, dans l'espoir de décupler ses profits (selon le bon vieux principe "la répression engendre la pénurie, qui fait flamber les prix"). Les policiers n'ont pas suivi. Ils n'ont pas envie de perdre la vie pour de bêtes questions économiques. Par ailleurs, il faudrait bien mettre les dealers quelque part après leur capture et le gouvernement refuse de construire une nouvelle prison. Le Filet arrive quand même à "encourager" les Forces de l'Ordre à s'en prendre à ses divers concurrents.



Idee : Les PJ sont sur la piste du séide d'un Pharaon ou d'un agent des Influent. Ils découvrent un individu qui semble, à première vue, se comporter comme un criminel normal. Si les personnages creusent un peu plus profondément, il s'avère travailler pour les Pharaons ou les Influent. Si les PJ peuvent révéler ses liens avec une conspiration à ses supérieurs du Filet avant que les alliés de la taupe (ou les Forces de l'Ordre) ne les fassent taire, ils peuvent laisser le Filet se faire justice lui-même.

Les Glorieux Seigneurs

"Nous avons choisi notre camp dans la Grande Bataille. Triomphants, inondés du sang de notre Ennemi, nous envahirons le Paradis."

Avan Bloodlord

Type : gang sataniste

Réputation : dangereux, psychotiques, assoiffés de sang, vicieux, pervers... mais ils font de super fêtes !

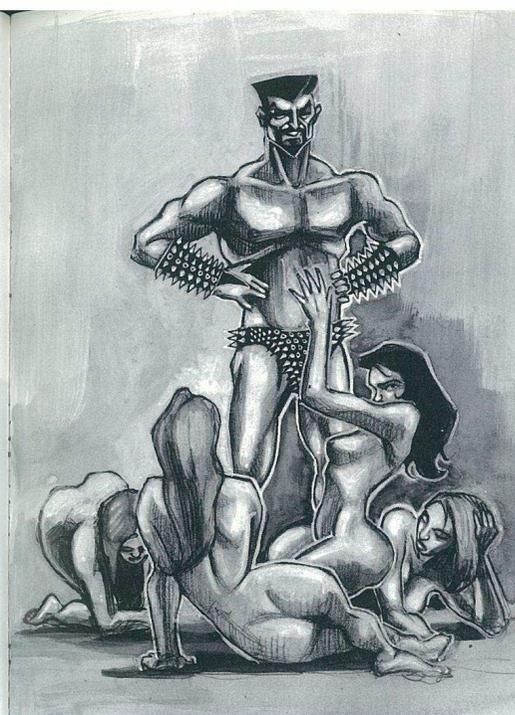
En bref : Avan Bloodlord dirige le plus important groupe de satanistes actifs dans le monde. Ce grand gang particulièrement brutal domine le barrio des Grands Hommes à Al Amarja.

Alliés : sir Arthur Compton.

Ennemis : le gang du Bélier, le Sel de la Terre, les autres groupes satanistes.

Personne ne parvient au pouvoir à Al Amarja s'il n'a pas un as dans sa manche. Avan Bloodlord règne sur une importante bande de satanistes féroces et loyaux et utilise leurs muscles pour se procurer tout ce qu'il est possible de se procurer dans un endroit aussi décadent que Vertige. Avan en est arrivé là grâce à son atout secret. Ce dernier est une toute petite chose : un mille-pattes, baptisé seklut doré.

Le seklut doré est un mille-pattes originaire de Malaisie. Sous sa forme naturelle, il peut atteindre 40 cm. Mais les Pharaons ont involontairement transformé ces bestioles. Ils disposaient autrefois d'un petit réacteur nucléaire expérimental, caché dans les jungles de Malaisie. Ils l'ont abandonné lorsque ses



systèmes de sécurité ont commencé à lâcher. Pendant dix décennies, la centrale a contaminé la région. Plusieurs espèces animales ont muté, dont les sekluts. On a vu naître des sekluts minuscules, de 3 cm de long, pouvant inoculer un poison très étrange.

Des agents des Influent enquêtant sur la centrale découvrent ces animaux et les ramènent à Al Amarja pour examen. Là, le hasard voulut qu'ils soient attaqués et assassinés par un jeune sataniste et ses quelques camarades. Il s'agit d'Avan Bloodboy.

Il récupéra les mille-pattes, les étudia et finit par bâtir un empire gang sataniste grâce aux propriétés de leur venin. Au passage, il changea son nom pour devenir "Bloodlord".

Le poison des sekluts mutants a des effets différents selon le individu. A petites doses, il cause des démangeaisons mineures, mais les doses importantes agissent bizarrement sur le métabolisme. Les effets sont excessivement étranges.

Le rite d'admission chez les Glorieux Seigneurs consiste à être ligoté, nu, sur une table et couvert de centaines de seklut mutants. Généralement, le candidat se débat, ce qui suffit à le faire mordre... Au bout d'un quart d'heure, Avan chasse les bestioles. Il ne reste plus qu'à attendre entre huit et douze heures que le poison fasse effet.

Ceux sur qui il a des effets bénéfiques sont "Bénis de Lucifer". Quant aux malheureux qui souffrent d'effets déplaisants ils sont "Maudits par Lucifer". Une très belle carrière de esclaves des Glorieux Seigneurs les attend.

Avan affirme que les effets du poison sont déterminés par Lucifer, selon le degré d'impureté de l'âme du candidat (et fait, ils dépendent de facteurs métaboliques aléatoires).

Que les effets soient bénéfiques ou néfastes, la victime est désormais dépendante du poison de seklut. S'il en est privé pendant une journée, il se sentira mal à l'aise. Après trois jours de sevrage, crampes, convulsions et hallucinations font le

apparition. Si la victime est seule, elle finira sans doute par mourir, déshydratée. Avec un peu d'aide, elle pourra sans doute se désintoxiquer, mais le processus est excessivement douloureux... et fait disparaître tous les effets secondaires. A cause de la dépendance qu'engendre le poison, peu de Glorieux Seigneurs quittent le gang. Même les esclaves sont heureux de rester.

Les satanistes n'ont pas de véritables liens avec Lucifer. Le pouvoir des sekluts a suffi à Avan pour en prendre le contrôle. Après tout, ses disciples ont bel et bien des pouvoirs... il n'a eu qu'à leur faire croire qu'ils provenaient de Satan, via les sekluts.

A l'extérieur du gang, nombre de personnes sont persuadées qu'Avan a bel et bien signé un pacte avec les puissances d'En-Bas.

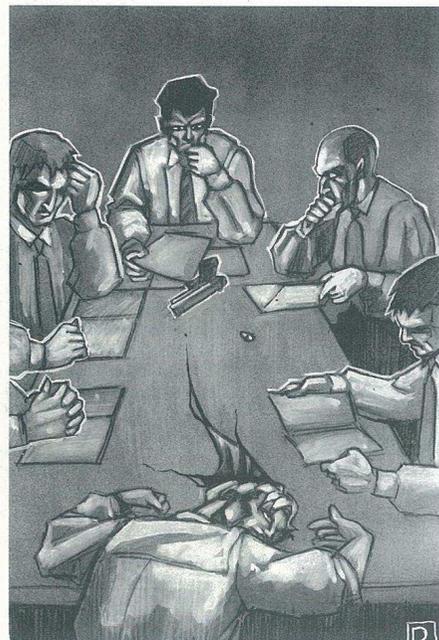
Voir page 152 les caractéristiques des Bénis et des Maudits.

Les effets du poison

Les effets immédiats durent de huit à douze heures, le temps que le métabolisme s'adapte au poison.

Les effets à long terme sont permanents. La plupart des victimes souffrent également d'un effet secondaire moins important.

La liste qui suit n'est fournie qu'à titre indicatif. Tout, littéralement tout, peut arriver.



Effet
• Sem
• Dou
• Sens
• Spas
• Friss
• N'im

VOL

Effet
• Mau
• Sens
• Dégé
• Rési
• Réflé
• Biza
• appar
sueur

Effet
• Sens
• Goû
• Tics
• Ode
• Cha
des ye
• Obs

Les
"Nou
manit

Type
Répu
En bi
table
C'est
les "us
Alliés
Enne

Al An
restan
daît st
monie
Cette
savan
créatu
cularit
Sages
race e
leur œu
civilisati
ture. C'

la plan
plus rés
mentait
gnées d
entre le
du goût

Immédiats
conscience fiévreuse
sous-cutanées
de chaleur
musculaires
incontrôlables
et quoi

long terme
santé
éliorés
érébraux
accrue
améliorés
pouvoirs psychiques,
de nouveaux membres,
etc.

secondaires
à la lumière
mentaires anormaux
eux
corporelle étrange
de couleur de la peau,
des cheveux, des dents etc.

Glugs
l'humanité et l'humphera."
Un chef religieux glug.
se secrète.
n : aucune.
les descendants de la véri
ce humaine préhistorique.
race paisible, qui méprise
ateurs" (nous).
icun.
: les Pharaons.

abrite l'une des rares poches de population Glug
y a des milliers d'années, la civilisation Glug s'éten
la planète. La paix régnait. Ils vivaient en harmo
: la nature, sans haine, sans guerre et sans violence.
ie fut détruite par les Huit Sages Maléfiques. Ces u
se créèrent des mutants violents et stupides. Ces
vivaient par et pour la conquête et avaient la parti
bér instinctivement aux ordres de leurs chefs. Les
rent aussi les Pharaons pour diriger cette nouvelle
r nom. Ils furent détruits peu de temps après, mais
leur survécut. Les mutants violents détruisirent la
humaine. Sur ses ruines, ils bâtirent leur propre cul
cette espèce semi-béastiale qui domine actuellement
et qui se pare du nom "d'humains". Les Glugs sont
rte que les humains "humains". Leur goût ali

Glug p : Glug pur
Demi-G : demi-Glug
"Humain" : mutant humain. Nous.



semble-t-il. Leur vision nocturne est meilleure. Le trait le plus remarquable des Glugs reste néanmoins l'espèce de crête presque imperceptible qui part du haut de leur front et se prolonge jusqu'à l'arrière de leur tête. De plus, les Glugs ont tendance à avoir des yeux globuleux et une odeur corporelle qui peut être jugée écœurante ou intéressante, selon les goûts. Apparemment, un petit groupe de chromosomes détermine la "glugitude" et ce groupe est dominant. La table qui suit vous montrera les résultats d'éventuels accouplements entre Glugs et humains mutants.

	Glug p	Demi-G	"Humain"
Glug p	Glug p	50% demi-G	Demi-G 50% glug p
Demi-G	50% demi-G 50% glug p	25% Glug p 50% demi-G 25% humain	50% demi-G 50% humain
"Humain"	demi-g	50% demi-G 50% humain	humain

Note : les gènes Glugs sont dominants. Par conséquent, un demi-Glug est physiquement indiscernable d'un Glug. Sa seule différence avec un Glug de sang pur est le patrimoine génétique qu'il transmettra à sa progéniture. Les Glugs ont eu des millénaires pour s'habituer au secret. Ils ont leur propre religion, qui tourne autour de l'adoration d'une idole en forme de taureau ailé, Armzhak. Lorsque, par leurs prières, ils auront prouvé à leur dieu qu'ils sont toujours dignes de lui, il reviendra et supprimera tous les "mutants" qui occupent la planète. Ils parlent toujours leur ancienne langue, qui n'est apparentée à aucun langage utilisé par les mutants. C'est une langue difficile et relativement limitée dans son vocabulaire et ses concepts. Monique d'Aubainne a interdit qu'on l'utilise. Elle n'est plus employée que pour les services religieux et dans les réunions secrètes.

Soit dit en passant, le mot "glug" signifie simplement "être humain". Les Glugs aiment bien ce son... Lors des relations sexuelles, les glugs sécrètent une sueur particulière, qui produit une odeur très subtile. Dans un environnement humide, elle forme presque une brume autour du Glug. Si l'on y est exposé de manière répétée, cette sueur engendre une dépendance. Les Glugs s'apparient pour la vie: ils deviennent littéralement dépendants l'un de l'autre. Sans leur partenaire d'élection, le sexe n'est plus satisfaisant. Lorsque les Glugs s'accouplent avec des mutants, la dépendance ne fonctionne que dans un seul sens. L'humain a besoin du Glug, mais l'inverse n'est pas vrai.

Par conséquent, l'attachement du Glug à son partenaire humain n'est pas plus profond que celui qui peut lier deux humains — ce qui n'est pas grand-chose, l'expérience le démontre tous les jours. Certains Glugs mâles qui ont perdu leur partenaire deviennent "inséminateurs" : ils séduisent un maximum de femmes "humaines", avec l'espoir de les faire tomber enceintes et, par conséquent, d'accroître le nombre de Glugs existants. Bien sûr, ces Glugs seront élevés par des mères mutantes en dehors de la société d'Al Amarja, mais si les Glugs ont un jour besoin de protection contre les humains, ils espèrent pouvoir les convertir à leur cause, puis les utiliser.



Idee : L'existence des Glugs est un secret bien gardé, à ne surtout pas révéler trop tôt. Vous pouvez lier cette découverte aux Pharaons de deux manières : les PJ découvrent les Glugs, qui leur apprennent l'existence des Pharaons ; ou, au contraire, les PJ combattent les Pharaons et se trouvent des alliés en la personne des Glugs. Une introduction discrète des Glugs est possible si vous avez un PJ féminin. Elle pourrait devenir dépendante de la sueur d'un amant glug. Cela pourrait amener les PJ à s'intéresser à cet individu... et à découvrir la vérité sur les Glugs.

Aide de jeu

Le rapport scientifique sur les Glugs (baptisé *Homo sapiens alamarhensis* par son auteur) aurait pu être écrit par n'importe quel chercheur d'Al Amarja.

Résumé des informations
Sujet : *Homo sapiens alamarhensis*
Anatomie : physiquement, l'*Homo sapiens alamarhensis* est pratiquement impossible à distinguer de l'*Homo sapiens sapiens*. La couleur de peau est typique de la région, en l'espèce brun clair. La morphologie faciale et les proportions du crâne s'approchent du type nilotique, avec une exception (voir "crête", plus bas). Ces traits raciaux sont-ils universels chez les *Alamarhensis* ? Ou sont-ils propres aux spécimens de la région ? Ils pourraient aussi résulter de croisements persistants avec les *Homo sapiens sapiens* ?
Crête : leur crâne est surmonté d'une crête ou excroissance osseuse, qui commence juste au-dessus du front et se prolonge jusqu'à la nuque. Elle est dissimulée par les muscles faciaux qui s'y rattachent. Sur un sujet vivant, elle n'est pas du tout visible. En revanche, si l'on sait où chercher, on peut la repérer au toucher. Cette crête semble similaire à celle des *Australopithecus robustus*. Chez cette dernière espèce, on la croit liée à un régime herbivore. Elle servait d'ancrage aux puissants muscles de la mâchoire, indispensables pour broyer les matières végétales. Les *Alamarhensis* n'ont pas l'air d'être exclusivement végétariens. La crête est peut-être uniquement vestigieuse.

Physiologie : deux traits sautent immédiatement aux yeux lorsqu'on étudie l'*Alamarhensis*. Il s'agit 1) d'une aversion aux stimulants et 2) de l'émission de puissants phéromones.
1) Les stimulants ont sur l'*Alamarhensis* un effet beaucoup plus puissant que sur l'*Homo sapiens sapiens*, au point que leur ingestion représente un danger pour eux. Une tasse de café contient suffisamment de caféine pour causer une nette désorientation. Du café corsé suffira à déclencher une crise de psychotomimésis ou un coma. La nicotine a des effets similaires. Hypothèse : cette incapacité à employer des stimulants a peut-être aidé au déclin des *Alamarhensis* face à des *Homo sapiens sapiens* qui sont, eux, capables de contrôler leur productivité en s'aidant de stimulants. Sans cette faiblesse, ils seraient peut-être devenus bien autre chose qu'un simple rameau de l'arbre généalogique humain.

2) Les *Alamarhensis* sécrètent une phéromone lorsqu'ils sont sexuellement excités. Contrairement aux phéromones des *Homo sapiens sapiens*, cette sécrétion est aisément détectée par tous, hommes et femmes, même si sa description varie d'une personne à l'autre. Pour certains, c'est une odeur "forte", "musquée", "sacre" ou "bestiale". Ceux qui en sont devenus dépendants la qualifient "d'excitante" ou "d'énergétique". Sur les *Homo sapiens sapiens*, cette sécrétion engendre une forte dépendance. Malheureusement, les rapports de ces drogués d'un nouveau genre sont trop subjectifs pour qu'il soit possible de déterminer si cette substance est aphrodisiaque ou euphorisante par se. Il est en revanche certain que l'euphorie et l'excitation sexuelle sont des réactions courantes chez les individus qui y sont exposés. Par ailleurs, les drogués trouvent les relations sexuelles avec les *Homo sapiens sapiens* peu satisfaisantes.

Certaines informations suggèrent que chaque *Alamarhensis* sécrète sa propre phéromone. Si c'est le cas, les drogués seraient en fait dépendants d'un unique *Alamarhensis*. Les sécrétions des autres membres de l'espèce ne seraient dans ce cas qu'un placebo, sur lequel ils pourraient se rabattre en cas de manque. Pour l'heure, il est impossible de savoir si les effets de cette sécrétion sont les mêmes entre *Alamarhensis* ou s'ils sont différents — et dans ce cas, on entre dans le domaine de l'imprévisible.
(Note : examiner leur régime. Obtenir des échantillons de sécrétions. Comparer.)
(Note : examiner l'heure de l'examen de la culture des *Alamarhensis*.)

Lydia Goodman

"Nous faisons tous de notre mieux, dans la limite de nos possibilités"

Lydia Goodman

Type : protectrice des arts, sommerite.

Réputation : Mrs. Goodman est une femme généreuse qui aide les artistes en difficulté et protège les sommerites.

En bref : Mrs. Goodman se sert de sa considérable fortune pour jouer les mécènes, mais elle ne s'intéresse qu'aux œuvres raffinées et agréables à regarder. Les artistes travaillant dans le grotesque et le bizarre devraient plutôt s'adresser à sir Arthur Compton. Mrs. Compton est une sommerite de longue date, qui a beaucoup aidé le culte. En retour, les sommerites lui sont loyaux. Elle connaît un bon nombre des secrets de l'île et fait de son mieux pour protéger l'humanité. Elle est alliée au Sel de la Terre, mais n'a jamais rejoint cette organisation.

Alliés : sommerites, Sel de la Terre.

Ennemis : Influents, Glorieux Seigneurs.

Au Temple de la Divine Expérience

Les sommerites se réunissent au Temple tous les mardis. Mrs. Goodman "tient sa cour" ce jour-là. Au cours de la cérémonie (ou plus exactement du spectacle), elle s'installe au balcon et discute avec tous ceux qui viennent la voir. Elle s'entretient librement avec les non-sommerites, mais plus d'un artiste s'est converti à cette religion dans l'espoir de gagner son appui.

Ces réunions sont publiques. Par conséquent, seuls les benêt-out-out ou les plus connus de Goodman viennent y présenter leurs requêtes et la flatter. Les autres, y compris ses agents, préfèrent lui rendre visite à sa propriété.

Le manoir Goodman

Le manoir se trouve à une dizaine de kilomètres au sud-est de Vertige. Les jardins sont peuplés d'impressionnantes statues de marbre et de bronze. L'intérieur du bâtiment est une immense œuvre d'art, avec des statues, des tableaux, des icônes, des mosaïques, des tapisseries et des écrans vidéo. L'air sent l'encens ou l'herbe aromatique et on peut entendre en fond sonore de la musique classique ou la voix caractéristique de Karla Sommers. Une partie de l'étage supérieur a été convertie en bureaux à l'usage de Mr. Goodman. Il communique avec ses agents de change grâce à une batterie d'ordinateurs et de lignes téléphoniques. L'aile ouest abrite les projets spéciaux de Mrs. Goodman, notamment le laboratoire de Marsha Gruder (voir les PNJ, plus bas). Le manoir est bien entendu protégé par des systèmes de surveillance très perfectionnés, ainsi que par un psychovore qui réside à demeure dans la chambre de Lydia.

Les Influents

"Nous sommes les sculpteurs de l'histoire, les peintres des paradigmes, les metteurs en scène du drame de la vie. Nous sommes des artistes et l'humanité est notre moyen d'expression."

Attribué à un Influent de la Cellule Z

Type : importante conspiration, terriblement divisée.

Réputation : tout le monde sait qu'il y a des gens qui tirent les ficelles. Leur identité exacte est un mystère opaque. Certains AI Amarjans font l'impossible pour briller dans leur domaine d'activité dans le seul espoir d'attirer l'attention de ces marionnettistes invisibles et d'être un jour invités à les rejoindre.

En bref : les Influents forment une conspiration majeure, qui a poussé l'art de la désinformation à un tel degré de raffinement que ses propres membres n'arrivent plus à savoir précisément qui sont leurs compagnons de conspiration. Ils ont infiltré toutes les autres organisations privées ou publiques. La plupart des Influents ne s'intéressent qu'au pouvoir mais, selon les rumeurs, les membres plus hauts placés (en supposant qu'ils existent) serviraient une cause mystérieuse.

Alliés : Constance d'Aubainne, Monique d'Aubainne, la Pierre Philosophale.

Ennemis : les Déconnectés, les Forces de l'Ordre, Cheryl d'Aubainne, les Pharaons.

Selon les théories des Influents, les changements sociaux capitaux (comme le mouvement pour les droits civiques aux Etats-Unis ou l'adoption des sacrifices humains par les Aztèques) sont déclenchés par des individus clés. Ces Influents "involontaires" peuvent déclencher des bouleversements qui vont bien au-delà de ce qu'ils peuvent accomplir en tant qu'individus, tout comme quelques neurones peuvent provoquer des mouvements physiques disproportionnés par rapport à leur taille. Les Influents proprement dits ont poussé le raisonnement un peu plus loin : pourquoi ne pas regrouper les individus clés et faire discrètement évoluer la société humaine pour leur plus grand bénéfice ?

Les non-Influents sont la Matière, un matériau brut qu'il convient de traiter prudemment (comme des outils fragiles ou des animaux semi-appivoisés). Seuls les Influents les plus évolués reconnaissent que la différence entre Influents et Matière n'est qu'une question de degré.

A l'intérieur du groupe, les Influents se manipulent allégrement les uns les autres. Ceux qui viennent de se joindre à la conspiration réalisent vite qu'ils servent de Matière à leurs aînés. Ces derniers cherchent à en faire des Influents plus puissants, pour avoir des outils plus efficaces. Les nouveaux Influents sont des pions, mais il est dans l'intérêt de leurs supérieurs de les faire monter en puissance. Les nouveaux venus sont donc heureux de se laisser manipuler.

Les Influents emploient des techniques mentales complexes. Dans un premier temps, ils apprennent à contrôler leurs propres pensées et actions. Par la suite, ils découvriront les secrets du contrôle d'autrui. Un Influent débutant sera simplement rusé et manipulateur. Un Influent situé au milieu de la hiérarchie fera preuve de dons supranormaux (psychiques, magiques, appelez cela comme il vous plaira). Quant aux chefs, personne ne sait à quoi ils ressemblent : ils contrôlent ou altèrent la perception des rares élus auxquels ils consentent à se montrer. En fait, leur existence elle-même est sujette à caution.

Une poignée de personnes extérieures à l'organisation connaissent son existence. Les opposants actifs sont encore plus rares. Les Influents les plus puissants veillent à ce que l'organisation reste secrète, pour la préserver du besoin des humains de détruire ce qui les contrôle.



Pour citer l'un de ces observateurs extérieurs : "Je ne fais que parler et encore, parce que je suis bourré mais ces gars contrôlent tout. Les médias, les politiciens, les religions... Je ne sais pas si ce sont des psioniques, des extraterrestres ou quoi, mais ils ont plus de pouvoir que vous ou moi pouvons l'imaginer. Je ne peux pas vous dire comment je l'ai appris et je ne tiens pas à ce que vous racontiez à qui que ce soit où vous avez entendu cette rumeur, parce que s'il y a une chose que ces manipulateurs détestent, c'est bien les gens qui bavassent à leur sujet. Alors oubliez tout ce que je viens de dire. Après tout, vous n'y pouvez rien. Mieux vaut vous dire que je suis juste un pauvre imbécile d'ivrogne".

La hiérarchie des Influents

Les Influents sont organisés selon le bon vieux principe de la pyramide. Lorsque vous vous joignez à eux, vous vous retrouvez tout en bas de la hiérarchie. Il ne vous reste plus qu'à vous élever en infiltrant d'autres organisations ou en recrutant d'autres Influents pour les placer sous vos ordres. Tant qu'il n'a pas atteint un certain niveau de pouvoir, le nouvel Influent est à la merci de ses supérieurs, qui se font un plaisir de le manipuler à loisir.

Le seul moyen d'obtenir un minimum de sécurité dans cette organisation de traîtres et de manipulateurs est de disposer de compétences ou de connaissances qui vous rendent si précieux que les autres n'osent plus s'en prendre à vous. Le

plus drôle est que toutes les nouvelles recrues sont persuadées d'être dans ce cas. Autrement, on ne leur aurait pas proposé d'adhérer au complot, n'est-ce pas ? Ben voyons ! C'est exactement ce que leurs supérieurs veulent leur faire croire.

Les nouveaux venus

Ils peuvent être testés, surveillés et entraînés pendant des années avant d'apprendre toute la vérité sur l'organisation. Un nouveau venu un peu mieux informé que la moyenne pourrait déclarer : "Nous sommes tous contrôlés par les chefs des Influents. Le meilleur moyen de se protéger est de se rendre indispensable. Par ailleurs, ils aident ceux qui sont de leur côté." Les chefs manipulent les postulants jusqu'à ce qu'ils se joignent au complot, puis les surveillent constamment pour s'assurer qu'ils restent loyaux. En fait, la dernière décision libre indépendante que prend un nouveau membre est d'entrer dans la conspiration.

Les initiés

Ils veillent à l'accomplissement des plans de leurs supérieurs. Généralement, ils n'ont pas la moindre idée de la stratégie qu'ils mettent en œuvre. Ce ne sont que des exécutants.

Les chefs

Personne ne sait rien sur eux. De toute façon, quoi qu'ils aient laissé échapper, c'est sans doute faux.

Les cellules

Les Influent sont divisés en groupes rivaux, baptisés "cellules". Généralement, chaque cellule est placée sous la direction d'un individu ou d'un petit groupe d'Influents. Ils ont tendance à s'intéresser au contrôle d'un domaine précis : la pègre, les pouvoirs psis, la politique ou la sorcellerie, par exemple.

Ces cellules portent souvent leur propre nom et on voit des gens y entrer sans savoir qu'il s'agit en réalité d'un groupe d'Influents.

Il arrive aussi qu'un aspirant-comploteur se joigne à ce qu'il croit être une cellule d'Influents et entre en réalité dans un groupe sans aucun rapport qui se pare du nom des Influent pour attirer les gogos. Le plus drôle est que certains de ces groupes sont contrôlés en sous-main par des Influent.

Il existe de nombreuses cellules puissantes et reconnues, dont :

- **La cellule Galdstein** - spécialisée dans la science étrange. Ses membres échangent leurs connaissances avec les autres cellules en échange d'argent et d'influence politique.

- **La cellule Z** - mystérieuse, même parmi les Influent. Il s'agit peut-être des vrais chefs... à moins que ce ne soit qu'une rumeur répandue par ses membres pour gagner du pouvoir (de toutes les cellules présentées ici, c'est celle qui a le plus de chance de ne pas exister. Dans ce cas, c'est simplement le produit d'une campagne de désinformation).

- **Les Vornites** - spécialisés dans la domination des individus, que ce soit par des moyens ordinaires ou psychiques. Il s'agit peut-être des vrais chefs. Dans ce cas, ils se servent de leurs pouvoirs de contrôle et de désinformation pour donner l'impression qu'ils sont au même niveau que les autres cellules, ce qui leur évite d'être défiés par ces derniers.

- **La cellule hermétique** - spécialisée dans l'occulte. Là encore, leurs prétendus pouvoirs ne sont peut-être qu'un écran de fumée ou le produit d'une campagne de publicité bien orchestrée. Ils dominent secrètement un grand nombre de cultes et de sectes.

- **La cellule Dionysos** - Ses membres sont des esthètes qui emploient leurs pouvoirs pour vivre dans le luxe et collectionner les œuvres d'art. Ils se considèrent comme les meilleurs Influent. La preuve : ils sont riches et profitent de la vie, alors que les autres Influent sont pris dans des magouilles politiciennes abominablement complexes.

S'il existe un gouvernement central, il se trouve au-dessus des cellules que nous venons de décrire. Reste à savoir s'il est formé d'individus issus de toutes les cellules ou s'il s'agit d'une cellule qui aurait réussi à se dissimuler au regard des autres.

Le paradoxe des Influent

Imaginez un Influent qui prépare une campagne de désinformation insidieuse (et couronnée de succès !) contre un rival. Lorsqu'il en a terminé avec elle, sa cible est complètement dans le noir et n'a plus la moindre idée de son véritable statut. Pire, elle croit aveuglément aux divers mensonges que son ennemi lui a fait gober. Tôt ou tard, notre brillant conspirateur en viendra à se demander s'il n'est pas, à son tour, désinformé par un Influent de rang supérieur. Après tout, la totalité de ses "connaissances" sur les Influent, leur structure, leurs objectifs pourrait aussi bien être le produit d'une campagne de désinformation conduite par un autre Influent. Il finit par réaliser qu'il n'a aucune raison de se fier à ces informations (ou à ses amis et alliés, d'ailleurs). Cette découverte

a tendance à paralyser les individus plus faibles. Les autres la surmontent et continuent à agir comme si de rien n'était (tout en évitant de tourner le dos à leurs amis, à tout hasard).

Les Influent sont-ils la dernière incarnation d'une autre conspiration plus ancienne ? S'agit-il d'un phénomène récent ? Sont-ils dirigés par des Influent puissants qui manipulent leurs inférieurs à leurs propres fins ? Si ce n'est pas le cas, le complot a-t-il des chefs ? Y a-t-il un but commun ou des directives à suivre ? Au bout du compte, les Influent se rendent parfaitement compte qu'ils n'ont aucun moyen de le savoir. Toute réponse à ces questions, quelle que soient les preuves qui semblent l'étayer, est sans doute fautive et conçue par d'autres Influent plus puissants.

Les plans des Influent

La conspiration est divisée en plusieurs cellules et ne présente pas un front uni. Toutefois, ses membres ont réussi à se mettre d'accord sur quelques objectifs généraux.

- **Propager le scepticisme** : grâce aux Influent, bien des gens à l'esprit ouvert refusent de croire aux fantômes, aux pouvoirs psis etc. Ce scepticisme déraisonnable permet aux Influent de conserver ces secrets sous le boisseau et de les utiliser à leurs propres fins.

- **Encourager la crédulité** : même si les buts des Influent divergent, ils souhaitent tous que la société devienne plus aisément manipulable. A cette fin, ils ont encouragé la diffusion de la télévision, veillé à ce que l'éducation reste médiocre, à ce que la politique écœure les citoyens et à ce que la censure reste présente. Remarquez que le développement des communications audiovisuelles et la médiocrité des politiciens sont également l'objectif (temporaire) du Sel de la Terre. Ces derniers ont peut-être manipulé les Influent pour qu'ils adoptent ces objectifs. A moins que ce ne soit le contraire...

Quelques Influent d'Al Amarja

Lou Farrazi, propriétaire de Lou's Booze

Placé tout en bas de l'échelle, Lou sert d'informatique à un agent de terrain. Son bar se trouve plaza de la Justice, juste devant les gibets, il est très fréquenté lors des pendaisons...

Madame Vylaska, agent (cellule Z)

Elle est à la tête d'un réseau d'escort-girls qui lui rapportent toutes sortes d'informations potentiellement utiles. Elle connaît plusieurs autres agents.

Constance d'Aubainne

La très capitaliste fille de Son Altesse Exaltée appartient à la cellule Dionysos. Tous les détails à son sujet se trouvent page 88 et 148.



Idée : Les PJ sont recrutés par une petite conspiration qui semble partager leurs idéaux. En fait, c'est une couverture pour les Influent. Les PJ sont chargés de plusieurs missions douteuses avant de réaliser qu'ils se sont fait avoir. Lorsqu'ils comprennent qui sont leurs véritables employeurs, ils se retrouvent placés devant un choix : se rallier ou les combattre.

Dans ce cas, les PJ trouveront de l'aide en la personne de PNIJ manipulés par des Influent issus d'une cellule rivale. Cel-

le-ci cherche à saboter les opérations du groupe auquel les personnages ont appartenu. Les PJ se voient offrir une position importante par leurs "nouveaux amis". Bien entendu, ils n'ont aucun moyen de savoir qui est qui ou qui trahit qui... Maintenez-les dans le brouillard le plus complet et souvenez-vous qu'ils n'y sont pas seuls : tous les Influent, à un degré ou un autre, partagent leur angoisse et leur perplexité.

Les Kergilians

"Je pense que tu as raison, Ben. Cette soupe manque de rouille".

Un humain contrôlé par les Kergilians à un autre.

Type : race extraterrestre, société secrète.

Réputation : aucune.

En bref : les Kergilians sont des extraterrestres qui parasitent les corps humains (ou entrent en symbiose avec eux). Ils sont en train de se doter d'une solide tête de pont à Al Amarja.

Alliés : aucun

Ennemis : aucun pour le moment.

Les Kergilians sont une race de crustacés venus d'une étoile lointaine, qui a déjà colonisé plusieurs systèmes solaires en parasitant leurs habitants indigènes. Actuellement, ils commencent tout juste à s'attaquer à la Terre. Leurs corps d'origine n'étant pas adaptés à la plupart des environnements extra-kergilians, ils ont fait d'immenses progrès en neurobiologie. Après plusieurs années d'étude, ils ont appris à prendre le contrôle d'un hôte en parasitant son système nerveux. Cette technique fonctionne sur les humains, mais aussi sur nombre d'autres créatures. Pour l'instant, ils sont en train de chercher des hôtes terrestres.

Sous leur forme naturelle, les Kergilians ressemblent à un mélange de crabe et de scolopendre, d'une cinquantaine de centimètres de diamètre, et sont dotés d'une très longue queue. La gravité et le taux d'oxygène de l'atmosphère terrestre ne leur conviennent pas.

Le mot "Kergilian" s'applique aussi aux humains dotés d'un implant kergilian.

Description

Les Kergilians sont relativement proches des formes de vie terrestres. Leur système nerveux et leur physiologie sont comparables aux nôtres et, malheureusement pour les humains, tout à fait compatibles.

Sur un plan purement physique, ils sont à peu près inoffensifs dans un environnement terrestre. Ils peuvent respirer dans l'air ou sous l'eau, mais préfèrent un environnement aquatique. La gravité terrestre est trop forte pour eux, ce qui les rend maladroits. Dans l'eau, au moins, ils peuvent flotter... Si vous décidez de piétiner un Kergilian, il ne pourra pas se défendre.

Mentalement parlant, ils ne sont pas beaucoup plus intelligents que l'humain moyen. Leur technologie est simplement plus avancée. Ils sont mal à l'aise parmi les humains (comme vous le seriez sans doute si on vous forçait à vivre au Moyen-Age). Ils comprennent les principes de base de notre science, mais certaines applications que les humains tiennent pour acquises leur échappent : elles sont trop simples pour eux. Toutefois, en se connectant au cerveau d'un humain, ils peuvent accéder à ses connaissances et s'adapter à leur environ-

nement primitif. Leur principal avantage reste leur don parasitaire. Ils peuvent perdre leur corps et vivre dans celui de leur hôte. Ce n'est pas un talent inné. Ils se sont remodelés par la génétique. Par ailleurs, ils maîtrisent une technologie supérieure, qui fait appel aux supraconducteurs à température ambiante et à la neurochirurgie (naturellement, ils connaissent aussi le voyage interstellaire, mais c'est une autre histoire).

La symbiose

Lorsque les Kergilians ont choisi leur futur hôte, ils s'arrangent pour le conduire de gré ou de force au Red Orca, un navire qui flotte dans les eaux internationales. Si l'humain est volontaire (c'est le cas des sujets choisis par l'intermédiaire de l'École de la Sensation Véritable), on lui sert quelques demi-vérités sur le processus et on lui implante un Kergilian. Il reste ensuite à bord, le temps de s'assurer qu'il n'y a pas de rejet. Si l'hôte n'est pas volontaire, l'implantation se fait par la force. Le sujet est ensuite retenu prisonnier tant que le Kergilian ne le domine pas complètement, ce qui prend entre trois et quatre mois.

Pour entrer en symbiose, les Kergilians agrippent l'arrière de la tête du sujet et alignent leur queue le long de sa colonne vertébrale, jusqu'à l'anus. Des filaments sortent de la queue, pénètrent dans la peau et fusionnent avec la colonne vertébrale. L'appendice humain, stimulé, grossit et fournit au parasite des nutriments puisés dans le système digestif. En quelques heures, le corps du Kergilian se détache et meurt. Il ne reste plus que sa queue, qui est maintenant dépendante de l'hôte pour sa subsistance et la perception du monde extérieur. Peu à peu, les filaments gagnent le cerveau. En une semaine ou deux, la queue se détache à son tour. Un ganglion à la base du cou de la victime et un système nerveux superposé aux nerfs ordinaire sont tout ce qui reste du Kergilian.

L'implantation d'un Kergilian a plusieurs effets sur l'hôte. Le plus frappant reste les capacités accrues du système nerveux. Les nerfs kergilians servent de "processeur parallèle", augmentent la capacité de traitement des informations et améliorent les sens. L'hôte dispose de meilleurs réflexes et peut ignorer certains messages de son système nerveux, comme la douleur ou la faim (l'hôte a droit à un dé de bonus sur toutes les activités liées à l'énergie nerveuse, dont le combat).

L'hôte doit manger un peu plus pour alimenter le Kergilian. Ce dernier n'ajoute pas grand-chose au poids de l'hôte mais, à masse égale, ses filaments nerveux consomment davantage de glucose que les tissus humains. Par ailleurs, l'hôte a parfois envie de nourritures bizarres qui fournissent des nutriments spécifiques au Kergilian.

Les hôtes l'ignorent mais, une fois installés, les Kergilians ne cessent plus de se développer. Petit à petit, le Kergilian envoie des filaments nerveux dans le cerveau et commence à utiliser les capacités de ce dernier à ses propres fins. Le changement est graduel. Au début, l'hôte ne remarque presque jamais qu'il commence perdre le contrôle. Il considère les pensées kergilians comme les siennes, sans se rendre compte qu'elles lui sont soufflées par un extraterrestre. Lorsque l'hôte réalise ce qui se passe et tente de reprendre les commandes, le Kergilian est assez fort pour le dominer définitivement. L'hôte se retrouve bloqué, impuissant, dans un coin de son cerveau (un hôte intelligent peut comprendre ce qui se passe avant qu'il ne soit trop tard. Dans ce cas, le Kergilian paralyse son système nerveux et attend que d'autres Kergi-



lians viennent le récupérer pour l'amener dans un endroit sûr, où il pourra terminer l'invasion. Un Kergilian désespéré peut même court-circuiter la moelle épinière de son hôte. Dans ce cas, ils meurent tous les deux.)

Il est possible de séparer chirurgicalement un Kergilian de son hôte, mais cela inflige des dommages irréversibles au système nerveux de ce dernier. La plupart du temps, l'opération est fatale au patient.

Un Kergilian sous sa forme naturelle peut communiquer avec un Kergilian installé dans un humain en se plaçant le long de sa colonne vertébrale, comme s'il allait s'implanter. Ses filaments pénètrent sous la peau et vont toucher le ganglion Kergilian. L'échange de données est assez rapide pour que cela ressemble à de la télépathie.

La plupart des Kergilians préfèrent s'installer dans des corps d'hommes. Ils sont plus forts et plus faciles à dominer que les femmes. Certains Kergilians, toutefois, apprécient les corps féminins en raison de leur capacité à générer l'un des orgasmes les plus puissants de la galaxie. Les Kergilians apprécient beaucoup la structure athlétique du corps humain. Souvent, ils se mettent à courir, grimper, sauter et danser sans raison particulière, simplement pour sentir le plaisir de faire fonctionner leur nouveau corps.

La science des Kergilians

Par rapport à nous, les Kergilians sont en avance dans trois domaines : les supraconducteurs à température ambiante, la neuroscience et le voyage interstellaire.

Les supraconducteurs leur permettent d'accomplir des

miracles technologiques en dépensant relativement peu d'énergie. Ils ont développé des transformateurs qui permettent à leurs appareils électroniques de s'alimenter à partir d'une prise de courant standard.

La neuroscience leur a permis de développer leurs pouvoirs de symbiose et leur a fourni quelques armes à utiliser contre leurs hôtes. Citons notamment :

- **L'anneau étourdisseur** - il ressemble à un anneau d'or orné d'un rubis. En réalité, mis en contact avec la peau de la cible, il émet une décharge d'énergie qui court-circuite le système nerveux. Lancez quatre dés et comparez le résultat au jet de résistance de la cible (avec un trait de votre choix). Si le Kergilian l'emporte, l'humain perd connaissance. Si la cible l'emporte, elle est quand même désorientée et sonnée et se retrouve avec une violente migraine. L'anneau tire son énergie d'une ceinture que le Kergilian porte autour de la taille. Cette arme, comme les suivantes, n'affecte pas les non-humains et les hôtes ont un dé supplémentaire pour y résister.

- **Rayon étourdisseur** - il porte jusqu'à dix mètres, mais n'est plus très précis au-delà de trois mètres. Ses effets sont similaires à ceux de l'anneau. A bout portant, lancez quatre dés, trois dés entre deux et cinq mètres, deux dés entre cinq et dix mètres et un dé au-delà, en supposant que le rayon touche sa cible. Le rayon est invisible et se disperse au fur et à mesure qu'il s'étend. A dix mètres, les personnes qui se trouvent à proximité de la cible risquent d'être affectées. Le rayon peut balayer un groupe d'ennemis, mais cela limite les dommages infligés à chaque cible. Cette arme est souvent camouflée en un objet inoffensif : calculatrice, couteau, règle...

- **Gaz étourdissant** - cette fumée bleue attaque le système nerveux et donne des cauchemars à qui la respire. Même si la cible résiste à ses effets les plus destructeurs, elle risque de souffrir de légères hallucinations. Il fonctionne comme l'anneau étourdissant, mais peut affecter plusieurs personnes (toutes celles qui se trouvent dans son rayon d'action).

Les activités des Kergilians

Pour l'heure, les Kergilians sont en train de se procurer des hôtes pour s'infiltrer dans la société terrienne. Ils ne sont pas encore assez nombreux pour résister à une contre-attaque des humains et sont donc très discrets. Ils ont recours à des ruses complexes pour pousser leurs hôtes potentiels à les accepter. La Première École de la Sensation Véritable est l'un de leur centre de recrutement les plus efficaces. Un groupe d'agents Kergilians qui dominent totalement leurs hôtes opèrent déjà à Al Amarja. Ils ne sont pas seuls. Il existe aussi un grand nombre de Kergilians "inactifs" qui n'ont pas fini de grignoter le cerveau de leur hôte.

Ils sont assez nombreux et disposent d'assez de ressources pour se lancer dans l'espionnage mais, pour l'heure, ils cherchent surtout à garder leur existence secrète.

Pour financer leurs activités, les Kergilians fabriquent les superpoppers dans un laboratoire secret. Ce dernier se trouve au premier étage d'E-Z Sleep, un petit hôtel modèle Formule 1 dont les propriétaires sont contrôlés. Ils ont le monopole de cette drogue, la vendent très cher et en retirent des bénéfices confortables.

Le Red Orca

Ce navire est entièrement dirigé par des Kergilians ayant fusionné avec leur hôte.

Il est plein de Kergilians attendant un hôte, dont les cerveaux qui dirigent l'invasion d'Al Amarja. Les Kergilians sous leur forme naturelle vivent dans des cuves d'eau salée.

La surveillance est assurée par des Kergilians-bételgueusiens. Le navire abrite un centre de surveillance qui garde un œil sur E-Z Sleep. L'hôtel est sans doute bourré d'explosifs et le détonateur se trouve ici.

Parfois, une navette kergilienne se pose à bord. Elle amène de la nourriture, de nouveaux envahisseurs et des informations sur leurs progrès dans le reste du monde.

Kergilians "humanisés"

A force de voir le monde par des yeux humains, de ressentir des émotions transmises par le système limbique humain et de vivre en compagnie d'humains, certains Kergilians finissent par ne plus très bien savoir où ils en sont... Ils en viennent à se considérer comme des humains et à faire bloc avec ces derniers. Certains espèrent même que l'invasion échouera. Si les PJ peuvent les identifier et travailler avec eux, l'infiltration et la destruction de la tête de pont seront beaucoup plus faciles.

Une autre hypothèse

Les Kergilians ne sont peut-être que des touristes un peu particuliers. Les premiers "envahisseurs" sont peut-être tout simplement venus pour baliser l'équivalent spatial d'un circuit "trois étoiles". Les vagues suivantes de Kergilians s'introduisent dans les humains pour s'amuser, sans objectifs sinistres (cela explique aussi pourquoi ils se sont installés à Al Amarja, qui sera bientôt une attraction intergalactique majeure).



Idée : Les PJ remontent la piste des superpoppers et tombent sur un suspect qui pourrait être le fabricant. En fait, c'est un savant névrosé qui cherche à analyser la drogue pour lancer un produit concurrent. Si les PJ discutent avec lui, il leur explique qu'il ne croit pas que la science moderne puisse fabriquer ce genre de drogue. En tout cas, il en est certainement incapable. En revanche, si on lui laisse assez de temps, il se croit capable de créer un remède à la dépendance qu'elle engendre. Pour l'heure, il est persuadé que c'est une expérience de la CIA qui met en pratique les connaissances qu'elle a volées à d'autres savants. Quoi qu'il en soit, les Kergilians, craignant pour leur monopole, ne vont pas tarder à le supprimer...

Aide de jeu. Il s'agit d'un fragment de texte sur les Kergilians. Photocopiez-le, déchirez le bas de la feuille pour que les PJ aient l'impression de manquer la partie la plus intéressante des révélations, puis distribuez-leur au moment opportun. Quant à l'identité de son auteur... Ce peut être un Influent, un Neutraliseur ou tout bêtement un yogi indépendant.

jusqu'à ce que l'hôte le accepte complètement. Une fois installés, ils améliorent les sensations de leur hôte. En contrepartie, celui-ci souffre de pulsions inhumaines. Ces pulsions sont généralement plus étranges que dangereuses, mais je me demande si un esprit non entraîné peut faire la différence entre ses propres pensées et celles qui se glissent en lui par la porte de derrière. Selon les hôtes, leur influence est mineure. Reste à savoir si cette opinion ne leur est pas soufflée par les parasites... Il n'est pas inconcevable que ces derniers déchiffrent les modes de pensée de leur hôte avant de dévorer leur esprit (ou leur cerveau ?). Ensuite, ils prennent le contrôle du cadavre et singent le comportement de leur victime. Il faut à tout prix autopsier un hôte. Il serait aussi nécessaire de procéder à des expériences neurophysiques sur des sujets vivants, mais ils sont extrêmement secrets et font incinérer tous leurs morts. Jusqu'ici, ils n'ont pas fait preuve d'une activité politique cohérente - à moins que leurs manipulations ne soient simplement trop subtiles pour être compréhensibles. Leur seule "politique" est celle du secret, poussée jusqu'à la paranoïa. Cela dit, ces précautions sont raisonnables, même si ces créatures ne sont pas vraiment dangereuses. Si je n'avais pas eu recours à la projection astrale, je n'aurais jamais découvert leur existence. Ce besoin paranoïaque de protéger le secret de leur existence me fait craindre pour ma vie. Leurs habitudes et leur besoin d'hôtes humains

Les Mr. Le Thuys

"Bonjour, Mr. Le Thuy. Comment vais-je, aujourd'hui ?"
- Mr. Le Thuy à l'un de ses agents.

Type : conspiration.

Réputation : aucune.

En bref : un petit groupe de nihilistes qui a infiltré la société d'Al Amarja et se prépare à lancer une grande campagne de déstabilisation. Leur objectif : modeste, juste la destruction du monde.

Alliés : aucun.

Ennemis : tout le monde, mais personne n'est au courant pour le moment.



Contrairement aux Pharaons, aux Influents, aux Kergiliens et autres Throckmortons, les Mr. Le Thuys ne désirent pas dominer le monde.

Ils veulent le déstabiliser.

Leur rêve est de détruire tout ce qui a jamais été construit, que ce soit bon ou mauvais. Contrairement aux Déconnectés, qui adorent le Chaos et contrecarrent les plans des Camés du Contrôle au nom de la liberté, les Mr. Le Thuys cherchent le contrôle ultime : l'entropie. Lorsque tout aura été détruit, tout sera pur et serein. Le néant représente l'égalité parfaite. Bref, les Mr. Le Thuys cherchent l'ordre par la destruction.

Tramh le Thuy est né en 1923, au Vietnam. Sa famille, des marchands liés au pouvoir colonial, fut sidérée par son intelligence. C'était un esprit brillant, qui dévorait tous les livres qui se présentaient sur la religion et la science. Accessoirement, il prenait beaucoup de plaisir à torturer de petits animaux.

Sautons un demi-siècle...

Pour un observateur non prévenu, Tramh Le Thuy est un fleuriste médiocre, petit, gros et binoclard, qui végète dans sa boutique du barrio des Fleurs.

En réalité, c'est un organisateur génial et le maître secret d'une conspiration en pleine expansion. Il a réuni des zéros, des paumés et autres minables. En quelques réunions (et autant de doses de Zoroastre), il leur a instillé une dévotion fanatique à sa cause, le nihilisme. Dotés d'un nouveau but et discrètement soutenus par Le Thuy, ces ratés ont refait surface et ont réussi à occuper des positions de responsabilité. En

vingt ans, Le Thuy a infiltré des agents dans toute la société d'Al Amarja. Il se sent maintenant en mesure de la détruire. Le groupe s'est baptisé "les Mr. Le Thuys" parce que les disciples s'injectent une partie du matériel génétique de M. Le Thuy, pour mieux montrer leur dévotion à la Cause. Avec le temps, ils se transforment, physiquement et mentalement, en copies de leur maître.

Pour l'instant, personne n'a remarqué que de plus en plus de postes importants à Al Amarja étaient occupés par de petits Vietnamiens obèses et affublés de lunettes en culs de bouteille. A ce stade, les Le Thuys commencent à lancer de modestes projets de déstabilisation dans Vertige. Leur plus grand succès à ce jour a été l'introduction du Zoroastre (p. 80), qui a d'ores et déjà commencé à faire apparaître des conflits ouverts entre les membres des autres conspirations.

A terme, ils rêvent d'un univers où tout le monde sera ou Mr. Le Thuy ou mort.

A ce moment-là, ils éteindront les lumières...



Idee : Tout se passe bien pour les PJ. Ils sont en train de se débarrasser d'une conspiration majeure, font de bonnes affaires ou gagnent de l'influence. Peu importe. Soudain, tout se gâte. Des explosions, des ennemis qui surgissent de nulle part, des morts mystérieuses... et qui est ce petit binoclard qui les surveille dans l'ombre ? Les PJ ont été pris en flagrant délit d'activités constructives et les Mr. Le Thuys ont décidé de leur infliger une saine dose d'entropie.

Les Neutraliseurs

"Qu'est-ce que je ne donnerais pas pour avoir un bon vieux vampire bien prévisible à neutraliser !"

Islam Petri, à propos des adversaires qu'il a rencontrés depuis son arrivée à Al Amarja.

Type : organisation secrète.

Réputation : aucune.

En bref : une organisation qui se consacre à la poursuite et à l'élimination des menaces surnaturelles qui pèsent sur l'humanité et veille à ce que le public n'en sache rien.

Alliés : le Sel de la Terre.

Ennemis : créatures surnaturelles, extraterrestres, Choses bavaises venues d'autres dimensions, sans oublier les savants fous et autres aberrations nuisibles.

Les Neutraliseurs s'occupent de tout ce qui sort de la normale. Ils connaissent l'existence du surnaturel, de la magie et des extraterrestres, mais font de gros efforts pour que l'humanité en général n'en apprenne rien. La branche d'Al Amarja se rattache à une organisation plus importante qui a peut-être des liens avec certains gouvernements, voire avec l'ONU. Ils semblent vouloir protéger l'humanité en éliminant les manifestations surnaturelles ou peut-être en négociant un armistice avec les entités les moins malfaisantes (ou avec celles qui sont trop puissantes pour être liquidées).



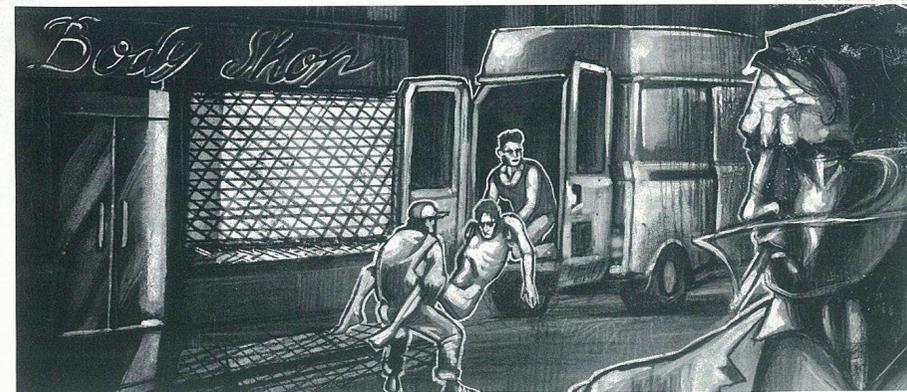
Idee : Les Neutraliseurs peuvent jouer un grand nombre de rôles dans votre série. Selon la nature des PJ, ils peuvent les aider à se débarrasser de menaces surnaturelles ou carrément les engager.

Évidemment, d'un autre côté, si certains PJ sont des créatures paranormales, les Neutraliseurs risquent de s'en prendre à eux (pour les éliminer, les étudier ou simplement jauger la menace qu'ils représentent pour l'humanité avant de prendre des mesures plus radicales).

La Pierre Philosophale

"Où est passé votre sens de l'aventure ?"

Le Dr. Rambeau, persuadant les Dr. de Concini et Northrup de le rejoindre à Al Amarja.



Al Amarja regorge d'individus et d'entités disposant de pouvoirs étranges, mais les Influent ne tiennent pas à ce que la Pierre s'y intéresse de trop près. Ils préfèrent l'obliger à partir de zéro. Par l'intermédiaire du Dr. Rambeau, les Influent ont fourni à la Pierre du matériel, des conseils et une certaine protection. Mais dans le même temps, ils ont limité et canalisé leurs recherches. Sans informations ou presque, les membres de la Pierre seront bien obligés de faire preuve de créativité et, qui sait, d'avoir des idées originales. Même si cela ne donne rien, quelle importance ? Les membres de la Pierre Philosophale auront perdu leur temps, mais pas les Influent.



Idee : Si les PJ font quelque chose de bizarre, du genre voler dans les airs en public (ne riez pas : c'est déjà arrivé), la Pierre Philosophale fera sa petite enquête, en dépit des limitations que les Influent imposent à ses membres (certains d'entre eux travaillent peut-être pour leur propre compte. A moins que les Influent n'estiment que les PJ représentent un facteur X, contre lequel il vaut mieux ne pas risquer d'agents importants).

Quoi qu'il en soit, Rambeau reçoit la permission de la capturer. Il engage un groupe "d'agents de sécurité" (des Influent) qui kidnappent les PJ et les livrent à la Pierre. Si les personnages ont de la chance, la Pierre fera des découvertes utiles avant de les avoir complètement disséqués (ils réussiront peut-être à s'évader, éventuellement avec l'aide d'autres PJ qui auraient échappé aux kidnappeurs).

Certains indices trouvés dans leurs laboratoires conduisent les personnages vers une cellule d'Influent. Si vous voulez compliquer le scénario, le séide d'un des Pharaons a entendu parler de la Pierre et est désireux d'aider les PJ à la détruire, sans intervenir directement.

La Pierre Philosophale est un bon exemple de ce que vous devriez donner à ronger aux joueurs débutants pour qu'ils se fassent les crocs : un petit mystère pas trop puissant et susceptible de les conduire à des adversaires plus dangereux.

Le Sel de la Terre

"Des milliers de personnes s'attaquent aux branches de l'arbre du mal, pour un seul qui ose s'en prendre aux racines".

Thoreau

Type : conspiration altruiste.

Réputation : aucune. Secret.

En bref : une immense conspiration internationale formée d'idéalistes résolus à utiliser les armes de l'ennemi pour le bien de l'humanité. Conspiration, sabotage et contrôle mental sont au programme.

Alliés : Lydia Goodman, les Neutralisateurs.

Ennemis : les Glorieux Seigneurs, les Influent, Monique d'Aubainne.

Le Sel de la Terre porte beaucoup de noms dans de nombreuses langues et en a porté bien d'autres dans le passé. Peu importe sa forme présente ! Cette conspiration a toujours cherché le bien du plus grand nombre. Sa philosophie attire toutes sortes d'individus, des humanistes laïcs aux mystiques. Tous sont déterminés à combattre le mal le plus efficacement possible.

Les initiés

Les initiés sont généralement amenés à penser qu'ils travaillent pour une organisation de petite taille, beaucoup moins importante qu'elle ne l'est en réalité. Les dirigeants du groupe ont créé plusieurs organisations, secrètes ou publiques, destinées à évaluer les membres potentiels et les recruter. Ceux qui s'avèrent loyaux, honnêtes, fiables et intéressants apprennent les secrets de l'organisation et découvrent sa véritable étendue.

Les Courageux

Ces initiés sont résolus à aider l'humanité par tous les moyens. Ils servent d'agents de terrain, infiltrent les organisations ennemies, assassinent les gêneurs, bref font leur sale métier d'agents secrets, mais pour le bien de l'humanité.

Les Pitoyables

Les initiés qui font la preuve de leur volonté d'aider autrui rejoignent les rangs des Pitoyables. Certains travaillent en secret et aident les Courageux en cas de besoin. D'autres sont prêtres, médecins (en général de la variété "baroudeurs sans frontières") ou psychiatres. Naturellement, ceux qui occupent des postes publics taisent l'identité de leur véritable employeur.

Les Instruits

Ceux qui ont le don d'apprendre et d'enseigner rejoignent les rangs des Instruits. Comme les Pitoyables, ils travaillent secrètement et aident les Courageux ou publiquement comme professeurs ou conférenciers.

Les Sages

Lorsqu'un membre a fait la preuve de ses capacités au cours de plusieurs années de services dans l'un des groupes précédents, il peut être introduit dans le cercle secret des "Sages". Ce sont les chefs qui dirigent les actions du reste de la conspiration. Ils cherchent à améliorer le sort de l'humanité. Souvent, ils ont aussi pour but annexe de tester la résistance morale de leurs subordonnés. Certains des défis auxquels font face les Courageux, les Pitoyables ou les Instruits sont purement artificiels : ce sont des situations arrangées par les Sages pour éduquer leurs agents et en apprendre davantage sur leur compte. Les Sages décident en dernier ressort de la politique et des objectifs du groupe. Leur souci principal est la vertu. Ils se préoccupent plus de la santé mentale et spirituelle de la population que de son état physique. Pour eux, l'homme idéal est heureux, serein, sage, confiant et aimant. Ils luttent contre tout ce qui risque d'empêcher l'humanité d'atteindre cette perfection. Ils s'opposent aux dogmes, à la censure, à l'intervention des gouvernements dans la vie privée, à la consommation de drogues, à l'oppression et à l'inégalité. Les Courageux interviennent directement contre les groupes et les individus qui cherchent à prendre l'ascendant sur le reste du monde. Toutefois, ces opérations spectaculaires ne représentent qu'une infime partie du grand plan de la conspiration. Les Pitoyables et les Instruits combattent subtilement des adversaires plus impalpables : l'apathie, l'ignorance, l'incompréhension, la peur, le racisme et l'intolérance.

Leurs actions

Le secret qui entoure leurs actions empêche de connaître exactement leurs exploits, mais le Sel de la Terre est sans doute intervenu dans les événements suivants :



- **La bombe russe** - en aidant l'Union Soviétique à se doter d'armements nucléaires, les Sages ont évité une dangereuse hégémonie américaine, de nombreuses guerres conventionnelles et sans doute une "frappe atomique préventive" des Etats-Unis contre une Russie désarmée. Ils ont également donné au communisme une chance de grandir et de se discréditer lui-même. Si la chute de l'URSS avait été due à la violence plutôt qu'à une faillite économique, le marxisme serait encore considéré comme une doctrine viable dans certains cercles.

- **Les communications visuelles** - les Sages sont derrière l'accélération du développement des communications visuelles. Grâce à la radio et la télévision, tout le monde peut savoir ce qui se passe n'importe où dans le monde. Théoriquement, la télévision était censée empêcher les gouvernements de contrôler l'information (toutefois, quelque chose à dû mal fonctionner. Influent et Pharaons se sont rués vers ce nouvel outil de domination et inondent les masses de programmes abrutissants).

- **La faim dans le monde** - au cours de ces vingt dernières années, le Sel de la Terre a réussi à faire comprendre à la population que si des gens mourraient de faim, ce n'est pas parce que la nourriture manque. Tout le monde est maintenant convaincu que le problème n'est pas la production des aliments, mais leur distribution. Reste à s'y attaquer...

- **Sabotage politique** - dans le monde occidental, le Sel de la Terre empêche les partis établis de présenter des candidats compétents aux élections présidentielles. A terme, ils espèrent créer un mouvement populaire qui soutiendra un candidat de leur choix. Celui-ci aura pour mission de réparer les dégâts créés par les administrations précédentes.



Idee : Si les PJ sont plus ou moins dans le camp des "gentils", ils se retrouveront peut-être à travailler avec le Sel de la Terre.

Dans un premier temps, l'organisation les engage anonymement pour une mission quelconque.

Selon leurs résultats, les Sages décideront de les oublier ou de trouver un moyen de les réutiliser de temps à autre.

Si le Sel de la Terre veut recruter les PJ, il veillera à ce qu'ils soient dirigés dans un premier temps vers une petite entreprise semi-légale ou une société secrète affiliée. Cette façade peut sembler purement altruiste ou ressembler à n'importe quelle autre organisation de conspirateurs... Quoi qu'il en soit, ses membres embauchent ou initient les PJ. Ces derniers apportent leurs compétences. Leurs supérieurs fournissent l'argent, l'entraînement, la protection et leurs connaissances. Au cours de cette phase, les PJ remplissent diverses missions, dont certaines sont conçues pour mesurer leur loyauté et leur altruisme. Cette relation peut s'avérer idéale pour le groupe, qui se retrouve aidé, soutenu et informé en échange de services relativement légers.

Une fois que les PJ auront prouvé qu'ils sont loyaux, dignes de confiance et animés d'idéaux élevés, les Sages leur feront découvrir la véritable organisation. Les PJ ne passeront peut-être pas tous les tests... Si les personnages se comportent bien dans leur organisation de couverture, le Sel de la Terre ne se montrera peut-être jamais.

Lorsque les joueurs seront prêts à prendre des initiatives et que les PJ auront prouvé qu'ils sont dignes d'être membres faites-lez passer de l'organisation de couverture au Sel de la Terre proprement dit. Une fois initiés (sans doute comme Courageux), les PJ seront plus libres de leurs actions. A eux de décider qui attaquer, quelles pistes suivre etc.

Les Sommerites

"Avez-vous entendu les Bonnes Paroles?"

un missionnaire sommerite

Type : culte

Réputation : inglès, mais leurs fêtes sont chouettes.

En bref : ils sont convaincus que la chanteuse de rock Karla Sommers est une divinité. La plupart des adeptes sont de jeunes femmes.

Alliés : Cheryl d'Aubainne, Lydia Goodman.

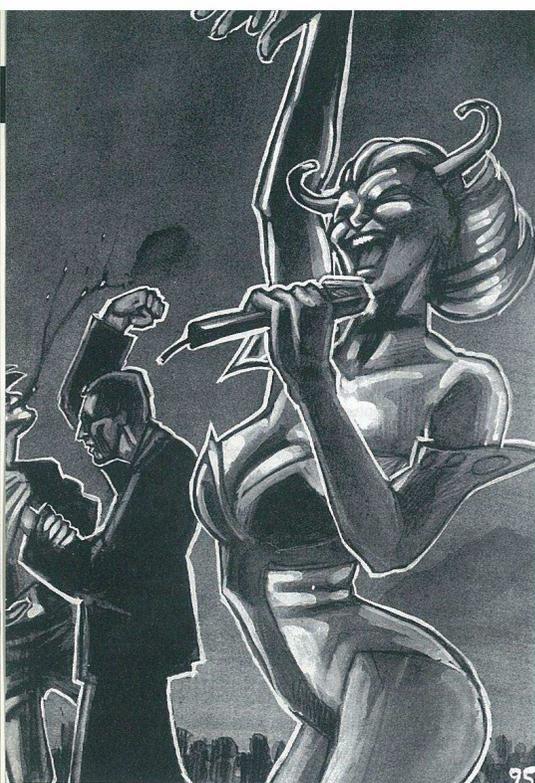
Ennemis : les Glorieux Seigneurs

Pour la plupart des gens, Karla Sommers n'est qu'une chanteuse de rock à succès. Mais pour les sommerites, c'est une déesse.

Les sommerites ont créé une religion basée sur l'adoration de Karla Sommers et l'étude de ses chansons. L'évangile qui en résulte est assez brumeux, mais met l'accent sur la vie humaine, la sensualité et le bien-être, le tout enveloppé d'un peu de mysticisme de Prisunic.

Certains sommerites sont complètement pris dans ce mode de vie. Ils organisent leur vie autour de l'écoute des chansons de Sommers, font la fête avec leurs coreligionnaires et font l'impossible pour répandre "les bonnes paroles".

La plupart des membres du culte sont moins impliqués et sont sommerites comme la majorité des français sont catholiques : ils ont la foi, mais ne pratiquent pas.



Le sommerisme inclut divers éléments de philosophie new age, dont la croyance en la synchronicité et au pouvoir de la pensée positive et la perception de l'univers comme un glorieux et merveilleux mystère.

Les sommerites ne sont généralement pas dangereux. En fait, la plupart des gens estiment qu'ils représentent un ajout bienvenu dans le monde malsain et déprimant de Vertige. Toutefois, ils restent parfaitement capables de se défendre par eux-mêmes. Dans le pire des cas, ils peuvent faire appel à Lydia Goodman.

Karla Sommers n'a jamais reconnu publiquement l'existence du culte.

Qui est-elle au juste ? Une chanteuse innovatrice, trop douée pour être pleinement appréciée du grand public ? Une star en toc, lancée par des commerciaux brillants ? Ou une vraie divinité, dernier espoir de l'humanité dans un monde devenu fou ? A vous d'en décider.

Les sommerites célèbrent leur culte au Temple de la Divine Expérience chaque mardi et sont toujours présents en force aux soirées du samedi.

Joy Laughter

Chanteuse et porte-parole des sommerites

Les sommerites n'ont pas de hiérarchie officielle, mais Laughter est considérée comme leur chef *de facto*. Elle explique les paroles de la divinité et l'imite admirablement. Très rarement, il lui arrive d'annoncer que tel membre du culte est devenu un "blasphémateur". La victime découvrira vite que Vertige grouille littéralement de sommerites et qu'ils n'apprécient pas du tout du tout le blasphème. Quant à la définition de ce crime, elle reste floue et fluctuante.

Les Tulpas

"Comment vais-je ?"

Ed Koch

Type : race secrète.

Réputation : aucune.

En bref : des entités psychiques qui se modèlent à partir des croyances d'autrui.

Alliés : aucun.

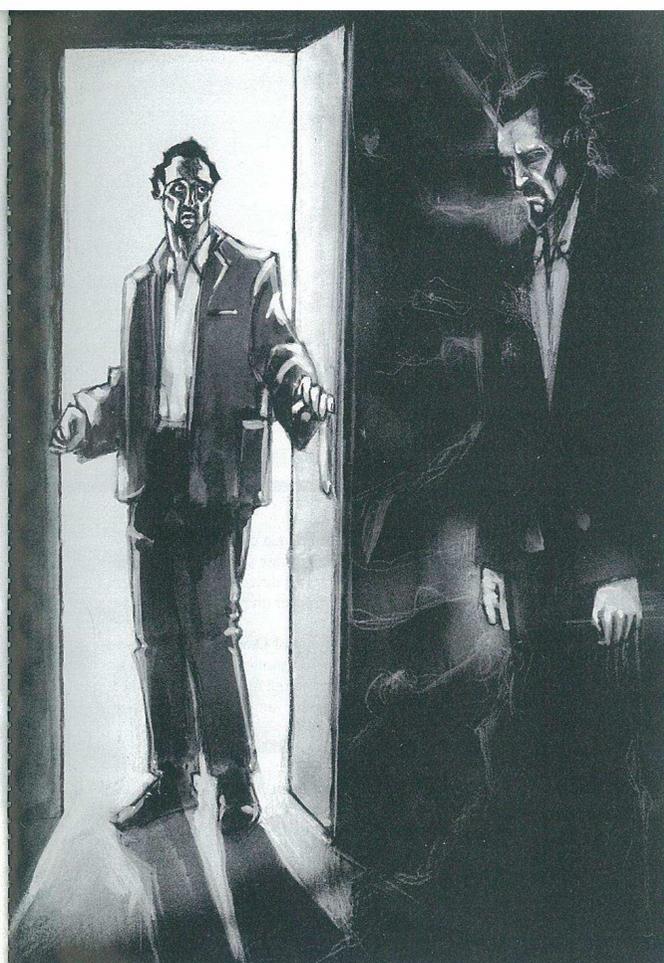
Ennemis : aucun, mais ils s'évitent les uns les autres et redoutent les médiums et autres psis.

Les Tulpas sont des concentrations d'énergie psychique. A l'état naturel, ils flottent librement dans les airs. De temps à autre, elles se matérialisent et prennent forme humaine. L'atmosphère très particulière d'Al Amarja semble encourager le phénomène. On sait peu de choses sur ce processus. Comme toutes les races secrètes, les Tulpas sont très... hmm, secrets. Les Tulpas "s'alignent" sur ce que projette l'esprit des individus qu'ils rencontrent. Au début de sa phase de matérialisation, un Tulpa est juste une vague tache d'ombre ou de lumière qui attend dans un coin sombre qu'un humain (ou toute autre entité intelligente) passe à sa portée. Le Tulpa façonne alors sa forme et ses pensées pour correspondre à ce que sa cible veut ou croit, voir. Une fois "solidifié", le Tulpa commence à errer dans le voisinage, gagnant de plus en plus de réalité - sous forme de tics de langage, d'histoire personnelle, d'habitudes etc. - au fur et à mesure des rencontres.

Par exemple, un Tulpa commence à apparaître derrière le piano du Nid de Voleurs, plaza Engloutie. La première personne qui aperçoit sa silhouette est un touriste névrosé, persuadé que les femmes sont toutes des garces avides. Obéissant, le Tulpa prend la forme d'une beauté fatale et se dirige vers lui. Le touriste la voit. Se souvenant de la réputation du bar, il se dit qu'elle doit être armée et dangereuse. Sitôt pensé, sitôt fait ! Un vider la repère avant qu'elle ne cause de trop gros dégâts. Il s'approche d'elle en pensant que, pour faire du scandale ici, elle doit être folle ou prête à tuer. Immédiatement, elle devient les deux. Ce Tulpa ne fera pas un bon citoyen mais, si le touriste avait pensé à autre chose qu'à ses peines de cœur, il aurait pu devenir un comptable entre deux âges, un représentant de commerce originaire de l'Aveyron ou n'importe quoi d'autre.

Les Tulpas sont conscients de leur nature, mais ils ont tendance à l'oublier et ne la révéleront jamais à quiconque. Jamais, à aucun prix. Comme Pinocchio, ils veulent par-dessus tout devenir humains. Les Tulpas peuvent se "sentir" les uns les autres et s'évitent comme la peste. En effet, ils se souviennent de leur véritable forme. S'ils s'approchent trop, celle-ci à tendance à réapparaître. Ils perdent alors tous les détails de la fausse identité qu'ils ont si soigneusement accumulée au fil des ans, avant de se dissoudre à nouveau dans le néant. Parfois, un Tulpa en vient à mépriser sa nouvelle personnalité et part à la recherche d'un de ses congénères qui l'en délivrera. Bien entendu, l'autre Tulpa risque d'y laisser tout ou partie de sa personnalité.

Si ça se trouve, tous les habitants d'Al Amarja sont des Tulpas. En tout cas, il peut y en avoir n'importe où... Votre garde du corps, le bamman, le vider, le policier... Et, dites-moi, les d'Aubainne ont tendance à agir exactement comme tout le monde s'attend à les voir agir, non ?



Une autre hypothèse

Toutes les créatures intelligentes de cette planète sont des entités énergétiques, assez voisines des Tulpas. Toutefois, la plupart d'entre elles ont des objectifs et des motivations qui influencent leur mental et leur aspect physique au moins autant que l'opinion d'autrui. De plus, elles ont oublié leur vraie nature... Pardon : nous avons oublié. Car c'est bien de nous qu'il s'agit. La seule différence entre un Tulpa et un individu ordinaire est que le Tulpa manque de buts et dépend entièrement du regard des autres. Par ailleurs, ces entités ont plus de mal que nous à oublier leur véritable nature. Prendre contact avec un Tulpa est imprudent. On risque d'y gagner une révélation sur la vraie nature de l'univers - un grand flou, peuplé d'une infinité d'esprits adoptant des identités temporaires sur une multitude de "mondes". Ces créatures jouent à des jeux interminables et très complexes, que nous appelons la vie, la guerre, la politique etc. Que faire de cette connaissance ?

Murmures : On raconte que des personnages s'étaient associés dans leurs aventures avec un individu rencontré par hasard, et qui se montrait extrêmement efficace. Un vrai trésor ! Et plus ils travaillaient avec lui, plus il était utile (à condition,

bien sûr qu'ils s'attendaient à ce qu'il soit utile. S'ils l'avaient considéré comme un boulet, ils auraient eu un boulet). Un jour, leur ami sembla souffrir d'un accès de paranoïa. Il se retournait fréquemment et donnait l'impression d'un homme traqué. Le lendemain, il arbora un tatouage sur le front, des vêtements inhabituels et une voix un peu plus grave. Il était soudainement devenu violent et cruel. Bref, il avait brusquement changé pour le pire. Il ne se souvenait même plus des PJ. En fait, un autre Tulpa, désireux de se débarrasser d'une personnalité particulièrement déplaisante, l'avait traqué et capturé. Ils étaient restés en contact suffisamment longtemps pour que tous les souvenirs de leurs dernières années de vie disparaissent. A peine libéré, l'ami des personnages était tombé sur une bande de satanistes... et s'était remodelé sur eux. Si les personnages avaient continué à le fréquenter et à se souvenir de lui tel qu'il était autrefois, il aurait recommencé à changer, mais s'ils avaient vraiment voulu l'aider, il leur aurait fallu percer le mystère des Tulpas. Bien entendu, s'ils découvrent un jour sa vraie nature, ils ne le reverront plus jamais - s'ils s'approchent trop de lui, il se dissoudra et reprendra sa forme originelle.

Vides

Errants sans âme

La rumeur prétend que les Vides ont été capturés par des vampires psychiques venus de Lémurie qui ont dévoré leur esprit. Les vrais coupables sont un petit groupe de scientifiques marginaux. Ils ont inventé un moyen de mesurer l'âme, de la capturer lorsqu'elle quitte le corps et de la conserver. Livré à lui-même, le corps devient un Vide.

Fondé par des rescapés du sinistrement célèbre projet MKULTRA, financé par la CIA dans les années 60 et 70, l'actuel projet "Death Sucker" a pour objectif de contrôler et d'exterminer toutes les âmes humaines. Pour l'heure, ses membres perfectionnent leurs techniques de capture et de contrôle des âmes. Séparer l'âme du corps est plus facile lorsque le sujet souffre. Les scientifiques ont donc appris à infliger de terribles blessures à leurs victimes. Ils ont également pris l'habitude de leur faire prendre du blue shock pour amplifier leur agonie. Le mythe des vampires lémuriens est un pur mensonge, coriçu pour garder le projet secret.

Plutôt que de livrer directement les Vides au gouvernement, les Suckers préfèrent les lâcher dans Vertige. Ainsi, les petits fonctionnaires qui les prennent en charge ne peuvent avoir aucun soupçon quant à la complexité de leurs supérieurs... Les Vides ne peuvent être "tués" que par démemberement, calcination, dissolution dans l'acide et autres méthodes peu ragotantes.

Murmure : On raconte tant de choses, mais Monique d'Aubainne offrirait une récompense pour chaque Vide qu'on lui amènerait.

>>> MAÎTRISE & SECRETS

Règles du modérateur

Ce chapitre présente au Modérateur toute une partie des règles qui ne se trouve pas dans les premiers chapitres et lui explique notamment comment gérer les pouvoirs étranges et la magie.

Notes sur les personnages

Lors de la création de leur personnage, les joueurs sont à peu près libres de faire ce qu'ils veulent. De votre côté, vous avez la responsabilité de forger une série cohérente à partir d'un groupe qui risque d'être extrêmement hétérogène.

Pour commencer, examinez soigneusement chaque personnage avant le début de la partie.

Aidez les joueurs à améliorer leur création en les interrogeant dessus. Cela leur permettra de clarifier les points restés obscurs dans leur esprit et donner un peu de consistance au personnage. Faites-vous préciser tout ce dont vous avez besoin pour introduire harmonieusement ce personnage dans votre série : son passé, la signification précise de ses traits etc.

N'autorisez aucun trait qui risque de donner le contrôle de la série à un joueur — c'est vous le seul maître à bord, pas eux ! Par exemple, le trait "peut tuer d'un seul regard" risque d'être impossible à gérer. Interdisez-le ou modifiez-le.

Le meilleur moyen de conserver une certaine prise sur les personnages trop puissants est de faire usage de votre bon sens. Par exemple, une personne capable de tuer d'un seul regard a sans doute attiré l'attention de diverses sociétés secrètes ou d'une agence de renseignements. Le PJ risque d'être kidnappé ou assassiné, d'avoir le cerveau lavé et ainsi de suite. Le bon docteur Nusbaum passera sans doute beaucoup de temps à le disséquer... pardon, à l'examiner pour comprendre d'où vient son pouvoir. Ses recherches échoueront sans

doute. Même si le PJ y survit, il risque de se retrouver privé de son don. Si les joueurs veulent des personnages exceptionnels, parfait ! Simple, vous devrez utiliser votre bon sens et votre imagination pour trouver un moyen de les empêcher de gâcher toute la série.

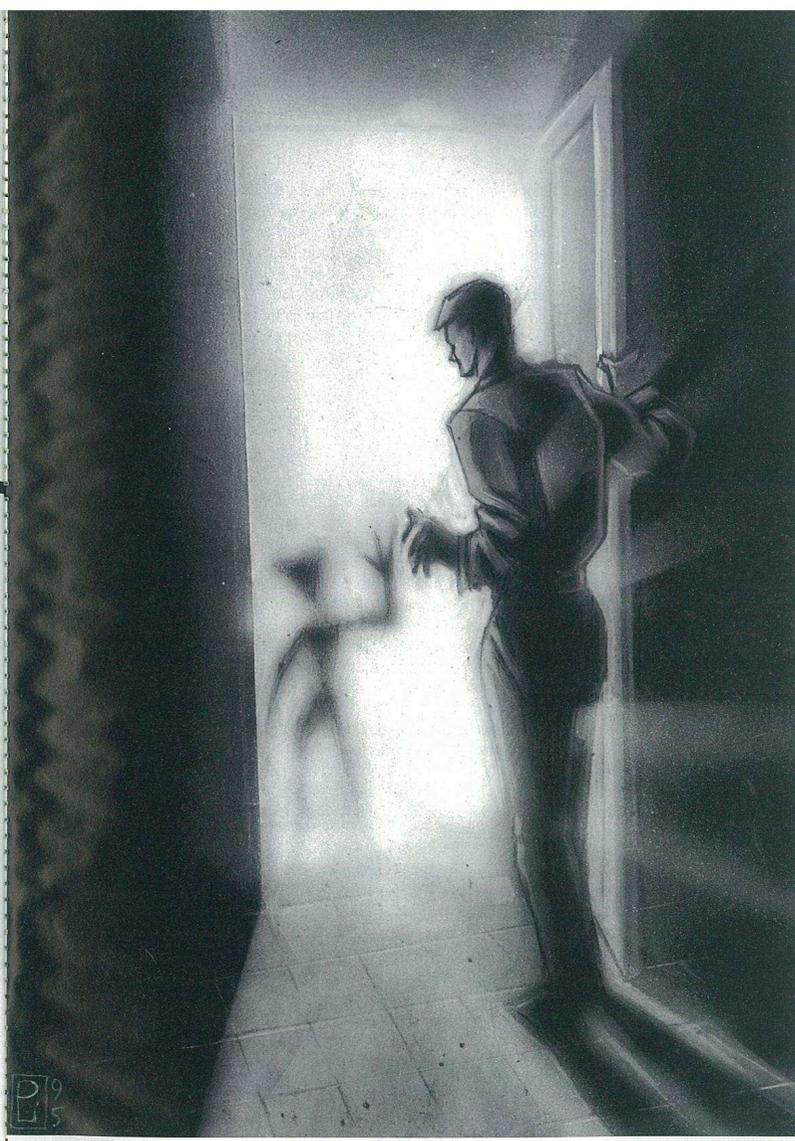
Cela dit, ne rejetez pas la diversité ! Dans ma série, j'ai vu passer des tueurs cruels, un brave gentleman vieillissant, un directeur de théâtre et une femme qui était la seule véritable réincarnation du Dalai Lama, entre autres.

Modifier un personnage : exemple

Loretta est le second personnage qu'a créé le grosbill de mon groupe. Il avait les traits suivants :

- **Zen** - donne un dé de bonus à toutes ses actions (trait supérieur).
- **Lire les esprits** - ce talent m'inquiétait...
- **Manipulation des probabilités** - autrement dit, les événements s'arrangent plus ou moins à son idée, parce que... parce que !
- Par ailleurs, Loretta était accompagnée d'un gros chien fidèle et intelligent, muni de mâchoires capables de broyer une jambe. Enfin, Loretta était membre d'une société secrète et pouvait appeler à l'aide ses camarades de conspiration. Cette combinaison de traits et de ressources me paraissait de nature à perturber l'équilibre du jeu. Après une conversation avec le joueur, nous nous sommes mis d'accord sur les modifications suivantes :

- **Zen** - soyons francs : non seulement ce trait est trop puissant, mais en plus il est ennuyeux. Il n'ajoute aucune couleur au personnage de Loretta. Il se contente d'augmenter sa capacité de nuisance. Trait supprimé.
- **Lire les esprits** - un moyen idéal de saboter un scénario ! Je le lui ai laissé, mais à 1 dé seulement et il n'est pas toujours fiable. Par ailleurs, j'ai noté dans un coin que Loretta tombera sans doute dans une Boucle ou quelque chose de ce genre (voir plus bas).
- **Manipulation des probabilités** - ce n'était pas un trait supérieur ? Il l'est devenu et je lui ai discrètement assigné quelques limites.
- **Le chien** - une tentative flagrante pour récupérer des capacités de combat (et de pistage) sans avoir à prendre des traits correspondants. C'était mal essayé et j'ai insisté pour que le chien compte pour un trait.



télépathiques étaient affaiblis. A chaque fois qu'elle tentait de les utiliser, elle souffrait d'hallucinations horriblement perturbantes.

Quant à sa société secrète, elle lui a rendu service à plusieurs reprises, avant de l'envoyer en mission contre les Kergilians, qui se sont avérés être des adversaires à sa taille.

Les pouvoirs étranges

Si un PJ a un pouvoir étrange, consultez les règles qui s'y rapportent. Beaucoup de joueurs attribuent à leurs personnages des pouvoirs qui sont si répandus dans les JdR et la SF qu'ils en deviennent presque ennuyeux, comme la télépathie ou la télékinésie. Encouragez-les à se choisir des pouvoirs plus originaux. Après tout, ils n'ont pas à se conformer à une liste préétablie...

Pour connaître le nombre de fois par jour où son personnage pourra utiliser un pouvoir, le joueur lance un dé. Le résultat est la valeur de la réserve psychique (le joueur peut aussi décider qu'il a droit à trois utilisations et ne pas lancer le dé). Un personnage doué de deux pouvoirs ou plus peut lancer un dé pour chaque et prendre le meilleur résultat.

L'argent

Il est important de gérer ce problème au cas par cas. Certains personnages sont riches,

• **La société secrète** - j'ai laissé le joueur faire à sa guise, parce que cela me permettra de diriger un peu les actions de Loretta par l'intermédiaire de ses supérieurs (cela pimentera un peu ses aventures et je pourrai ainsi imposer un minimum de cohérence). Et aussi, à ma grande honte, parce que je ne me suis pas rendu compte de l'aide que Loretta pourrait exiger de ses amis conspirateurs.

En jeu, le principal problème posé par les dons télépathiques de Loretta n'a pas été sa faculté à piller les esprits des PNJ. En fait, elle l'a surtout employé à espionner les autres PJ, à leur grande exaspération. Loretta a fini par utiliser ce trait sur un démon. Ce faisant, elle lui a ouvert son esprit... et a reçu une image horriblement précise de l'Enfer. Elle a perdu connaissance. A son réveil, elle s'est aperçue que ses dons

d'autres sont dans la misère, certains surmagent entre les deux et une minorité a tout vendu pour venir à Al Amarja. Ces différences, en dernière analyse, ne changent pas grand-chose au jeu. Après tout, si vous y tenez, vous pourrez toujours séparer un touriste de son argent, sans avoir beaucoup d'efforts à faire.

En règle générale, laissez les personnages dépenser ce que bon leur semble. La quantité d'argent qu'un PJ peut dépenser est fonction de l'image que le joueur désire projeter. Si un joueur veut un personnage qui ne se préoccupe pas de ses dépenses, il serait maladroit de l'obliger à s'y intéresser quand même. Et puis, l'argent n'est pas si important (en dehors des quelques milliers de dollars que les PJ dépensent en armes, équipement et logement, bien entendu).

La vie sociale des personnages est davantage affaire de talent et de relations que de compte en banque... Si les joueurs commencent à exagérer sous prétexte qu'ils ne tiennent pas les comptes de leurs personnages au centime près, vous pouvez parfaitement craquer et les obliger à faire preuve d'un peu de rigueur (mais avez-vous vraiment envie de voir les PJ se disputer pour savoir qui va payer l'addition cette fois-ci ? A chaque sortie au restaurant ? Non, n'est-ce pas ?). Il existe des méthodes plus élégantes pour éviter que l'argent ne déséquilibre le jeu. En voici trois. Vous en inventerez certainement d'autres.

• **Un gros pot-de-vin attire l'attention** : les gens à qui l'on offre de fortes sommes pour quelque chose d'apparemment anodin risquent de s'effrayer ("s'il m'offre dix mille dollars pour regarder ailleurs, c'est que c'est grave. Je risque sûrement ma peau", pensera le garde). Les gens nerveux font des erreurs, sont imprévisibles et parfois dangereux.

• **Un gros pot-de-vin attire l'attention, suite** : vous avez de l'argent ? Vous en donnez ? Rassurez-vous, la nouvelle va vite se répandre. Vous serez vite submergé de "bonnes affaires", "d'informations confidentielles" et autres propositions malhonnêtes. Et encore... si vous ne tombez que sur des escrocs, vous aurez de la chance. Il existe aussi des individus moins subtils, qui seront contents de vous frapper le crâne pour quelques dollars. Et, bien entendu, des nuées de cinglés en tout genres vont s'agglutiner autour du PJ, à la recherche d'un généreux mécène qui financera leur invention/entreprise/œuvre artistique etc.

• **L'équipement lourd ne passe pas inaperçu** : si vous achetez des véhicules, du matériel de surveillance, des armes, une propriété etc., vous allez attirer l'attention des pouvoirs en place (les autorités officielles et les autres). Si les nouveaux venus ont l'air de représenter un danger, ces diverses puissances les manipuleront (si possible) ou chercheront à les liquider de manière originale (dans le cas contraire).

Et les nouveaux venus ont généralement une faiblesse : ils ne connaissent pas assez bien Al Amarja pour savoir comment se protéger (après tout, les psychovores ne sont pas en vente libre).

La mise en place d'un personnage-joueur

Lorsqu'un joueur crée son personnage, il faut qu'il fasse de son mieux pour l'impliquer dans des intrigues et des incidents intéressants. Al Amarja est un cadre assez flou pour que vous puissiez changer l'histoire ou inventer de nouveaux détails en fonction de vos plans.

A titre d'exemple, retrouvons Arthur Pendrick, présenté page 23. Nous allons reprendre chaque élément intéressant de ce personnage, du point de vue du MJ cette fois.

• **Traits** : la Mythologie est un trait prometteur, surtout parce qu'il est ouvert. Même Arthur ne connaît pas au juste ses limitations. Ce sera donc à moi, en tant que MJ, de décider de son utilité selon les besoins de l'histoire. Je le laisserai sans doute accomplir *quelque chose* de particulier avec, le moment venu. Après tout, c'est son trait supérieur et l'un des éléments fondamentaux du personnage. Mais je ne vais pas décider tout de suite de ce qu'il peut en faire. Je laisserai l'histoire me diriger.

L'un des moyens de gérer ce trait est de laisser Arthur lancer les dés normalement lorsqu'il tente une action métaphy-

sique (4 dés), mais de décider qu'il s'agit d'un échec lorsqu'il fait un résultat pair, quel que soit son total (bien entendu, je me garde bien de mentionner ce détail au joueur). Cela représente l'incapacité d'Arthur à faire le tri entre les véritables sorts et les superstitions inutiles (si le jet donne un résultat impair, tout fonctionne normalement).

Il faut aussi que je lui impose une limite au nombre d'utilisations. Si c'était un véritable pouvoir étrange, il aurait une réserve psychique qui limiterait son nombre d'utilisations quotidiennes. Mais je ne veux pas donner de réserve psychique à Arthur. Si je le faisais, son joueur saurait que son trait a des effets mystiques. Je préfère laisser le joueur dans le noir pour le moment.

• Son **défaut** est également prometteur. Il me permettra de mêler Arthur à des intrigues étranges, voire, si j'arrive à préparer une ou deux scènes, à le faire douter de sa santé mentale. Idéalement, Arthur ne devrait pas se rendre compte que son trait "mythologie" a des effets parapsychiques. Ces effets devraient pouvoir être mis sur le compte d'une imagination hyperactive. Cette combinaison de traits est idéale pour perturber un peu le joueur, si je la gère intelligemment.

• **Motivation** - pourquoi ses cartes de tarot ont-elles dit à Arthur de se rendre à Al Amarja ? C'est peut-être un hasard. Arthur est peut-être en train de prendre ses superstitions au sérieux. Mais il y a peut-être une raison plus profonde. La Machine de Throckmorton considère peut-être qu'il va lui être utile dans sa tentative de domination du monde.

Elle a manipulé les cartes (ou l'interprétation qu'il en fait) pour l'attirer à Al Amarja. A moins qu'une puissance cosmique quelconque, bonne ou mauvaise, n'ait besoin de lui pour servir de dernier défenseur (ou d'ultime destructeur) de l'humanité. On verra plus tard.

• **Secret** - si besoin est, je peux envoyer des assassins de l'Ordre Argenté d'Isis à la poursuite d'Arthur. Peut-être l'Ordre est-il une couverture pour une cellule d'Influents. Dans ce cas, Arthur a un gros problème. Par ailleurs, des agents du Sel de la Terre enquêtent peut-être sur l'Ordre. Ils seraient sans doute heureux de parler à Arthur.

• **Personne importante** - voilà qui est prometteur. Pour commencer, Arthur ne comprend pas tout ce qu'il voit. Par ailleurs, je vais m'arranger pour toujours avoir sous la main un clochard qui viendra lui répéter les mêmes mots. Ou d'autres.

Arthur finira peut-être par se rendre compte qu'il prend une partie des décisions importantes de son existence en fonction des radotages incohérents de SDF à moitié cinglés. Il est possible qu'un jour, pour l'amour du contraste, je fasse prononcer ces mots à un homme très riche ou à une très belle femme. Les possibilités sont nombreuses.

• **Passé** - possibilité humoristique : Arthur rencontre un ancien client, un admirateur qui parle de lui à tous ses amis. Les séminaires d'Arthur représentent aussi une bonne source de revenus si nous nous lançons dans une campagne longue. C'est un emploi assez intéressant et assez dingue pour avoir une place dans une série.

Je suis sûr qu'Arthur risque de se plonger de lui-même dans les ennuis s'il commence à vendre ses services (en devenant "gourou malgré lui" ou en interférant involontairement avec les autres comploteurs de l'île).

Il arrive que certains PJ soient moins prometteurs que les autres, mais essayez d'avoir quelque chose en réserve pour chacun d'eux.

Notes sur les mécanismes

La flexibilité du système vous donne énormément d'influence sur le déroulement du jeu. Voici quelques trucs, astuces et conseils.

Lancer les dés

Lorsque je lance les dés pour les PNJ, j'utilise quatre dés de couleurs différentes. Je décide à l'avance de ceux que je vais prendre en compte (par exemple, si je fais un jet pour un trait de 3 dés, je prends les deux noirs et le rouge. Le blanc ne compte pas, mais les joueurs n'ont pas à le savoir). Ainsi, mes joueurs ne savent pas au juste de combien de dés disposent leurs adversaires ou quel total je viens d'obtenir. Si vous employez cette méthode, ne les laissez pas deviner ce que vous faites. Vos joueurs seront toujours très inquiets de vous voir lancer des brouettes de dés, même pour le plus insignifiant des adversaires. Contentez-vous de leur sourire sans rien dire.

Le rythme

Donner un rythme à l'histoire et la faire avancer à la bonne vitesse est beaucoup plus important que de suivre les règles. Voici certains aspects des mécanismes que vous pouvez rejeter ou modifier lorsque vous voulez que les choses bougent plus vite.

• **Justification du dé d'expérience** : la plupart du temps, c'est un moyen sympa pour donner un peu de couleur à l'action mais, au fond, c'est totalement inutile.

• **Attaques prévisibles** : le dé de malus sur les attaques prévisibles est là pour donner un peu de variété au combat. S'il ralentit trop l'histoire, laissez tomber ! Lorsque, dans ma campagne, les PJ ont lancé une attaque massive sur un bande de demi-rats renégats, il devait y avoir une dizaine de combattants de chaque côté. Tout ce que je voulais, c'était savoir qui allait gagner et qui serait blessé. J'ai donc laissé tomber cette règle, sauf pour les rares personnages qui se trouvaient hors de la mêlée principale, face au mauvais génie de l'histoire (un sorcier demi-rat).

• **Combat linéaire** : lorsque les conséquences d'un combat

sont relativement claires, je passe en combat gestalt. Exemple : deux PJ s'attaquent à l'agent d'un Pharaon. Si le combat traîne en longueur, le système linéaire peut être jeté aux orties. Les autres sbires se sont enfuis, les PJ ont démolé la machine qu'ils étaient venus démolir. Tout ce qu'ils ont besoin de savoir, c'est : le séide du Pharaon va-t-il s'enfuir ou va-t-il tomber sous les coups de l'épée de l'ange (laissez tomber, c'est une longue histoire) et mourir avant d'être capturé ? Nous avons lancé des tas de dés, j'ai triché et ils ont capturé le séide.

Les avis précédents sont destinés à accélérer l'action. Vous pouvez aussi vouloir la ralentir. Si vous commencez à prêter attention aux détails, les joueurs vont se douter que vous préparez quelque chose d'important. Le suspense montera en conséquence. Pour ralentir le jeu, appliquez toutes les règles, faites justifier le moindre dé de bonus et posez des questions précises sur toutes leurs actions, même celles qui n'ont pas de rapport avec le combat. "Bon, tu fouilles le bureau. Comment ?" ou "Tu cherches quelle expression, au juste ?". Plus vous prêtez attention aux détails, plus l'univers du jeu prendra de profondeur.

Distribuer les dés d'expérience

Pour un PJ, l'un des moyens tangibles de devenir plus puissant reste l'acquisition de dés dans sa réserve d'expérience. La distribution de ces dés repose entièrement sur vous.

Utilisez-les pour marquer la progression de la partie. Si vous voulez que l'action soit lente, attribuez-en peu. Dans ce cas, les rares occasions où vous en attribuez resteront dans leur souvenir comme de grandes actions. La puissance leur viendra d'autres sources : avoir compris ce qui se passait, avoir choisi le bon camp, s'être créé des relations utiles et une réputation...

Si vous voulez que votre série évolue rapidement, en revanche, ne lésinez pas sur les dés. Plus ils en auront et plus vite ils seront capables de se frotter aux complots les plus puissants. En cas de doute, attribuez un dé. Les joueurs lui trouveront toujours une utilité.

Voici les actions qui méritent d'être récompensées :

• **Accomplir quelque chose** : une séance entière passée à parler, mentir, se faire duper, combattre, surveiller ses arrières,



suivre des pistes et ainsi de suite mérite sans doute un dé, à moins que le PJ ne se soit montré d'une incompétence rare.

• **Réussir une action capitale** : résoudre un mystère, neutraliser un ennemi ou remporter un trophée de haute lutte.

• **Etre trahi, dupé, manipulé et ridiculisé**, mais survivre pour en parler. "L'expérience est ce que vous obtenez lorsque vous n'avez pas eu ce que vous vouliez".

• **Exécuter une manœuvre brillante** : si un PJ parvient à éviter une mort certaine simplement en persuadant ses futurs assassins de le laisser partir ou arrive à jouer d'une situation comme on joue du piano, un dé supplémentaire semble être un bon moyen d'exprimer votre admiration.

• **Bien jouer son rôle** : un joueur qui parvient à donner vie à une feuille de papier rend service à toute la série. Il n'a pas volé un dé de récompense.

En général, accordez à chaque joueur un dé par séance, plus un ou plusieurs dés pour exploits exceptionnels. Un joueur qui lutte courageusement, triomphe de l'ennemi qu'il poursuivait depuis trois séances et donne à son personnage une personnalité marquée mérite trois dés pour cette seule séance (un pour la séance, un pour sa victoire et un pour son jeu théâtral). A raison d'un ou deux dés par séance, il faudra à un PJ environ trois séances pour développer un nouveau trait. Si cela vous semble trop rapide ou trop lent, soyez plus ou moins généreux.

La main du destin

Dans le chapitre consacré aux mécanismes, j'ai dit que le MJ devrait parfois lancer deux dés pour déterminer les événements non prévus par la règle. Vous devez toutefois savoir que, la plupart du temps, je ne jette les dés qu'à cause du joli bruit qu'ils font en roulant derrière le paravent. Ensuite, je fais exactement ce que je veux. Même si j'en profite pour martyriser un PJ, il pensera que c'est "parce que les dés ont donné ce résultat" et il ne se plaindra pas (pas trop...).

Maîtriser Al Amarja

Ce chapitre vous apprend en premier lieu comment faire jouer une série. En effet, la direction que prendra votre série déterminera le type d'aventure que vos PJ vont vivre. Ensuite, vous découvrirez par l'exemple comment faire jouer des aventures isolées.

Faire jouer une série

ou comment faire tourner votre série et veiller à ce qu'elle dure.

Le lancement

Vous découvrirez dans ce volume un scénario d'introduction. Il vous permettra de lancer votre série, tout en vous donnant une idée précise de ce que peut être Al Amarja. De leur côté, les joueurs y apprendront les règles et commenceront à développer des personnages. Il est fortement conseillé (on ne peut pas vous forcer, mais bon...) de faire jouer à vos joueurs avant de vous lancer dans votre propre série, pour leur donner une idée de l'ambiance du jeu : ils y découvriront tout ce qui fait le charme d'Al Amarja et pourquoi ce jeu est si différent des autres.

Commencer votre série

Lorsque vous vous lancerez dans la série proprement dite, examinez les divers complots et conspirations qui font du monde de Vertigo un endroit si intéressant à vivre. Sur lequel (ou lesquels ?) allez-vous vous focaliser ? Quel que soit votre choix, souvenez-vous que les PJ risquent toujours de tomber sur d'autres groupes, simplement par hasard. Soyez prêt à improviser. Imaginez quelques amorces pour les intrigues que vous voulez utiliser, puis créez une poignée de PNJ. Demandez-vous ensuite comment vos PJ vont s'insérer dans l'intrigue. Ajoutez tous les détails que vous désirez.

Et maintenant, lâchez les personnages. Ils vont fourrer leur nez partout, semer le chaos ou se contenter de profiter de la vie... bref, faire ce que font tous les PJ. Vous pouvez commencer à leur distribuer les indices qui les mèneront au scénario proprement dit.

Commencez par révéler de petits mystères, qui restent à l'échelle d'un groupe de débutants (les Tulpas ou la Pierre Philosophale, par exemple). Les premières aventures n'ont même pas besoin d'être des mystères : les PJ peuvent devoir se défendre contre des gangs, régler son compte à un vieil ennemi ou mettre en place leur propre amaque.

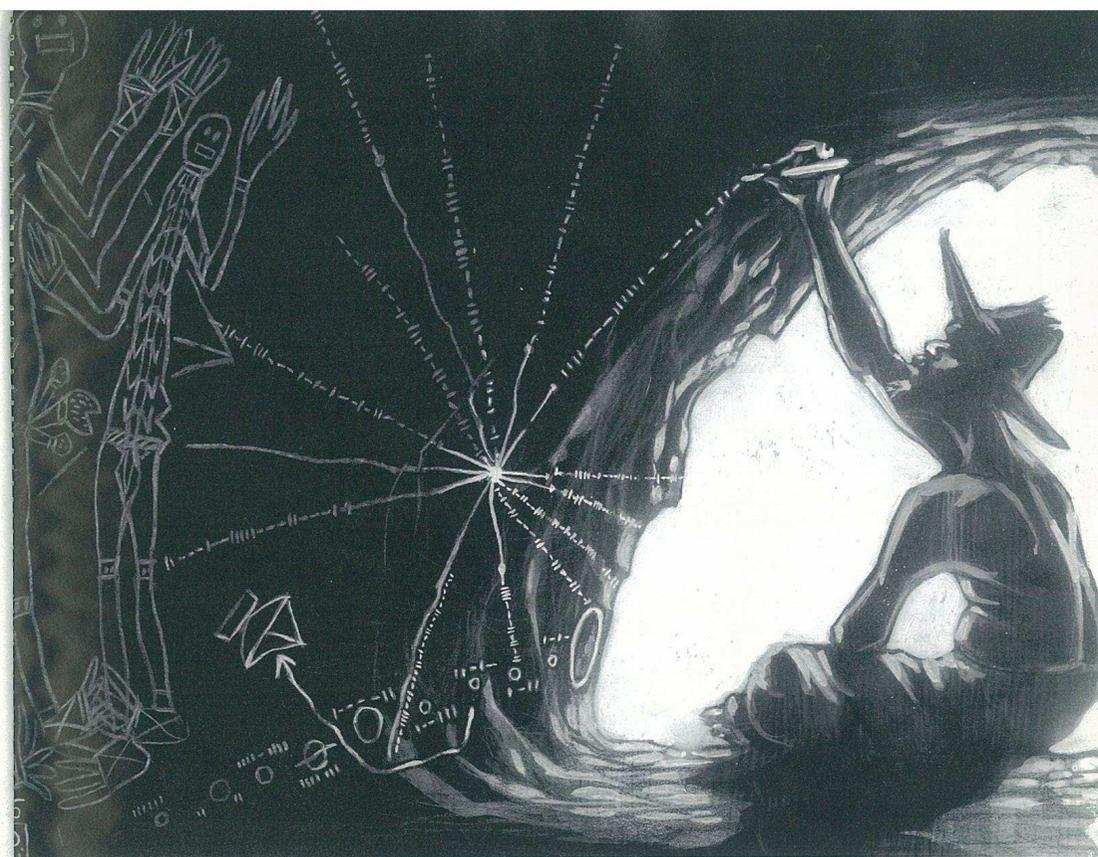
Mais, alors même qu'ils sont occupés par les intrigues mineures, vous pouvez commencer à distribuer des indices sur des énigmes plus sérieuses. Par exemple, des références à la Première École de la Sensation Véritable (une façade pour les Kergilians). Veillez à ce que ces indices soient extrêmement insignifiants et mineurs, de manière à ce que les PJ ne se précipitent pas tout de suite dans les bras d'ennemis trop puissants pour eux, mais n'oubliez pas de les distribuer : grâce à eux, les intrigues à venir sembleront plus solides, plus présentes et plus insidieuses. N'ayez crainte, vous trouverez des scénarios dans les futurs suppléments du jeu, en vente dans vos magasins préférés.

Prenez des notes

Si vous créez des quantités de personnages et d'événements, vous devriez les noter pour référence ultérieure, même si cela vous prend du temps. Si, par la suite, vous oubliez des détails importants parce que vous les aviez improvisés dans la chaleur du moment, la continuité de votre série en pâtira.

Un bon moyen de garder trace de ce qui se passe est de tenir un journal. Personnellement, j'utilise des feuilles de papier agrafées les unes aux autres. Vous pouvez préférer un carnet à spirale, un classeur ou vos formulaires de déclaration d'impôt, cela n'a aucune importance. Au début de chaque séance, je note la date, puis j'inscris tout ce qui se produit au fur et à mesure - en particulier les noms des PNJ et les événements auxquels les PJ n'ont pas assisté (dans la mesure où je suis seul à avoir une chance de m'en souvenir).

A la fin de la partie, je prends quelques notes sur ce qui se déroulera sans doute lors de la prochaine séance. Si les PJ ont laissé un message à un PNJ, ils auront une réponse la prochaine fois. S'ils ont, sans s'en rendre compte, considérablement contrarié quelqu'un, ils recevront sans doute une visite déplaisante. Ces notes aident à améliorer la continuité d'une séance à l'autre. Pour les PNJ importants, je remplis un ou plusieurs mémento. Cela me permet de savoir instantanément quels PJ il connaît, aime, déteste, veut tuer etc. Après quoi, je perfore la feuille et je la range dans un classeur (par ordre alphabétique, pour faciliter d'éventuelles recherches).



Vous pouvez être aussi obsessionnel que vous voulez dans votre quête de la Paperasserie Parfaite.

Comment utiliser le cadre

La première fois que nous avons joué à *Over the Edge*, j'avais environ dix minutes pour me préparer. Je tenais déjà une partie des principales conspirations, une poignée d'images marquantes et une version primitive des mécanismes actuels. Pas de carte, pas de PNJ, pas d'endroits marquants, bref pas l'ombre des petits machins utiles que vous trouverez ailleurs dans ce livret. Alors, j'ai improvisé.

Total Taxis est né cette nuit-là, tout comme Giovanni's Cabs, le Caesar's Hotel et Sad Mary's. Tous sont maintenant des éléments incontournables de Vertigo. Les événements se produisaient, je brodis autour. Dans la mesure où rien n'était impossible, tout ce que je pouvais sortir était O.K.

Maintenant, bien sûr, vous avez un background qui vous explique qui, quoi, comment, pourquoi, avec qui, dans quelle position etc. Vous êtes dans une situation complètement différente de celle qui était la mienne lors de cette frénétique première soirée.

Mais tout ce que vous pouvez sortir est également O.K. J'ai inventé deux compagnies de taxis. Vous ne les aimez pas ? Parfait : elles viennent de faire faillite, grâce à un concurrent de votre cru. Et ce n'est pas parce que j'ai mentionné un journal, une station de radio et une chaîne de télévision qu'il n'en existe pas d'autres.

En cas de doute, improvisez. Vous pourrez toujours (*toujours*) vous justifier par la suite, en altérant le monde pour qu'il colle à votre création ou en bricolant une explication impossible pour couvrir votre erreur. Si vous avez oublié où se trouve Sad Mary's et que vous la situez dans les Quatre Points, peut-être a-t-elle changé d'adresse ? Qui sait, ce soir-là, le continuum espace-temps a peut-être été trafiqué par la machine des Déconnectés ? La prochaine fois, Sad Mary's sera sagement à sa place Plaza des Fleurs et les PJ seront les seuls à se souvenir qu'elle était dans les Quatre Points. Il s'est passé quelque chose de bizarre, mais quoi ? Les Déconnectés sont peut-être en train d'altérer la réalité pour identifier les individus qui se souviennent des changements. Ces malheureux (PJ compris) se retrouveront impliqués dans leurs prochains complots.

Vu ? Une erreur flagrante (situer Sad Mary's dans les Quatre Points) peut être expliquée et donner simultanément naissance à une intrigue.

Improvisez sauvagement.

N'ayez pas peur de modifier le cadre. Al Amarja et Vertigo, tels qu'ils vous sont présentés, ne sont que des instantanés d'un endroit en perpétuelle mutation. Le temps passera et des changements interviendront. Certains magasins disparaîtront, d'autres ouvriront, les sphères d'influence des différents groupes fluctueront et ainsi de suite. Ne vous limitez pas aux changements mineurs. Son Altesse Exaltée finira bien par rendre son âme au Diable. Dans la semaine qui suivra, il le se

retrouvera sans doute plongée dans une guerre civile entre Constance et Cheryl d'Aubainne. Vertige est un cadre dynamique. Laissez-le évoluer.

Qui connaît Al Amarja ?

La réponse "officielle" est que l'existence d'Al Amarja est obscure, mais pas complètement secrète. Ses plaisirs et ses dangers sont connus des riches hédonistes, des conspirateurs et des agences de renseignements. On peut tomber sur des références à l'île par hasard, en se penchant sur des sujets moins étranges (mais peu d'informations sont disponibles par ce biais, il semble impossible de commander les numéros des magazines qui y font allusion).

Mais vous pouvez tout à fait répondre autrement. Chez vous, Al Amarja est peut-être mondialement célèbre, avec une réputation qui fait fuir les lâches et attire les audacieux. A moins qu'elle ne soit connue que dans certains cénacles secrets et absente des cartes et des encyclopédies (par qui ? Comment ? Pourquoi ? Bonnes questions, n'est-ce pas ?). Si vous préférez un style plus surnaturel, il se pourrait qu'Al Amarja n'appartienne que partiellement à ce monde. Ceux qui sont "destinés" à s'y rendre peuvent trouver les informations nécessaires et un avion pour les y déposer ou y parvenir après une série de coïncidences bizarres. Les autres ne la trouveront jamais sur aucune carte et, s'ils se rendent dans la zone correspondant aux coordonnées de l'île, ne verront que l'océan.

Expansion et contraction

Vous vous apercevrez tôt ou tard que votre série s'étend et se contracte par cycles. Lors des premières séances, les PJ sont occupés à fouiner partout. Ils rencontrent des tas de gens et relèvent quantité d'indices qui les mènent à des mystères plus sérieux. La série est en phase d'expansion : les possibilités foisonnent.

Et puis, une piste prend le pas sur les autres et les personnages la remontent. Cela peut prendre quelques séances, au cours desquelles les PJ se consacrent à une seule intrigue. Une fois qu'elle est résolue, la série s'étend à nouveau : certains indices ignorés jusqu'ici reviennent sur le devant de la scène et de nouvelles énigmes font leur apparition.

C'est ce cycle d'expansion/contraction qui donne de la profondeur à la série. Disons que lors de la première partie, les personnages sont en possession d'indices qui peuvent les conduire à la Pierre Philosophale, aux Glugs ou aux Tulpas. Ils s'intéressent pour commencer à la Pierre Philosophale et règlent d'une manière ou d'une autre son compte à cette société secrète. Une fois qu'ils ont gagné un répit de ce côté, les PJ recommencent à fouiner partout et découvrent des choses sur les Déconnectés. Au lieu de s'y intéresser, ils préfèrent partir sur la piste des Tulpas - après tout, ils sont au courant de leur existence depuis le début. Et lorsqu'ils en auront fini avec les Tulpas, ils se consacreront aux Glugs, un problème qui doit leur trotter dans la tête depuis pas mal de temps (quant à vous, vous aurez eu tout le temps de préparer un scénario sur la question). Gérer les intrigues de cette manière leur donne une existence propre : même pour le plus bouché des joueurs, il sera évident que vous ne les sortez pas de votre chapeau au fur et à mesure de vos besoins.

Comment ne pas broyer les PJ

La série progresse et les PJ entrent en contact avec des indi-

vidus monstrueusement puissants et fantastiquement dangereux. S'ils se débrouillent mal, ils peuvent se mettre à dos les Forces de l'Ordre, les Pharaons, les Influent et quelques autres groupes du même acabit. Logiquement, ils devraient être liquidés en quelques jours. Pourquoi les maintenir en vie ? La réponse par défaut à la question est... de les liquider purement et simplement. Le problème est que les joueurs apprécient rarement que vous puissiez le réalisme aussi loin. Accessoirement, il est difficile de raconter de bonnes histoires avec des cadavres dans les rôles principaux. Voici donc quelques raisons pour les épargner un petit moment.

• **Désinformation** : les diverses conspirations présentes doivent se désinformer mutuellement, brouiller les canaux de communication et garder leurs adversaires en déséquilibre. Une structure bien coordonnée peut identifier les PJ comme une bande de dangereux nuisibles et leur expédier quelques assassins. Mais la plupart des conspirations sont dans le brouillard, grâce aux efforts de leurs divers rivaux. Dans le monde extérieur, la désinformation prend généralement la forme d'un agent double ou de documents laissés là pour être découverts. Mais à Al Amarja, le Zoroastre ou la Machine de Throckmorton sont davantage dans le ton. Il faut s'attendre à tout.

• **Ressources** : avec tous les ennemis et les compétiteurs qui les entourent, les diverses conspirations n'ont sans doute pas trop de temps à consacrer à l'extermination des PJ. Du point de vue d'un agent de terrain, les personnages peuvent être des dupes parfaites, à expédier en mission suicide, à agiter sous le nez d'un ennemi pour le désinformer (ou pour les faire éliminer par l'ennemi, histoire de voir comment s'y prendra ce dernier et par conséquent glaner quelques informations supplémentaires — cela peut faire une bonne aventure, si les personnages arrivent à se sortir des mâchoires du piège). Gaspiller des ressources sur les PJ peut être déraisonnable et coûteux.

• **Publicité** : même à Al Amarja, le meurtre risque d'attirer l'attention. Peut-être pas celle des Forces de l'Ordre, mais au moins celle des amis du défunt. La conspiration peut préférer des moyens plus subtils de se débarrasser des gêneurs. Il existe toujours des destins plus intéressants que la mort pour les PJ qui auraient lassé la patience des agents ennemis : chantage, désinformation, lavage de cerveau, passage à tabac, capture et interrogatoire... ou recrutement. Cette solution protège l'intégrité de la série sans tuer les PJ.

Justifier l'anormal

Les PJ peuvent accomplir des choses remarquables et vous devriez vous sentir prêt à les justifier. La plupart des joueurs rêvent de sauver le monde ou de devenir le Plus Puissant (entre autres fantasmes de pouvoir). La plupart des MJ, de leur côté, aiment mettre en scène un monde logique et crédible. Comment satisfaire les joueurs sans vous frustrer et vice versa ? Comment permettre à une bande de rigolos de base de déjouer chaque semaine des complots aussi anciens que l'humanité sans sombrer dans le ridicule ?

Voici quelques idées :

• **H - 5** : les événements marchent vers un point culminant. Il y a cinquante ans, les PJ auraient été bien incapables de découvrir les plans des Pharaons, sans parler de les déjouer. Mais maintenant, ces derniers sont lancés dans leur plan de conquête du monde. Ils agissent et cela les expose, eux et

leurs complots, à un léger risque de découverte. Il ne reste plus aux PJ qu'à exploiter cette faiblesse.

• **Conflits entre les conspirations**. Les Influent et les Pharaons sont probablement très occupés à s'entre-déchirer en coulisses. Leur puissance s'équilibre... Dans ce contexte, l'intervention des PJ risque de faire pencher la balance d'un côté ou d'un autre. Les PJ n'ont ni les ressources ni les connaissances pour triompher seuls d'un groupe, mais avec l'aide discrète d'une autre conspiration, tout redevient possible !

• **L'entropie** : avec les M. Le Thuys et la Machine de Throckmorton au travail dans l'ombre, le secret extrême, si soigneusement maintenu par les conspirateurs jusqu'ici, commence à s'effriter. Les PJ se trouvent à Al Amarja juste à temps pour profiter du chaos qui ne manquera pas d'en résulter.

• **Nouveaux venus** : les agents des autres conspirations sont paralysés par des luttes de pouvoir internes ou savent tellement de choses qu'ils n'osent plus agir. Les PJ, qui ne savent rien de rien, vont allègrement se lancer dans des problèmes qui feraient reculer les plus vieux professionnels. Les PJ n'étant ni contrôlés, ni apathiques comme la populace, ils risquent de semer pas mal de désordre.

• **L'arme secrète** : il est probable qu'un des PJ au moins aura un trait ou un pouvoir inhabituel, auxquels les PNJ ne s'attendent pas : vol, invisibilité, résistance à une arme ou une autre etc. Tant que l'effet de surprise dure, ils peuvent l'exploiter à fond.

En réfléchissant un peu, je suis sûr que vous trouverez d'autres raisons de laisser les PJ se débarrasser des ennemis les plus puissants, pour peu qu'ils aient un minimum d'expérience.

Spectateurs ou artistes ?

Le jeu de rôles est une forme d'art inhabituelle : les acteurs sont également le public. Lorsque vous jouez ou que vous faites jouer, vous êtes en train d'agir pour votre plaisir et celui des autres joueurs, pas pour des spectateurs inertes. Selon votre style de jeu, vous pouvez privilégier le côté "spectateurs" ou le côté "artiste".

En tant que spectateurs, les joueurs sont, autant que possible, laissés dans le noir. Ils n'en savent guère plus que leurs personnages. Lorsque ces derniers

Vertiges littéraires

par Robin Laws

Les jeux de rôles ont changé à jamais le jour où un joueur a dit "Je sais que c'est la meilleure stratégie, mais mon personnage ne ferait jamais ça". Brusquement, des considérations esthétiques faisaient irruption dans ce qui jusque-là n'était qu'un jeu, pour faire la nique aux bonnes vieilles "conditions de victoire". A ce moment miraculeux, le jeu de rôles a cessé d'être simplement un jeu pour devenir une forme d'art narrative, un petit cousin du théâtre, des films et de la littérature.

Al Amarja est, entre autres choses, une tentative pour pousser le JdR sur la voie de l'art. Les MJ pourront tenter d'agir comme un artiste qui crée en collaboration avec ses joueurs. L'approche est fructueuse, vous verrez ! L'idée de *collaboration* est importante. Le MJ n'est pas un "conteur" qui a les joueurs pour public. Il est simplement le "premier parmi les égaux", avec pour seule responsabilité le développement harmonieux de l'histoire.

Le parent le plus proche du JdR est le théâtre improvisé, dans lequel les acteurs inventent des scènes au fur et à mesure. Dans cette discipline, les participants doivent être réceptifs aux apports des autres acteurs et savoir utiliser leurs contributions. La Première Directive de l'improvisateur est : "Ne nie jamais". Les acteurs doivent accepter toutes les idées au fur et à mesure qu'elles se présentent et travailler avec.

Dans le jeu de rôles, toutefois, le MJ est souvent appelé à dire "non" aux désirs des joueurs. Et pour cause : les aventures sont des histoires épiques, qui suivent les conventions du genre romanesque et pas de brefs sketches humoristiques. Le MJ doit décider des effets des actions des PJ sur le monde qui les entoure et l'échec est souvent une bonne réponse. Après tout, les histoires où les gentils écrasent tous les obstacles sans la moindre opposition sont dépourvues d'intérêt dramatique et donc peu distrayantes.

Mais le MJ doit également être prêt à répondre "oui" aux joueurs lorsque leurs suggestions enrichissent l'histoire. En fait, un bon MJ travaillera toujours pour incorporer les idées d'un joueur à ses propres plans. Au théâtre, les personnages sont les éléments les plus importants de l'histoire. Il en va de même dans le jeu de rôles. Le MJ n'est pas comme le réalisateur d'un film, qui déplace ses acteurs comme des pions et leur fait interpréter un script pré-écrit. Au lieu de cela, il doit être constamment à la recherche de nouveaux défis pour ses PJ et utiliser les développements de l'intrigue pour souligner certains aspects de leur personnage, dans l'espoir d'être, à son tour, défié par les joueurs. Les PNJ ne devraient pas être développés dans le vide, mais conçus pour interagir de manière constructive avec les personnages centraux : les PJ. Certains PNJ seront des sources de renseignements ou des alliés dont la personnalité reflètera celle des PJ ; d'autres seront des adversaires, contrastant autant que possible avec eux.

Pensez à toutes vos actions en tant que MJ comme à des procédés littéraires. Lorsque vous décidez du temps qu'il fait, arrangez-vous pour qu'il "colle" à l'humeur des PJ ou, au contraire pour qu'il contraste avec cette dernière. Rythmez l'histoire de manière à ce qu'elle avance comme un bon film d'aventure, avec des séquences d'action rapides ponctuant des scènes plus lentes et plus subtiles qui développent les PJ. Cela rendra ces derniers plus réels et plus sympathiques. Terminez chaque séance par un point culminant (qu'il soit émotionnel ou plus orienté "action") ou par un suspense.

En considérant le JdR comme une forme d'art et pas comme un jeu, tirez aux joueurs ce que les personnages sont censés ignorer devient beaucoup moins important. Vous pouvez parfaitement laisser les personnages agir séparément pendant toute l'aventure ou presque. Simplement, au lieu de faire sortir les personnages qui n'agissent pas, vous les gardez comme spectateurs. Du coup, chaque PJ se retrouve au cœur de son intrigue personnelle. Cette technique a plusieurs avantages. Primo, elle permet aux joueurs de développer leur personnage sans avoir à se soumettre aux exigences du groupe. Secundo, elle accélère le rythme. Les joueurs ont en effet le temps de réfléchir lorsque leur PJ est "en coulisses". Du coup, les interminables périodes où les joueurs débattaient de leur

prochain mouvement sont fortement réduites. Lorsqu'un personnage se retrouve au fond d'une impasse ou, au contraire, traverse un moment fort, le MJ peut "couper" et passer à un autre joueur, ce qui laisse le premier libre de réfléchir un peu. Enfin, ce truc est distrayant pour les joueurs qui ne sont pas sous le projecteur : ils peuvent rester assis et regarder les autres se débattre dans les ennuis. Toutefois, il y a un prix à payer. Vous devez laisser les autres joueurs accéder aux secrets de votre personnage. Ce n'est pas très grave. Il est assez simple de leur interdire d'agir en fonction de connaissances que leur personnage n'est pas censé posséder. Cela ne signifie pas qu'il y aura pénurie de mystères. Après tout, n'importe quel MJ qui se respecte en dissimule des tonnes derrière son écran. En fait, en augmentant le nombre d'intrigues secondaires, le MJ introduit encore plus de questions auxquelles les joueurs pourront chercher des réponses.

Les MJ qui utilisent ce système d'intrigues multiples changeront la nature des interactions entre les PJ. Les rencontres entre ces derniers seront plus rares, plus remarquables et plus chargées de sens. Les PJ interagiront parce qu'ils le désirent, pour des raisons découlant de l'histoire et pas simplement parce qu'ils sont censés, de toute éternité, faire partie d'un groupe. Après tout, les groupes



que l'on croise autour de n'importe quelle table de jeu sont souvent composés d'individus disparates, qui ne sont alliés que pour une seule raison, extérieure à l'intrigue : les joueurs veulent tous participer et le MJ a une intrigue toute prête — par conséquent, "tout le monde en ligne et je ne veux voir qu'une seule tête". Parmi les conséquences classiques de ce genre d'attitude : énormément de temps gâché en bisbilles internes et autant de plomb dans l'aile pour l'ambiance. Avec ce système multi-intrigues, les PJ peuvent s'associer brièvement, se tirer dans les pattes ou tout simplement ne jamais se rencontrer (les MJ intelligents, toutefois, auront préparé un ou deux moyens de croiser leurs intrigues). Comme les PJ sont beaucoup plus déviés et complexes, leurs rencontres ont une charge émotionnelle plus importante. Si les PJ choisissent spontanément de former un groupe stable, il sera plus solide et moins sujet aux guéguerres intestines.

Pendant des années, les rôlistes ont simulé des histoires à peu près comme les wargameurs recréent des batailles. Ce faisant, ils ont fait de l'art, spontané et inconscient, pour leur propre plaisir, même s'ils ne s'en rendaient pas compte. Rendre l'art conscient est un acte libérateur, qui permet de se rapprocher beaucoup des histoires que l'on simule.

Amusez-vous et profitez de votre rôle très particulier dans l'histoire des arts. Après tout, ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion d'être un pionnier dans le développement d'une nouvelle forme d'expression.

sont surpris par quelque chose, les joueurs sont également surpris. L'identification avec un personnage permet au joueur de ressentir directement les victoires et les défaites de ce dernier. En tant qu'artistes, les joueurs sont au-dessus des trivialités du genre "Qui sera le plus puissant ?" et cherchent à utiliser leur omniscience relative pour rendre le jeu plus intéressant. Un joueur peut parfaitement connaître les ténébreux secrets des autres PJ, mais il doit jouer son personnage comme s'il les ignorait. Le joueur artiste s'intéresse davantage à la création d'une bonne histoire qu'à l'identification avec son personnage. Je vois davantage les joueurs comme un public. Je me donne beaucoup de mal pour qu'ils gardent leurs secrets — messages privés, entretiens en tête-à-tête etc.

Sans secret, certaines intrigues ne fonctionnent tout simplement pas. Ainsi, un soir, l'un des personnages mourut. Il passa un long moment à errer aux frontières de l'au-delà, persuadé qu'il était encore en vie. Le joueur ne s'était rendu compte de rien. En revanche, les autres joueurs savaient tous ce qui se passait. Nous aurions pu avoir une excellente séance s'il avait su ce qui l'attendait, mais l'effet de choc de la fin aurait été complètement gâché.

Et maintenant, permettez-moi de vous présenter Nikolai Tasaroff, hybride d'alien et d'humain, doté d'un penchant prononcé pour le sang. Il peut à la rigueur passer pour humain. Les autres personnages ont bien remarqué qu'il était immense, extrêmement velu, avec des mains palmées et une incroyable résistance physique, mais ils n'ont pas tiqué. Ce PJ existe depuis la deuxième séance d'*Over The Edge* et ce n'est qu'à la fin de la série que les autres réalisèrent qu'il avait quelque chose d'anormal et que son don pour "téléporter" dans les mains les objets dont il avait besoin n'était peut-être pas innocent. Son joueur s'est énormément amusé avec Nik et j'ai pris beaucoup de plaisir à l'observer, essentiellement en raison de la totale ignorance des autres joueurs. Faire semblant d'ignorer tout en restant "dans le personnage" n'aurait pas été aussi agréable. Mais garder des secrets est surtout une question de goût et M. Laws m'a convaincu d'essayer de faire jouer une série moins secrète, à la prochaine occasion. L'article ci-contre nous décrit son point de vue sur la maîtrise du jeu.

Faire jouer une aventure

Quelle que soit la manière dont vous faites jouer, une seule chose compte : que vos joueurs s'amuse et si possible à chaque séance. Ce qui suit vous aidera à faire jouer vos aventures sans heurts et de manière distrayante.

Préparer une séance

Les détails de la préparation sont largement une affaire de goût et de personnalité. Certains aiment tout décider à l'avance : à quoi ressembleront les PNJ et les décors, quels seront les choix offerts aux PJ, quelles conséquences entraîneront leurs actions etc. D'autres préfèrent improviser. Agissez à votre idée. Toutefois, un mot d'avertissement ne sera pas de trop.

Dans de nombreux jeux de rôles, l'action se déroule dans un environnement relativement clos, par exemple un château hanté ou un planétoïde inexploré. Dans ce cas, le MJ n'a pas trop de mal à anticiper les actions des joueurs. Dans une partie de **Conspirations**, prévoir les actions des PJ et les progrès de l'intrigue est très difficile. Ils peuvent aller où ils veulent, faire ce qu'ils veulent, parler à n'importe qui etc. Si vous voulez garder que les personnages suivent une intrigue donnée, vous allez devoir les canaliser énergiquement. Mais selon toute probabilité, les joueurs s'éloigneront de votre trame avant d'y revenir, de l'aborder à l'envers etc. Si la situation commence à vous échapper, arrangez-vous pour que *quelque chose* se produise.

Comment se préparer à l'inattendu ? Eh bien, cela dépend de ce que vous êtes capable de sortir sous l'inspiration du moment. La plupart des MJ ont des "tâches aveugles" qui rendent leurs improvisations répétitives ou incomplètes. En ce qui me concerne, je suis incapable d'inventer des noms. Si je ne me surveille pas, tous mes PNJ s'appellent Jack, Joe, Bob, Sue ou Sally. Je connais cette faiblesse et je m'arrange pour y pallier. Parfois, je note quelques noms sur une feuille de papier. Parfois, je m'empare d'un annuaire et je l'ouvre au hasard en cours de partie. Lorsqu'un PJ me demande "Comment s'appelle-t-il ?", je consulte ma liste.

Vous avez peut-être du mal à inventer des PNJ intéressants. Avant la partie, examinez ce livret. Choisissez les PNJ les plus amusants ou créez-en quelques-uns en vous inspirant de ceux que vous avez préférés. Ainsi, lorsqu'un PJ fait la queue chez le marchand de couleur, vous pouvez lui décrire la personne qui se trouve devant lui.

Et si vous avez des difficultés à inventer sur-le-champ des intrigues machiavéliques ? Préparez-en quelques-unes.

Par exemple : "Lydia Goodman est un agent secret à la poursuite du séide d'un Pharaon. Ce dernier pourrait feindre l'innocence et appeler des PNJ à l'aide".

Ou encore : "Les Glorieux Seigneurs sont en train d'étendre leur territoire et annexent le quartier des PJ. Il y aura des bagarres dans les rues, des racketteurs satanistes et pas mal de danger". Si votre aventure se ralentit, piochez dans vos notes et insérez un événement préparé.

Cette sorte de préparation a le mérite de vous aider à improviser, sans vous empêcher d'éprouver les surprises qui sont inséparables d'une bonne partie.

Les PNJ

La manière dont vous développez vos PNJ dépend du rôle qu'ils doivent tenir dans votre série. Vous pouvez détailler les PNJ qui jouent un rôle spécifique dans le scénario longtemps à l'avance. D'autres sont moins importants et vous pourrez les sortir de votre chapeau sur-le-champ, selon vos besoins. Dans tous les cas, voici certains points à considérer attentivement.

Leur rôle

Les PNJ peuvent remplir une infinité de rôles. Citons, en vrac : adversaire dans une bagarre, ennemi puissant et récurrent, allié potentiel, occasion pour l'un des PJ de vivre une belle histoire d'amour... ou simplement touche de couleur locale. Connaître à l'avance le rôle d'un PNJ vous aidera à le créer.

Leurs caractéristiques

Donnez aux PNJ les traits que vous désirez. Les règles de création ne valent que pour les PJ. Vous n'êtes pas obligé de les suivre. Un défaut est toujours utile, surtout pour un ennemi puissant. S'ils l'exploitent intelligemment, ce talon d'Achille donne aux PJ une petite chance de prendre l'avantage, même face à un adversaire si dangereux qu'il ne leur laisserait normalement pas la moindre chance. Je ne donne jamais de réserve d'expérience à mes PNJ, essentiellement parce que je n'ai pas envie de me fatiguer à la gérer. Vous pouvez en donner une à certains de vos PNJ (surtout les plus remarquables). Dans ce cas, ne vous sentez pas obligé de justifier l'emploi d'un dé d'expérience.

Leurs contacts

Chaque PNJ doit être en contact avec un groupe ou un autre, même indirectement. Ces connections permettent aux personnages d'entrer plus profondément dans le mystère en interagissant avec eux. Les connections peuvent être très directes ("un Influent") ou très biscornues ("son colocataire est un des élèves du Dr. Montserrat"). Il n'y a aucune raison pour qu'un PNJ ne soit pas lié à plusieurs groupes...

Parmi les liens possibles, citons : informateur pour un agent de X (choisissez la conspiration), connaissance d'un agent, fournit des informations sans le savoir, futur membre (en probation), surveillé par une conspiration, membre d'une conspiration "de couverture", possède des informations importantes mais ne les comprend pas, est manipulé sans le savoir par une conspiration, ancien membre d'une conspiration mineure (en fuite pour une raison à préciser), connaît une personne qui entre dans l'une des catégories précédentes etc.

Les détails

Faites au plus simple. Si vous avez besoin d'écrire, faites-le ! Contentez-vous des grandes lignes, à moins que vous n'ayez envie de préciser les moindres détails du passé du PNJ. Cela peut parfois être utile. Moins vous aimez improviser, plus vous avez intérêt à vous préparer à l'avance.

Les PNJ prêts à l'emploi

Les PNJ qui se trouvent dans ce livret sont, bien entendu, complètement à votre merci. Modifiez-les, altérez-les, éliminez-les etc. N'oubliez toutefois pas de noter vos modifications, pour éviter de futures incohérences.

Les éléments d'une aventure

Une fois que vous vous sentez mûr, rassemblez vos joueurs et commencez. Ne vous tourmentez pas pour l'instant avec des intrigues importantes ou des subtilités politiques.

L'île d'Al Amarja est un endroit bizarre, où le simple fait de prendre une chambre d'hôtel risque de devenir une aventure. Laissez les PJ faire ce qu'ils veulent. Certains risquent d'avoir des motivations qui les précipiteront spontanément dans les ennuis. Pour les autres, les problèmes commenceront lors de leur première virée en ville...

Voici quelques éléments que vous pouvez utiliser pour pimenter vos aventures :

- **La peur** : certaines des choses que l'on rencontre dans le monde d'Al Amarja sont effrayantes. La palette des menaces possibles est très vaste. Elles peuvent concerner le corps... mais aussi l'âme ou l'esprit. Par ailleurs, les joueurs ne savent pas à quoi ils sont confrontés. L'inconnu rend toujours les dangers plus effrayants. Et si rien n'a effrayé vos joueurs jusqu'ici, inventez quelque chose !

- **Le suspense** : rien de tel que de ne pas savoir ce qui vous attend au prochain tournant. Laissez filtrer plein d'indices, mais ne révélez jamais ce qui se passe au juste, à moins que les PJ ne le méritent.

- **La satire** : nous sommes dans un décor moderne, ce qui vous permet de vous moquer de la vie réelle. Si vous avez des tendances fascistes, vous pouvez vous moquer de ce que vous n'aimez pas et chercher à convertir vos camarades à ce point de vue. Il est beaucoup plus sain de vous moquer de tout.

- **La farce** : si vous exagérez dans le bizarre, vous allez vous retrouver avec une série comique. Dans ce cas, les événements se produisent parce qu'ils sont drôles et pas parce qu'ils sont la conséquence logique des actions des PJ.

- **L'ironie** : ne donnez pas aux joueurs ce qu'ils attendent. Ils passent plusieurs séances à chercher l'assassin d'un ami... pour découvrir que ce dernier était un agent des Pharaons et que les meurtriers sont de braves gens. Sautez sur la moindre opportunité d'utiliser les mots "Forces de l'Ordre" au lieu de "police" et essayez d'accoucher de votre propre vocabulaire "politiquement correct".

- **L'aventure** : scènes de poursuites, cambriolages, combats, exploration de l'inconnu et ainsi de suite *ad nauseam*. Cette catégorie s'explique toute seule. Je mets un point d'honneur à veiller à ce que les PJ aient au moins un combat par séance, pour leur laisser écouler leur adrénaline.

- **L'érudition** : vous vous y connaissez dans un domaine ? Les voitures ? Les arts mariaux ? Les chiens ? Les religions ? L'anatomie ? La géologie ? Servez-vous en ! Les détails que vous ne manquerez pas de fournir aux joueurs rendront la partie plus intéressante. Même si vous les ennuyez à mort, ils s'endormiront avec l'impression d'avoir appris quelque chose.

- **L'amour** : Al Amarja offre l'opportunité d'accomplir des exploits sexuels sans précédent, mais il existe aussi un potentiel pour de belles histoires d'amour. Selon les goûts de vos joueurs, vous pouvez faire preuve de plus ou moins de tact, vous vautrer dans la débauche verbale ou simplement laisser tomber le sujet.

- **La moralité** : certains PJ sont des égoïstes de la pire espèce. D'autres cherchent à faire le bien ou ce qu'ils considèrent comme le bien. De temps en temps, j'aime pousser les par-

ties au-delà de ce niveau de pseudo-moralité. Il n'est pas question de faire un sermon ou de laisser les joueurs barboter dans l'angoisse existentielle, mais il est parfois amusant de mettre l'accent sur cette question. Le meilleur moyen d'y parvenir est de prendre un peu de recul et de considérer froidement ce que vous et vos joueurs êtes en train de faire faire à vos personnages. Les PJ qui passent leur temps à mentir ou à maltraiter autrui risquent de voir leur comportement se retourner contre eux (on incendie leur appartement, leurs proches les quittent... ou on cherche à les tuer). Parfois, tout ce dont vous aurez besoin est de rappeler la scène aux joueurs, en leur redécrivant le rôle qu'ils y ont joué.

Parfois, vous aurez envie de poser des dilemmes moraux à vos joueurs. Idéalement, ils tournent autour d'une bonne interprétation du personnage. Toutefois, certains joueurs n'ont pas envie qu'on leur gâche leur plaisir avec des considérations de ce genre. Ils sont là pour s'amuser, point. Ce type d'individu aime jouer des personnages mauvais, mais évite de penser trop profondément aux dégâts qu'ils peuvent causer. Une fois de plus, tout dépend de votre sensibilité.

- **La bizarrerie** : il y a quelque chose de jubilatoire à simplement se promener dans le monde, à parler à des individus bizarres, à assister à des spectacles étranges et à faire des choses anormales. Laissez les PJ en profiter tant que cela les amuse.

- **Une vision du monde** : vous pouvez injecter vos idées personnelles sur le fonctionnement de l'univers dans vos scénarios. Si vous estimez que la méditation est LA solution aux problèmes humains ou simplement un fantastique outil d'amélioration personnelle, inventez une école de méditation et laissez les PJ qui s'y inscrivent récolter les bénéfices. Si vous estimez que les drogues douces sont un abominable fléau, dépeignez-les de cette façon. Si vous êtes persuadé que le catholicisme est la Seule Vraie Voie, qu'il en soit ainsi ! Ma vision du monde a certainement joué lorsque j'ai créé Al Amarja. En tant que MJ, vous avez tout pouvoir pour en faire autant. Si le jeu prend plus de relief ainsi, parfait ! Il en ira peut-être de même pour vos joueurs.



“Devrait” contre “pourrait”

Un problème qui inhibe parfois la créativité du MJ lors des improvisations est de faire le tri entre ce qui “devrait” arriver et ce qui “pourrait” arriver.

Par exemple, les PJ entrent au Sad Mary's. Les joueurs demandent à quoi ressemblent les clients. L'un des moyens de répondre à la question est de se référer aux prémisses et d'en déduire le résultat logique. Sad Mary's est Plaza des Fleurs, dans un quartier où vivent de nombreux artistes. Vous pouvez donc estimer que la salle est pleine d'artistes plus ou moins connus, de modèles etc. Vous venez de décider de ce qui *devrait* arriver.

D'un autre côté, vous pouvez aussi bien répondre à la question en vous demandant ce qui serait intéressant pour l'histoire. Une bande de flics, pistolets à la ceinture, *pourrait* être en train de se détendre dans un coin. Ils n'ont rien à faire là, du moins si l'on se réfère au texte, mais leur présence ici n'a rien d'impossible. Et elle est intéressante, surtout si les PJ

sont déjà venus au Sad Mary's et ne s'attendent pas à y trouver des membres des Forces de l'Ordre. Évidemment, vous allez devoir inventer une bonne raison à leur présence. Peut-être qu'un de leurs amis doit passer sur scène ce soir. Peut-être sont-ils là simplement pour rendre les consommateurs nerveux. Si vous n'avez pas trouvé de bonne raison, aucune importance ! Si les PJ ont le culot de leur poser la question directement, ils s'entendront intimer l'ordre de se mêler de leurs affaires... à moins qu'un des officiers ne leur donne un prétexte bidon (tellement bidon qu'il doit cacher autre chose, se diront les PJ comme un seul homme). Vous avez procédé par induction, en faisant arriver ce qui vous paraissait intéressant et en le justifiant après coup. En règle générale vous pourrez trouver une raison à toutes vos improvisations. L'essentiel est qu'elles débouchent sur de nouvelles intrigues. Autre exemple : les PJ ont affaire aux Glorieux Seigneurs. Par déduction, vous pouvez considérer qu'ils ont certains pouvoirs du selkut, comme une armure ou une force supérieure.

Toutefois, en imaginant *ex nihilo* les facultés dont ils disposent, vous risquez de mettre le doigt sur quelque chose de plus intéressant : insensibilité à la douleur ou bave acide. Même s'ils ne figurent pas parmi la description des pouvoirs des Glorieux Seigneurs, ces pouvoirs sont du domaine du possible.

A moins que l'entropie ne soit en train de vous disputer le contrôle de votre série, arrangez-vous pour qu'il arrive ce qui peut arriver, pas ce qui doit arriver.

Si j'insiste autant, c'est que **Conspirations** n'est pas conçu comme un jeu où tout est censé fonctionner d'une manière rigide. En fait, je l'ai créé pour avoir un cadre où tout pouvait arriver.

La première fois que j'y ai fait jouer, j'avais quelques pages de notes, mais rien de précis. J'ai tout improvisé sur le terrain. Et parce que je n'avais rien de prévu et rien à utiliser comme guide ou comme point d'ancrage, j'ai laissé courir mon imagination.

Vous bénéficiez d'une bénédiction mitigée : un épais background soigneusement préparé. Si vous utilisez les informations qu'il contient comme base pour vos propres délires, c'est une bénédiction. Si vous vous limitez à ce que j'ai rêvé, c'est une malédiction.

Comment sauver la peau des PJ

Al Amarja est un lieu imprévisible et dangereux, mais il n'est qu'un reflet exagéré du monde dans lequel nous vivons et dans lequel évoluent également les personnages qu'incarnent les joueurs. Il est probable que, de temps en temps, les personnages se retrouveront dans une situation où leur anéantissement paraît inévitable (ou, du moins, semble être la seule solution logique). Ils sont peut-être en train de s'en prendre à un groupe d'agents secrets supérieurs en nombre. Pire, ils ont proféré des menaces de mort contre un d'Aubaine. Ou bien, tout simplement, ils ont suffisamment gêné une conspiration pour qu'elle décide de les supprimer. Parfois, vous n'aurez aucun scrupule à les écraser. Mais de temps en temps, que ce soit dans l'intérêt de l'histoire ou parce que vous êtes pris d'une bouffée de sympathie pour les joueurs, vous aurez envie de les épargner. Comment faire sans ruiner la logique interne du jeu ?

• **Faites des descriptions précises** : dire aux joueurs que les personnages voient une bande de babouins n'a rien d'effrayant. Dites-leur que les babouins sont "une troupe d'animaux manifestement agités, gens comme des bergers allemands. Ils se déplacent rapidement et ont l'air constamment en alerte. Plusieurs d'entre eux ont des taches de sang sur le museau. Parfois, l'un des babouins se rapproche trop d'un autre, qui grogne et chasse l'intrus en montrant des tas de dents aiguës comme des rasoirs". Ils réfléchiront sans doute à deux fois avant de s'y attaquer.

• **Comptez sur l'intervention des PJ** : si l'un des personnages à l'air décidé à faire quelque chose de suicidaire et que les autres sont présents, attirez leur attention avec une phrase du genre : "Eunice dégainé son couteau et se dirige vers la porte — vous savez, la grande porte noire ? On dirait bien qu'Eunice a l'intention de l'ouvrir". Parfois, les joueurs sont frappés par un phénomène de "fascination du crétin". Cela se traduit par un raisonnement du type : "Il ne va quand même pas faire ça ? Il n'est pas bête

à ce point... Pourtant... Oh, non ! Il l'a fait !". Ils se contentent de regarder bêtement l'un des membres du groupe les enfoncer profondément dans les catastrophes et accessoirement mettre sa vie en péril. Leur rappeler discrètement que leur personnage est présent et peut intervenir suffit généralement à briser cette forme d'hypnose.

Voilà un PJ essayer d'en empêcher un autre de faire l'imbécile est toujours satisfaisant et cela évite au MJ de sortir autre chose de sa manche. Évidemment, les autres PJ ne sont pas toujours là pour vous aider...

• **Mauvaise journée pour les PNJ** : Al Amarja n'est pas un endroit sain, ni physiquement ni mentalement. Les PJ ont la chance de frapper à un moment où les PNJ sont distraits par un problème qui les paralyse, alors qu'en temps normal, ils n'auraient aucun problème à transformer le groupe en steak tartare. Les représentants des Forces de l'Ordre sont parfois camés jusqu'à l'os.

Sous leur façade d'unité, les gangs souffrent de dissensions. L'agent de garde peut avoir été drogué par une faction rivale. Bref, vous avez une excuse pour ne pas exterminer les PJ. N'exagérez pas. Si vous abusez du truc, les joueurs finiront pas en retirant la certitude qu'ils sont invulnérables. A long terme, cela risque de leur jouer des tours.

• **Coincidences bizarres** : après tout, nous sommes dans une partie de Vertigo. Les PJ auront peut-être de la chance. Les PNJ les prennent pour des alliés, pour des contacts, pour des ennemis importants qu'il faut capturer (et pas tuer) ou encore pour une bande de tueurs légendaires, dont la réputation suffit à démolir leur moral.

A moins que les PJ n'arrivent juste au moment où un troisième groupe passe à l'action. Peut-être une cellule d'Influents attendait-elle l'occasion d'attaquer cet entrepôt où les Forces de l'Ordre stockent leurs armes secrètes. Les Influents prennent les PJ pour des renforts et donnent l'assaut juste à temps pour leur éviter des ennuis graves.

• **L'arme secrète** : l'un des PJ au moins possède sans doute un trait inhabituel, susceptible de lui donner l'avantage pendant un moment. Cela peut les sauver d'une mort certaine (montrez-vous généreux : après tout, il permet aux PJ de survivre sans que vous ayez à démontrer l'incompétence des PNJ. Autrement dit, tout le monde se fait plaisir).

Ne vous pliez pas trop aux caprices des joueurs. A force de leur éviter de subir les conséquences néfastes de leur stupidité, vous finirez par leur donner de mauvaises habitudes. De plus, agir constamment à l'encontre de votre logique et de votre sens de la justice est très frustrant, à la longue. Si cela vous préoccupe, veillez à ce que les PJ ne se sortent jamais complètement indemnes des ennuis où ils se sont allégrement jetés.

Tant qu'à déformer l'intrigue pour sauver les PJ, transformez leur salut en un problème nouveau (même s'il n'est pas mortel). Par exemple, les PJ viennent d'être sauvés par les Influents qui, persuadés que les PJ étaient des renforts, ont attaqué l'ennemi en même temps qu'eux. La bataille est finie et les Influents réalisent leur erreur. Que vont-ils faire des PJ ? Cela peut donner une scène de poursuite, couronnée par la capture d'un (ou plusieurs) PJ ou obliger ces derniers à faire preuve d'un remarquable talent de baratinier. En ajoutant un problème au sauvetage des PJ, vous les forcez à "payer la note" et vous leur montrez qu'agir inconsidérément est une erreur qui a souvent des conséquences déplorables.

Comment mater les personnages (et les joueurs)

Ne vous y trompez pas. Je n'apprécie nullement que l'on massacre, piétine, ridiculise ou torture les personnages. Mais d'un autre côté, le MJ a tout intérêt à connaître les bases de l'autodéfense et la meilleure défense reste l'attaque. Si vous avez l'impression qu'il est nécessaire de calmer un PJ ou un groupe de PJ, vous avez raison ! Voici quelques recettes.

La force reste le meilleur moyen pour résister aux empiétements des personnages. Lorsque les PJ veulent à toute force se jeter dans une situation dangereuse, le MJ est parfaitement fondé à résister en déployant une force supérieure, quitte à les pulvériser.

Franchement, cette tactique est simple et marche généralement fort bien. Mais à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire... Après tout, vous êtes le MJ et les règles sont déjà assez flexibles pour que vous soyez le seul véritable arbitre. Alors, abuser de votre puissance pour écraser les PJ n'est pas sportif.

Et puis, ce genre de comportement risque de faire naître des rancœurs chez vos joueurs. Vous avez choisi la confrontation directe et, comme vous ne pouvez que gagner, ils vous en voudront.

Pour mieux mater les PJ, apprenez à donner. Pour être plus précis, "apprenez à leur donner assez de corde pour qu'ils puissent se prendre"...

Si vous commencez à concéder plutôt qu'à imposer, les PJ vont prendre votre gentillesse pour une défaite. Ils vont donc forcer dans le tas, tout auréolés de gloire. Et ils vont continuer à se comporter en nuisances majeures jusqu'à ce qu'ils aient pris la corde que vous leur avez offerte, y aient fait un élégant noeud coulant, l'aient glissée autour de leur cou et se soient jetés dans le vide. Comment pourriez-vous en vouloir ? Vous étiez neutre, voire généreux, en les laissant triompher de leurs ennemis, jusqu'à ce qu'ils tombent sur une noix trop dure à casser. C'est leur faute. Ils ont sauté sur une mine, qu'ils ont eux-mêmes posée.

Voici un exemple tiré d'une partie.

Horace est un grosbill. Un très, très grosbill, s'il en fut jamais. Il se trouve pour le moment à la porte d'une grande propriété. En face de lui, deux agents des Forces de l'Ordre qui lui refusent l'entrée. Une douzaine d'autres policiers se trouvent dans la propriété.

Horace peut le deviner, rien qu'au nombre de voitures de patrouille et à l'hélicoptère qui se trouve devant la maison. Ce que les flics ne savent pas, c'est qu'Horace est un véritable entrepôt à objets magiques étranges.

Lorsqu'ils lui ordonnent de reculer, Horace dégainé une banane et la braque vers eux. L'un des policiers compte "3, 2, 1" et ouvre le feu avec son pistolet-mitrailleur MP5. Mais Horace, en bon grosbill, porte un cristal qui change les balles en bulles de savon ! Il se retrouve donc englouti par une rafale de bulles de savon, mais indemne. Il en profite pour paralyser le premier policier avec sa banane, qui projette un rayon paralysant (finalement, "grosbill" n'est peut-être pas assez fort...).

Le second policier panique, bien entendu, et ouvre le feu à son tour. Horace fait un jet pour voir si son cristal fonctionne et obtient un résultat médiocre.

En tant que MJ, je me vois maintenant obligé de prendre une décision grave... Le cristal n'avait jamais servi jusqu'ici. Hora-

ce lui-même n'est pas certain de savoir comment il fonctionne. Sur un jet manqué, je peux le rendre totalement ou partiellement inefficace ou estimer qu'il marche quand même. Que faire ? Je décide qu'une des balles franchit la protection et inflige à Horace des dommages considérables, mais non incapacitants. Horace paralyse le flic, mais se rend compte qu'il serait suicidaire de continuer. Il tente de fuir avec le reste du groupe, mais ils sont poursuivis et capturés. Horace a perdu.

De ma part, il était "juste" de décider que le cristal n'était pas totalement efficace contre une grêle de balles. Mais le joueur sait que c'est ma décision et le prend plutôt mal. Il voulait être immunisé aux balles. Il avait inventé le cristal exprès lors de la création de son personnage. Et je lui ai prouvé que ça ne marchait pas. J'ai usé de mon pouvoir de MJ pour "brimer" son personnage (alors qu'en fait, j'ai été assez bonne poire pour le laisser créer un personnage grotesquement puissant). Le joueur n'est pas content, mais que se serait-il passé si j'avais fait en sorte que le cristal fonctionne parfaitement ? Pas de doute, Horace serait resté et s'en serait pris aux douze policiers restants. Le cristal l'aurait-il protégé d'une douzaine de rafales tirées simultanément par autant de pistolets-mitrailleurs ? P'têt ben qu'oui, p'têt ben qu'on. Estimer que non aurait été parfaitement juste, mais Horace aurait été réduit en charpie, pas simplement capturé.

Il y a mieux. Imaginons que j'ai permis au cristal d'être à 100% efficace contre toutes les balles. Les policiers ont certainement d'autres armes qu'ils auraient essayé d'utiliser : tasers, couteaux de combat, voire grenades. Une fois de plus, Horace aurait marché au massacre, uniquement parce que j'aurais été assez généreux pour laisser ce fichu cristal marcher trop bien.

Oui, mais Horace avait aussi sa banane paralysante. Et s'il avait réussi à paralyser tous les policiers avant qu'ils ne l'abattent ? Eh bien, cela aurait été un exploit à raconter à ses petits-enfants — Horace triomphant à lui seul d'une douzaine de policiers. Hourra pour Horace ! Et qu'aurait-il fait d'une douzaine de policiers paralysés ? Laissés en vie, ils auraient fini par être en mesure de faire un rapport au QG. Horace et ses extraordinaires facultés se seraient retrouvés sous le feu des projecteurs. Et s'il s'était risqué à les achever ? Eh bien, les Forces de l'Ordre auraient lancé une chasse à l'homme de grande ampleur, avec tous les sorciers et les médiums gouvernementaux mobilisés pour identifier le coupable. Même si aucun des policiers n'avait eu le temps de transmettre la description d'Horace, ils auraient fini par l'avoir par tous les moyens. Le gouvernement aurait entendu parler de lui. Et les Pharos. Et la Pierre Philosophale. Et plein d'autres individus peu fréquentables.

Du coup, le pauvre Horace se serait retrouvé traqué par tout ce qu'Al Amarja compte de puissances plus ou moins occultes, certaines voulant le recruter (en clair : lui laver le cerveau ou le faire chanter), d'autres le capturer et l'étudier et d'autres enfin le liquider avant qu'il ne fourre son nez et sa banane magique dans leurs affaires. Bref, Horace était perdu à plus ou moins brève échéance.

En fait, j'ai été plus que généreux. J'aurais dû ramener le joueur à un concept plus raisonnable lors de la création du personnage. Cela m'aurait évité d'interpréter des jets de dés de manière défavorable au joueur et Horace aurait été calmé plus tôt.

Les intrigues majeures

>> A ne lire que par le Modérateur !!

Conspirations est un jeu évolutif. Deux grandes intrigues mijotent doucement sous sa surface pas si paisible que ça. Elles évolueront au fil des aventures et des suppléments pour atteindre tranquillement leur conclusion. Si les joueurs interviennent, ils pourront freiner, accélérer la résolution. Cela dépend entièrement d'eux. Vous pouvez les présenter de plusieurs manières.

- Utilisez l'une d'elles comme point focal de la campagne, la Machine de Throckmorton par exemple. Les PJ se retrouvent impliqués et suivent les événements jusqu'à sa résolution. L'autre disparaît dans l'arrière-plan ou est résolue "en coulisses".
- Combinez-les de telle manière qu'elles soient interdépendantes et que les PJ doivent résoudre la totalité du gâchis.
- Laissez-les les affronter une par une.
- Faites-en des "notes en bas de page" dans vos propres intrigues.

Dans tout ce qui suit, on considère que les personnages n'interviennent absolument pas. Ils ne sont même pas là. C'est dire.

La Machine de Throckmorton ou la volonté de puissance

Dix ans après le début de l'action, c'est-à-dire dix ans après la première partie de **Conspirations** pour les joueurs, un certain Clyde Throckmorton supervisera la création d'une machine étrange. Celle-ci influence l'esprit humain et le fait évoluer à l'intérieur de modes de comportement limités : obéir à l'autorité, haïr les déviants et considérer Clyde Throckmorton comme le maître du monde. Si on ne l'arrête pas, dans dix ans, Throckmorton sera effectivement devenu le maître du monde. La planète sera toute entière sous le contrôle d'un État fasciste dans lequel toute activité sera mesurée en fonction de son utilité pour le gouvernement (lisez : pour Clyde Throckmorton).

L'un des aspects étranges de la Machine est que ses effets se font sentir dans le temps aussi bien que dans l'espace. Plus vous êtes proches de la Machine (spatialement ou temporellement), plus ses effets sont sensibles. A Al Amarja (où elle sera construite), elle commence déjà à influencer certains esprits réceptifs. Au fil des mois, elle contrôlera de plus en plus de gens.

Les PJ pourront découvrir ce qui se passe et y mettre un terme — en supposant qu'ils ne s'allient pas à Throckmorton pour récupérer une place enviable dans le "Nouvel Ordre Mondial" qui s'annonce.

La situation actuelle

Pour le moment, personne ne sait ce qui se prépare, pas même Clyde Throckmorton.

- Clyde Throckmorton est un exterminateur de bestioles diverses, cafards et autres insectes, qui vit à Al Amarja et rêve d'être maître du monde.
- Angela Reyes, futur inventeur de la Machine, suit des cours de physique et de psychologie à l'université d'Aubainne. Elle commence à correspondre avec d'autres chercheurs marginaux qui partagent ses intérêts.
- Des agents de Throckmorton font leur apparition sur l'île, mais ils ne sont pas encore très organisés.

Par la suite

- "Clyde" devient un prénom populaire. De nombreux petits garçons sont baptisés "Clyde" — et quelques petites filles "Clydette".
- Les citoyens les moins affectés commencent à critiquer les vices d'autrui (au lieu de corriger les leurs) et à coopérer avec les Forces de l'Ordre.
- Il y a de plus en plus d'agents de Throckmorton. La Machine est particulièrement efficace contre un certain genre de personne. C'est votre série. A vous de voir de qui il s'agit (et de décider qui résiste le mieux à son influence). La couleur de peau, l'attitude mentale, le sexe, les préférences sexuelles, l'origine ethnique, la religion, l'âge, le passé médical, les goûts vestimentaires, le statut social, l'usage de drogues, la santé psychique et la forme physique ne sont qu'un faible échantillon des facteurs qu'il est possible de mettre en corrélation avec la résistance (ou la vulnérabilité) à l'influence de la Machine. Les lesbiennes sont peut-être totalement immunisées, alors que les amateurs de musique country qui n'ont jamais consommé de drogues sont les premiers à succomber. Pourquoi ? On s'en moque ! La Machine travaille au niveau (imprévisible entre tous) de la physique subquantique. Profitez-en !
- Les agents de Throckmorton commencent à liquider tous ceux qui ne trouvent pas leur place dans le Nouvel Ordre Mondial. Cela peut se traduire par l'assassinat soigneusement programmé d'un anarchiste connu ou par le passage à tabac de tout ce que l'île compte de prostituées, artistes, homosexuels, drogués, écrivains, intellectuels et autres «anormaux». Ils commencent aussi à rassembler des données sur la vie privée de leurs voisins et des autres citoyens. Pour le moment, ils ne semblent pas avoir de raison particulière d'agir ainsi. Les agents commencent à s'organiser spontanément.
- Throckmorton réussit dans ses affaires, jusqu'à décrocher le monopole de l'extermination des nuisibles à Al Amarja. Il s'intéresse ensuite à d'autres secteurs d'activités. Les gens se rangent à ses côtés avec beaucoup d'enthousiasme. Il devient un personnage public, avec une émission politique d'une heure sur KRAK Radio. Les médias du reste du monde reprennent ses commentaires. Dans certains cercles, ils sont immédiatement considérés comme des joyaux de sagesse et de bon sens.
- Après des années de recherche, Angela Reyes finit par

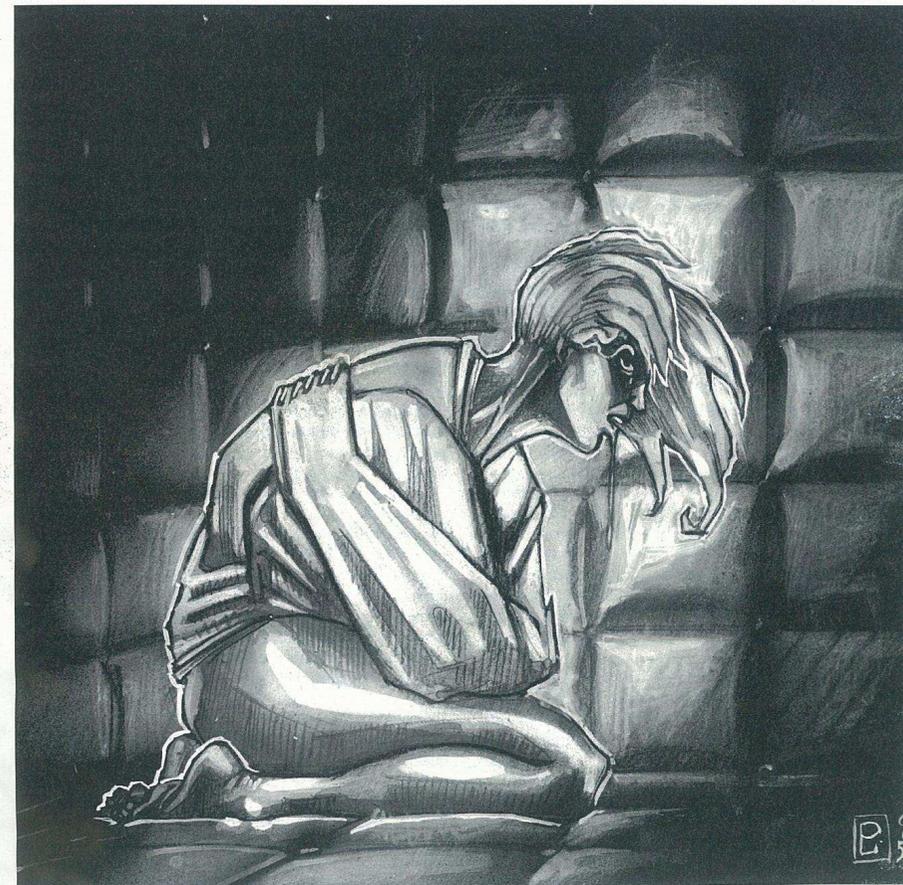
construire la Machine de Throckmorton, guidée par ses recherches expérimentales en physique quantique et ses théories bizarres sur le comportement de l'esprit humain (en deux mots : les neurotransmetteurs sont si peu nombreux et travaillent à si courte distance que les étrangetés de la physique quantique sont un modèle descriptif plus juste que les classiques lois newtoniennes de cause et d'effet).

La Machine fonctionne au niveau sub-quantique, modifiant les probabilités de certaines interactions et par conséquent contrôlant la volonté et la perception des humains).

Reyes est généreusement financée par Throckmorton. La guerre entre sociétés secrètes connaît une brusque escalade. Certains conflits éclatent au grand jour. Certains conspirateurs combattent les agents de Throckmorton, d'autres se rallient à eux. Mais la plupart sont trop occupés par leur guerre personnelle pour se soucier de cette nouvelle menace.

Que peuvent faire les PJ ?

- **Se rallier à Throckmorton.** Ne les laissez pas faire. Ce serait trop facile !
- **Attaquer l'organisation,** en la personne de ses agents. Individuellement, ils ne représentent pas un grand danger, mais ils reçoivent leurs instructions de l'avenir et ne le savent pas, ce qui rend la classique "remontée de la filière" passablement difficile. Les PJ pourraient trouver quelques alliés imprévus, comme les Mr. Le Thuys.
- **Survivre aux attaques des agents.** Les PJ et leurs amis rentrent probablement dans une catégorie ou une autre d'individus "indésirables" pour le meilleur des mondes throckmortonien. Par conséquent, les agents chercheront à les éliminer.
- **Aider Angela Reyes.** Certes, Throckmorton met son argent et son influence à sa disposition. Mais elle aura peut-être aus-



si besoin d'espions pour récupérer les informations détenues par un collègue particulièrement paranoïaque. Ce qui commence comme une aventure de routine pour mercenaires risque de leur laisser un arrière-goût amer lorsqu'ils découvriront le rôle d'Angela dans la conquête du monde (cela dit, en s'associant avec elle, ils peuvent apprendre des choses qui pourront leur servir pour lui nuire, par la suite).

• **Se faire conditionner.** La Machine commence à affecter la pensée des PJ, qui doivent trouver un antidote ou une contre-mesure efficace très vite. Le remède peut être unique (et donc n'affecter que les PJ) ou universel (dans ce cas, il représente un premier pas vers la résolution de la menace).

Les agents de Throckmorton

"But every day is born a man

Who hates what he can't understand

Who thinks the answer is to kill

Who thinks his actions are God's will"

"Freedom Now", Tracy Chapman

Type : société secrète.

Réputation : aucune

En bref : ces individus commencent à succomber à l'influence de la Machine de Throckmorton, qui ne sera pas inventée avant une dizaine d'années.

Alliés : aucun.

Ennemis : ils haïssent les non-conformistes, mais ils ne sont pas encore assez nombreux pour être considérés comme des ennemis par qui que ce soit.

Dans toute l'île, des gens s'éveillent un matin avec l'impression d'être destinés à un avenir glorieux. Ils ne savent pas au juste quelle forme il va prendre mais, en attendant, ils forment la police secrète d'un État fasciste qui n'existe pas encore. Chaque agent travaille indépendamment et ignore tout de ses collègues. Pour l'instant, ils compilent des dossiers sur les déviants, assassinent les gêneurs et cherchent à atteindre des positions influentes dans les affaires, la politique et la pègre.

La Machine de Throckmorton a divers effets sur l'esprit de ses victimes, selon l'influence qu'elle exerce sur eux.

• **Domination légère :** à ce stade, la victime ne peut pas encore être identifiée comme un agent de Throckmorton. Ces individus font preuve d'un sens moral aigu, sont soucieux de propreté et n'hésitent pas à fourrer leur nez dans des affaires qui ne les regardent pas. Ils commencent à désapprouver tout ce qui ne va pas (voir encadré). Toutefois, cette désapprobation reste raisonnée et chaque victime conserve un esprit ouvert sur au moins une partie de ces sujets.

• **Domination active :** les victimes sentent qu'il est de leur devoir envers l'humanité de s'opposer activement à tout ce que désapprouve Throckmorton. Bien entendu, la plupart d'entre elles souffrent d'une sérieuse paranoïa (après tout, elles sont sans cesse entourées d'individus haïssables). La plupart des victimes conservent leur travail et un semblant de vie sociale, mais elles commencent à agir secrètement ou ouvertement contre tout ce qu'elles exècrent. Au minimum, elles commencent à prendre des notes sur le "comportement inacceptable" de leur entourage.

Les individus arrivés à ce stade sont plus voyants. Ils prennent

Ce que Throckmorton déteste

Les tatouages, les drogues (autres que la nicotine, la caféine et l'alcool), l'homosexualité, les poils, la musique moderne, l'art moderne, les femmes "insolentes", le piercing (y compris, pour les hommes, les boucles d'oreille) et les intellectuels en général.

souvent la parole dans les parcs, les coins de rue ou carrément les "fosses d'iniquité" (virtuellement n'importe où, du bar-tabac du coin au bordel homosexuel sado-maso). A ce point, les hommes commencent à se raser le visage et à porter les cheveux courts. Les femmes se contentent de se raser les jambes et les aisselles.

• **Domination totale :** ce sont les membres les plus dangereux du groupe de Throckmorton. Ils sont incapables d'expliquer leurs plans, mais agissent avec préméditation et intelligence. Ils peuvent même donner et identifier spontanément des mots de passe (implantés dans leur esprit par la Machine) qui leur permettent de reconnaître les autres agents. Les individus totalement dominés ne sont généralement pas très bruyants, mais sont responsables de plusieurs assassinats, incendies etc. Ils sont plus prudents et beaucoup plus discrets qu'au stade précédent. Ils travaillent seuls ou par petits groupes. Les hommes totalement dominés se rasent la poitrine et parfois les aisselles et les sourcils. Les femmes se rasent les bras.

Simbuto Cye Anbali

Agent de Throckmorton (totalement dominé)

Simbuto est arrivé d'Afrique fermement persuadé qu'Al Amarja serait le premier pas d'une grande carrière d'acteur. Il s'est joint à la troupe théâtrale de la Mort Noire et a fait des débuts prometteurs dans des rôles d'avant-garde. C'est à ce moment-là que la Machine a commencé à tendre sa toile dans l'espace délicat et fragile qui s'étend entre ses neurones. Peu après, Simbuto a quitté la troupe, jeté ses pendants d'oreille, arrêté les drogues dures pour se mettre aux cigarettes et à la bière, renoncé à la bisexualité, laissé tomber ses anciens amis et pris un job d'analyste de données dans le barrio Doré. Il a rasé sa barbe, son torse et ses sourcils. Il porte des scarifications rituelles sur la poitrine et a commencé à économiser pour les faire enlever par un esthéticien.

Simbuto s'est marié et a une fille âgée d'un an (qu'il a commencé à élever à la baguette). Il a choisi son épouse sur les critères suivants : origine africaine, soumission, propreté, vie saine et désir d'élever une famille. Il rêve du jour où il aura une nombreuse progéniture disposée à l'aider dans sa tâche glorieuse, quoi qu'elle puisse être.

Chaque nuit, Simbuto rêve qu'il participe à un défilé. Au milieu d'une foule innombrable, il marche au pas de l'oeil vers une tribune où l'attend un chef sans visage, aux pieds duquel il dépose sa volonté et sa vie.

Depuis peu, il a commencé à rôder Plaza des Fleurs, à la recherche d'individus "méritant" d'être "liquidés". Il a tué quelques drogués et une poignée d'homosexuels anonymes, avant de décider de se consacrer à un gibier un peu plus intéressant. Pour l'instant, il tient un certain Rock-Hard Roger à l'oeil. C'est un strip-teaseur homosexuel dont le numéro est populaire dans certains night-clubs. Simbuto fulmine à la pensée de ce pervers s'exhibant aux yeux de tous et poussant des innocents à se vautrer dans le péché en sa compagnie.

Résolution

En dix ans, les agents de Throckmorton infiltrent chaque gouvernement, chaque multinationale et chaque société secrète. Dans le monde entier, les citoyens réclament un retour à la "loi et l'ordre". Bien entendu, cela se traduit en pratique par la censure, la bigoterie, l'intolérance. Tout le monde consacre énormément d'énergie à se mêler des affaires de ses voisins. Dans de nombreux pays, les dirigeants se voient confier de plus en plus de pouvoir, par des citoyens heureux d'être gouvernés par un "homme à poigne". Aucun de ces tyrans intérimaires ne durera longtemps lorsque Throckmorton se manifesterà.

Une fois ses principaux ennemis éliminés et avec une bonne quantité de données secrètes en main, Throckmorton ordonnera à Reyes de mettre la Machine en marche. En quelques semaines, six milliards de personnes en viennent à accepter avec joie Clyde Throckmorton comme leur chef légitime. Gloire au nouveau dictateur mondial ! C'est du moins ce qui se produira si les PJ ne font rien. Voici quelques pistes :

• **Assassiner Throckmorton.** Difficile. Le temps que les PJ comprennent qui il est ou plus exactement qui il sera, il disposera d'un réseau d'espionnage très étendu et d'une foule de gardes du corps. Et puis, la Machine le protège.

• **Assassiner Reyes.** Impossible. Elle doit construire la Machine et nous savons que la Machine sera construite, puisqu'elle influence déjà le présent. Autrement dit, même si les PJ réussissent à la tuer, tout ce qu'ils auront réussi à faire est de lancer le monde dans une série d'oscillations entre deux lignes temporelles qui s'excluent mutuellement. Les vibrations subséquentes détruiront la trame de la réalité et l'univers tel que nous le connaissons. Grosse bêtise !

• **Convertir Throckmorton.** La Machine est paramétrée sur Throckmorton et les convertis sont amenés à ressembler à ce dernier. En elle-même, elle n'engendre pas le fascisme. Simplement, elle s'emploie à donner à Throckmorton ce qu'il désire, à savoir la maîtrise du monde (par la suite, elle fera apparaître des déviants pour que son maître ait des gens à punir). Si les PJ peuvent convaincre Throckmorton que l'anarchie, le libéralisme, le socialisme éclairé ou le mode de vie hippie sont préférable au fascisme pur et dur, la Machine s'alignera sur ce nouveau mode de pensée. Notez que le guérir de ses

fantasmes de conquête du monde est un autre problème. Ça vous dirait, une planète peuplée de baba-cool ? Et puis, encore faut-il le convaincre...

• **Saboter la Machine.** Il faut s'infiltrer dans le laboratoire de Reyes (peut-être en se faisant engager comme assistants) et bricoler la Machine de telle manière qu'elle n'agisse que dans le passé et s'autodétruisse au bout de deux secondes de fonctionnement. C'est clair, sans bavure et évite les abominables paradoxes temporels qu'entraînerait l'assassinat de Reyes. Et puis, dans la famille "sabotage", vos joueurs auront sûrement leurs petites idées...

• **La quête de l'antidote.** Les PJ peuvent créer un antidote (ou protéger un savant qui créera un antidote). Le remède pourrait prendre la forme d'une Machine qui influencerait les gens dans un sens opposé à celui de Throckmorton. Cela pourrait donner une planète divisée entre fascistes et anarchistes... ou une planète peuplée de schizophrènes qui seraient l'un et l'autre alternativement (ou simultanément).

• **S'enfuir.** Des extraterrestres amicaux ou des entités venues d'une autre dimension pourraient leur offrir l'équivalent de l'asile politique.

• **Serpents dans l'Éden de Throckmorton.** La Machine fonctionne parfaitement, mais il reste quelques personnes impossibles à convertir. Les PJ en font bien entendu partie. Les nouveaux résistants doivent trouver un moyen d'instiller un désir de liberté dans l'esprit d'une populace totalement abrutie. Aux PJ de faire preuve d'assez d'initiative, de talent, d'intelligence, d'imagination et de sensibilité pour triompher des sbires de Throckmorton.

Et au fait, pourquoi l'île d'Al Amarja attire-t-elle tous ces problèmes ?

La Machine de Throckmorton est beaucoup plus puissante qu'on ne peut l'imaginer au premier abord. Elle a déjà influencé le passé, modelant un environnement favorable à sa propre création et attirant les Glugs sur l'île. Sans l'intense concentration de pensées bizarres qui hantent Al Amarja, le Dr. Reyes n'aurait jamais eu (ou n'aurait jamais eu ?) l'intuition des processus révolutionnaires qui forment les bases du fonctionnement de la Machine.

L'étrangeté d'Al Amarja a été créée par la Machine à coup de manipulations subtiles.

L'ascension des Pharaons

Il y a des milliers d'années, les Pharaons ont veillé à l'anéantissement de la véritable race humaine (les Glugs) et à l'avènement des humains mutants (nous). Depuis, ils manipulent la société humaine. Depuis quelques siècles, ils nous poussent à développer une supertechnologie qui nous permettra, à terme, de conquérir la galaxie. Entre-temps, ils auront repris les commandes et refait des humains la race d'esclaves-guerriers qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être.

Les Pharaons

"Nous avons été créés pour contrôler. Après des millénaires de manipulations précautionneuses, l'heure de notre triomphe est proche. Réjouissez-vous mes frères, car les mutants insolents vont redevenir notre bétail."

Un Pharaon

Type : race secrète et conspiration.

Réputation : aucune.

En bref : des humanoïdes immortels, dérivés des Glugs, qui devaient servir de vice-rois aux Huit Sages Maléfiques. Notre technologie est un sous-produit de leurs manipulations. Ils sont prêts à reprendre le contrôle de la race humaine.

Alliés : Monique d'Aubainne.

Ennemis : Influents.

La nature des Pharaons

Au premier regard, les Pharaons sont impossibles à distinguer des humains ordinaires. Au cours d'un examen interne, il est possible de se rendre compte que leur système immunitaire est atrophié. C'est la seule différence notable... avec leur tube d'alimentation cartilagineux et pointu. Celui-ci est généralement invisible, rétracté et dissimulé par un pli de peau au poignet gauche. Lorsqu'il se nourrit sur un Aphid, un Pharaon plante son tube dans la chair de l'Aphid, près des glandes spéciales de ce dernier (voir plus bas). A moins de surprendre un Pharaon en train de s'alimenter, vous ne verrez jamais ce tube.

La sécrétion laiteuse produite par les Aphids, baptisée "souffle d'Apep", interagit bizarrement avec le métabolisme des Pharaons, les rendant insensibles à la maladie et au vieillissement. En clair : ils sont immortels. Ils peuvent toutefois être tués et cette faiblesse les rend particulièrement paranoïaques. Plutôt que de courir le risque de mourir dans un accident ou une escarmouche sans importance, les Pharaons passent la majeure partie de leur existence dans des repaires secrets, n'agissant que par l'intermédiaire de leurs séides (voir plus bas).

Toutefois, depuis quelques siècles, l'humanité est devenue moins prévisible. Dans le même temps, les plans des Pharaons approchent de leur terme. Beaucoup d'entre eux sont sortis de leurs cachettes et se sont impliqués plus étroitement dans leurs complots. Ils partent tout du principe qu'ils seront parfaitement capables d'établir une domination totale sur l'humanité.

Cette formalité accomplie, certains Pharaons prendront le pas sur les autres. Voyant leurs rivaux agir personnellement et se montrer de plus en plus actifs, les Pharaons qui étaient restés à l'abri sortent à leur tour. Ils préfèrent courir le risque

de s'impliquer directement plutôt que de se retrouver en bas de la hiérarchie lorsque les Pharaons prendront le pouvoir. Après un millénaire de manipulations prudentes, les Pharaons ont suffisamment peur les uns des autres pour sortir au grand jour et prendre des risques.

Les Pharaons sont fantastiquement âgés. Ils ne comprennent plus rien à la politique, à l'art, à la technologie, à la science... bref, à tous les triomphes de l'humanité. Il y a des millénaires, dans leur jeunesse, ils ont appris à penser d'une certaine manière et ne parviennent pas à changer leur vision du monde. Ils n'apprendront jamais la physique moderne, ne riront jamais à une plaisanterie du XX^e siècle, ne comprendront jamais le fonctionnement d'une machine et ne sauront jamais danser le rock.

Toutes ces raisons les obligent à agir par l'intermédiaire de collaborateurs humains. Leurs séides leur mâchent tout le travail d'interprétation qu'ils sont devenus incapables de faire eux-mêmes.

Les Pharaons sont également incapables de comprendre la magie. Ils ont un arsenal considérable d'objets et de textes magiques dont ils détestent se séparer, mais c'est essentiellement parce qu'ils refusent d'abandonner un pouvoir incompréhensible aux mains de mutants, même faibles.

Les Aphids

Les Aphids semblent humains, mais partagent tous les mêmes caractéristiques. Ils ont des lèvres épaisses et boudées, des paupières lourdes et un comportement paresseux. Ils pensent et agissent lentement et ont tendance à oublier les détails (la date, ce qui se passe autour d'eux et le nom du pays où ils se trouvent, par exemple). Leur trait le plus remarquable est une série de glandes qui n'existent pas chez les humains, un système parallèle au système lymphatique. Il produit une sécrétion laiteuse qui a un peu l'odeur du sirop de maïs.

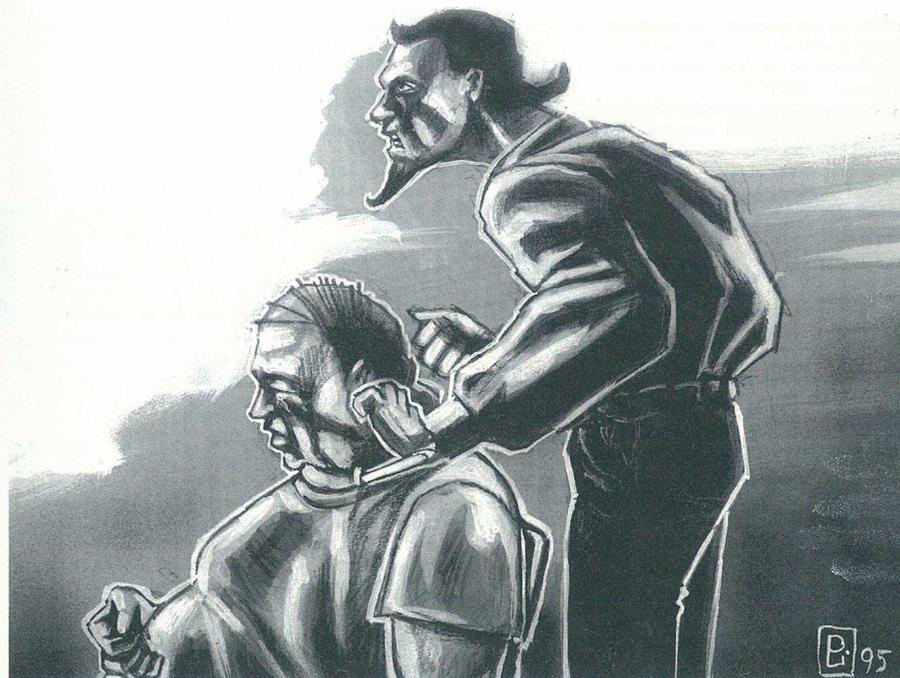
Cette sécrétion, le "souffle d'Apep", donne l'immortalité aux Pharaons. Un Pharaon qui en serait privé dépérirait et vieillirait comme un humain ordinaire (nettement plus vite, en fait. Ils n'ont pas de système immunitaire, vous vous souvenez ?). Pour se nourrir, les Pharaons percent la chair des Aphids avec le tube alimentaire qui se trouve dans leur poignet gauche. Après la ponction de souffle d'Apep, l'Aphid devient plus alerte. A ce stade, certains tentent de s'enfuir, mais les Pharaons ont le bras long et la main lourde. De plus, la sécrétion réapparaît rapidement et l'Aphid retombe dans sa léthargie. Peu d'Aphids ont échappé à leur destin.

Les Aphids ne profitent pas de leurs sécrétions et ont une espérance de vie normale. Les Pharaons en font de véritables élevages dans des retraites bien protégées, afin de disposer d'une réserve constante de souffle d'Apep.

Le Dr. Nusbaum, médecin personnel de son Altesse Exaltée Monique d'Aubainne, a modifié le souffle d'Apep jusqu'à ce qu'il obtienne une formule qui stoppe le vieillissement chez les humains. La bonne santé éclatante de Son Altesse Exaltée est la meilleure preuve de son succès.

Les séides

Les Pharaons sont incapables de tout faire par eux-mêmes et peu désireux de se mettre en danger. Ils préfèrent agir par l'intermédiaire d'immenses réseaux d'espions, de serviteurs et d'agents, que l'on appelle leurs séides.



Environ un sixième des séides (les plus puissants) savent qui sont leurs maîtres. Ils ont été récompensés de leur trahison par d'immenses richesses (une goutte d'eau par rapport à ce que les Pharaons ont accumulé au cours de leur existence). Au XX^e siècle, les séides ont reçu une motivation supplémentaire : la certitude qu'ils seraient parmi les gouvernants et pas parmi les gouvernés, lorsque leurs maîtres prendront le pouvoir. Certains d'entre eux sont tout aussi machiavéliques et déterminés que leurs chefs et travaillent pour le pouvoir et pas simplement pour de l'argent ou des faveurs. La majorité des séides ignorent la véritable identité de leurs employeurs. Chacun d'eux ne connaît que son supérieur immédiat. Ils croient travailler pour une société secrète comme les Influents, mais ignorent les véritables raisons de leurs actions. Les séides travaillent dans toutes sortes de domaines, certains légaux, d'autres non.

La situation actuelle

Les Pharaons ont les moyens de leur politique. Ils disposent en effet :

- D'un accès à la technologie inter-galactique, récupérée sur des OVNI abattus.
- De séides humains loyaux qui trahissent l'humanité en échange d'argent ou de pouvoir.
- D'une puissance militaro-financière colossale, contrôlée directement ou par l'intermédiaire de leurs fideles serviteurs.

Toutefois, les Pharaons doivent faire face aux problèmes suivants :

- Ils sont vieux et leurs limites mentales n'englobent pas la technologie, l'art, la politique, la science ou tout autre développement humain complexe. Il y a des milliers d'années, encore enfants, ils ont conçu certains schémas d'explication du monde. Ils travaillent encore à partir de ces bases, sans vouloir — et sans pouvoir — les changer. Ils ne comprendront jamais la théologie ou la physique du XX^e siècle, ne riront jamais à une blague moderne et ainsi de suite. C'est pour cela qu'ils ont besoin de serviteurs humains.
- Les Influents ont beaucoup de pouvoir, mais aucune figure d'autorité centrale. Les Pharaons peuvent dominer les gouvernements, les religions, les multinationales... Bref, toutes les structures qui disposent d'une hiérarchie stricte. Mais les complexes jeux de pouvoir des Influents les dépassent. Ils désespèrent d'arriver à les contrôler. En fait, les Influents sont même en mesure d'amener les Pharaons à croire qu'ils y sont parvenus, tout en continuant comme autrefois.
- Au fil des millénaires, les mutants humains ont développé un fort sens de la liberté individuelle, qui est complètement étranger à la tournure d'esprit des Pharaons. Même pour eux, dominer l'humanité est nettement plus difficile qu'il y a trois mille ans.

L'intrigue progresse

- Les Nations Unies (contrôlées par les grandes banques, elles-mêmes sous la domination des Pharaons) prennent de plus en plus de pouvoir. "Pour le bien de l'humanité", l'ONU finit par se doter d'une armée permanente, équipée des tech-

nologies les plus avancées. Des hommes de paille prennent le pouvoir dans le monde entier, par le biais des élections ou d'une révolution. Ils s'empressent de signer des traités qui renforcent encore l'ONU.

- Des usines secrètes, dispersées dans le monde entier, commencent à produire des vaisseaux interstellaires bourrés d'armes futuristes, qui serviront lorsque la conquête de l'univers commencera.

Que peuvent faire les PJ ?

- **Comprendre** qui est derrière la construction des usines secrètes.
- **Capter un Aphid et l'étudier.** Ce serait un grand pas en avant dans la lutte contre les Pharaons.
- **Assassiner leurs agents.** Sans séides, ils auront du mal à interpréter les événements du monde extérieur.
- **Infiltrer les séides** et les détruire de l'intérieur.
- **Repérer des agents des Pharaons** infiltrés dans une société secrète amie et les utiliser pour désinformer leurs maîtres.
- **Option :** l'un des PJ découvre qu'il est un Pharaon, dont la mémoire a été effacée et remplacée par de faux souvenirs, lors d'une tentative pour lui donner une meilleure compréhension du monde moderne. L'opération a mal tourné. Mis en présence d'un Aphid, le PJ régresse et s'en nourrit. Sans le "lait" d'Aphid, le PJ Pharaon vieillit comme un humain ordinaire.

Résolution

Les Pharaons déclencheront une fausse "attaque extraterrestre" sur toutes les grandes villes du monde. Cela leur coûtera des dizaines de milliards de dollars, mais le jeu en vaut la chandelle. L'ONU demandera à l'humanité de s'unir contre les envahisseurs et proclame la loi martiale sur l'ensemble de la planète. Des millions de gens se porteront volontaires pour lutter contre la "menace alien". Grâce à la loi martiale, les Pharaons finiront par prendre le contrôle de la totalité de l'espèce humaine. Ils l'envoieront dans les étoiles, où elle conquerra une bonne partie de la galaxie. Notez que les races extraterrestres sont technologiquement avancées, mais manquent de l'agressivité, de la rapidité de reproduction et des tendances autodestructrices des mutants humains.

Les Pharaons auront vite le dessus, même si la guerre proprement dite risque de durer des siècles.

C'est du moins ce qui se produira si personne ne fait rien. Voici un petit échantillon de ce que les PJ peuvent espérer accomplir :

- **Se rallier aux Pharaons** et devenir généraux dans leur armée.
- **Chasser et tuer les Pharaons.** Ils ont vécu des milliers d'années et sont loin d'être stupides. Bonne chance ! Peut-être les PJ pourront-ils se faire aider par des extraterrestres renégats, désireux d'enfreindre le Code de Protection des Planètes Primitives.
- **Développer une maladie** qui attaque uniquement les individus porteurs des marqueurs génétiques propres aux Pharaons ou une bactérie qui empoisonne le "lait" des Aphids.
- **Former une résistance souterraine**, qui répandra la dissidence par le biais de l'art moderne et s'arranger pour que les séides trahissent leurs maîtres. Sans l'aide de leurs sbires, les Pharaons ne pourront pas comprendre les messages subversifs de l'art moderne.
- **Aider un Pharaon renégat** à se libérer de son conditionnement et à devenir un agent indépendant. Il devra feindre sa propre mort et collaborer avec les meilleurs esprits du monde pour trouver un moyen de triompher de ses frères.
- **Appeler les Glugs à l'aide**, les protéger et s'arranger pour qu'une rencontre entre toutes les communautés survivantes se tienne à Al Amarja. Les Glugs, qui ne sont pas aussi réceptifs que les humains aux machinations des Pharaons, représentent peut-être le dernier espoir de l'humanité. Ils connaissent peut-être un objet surnaturel ou un gadget étrange qui a été utilisé contre les créateurs des Pharaons, et qui pourrait faire pencher la balance du côté des forces du Bien.
- **Coordonner une gigantesque panne de courant** (peut-être avec l'aide de la technologie extraterrestre) qui interrompra tout fonctionnement électronique dans le monde entier. Sans leurs comptes en banque (conservés dans les ordinateurs des banques suisses), leurs divers téléphones rouges avec les grands leaders mondiaux et leur matériel de surveillance de haute technologie, les Pharaons sont vulnérables. De combien de temps disposent les PJ avant que le courant ne revienne et que les Pharaons ne se fâchent très, très fort ?

"Vous allez faire un long voyage et rencontrerez des gens intéressants."

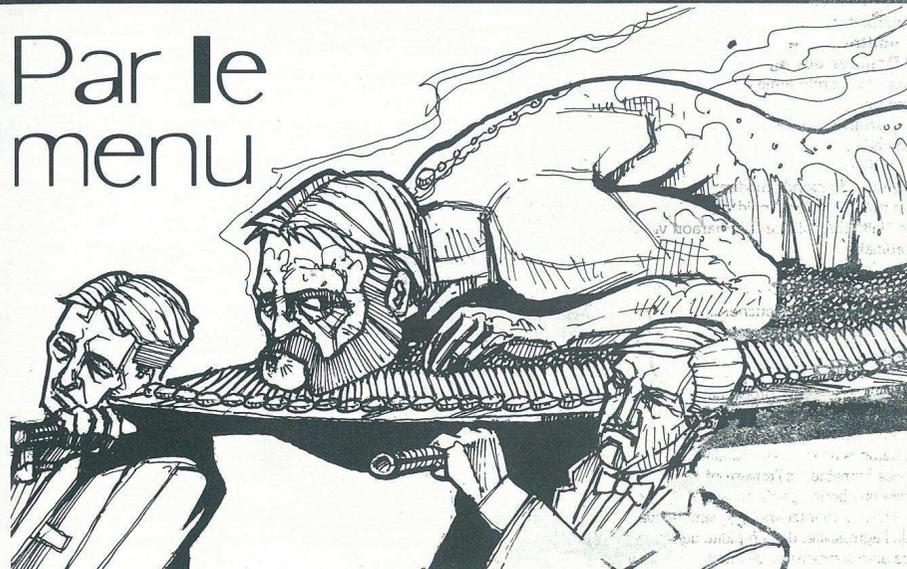
— message dans un biscuit chinois

"Vous allez vous faire agresser par un borgne en sortant de ce restaurant."

— message dans un biscuit made in Al Almarja

>>> SCENARIO

Par le menu



Jeu de rôle et causalité

Qu'est-ce qui peut bien réunir des personnages aux passés et aux aspirations (probablement) les plus hétéroclites que ceux de vos joueurs ? Une partie de jeu de rôle, bien sûr, et donc une accumulation extraordinaire de coïncidences propices au développement dramatique de l'histoire.

Ce scénario est conçu pour réunir les joueurs et leur permettre de percer quelques unes des couches multiples de secrets qui dissimulent les vraies règles du monde. Quelles que soient les idées que les personnages se font de la réalité, leurs conceptions risquent fort d'évoluer lorsqu'ils seront confrontés aux Influents et aux autres nombreux conspirateurs qui peuplent notre belle planète, à des extraterrestres, à des pouvoirs psychiques et magiques, à des créatures fantastiques et à phénomènes physiques ou temporels étranges. Mais plus que cela, les joueurs vont apprendre que dans une partie de jeu de rôle, tout n'est pas toujours conforme aux apparences.

L'un des protagonistes principaux de cette aventure est Sir Arthur Compton, le dandy décadent de l'Occulte. Compton tient une place particulière dans le monde de *Conspirations*. En effet, même dans

le cas de Monique D'Aubaine, personne ne sait vraiment qui contrôle le jeu des conspirations. La structure du pouvoir et de l'influence, loin d'être la forme classique d'une pyramide, est plutôt un graphe embrouillé et indémêlable. Sir Arthur Compton, quant à lui, est clairement un personnage puissant et influent et pourtant il ne semble prêter allégeance à personne. C'est donc la cible privilégiée des tentatives d'influence de divers groupes, soit dans le but de mettre la main sur des ressources et des pouvoirs considérables, soit pour éviter que son pouvoir ne croisse de manière trop importante. Du fait de ses capacités astrales, Sir Arthur Compton a depuis longtemps éveillé l'intérêt de la cellule Hermétique des Influents. Mais d'ignobles rituels pratiqués sur quelques uns de leurs agents qui s'étaient imprudemment fait capturer ont convaincu les Hermétiques de prendre leurs distances pour un temps. C'est le moment qu'a choisi un Influent Vomite pour contrer l'un des projets de Compton à l'aide d'un plan complexe dans lequel seront entraînés bien malgré eux les joueurs.

Le catalyseur de cette histoire est une créature nommée John O'Grady qui se trouve être un ogre et, par là même, un facteur important de changement dans la vie des gens qui le croisent. Suivant le même

principe que la Machine de Throckmorton, O'Grady manipule les événements du passé pour influencer sur ce qui sera son présent. Comme les personnages sont destinés à le rencontrer (c'est écrit dans le scénario !), leurs vies ont été subtilement dirigées (par de fines touches, de petits accidents qui provoquent de grands changements) pour qu'ils finissent effectivement par se retrouver devant lui. Cela ne veut pas dire que les personnages n'ont aucun libre arbitre, mais qu'ils ne peuvent faire des choix que parmi un jeu plus restreint de possibilités (comme dans un "livre dont vous êtes le héros" où, si vous ne mourez avant, vous êtes amené inéluctablement à la confrontation finale avec le grand méchant).

Le pouvoir d'O'Grady peut ainsi vous aider à sortir les personnages d'un mauvais pas tant qu'il n'ont pas pris contact avec lui, ce qui pourra être bien utile à des débutants dans le monde d'intrigues et de secrets qu'ils vont découvrir. Par exemple, un interne en médecine passe par hasard dans cette allée sombre où l'un des personnages gît blessé, un pistolet s'enraye, une clef s'échappe du trou de la poche d'un geôlier... Si cela est nécessaire, ajoutez des situations hautement improbables

Conspirations et conseils de jeu

Conspirations est un jeu qui traite d'un unique sujet : le contrôle. Pour la majorité des personnages que vous incarnerez, cela signifie le pouvoir de manipuler la vie d'autrui à l'aide de différents moyens. De fait, pour de nombreux PNJ augmenter leur influence, leur puissance de contrôle, est une fin en soi. Il existe bien des êtres ou des organisations qui ont des buts à long terme, mais leur accomplissement passe nécessairement par une augmentation de leur pouvoir sur la population.

Si la force est un moyen classique et diablement efficace d'imposer sa volonté à d'autres personnes, elle présente de nombreux désavantages. Tout d'abord, à moins d'employer des hommes de main (et donc de déléguer son pouvoir), une action physique oblige le manipulateur à se dévoiler, ce qui n'est évidemment pas souhaitable. En effet, il n'y a pas meilleur serviteur que celui qui ignore qu'il agit sous la contrainte. D'autre part, si le dit serviteur découvre un jour la vérité sur son état et décide de se rebeller, il vaut mieux qu'il ne sache pas à qui s'attaquer. Ensuite, l'utilisation de la force dans un affrontement bilatéral aboutit régulièrement à une escalade de la violence et des moyens (armes, hommes, équipement, argent...) mis en œuvre. Cette immobilisation (et potentielle destruction) de ressources doit être évitée à tout pris, à moins bien sûr que le jeu n'en vaille la chandelle. Mais il faut alors s'assurer de l'annihilation totale de son ennemi par crainte de représailles. Rares sont les manipulateurs assez téméraires pour oser aller jusqu'à de telles extrémités car on ne sait jamais vraiment à qui peuvent être alliées les victimes que l'on a choisies. Enfin, et c'est sans doute le point déterminant, l'action physique est généralement irréversible. Si on peut pervertir les informations, les menaces voilées ou les chantages pour leur donner après coup une autre signification si besoin est, il est difficile (mais il est vrai, pas impossible) de convaincre quelqu'un qu'on l'a tabassé sous son bien.

En résumé, il est bien rare qu'un expert au jeu de la manipulation décide d'agresser physiquement des serviteurs potentiels (c'est à dire à peu près n'importe qui) car c'est risqué et coûteux et on ne sait jamais si ces personnes ne deviendront pas des alliés dans le futur.

Mais alors, comment s'y prennent les conspirateurs ? Comme vous l'avez compris après la lecture des règles, la richesse d'un homme ne se compte pas en argent mais plutôt en informations... et plus précisément en secrets.

C'est en sachant qui sait quoi (ou plus exactement "qui pense savoir quoi") que l'on peut s'y retrouver dans le foisonnement de mensonges, de contre-vérités et même d'informations exactes qui constituent le pain quotidien du conspirateur moyen. La vérité n'a pas beaucoup d'importance dans ce jeu. Si à un moment donné une majorité de personnes influentes pensent qu'un personnage est un agent de la cellule Gladstein, cette information finira par arriver à un membre important de la dite cellule et pourra bien devenir vraie par ce fait. Il est donc plus important de savoir ce que pensent les gens plutôt que de découvrir ce qui se passe vraiment. Mais comment un manipulateur en herbe peut-il découvrir les pensées des conspirateurs qui sont par nature extrêmement paranoïaques et peu prompts à accorder des interviews ? Rien n'est plus simple : il suffit qu'il leur dise ce qu'il veut que ces conspirateurs croient. S'il sait gagner la confiance de ses proies en leur fournissant des informations qui leur semblent importantes, le manipulateur pourra ensuite les manœuvrer en utilisant quelques mensonges choisis, perdus dans des vérités vérifiables ou acquises.

C'est pourquoi **Conspirations** n'est pas réellement un jeu d'enquête dans lequel les personnages accumulent des indices pour découvrir la vérité. Malgré l'atmosphère de secret qui régne autour des conspirations, il est fort probable que les joueurs seront submergés d'informations (souvent contradictoires) provenant de manipulateurs en puissance tentant à la fois de gagner leur sympathie ou leur appui et de discréditer les autres manipulateurs.

On pourrait cependant se demander pourquoi les personnages des joueurs représentent-ils des alliés intéressants pour les conspirateurs. La réponse est simple : tout le monde est dans ce cas. Mais ces personnages sont des êtres à part, possédant sûrement des capacités ou des pouvoirs hors du commun, et ils ne peuvent donc qu'attirer la convoitise d'un accroc au contrôle. A cet égard, je ne peux que vous encourager à utiliser la règle optionnelle qui permet de doter les personnages d'un pouvoir caché. Si un des personnages semble résolument "normal", il y a quand même une raison qui en fait le pôle d'intérêt de certains groupes à son insu.

Ainsi, ne faites pas de rétention d'information. Patauger dans un monde où personne ne veut rien dire peut devenir une expérience très frustrante pour vos joueurs. Au contraire, les conspirateurs doivent quasiment se battre pour être les premiers à révéler la "vérité" aux personnages, chacun suivant son style, bien sûr, et selon ce qu'il attend d'eux. En contrepartie, ne vous sentez pas obligé de leur donner des informations directement en relation avec le scénario si cela ne correspond pas aux motivations de leurs interlocuteurs. Un receleur d'objets scientifiques étranges peut très bien penser que les personnages sont les pigeons rêvés pour le débarrasser enfin d'un gang de voyous du voisinage. S'il voit qu'il peut les embobiner sans trop se mouiller, il peut tenter de les convaincre que le chef du gang possède un implant étrange qu'ils pourraient récupérer...

Faites comprendre à leurs dépens à vos joueurs qu'accorder leur confiance à la légère est la pire des choses qu'ils puissent faire. Vos efforts seront récompensés quand ils se mettront eux-mêmes à répandre des contrevérités pour abuser ceux qui espéraient les contrôler...

pour faire réaliser aux joueurs que quelque chose influe sur leurs vies. Cependant, ce pouvoir ne peut pas (ou difficilement) sauver un personnage recevant un coffre-fort sur la tête ou jonglant avec des grenades dégonflées. Peut-être que, finalement, ce personnage n'était pas vraiment destiné à rencontrer O'Grady... Notez également (comme on le verra plus loin) que les effets astraux ne peuvent être contrecarrés par le pouvoir de l'ogre.

John O'Grady, ogre rentier

La légende des ogres voraces trouve son origine dans l'existence d'une race de créatures aussi étranges qu'improbables. Situés à mi-chemin entre deux plans d'existence, les ogres (car c'est le meilleur moyen de les qualifier) ont leur corps dans le plan physique et leur estomac dans le plan astral. Cette particularité les rend capable d'ingurgiter des quantités phénoménales de nourriture ou, plus exactement, les oblige à le faire. En effet, les ogres sont attirés dans le plan astral par leur estomac et ne peuvent conserver leur substance dans le plan physique qu'au prix d'une consommation effrénée d'aliments.



Mais là n'est pas leur caractéristique la plus étonnante. Rappelez-vous que le plan astral est également le plan causal, l'endroit où les événements du plan physique ont leur origine, et c'est pourquoi les magiciens peuvent affecter la réalité en manipulant le plan astral. Or, la quantité de matière qu'un ogre projette dans le plan astral influe de manière substantielle sur son environnement dans le plan physique. Cette influence n'est en rien consciente mais l'effet astral en résultant, du point de vue de l'ogre, est assimilable à une chance insolente. Rien ne peut vraiment lui nuire, si ce n'est un magicien capable d'inhiber son pouvoir ou un autre ogre.

Des êtres aussi chanceux ne recherchent en général ni le pouvoir, ni la gloire, car ils peuvent satisfaire la majorité de leurs désirs sans trop d'efforts. Cependant, la plupart d'entre eux souffrent d'un complexe d'infériorité car ils pensent (souvent à juste titre) que leurs réussites ne doivent rien à leurs compétences ou leurs talents. Cela a tendance à les rendre introvertis et irritables.

Ainsi John O'Grady vit replié sur lui-même mais, comparé à la moyenne des ogres, on pourrait le qualifier de jovial. Il a en effet une vie sociale développée et s'intéresse aux arts qui, il en est persuadé, ne doivent rien au hasard ou à la chance. On peut donc croiser sa silhouette imposante (il mesure près de 2m10) dans les cocktails de vernissage ou les ventes aux enchères, voire à un concert. O'Grady cherche à prouver au monde qu'il juge insensible qu'il est plus qu'une erreur dans les statistiques...

Or donc, la vie des personnages a été agencée de telle sorte qu'ils aient tous une bonne raison de se retrouver dans un certain avion... mais est-ce vraiment cela ?

Pirates de l'air et confidences

Les dernières quintes de toux s'atténuent alors que le gaz se dissipe, laissant les personnages avec des yeux papillotants et la tête qui tourne. Ils sont dans un avion de ligne rempli de passagers, ce qui en soit ne les choquent pas trop car il leur arrive de prendre l'avion, mais le plus désagréable est qu'ils n'ont pas le moindre souvenir d'y être monté, ni de la raison pour laquelle ils auraient pu le faire, ni

même de leur destination. Mais ce n'est pas ce qui les préoccupe le plus car leur attention est toute fixée vers les six personnes vêtues de kaki, le visage recouvert d'un masque à gaz et armés d'instruments à mi-chemin entre la mitrailleuse et le fumigateur, qui parcourent les travées.

L'avion doit être un Boeing ou une grande caravelle, possédant trois rangées de sièges sur deux niveaux (pour cent cinquante passagers environ). Les personnages sont assis ensemble dans la rangée centrale mais (à moins que cela n'ait été décidé à l'avance) ne se connaissent pas. Comme ils ont l'air un peu déboussolé, leur voisin s'enquiert de leur état.

Il s'agit d'un jeune golden boy probablement frais émoulu d'une grande école de commerce dont il porte les bretelles sur sa chemise en soie. Tout est impeccable dans son apparence, de ses cheveux noirs et gominés à ses ongles manucurés en passant par son sourire charmeur et ses yeux rieurs. Il se présente en chuchotant comme étant Homer Lindenberg et passe aux personnages des mouchoirs rafraîchissants et des mignonnettes d'alcool pour qu'ils se remettent de leurs émotions.

Il leur explique que leur amnésie a été provoquée par le gaz des pirates de l'air mais qu'aucune autre séquelle ne devrait en découler. Contrairement à la plupart des autres passagers, Homer n'a pas été affecté car il possède une protection (dont il ne révèle pas la nature tout de suite) et a donc une idée assez précise de ce qui se trame.

Homer leur explique que ces pseudo-terroristes sont en fait des agents d'une espèce de société secrète : Les Gladsteins. Disposant d'énormes moyens, ces conspirateurs développent en secret des matériels technologiques extrêmement performant à l'aide desquels ils ont pour but de prendre le contrôle des organisations mondiales. Leur technologie est bien supérieure à tout ce que connaît de la science l'homme de la rue car ils recrutent (parfois de force) les scientifiques les plus performants. Le gaz qui a rendu partiellement amnésique les personnages n'est qu'un des plus simples exemples de leurs capacités. On dit que leurs armes sont des plus étranges, agissant sur l'esprit ou le système nerveux de leurs victimes à distance. D'après les renseignements d'Homer, les Gladsteins travaillent pour un homme nommé Sir Arthur Compton. C'est un aristocrate décadent qui ne cherche le pouvoir que

pour assouvir ses penchants dionysiaques sur une échelle planétaire. Compton est connu de la jet society pour les fêtes ahurissantes qu'il donne sur plusieurs jours et où l'on est jamais sûr de ce qui va se passer... ni de qui va en revenir. Immensément riche et ayant des appuis aussi bien dans les milieux de l'industrie, de la politique ou des arts, Sir Arthur Compton est réputé devoir son influence à sa pratique de l'occultisme. Même si, de par le monde, peu de personnes peuvent prétendre avoir vu fonctionner des pouvoirs magiques, il est indéniable que Compton doit avoir quelques atouts dans sa manche pour être parvenu à se tisser un tel réseau de relations.

Homer est au courant de tout cela car il a découvert un système de financement parallèle des opérations des Gladsteins au cours d'un audit qu'il a effectué sur le projet de recherche européen ESPRIT (qui se chiffre en centaines de millions d'euros). S'il ne peut dire pourquoi les agents Gladsteins se sont attaqués à l'avion, les personnages ne vont pas tarder à l'apprendre.

Après avoir changé de cap et volé dans une nuit noire pendant plusieurs heures, l'avion finit par survoler une cité éclairée que personne ne peut identifier. Suite aux effets du gaz, aucun des passagers n'a de souvenir exact de la destination originelle de ce vol, bien qu'une majorité d'entre eux soient américains. L'avion se pose enfin sur un petit aéroport de campagne. D'autres Gladsteins également armés de gaz incapacitant l'attendaient dans des fourgonnettes aux vitres peintes en noir. Les passagers sont rapidement transférés dans les véhicules et les personnages se retrouvent ensemble dans l'un d'eux. Auparavant, ils voient qu'Homer est lui aussi capturé, mais que les Gladsteins semblent s'intéresser particulièrement à lui (il est assis dans une voiture). Toujours sous la menace des agents, ils sont amenés vers une destination inconnue, les vitres étant opaques.

La fourgonnette roule rapidement pendant environ deux heures jusqu'à qu'à emprunter ce qui semble être une longue rampe circulaire d'un parking souterrain. Lorsqu'elle s'arrête, les prisonniers se retrouvent dans une espèce de grand hall, de 20 mètres sur 30 et 10 de plafond, bourdonnant d'activité. Des hommes manipulent à l'aide de chariots élévateurs et de portiques des appareils divers, les transbordant de véhicules à des plates-formes surélevées et réciproquement, le tout coordonné par des ingénieurs situés dans une galerie. Ces appareils ont des aspects et des fonctionnalités apparemment diverses (ordinateurs aux diodes clignotantes, chaise de dentiste reliée par des tas de fils à une petite boule flottant dans un champ magnétique, portail de détection de métaux émettant des grésillements et dont le seuil est parcouru de rais de lumière tremblotants, etc.). De nombreux couloirs aboutissent dans cette salle et le ballet des hommes et des véhicules suivant les lignes colorées tracées sur le sol donne un peu le tournis. Des caméras de sécurité scrutent la scène de tous les recoins de la salle.

Les prisonniers sont escortés vers un large ascenseur qui les conduit eux et leurs gardes au deuxième sous-sol. Un couloir mène vers une lourde porte blindée fermée par une serrure à code digital. Alors qu'il va l'ouvrir, le garde de tête hésite. Il ne se souvient plus du code. Son collègue se moque de lui et lui donne (à haute voix, de telle sorte que les personnages l'entendent). Une fois le code composé, le garde sort d'une de ses poches ce qu'il appelle une clé magnétique. C'est un cylindre métallique légèrement plus gros qu'une cigarette. Il introduit la clé dans une ouverture circulaire se trouvant au-dessus du clavier et la porte s'ouvre dans un chuintement. Le digicode et le trou circulaire sont également protégés de l'autre côté de la porte. Celle-ci donne au milieu d'un couloir qui se divise en deux passages similaires de chaque côté. A son extrémité, un sas à double porte donne accès à une salle de garde dotée de terminaux vidéo d'où partent plusieurs couloirs. Le groupe en emprunte un et, sur le chemin, le garde à la clé magnétique va la déposer dans une salle, une espèce de laboratoire d'électronique, en suspension dans un champ magnétique produit par de gros aimants. Les personnages sont ensuite conduits jusqu'à une salle d'une blancheur immaculée. Elle ne contient que des fauteuils de cuir blanc fixés au mur du fond, surmontés de casques sur lesquels brillent des petits écrans à cristaux liquides. Il y a un fauteuil pour chaque personnage. Les bras des fauteuils sont équipés d'imposantes menottes magnétiques. Le mur

de gauche est occupé par un grand miroir, qui est manifestement une vitre sans tain d'après les signes que font les gardes en entrant. Les personnages sont assis de force dans les fauteuils, menottés et les casques sont mis sur leurs têtes. Les casques se mettent alors à bourdonner et les personnages se sentent soudain un peu groggy. Mais avant que quoi que ce soit d'autre n'ait le temps de se produire, des étincelles se mettent à jaillir des casques et du miroir et la lumière s'éteint. Les personnages entendent les gardes jurer et courir hors de la pièce. Quelques secondes plus tard, leurs menottes s'ouvrent automatiquement et la lumière revient. Un peu flapis, les personnages peuvent quitter leurs casques.

Total recall et Alie(n) nation

[Note : Courrez voir ce film - Total recall - si ce n'est pas déjà fait. Il vous aidera grandement à comprendre l'ambiance des événements précédents.]

Cette entrée en matière peut vous paraître un peu directive car il n'est mentionné nulle part une quelconque opportunité d'échapper aux agents Gladsteins... et pour cause ! Rien de ce qu'ont vécu les personnages depuis le début de cette aventure n'est réel. Il s'agit en fait d'une illusion qu'on a implantée dans leurs mémoires à l'aide du Chargeur Mnésique, une machine capable d'influer sur le psychisme des gens. Comme ce souvenir est programmé, il est impossible que les personnages parviennent à modifier de manière significative le cours des événements tels qu'ils sont décrits ci-dessus. Ils doivent être amenés au complexe et attachés à la machine. Même s'ils parviennent à bouleverser la trame de l'histoire par un suprême effort de volonté, en faisant s'écraser l'avion par exemple, leurs cerveaux vont leur fournir des explications plus ou moins rationnelles pour leur permettre de revenir dans le scénario prévu. D'autant plus que ce scénario est dirigé par un opérateur (Ashley Pierce - voir plus loin) qui peut en modifier à loisir les données pour peu qu'il abouisse toujours à la même scène : les personnages pénètrent dans le complexe et sont connectés (ou se connectent d'eux-mêmes) à la machine. Encore une histoire de causalité : Les personnages ne peuvent échapper à cette scène puisque leur retour à la conscience est conditionné par l'arrêt de la machine et que leurs cerveaux combient tous les vides pour expliquer qu'ils se réveillent connectés à cette machine (sinon ils risqueraient de devenir fous).

Comme la mémoire des personnages est la même que celle des joueurs, il est important que vous laissiez planer le doute lorsque les personnages rencontreront des contractions avec leurs expériences précédentes. Sont-ils victimes d'hallucinations ? Quelqu'un a-t-il modifié leur environnement ? Par habitude, les joueurs auront beaucoup de mal à remettre en question la réalité d'une scène qu'ils ont jouée. C'est pourquoi l'implant mental qu'ils ont subi se révélera si performant... mais nous y reviendrons.

Pour prendre quelques longueurs d'avance dans la course au pouvoir, les Gladsteins ont développé la terrifiante machine qu'est le Chargeur Mnésique. Implanter directement le souvenir d'une alliance chez quelqu'un est bien plus efficace que de tenter d'amadouer un allié potentiel qui est aussi un traître en puissance. De plus, le Chargeur Mnésique permet d'effacer totalement le souvenir de cette opération et la victime se comporte comme si elle avait toujours eu ces idées. Bien sûr, le traitement doit être approfondi et particulièrement minutieux lorsque l'on essaye de changer le mode de vie d'une personne (il faut également lui implanter des explications pour toutes les incohérences qu'elle ne va pas manquer de percevoir dans sa vie, ou que vont lui mentionner ses proches). Ce genre de traitement est réservé aux personnages les plus importants dans les plans des Gladsteins. Un commun des victimes subit une opération plus ou moins rapide et plus efficace. Ces personnes reçoivent le souvenir qu'ils sont toujours en sants envers l'un des agents Gladsteins et qu'ils peuvent compter sur eux en cas de coup dur. De plus, quelques suggestions post-hypnotiques sont ajoutées relatives au domaine d'activité des victimes. Un banquier pourra par exemple blanchir l'argent d'un vieil ami quand celui-ci

l'appelle au téléphone et lui dit "Gubelzig"; un inspecteur de police peut prévenir "un bon contact" de toutes les opérations de son service relatives à un quartier donné; etc. Les victimes seraient bien en peine d'expliquer les raisons de ce comportement si on le leur demandait, mais comme les suggestions post-hypnotiques mettent en jeu des scénarios où ces victimes doivent rester discrètes, rares sont les "taupes" inconsistantes découvertes à ce jour.

Les personnages des joueurs font partie d'un programme encore plus vaste qui consiste à créer des alliés dormants dans la population. Le processus est encore moins développé que dans les cas précédents, les victimes n'étant programmées que pour apporter un soutien actif durant quelques heures à toute personne leur disant une phrase code. En cas de dérapage, un autre code permet de forcer le personnage à rester volontairement immobile pendant un quart d'heure. Bien sûr, ces suggestions sont des intrusions grossières dans le psychisme des gens et les victimes s'en apercevant sont capables de tenter de résister à leurs effets. Après la première commande (qui fonctionne automatiquement), le personnage s'apercevant qu'il est manipulé peut faire jouer l'un de ses traits en rapport avec la résistance mentale (volonté, self-control, etc.) pour se retenir d'obéir à son impulsion d'accomplir la suggestion post-hypnotique. Il doit réussir un jet de 10 ou plus.

Capturés selon des critères purement aléatoires par les Gladsteins (en fait ils essaient de disséminer le plus possible leurs alliés potentiels), les personnages programmés disparaissent de chez eux au plus pour une journée. Le traitement en lui-même ne nécessite qu'environ une heure, c'est le transport des victimes droguées qui prend le plus de temps. Ils sont amenés au centre de conditionnement et ramenés après l'opération tout le souvenir a bien sûr été effacé. Un moment précis est choisi dans l'emploi du temps d'une victime potentielle où elle est seule ou peu justifier de quelques heures d'absences (la plupart des victimes sont enlevées dans leur sommeil). Si nécessaire, des explications simples sont implantées (insolation, constat d'accident, embouteillages, etc.).

Atavisme et contes de fées

Ashley Pierce a programmé la mémoire des personnages dans un but précis. Elle veut leur faire libérer Homer Lindenberg, qui est véritablement captif des Gladsteins, et le faire venir à elle. Accessoirement, elle souhaite également récupérer une invention des Gladsteins, un appeau à gremlins.

Pour ce faire, elle a implanté divers souvenirs et suggestions post-hypnotiques dans les cerveaux des personnages ainsi que dans celui d'Homer. C'est elle qui a contrôlé tout le "rêve" qu'ont fait les personnages depuis le début de cette aventure. Elle a depuis longtemps piraté le système informatique du centre Gladstein. Grâce aux caméras de surveillance et aux bases de données, elle a pu prendre connaissance du détail de leurs opérations. Même si les Gladsteins sont les alliés objectifs des Vomites au sein des Influents, cela n'empêche pas une bonne Vomite de voir d'un très mauvais œil un autre groupe que le sien se doter de tels pouvoirs. Elle a donc détourné le fonctionnement du Chargeur Mnésique pour ajouter ses propres modifications à quelques victimes triées avec soin. Comme les Gladsteins pratiquent des tests complets sur leurs "patients", Ashley a dû être très prudente. Mais tout c'est précipité avec la capture par les Gladsteins d'un jeune homme étrange, aujourd'hui appelé Homer Lindenberg.

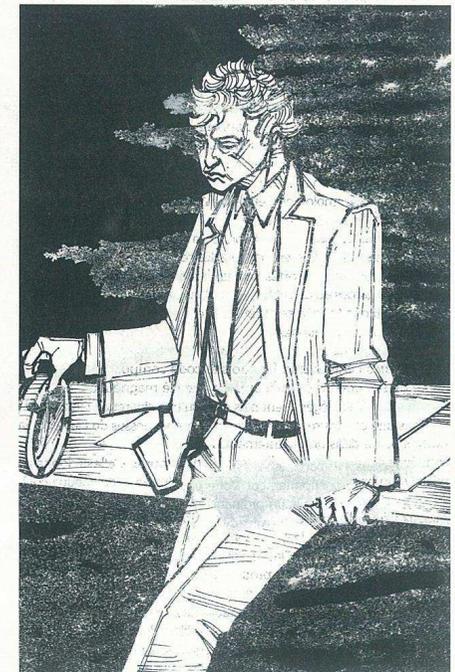
La dernière tentative d'assassinat contre Sir Arthur Compton a été extrêmement bien préparée. Les assassins étaient aidés par des sorciers qui ont pratiqué pour l'occasion des rituels particulièrement écoraçants et dangereux dans le but d'affaiblir les défenses astrales de Compton. Malheureusement pour eux, une protection magique a redirigé l'effet de leurs sortilèges sur le garde du corps principal de Compton à l'époque Numéro Deux. Il va sans dire que leur plan ayant échoué, les assassins ont subi quelques plaisantes heures d'agonie aux mains d'un sorcier. Mais cela n'est pas notre propos. Après avoir connu une nuit particulièrement agitée et douloureuse, Numéro Deux a vu son âme être arrachée à son corps. Subissant encore les contrecoups des rituels, elle a erré un moment dans Al Almarja, jusqu'à rencontrer un Vide tout juste relâché par ses créateurs. L'être sans âme et l'âme

vagabonde formaient un couple bien assorti et le Vide a absorbé l'âme de Numéro Deux, recréant ainsi un semblant d'être humain. Le vide avait le corps et quelques souvenirs d'un golden boy ressemblant à Homer Lindenberg tel que l'ont rencontré les joueurs. Une fois ajoutée l'âme torturée de Numéro Deux, le résultat était un être plutôt perturbé, mais possédant encore une bonne partie des connaissances du garde du corps. Autant dire, une aubaine pour tout conspirateur désireux en savoir plus sur Sir Arthur Compton.

Après avoir capturé (par hasard) le nouveau Numéro Deux, les Gladsteins avaient l'intention de le pressurer un maximum pour obtenir toutes les informations possibles sur Compton. Mais s'était compter sans Ashley Pierce qui avait bien l'intention de s'approprier cette mine de renseignements. Profitant des passages de Numéro Deux dans le Chargeur Mnésique, car les Gladsteins devaient le conditionner avant de pouvoir l'utiliser, elle lui a elle-même complètement reconstruit une identité tout en cachant ses agissements aux Gladsteins.

Elle a créé le personnage d'Homer Lindenberg dont l'histoire ne manque pas d'originalité, car elle devait à la fois justifier la présence des informations sur Compton dans la mémoire d'Homer et le fait qu'il allait désormais agir contre les intérêts de l'aristocrate décadent.

Voilà la personnalité concoctée pour Homer par Ashley : Homer Lindenberg n'est pas un homme comme les autres. S'il mène une vie apparemment sans histoire d'expert financier au service de grands groupes industriels, il s'agit en fait de la réincarnation de Merlin l'enchanteur ! (Homer Lindenberg) A travers les âges et les réincarnations, il a lutté contre le terrible démon aux pouvoirs immenses et aux vices sans limites qui aujourd'hui s'est lui-même réincarné dans l'homme appelé Sir Arthur Compton. Grâce à ses pouvoirs divinatoires, Homer a pu en apprendre beaucoup sur l'organisation et les



plans de Compton. Ce dernier a fini par repérer Homer avant qu'il ne puisse agir et l'a fait enlever par des conspirateurs qu'il contrôle secrètement, les Gladsteins. Se croyant à l'abri grâce à ses pouvoirs magiques, Homer n'a pas résisté, dans le but d'en apprendre un peu plus sur les Gladsteins. Malheureusement, il ne pensait pas que ceux-ci étaient capables d'effacer de sa mémoire ses sortilèges à l'aide de leur Chargeur Mnésique. Désormais, Homer doit trouver un moyen de recouvrer ses souvenirs et empêcher par tous les moyens Compton d'étendre son pouvoir maléfique sur le monde.

Cette histoire est truffée de tas de petits détails qui la rendent cohérente (si ce n'est plausible), comme la description des précédents affrontements dans les siècles passés entre les réincarnations de Merlin et du démon. De plus, comme on le verra, Ashley s'est réservé un rôle dans les souvenirs d'Homer.

Ashley Pierce, vornite branchée

Cintrée dans un petit tailleur bon marché, le visage caché par d'immenses lunettes et surmonté d'un chignon austère, Ashley ne paye pas de mine. Pourtant, elle occupe une place importante dans la hiérarchie de la cellule Vornite des Influents et, comme il se doit, elle en tire le meilleur parti pour elle-même.

Sa mission consiste à glaner les informations laissées imprudemment sur des ordinateurs accessibles depuis son petit terminal portable et de les exploiter pour étendre le pouvoir des Vornites. Ashley est une des personnes les mieux informées de la planète et peut apprendre en quelques minutes les détails les plus précis de la vie d'une personne. La quantité d'informations digitalisées disponibles par modem concernant un individu moyen est en effet incroyable : état civil, relevés de banque (découverts, emprunts, paiement par carte de crédit, etc.), dossier médical, casier judiciaire, assurances, dépôt de testament et tout autre source relative à son activité professionnelle. Quand on sait qu'Ashley peut tout aussi bien accéder à ces informations que les modifier discrètement, on comprend de l'importance du pouvoir dont elle dispose. Imaginez par exemple qu'elle découvre à quelq'un. Elle peut commencer par vider son compte bancaire, modifier son dossier médical et son casier judiciaire pour le rendre plus dangereux pour un fou dangereux et envoyer les huissiers le mettre à la rue (en falsifiant les comptes de son propriétaire ou en fabriquant de toutes pièces une hypothèque impayée). Et ce n'est qu'un début.

Récemment, Ashley Pierce a décroché le gros lot quand elle a réussi à s'introduire électroniquement dans un centre de recherche contrôlé par la cellule Gladsteins des Influents. Elle est parvenue à se connecter à leur Chargeur Mnésique et à le reprogrammer pour ses propres besoins.

En avant l'amnésique !

Maintenant que le tableau est brossé, voyons comment se dépêtrir les joueurs. Ils viennent donc de retirer les casques du Chargeur Mnésique et se retrouvent seuls dans la pièce, pensant qu'un incident gra-

Appeau à gremlins

Cet objet se présente sous la forme d'un cylindre de métal légèrement plus grand qu'une cigarette et dont le "filtre" pourrait tourner sur son axe. Lorsqu'on le pointe vers un appareil mécanique ou électronique situé à moins de vingt mètres et qu'on tourne la partie mobile, l'appareil est automatiquement affecté. Cela se traduit par un dysfonctionnement, voire un endommagement définitif. Un pistolet s'enraye, un ordinateur plante, une voiture cale ou sa direction se fausse, une serrure se bloque, une chaîne hi-fi ne produit plus que des sons stridents...

L'appeau n'est utilisable que six fois par jour au maximum. Mais attention ! S'il est utilisé plus de cinq fois en une journée, les gremlins s'attacheront à l'utilisateur de la sixième "charge" pendant la journée suivante. Ils provoqueront de une à trois pannes d'objets manipulés par la personne qui les a invoqués... et généralement aux moments les moins appropriés (ou les plus amusants).



ve a fait s'absenter les gardes pour un moment. En fait, comme c'est Ashley qui les a réveillés quelques minutes avant l'heure prévue, il est normal qu'aucun garde ne soit encore présent. De plus, la Vornite vient de déclencher une fausse alerte en simulant la détection d'une fuite sur un des matériels radioactifs d'un niveau supérieur. Cela devrait occuper suffisamment les gardes pour que les personnages aient tout le temps de s'enfuir du centre.

En toute logique, les joueurs vont tenter de récupérer la "clé magnétique" et se diriger vers la porte par laquelle ils sont arrivés. Le tube métallique se trouve bien dans le laboratoire où le garde l'a laissé (dans leur esprit). La salle de garde est momentanément désertée. Quand ils arrivent à la porte blindée, ils peuvent remarquer un léger changement : pas la moindre trace de trou circulaire au-dessus du clavier. Cependant, s'ils composent le code, la porte s'ouvre... mais pas sur un couloir ! De derrière la porte émerge Homer, tout heureux que les personnages l'aient libéré. En effet, cette porte donne sur une cellule de trois mètres sur trois, sans autre issue. Avant que les personnages n'aient le temps de poser de questions, Homer leur dira que le temps presse et qu'ils doivent rapidement regagner l'ascenseur qui se trouve dans un couloir adjacent. Le jeune homme les mène en effet à un ascenseur similaire à celui dont il se souvient, mais pas du tout situé au même endroit. Le premier bouton mène à la surface.

Selon les capacités des personnages et votre humeur, vous pouvez décider de leur faire rencontrer quelques Gladsteins pour rendre plus compliquée leur évasion. D'un autre côté, ils ne sont pas obligés d'écouter les conseils d'Homer et de sortir tout de suite. Cependant, s'ils veulent explorer le complexe sous-terrain, ils doivent se préparer à plusieurs affrontements.

L'ascenseur aboutit à une cave d'immeuble désaffecté. Lorsqu'ils parviennent à la surface, il fait nuit. Néanmoins, les personnages constatent rapidement qu'ils sont dans un des coins les plus pauvres du

Queens, un quartier de New York. Homer les presse de trouver un refuge rapidement avant que les Gladsteins ne les prennent en chasse. Même si l'un d'entre eux possède une résidence à proximité, il n'est pas raisonnable de s'y rendre. [Note : Une fois les personnages sortis du complexe, les Gladsteins scelleront cette sortie et combleront la cage d'ascenseur. Les joueurs ne peuvent retourner au Chargeur Mnésique par cette voie.]

Si les joueurs interrogent Homer quant à la bizarre disparition du couloir, il leur dira que le dysfonctionnement du Chargeur Mnésique a dû les affecter et qu'il faudra vérifier cela quand le temps le permettra. Par chance, l'un des personnages (choisissez celui qui convient le mieux) a une amie à lui qui habite non loin d'ici. Il s'agit d'une psychiatre dénommée Elisabeth Rushmoor. Le personnage et elle ont fait une partie de leurs études ensemble et se revoient régulièrement (environ une fois par mois) depuis cette époque. Excellente confidente et de bon conseil, Elisabeth s'est toujours montrée prête à rendre service et, de plus, elle possède une très grande maison. Heureusement, elle se trouve chez elle quand les personnages s'y rendent.

Elisabeth les accueille chaleureusement et leur prépare un café pendant qu'ils lui racontent ce qui leur arrive. S'ils font allusion à la disparition du couloir, Elisabeth tente de fournir une explication. Se basant sur son expérience en psychiatrie, elle leur explique les conséquences des suggestions post-hypnotiques et que l'on ne peut pas faire grand chose si l'on ne connaît pas les situations ou les phrases codes déclenchant les comportements programmés.

Homer décide alors de vérifier si les personnages sont bien sous l'influence d'une telle suggestion. Il mentionne dans la conversation le nom de Marilyn Monroe. Inconsciemment, tous les personnages vont se mettre à se gratter une partie de leur visage (le lobe de l'oreille, le menton ou le nez). Même lorsqu'il leur fait remarquer, les personnages sont incapables de s'empêcher de se gratter, à moins de réussir un jet de résistance comme décrit précédemment. Homer leur explique que c'est comme ça que les Gladsteins reconnaissent les personnes "programmées". Malgré le peu de temps qu'ils ont passé sous les casques, les personnages ont bien été affectés et personne ne peut savoir quels secrets renferme désormais leur mémoire... personne à part Sir Arthur Compton, bien sûr.

En fait, il existe bien un test pour reconnaître les personnes programmées par les Gladsteins, mais il n'a rien à voir avec celui-là (la victime se racle la gorge quand elle voit quelqu'un se mettre la main sur sa propre épaule). Cette réaction a été fabriquée de toutes pièces par Ashley Pierce ainsi que l'explication qu'en donne Homer. Ashley qui, vous l'avez deviné, ne se trouve pas loin. Qui peut bien être cette amie providentielle dont se souvient un des personnages juste au bon moment sinon Ashley. Elle a implanté le souvenir factice d'une amitié vieille de plusieurs années avec le personnage. Bien sûr, en tant que maître du jeu, vous devez faire de votre mieux pour rendre ce souvenir "crédible" pour le joueur.

Comme les événements ont sûrement fatigué les personnages, Ashley leur propose de se reposer pour la nuit dans les chambres d'ami avant d'examiner le lendemain leurs options. Homer leur a en effet fortement déconseillé de prévenir les autorités qui, selon lui, sont infiltrées par les agents Gladsteins.

Ashley souhaite que les personnages aillent se coucher car l'un des autres ordres enregistrés qu'elle leur a donnés est que celui qui possède de la clé magnétique la glisse sous une pile de serviettes dans la salle de bain avant de s'endormir (sans en garder le souvenir). De plus, elle a hâte de pouvoir tenir une conversation privée avec Homer.

La "clé magnétique" en question est en fait ce que les Gladsteins appellent un appeau à gremlins.

Ashley Pierce profite du sommeil des personnages pour affiner son contrôle sur Homer. Elle lui raconte qu'elle sait qu'il est réellement Merlin car elle est elle-même la réincarnation de Viviane, son amour de jadis. Bien sûr, elle lui a joué un petit tour en l'enfermant pour l'éternité dans une prison d'air il y a de ça quelques siècles, mais aujourd'hui le destin les a à nouveau réunis et tout est pardonné, non ? Homer

fond bien évidemment pour sa bien-aimée imaginaire. Ashley lui remet un petit émetteur-récepteur sous forme de bague conçu par les Gladsteins et le persuade de le porter jour et nuit pour qu'ils ne soient plus jamais séparés. La bague est en fait un micro-ordinateur permettant une liaison audio bidirectionnelle, une balance permettant un repérage à l'aide de satellites et un modem gérant l'échange de données digitales. La bague est munie de suffisamment de mémoire pour enregistrer une conversation d'un quart d'heure ou un petit dictionnaire. Ashley peut contrôler les fonctions de la bague à distance et en expliquera le fonctionnement à Homer, en prétendant qu'il s'agit là d'un puissant charme magique. Comme la fonction d'émission de la bague est permanente, Ashley peut entendre tout ce qui se dit à tout instant à proximité d'Homer grâce à un récepteur camouflé en boucle d'oreille.

Le matin venu, Homer est d'attaque pour affronter Sir Arthur Compton et fait part de son plan aux personnages. Avant d'être capturé par les agents Gladsteins de Compton, Homer avait découvert ses plans pour les jours à venir. Il a l'intention d'organiser l'une de ses fameuses bacchanales et c'est l'occasion ou jamais de le surprendre hors de son domaine supprotégé d'Al Almaja. En effet, Compton a choisi de tenir sa petite fête dans un lieu des plus inhabituels : l'île du Diable, au large de la Guyane française. Sir Arthur a en effet acheté l'île au gouvernement français et aménagé le bague depuis longtemps tombé en ruine en une espèce de manoir décadent propice à ses fêtes étranges. Toutes ses informations viennent bien sûr de la mémoire de Numéro Deux, mises à la sauce conspirationniste d'Ashley.

Être invité à une fête donnée par Sir Arthur Compton est parfois un honneur, mais le plus souvent la résultante d'une de ses perversions les plus viles. En effet, il choisit les participants à ses soirées avec soin et ceux-ci n'ont en général pas l'occasion de refuser une invitation. Usant de flatterie ou de promesses, mais le plus souvent de chantage ou de menaces, Compton parvient toujours à persuader les gens qu'il souhaite voir venir chez lui. Il lui est même arrivé, en de rares occasions, d'emmener des invités à la fête. D'après lui, le meilleur moyen de pénétrer sans être alerté dans le manoir de Compton est d'obtenir quelques-unes des invitations de ces personnes. Une telle invitation est un objet de valeur dans les cercles sybarites et parvenir à s'en procurer une, par un quelconque moyen, est une condition suffisante pour être autorisé à assister à la fête. Chaque invitation, non nominative, est valable pour deux personnes.

Laissez vos joueurs libres d'employer les moyens qu'ils souhaitent pour obtenir leurs invitations. C'est en effet le premier moment de l'aventure où ils seront véritablement libres de leurs mouvements et susceptibles d'interagir les uns avec les autres, de confronter leurs méthodes, de découvrir leurs capacités. Aucun des invités ne souhaite céder volontairement son carton d'invitation, mais certains sont plus déterminés que d'autres.

Je ne vous donnerai bien sûr pas de description détaillée des caractéristiques et motivations de tous les invités. Essayez de trouver ce qui pourrait faire plaisir à vos joueurs. Par exemple, rien qu'à New York, on peut trouver :

- Samuel Brittle, membre influent d'une société de courtage ayant son siège à la City. Sir Arthur Compton le tient suite à une affaire de blanchiment de capitaux d'origine douteuse. Son invitation est dans le coffre de son bureau. Sa femme ne sait rien ni de cette affaire, ni de la raison de sa prochaine absence.
- Terrence Cold, artiste perturbé, doté d'un pouvoir étrange lui permettant de traverser la matière en y laissant des empreintes colorées. Il se sert de son pouvoir pour peindre. Il est discrètement surveillé et sponsorisé par un membre de la cellule Dionysos des Influents possédant le pouvoir psychique de lire l'avenir dans les toiles de Terrence. Son invitation traîne dans son atelier, constellée de couleurs après avoir été malencontreusement traversée par l'artiste.
- Gwen McLauri, médiante à mi-temps. Habitant un appartement chic de Manhattan, Gwen n'en est pas moins à la tête d'un réseau

d'informateurs employant essentiellement des clochards, vendant ses services et ses secrets au plus offrant. Son invitation se trouve dans son repère situé dans les égouts de Brooklyn.

- Anastasia Pelinka, esthéticienne renommée. Les plus beaux top-modèles fréquentant son salon, ainsi qu'elle-même, sont possédés par des implants Kergiliens. Un garde de Bételgeuse prend le frais dans sa cave. Elle garde l'invitation dans son portefeuille.

- Raymond Spangler, chef de cabinet du ministre de la Défense. Il garde heureusement son invitation dans sa résidence new-yorkaise (il passe le plus clair de son temps à Washington). Bon courage tout de même car son appartement est surveillé par la CIA.

Et ainsi de suite. Si vous pensez que cette épreuve est trop aisée pour eux, obligez-les à obtenir une invitation par personne. Ashley Pierce n'a apparemment pas l'intention de se rendre sur l'île du Diable avec les personnages. En fait, elle les suivra à distance car elle préfère ne pas être à leur portée si jamais ils découvrent ses manipulations.

Il est possible de fabriquer des contrefaçons d'invitations si on possède un modèle, mais très difficile. Le plus simple est de se procurer le matériau de base, une substance entre le carton et le parchemin qui devrait être la peau d'un animal finement tannée... mais s'agit-il bien d'un animal ?

Vos joueurs ont deux semaines pour obtenir leurs invitations et se rendre à Kourou où les attend un yacht pour les conduire à l'île du Diable. Le carton précise que les invités doivent s'abstenir d'amener des armes à feu sur l'île.

Visite guidée

Pour parvenir à l'île, les personnages doivent prendre un vol pour Cayenne, puis louer une voiture afin de se rendre au port de Kourou. Les invités peuvent se présenter à partir du Vendredi après-midi, la fête étant prévue pour Samedi et Dimanche.

Des gardes armés et vêtus d'uniformes kakis accueillent les invités, vérifient leurs invitations et les fouillent pour s'assurer qu'ils ne possèdent pas d'arme à feu. Utilisez les caractéristiques de combat d'Alexandre Rominovski pour les gardes si besoin était. Plusieurs invités sont déjà présents à Kourou quand les personnages arrivent. Les gardes les font attendre dans un petit pavillon sur pilotis jusqu'à ce qu'une vingtaine d'entre eux soient là, puis les font embarquer dans un des deux yachts de Compton pour les amener sur l'île.

La plupart des invités affectent une attitude légèrement snobarde tout en participant aux conversations pleines de ragots portant sur les fêtes précédentes organisées par Compton et les surprises que celle-ci peut réserver. Des phrases comme "On sait quand on arrive mais on ne sait pas quand, ou si, on repart" et "J'ai entendu dire qu'il avait un jour envoûté un de ses invités et l'avait fait s'enflammer spontanément" devraient aider les joueurs à être sur leurs gardes.

Plus de deux invités sont prévus pour ce week-end et l'échantillon attendant à Kourou est représentatif du genre de personnes que vont côtoyer les personnages pendant la fête. Si quelques invités se distinguent par des tenues voyantes, la chemise de soie ou la robe décolletée semble de rigueur (le smoking reste dans la valise jusqu'au soir, car on est tout de même tout près de l'équateur). On rencontre des personnalités de tous les milieux (artistiques bien sûr, mais aussi politiques, économiques, scientifiques et armées militaires). Une bonne partie de ces

gens sont venus en couple, mais en général l'un des deux semble bien plus à l'aise que l'autre. De nombreuses personnes se connaissent déjà, mais il n'y a pas d'ostracisme et chacun tente de faire connaissance avec les nouveaux venus. En effet, être invité à une fête de Sir Arthur Compton signifie que vous êtes sûrement quelqu'un d'intéressant ou, mieux, d'influent. Rares sont ceux qui se cachent derrière un pseudonyme et les personnages pourront d'ailleurs facilement reconnaître quelques célébrités (un journaliste de télévision, une chanteuse à la mode, un prix Nobel de chimie, ...)

L'île fait cinq kilomètres dans sa plus grande largeur et ne possède comme seuls bâtiments qu'une petite maison près de la jetée et le bloc pierreux formé par les vieilles installations pénitentiaires. Laissez à l'abandon depuis des dizaines d'années, la végétation de l'île a crû suffisamment pour former une véritable jungle, bourdonnant de chants d'insectes et d'oiseaux. L'air y est étouffant, même s'il est adouci par les nombreuses averse tropicales qui baignent l'île. Les invités sont mis en garde contre les dangers de la jungle (il y aurait quelques reptiles et quelques félins peu accommodants) et on leur conseille de ne pas sortir du baigne non accompagnés. La présence de molosses aux longues canines et aux regards étrangement vides sur la jetée aide à renforcer les propos des gardes.

Si l'un des personnages est sensible aux effets astraux, il peut remarquer en mettant le pied sur l'île que celle-ci lui procure un sentiment de malaise. En fait, toute l'île est sous l'influence d'un mini psychovore. Plutôt que d'attaquer les manipulateurs d'énergie astrale, cette créature pompe en permanence cette énergie dans cette zone, donnant effectivement deux des malus à toute utilisation d'un pouvoir astral. Une piste sinueuse longue de deux kilomètres mène au cœur de l'île. Les gardes encadrent le groupe et l'amène au baigne, donnant de temps en temps des coups de machette sur les lianes et les branches envahissant le chemin.

Vétuste mais fonctionnel, voilà comment on peut décrire les restes du baigne de l'île du Diable. Deux murs d'enceinte concentriques fait de grosses pierres mousses enferment en leur sein des cours au sol inégal, parfois recouvert de gravats. Certaines donnent sur des bâtiments administratifs, d'autres sur des couloirs sombres menant aux cellules ou au cachot. L'une de ces cours a été dotée d'un toit et aménagée en grande salle de réception. Les locaux administratifs sont bien gardés et d'ailleurs les invités sont conduits à leur opposé, vers les cellules. Celles-ci ont été transformées en chambres d'hôte, les grilles originelles rouillées ayant été remplacées par de nouvelles en acier, heureusement dotées d'une serrure manipulable de l'intérieur. L'intimité de chacun est assurée par de lourds rideaux pouvant coulisser le long des grilles à l'intérieur des cellules. Un œil averti ne manquera pas de remarquer les caméras qui surveillent les couloirs contenant des cellules de part et d'autre et qui ne sont sûrement pas d'époque. Loins d'être spartiates, la plupart des cellules contiennent une commode, un véritable lit pour une ou deux personnes et un coin salle de bain (avec douche), bien que certaines d'entre elles restent quasiment fidèles aux originales, pour les invités nostalgiques (remplaçant le lit et la commode par des couchettes et des étagères). Chaque invité est conduit dans sa cellule et on lui remet sa clef.

Sitôt les personnages installés, Homer les réunira dans sa chambre pour faire le point. Sir Arthur Compton ne semble pas encore être sur l'île et cela leur laisse le temps d'examiner les lieux en détail. Par chance, avant de perdre ses pouvoirs, Homer/Merlin avait eu le temps d'analyser tout le système de sécurité de l'île.

Homer sait que l'île est surveillée par environ trente gardes armées d'armes de poing et de pistolets mitrailleurs mais également par une douzaine de molosses similaires à ceux qui ont vu les personnages à leur arrivée. Résultat d'une expérience génétique, ils sont relativement dociles (voire même hétérotés) dans leur état normal, mais un simple coup de sifflet les met dans une rage folle et ils attaquent tout ce qui passe à leur portée avec hargne et efficacité, ne se calmant que quand elles ont incapacité une proie. Sir Arthur Compton et les gardes pos-

sèdent chacun un sifflet spécial. De plus, ils se parfument avec une eau de toilette spéciale contenant une phéromone reconnaissable par les molosses. Ceux-ci sont entraînés à ne pas attaquer une personne ainsi parfumée. Environ cinq gardes, chacun accompagné par un molosse, patrouillent l'île à toute heure du jour et de la nuit.

Outre les gardes, le reste des hommes de Sir Arthur Compton est constitué d'une part du personnel et d'autre part de son équipe technique. S'ils sont principalement là pour assurer le service et le bon déroulement de la fête, la cinquantaine de membres du personnel (serveurs, majordomes, femmes de chambres, cuisiniers) sont triés sur le volet par Compton et lui sont loyal. De plus, ils ont tous suivi une formation pour espionner discrètement les invités et, quand les choses tournent mal, les maîtriser à l'aide de quelques mouvements d'arts martiaux (3 dés pour chaque trait). Cela ne veut pas dire qu'ils prendront volontiers part à un combat, mais plutôt qu'ils ne sont pas facilement impressionnables ou manipulables.

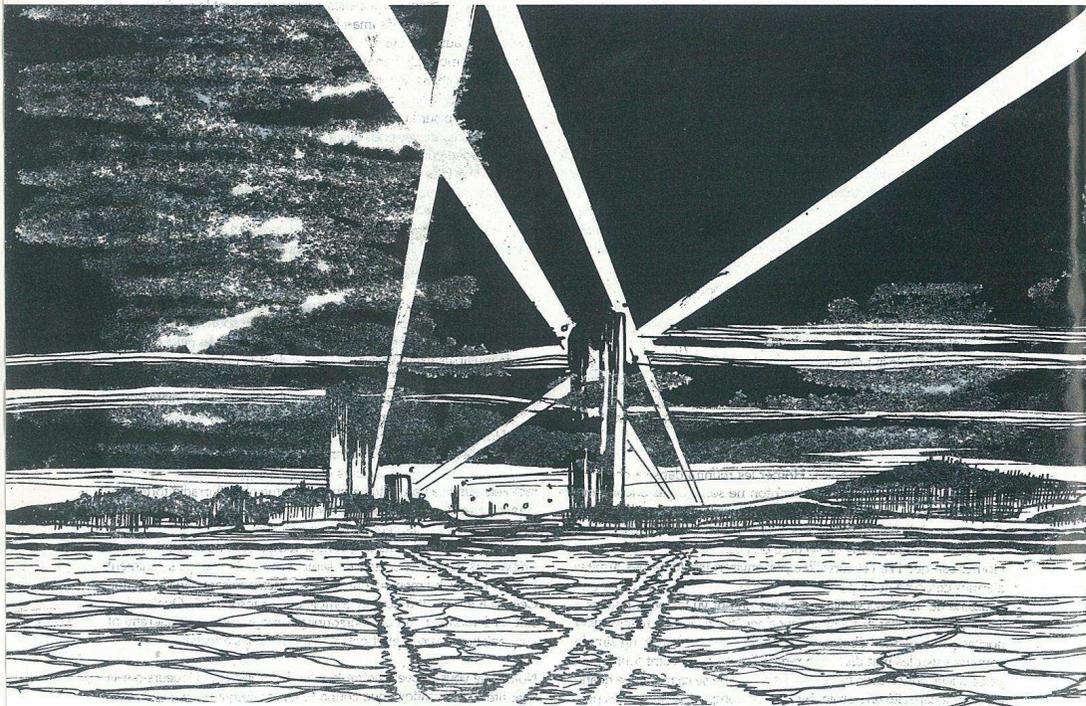
Homer ne connaît par contre pas grand-chose au sujet des techniciens travaillant pour Compton, qui sont regroupés au sous-sol d'un des bâtiments administratifs nouvellement réaménagés et l'accès de leurs quartiers et à leurs salles de travail est défendu par une porte blindée gardée en permanence par un garde et un molosse. On peut cependant apercevoir sur le toit du bâtiment un ensemble d'antennes paraboliques et de radars donnant quelques indices sur l'activité qui règne là-dessous. Enfin, Homer se doute de la présence d'un avatar de psychovore sur l'île ainsi que d'une protection contre les pouvoirs psychique (et il a raison, il s'agit d'un puissant générateur de pensée blanche se trouvant dans la salle de contrôle - voir plus loin), mais depuis la perte de ses pouvoirs, il est incapable de confirmer catégoriquement ses hypothèses. Les yachts qui amènent les invités sur l'île regagnent le continent sitôt leurs passagers débarqués, mais Homer révélera aux personnages qu'il existe deux autres moyens de quitter l'île du Diable (hormis la nage mais, de mémoire de bagnard, personne n'a jamais réussi à s'enfuir ainsi). Tout d'abord, le toit d'un des bâtiments supporte une plateforme d'atterrissage pour hélicoptères. Ensuite, une porte au nord-ouest de l'île s'ouvre sur la mer et renferme trois hors-bords ainsi que de nombreux canoës. Cette grotte est bien sûr également gardée par un garde et son molosse. Malgré la mise en garde qui leur a été faite à l'arrivée, les invités sont autorisés à se promener dans la jungle (qui recèle réellement quelques spécimens d'espèces inamicales).

A l'intérieur du baigne, les invités peuvent se déplacer librement (cependant, je le rappelle, les couloirs des cellules sont surveillés par des caméras) et même tenter de tromper la vigilance des gardes pour se rendre dans leurs quartiers et y subtiliser un sifflet et un flacon d'eau de toilette. Un tiers des gardes dort en permanence dans leur dortoir (ils font les trois huit).

S'ils choisissent d'opérer ainsi, les personnages pourront aussi trouver de multiples exemplaires d'un objet dont la présence en ce lieu a de bonnes chances paraître étrange. Il s'agit de sortes de compteurs Geiger. Si les personnages en active un, il se mettra immédiatement à crépiter bruyamment, d'autant plus fort qu'il est orienté vers l'un d'eux. Nos héros seraient-ils radioactifs ? L'explication peut être trouvée si les personnages se rendent avec le compteur dans n'importe laquelle des cellules. Situé dans la lampe suspendue au plafond, un radio-élément de nature inconnue (de prime abord) irradie fortement la pièce quand la lumière est allumée.

Si les personnages tentent de faire un scandale ou d'alerter les autres invités, on leur dira dans un premier temps qu'il ne s'agit là que de préparatifs pour le spectacle de samedi soir puis, s'ils ne se calment pas, les gardes les menaceront, voire les incarcéreront dans le cachot. Celui-ci a été refait à neuf et complètement insonorisé. Quoiqu'il en soit, et à moins qu'un des personnages réussissent particulièrement aux radiations, aucun effet néfaste ne semble les affecter.

Notez que vous pouvez mettre la puce à l'oreille à vos joueurs par la quantité d'informations que connaît Homer (jusqu'aux noms de cer-



tains gardes et pourquoi untel a une cicatrice, etc.). Il est important qu'ils le mettent sous pression pour qu'il leur révèle à un moment ou un autre qu'il est Merlin. Plus les personnages feront douter Homer qu'il n'est pas vraiment Merlin, plus la personnalité de Numéro Deux (froid et professionnel) ressortira. Cependant, dès qu'il peut s'isoler, Ashley le contacte pour renforcer son endoctrinement. Si les joueurs ne se rendent pas compte de cela, ils risquent fort de se retrouver avec Homer comme ennemi.

Si les personnages parviennent à pénétrer dans les quartiers des techniciens (ce qui pourra difficilement se faire sans incapaciter le garde), ils découvriront un escalier descendant vers un ensemble de couloir menant pour certains à des chambres, pour d'autres à des salles pleines d'ordinateurs. Au centre de cette structure se trouve une salle de contrôle similaire à celle d'un centre de recherche spatiale : pupitres en réseau, écrans de contrôle géants sur lesquels s'affichent des trajectoires, etc. Un compte à rebours devant se terminer Lundi soir se déroule. Il est facile de comprendre que les techniciens reçoivent leurs informations de la base de Kourou, site du lancement de la fusée Ariane, dont la prochaine doit justement décoller Lundi soir. Les personnages peuvent même apprendre que le satellite que va lancer Ariane appartient à Sir Arthur Compton et qu'il sert à l'observation de la planète... et plus particulièrement de l'émission d'une certaine catégorie de radiations. Pour obtenir ces renseignements, ils devront cependant soit décrypter les informations contenues dans l'un des ordinateurs (les salles annexes servent aux calculs et sont rarement occupées) ou en interrogeant l'un des ingénieurs (qui donnera l'alarme s'il pense que les personnages sont des intrus, ce qui a de bonnes chances de se produire). La chambre de Compton est voisine de la salle de contrôle. Si l'alerte est donnée mais que rien ne permet de remonter jusqu'aux joueurs, la garde sera simplement renforcée devant les bâtiments administratifs. Sinon, les joueurs seront emprisonnés.

Le démon dans l'île

Les invités, tout comme les personnages, se sont installés et occupent leur temps en attendant le repas du samedi soir. Si certains se promènent en forêt ou font des exercices sur la plage au sud de l'île, la plupart restent cantonnés aux pièces aménagées autour de la salle du banquet. On y trouve un fumoir, doté d'un bar contenant les alcools les plus rares et les plus exotiques et d'un barman incollable sur les cocktails; une bibliothèque, renfermant des ouvrages précieux, le plus souvent des originaux datant de plusieurs siècles, mais peu variés dans les thèmes qu'ils abordent (principalement l'occultisme et les conquérants ou manipulateurs célèbres - il y a un exemplaire du "Prince" signé de la main de Machiavel); une piscine, pour qui n'aime pas les requins de l'océan; une salle de jeu, comportant des billards et un assortiment de jeux de société classiques; une salle de spectacle, dans laquelle se tient un festival Bela Lugosi. La salle de banquet elle-même est dotée d'une scène sur laquelle des poètes ou des musiciens classiques se relayent tout au long de la journée.

Malgré le choix qui s'offre aux invités, l'activité principale est sans conteste le colportage de ragots. Le ton est détendu, comme si tous faisaient partie d'un club privé dont les membres n'auraient rien à se cacher les uns aux autres. Cette liberté de parole est elle-même provocante, voire choquante, car personne (apparemment) n'hésite à dire ce qu'il pense véritablement, sans circonlocutions. Le seul sujet tabou reste Sir Arthur Compton que personne ne souhaite offenser en sa demeure, bien que de vagues références à ses extravagances soient permises. Imaginez-vous invité à un conseil des ministres où chacun vous expliquerait ses magouilles ou l'état du pays, sans langue de bois. Il y a de quoi en perturber plus d'un. D'autant plus que les gens présents ne sont pas des ministres mais des personnes importantes dans le jeu d'influences secret que se livrent une multitude de factions sur la planète... ou au-delà. Bien sûr, parler sans langue de bois ne veut pas nécessairement dire exprimer des vérités. Beaucoup de légendes circulent, d'autant que l'existence de pouvoirs étranges, astraux ou psychiques, ou encore d'extra-terrestres n'est pas connue ni admise par tous.

Pourquoi les gens se parlent-ils si librement ? C'est parce qu'ils savent qu'une bonne partie des autres invités connaissent leur véritable nature, leur identité secrète ou leurs activités les moins avouables. Parler de ses activités illégales comme si elles étaient connues de tous, par exemple, constitue un snobisme typique d'une bonne portion des invités souhaitant arriver à la cheville de Sir Arthur Compton dans la décadence. Bien sûr, seule la première couche de secrets est volontairement dévoilée et personne ne se risque à révéler des choses qu'il pense réellement secrètes sans d'excellentes raisons (par exemple, un échange d'informations sensibles). Même si le personnel a les oreilles qui traînent discrètement, de nombreuses alcôves sont prévues pour qui veut pouvoir tenir une conversation en privé.

Vous devez particulièrement soigner cette partie du scénario car elle est déterminante pour la suite de la partie mais également, si vous le souhaitez, pour la suite de la vie des personnages. C'est en effet l'occasion idéale pour introduire des personnages que vos joueurs retrouveront dans le futur. Sur l'île, vos joueurs jouissent en effet d'une certaine réputation (ils ne sont pas n'importe qui, puisqu'ils sont là), réputation qui peut leur servir plus tard s'ils croisent à nouveau l'un des invités. Celui-ci sera plus enclin à les prendre au sérieux et, pourquoi pas, leur demander un service. La liste suivante des rencontres possible n'est donc en rien exhaustive. Je vous conseille de révéler à chaque fois juste assez d'informations sur chaque personnage pour éveiller l'intérêt (par exemple en singularisant ce personnage par un trait caractéristique) sans vous interdire d'enrichir son histoire par la suite (un trafiquant d'émeraude peut, par exemple, travailler pour une cellule d'Influents faisant un usage très particulier des pierres précieuses). Outre les personnages décrits ci-dessus auxquels les joueurs n'ont pas subtilisé leurs invitations, on peut trouver dans l'assistance :



• ChangaLar

C'est l'invité principal de Compton pour cette fête. "ChangaLar" n'est que la prononciation approximative de son nom car c'est un extra-terrestre n'utilisant d'ordinaire pas ses cordes vocales ainsi mais plus pour réguler le bruit de l'air entrant et sortant de ses poumons. D'apparence humaine, quoique d'un teint légèrement olivâtre et chauve, il parle en sifflant ou en aspirant bruyamment, sans chercher ses mots mais comme si son langage passait par un mauvais traducteur automatique. De temps en temps, un idiome de son langage traduit littéralement rend son discours difficile à suivre ("La force physique dans les relations de créature à créature ne remplace pas patte courbée dans un seau").

Il a été envoyé sur Terre pour surveiller les Kergillians et rapporter leurs activités et l'avancement de leur implantation à ses supérieurs. Il n'en fait pas un secret car il n'a pas encore compris que les Terriens ne connaissent pas la créature instinctivement une créature possédée par un Kergillian. Il n'est arrivé que depuis quelques semaines et s'est naturellement rendu sur Al Almarja où il a rencontré Compton. Ce dernier a été particulièrement intéressé par le chargement du vaisseau de ChangaLar. L'extra-terrestre a en effet, avant d'atteindre notre planète, traversé un gigantesque nuage de molécules d'alcool pur dérivant dans notre galaxie. Il en a rempli ses soutes et est en permanence dans un état éméché depuis (bien que rien ne permette de le déceler, si ce n'est un certain manque d'attention par instants). C'est cet alcool spécial qui sera servi aux invités lors du banquet.

• John O'Grady

C'est à cet instant que les personnages des joueurs vont rencontrer O'Grady. Celui-ci n'est pas un invité au même titre que les autres, bien qu'il l'ignore encore. En effet toute cette histoire, si vous vous rappelez bien, trouve sa raison d'être autour du personnage d'O'Grady. Compton sait ce qu'est un ogre et trouve sa capacité à affecter la réalité fascinante, au point qu'il désire l'acquérir. Or, le seul moyen pour cela est de pratiquer une greffe magique de l'estomac de l'ogre sur lui-même. Mais il lui faut au préalable manger un morceau substantiel de l'ogre pour que la jonction avec le plan physique s'effectue correctement. Et oui, Sir Arthur Compton a l'intention de manger un ogre ! Le rituel de greffe est déjà préparé, mais tout n'est pas si aisé. Tout d'abord, du fait même que la réalité se transforme pour protéger O'Grady, le capturer est compliqué. C'est pourquoi Compton l'a attiré sur une île baignée par le champ inhibiteur d'un psychovore, pour que les

pouvoirs de l'ogre ne le sauvent pas. De plus, une vieille légende prétend qu'un ogre peut, au moment de sa mort, lancer une malédiction sur son meurtrier. Il n'est donc pas question que Sir Arthur Compton tue lui-même O'Grady, ni d'ailleurs que l'un de ses gardes le fasse, ce qui reviendrait au même (il est leur employeur). Mais ce bon vieux Compton a trouvé un moyen d'obtenir ce qu'il souhaite.

Depuis qu'il est sur l'île et sous l'influence du psychovore, John O'Grady n'est pas tranquille. Il sent bien que sa chance est moins efficace et, même s'il a toujours voulu se convaincre qu'il vivrait bien mieux sans, il commence à s'inquiéter, dévorant nerveusement la plus grande partie du buffet froid. C'est alors qu'il rencontre Homer (de manière optimale, quelques heures avant le dîner de Samedi). Alors qu'un véritable Vide affecterait terriblement le pouvoir d'O'Grady, l'effet obtenu par l'entité qu'est Homer est bien différent. Homer parvient à contrecarrer l'influence du psychovore dans un rayon d'une dizaine de mètres, ce qui fait qu'O'Grady, qui le sent, va bientôt lui coller aux basques et par là même à celles des personnages. Rassuré par Homer, il se montre affable et jovial, bien qu'il pousse souvent Homer à se rapprocher du buffet.

John O'Grady ne cachera pas aux joueurs sa nature, même si ceux-ci ont de quoi être sceptiques.

• Enrique Fozzio

Ingénieur au centre d'étude de Kourou, c'est en fait un agent Gladstein envoyé par le complexe de New York pour surveiller Compton. Malgré les précautions prises par Ashley pour effacer les informations qu'elle a fait transiter par le Chargeur Mnésique, les Gladsteins se sont aperçus que leur système avait été infiltré. Pensant que l'ex-Numéro Deux finirait bien un jour par retourner vers Sir Arthur Compton, ils ont voulu l'intercepter. Enrique connaît les mots ou gestes clés pour manipuler superficiellement Homer (inspirer sa confiance et le faire s'immobiliser pendant cinq minutes), implants qu'Ashley n'a pas pu effacer. S'il connaît également l'identité des joueurs, il est incapable de les contrôler (seule Ashley les a "programmés" et connaît les codes pour les faire réagir).

Enrique a pour but de repartir avec Homer après la fête et de le ramener à New York où il pourra être convenablement reconditionné. C'est un bon manipulateur et il sera ménager la chèvre et le chou si les joueurs lui posent des problèmes. Il peut par exemple leur révéler la nature de la bague d'Homer qu'il n'aura aucun mal à identifier. De plus, travaillant au centre de Kourou, il peut utiliser les informations



que lui fourniront les joueurs au sujet des radiations pour déduire les fonctionnalités du satellite. Il est armé d'un détonateur vocal implanté dans sa gorge qui le permet de propulser une onde cinétique en criant puissamment (3 dés, dégâts x2 mais sans protection possible, dans un cône s'étendant jusqu'à 5 mètres et faisant 3 mètres de diamètre à son extrémité, 5 charges), soit de désorienter toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres lorsqu'il fredonne (donne un dé de malus aux personnes qui l'entendent, lui excepté). Il peut combattre en fredonnant sans malus.

Parmi les invités se trouvent également un sataniste recrutant pour sa secte; un économiste expliquant comment les capitaux sont récupérés par des puissances occultes; un Kergilian dans le corps d'une chanteuse de rock surveillant toujours du coin de l'œil ChangaLar; un chercheur en physique nucléaire expliquant comment les grandes découvertes sont étouffées; un chasseur de prime spécialisé dans les zombies (il trouve d'ailleurs Homer un peu bizarre); etc. Enfin, l'heure du repas arrive et les convives s'attablent alors que le son d'un hélicoptère qui se pose annonce l'arrivée de Sir Arthur Compton.

Les fuyitifs

L'apparition de Compton fait sensation. Flanqué de Numéro Trois et de quelques autres gardes du corps qui empêchent les invités de s'approcher trop près, Sir Arthur gagne sa place en tête de table, salue avec quelques paroles choisies les personnes qu'il reconnaît, en parfait hôte. L'alcool de ChangaLar est servi et Compton porte un toast au plaisir et à la bonne chair qui est repris par tous les invités. L'alcool est fruité, pétillant et grisant, et de nombreux invités se resservent généreusement. Les plats variés et succulents ne tardent pas tandis que, sur la scène derrière Compton, un mime commence son numéro.

Ce mime possède le pouvoir étrange de stimuler, grâce à son spectacle, le cerveau reptilien des spectateurs. C'est à dire qu'il réveille en chacun les instincts les plus basiques : le sexe, la nourriture, l'instinct grégaire. Aidés par l'alcool, les invités sensibles au jeu du mime se jettent dans une véritable bacchanale, Sir Arthur Compton se contentant de sourire en observant la scène. Avant que la situation de dégénération totale, il fait un signe discret au mime qui change alors sa pantomime. La fureur des spectateurs se met à augmenter, se faisant violence par instants. C'est alors que Sir Arthur Compton prend la parole.

"Mes amis, je vous ai invités à ma table pour partager avec vous les mets les plus fins. Pour conclure ce repas, il fallait un dessert d'exception. C'est pourquoi j'ai fait venir cet ogre à la chair tendre que

nous allons déguster ensemble. Mais pour vous mettre en appétit, il va vous falloir capturer votre dessert."

Le doigt de Compton pointé vers lui, John O'Grady se lève, inquiet, tandis que les convives les plus atteints par les paroles de leur hôte lui jettent des regards concupiscent. Bientôt une trentaine de personnes se lèvent, saisissant leurs couteaux et prêts à en découdre avec l'ogre. Soudain pris de panique, O'Grady se tourne vers les joueurs (auprès desquels il avait bien évidemment choisi de s'asseoir) et leur dit : "Aidez-moi à m'enfuir et je vous délivrerai de votre emprise psychique !"

Comment O'Grady peut-il savoir que les personnages sont contrôlés psychiquement ? Il n'a pas pu le deviner. C'est parce que, dans un moment de panique, il a prononcé cette phrase que tous les événements précédents se sont produits, concernant les personnages (et plus particulièrement Homer) à pouvoir lui venir en aide à cet instant précis. C'est aussi pourquoi il connaît les codes qui permettent de désactiver le contrôle psychique qui pèse sur eux (car il vient de les inventer). C'est clair, non ?

Les convives éméchés prennent quelques instants à former une véritable meute, instants qu'il faut mettre à profit. Obéissant aux ordres de Compton, les gardes ne tenteront rien contre O'Grady et donc contre les personnages s'ils restent près de lui.

Les joueurs doivent quitter à toute vitesse l'île, soit en empruntant l'un des hors-bords, soit l'hélicoptère (si l'un d'eux sait le piloter, ou s'ils parviennent à contraindre le pilote).

Bien. Résumons la situation.

Les personnages ont maintenant probablement qu'il leur est possible de fuir pendant quelques jours, mais que dès que le satellite Compton sera en orbite, il pourra les repérer grâce aux radiations qu'ils émettent et envoyer des sbires tenter de les capturer. Pourquoi Compton ne passe-t-il pas à l'attaque ? Il se peut qu'il fait qu'il a des doutes que Sir Arthur Compton n'est pas un simple homme d'affaires.

Ils doivent donc saboter la fusée pour arriver en orbite car Compton possède le Almarja.

Comme la fête a tourné court et que les personnages ne peuvent pas aller sur le continent, ils peuvent rejoindre Enrique Fuzzio, saboter la fusée (ce qui est facile pour lui) à la condition de capturer la personne qui a créé le système, le Chargeur Mnésique.

Le meilleur moyen de faire se déplacer Ashley est de la manipuler en lui faisant croire qu'elle est de la manipulation de l'esprit d'Homer, ce qui donnera sa position.

Enrique leur expliquera comment désactiver la bague à distance à l'aide d'un aimant directionnel). D'autant plus qu'Ashley, depuis qu'elle a appris l'existence du satellite de Compton n'a absolument pas envie de le voir détruire car elle pense pouvoir aisément en prendre le contrôle. Les joueurs seraient cependant peu avisés de se confronter directement à Ashley, car elle peut les incapaciter en quelques gestes ou quelques mots.

D'autre part, si les joueurs n'ont pas pris soin de conforter la personnalité de Merlin chez Homer, celle de Numéro Deux va vraiment refaire surface. La vision de Compton est beaucoup impressionnée Homer et agit contre son ancien maître lui semble de plus en plus déraisonnable, sans qu'il puisse savoir pourquoi, sentiment qui sera renforcé par Ashley si elle en a l'occasion.

C'est maintenant aux joueurs de décider comment ils vont se sortir de cet imbroglio. Ils peuvent décider de capturer Ashley pour le compte d'Enrique ou croire que l'histoire du Gladstein ne tient pas debout. Dans ce cas, ils pourraient vouloir capturer eux-mêmes O'Grady pour le livrer à Compton en espérant qu'il leur enlève le dessert de leur servitude mentale en échange (ce qui n'est pas le cas). O'Grady connaît bien les codes pour libérer les personnages, mais Enrique leur proposera un passage au Chargeur Mnésique pour effacer toute trace de

contrôle. A qui peuvent-ils faire confiance ? Comment vérifier qu'O'Grady dit la vérité ? Seul un spécialiste de la question comme le docteur Nusbaum d'Al Almarja pourrait leur répondre avec certitude. Mais qui a envie de se laisser trifouiller les méninges par un personnage aussi bizarre ?

En définitive, que peuvent gagner les personnages dans cette histoire ? S'ils se débrouillent mal, l'inimitié de tas de gens (Ashley Pierce, Sir

Arthur Compton, John O'Grady, la cellule Gladstein, Numéro Deux s'il s'enfuit). Si au contraire ils savent gérer leurs alliances, ils peuvent laisser les factions rivales en découdre et, s'ils permettent à O'Grady de s'enfuir, récolter une somme rondelette en récompense.

De toute façon, le plus important est qu'ils aient fait leurs premiers pas dans le monde occulte des conspirations et qu'ils aient désormais une réputation... pour le meilleur ou pour le pire.

John O'Grady

Ogre rentier
Langues : anglais, français, gaélique ainsi qu'une langue gutturale qu'il connaît d'instinct et que seuls les ogres utilisent.
Attaque : 4 dés, utilise en général ses poings dont les dommages sont comparables à ceux d'une masse d'arme (x2).
Défense : 4 dés.
Points de vie : 45 (les probabilités jouent en sa faveur).

Traits
 • Lutte, 4 dés - O'Grady est un redoutable lutteur, par nécessité et non par goût. En effet, les parades amoureuses des ogres impliquent des combats à mains nues entre prétendants. (Poigne de fer)

• Manipulation, 2 dés - A force de manipuler les autres, O'Grady a développé une partie de son esprit qui lui permet de manipuler le monde. Il est capable de se brancher sur le système de communication de n'importe quel être vivant. Cela lui permet de rendre les relations de créature à créature défavorables.

• Intelligence, 4 dés - O'Grady est un homme d'affaires très avisé. Il est capable de manipuler les autres et de se brancher sur un serveur de données pour connaître instinctivement les opérations à effectuer pour en détourner le fonctionnement. Bien sûr, ce trait est limité par les capacités de la machine qu'elle manipule (elle ne peut par exemple pas afficher de la couleur sur des panneaux d'information électronique s'ils n'en sont pas équipés). Ce trait inclut également la connaissance immédiate des possibilités des machines auxquelles Ashley s'attaque. (Se déplace toujours avec un ordinateur portable et une brassée de cordons de raccordement)

• Influence, 3 dés - Son ton rassurant, ses conseils apparemment pleins de bon sens et un petit rire charmant capable de rendre saugrenues les propositions les plus sérieuses lui assurent un solide ascendant sur ses interlocuteurs. (Voix posée et calme)

• Voix de Tantalé, 2 dés - Ce pouvoir étrange permet à Ashley de promettre à des interlocuteurs ce qu'ils désirent le plus. Ashley ne prononce pas réellement la promesse, mais ses paroles sont personnalisées par chacun des auditeurs qui entendent alors ce qu'ils souhaitent le plus entendre. Si le pouvoir échoue, Ashley ne semble prononcer qu'une vague promesse. (Regard plein de convoitise)

• Insatiable - Comme tous les ogres, O'Grady doit manger au moins quinze kilos de nourriture par jour ou bien il commence à se dissoudre dans le plan astral. S'il ne mange pas à sa faim, il subit un dé de malus à

toutes ses actions (sauf son pouvoir de chance). En contrepartie, son régime est beaucoup plus varié qu'un humain normal. Il peut avaler à peu près n'importe quel produit naturel non minéral ou métallique (bois, papier ou carton, lin ou chanvre, laine, os, etc.). (Mange ou grignote en permanence)

Ashley Pierce

Vornite brachnée
Langues : anglais, espagnol ainsi qu'un peu de français et d'allemand (avec un terrible accent).
Attaque : 2 dés. Ashley ne pratique le karaté que pour se relaxer. Elle préfère faire confiance à son esprit plutôt qu'à son corps.
Défense : 2 dés.
Points de vie : 16 (grande volonté).

• Intelligence intuitif, 4 dés - Ashley peut obtenir ce qu'elle veut d'une machine. Il lui suffit de manipuler une billetterie automatique ou de se brancher sur un serveur de données pour connaître instinctivement les opérations à effectuer pour en détourner le fonctionnement. Bien sûr, ce trait est limité par les capacités de la machine qu'elle manipule (elle ne peut par exemple pas afficher de la couleur sur des panneaux d'information électronique s'ils n'en sont pas équipés). Ce trait inclut également la connaissance immédiate des possibilités des machines auxquelles Ashley s'attaque. (Se déplace toujours avec un ordinateur portable et une brassée de cordons de raccordement)

• Influence, 3 dés - Son ton rassurant, ses conseils apparemment pleins de bon sens et un petit rire charmant capable de rendre saugrenues les propositions les plus sérieuses lui assurent un solide ascendant sur ses interlocuteurs. (Voix posée et calme)

• Voix de Tantalé, 2 dés - Ce pouvoir étrange permet à Ashley de promettre à des interlocuteurs ce qu'ils désirent le plus. Ashley ne prononce pas réellement la promesse, mais ses paroles sont personnalisées par chacun des auditeurs qui entendent alors ce qu'ils souhaitent le plus entendre. Si le pouvoir échoue, Ashley ne semble prononcer qu'une vague promesse. (Regard plein de convoitise)

• Myope - Le résultat de centaines d'heures passées devant son écran. Si elle perd ses

lunettes, Ashley subit un dé de malus à toutes ses actions mettant en jeu sa vue. (Porte en permanence d'immenses lunettes)

Homer Lindenberg

Numéro Deux et demi
 Numéro Deux et son nouveau corps ne sont "morts" que depuis deux semaines et "Homer" a été captif des Gladsteins pendant une semaine.

Langues : anglais, japonais, patois d'Al Almarja. Homer doit sa connaissance du japonais de sa personnalité passée de golden boy.

Attaque : 3 dés. Dommages x2 pour toute arme de contact.

Défense : 3 dés.
Points de vie : 28 (Ayant le corps d'un Vide, il est désormais insensible à la douleur).

Traits
 • Combat, 3 dés - Homer retrouve instinctivement ses compétences de garde du corps en cas de danger. Il a la capacité de tout transformer en arme. (Tripote des objets qu'il peut utiliser comme projectile : cendrier, stylo, etc.)

• Connaissance de Compton, 3 dés - Cela inclut les consignes de sécurité, les habitudes, mais aussi les plans dans un avenir proche.

• Finance, 3 dés - Très bonne connaissance des marchés et des mécanismes économiques. (Vient chaque jour le cours de ses actions dans le journal)

• Résistance astrale, 2 dés - Bien que désormais doté d'une âme, le corps du vide garde une certaine immunité aux effets astraux, sans pour autant absorber l'énergie astrale environnante. (S'agarde dans le vague par moments)

• Crédule - Tout ce qui se rapporte à son fantasma Arthurien (ou "Merlinesque") le fait s'emporter dans de grandes tirades épiques. Cela le rend facilement manipulable si on sait alimenter son imaginaire dans cette voie.

Molosse

20 points de vie (muscles ou hargne, selon son état)
 Combat : 3 dés.
 Dégâts : x3.

L'ESSENTIEL

Ados

Attaque : 2 dés plus un dé de malus, dommages x1 (sans armes) ou x2 (armés).
Défense : 2 dés plus un dé de malus.

Points de vie : 10

Traits

• **Compétence professionnelle ou passe-temps**, 3 dés - ce trait lié à l'emploi de l'ado ou à ses passions. Peut aller de la mode à la livraison de pizzas (signe variable).

• **Adolescent**, un dé de malus - qu'ils le veuillent ou non, leurs corps et leurs esprits sont immatures et cela leur donne un dé de malus à toutes leurs actions (sauf celles où les jeunes ne sont pas désavantagés, par exemple accepter une idée nouvelle, guérir de leurs blessures). Les ados "durs" ou les membres des gang de jeunes peuvent ignorer ce malus pour certains jets. Un individu rapide, par exemple, n'aura pas de dé de malus en combat (le signe est tout simplement un corps adolescent



gé avec des balles à tête creuse (dmg x7), l'autre avec des munitions perce-armure (dmg x5).

Il utilise aussi un tonfu, dommages x2.

Défense : 4 dés.

Points de vie : 28 (des tripes).

Armure : 1 dé de vêtements discrètement renforcés.

Traits

• **Garde du corps**, 4 dés - combattre, repérer les ennuis, loyauté envers Constance et intimider autrui (manières fermes).

• **Athlète**, 3 dés - entraîné, en bonne forme, ce qui lui permet de courir, sauter et grimper avec aisance (mince et musclé).

Cheryl d'Aubainne

Fille spirituelle de Son Altesse Exaltée

Toujours courtoise, active, intelligente et charmante.

Elle porte un piège de cristal dans l'un ou l'autre de ses bijoux. Généralement, l'un de ses gardes du corps porte un générateur de pensée blanche (voir p. 76). Sa résidence, dans la banlieue de la ville, est hyper protégée.

Française, 51 ans (bien conservée), 1,69 m, 59 kg, longs cheveux blonds, grand nez.

Langues : français, anglais, italien, chinois, hindou.

Traits

• **Œcuménisme**, 5 dés - elle est familière avec toutes les formes de religion. C'est peut-être dû à une authentique illumination ou à un pouvoir étrange.

• **Commandement**, 5 dés - elle a un charisme dans le sang, mais son style de commandement est plus subtil que celui de sa mère.

Constance d'Aubainne

Fille capitaliste de Son Altesse Exaltée

She maintient assuré et ses yeux perçants trahissent une intelligence incroyable. Elle porte généralement des tailleurs stricts. Ses cheveux blancs sont tirés en arrière.

Elle est célibataire, mais entretient ou a entretenu divers amants (mais jamais parmi ses associés !).

Elle porte un piège de cristal en pendentif, ainsi qu'un anneau magique (autour d'un orteil, pour être sûr que personne ne s'en aperçoive). Cet anneau a l'intéressante propriété de la rendre invisible sur le plan astral, ce qui la protège de toutes les attaques magiques, y compris celles qui devraient blesser sa forme physique (comme les boules de feu).

Elle reste généralement à proximité d'un générateur de pensée blanche.

Française, 55 ans, 1,71 m, 61 kg, cheveux blancs, nez aquilin.

Langues : français, anglais, un peu d'allemand, un peu de japonais.

Traits

• **Commandement**, 5 dés - c'est un chef-né, que ce soit pour les groupes ou les individus (air confiant).

• **Économie**, 5 dés - elle est très efficace sur la théorie que sur les applications pratiques. Elle sait se servir de ses connaissances pour influencer les banquiers, les hommes d'affaires et les politiciens (jongle sans efforts avec les chiffres et les pourcentages).

• **Influente**, 4 dés - elle sait amener en dou-

leur son interlocuteur à suivre ses suggestions. Ce sont les Influents qui lui ont appris cette technique (fait volontiers appel à la raison de son interlocuteur).

Monique d'Aubainne

Son Altesse Exaltée, Libératrice de l'île et Guide Actuel de l'île d'Al Amarja

Monique d'Aubainne est incroyablement bien conservée pour son âge et impressionne considérablement ceux qui ont le privilège de la rencontrer. Elle porte toujours les vêtements et les bijoux les plus élégants et les plus à la mode.

Grâce au Dr. Nusbaum (et aux Pharaons), elle est en excellente santé et paraît encore relativement jeune.

Française, 86 ans (en paraît environ 60), 1,74 cm, 63 kg, cheveux blancs ondulés, nez aquilin.

Langues : français, anglais, allemand, un peu d'espagnol.

Traits

• **Commandement**, 6 dés - peu de gens auraient réussi à gouverner Al Amarja aussi longtemps. Qu'elle y soit parvenue grâce à son charisme ou à son pouvoir, elle est dans son domaine (totale confiance en soi).

• **Manipulation**, 5 dés - ce trait regroupe l'intimidation, la lecture du langage corporel, la corruption, le bluff... bref, tout (à l'aise dans toutes les situations sociales) !

Julian Blanc

Officier des Forces de l'Ordre

Blanc est entré dans les Forces de l'Ordre après une courte carrière criminelle. Son petit gang concurrentiel le Filet sur quelques opérations locales et sa vie s'en est trouvée menacée. Il a demandé à entrer dans la police et a été accepté après avoir dénoncé tous ses anciens compagnons (le Filet a insisté auprès de la police pour qu'ils soient arrêtés et liquidés. Blanc ignore les conséquences de ses dénonciations).

Attaque : 3 dés, dommages x2 (matraque) ou x4 (pistolet-mitrailleur MP5).

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (résistant).

Traits

• **Entraînement des Forces de l'Ordre**, 3 dés - combat à mains nues, avec des armes à feu et nombre d'armes blanches. Les policiers savent également repérer les armes dissimulées, sentir les situations à problèmes, contrôler les foules, aboyer des ordres ainsi de suite (voix ferme).

• **Encouragement**, 3 dés - un programme de conditionnement au-dessus des normes ordinaires renforce leur loyauté envers leur "corps d'élite" (méprise les "civils").

Franklin Davis

Loyal Défenseur

Après son arrivée à Al Amarja, Davis a rapidement trouvé sa voie. Il a commencé comme gladiateur au Sad Mary's, mais a rapidement rejoint les Forces de l'Ordre. Impressionnés par ses talents, ses supérieurs lui ont offert une place parmi les Loyaux Défenseurs. Depuis, il sert avec compétence et talent.

Noir américain, 32 ans, 1,87 m, 90 kg, chauve.

Attaque : 5 dés, dommages variables selon l'arme, un dé de malus s'il porte une armure lourde.

Défense : 5 dés, un dé de malus s'il porte l'armure lourde.

Points de vie : 35 (monstrueusement résistant).

Armure : jusqu'à 3 dés, selon les circonstances.

Traits

• **Combattant**, 5 dés - une combinaison de stéroïdes, d'expérience, d'arts martiaux et d'entraînement en ont fait une machine à tuer (physique impressionnant).

• **Moral d'acier**, 4 dés - les Défenseurs sont conditionnés pour être intrépides, loyaux et brutaux. Peu de choses peuvent les faire reculer (ne manifestent jamais leur douleur).

Simon Xin

Garde du corps de Cheryl d'Aubainne

Les gardes du corps de Cheryl sont capables de la protéger, mais ils savent aussi se fondre dans le décor. Ils sont à leur aise parmi les sommités, les mystiques et les divers saints hommes que fréquente leur patronne.

Xin est armé d'un ASAC, mais ne l'utilise qu'en cas d'extrême urgence (comme de bien entendu).

Utilisez ces caractéristiques pour tous les gardes du corps de Cheryl. Ils sont nombreux.



Chinois, 30 ans, 1,72 m, 72 kg, cheveux noirs, sourit sans cesse.

Langues : chinois, français, anglais.

Attaque : 4 dés, Desert Eagle et .44 Magnum automatique. L'un d'eux est chargé avec des balles à tête creuse (dmg x7), l'autre avec des munitions perce-armure (dmg x5).

Défense : 4 dés.

Points de vie : 28 (des tripes).

Armure : 1 dé de vêtements discrètement renforcés.

Traits

• **Garde du corps**, 4 dés - combattre, rester en alerte, obéir aux ordres, etc. (détendu, mais vigilant).

• **Objectifs spirituels**, 3 dés - familiarisé avec diverses croyances et pratiques religieuses, surtout celles du Temple (parle volontiers de religion).

Juana Salvador

Protectrice astrale

Juana est une entité venue du plan spirituel qui possède le corps d'une jeune Chilienne. Juana est très dévouée à Cheryl. Elle la protège de toute attaque magique ou astrale. Lorsqu'une attaque magique est lancée contre Cheryl, Juana "s'évanouit" et l'entité passe sur le plan astral. Elle peut contrer la plupart des manifestations magiques et les suivre jusqu'à leur source. Une fois qu'elle a trouvé l'assaillant (comptez un round par tranche de 1.500 kilomètres entre elle et lui), elle l'attaque sur le plan astral. Elle laisse généralement des restes assez répugnants derrière elle...

Chilienne, métisse, 19 ans, 1,64 m, 65 kg, grasse, cheveux noirs, yeux noisette.

Langues : espagnol, italien, un peu d'anglais.

Attaque : 3 dés, dommages x1.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 30 (endurance surnaturelle).

Réserve astrale : 11 coups.

Traits

• **Autodéfense**, 3 dés - elle a appris à se battre, à tout hasard (relativement en forme).

• **Déjouer la magie**, 5 dés - elle peut détecter instantanément les attaques magiques et se projeter sur le plan astral pour les déjouer. Si elle fait un jet supérieur à celui de l'agresseur, le sort est renvoyé vers ce dernier (il émane d'elle une légère aura magique).

• **Assaut astral**, 4 dés - une fois que quelqu'un a affecté le plan astral par magie, Juana peut le retrouver et l'attaquer, sans sortir du plan astral. En général, la cible a droit à deux dés de défense (un sorcier peut puiser deux dés dans sa réserve magique). En échange, il recevra un dé de bonus). Le multiplicateur de dommages est x2. Les blessures prennent la forme d'horribles lacerations qui apparaissent "spontanément" sur le corps de la victime (il émane d'elle une légère aura magique).

conspiration, qu'il a baptisée les "Marionnettistes", a infiltré son organisation. En réalité, les agents des Influents implantés dans le gang l'ont désinformé pour couvrir leurs propres traces. Vetter se détend les nerfs en consommant des doses de plus en plus importantes de Zorro, une habitude qui finira par le mener au désastre.

Allemand, 49 ans, 1,75 m, 74 kg. Peau halée, cheveux blonds, cordial, s'habille comme l'homme d'affaires fortuné qu'il est.

Attaque : 3 dés plus un dé de malus, armes variées.

Défense : 3 dés plus un dé de malus.

Points de vie : 18 (résistant).

Traits

- **Combattant**, 3 dés (malus) - avant d'arriver au sommet, il lui est arrivé de se salir les mains (la violence ne le perturbe pas).
- **Homme d'affaires**, 4 dés - sait réprimander ses subordonnés, adoucir ses supérieurs, planifier une stratégie à long terme ou conclure un marché délicat (riche).
- **Contact dans la pègre** - s'il n'est pas déjà au courant de ce qui se passe chez les truands, il le sera dans un jour ou deux (souvent en conférence avec ses agents).
- **Lent**, un dé de malus - à cause d'une vie trop sédentaire, il n'est plus l'athlète qu'il était. Un dé de malus à tous les jets physiques, y compris le combat.

Les Glorieux Seigneurs

Les Bénis

Ce sont ceux sur qui le poison des sekluts mutants a des effets positifs.

Les descriptions varient, essentiellement à cause des effets du poison.

La plupart arborent des tatouages, des anneaux dans des endroits bizarres, des cicatrices et autres accessoires de mauvais goût.

Langues : patois local, une autre (pas nécessairement à un niveau très élevé).

Attaque : 3 dés.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21.

Armure : 1 point de cuir.

Traits

- **Brutes**, 3 dés (rictus suffisant).
- **Combattants**, 3 dés (toujours armés).
- **Effets du poison** - n'importe quoi de "positif". Ce trait peut affecter les traits liés au combat.

Les Maudits

Ce sont ceux sur qui le poison des sekluts mutants a des effets négatifs.

Il s'agit essentiellement de paumés qui sont, par-dessus le marché, dépendants du poison des sekluts.

Ils servent d'esclaves aux Bénis.

Descriptions très variables.

Ils sont tatoués, marqués au fer, balafrés et ainsi de suite au gré des caprices de leurs maîtres.

Les Glugs
Survivants de la véritable humanité

A Vertige, les Glugs peuvent passer pour des humains "ordinaires". La plupart ont des métiers et des modes de vie qui n'attirent pas l'attention. La communauté est soudée et les liens familiaux garantissent un minimum de protection contre les catastrophes et la pauvreté. Les Glugs vraiment misérables sont rares. Ils préfèrent se fondre dans la foule. Ils ne sont pas assez pauvres pour faire pitié et pas assez riches pour attirer l'attention.

Les descriptions varient, mais ils ne se distinguent pas particulièrement des humains ordinaires, surtout au milieu du mélange génétique en vigueur à Al Amarja. Ils s'habillent de manière conservatrice, mais pas trop. Un Glug peut porter des tatouages, des anneaux dans le nez et ainsi de suite, mais ces décorations seront sans doute beaucoup moins flamboyantes que celles des humains les plus extravagants.

Langues : portugais, espagnol, anglais.

Attaque : 4 dés, dommages x1.

Défense : 4 dés.

Points de vie : 30 (résistance nerveuse).

Traits

- **Excellente éducation**, 4 dés - chaque Glug a une éducation soignée. Miguel ainsi que chacun de ses gestes et de ses costumes révèle une conscience profonde de l'image qu'il présente à l'extérieur (comportement raffiné).
- **Excellent en capeiro**, 4 dés - il s'agit d'une forme d'art qui combine danse et arts martiaux. Il danse comme personne, peut aussi porter des coups particulièrement vicieux (corps mince et musclé).
- **Résistants**, 3 dés - ils sont plus solides que les humains normaux (rarement malades).
- **Résistance psychique**, 5 dés - les Glugs sont dépourvus de pouvoirs psychiques et magiques, mais ils résistent aisément à ces pouvoirs (Glug).
- **Traits glugs** - bonne vision nocturne (un dé de bonus sur les jets concernés), goûts alimentaires bizarres, sensibilité aux stimulants, sueur addictive et légère crête sur le dessus du crâne (crête).
- **Famille** - un Glug peut appeler sa famille à l'aide en cas de besoin. Ils ont généralement des tas de cousins, oncles, frères etc. (très liés avec leur famille).
- **Discrets**, 4 dés - dès l'enfance, les glugs sont habitués à ne pas attirer l'attention des mutants. Ils ont l'habitude de se fondre dans la masse et de se faire oublier (ne se font pas remarquer dans une foule).
- **Autres** - bien entendu, ils ont d'autres traits qui représentent leurs hobbies, leurs métiers etc. (signes variables).

Les Goodman

Miguel Acão

Garde du corps de Lydia.

Un Brésilien mince, dont la peau dorée et les cheveux crépus trahissent un héritage mêlé de portugais, d'africain et de sud-américain. En tant que garde du corps personnel de Lydia, il est toujours à ses côtés. Tous deux plaisantent, se touchent et bavardent comme des amants, mais personne ne sait s'ils sont réellement des intimes. Miguel s'exprime d'une voix douce et riche et s'habille très élégamment. C'est un somerite, mais il n'est pas particulièrement dévot.

Brésilien, 25 ans, 1,72 m, 63 kg, cheveux noirs crépus, bien vêtu.

Langues : portugais, espagnol, anglais.

Attaque : 4 dés, dommages x1.

Défense : 4 dés.

Points de vie : 30 (résistance nerveuse).

Traits

- **Excellente éducation**, 4 dés - chaque Glug a une éducation soignée. Miguel ainsi que chacun de ses gestes et de ses costumes révèle une conscience profonde de l'image qu'il présente à l'extérieur (comportement raffiné).
- **Excellent en capeiro**, 4 dés - il s'agit d'une forme d'art qui combine danse et arts martiaux. Il danse comme personne, peut aussi porter des coups particulièrement vicieux (corps mince et musclé).

Langues : portugais, espagnol, anglais.

Attaque : 4 dés, dommages x1.

Défense : 4 dés.

Points de vie : 30 (résistance nerveuse).

Traits

- **Excellente éducation**, 4 dés - chaque Glug a une éducation soignée. Miguel ainsi que chacun de ses gestes et de ses costumes révèle une conscience profonde de l'image qu'il présente à l'extérieur (comportement raffiné).
- **Excellent en capeiro**, 4 dés - il s'agit d'une forme d'art qui combine danse et arts martiaux. Il danse comme personne, peut aussi porter des coups particulièrement vicieux (corps mince et musclé).

Ferdit Alli

Agent de Goodman

Ce jeune homme d'origine almarjane (autrefois dit, un mélange ethnique indéchiffrable) sert d'agent de Goodman.

Il est serveur au Sad Mary's, mais des ressources importantes de Goodman.

Il est de ce qui se passe et s'intéresse particulièrement à l'origine des superpoppers. Jusqu'ici, il n'a rien trouvé.

Al Amarjan, 26 ans, 1,90 m, 86 kg, cheveux longs portés en queue de cheval.

Langues : anglais, patois d'Al Amarja, un peu de français.

Attaque : 3 dés, dommages x2.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (vétérân)

Traits

- **Combat**, 3 dés (grand et costaud).
- **Agent secret**, 3 dés - jouer un rôle, écouter aux portes, repérer les incohérences dans les discours, deviner les mensonges etc. (parle peu, écoute beaucoup).

Lydia Goodman

Protectrice des arts

C'est une femme élégante et fort bien conservée, âgée d'une cinquantaine d'années. Elle est de race blanche, mais son teint foncé révèle des origines mulâtres. Elle est toujours polie.

Al Amarjanne (origines européennes), 54 ans, 1,70 m, 67 kg. Cheveux noirs abondants et élégamment bouclés, avec une touche de gris. Elle porte généralement de longues robes de qualité et quelques bijoux de prix.

Langues : anglais (version britannique et surtout pas texane), français, espagnol.

Traits

- **Imposante**, 4 dés - Lydia a une "présence" remarquable, qu'elle peut activer à volonté, ce qui la rend fort intimidante (parfois autoritaire).
- **Ressources** - grâce à son mari et à ses propres contacts, Lydia dispose de beaucoup d'argent et d'informations (bijoux).

Nigel Goodman

Mari de Lydia

Mr. Goodman est un homme d'affaires avisé qui a su amasser une fortune considé-

table. Sa femme et lui n'ont pas grand-chose en commun, à part quelques décennies de vie conjugale, mais ils s'aiment profondément et font une excellente équipe. Nigel aime gagner de l'argent et sa femme sait le pousser intelligemment.

Anglais, 63 ans, 1,68 m, 78 kg. Voté, très riche.

Langues : anglais (britannique), allemand, espagnol, français.

Traits

- **Excellent homme d'affaires**, 4 dés - il sait discerner les tendances, perce les mensonges et se montre audacieux à bon escient. Tout cela lui a permis de faire fortune en jouant en bourse un peu partout dans le monde (très, très riche).

Combat, 3 dés (en bonne forme).

Spécialité, 3 dés (ou 1 dé) - du cambriolage à la mécanique, en passant par la science ou l'étiquette... bref, tout ce que les Influents peuvent estimer utile. Si c'est un pouvoir étrange ou un trait technique, il est à un dé (divers).

Leader Influent

Voici un Influent situé au milieu de l'échelle, qui supervise des agents et cherche à se frayer un chemin vers le sommet. Il jongle sans doute avec au moins trois complots purement internes à l'organisation, généralement assortis de toute une variété de magouilles annexes, d'arrière-pensées, de plans de rechange et de mesures d'urgence au cas où les choses tourneraient mal.

Attaque : 3 dés, dégâts x2.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (coriace).

Traits

- **Influent**, 4 dés - en plus de la manipulation personnelle, il peut pousser des groupes entiers à agir selon ses désirs (à le bras long).
- **Spécialité**, 4 dés (ou 2 dés) - connaissance des rouages de la bureaucratie, des bruits de couloir gouvernementaux, l'art d'être discret etc. S'il s'agit d'un pouvoir étrange ou d'un trait "technique", il est à deux dés.

Combat, 3 dés (en forme).

ha Grunder

Aborigène australienne, 33 ans, 1,56 m, 54 kg.

Langues : anglais (accent australien), un peu de français.

Traits

- **Chimiste génial**, 4 dés - elle comprend intuitivement et en profondeur le fonctionnement de la chimie et sait appliquer ses intuitions en laboratoire (faible odeur de produits chimiques).

Les Influents

Agent Influent de base

Les agents mènent souvent une vie moins compliquée que les malheureux qui tentent d'obtenir un poste de chef. Ils ne fantasment pas sur le pouvoir qui leur sera peut-être octroyé un de ces jours, mais s'en tiennent à des récompenses plus tangibles : argent, privilèges et respect. Dans la mesure où ils ne représentent pas vraiment un danger pour leurs supérieurs, ces derniers font de leur mieux pour se montrer généreux. Bien entendu, beaucoup d'agents sont convaincus de travailler pour une autre organisation, dotée d'objectifs politiques très différents de ceux des Influents. Souvent, ils croient sincèrement à ces objectifs de couverture.

Attaque : 3 dés, dégâts x2.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (coriace).

Traits

- **Influent**, 3 dés - à ce niveau, il s'agit davantage de manipulations individuelles. L'idée est d'amener les gens à croire certaines choses et à agir d'une certaine façon. (attitude de non menaçante).
- **Combat**, 3 dés (en bonne forme).
- **Spécialité**, 3 dés (ou 1 dé) - du cambriolage à la mécanique, en passant par la science ou l'étiquette... bref, tout ce que les Influents peuvent estimer utile. Si c'est un pouvoir étrange ou un trait technique, il est à un dé (divers).

Leader Influent

Voici un Influent situé au milieu de l'échelle, qui supervise des agents et cherche à se frayer un chemin vers le sommet. Il jongle sans doute avec au moins trois complots purement internes à l'organisation, généralement assortis de toute une variété de magouilles annexes, d'arrière-pensées, de plans de rechange et de mesures d'urgence au cas où les choses tourneraient mal.

Attaque : 3 dés, dégâts x2.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (coriace).

Traits

- **Influent**, 4 dés - en plus de la manipulation personnelle, il peut pousser des groupes entiers à agir selon ses désirs (à le bras long).
- **Spécialité**, 4 dés (ou 2 dés) - connaissance des rouages de la bureaucratie, des bruits de couloir gouvernementaux, l'art d'être discret etc. S'il s'agit d'un pouvoir étrange ou d'un trait "technique", il est à deux dés.

Combat, 3 dés (en forme).

Les Kergilians

Kamorro N'Duban

Superviseur

Il gère E-Z Sleep, dirige le trafic d'aphrodisiaque et contrôle les agents en poste à Al Amarja. Il est aux ordres d'un chef qui réside à bord du Red Orca.

Attaque : 5 dés, dommages x3.

Défense : 3 dés.

Armure : 2 dés de chitine.

Points de vie : 45 (monstrueusement coriaces).

Traits

- **Extraordinairement résistants**, 5 dés - ils peuvent supporter énormément de dégâts avant de commencer à faiblir. Si vous voulez vous attaquer à eux, vous avez intérêt à être armé en conséquence (armes à feu ou explosifs), à être bon tacticien ou à avoir une chance de pendu avec les dés. Une partie de leur résistance est due à leur capacité, le reste à leur constitution. Par ailleurs, ils peuvent perdre des membres sans en souffrir outre mesure (blindés).
- **Exceptionnellement vicieux**, 5 dés en attaque et 3 dés en défense - entre leur masse, leur force, leurs pinces et les deux rangées de petites dents qui courent le long de leur torse, ils peuvent faire énormément de dégâts et ne s'en privent pas. Par ailleurs, toute personne qui les combat sans armes

Haraki Sumanoto

Chef des Kergilians d'Al Amarja

Il dirige toutes les opérations pour la région d'Al Amarja. Il reçoit ses ordres directement de ses supérieurs. Ceux-ci sont installés dans une base, quelque part sur la face cachée de la Lune.

Japonais, 28 ans, 1,66 m, 68 kg.

Langues : japonais, anglais.

Traits

- **Commandement**, 4 dés (+ bonus) (calme).
- **Implant Kergilian** - domination complète (l'implant est fasciné par la capacité de son hôte à produire des sons. Sumanoto chante beaucoup, généralement très faux).



de grande taille (haches, épées, masses etc.) sera sans doute surclassée par la bête, qui reçoit un dé de bonus en plus (pincées).

• **Se déshydratent facilement** - à moins que le taux d'humidité ne soit d'au moins 90%, ces créatures ont du mal à respirer. Dans une atmosphère sèche, elles sont ralenties et finissent par mourir (vivent dans des salles humides).

Maniaques

Pour créer un maniaque, prenez l'une des séries de caractéristiques génériques et modifiez-la de la manière suivante :

Description : comme d'habitude, plus une grimace démoniaque et des cris à vous glacer le sang.

Attaque : un dé supplémentaire pour la férocité et la force inhumaine.

Points de vie : +10, mais le maniaque les perd lorsqu'il se calme (ou plutôt : si il se calme).

Les M. Le Thuy

Tramh Le Thuy

Génie nihiliste

Paisible, sûr de lui et très au-delà de ce que nous appelons le "mal".

Vietnamien, né en 1923, 1,66 m, 70 kg, cheveux noirs coupés au bol, rondouillard, verres épais.

Traits

• **Charisme**, 5 dés - si on lui en donne l'occasion, Le Thuy peut persuader n'importe qui de n'importe quoi. Il a pour spécialité de rendre l'espoir à ceux qui n'ont rien... un espoir à son image, bien entendu : déformé et nihiliste (doux).

• **Brillant**, 4 dés - son intelligence est extraordinaire et il l'a mise à profit pour amasser une gigantesque somme de connaissances, tant théoriques que pratiques (peut parler avec aisance de n'importe quel sujet académique).

• **Mauvaise vue** - avec ses lunettes, il subit un dé de malus sur toutes les actions faisant appel à la vue. Sans lunettes... laissez tomber ! (verres épais).

May Ferendi

Savant fou de Le Thuy

Autrefois une jeune diplômée brillante, elle souffrait d'un accès de schizophrénie alors qu'elle rédigeait sa thèse. Mr. Le Thuy l'a trouvée dans les rues de Vertige, où elle vivait en SDF. Il lui a donné un nouvel espoir et l'a aidée à se remettre à l'étude. Grâce aux injections de matériel génétique de Le Thuy, ses accès de schizophrénie ont nettement diminué.

Égyptienne, 35 ans, 1,68 m, 69 kg, cheveux longs nattes, lunettes, début de bedaine.

Traits

• **Généricienne marginale**, 2 dés - elle n'est

pas très brillante, mais a quand même fait une grande découverte : le retraitement de l'ADN de Le Thuy de telle manière qu'il s'incorpore à celui d'autrui. Le processus est lent, sauf pour les enfants et les adolescents. Au fur et à mesure que les cellules meurent, elles sont remplacées par d'autres, qui ont poussé à partir du code génétique de Le Thuy. Elle a détruit ses notes. Son équipement ne fonctionne que sur l'ADN de Le Thuy, mais un autre savant fou pourrait le bricoler de manière à ce qu'il accepte celui de quelqu'un d'autre (utilise un jargon pseudo-scientifique).

• **Chimiste marginale**, 2 dés - son plus grand succès dans ce domaine reste la création du Zoroastre (mains tachées par les produits chimiques).

• **Mauvaise santé**, un dé de malus - elle paye le prix d'une exposition trop prolongée à des produits chimiques étranges. Un dé de malus pour toutes les actions faisant appel à l'endurance ou à l'énergie, y compris le combat (respiration sifflante lorsqu'elle est stressée).

Les Neutraliseurs

Islam Petri

Éliminateur expert

Petri se fait passer pour un journaliste indépendant et travaille souvent pour Al Amarja Soir.

Marocain, 32 ans, 1,76 m, 68 kg. Mince et musclé, avec une courte barbe noire et des cheveux noirs artificiellement lissés.

Langues : arabe, français, anglais, espagnol, quelques mots de basque.

Attaque : 3 dés avec à peu près n'importe quelle arme.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 24 (cran).

Traits

• **Neutralisation du surnaturel**, 4 dés - le fait que Petri ait été envoyé à Al Amarja est en soi une preuve de ses capacités. Il sait reconnaître les manifestations surnaturelles, psychiques ou extraterrestres les plus courantes et tirer avantage de leurs faiblesses. C'est un excellent observateur, qui maîtrise l'art de se fondre dans une foule. Il sait également crocheter les serrures, assembler des bouts de preuves pour en tirer une théorie convaincante (et juste) et parvient à garder son calme face à l'inconnu (possède des quantités d'équipement spécialisé).

• **Imperturbable**, 3 dés - il ment bien et a mémorisé des centaines de bobards et d'explications fallacieuses adaptés à la plupart des situations. Il se sert de ce talent pour éloigner les curieux en leur fournissant des "explications" plus ou moins fumeuses (visage impassible).

• **Combattant**, 3 dés - il s'est retrouvé confronté à toute une ménagerie monstrueuse au cours de sa carrière et se

débrouille avec à peu près n'importe quelle arme capable de causer des dommages, y compris ses propres poings (nombreuses cicatrices sur le corps).

• **Association libre** - Petri a un moyen très personnel de coder ses rapports, du moins ceux qu'il entend conserver comme archives. Il s'assied devant son ordinateur, réfléchit à ce qu'il veut archiver et tape sur les touches au hasard et à toute vitesse. Après quoi il contemple le méli-mélo de lettres sur l'écran et les associe à ses souvenirs. Lorsqu'il le revoit, il se souviendra exactement de ses pensées au moment où il les a tapées. Ce n'est pas un vrai "code". Il ne peut donc pas être percé et ses camarades Neutraliseurs ne peuvent pas le lire (a des pages et des pages de "non-sens" sur son disque dur).

Ingrid Fjensen

Médium pluricorporel

Pour Petri, Fjensen est une assistante précieuse. Une sérieuse attaque cérébrale l'a laissée confinée dans une chaise roulante, tout en la dotant de capacités psychiques puissantes que les Neutraliseurs ont soigneusement développées.

Son corps quitte rarement le QG alamarjan des Neutraliseurs, mais elle utilise son talent de possession pour accompagner Petri dans ses aventures. Elle occupe un coin de l'esprit de Petri. Lorsqu'il a besoin d'une aide physique, elle passe dans le corps d'une autre personne. Une fois que son "cavalière" a fini d'aider Petri, elle efface ses souvenirs.

Fjensen préfère occuper des corps féminins, de préférence ceux de femmes jeunes, jolies et en bonne santé. Elle aime aussi partir en virée plaza des Fieurs, en occupant discrètement un coin de la conscience d'une jeune fêtarde. Cela lui a valu une dépendance psychologique à la cocaïne. Elle ne risque pas d'en devenir physiquement dépendante, dans la mesure où son corps n'en a jamais absorbé.

Suédoise, 42 ans, 1,70 m, 63 kg, membres déformés et pratiquement inutilisés, mauvais contrôle musculaire.

Langues : suédois, anglais.

Attaque : rien du tout.

Défense : totalement sans défense.

Points de vie : 9.

Réserve psychique : 7 coups.

Traits

• **Possession contagieuse**, 4 dés - elle peut projeter sa conscience dans toute personne qui touche le corps qu'elle occupe. Elle peut ensuite passer de corps en corps, toujours par le toucher. Lorsqu'elle possède quelqu'un, elle voit, entend etc. par les sens de sa victime. Par ailleurs, elle peut utiliser sa volonté et prendre le contrôle du corps de cette dernière. Elle ne peut pas parler à la personne qu'elle possède mais, lorsqu'elle "chevauche" Petri, il lui arrive de le contrôler temporairement et de lui faire dire (ou écrire) ce qu'elle veut lui transmettre. Cela

donne l'impression que Petri parle tout seul. Il préfère que leurs conversations se déroulent dans des endroits discrets. Elle peut utiliser ses autres pouvoirs lorsqu'elle possède quelqu'un (yeux vitreux).

• **Touche aveugle**, 4 dés - voir "Description des pouvoirs étranges", page 70.

• **Lecture d'esprit**, 2 dés - voir "Description des pouvoirs étranges", page 69.

Les autres Neutraliseurs

Petri et Fjensen peuvent demander le soutien de leur organisation, qui leur enverra des hommes, du matériel ou les deux en moins de vingt-quatre heures. L'aide la plus courante prend la forme d'agents entraînés mais normaux. Parfois, il s'agit de sorciers ou autres alliés surnaturels.

Paumés

Attaque : 2 dés plus un dé de malus, dommages x1 (sans armes) ou x2 (armés).

Défense : 2 dés plus un dé de malus.

Points de vie : 12.

Traits

• **Rédemption**, 3 dés - chaque paumé a quelque chose qui l'empêche de sombrer parmi les zéros. Il peut s'agir d'une bonne présentation, de réflexes rapides, de liens familiaux ou même d'un pouvoir étrange particulièrement peu fiable. Si ce trait intervient en combat, le paumé peut se battre sans dé de malus ou même recevoir 3 dés au lieu de 2 (mais dans ce cas, gardez le dé de malus).

• **Mode de vie destructeur**, un dé de malus - comme la plupart des habitants de Vertige, les paumés épousent des modes de vie qui les empêchent d'atteindre leur vrai potentiel. Ils souffrent donc d'un dé de malus à toutes leurs actions (signé variable).

Chez les Pharaons

Hektor Kiptavos

Séide

C'est l'un des principaux agents en poste à Al Amarja et il sait pour qui il travaille. Chaque fois qu'une femme refuse ses avances, qu'un serveur met du temps à lui apporter sa commande ou qu'il se retrouve pris dans un embouteillage, il commence à rêver au moment où il gouvernera le monde. Grec, 43 ans, 1,71 m, 63 kg. Un petit homme ridé avec une moustache grisonnante. Il marche avec une canne.

Langues : grec, anglais, patois d'Al Amarja, un peu d'arabe.

Attaque : 3 dés, canne-épée (dommages x3).

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (résolu).

Armure : 1 dé d'armure sous des vêtements amples.

Traits

• **Combattant rapide**, 3 dés - malgré son

âge, il est encore dangereusement alerte. Sa canne dissimule une lame d'épée. Il n'en a pas besoin pour marcher. Il la manie à deux mains (démarche agile).

• **Excellent agent secret**, 4 dés - Kiptavos est un maître de l'action discrète (filatures, mensonge, déchiffrer le langage corporel et ainsi de suite) (rarement surpris).

• **Contacts**, 4 dés - des quantités de gens doivent des faveurs à Kiptavos. En cas de besoin, il sait le leur rappeler (possède un carnet plein de numéros de téléphone codés).

• **Hypnose**, 2 dés - il ne peut utiliser ce talent que sur des sujets volontaires, mais il le trouve utile pour aider autrui à se souvenir de détail ou faire perdre de mauvaises habitudes (devoir égale).

Prem K. Sharma

Pharaon

Mr. Sharma se rend souvent à Al Amarja. Il y entretient de nombreux agents, dont Kiptavos, mais il ne leur fait pas complètement confiance et vient souvent en personne superviser leurs opérations.

Il a l'apparence d'un gentleman hindou et porte généralement un costume de qualité (mais pas trop voyant). Il est toujours suivi par trois à dix gardes du corps qui se fondent dans la foule, plus un garde du corps tout à fait visible, qui le protège d'éventuels loubards et autres inconscients.

"Prem K. Sharma" n'est bien entendu pas son véritable nom. Ses papiers, son accent, son histoire personnelle... tout cela est faux. "Hindou", âge apparent 30 ans, 1,76 m, 67 kg, cheveux noirs et courts, peau brune, rasé de près.

Langues : presque toutes, y compris de nombreuses langues mortes et des formes archaïques de la plupart des langues modernes.

Attaque : 5 dés, dommages variables selon l'arme.

Défense : 5 dés.

Points de vie : 70 (résistance surnaturelle).

Traits

• **Bon en tout**, 5 dés - Sharma a eu le temps de s'intéresser à pratiquement tout ! Tant que l'action qu'il veut accomplir ne requiert aucune connaissance technologique, il lance 5 dés - qu'il soit en train de valser, de combattre, de se glisser furtivement quelque part... Ce prodigieux niveau de compétence lui vient d'un potentiel inné accompagné de siècles d'expérience (totale confiance en soi).

• **Utilise la technologie**, 2 dés - Sharma n'a pas l'habitude des gadgets modernes, comme les ordinateurs ou les systèmes de sécurité évolués. Il n'est donc pas meilleur que la moyenne lorsqu'il s'agit de les utiliser, de les réparer ou simplement de les reconnaître (n'aime pas la technologie moderne).

• **Ur**, 5 dés - ce pouvoir est décrit dans la

section sur les pouvoirs étranges. Sharma peut l'utiliser à volonté, sans être limité par une réserve psychique. Pour les Pharaons, c'est un talent parfaitement normal. Ce pouvoir, combiné avec ses "5 dés en tout", lui donne un total de 10 dés lorsqu'il s'agit d'inimiteur quelqu'un ou de donner des ordres. Inutile de dire qu'il n'a aucun mal à se faire obéir (ses séides lui obéissent aveuglément).

• **Esprit étroit** - comme tous les Pharaons, Sharma ne comprend rien à la physique quantique, à l'art moderne, au concept d'égalité et autres créations modernes.

La Pierre Philosophale

Gergory Northrup

Savant cruel

Northrup est originaire du Nouveau-Mexique. Il a étudié la biologie (et la politique estudiantine) à Berkeley. A Columbia, il n'a pas fait mystère de ses opinions très à gauche (c'est l'une des raisons de l'antipathie de Concin) mais, comme nombre de gens de sa génération, il a fini par sombrer dans l'égoïsme. Il est convaincu que les prétendus "gènes inutiles" contiennent les instructions qui activeront les superpouvoirs dont tout humain est doté. En dépit de tous ses dons, ses recherches étaient dans une impasse lorsque le Dr. Ramebae l'a fait entrer à la Pierre Philosophale.

Américain (origines européennes diverses), 45 ans, 1,77 m, 68 kg. Cheveux blonds très clairs (pas coiffé), vêtements peu soignés, a souvent l'air absorbé ou distraité.

Langues : américain, un peu d'espagnol.

Attaque : 3 dés à mains nues ou avec un couteau.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (vitalité).

Traits

• **Excellent généticien**, 4 dés - Northrup est sans le moindre doute l'un des meilleurs généticiens du monde. La seule raison pour laquelle il n'a pas encore fait de grandes découvertes reste sa préoccupation pour les "gènes inutiles" et les superpouvoirs, une voie qui risque fort de ne le mener nulle part (à un plein tiroir de prix, récompenses, médailles etc.).

• **Arts martiaux**, 3 dés - à Berkeley dans les années 60, vous pouvez apprendre rigoureusement n'importe quoi ! Northrup s'est intéressé aux arts martiaux (pratique des exercices d'assouplissement).

• **Politicien**, 3 dés - il est bien informé et sait s'exprimer. A Al Amarja, ce trait risque de s'avérer fatal (aimé parler politique).

• **Froid**, 1 dé - c'est un passionné, pour ne pas dire un fanatique. Lorsqu'il suit son but, il a tendance à oublier les sentiments des autres - notamment ceux de ses sujets d'expérience (n'a aucun tact).

Paul Weisberger

Alchimiste bavard
S'il n'avait pas eu la réputation d'être légèrement cinglé, Weisberger aurait sans doute décroché son doctorat en médecine. Le mémoire qu'il a rédigé pour son diplôme d'histoire des sciences ("L'Alchimie et la Transmutation du Soi") a attiré l'attention du Dr. Rambeau. Ce dernier a persuadé Weisberger de venir à Al Amarja. Par l'intermédiaire des Influent, il s'est arrangé pour qu'il puisse ouvrir une pharmacie dans le barrio de la Science.

Weisberger vit au-dessus de sa pharmacie et a installé un petit laboratoire dans sa cave. Ses collègues l'utilisent parfois, lorsqu'ils ne peuvent pas se servir de ceux de l'université. Au cas où des indiscrets s'intéresseraient à leurs réunions, ils prétendent se retrouver pour jouer aux cartes, mais de Concini et Northrup sont des joueurs médiocres et les autres ne distinguent pas un trèfle d'un carreau.

Allemand, 26 ans, 1,80 m, 71 kg. Cheveux blond très court, aime s'habiller en noir.

Langues : allemand, un anglais passable, grec et latin.

Traits
• *Incrovablement accrocheur* - une fois qu'il s'est lancé dans quelque chose, il ne s'arrêtera qu'après l'avoir mené à son terme. Si un sujet de test ne réagit pas à une décharge de 50 volts, Weisberger changera de sujet et ressayera encore et encore (alors que Northrup montera tout de suite à 100 volts, pour voir). Cette obstination peut être utile. Elle lui évite de se disperser. Mais c'est également un problème : elle l'empêche de laisser tomber les pistes sans espoir. 4 dés ou 1 dé selon la situation (ne considère pas "non" comme une réponse).

• *Alchimiste*, 1 dé - il possède une connaissance profonde mais très personnelle de la question. Il estime que la prétendue transformation du plomb en or est une métaphore pour la transformation de soi.

Ce trait en fait un chimiste acceptable, ce qui lui permet de se faire passer pour un pharmacien... mais les autres membres de la Pierre préfèrent aller ailleurs lorsqu'ils ont besoin de médicaments (essaye de méditer lorsqu'il a rien à faire).

• *Raseur*, 1 dé - il aime parler des sujets qui le passionnent et n'est pas regardant sur le choix de son auditoire. L'occulte et le mysticisme le fascinent tout particulièrement. Malheureusement, il est totalement incapable de choisir des sujets intéressants (parle tout le temps).

Timothy Marvin de Concini

Savant âgé et coriace
Timothy Marvin de Concini est un patriote italo-américain qui regrette son pays bien-aimé - quoi qu'en définitive, un pays anglophone, ce ne soit déjà pas si mal. Il connais-

sait Northrup à Columbia et le considérait comme un jeune homme irrespectueux. A Al Amarja, Northrup est officiellement le supérieur de Concini. Rambeau est parfois obligé de déployer des prodiges de diplomatie pour apaiser les tensions entre les deux hommes. De Concini a appris pas mal de choses de Northrup, mais il ne l'admètra jamais. Par ailleurs, il a commencé à réaliser à quel point Northrup pouvait se montrer cruel.

Italo-américain, 53 ans, 1,81 m, 81 kg. Cheveux noirs, comportement sérieux, élégant.

Langues : américain, un peu d'italien.

Attaque : 3 dés à mains nues, avec un couteau ou une arme à feu.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 18 (massif).

Traits
• *Scientifique doué*, 3 dés - sa spécialité est la réaction de l'organisme humain au stress (que ce soit la maladie, le danger, les drogues, les blessures etc.). Ses connaissances en biologie sont largement suffisantes pour en faire un membre apprécié de l'Human Genome Project (érudit).

• *Bon combattant*, 3 dés - il n'est plus tout jeune, mais il reste en bonne forme et se souvient de ce que l'U.S. Army lui a enseigné dans sa jeunesse. En bon biologiste, il perçoit son corps vieillissant comme un mécanisme dont il convient de tirer le maximum. Il suit un régime et fait des exercices pour se maintenir en aussi bonne forme que possible (en forme).

• *Patriote* - il se considère comme un "bon américain" et a tendance à réagir violemment lorsqu'il entend critiquer les Etats-Unis.

• *Mauvaise vue* - au cours de son entraînement militaire, de Concini a reçu un coup sur la tête qui a peu à peu affecté sa vision. Sans ses épaisses lunettes, il voit flou. (comptez un dé de malus sur toutes les actions à courte distance comme le combat. Par ailleurs, au-delà d'un mètre, il est quasiment aveugle. Il est incapable de reconnaître quelqu'un ou de lancer un objet, entre autres choses) (épaisses lunettes).

Dr. Thomas Rambeau Influent manipulateur et savant excentrique

Thomas Rambeau est le fondateur de la Pierre Philosophale. Il enseigne à l'université d'Aubaine depuis sept ans. Il a personnellement recruté les Dr. de Concini et Northrup (ils travaillaient à l'université de Columbia, à New York) et Weisberger (d'Ingolstadt). Grâce à son sens de la diplomatie, ses collègues arrivent à travailler ensemble sans trop s'exaspérer mutuellement. Son enthousiasme est la principale raison qui les pousse à continuer.

Français, 32 ans, 1,69 m, 60 kg. Cheveux noirs coupés courts, sourire confiant, vêtements quelconques.

Langues : français, anglais, allemand.

Traits
• *Langue de miel*, 4 dés - Rambeau est tout à fait charmant (sauf lors de ses accès de dépression) et peut sans difficulté amener quelqu'un à penser comme lui ("Ce que vous voulez me faire faire est une très bonne idée. Comment n'y ai-je pas pensé tout seul ?") (sourire confiant).

• *Savant excentrique*, 2 dés - théoriquement, il travaille sur la génétique sous les ordres de Northrup mais il a pris soin de ne pas trop se spécialiser. Sa seule "spécialité" reste tous les à-côtés excentriques de la science (emploie un vocabulaire compliqué).

• *Hypnotiseur médiocre*, 2 dés - rien de trop voyant, mais il peut faire oublier à ses cobayes ce qu'ils ont vécu (possède quelques cassettes d'auto-hypnose).

• *Faible contrôle sur ses émotions*, 1 dé - Rambeau est maniaco-dépressif, mais il a appris à rester autant que faire se peut en phase "haute". La plupart du temps, il est énergique, plein d'enthousiasme et de confiance en soi. Mais lorsqu'il commence à déprimer, il a tendance à perdre son calme et à dire des choses qu'il regrettera par la suite (ce qui lui donne sans cesse de nouvelles occasions de faire preuve de diplomatie, ne serait-ce que pour réparer les dégâts) (toujours souriant ou boudeur).

Le sel de la terre

Joana d'Fabelle Agent Courageuse

D'Fabelle vient des rues de Rio de Janeiro. Elle est venue à Al Amarja à la poursuite d'un agent des Influent. Brésilienne, mulâtre, 30 ans, 1,65 m, 60 kg. Peau couleur bronze, cheveux courts coiffés en arrière.

Langues : portugais, espagnol, anglais.

Attaque : 3 dés (en lutte uniquement).

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (déterminée).

Traits
• *Extrêmement attentive*, 4 dés - la vie dans les rues lui a appris à déchiffrer le langage corporel des gens, à repérer les détails importants et à détecter les mensonges. Elle se contente généralement d'observer, jusqu'à ce qu'elle ait repéré les points faibles de sa cible. A ce moment-là, elle passe à l'action (reste à l'écart dans la foule et observe).

• *Excellent moral*, 4 dés - elle est toute dévouée à l'organisation. Il sera difficile, voire impossible, de la détourner de ses objectifs par la menace ou la corruption (grande force intérieure).

• *Bonne lutteuse*, 3 dés - son corps est mince, mais étonnamment fort. Ses supérieurs lui ont appris quantité de choses. Face à un

adversaire, elle tentera en priorité de le désarmer, de l'immobiliser, de le plaquer au sol... bref, toute action n'entraînant pas la mort. Elle sait aussi se servir de son couteau lorsque le besoin s'en fait sentir, mais essaye de ne pas s'impliquer dans des situations où ce serait nécessaire (corps mince et musclé).

Dr. Fernando Rodriguez Un Pitoyable

Le Dr. Rodriguez travaille comme chirurgien à l'hôpital d'Aubaine. Il est particulièrement efficace au chevet des malades et parvient à accélérer leur guérison à force de gentillesse. Il ne se contente pas de réparer leur corps, il bavarde avec eux. Au cours de ces conversations, il soigne leurs esprits et leurs cœurs. Il parvient fort bien à jauger les gens et à leur dire ce qu'ils ont envie d'entendre. De quelques mots bien placés, il a sauvé des milliers de vies, soulagé des dépendances, reconstruit des egos en ruine, apaisé des conflits familiaux et ainsi de suite. Le Dr. Rodriguez sert aussi d'informateur sur les magouilles de l'hôpital, mais il n'est pas très bien renseigné sur ce qui se passe en coulisses. Par ailleurs, lorsque d'autres membres du groupe ont besoin de se faire soigner, il veille à ce qu'ils reçoivent l'attention qu'ils méritent. Espagnol, 40 ans, 1,72 m, 76 kg, cheveux noirs, peau bronzée.

Traits
• *Excellent thérapeute intuitif*, 4 dés - le Dr. Rodriguez peut comprendre rapidement les problèmes de ses patients et leur dire ce qu'ils ont envie d'entendre.

• *Bon chirurgien*, 3 dés - ce n'est pas le meilleur de l'hôpital, mais il met beaucoup de cœur dans ses opérations et cela se voit. Presque tous ses patients s'en sortent, mais cela vient surtout de son don pour les apaiser et leur remonter le moral avant et après l'opération.

Dr. Paulo Montserrat Un Instruit

Officiellement, il est professeur d'histoire. En pratique, ses cours mettent l'accent sur la bonne volonté et la tolérance. Ses étudiants se voient encouragés à se placer dans la perspective des peuples qu'ils étudient. Une fois qu'ils ont développé la faculté de voir par les yeux des autres, rien ne les empêche plus d'appliquer ce talent au monde moderne et de mieux le comprendre. Le Dr. Montserrat sera certainement la cible d'une agression par les agents de Throckmorton, lorsque ces derniers commenceront à apparaître.

Catalan, 32 ans, 1,76 m, 72 kg, cheveux noirs coupés courts, fume la pipe.

Langues : catalan, espagnol, latin, anglais.

Traits
• *Enseignant exceptionnel*, 5 dés - ce trait inclut la faculté d'endoctriner subtilement ses élèves (a été élu plusieurs fois Meilleur Professeur de l'Année par les étudiants).

Sommerites

Joy Laughter Chanteuse et porte-parole des sommerites

Al Amarjanne d'origine européenne. 27 ans, 1,56 m, 52 kg, longs cheveux noirs, visage ovale, yeux vifs et intelligents. Sa manière de s'habiller change de jour en jour (comme Karla Sommers pendant ses concerts).

Langues : anglais, français, un peu de grec.

Traits
• *Imiter Karla Sommers*, 6 dés - elle parvient si bien à imiter la voix et les gestes de Karla Sommers qu'elle en est venue à croire qu'elle "capte" son esprit divin. C'est peut-être le cas, qui sait (chanteuse) ?
• *Chef*, 3 dés - ses imitations de Sommers lui valent beaucoup de respect, mais elle est assez brillante pour se faire respecter par elle-même. Elle a confiance en elle et sait se montrer efficace (les sommerites viennent souvent lui demander des conseils).

• *Cauchemars* - Joy est hantée par des cauchemars à répétition. Elle pense qu'il s'agit d'attaques astrales perpétrées par des ennemis de Karla Sommers ou d'épreuves venues de son subconscient, dont elle doit triompher pour progresser spirituellement. Ce peut être l'un ou l'autre... ou les deux... ou tout autre chose (parfois fatiguée, même après une bonne nuit de sommeil).

Chez Throckmorton

Simbuto Cye Anbali Agent de Throckmorton (totalement dominé)

Africain, 30 ans, 1,70 m, 66 kg, pas de sourcil, rasé de près, se tient très droit, costume et cravate gris foncés.

Langues : arabe, français, anglais, berbère (parlé uniquement).

Attaque : 3 dés, dommages x2.

Défense : 3 dés.

Points de vie : 21 (détermination).

Traits
• *Excellent moral*, 4 dés - il résiste incroyablement bien à la persuasion, à la corruption, à la torture et à la tentation en général (attitude rigide).
• *Bon combattant*, 3 dés - Simbuto aime la vibration que l'on ressent dans la main lorsqu'on frappe quelqu'un avec un objet contondant. Il apprécie donc les armes improvisées, comme les battes de base-ball. Les tuyaux restent son "outil de travail" préféré, parce qu'ils font un joli son étouffé lorsqu'ils frappent (bras musclés).
• *Bon acteur*, 3 dés - son expérience théâtrale lui sert à infiltrer "l'ennemi". Il trouve révoltant d'être obligé d'adopter le rôle d'individus "abjects" et a recours le moins souvent possible à ce subterfuge.
• *A du mal à garder son calme*, un dé de

malus - il a du mal à conserver son sang-froid face à des choses que Throckmorton désapprouve. Lorsqu'il est en compagnie de "déviants", son front se couvre de sueur qui lui dégouline dans les yeux (il n'a plus de sourcils). Moyennant un peu de concentration, il pourrait cacher ses sentiments, mais fait rarement cet effort (grimace lorsqu'il voit des choses qu'il désapprouve).

Vides

Errants sans âme
Les Vides peuvent absorber la magie des personnes qui les entourent. Dans le processus, le Vide revient temporairement à la normale, mais la victime se retrouve définitivement privée de pouvoirs magiques (bien entendu, si cela arrive à un PJ, "définitivement" est une notion relative. Il pourra peut-être trouver un moyen intéressant et complexe pour retrouver ses pouvoirs, après quelques scénarios).

Descriptions variables, mais la plupart des Vides arborent d'horribles blessures qui auraient normalement dû les tuer.

Langues : les Vides ne savent plus parler.

Attaque : 3 dés à mains nues, dommages x1.

Défense : 3 dés.

Points de vie : non applicable.

Traits
• *Absorption de magie* - voir ci-dessus.
• *Violence aveugle*, 3 dés - s'il est forcé de se battre, un Vide fera preuve d'une énergie considérable et d'une brutalité extrême.
• *Évasion*, 3 dés - les Vides sont remarquablement doués pour échapper à n'importe quel type d'emprisonnement.

Zéros

Attaque : 1 dé.

Défense : 1 dé.

Points de vie : 10 (uniquement).

Traits
• *Connaissance de la rue*, 3 dés - où mendier, quels sont les meilleurs asiles de nuit, comment approcher les touristes et ainsi de suite (signe : ils sont vivants, ce qui prouve leur capacité de survie).
• *Handicapé*, 1 dé - les zéros oscillent sans cesse entre les problèmes mentaux, l'ivresse et la malnutrition. Ils ont donc un dé de moins à tous leurs jets de dés (mal rasés, incohérents).

CONSPIRATIONS

Joueur

.....

Personnage

.....

Description physique

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Traits et signes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Points de vie

.....

Blessures

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Réserve d'expérience

.....

Réserve psychique

.....

Possessions

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Dessin / Portrait



**Halloween
Concept**
sous licence

**ATLAS
GAMES**

fabrègue s.a.

saint-yrieix - limoges - paris

INSPIRATIONS • Rien que les titres de ces films devraient vous mettre plein d'images dans la tête. C'est comme cela qu'a été écrit *Conspirations*. C'est comme cela qu'il doit être joué. Foncez dans vos vidéo-clubs, et abrutissez-vous un peu, c'est pour la bonne cause.

TV - CINÉ • Aladdin • Apocalypse Now • Aux Frontières du Réel • Barton Fink • Bill et Ted • Blade Runner • Blue Velvet • Bob Roberts • Brazil • Buckaroo Banzai • Ces Garçons qui venaient du Brésil • Delicatessen • Derrière la Porte Verte • Diva • Eraserhead • Fisher King • Guildenstern et Rosencrantz • Hidden • Invasion Los Angeles • JFK • L'Antre de la Folie • L'Emprise des Ténèbres • L'Entrepôt du Diable • L'échelle de Jacob • La Cinquième Dimension • La Cité des Enfants Perdus • La Quatrième Dimension • Le Faucon Maltais • Le Festin Nu • Le Grand Saut • Le Prisonnier • Le Procès • Le Silence des Agneaux • Le Sixième Sens • Les Aventures de Jack Burton dans les Griffes du Mandarin • Les Envahisseurs • Les Hommes du Président • Les Mystères de L'Ouest • Liquid Sky • Marathon Man • Miracle Mile • Nikita • Predator II • Pulp Fiction • Reanimator • Repo Man • The Thing • Twin Peaks (le film et la série) • Un Jour sans Fin • Videodrome • Wayne's World

BRUIT • Blue öyster Cult: Tyranny and Mutation, • Secret Treaties, Imaginos • Hawkwind: The Xenon Codex • Joy Division: Unknown Pleasure • King Crimson: Discipline • Ministry : Land of Rape and Honey • Queensryche: Operation Mindcrime • Sonic Youth: Daydream Nation

PÉRIODIQUES • Infos du Monde • Voici

NEWSGROUPS USENET •

(Pour ceux qui paient sur Internet)
alt.alien.visitors • alt.conspiracy • alt.conspiracy.jfk • alt.paranormal • rec.games.frp.misc • soc.rights.human. • alt.2600

BOUQUINS • Pas de titres précis, fouillez dans les bibliothèques, découvrez des recueils de nouvelles oubliés, osez !
• Douglas Adams • Ray Bradbury • William S. Burroughs • Phillip K. Dick • Harlan Hellison • Franz Kafka • HP Lovecraft • Maupassant (pour *Le Horla*) • George Orwell • Neal Stephenson • Kurt Vonnegut • William Gibson

Toute la ligne Vertigo chez DC comics • Mister X, Hernandez Bro' et Dean Motter