SUPPLEMENT
du
JEU DE ROLE

METAL FANTAISY

WHOG SHROG

L'Ouvrage de références indispensable pour tout connaître sur l'Archipel et ses fascinantes planètes.

Par

E. BOUCHAUD
et
N. THERY

METAL FANTASY

EXTENSION POUR "WHOG SHROG"

TEXTE ET ADAPTATION
JOHN CACHALOT ET NICOLAS THERY
REGLES
ERIC BOUCHAUD
MAQUETTE
NICOLAS THERY, JEAN-CHARLES RODRIGUEZ ET MARC NUNES
COUVERTURE ET LOGOS
PASCAL GAYRARD
ILLUSTRATIONS INTERIEURES
PASCAL GAYRARD, ERIC PAVILLON ET FRANTZ AUBERLET
TEST
Eric Demouly, Philippe Mouret, Marina Claux, Marc Nunes, Asphalt
EDITION
THERY-BOUCHAUD ET CIE
SIROZ PRODUCTIONS

Copyright 1989 - SIROZ Productions
La loi du 11 mars 1954 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les " copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayant cause, est illicite" (alinéa premier de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivant du code pénal.

SCANNE EN FRANCE
IMPRIME EN MALAISIE

SOMMAIRE

INTRODUCTION	P 3
A. L'Archipel	P 3
B. Aventures	P 3
DE NOUVELLES REGLES	P 5
I. Créer un robot ("Bot")	P 5
II. Equipement	P 8
Atmosphére	*P 9*
III. Le combat	P 12
IV. Utilisation	P 13
CREER SON LOKS	P 16
1) Caractéristiques	P 16
2) Les points de pouvoir	P 16
3) Personnalisation	P 16
4) Les pouvoirs	P 16
5) Explications des pouvoirs	P 17
Atmosphére	*P 21*
PLANETUM NOMENCLATURUM	P 22
A-B	P 22
Carte de l'Archipel	P 23
C-F	P 24
G-H-J	P 25
L-M-N	P 26
O-P	P 27
R	P 28
S	P 29
T-V-Y	P 30
Z et ID	P 31
KATALOGS	P 32
Les drogues	P 32
Les Loks	P 33
Artillerie	P 35
Sang et tripes	*P 37*
SANTA LA CHIENNE	P 38
I. Introduction	P 38
II. Le complexe des plaisirs	P 39
III. La ceinture astéroïdale	P 45
IV. Lorreur I, planète-bagne	P 46
V. Fin ?	P 49
VI. Annexe	P 49
TROPIQUES BLINDES	P 52
I. Introduction	P 52
II. Tropiques	P 53
III. Blindés ?	P 56
IV. Cancer	P 58
V. Les pièces	P 59
VI. Les actions	P 60
CREATURES	P 63
Les Femmes de Snuff	P 63
Les Centors	P 64
Les Skeers	P 65
Les Kuriens	P 67
Les Muriens	P 67
Les Stototien	P 68
Modification des caractéristiques	P 69
Professions	P 69
Stratosphère	*P 70*
VAISSEAUX	P 71
Helmindra	P 71
Walmeskeer	P 72
TW2 Lapin	P 73
Solo Salome	P 74
Orgazzon	P 75
Delta Fulgur	P 76
Killmanta	P 77
Storm Caust	P 78
Sarabatan	P 79
Lux Mea lex	P 80

Système où la concentration de mondes habités au Parsec Cube est la plus forte, où civilisations baroques et races délirantes se cotoient dans une incroyable anarchie, l'Archipel est la plus merveilleuse parcelle de fantaisie ayant vu le jour dans l'Univers connu...

METAL FANTAISY

Mais la poésie n'enlève rien à la meurtrière efficacité des lourdes haches de combat Centores et les terribles dangers qu'elle recèle dans ses flancs sont à la mesure de sa beauté...

AVANT-PROPOS

"METAL FANTAISY" traite de l'Archipel, de ses races, coutumes, planètes, etc. Il est ainsi l'accessoire indispensable pour le meneur de jeu qui désire réaliser une ou plusieurs campagnes dans le plus fascinant endroit de l'Univers. Les règles de base de "WHOG SHROG" ne sont pas reprises dans ce livre qui en est une extension, et, à moins de l'utiliser pour un autre Jeu de Rôle de S.F., nous préconisons l'acquisition du Jeu de Rôle "WHOG SHROG". Bon voyage...

A. L'ARCHIPEL

Comment fut-il créé ? Quelles sont ses lois qui semblent ignorer les lois de la physique ? Combien de phénomènes, dans l'Archipel rencontrés, ne se rerouvent nulle part ailleurs, en quelque parcelle de l'Univers que ce soit ? Comment la vie a-t-elle pu apparaître sur certaines planètes si réfractaires à cette dernière ? Où naissent ses orages cosmiques à nul autre pareils ? Serait-ce encore un gigantesque pied de nez à celui qui tenterait d'expliquer l'Archipel ? L'Archipel est-il une autre dimension, quelque chose d'impensé, la cristallisation d'un rêve ? Ou d'un cauchemar ? Une seule chose est certaine : les habitants de l'Archipel ne cherchent pas à comprendre. Ils y vivent, tout simplement.

Hors de l'Univers, des lois et de l'entendement, l'Archipel restera toujours drapé de ce fascinant mystère qui émerveille depuis sa création voyageurs et baroudeurs de toutes races et de tous horizons. De ses Empires flamboyants brillant de leurs mille feux à ses planètes sombres abritant des vies étranges et des richesses insoupçonnées, l'Archipel regorge de mondes, tous plus insolites les uns que les autres. Comme si chacun d'entre-eux, à sa naissance, avait eu la faveur d'un Dieu créateur qui aurait particulièrement soigné son oeuvre dans une quête toujours plus poussée du beau. Les anneaux de la planète Sodrossa tournent une fois sur deux dans un sens puis dans l'autre. Les eaux de Darsidzen flottent en orbite autour de son noyau. La planète brisée est un agglomérat de petits astéroïdes verdoyants reliés entre-eux par d'imposantes arches lumineuses. On pourrait encore citer maints exemples qui, hélas, finiraient par lasser par tant de beauté et de lyrisme pictural. Fascinant Archipel, ne dit-on pas que tu aurais même forcé un sourire et allumé une lueur d'enfant émerveillé dans les yeux du terrible Talkérus, Boucher de l'Univers.

B. AVENTURES

Plus peut-être que dans les autres parcelles de l'Univers, l'Archipel se prête aux aventures de personnages non-Whog Shrogs de par sa diversité, ses populations exotiques et ses décors dépassant l'entendement humain. Cependant, comme il est dit dans les scénarii de cette extension, les Whog Shrogs interviennent dans ce domaine qui semble pourtant à l'écart des turpitudes du reste de l'univers. En effet, bien que les grandes puissances stellaires, d'un accord tacite, n'aient jamais tenté d'interférer son processus d'évolution, la laissant prospérer à l'ombre de leurs querelles et de leurs guerres et que, royaumes, confédérations et états de l'Archipel ne soient pas unis et s'ignorent le plus souvent, se livrant parfois à quelques guerres sporadiques sans jamais représenter un grand danger pour le reste de l'Univers, de nombreuses opérations "secrètes" visant à asseoir un certain pouvoir y ont cours. Afin de surveiller les

éventuels revirements des gouvernements locaux et veiller à ce qu'ils restent dans une prudente neutralité, le régiment "Adrham Elek" patrouille entre ces mondes. De son côté, l'Empire de Sunrith suit à peu près la même politique en maintenant une présence discrète sur certaines planètes. ces actions de la part des frères ennemis ne semblent pas émouvoir outre-mesure les peuples de l'Archipel qui semblent devoir affronter des problèmes d'une toute autre importance. Bienvenue dans l'Archipel, sombres héros des temps futurs...

DE NOUVELLES REGLES

PREMIERE PARTIE : LES ROBOTS

I. CREER UN ROBOT ("BOT")

Robots de combat ou d'entretien, de plaisir ou de recherche, les robots fourmillent parmi les étoiles, obéissant aux ordres où ayant renié leurs concepteurs. Des Gigantesques robots Sunris aux petits robots traducteurs, ils possèdent une série de points communs que nous allons définir ici.

1) LES CARACTERISTIQUES

Les robots, comme les personnages, sont définis par 8 caractéristiques. Lorsque les minima et maxima ne sont pas précisés, il faut savoir que le score est à définir par le Meneur de Jeu en fonction de la spécialisation du "Bot" et des techniques mises en oeuvre pour sa construction.

FORCE : Puissance brute des membres mécaniques. Une majorité de robots ont une force supérieure au maximum humain de 20.

HABILETE : Capacité du robot à manipuler des objets. Le score d'Habileté traduit l'aisance générale et non l'aptitude à effectuer une tâche pour laquelle il a été conçu et/ou programmé. Même parmi les meilleurs Androïdes à allure humaine, il n'en a été recensé aucun possédant un score supérieur à 20.

INTELLIGENCE : Le score de cette caractéristique comprend trois niveaux, de -1 à +1.

-1 Le robot exécute toujours la même opération et est incapable d'improviser.

0 Le robot est capable de raisonner et d'effectuer son travail de la façon la plus rationnelle possible.

+1 Le robot est doté d'une intelligence artificielle qui lui permet de spéculer, penser, raisonner et même de n'être pas d'accord avec son concepteur. Il peut même ressentir certains sentiments un peu caricaturaux. En principe un joueur voulant interpréter un robot prendra ce dernier type.

REFLEXES : Vitesse de réaction du robot face à un événement pour lequel il n'a pas été conçu et/ou programmé. Le score maximum est de 20.

CONNAISSANCE : Pour les robots d'Intelligence 0 ou moins, le score de Connaissance est de 0, bien que ceux-ci puissent détenir des bibliothèques de données sur tel ou tel sujet. Par contre, un robot de score 1 jouit d'un score de Connaissance équivalent à celui des êtres intelligents (Voir "Programmes").

GABARIT : Cette caractéristique donne les indications de taille, de poids et de Points Espace du robot. Le tableau ci-dessous est surtout indicatif car la forme du robot peut varier.

Score	Taille	PE	Poids (KG)
1	Moins de 50 cm	4	100
2	Moins de 1 M	8	150
3	Moins de 2 M	16	200
4	Moins de 3 M	24	250
5	Moins de 4 M	32	300
6	Moins de 5 M	40	350
7	Moins de 6 M	48	400

Chaque +1 : 1 mètres, 8 P.E et 50 Kg supplémentaires

POINTS ESPACE : Dans le tableau ci-dessus, vous trouverez dans la colonne PE le nombre de Points Espace dont dispose le robot. Ces PE sont utilisés pour définir l'équipement et l'armement.

1 PE ROBOT = 18 PE VAISSEAU

RESISTANCE : Chiffre de Physique du robot, c'est-à-dire son potentiel "Vie" comparable à celui des créatures vivantes. Le Chiffre de Résistance est égal au score de gabarit multiplié par 100.

2) PROGRAMMES

En fonction de leur Intelligence, les "Bots" peuvent posséder un certain nombre de programmes en mémoire. Le tableau ci-dessous montre le nombre de Points proGramme (PG) dont disposent les robots :

Intelligence	PG
-1	02 à 20 (2D10)
0	21 à 30 (1D10+20)
+1	32 à 50 (2D10+30)

Les programmes sont divisés en 7 grandes familles, elles-mêmes de deux types, "Connaissance" et "Action". Chaque programme "coûte" un certain nombre de PG qu'il faudra soustraire au total de PG du robot.

Les programmes "Connaissance" sont des banques de données très vastes sur des sujets qui le sont autant. Ils permettent de répondre à nombre de

questions et d'effectuer des recherches et des analyses prospectives (déduire, par exemple, que si cette météorite frôle le vaisseau, ce dernier sera attiré derrière elle durant 0,342785 année lumière).

Les Programmes "Action" permettent au robot d'agir directement sur son environnement.

Les programmes en MAJUSCULES dans le tableau représentent les bases qu'il faut absolument avoir pour prétendre avoir les spécialisations en minuscules. Ainsi, pour qu'un robot puisse avoir des connaissances en Electronique, il faut qu'il dépense déjà 2 PG en PHYSIQUE puis 2 PG en Electronique.

Programme	Type	PG
BIOLOGIE	Connaissance	2
- Médecine		3
- Botanique		3
- Géologie		3
- Chimie		3
- Zoologie		3
PHYSIQUE	Connaissance	2
- Electronique		2
- Physique Nucléaire		3
- Astrophysique		3
- Electricité		1
- Mécanique		1
- Mathématique		1
HISTOIRE	Connaissance	2
- Galaxie		15
- Système		10
- Planétaire		4
COMBAT	Action	3
- Corps A Corps		2
- Artillerie		2
- Armes Légères		2
- Armes Blanches		2
REPARATION	Action	2
- Mécanique		2
- Electronique		5
- Médecine (Chirurgie)		5
DIVERTISSEMENT	Action	3
- Imiter		2
- Mimer		2
- Danser		4
- Simuler la reproduction		3
PILOTER	Action	3
- Vaisseau		2
- Véhicule		3

3) LES CHANCES DE SUCCES

En principe, les robots qui ont une Intelligence -1 réussissent toujours à effectuer les manoeuvres pour lesquelles ils ont été conçus (si correctement programmés), celles-ci étant répétitives, et/ou ne demandant pas autre chose que de la précision ou de la force. Par contre, avec l'apparition d'une certaine réflexion et de l'intelligence artificielle, les choses se compliquent, puisque le robot a le choix et doit interpréter. Ainsi les chances de succès des Actions est de 75 % dès que le robot possède le programme approprié. Seuls les robots nantis d'un score de 1 en Intelligence sont sujets aux règles sur l'expérience. Ces robots peuvent même apprendre de nouvelles compétences, sans que celà leur coûte de PG.

4) LA FORME DU ROBOT

Les robots peuvent avoir différentes formes, qui comportent chacune des avantages ou des inconvénients décrits synthétiquement dans le tableau ci-dessous.

Forme	PE	H	R	Résistance
Cubique	X2	1/2	/	X 1.5
Humanoide	/	+4	X1.5	/
Cylindrique	X1.5	1/2	X1.5	/

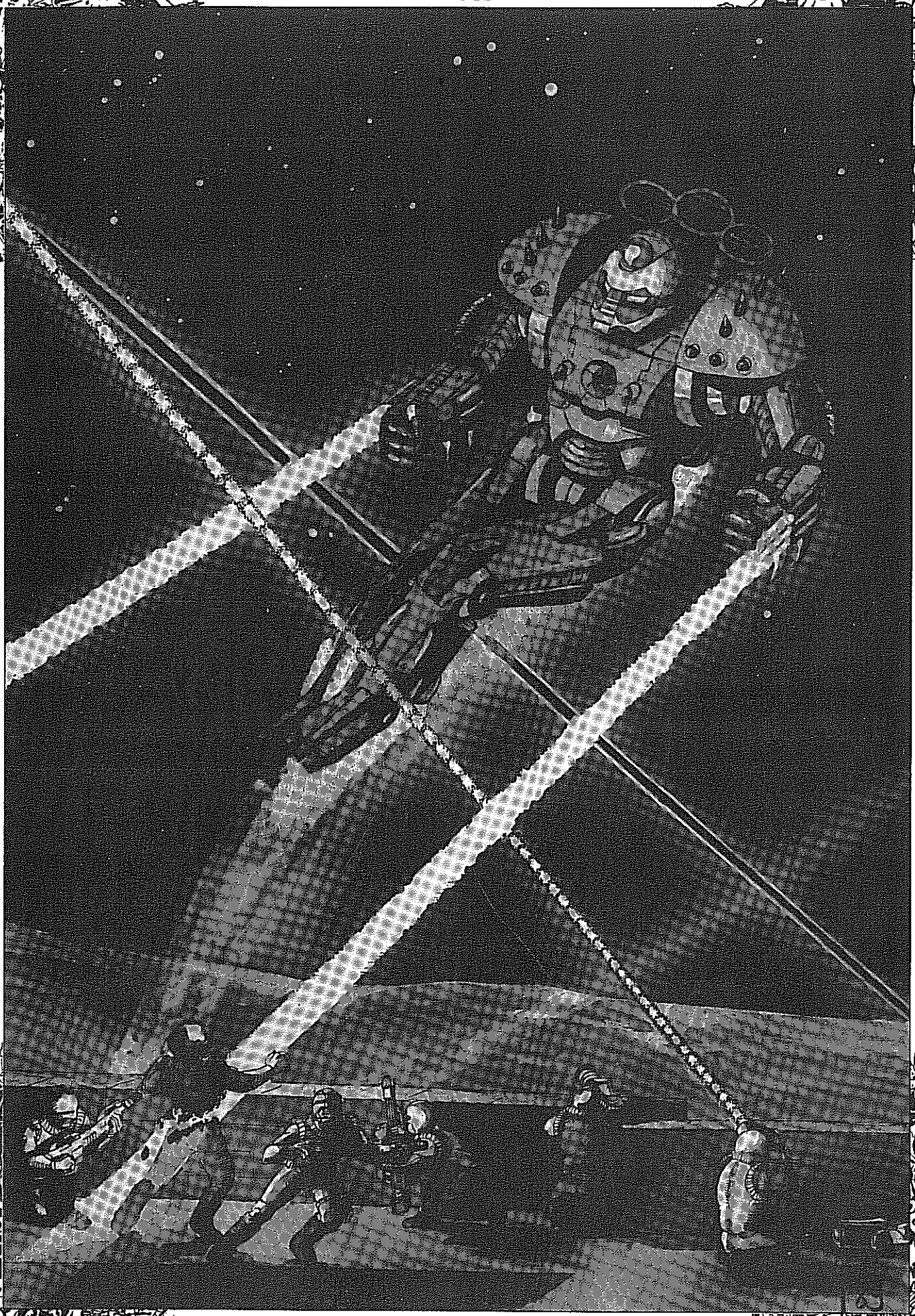
CI-CONTRE
Robot de combat Sunris, type Woskhemer, en action. Bien qu'il existe des modèles entièrement automatisés, celui-ci est piloté par un membre de l'escadrille "Lorgasha". Illustration en 2D prise lors de la bataille d'Olidrabane (aussi appelée "Le sac d'Olidrabane" en raison des nombreux pillages orchestrés par les mercenaires Cheers après la victoire).

GENERALITES
Mini "Bot" de combat Sunris de type humanoide, taille 9m50, couplé jambes et propulseurs, armé d'un Rack de missiles, de 2 lasers et d'un cyclope, piloté par un unique pilote. Très maniable et rapide il constitue un atout majeur lors des attaques-éclairs.

NATIONALITE
Sunris

CARACTERISTIQUES
Force : 200
Habileté : 16
Intelligence : -1
Réflexes : 12 (En version automatique)
Connaissance : 0
Gabarit : 10
PE : 72
Résistance : 1000

EQUIPEMENT
Propulsion : Jambes/propulseurs
Détection : Visuelle
-Cabine de pilotage
-Scanner
-2 Laser (FA 28)
-Plasma (FA 40)
-Rack de missiles (Thermiques)
Blindage : 20



II. EQUIPEMENT

Il n'est donné ci-dessous qu'une toute petite partie d'équipements susceptibles d'être adaptés sur des robots. Elle est là à titre d'exemple pour le calcul de PE de tout autre équipement que le Meneur de Jeu (ou les joueurs) souhaiterait rajouter.

1) SYSTEME DE PROPULSION

ROUES
PE : 0
Le robot est monté sur des roues. Ses possibilités de déplacement sont identiques à celles des véhicules terrestres.

CHENILLES
PE : 0
Monté sur chenilles, le robot peut affronter n'importe quel type de terrain et offrir une plus grande résistance aux impacts.

JAMBES
PE : 1/mètre de taille au dessus de 2
Principalement de type Androïde, le robot peut à loisir se déplacer comme un humain en fonction de son Habileté.

PROPULSEURS
PE : 1
Doté de propulseurs, le robot se déplace en volant avec une puissance relative à sa technologie et à sa taille. Il faudrait un robot de grande taille pour supporter un moteur atteignant la vitesse de la lumière.

ANTIGRAV
PE : 2
Le robot flotte dans les airs et se déplace de façon fluide et précise. Il ne peut souvent atteindre plus de 100 Km/h en vitesse de pointe.

SYSTEME COUPLE
Des panachages de systèmes de propulsion sont possibles si non incohérents.

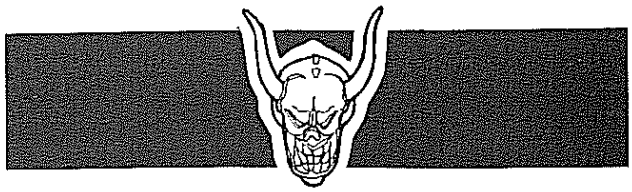
2) SYSTEME DE DETECTION

Les systèmes de détection ne font pas dépenser de PE supplémentaires.

VISUEL
Suivant la technologie du robot, le système de détection visuel a les compétences suivantes :

- Spectre normal : Vision humaine.
- Infra-Rouge (IR)
- X

Les rayons X permettent de discerner les choses se trouvant à l'intérieur de bâtisses ou de caisses jusqu'à une épaisseur de 50 cm.



AUDITIF
De la même façon le système acoustique du robot peut posséder les capacités suivantes :

- Infrason
- Ultrason
- Sonar

3) DIVERS

CABINE DE PILOTAGE
PE : 5
On trouve fréquemment des cabines de pilotage sur les robots possédant une intelligence de -1, et parfois même de 0. Elles permettent de diriger au mieux le robot et de façon plus rapide que ne pourraient le faire ces rudimentaires automates. Les Robots de guerre Sunris sont en grande partie pilotés.

SOUTE D'EQUIPAGE
PE : 6 (5 Hommes)
Quelques robots, là aussi de grande taille, peuvent contenir des soutes d'équipages permettant de semer des combattants une fois les lignes de blindés et d'artillerie ennemies franchies.

SCANNER
PE : 10
Les Scanner permettent de balayer une zone de 100 mètre de rayons. Par un jeu de triangulation et de reverbération d'ondes, ils permettent de définir toutes les choses se trouvant au niveau du sol. Si les objets sont reconnus, ils sont alors précisement décrits.

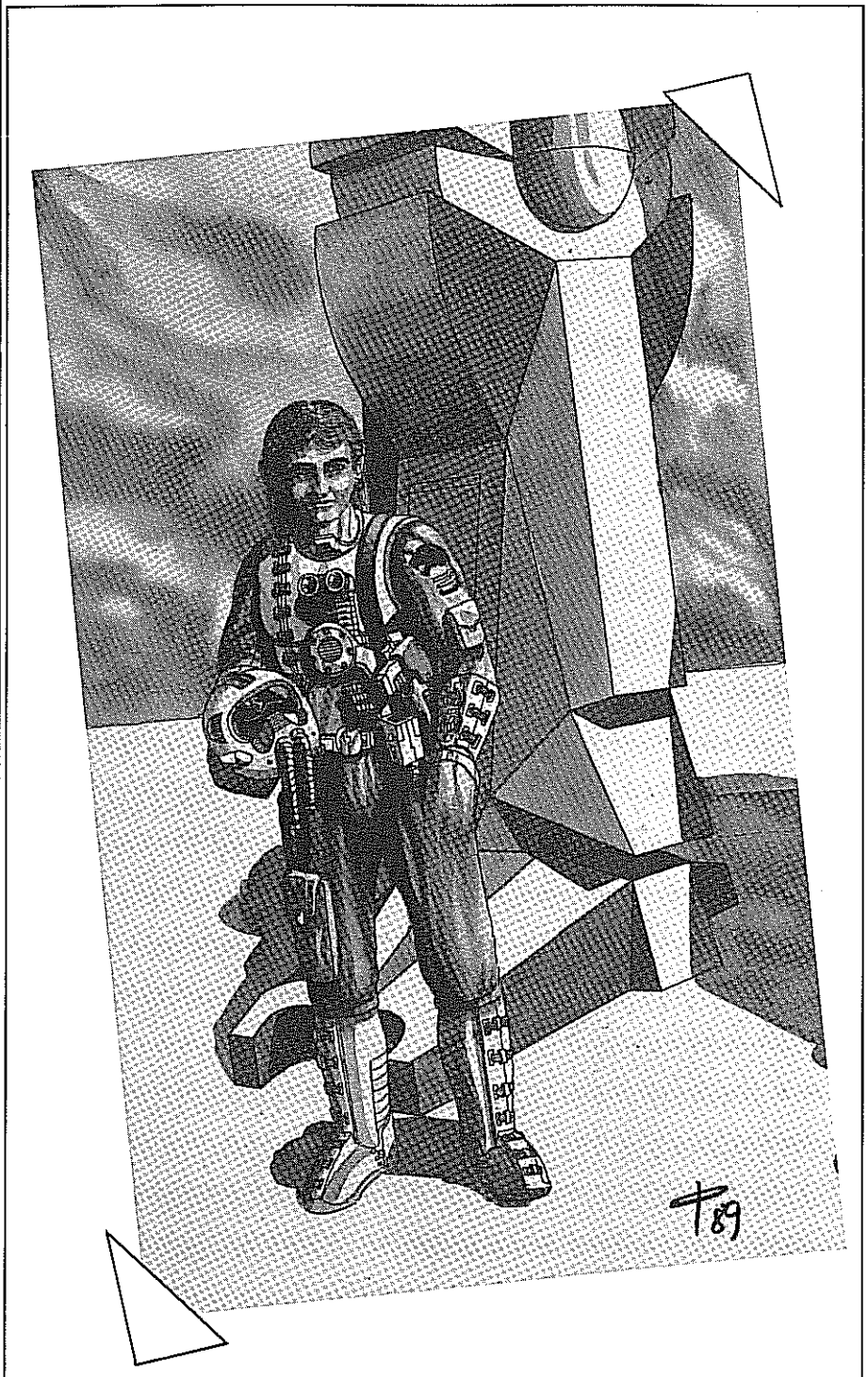
Exemple de détection :
- Falaise de terre glaise, herbes folles et trèfles azuréens sur le sommet.
- Batiment en silice stratifié, avec deux vitres en plexi brisées. 2 tables renversées.
- A l'intérieur de la batisse, 3 créatures de type Sunris portant des fusils lasers.

On peut pousser la détection de façon très précise, en se concentrant sur un des hommes par exemple :
- Casque et armure de métal. Sexe féminin. Rythme cardiaque élevé. Montée d'adrénaline. Foie malade (Hypertrophié).

ANALYSATEUR
PE : 1
L'analysateur donne la composition exacte de l'environnement gazeux ou de toute autre substance mise en sa présence.

ATMOSPHERE

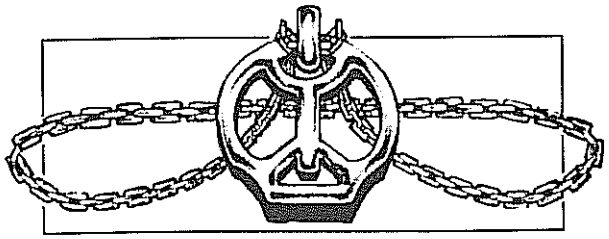
Lorsque le géant de métal vacilla, touché de plein fouet par la déflagration du missile, Yrth se crut entrainé inexorablement en enfer. Sur son écran de contrôle les donnés s'inscrivaient rapidement, en filigranne sur le champ de bataille, tandis qu'il voyait le sol se rapprocher à grande vitesse. C'est dans un fracas épouvantable que la chute se termina. Très vite, le pilote actionna tous les leviers, tentant de redresser son robot. Le grondement des chenilles du gigantesque char de combat sonnait à ses oreilles comme un écho lancinant. S'il ne se relevait pas à temps, lui et son Bot seraient écrasés, broyés et définitivement perdus pour l'Empire. Tandis qu'il braquait les leviers vers le haut, son pied appuyé à fond sur l'Hypercompresseur endommagé, afin de maintenir le contact, le visage d'Elviria fit une fugace apparition dans ses pensées. Au même instant, une fulgurante détonation ébranlait de nouveau la carcasse du robot. Le bruit des chenilles s'était tu. Le robot à moitié debout, Yrth tenta de reprendre son calme et de mieux cerner la situation en regardant à travers la vitre panoramique de sa cabine de pilotage. Le gigantesque char était éventré et ses morceaux de titanium retombaient encore, tandis que le feu et la fumée semblaient dévorer l'intérieur. "L'artillerie a fait une erreur" se dit Yrth en grimaçant un sourire carnassier.



Au loin, derrière la carcasse du blindé, s'élevaient les batteries de missiles et de photo-pilonneurs. Elles étaient le dernier rempart face à l'avancée Sunris, face à lui et les siens. Les doigts de Yrth coururent sur le clavier incorporé au bras du fauteuil. Une fenêtre lumineuse s'ouvrit sur la vitre panoramique de la cabine, formant un viseur. A côté, les chiffres vert fluo défilaient à toute vitesse, formant abscisses et ordonnées que seul le cerveau surentrainé d'un pilote pouvait saisir et utiliser. Au moment opportun, Yrth enfonça violemment le bouton de mise à feu des missiles. La rampe de lancement placée dans le dos du robot bascula aussitôt sur l'épaule de celui-ci dans un claquement métallique et trois missiles filèrent en mugissant en direction de la colline. Les écrans de protection baissés à fond pour ne pas être aveuglé, le pilote put discerner une gerbe de flammes dévorer les batteries du Boucher. Son robot, de nouveau sur pied, pouvait poursuivre sa marche destructive sur l'ennemi ereinté.

4) LES ARMES

Les robots de combat ou de défense disposent d'une panoplie d'armes très impressionnantes. L'efficacité de celles-ci dépend la plupart du temps de leur taille et de leur niveau de technologie.



LASER
PE : 3
FA : 8 + 4/2 PE supplémentaires
Systèmes offensifs des plus rudimentaires, les canons lasers permettent cependant une grande souplesse de placement. On peut les trouver près du système visuel du robot ("les yeux"), à l'intérieur de la paume des mains, le long du bras ou posé sur les épaules.

LASER-CYCLOPE
PE : 4
FA : 15
Le Laser cyclope se présente sous la forme d'un disque projettant un large rayon ayant un effet destructeur sur 40 mètres carré.

PLASMA
PE : 4
FA : 10/4 PE
Les robots géants Sunris sont souvent équipés de lourds canons à plasma fixés soit sur les bras soit sur les épaules et qui permettent des tirs de soutien d'une redoutable efficacité.

MISSILES
PE : 10
FA : Voir ci-dessous

Le Rack de Lancement permet de charger différents types de missiles. Le-dit rack peut lancer un ou plusieurs missiles à la fois (10 PE pour trois missiles) et se recharge automatiquement, dans la limite des stocks disponibles (2 PE pour 1 missile stocké). Les différents types de missiles sont :

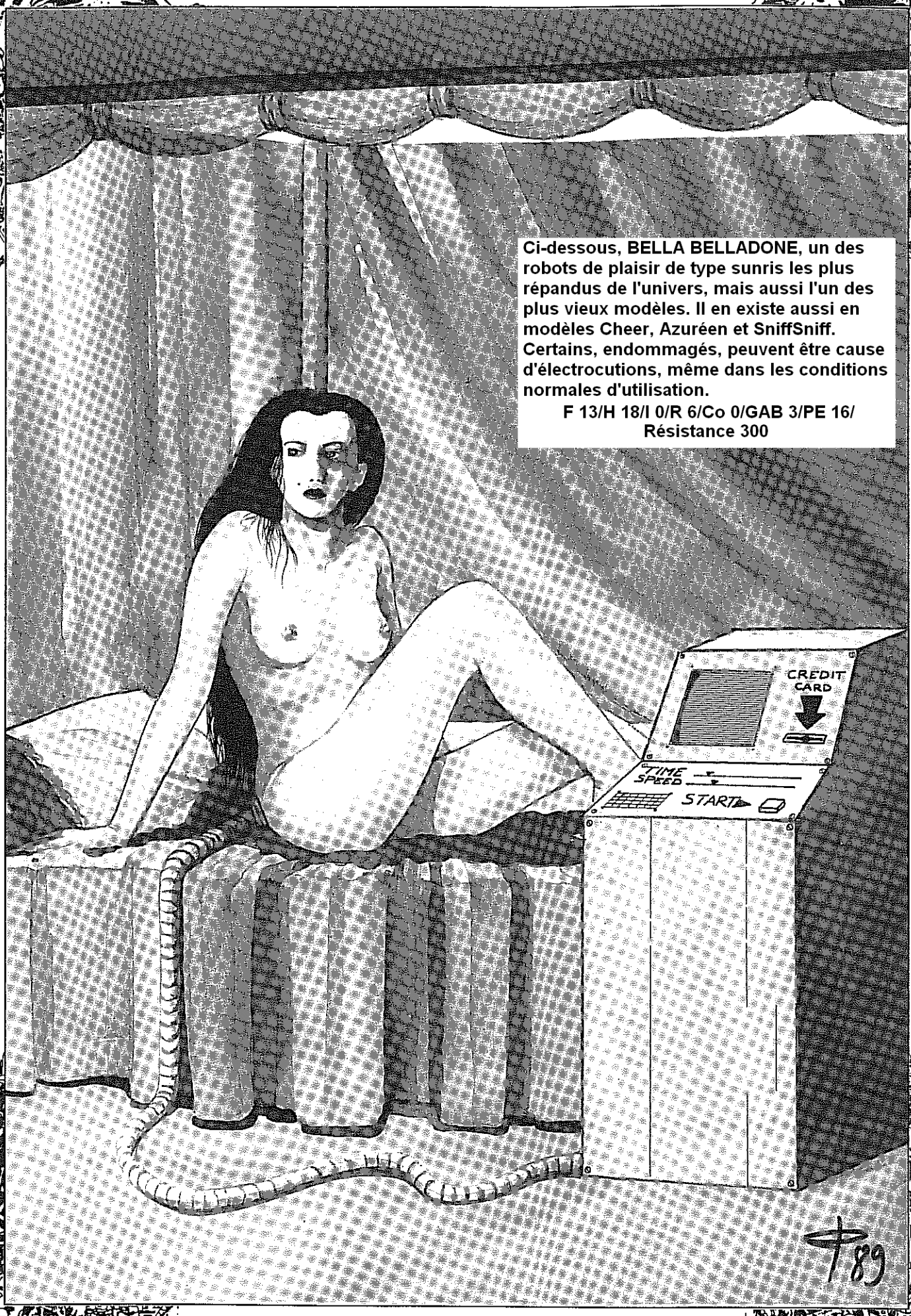
Atomique
FA : 1000 dans un rayon de 10 Km
Les missiles atomiques sont très peu utilisés du fait de leur puissance destructrice qui ne permet pas de récupérer quoi que ce soit dans la zone d'effet.
Fragmentation
FA : 100 dans un rayon de 500 m
Ce type de missile explose en une myriade de corps de métal qui fusent à très grande vitesse en même temps que le souffle brûlant inonde la zone d'effet.
Thermique
FA : 50 dans 20 m de rayon
Dégageant une très forte chaleur dans un moment très bref, le missile thermique peut porter à fusion le métal se trouvant au point d'impact. Toute les matières végétales et plastiques s'enflamment dans l'aire d'effet, tandis que les liquides s'évaporent automatiquement.
Cryogénique
FA : 40 dans 10 m de rayon
Les missiles cryogéniques forment une coque de glace autour de tous les objets et créatures se trouvant dans l'aire d'effet. Les dégâts causés par le froid fragilisent considérablement les matières dures. Les chances de briser une coque de glace générée par un missile cryogénique sont égales à 5 % par point de force au-dessus de 40.
Perforant
FA : 60 au point d'impact
Les missiles perforants sont principalement utilisés contre les blindés et les autres robots de combat. Ils créent sur le point d'impact un large trou béant. Certain missiles perforants peuvent contenir des gaz de combat destinés à détruire l'équipage (Voir Whog Shrog).

REPULSEUR
PE : 1
FA : 3/PE
Les répulseurs émettent un rayon très dense, et peu destructeur en soit, qui permet de déplacer des cibles mobiles. 1 FA de répulseur déplace 10 kilos à un mètre ou 20 kilos à 50 cm. Leur utilité est bien peu démontrable.

LAME
PE : 1
FA : 5/PE
Les Lames des robots sont utilisées lors des combats au corps à corps et peuvent prendre des formes très variées. De matière infiniment dure et coupante, elles sont souvent secondées par la force phénoménale que peut avoir le robot.

ENERGETIQUE
PE : 8
FA : 30
Les rayons énergétiques déversent un flot d'électricité à très haute tension qui a la particularité de se transmettre parfaitement sur toutes les zones d'un objet métallique (robots, chars, etc.) causant des dégâts aux équipages (20% du FA). De plus, il y a 10 % que les circuits électroniques de la zone d'impact soient "grillés" et inutilisables jusqu'à réparation.
Par exemple, un énergétique touchant le bras d'un robot cause 30 FA sur l'ensemble du robot et à 10 % de chance de rendre inutilisable le bras et les armes disposées sur celui-ci.

BLINDAGE
PE : 2/5 Pts de blindage
Les points de blindage sont utilisés comme les points de protection des armures de bataille. Ils diminuent de leur valeur le C.B infligé au robot.



Ci-dessous, BELLA BELLADONE, un des robots de plaisir de type sunris les plus répandus de l'univers, mais aussi l'un des plus vieux modèles. Il en existe aussi en modèles Cheer, Azuréen et SniffSniff. Certains, endommagés, peuvent être cause d'électrocutions, même dans les conditions normales d'utilisation.

F 13/H 18/I 0/R 6/Co 0/GAB 3/PE 16/ Résistance 300

III. LE COMBAT

1) CHANCE DE SUCCES

Comme nous l'avons précédemment, les chances de réussite d'une attaque de robot est de 75 %. Même si globalement cette règle est vraie elle est à nuancer de plusieurs points :

- Si le robot est piloté, les chances de succès dépendent du pilote.

- Lorsque le robot tire qu'il n'est pas au corps à corps, il touche automatiquement une cible immobile, en raison de ses capacités de calcul et de détection. Cependant, il doit disposer de 3 phases de réflexion et ne peut faire ceci que lorsqu'il n'est pas dans le feu de l'action.

- Les divers modificateurs qui entrent en ligne de compte pour le combat des créatures vivantes, expliqués dans les règles de Whog Shrog, sont identiques et à appliquer.

2) ARTILLERIE

Certaines armes des robots sont de très gros calibres et peuvent être utilisées comme de l'artillerie, soit en tir direct (la cible est en vue) soit en tir indirect (la cible est cachée par un obstacle et le projectile doit décrire une parabole). Dans ce second cas, le robot doit être secondé par un observateur qui guide son tir par radio. Le premier tir, appellé Tir de préparation, rate toujours la cible. Mais il permet ensuite de modifier les coordonnées afin de réussir le coup au tour suivant.
La compétence Artillerie permet de donner les coordonnées de tir pour les feux indirectes. Les Chances de succès dépendent du score en Artillerie que possède l'observateur.
Ce paragraphe est également valable pour toutes les pièces d'artillerie, que celles-ci soient ou non placées sur un robot (se reporter à la partie Artillerie du chapitre "Katalogs").

3) LE CORPS A CORPS

Les Robots géants, au corps à corps, peuvent tenter des manoeuvres et des attaques que leur corpulence leur permet.

"BRAS DE FER"
Les robots peuvent s'empoigner, tenter de faire céder leur adversaire ou le faire reculer. Les chances de succès sont de 50 % si les deux adversaires ont la même Force. Ce score de base est modifié de +5 % par point de Force que l'attaquant à en plus du défenseur, et de -5 % par point de force que le défenseur à en plus que l'attaquant.

RENVERSER
Pour renverser un robot, le faire basculer par dessus une épaule, il faut réaliser un jet similaire à celui expliqué ci-dessus. Le calcul des chances de réussite sont les mêmes, bien qu'il faille prendre non plus la Force du défenseur en considération, mais son Gabarit.
Un Robot déséquilibré se relève en un nombre de phases égal à son Gabarit diminué de la moitié de son Habilité pour ceux qui possèdent des jambes (1 phase minimum). Les robots possédant une propulsion gravitique ou avec réacteur ne sont jamais désiquilibrés. Un robot sur roues ou chenilles, s'il est renversé et qu'il ne possède pas de bras capable de l'aider à se retourner dans la position correcte, est immobilisé.

4) LOCALISATION

CHIFFRE D'IMPACT
L'unique Chiffre d'Impact (C.I) des robots est de 5, quelque soit la zone touchée.

ARME A AIRE D'EFFET
Lorsque le robot est touché par une arme causant des dégâts dans une zone englobant tout le robot, il suffit de multiplier le FA de l'arme par 5 et de retrancher le total des C.B ainsi trouvé au Chiffre de Résistance du robot, sans tenir compte d'aucune autre localisation.

TABLEAU DES ARMES

TYPE	FA	100	500	1000	1500	2000	
LASER	Texte	+10%	+5%	0%	-5%	-20%	MAX :2000
LASER-CY	15	+5%	0%	0%	/	/	MAX : 1000
PLASMA	Texte	+10%	+5%	0%	0%	0%	MAX :4000
MISSILES	Texte	0%	+5%	+10%	+5%	0%	MAX :30000
REPULSEUR	Texte	+10%	+5%	/	/	/	MAX : 500
ENERGETIQUE	30	0%	0%	0%	/	/	MAX : 1000

Les valeurs inscrites dans le tableau ci-dessus indiquent les bonus et malus suivant la distance de Tir. Les Chiffres derrière les mot MAX représentent la portée maximum de tir en mètres.

LOCALISATION
Quand une arme touche un robot, il convient, de localiser la zone touchée par un jet de dés. Lorsque le robot est de type humanoïde, la table de localisation est la même que pour les humanoïdes vivants, sinon il convient de se reporter à la table ci-dessous :

01	Système de Contrôle
02-04	Membres
05-06	Système de Propulsion
07-08	Arme (Tirée au sort)
09-10	Equipement (Tiré au sort)

Une localisation est détruite si le total des dégâts reçus dans une zone est égal à la moitié du score de Résistance.

DISPOSITION
Lors de la création du robot, il faut préciser pour chaque arme et équipement choisi où ils sont situés. Lorsqu'une zone est entièrement détruite, les armes ou équipements situés dans cette zone sont hors service.

*Ci-dessous, **Molock B707**, robot minier Sniffsniff en service dans de nombreuses exploitations.*

F 100/H 4/I 0/R 3/Co 0/Gab 4/PE 24/
Résistance 250

- Visuel/Radar/Sonar
- Chenilles
- Scanner
- 2 paires de Laser (FA 20)
- 2 bras mécaniques

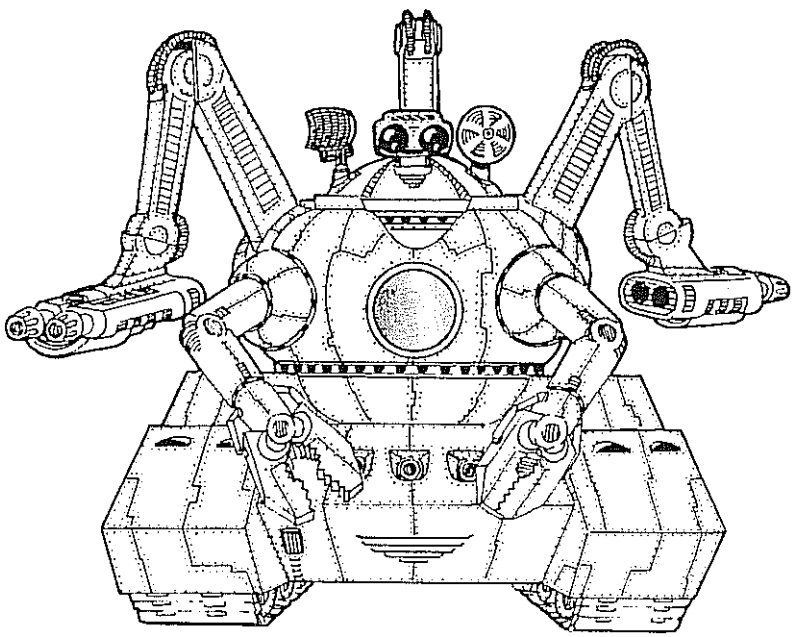
IV. UTILISATION

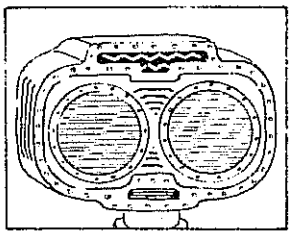
1) ROBOT DE COMBAT

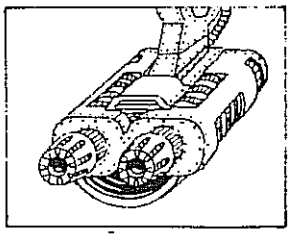
L'Empire de Sunrith possède une flotte impressionnante de robots utilisés lors des débarquements afin de briser les reins des défenseurs. Ces robots sont de deux types. Les premiers, les plus nombreux, sont des robots d'intelligence 0 considérablement armés. Ils ont, avant d'être lancés, une série d'objectifs à remplir et s'arrêtent de combattre en attendant de nouveaux ordres une fois qu'ils les ont remplis. Les seconds font partie de la division "Borach Sorak" et sont des robots géants avec pilotes. Ces derniers ont un haut statut dans l'armée et sont considérés comme les plus valeureux combattants.

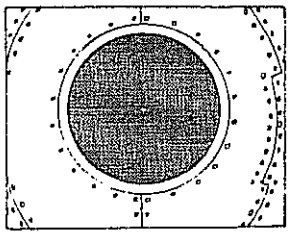
Le Boucher de l'Univers possède une flotte de robots hétéroclites, le plus souvent des robots Sunris récupérés sur les champs de bataille. Les pilotes du boucher ne sont pas encore au niveau de ceux de la division Sunris "Borach Sorak" mais ils lui permettent toutefois de gagner du temps lors des combats.

22'. PILOTE ROBOT : S + R
Cette compétence s'acquiert au bout d'un long apprentissage et nécessite à la base d'avoir de très bons Réflexes et des sens aiguisés toujours en éveil. Le score de cette compétence permet de déterminer les chances de succès pour le combat au corps à corps des Robots et des manoeuvres délicates. (Le pourcentage de Tir est égal au score d'Artillerie).









COMPETENCES D'UN PILOTE DE ROBOT

Arme à Feu	Arme Blanche
Artillerie	Electronique
Mécanique	Médecine
Ordinateur	Pilotage
Pilote Robot	Survie

2) ROBOT INTELLIGENT

"L'intelligence entraine le doute, le doute les passions" in "Les Pensés Infinies"

Les joueurs peuvent incarner des robots dotés d'un score d'intelligence 1. Ceux-ci agissent comme une créature intelligente, excepté le fait qu'ils sont moins sujets aux sentiments. Les sentiments éprouvés, s'il y en a, sont des versions plus ou moins affinées de l'indifférence, l'attachement ou le rejet. La subtilité des sentiments pourra s'accroître à mesure des expériences vécues, bien qu'ils soient généralement peu enclins à exprimer leurs sentiments. Ces type de robots, presque exclusivement des androïdes, parcourent l'univers pour des raisons diverses et peuvent donc se joindre à des groupes d'aventuriers de mercenaires ou même s'engager avec le Boucher.

Pour vous aider à définir le "background" voici quelques idées qu'il faudra bien sûr affiner :

- Le Créateur :
L'Androïde ne se souvient pas d'où il vient, ses mémoires sur son passé sont vides. Il sait juste qu'il a été construit et veut retrouver son concepteur afin de lui poser cette angoissante question : Pourquoi ?

- La Vengeance :
Quelque part dans les étoiles, sur un de ces mondes innombrables, se trouve celui qui a trahi sa confiance, qui l'a utilisé ou dépouillé. Il faut à tout prix lui mettre la main dessus.

- La Quête :
Lors d'un combat l'androïde a subi de graves dommages et une partie de sa mémoire a été endommagée. Il sait qu'il doit remettre l'objet (ou le message) qu'il porte mais ne se rappelle plus à qui. Il cherche cette personne à travers les étoiles.

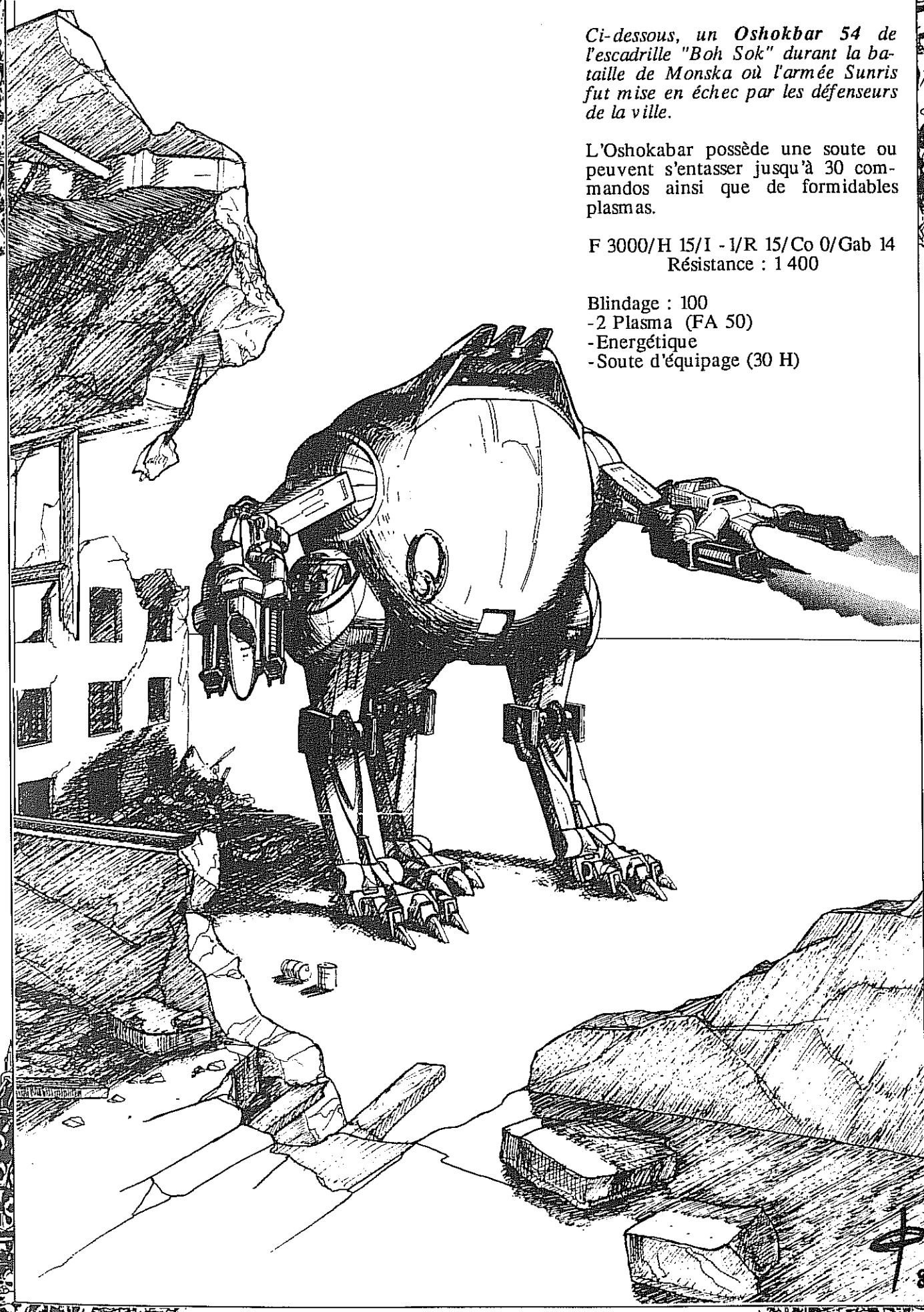
FICHE DE BOT

FONCTION

FORCE				NATIONALITE		
HABILETE				FORME		
INTELLIGENCE		PG		RESISTANCE		
CONNAISSANCE				*Nom du Pilote*		
GABARIT		POIDS		PE		

PROGRAMMES	PG

EQUIPEMENT	Localisation



Ci-dessous, un ***Oshokbar 54*** *de l'escadrille "Boh Sok" durant la bataille de Monska où l'armée Sunris fut mise en échec par les défenseurs de la ville.*

L'Oshokabar possède une soute ou peuvent s'entasser jusqu'à 30 commandos ainsi que de formidables plasmas.

F 3000/H 15/I -1/R 15/Co 0/Gab 14
Résistance : 1 400

Blindage : 100
-2 Plasma (FA 50)
-Energétique
-Soute d'équipage (30 H)

CREER SON LOKS

Princes de planètes détruites, créatures d'autres dimensions, races oubliées de lieux inhospitaliers ou encore scientifiques tordus, il existe un nombre incalculable de Loks ou de personnages dotés de très grands pouvoirs qui peuvent s'opposer aux Whog Shrogs. Les règles ci-dessous donnent la possibilité au Meneur de Jeu de générer facilement ces dits personnages.

1) CARACTERISTIQUES

Les Loks sont définis par les mêmes caractéristiques que les autres personnages joueurs. Suivant les pouvoirs spéciaux qu'ils obtiendront par la suite, le premier jet des caractéristiques pourra être modifié.

2) LES POINTS DE POUVOIR

Les Loks possèdent un certain nombre de Points de Pouvoir qui leur permettent d'utiliser leurs talents spéciaux. Le score initial de Points de Pouvoir est compris entre 30 et 130. Pour le déterminer, il suffit de réaliser un jet de pourcentage. Tout jet inférieur à 30 est ajouté à 100 et tout jet compris entre 30 et 100 reste inchangé. Les Points de Pouvoirs augmentent et se récupèrent de la même façon que les points de Psi (cf. "Whog Shrog").

3) PERSONNALISATION

Suivant les pouvoirs, la race choisie, le Maître du Jeu décrit l'origine du Loks pris en compte et la façon dont il a acquis ses pouvoirs. Le descriptif des pouvoirs est donné de façon très large, et, pour chaque Loks, il convient de les modifier et de les adapter au "look" général. En principe, les Loks sont des Personnages Non-Joueurs utilisés par le Maître du Jeu. Cependant, "Whog Shrog" étant un jeu que l'on peut facilement modifier, des joueurs, en accord avec le MJ, peuvent choisir d'incarner des héros, non Whog Shrogs, possèdant ces pouvoirs. Ceci afin d'élargir toujours plus les frontières de l'Aventure au sein de l'Univers des Whog Shrogs...

4) LES POUVOIRS

Chaque Loks possède de un à six pouvoirs spéciaux (jet sur 1D6) qu'il convient de tirer (X jet sur 1D100) ou de choisir dans le descriptif ci-dessous. Dans le cas où deux jets de dés donnent le même résultat pour la détermination des pouvoirs (2 fois Invisibilité par exemple), il faut effectuer un troisième jet de dés.

01-02	MIMETISME
03-04	PROTECTION
05-06	INVISIBILITE
07-08	ABSORPTION
09-10	POUVOIR ANIMAL
11-12	FORCE
13-14	CONSTITUTION
15-16	HABILETE
17-18	REFLEXES
19-20	AURA
21-22	SENS
23-24	REGENERATION
26-28	AILES
29-30	VOL
31-32	TELEPORTATION
33-34	CONSCIENCE COSMIQUE
35-36	CHAMP DE FORCE
37-38	OMBRE
39-40	FROID
41-42	CHALEUR
43-44	ILLUSION
45-46	DESINTEGRATION
47-48	CONTROLE CLIMATIQUE
49-50	VITESSE
51-52	TRANSFORMATION
53-54	TRANSMUTATION
55-56	ANTIMATIERE
57-58	FLAMMES
59-60	EMOTIONS
61-62	CONTROLE GRAVITIQUE
63-64	TAILLE
65-66	IMMATERIALITE
67-68	LUMIERE
69-70	ENERGIE
71-72	SONIQUE
73-74	VOYAGE SPATIAL
75-76	ACCURANCE
77-78	MODELAGE DE LA MATIERE
79-80	PSIONIQUE
81-82	INVULNERABILITE
83-84	CONTROLE DES ESPRITS
85-86	CONNAISSANCE
87-88	PRESCIENCE
89-90	CHARISME
91-92	MAGMA
93-94	ALTERATION
95-96	MUTATION
97-98	POISON
99-00	CONTROLE

5) EXPLICATIONS DES POUVOIRS

1. MIMETISME (10 PP + Coût du pouvoir acquis)
Ce pouvoir permet au Loks d'acquérir n'importe quel pouvoir de personnes directement dans son entourage (moins de 10 mètres de rayon). Le "Mime" peut ainsi utiliser ledit pouvoir en dépensant les PP indiqués (ceci sans aucune autre restriction). Le personnage ainsi "volé" ne perd à aucun moment ses facultés intrinsèques.

2. PROTECTION (0 PP)
Le Loks possède une protection naturelle face aux blessures et aux coups qu'il pourrait se prendre. Sa peau est soit extrêmement dure, soit recouverte d'une membrane résistante. Pour connaitre l'efficacité de la protection supplémentaire apportée, il suffit de jeter 2D10 et d'y ajouter la Constitution.

3. INVISIBILITE (1 PP/MN)
En usant de ce pouvoir, le personnage devient invisible, donc indétectable à vue (exception faite si utilisation des IR). Le Loks peut de surcroît agir normalement sans aucune autre restriction que celle de la dépense des PP.

4. ABSORPTION (1 PP/ 1%)
Les tissus de la peau du Loks possédant ce pouvoir sont constitués d'une infinité de molécules instables créant parfois des boucliers face à l'extérieur. Un personnage nanti de ce pouvoir est capable d'absorber les tirs des armes énergétiques et lasers pour les transformer en énergie vitale et en Points de Pouvoir. Les chances de succès sont égales au nombre de PP dépensés. Si le jet (1D100) est réussi, le Loks absorbe la totalité des C.B que lui aurait infligés le tir de l'arme en question pour les transformer en points de vie (si le personnage en a perdu) ou en Points de Pouvoir (sans jamais dépasser le maximum du personnage) avec un ratio de 1 CB pour 1 Point. Si le jet échoue, le Loks se prend la totalité des dégâts.

5. POUVOIR ANIMAL (Coût : Suivant les pouvoirs utilisés)
Le Loks possède tous les pouvoirs d'une des classes animales données ci-dessous :

REPTILE	
VITESSE	
FORCE	
CONSTITUTION	**MAMMIFERE**
PROTECTION	FORCE
POISON	HABILETE
	SENS
INSECTE	AILES
HABILETE	CONSTITUTION
VITESSE	
AILES	
POISON	
REFLEXES	

6. LES CARACTERISTIQUES (0 PP)

FORCE
CONSTITUTION
REFLEXES
AURA
HABILETE
SENS

Le Loks possède une ou plusieurs caractéristiques qui sont très supérieures à celles des autres espèces intelligentes. Le tableau ci-dessous donne le modificateur de caractéristiques du score de base :

01-20	Score X2
21-40	Score X3
41-60	Score X4
61-80	Score X5
81-90	Score X6
91-93	Score X7
94-97	Score X8
97-99	Score X9
00	Score X10

7. REGENERATION (1/2 PP / Points de Physique)
Voir compétence Psi du même nom dans "Whog Shrog".

8. AILES (0 PP)
Le Loks possède une paire d'ailes (d'oiseaux ou d'insectes), qui lui permettent de voler. Ces ailes proviennent soit d'une mutation soit d'une transplantation. Un tel Loks double son Habileté lorsqu'il est en vol.

9. VOL (0 PP)
Le Loks peut échapper à la gravité et se propulser dans les airs à sa convenance. La vitesse maximum en kilomètres/heure est égale à 10 fois le total de Points de Pouvoir du Loks. Un personnage doté de ce pouvoir peut soulever un poids égal à 7 fois sa Force et l'emmener sans difficulté avec lui.

10. TELEPORTATION (30 PP)
Voir compétence Psi du même nom dans "Whog Shrog"

11. CONSCIENCE COSMIQUE (30 PP)
Le personnage est en communion avec les étoiles, le cosmos et tous les corps stellaires. Son esprit embrasse la compréhension galactique, a conscience des courants spatiaux, détermine les puissances de l'espace.
Une des applications de ce pouvoir consiste à être capable de déterminer dans quelle parcelle de l'univers se trouve une personne que le personnage a déjà vue. Si cette personne est dans un rayon d'un parsec autours du Loks, ce dernier pourra même préciser sur quelle planète elle se trouve.

12. TAILLE (10 PP)
Le Loks est capable d'augmenter ou de réduire sa taille à volonté. Les Points de Pouvoir sont dépensés lorsque le Loks modifie sa taille uniquement ; par la suite, il peut rester à sa nouvelle taille sans dépense supplémentaire. Les formules ci-dessous donnent les tailles maximales ou minimales que le Loks peut atteindre :

Taille maximale en Cm :
Taille en Cm X (Total des PP/20)

Taille minimale en Cm :
(Taille en Cm X 10) / Total des PP

Le poids varie suivant le même ratio que la taille.

13. IMMATERIALITE (30 PP)
Le Loks peut devenir immatériel quand il le souhaite. A partir de ce moment, il peut se déplacer à travers les cloisons et les personnes tout en étant insensible aux attaques physiques.

14. LUMIERE (20 PP)
Le Loks est capable d'émettre d'une faible lueur à un rayonnement extrême, atteignant même s'il le désire les infrarouges et les ultraviolets.
En concentrant en faisceau son énergie lumineuse, le personnage est apte à générer un rayon laser d'un FA de 12. Lorsque le personnage crée un Flash (Anti-Photons), il peut aveugler toutes créatures se trouvant dans un rayon, en mètres, égal au Total des PP/20. Ces dites créatures résistent à l'aveuglement si elles réussissent leur résistance de base à -20 %.

15. CHAMP DE FORCE (15 PP)
Le personnage peut générer une barrière invisible d'énergie, d'un volume d'un mètre cube par tranche de 10 PP du total des PP. Le Champ de Force a un CI de 5. Lorsqu'il recoit des dommages supérieurs à 70, le Loks doit dépenser en plus 2 PP par CB dépassant 70 pour maintenir son champ de force.

16. OMBRE (5 PP/M3)
Le personnage a la possibilité d'interdire tout passage de lumière dans la zone qu'il contrôle. Cette zone a un volume maximal d'1m3 par tranche de 10 PP du Total des PP. A l'intérieur de celle-ci, les IR sont inefficaces et le créateur de la zone n'est pas plus apte à voir que n'importe qui d'autre. Chaque minute passée à maintenir la zone d'ombre coûte un nouveau point de pouvoir.

17. FROID (1 PP/-10 Degrés Celsius)
Le personnage fait baisser les températures dans la zone qu'il contrôle, pouvant ainsi créer des fissures dans les matériaux les plus résistants, des engourdissements ou même la mort chez les êtres humains. Le Zéro absolu est de -273 degrés Celsius.

18. CHALEUR (1 PP/ +5 Degrés Celsius)
Même chose que pour le pouvoir "Froid" mais en faisant augmenter la température.

19. ILLUSION (10 PP)
Il y a deux manières d'utiliser ce pouvoir :

Illusion d'attaque : Se reporter au pouvoir Psi du même nom dans "Whog Shrog".

Hologramme : Le personnage est capable de créer un Hologramme visible par tous représentant le sujet de son choix. Il peut créer une illusion d'un volume maximal égal, en mètres cubes, au dixième de son pouvoir.

20. DESINTEGRATION (40 PP)
Voir pouvoir Psi "Désintégration de la matière" dans "Whog Shrog".

21. CONTROLE CLIMATIQUE (35 PP)
Le personnage est capable de modifier la pression, de contrôler la vapeur et les courants aériens sur une aire égale à la moitié de son pouvoir en mètres carrés. A chaque round le personnage peut faire évoluer le temps. Le tableau ci-dessous indique les différents temps possibles.

TYPE	EFFETS
Clair	Aucun
Nuageux	Aucun
Pluie	Visibilité réduite. -10 % aux tirs.
Orage	Possibilité de générer un éclair par round (FA 20)
Tornade	Tirs -50 %- Déplacement/4. Vents très forts
Ouragan	Tirs impossibles. Vents Violents. Vols impossibles.
Neige	Vision réduite. -20% aux tirs. Terrain très glissant (jet sous l'habileté à -5)
Blizzard	Possibilité de faire des Jets de glace une fois par round (FA 15). Sol glissant (Jet habileté -10%-Tirs et vols impossibles)

Le personnage peut faire varier le temps de "Nuageux" à "Pluie" ou "Neige". De "Pluie", s'il veut créer un Ouragan, il doit modifier à chaque round le temps pour passer d'abord à "Orage", puis à "Tornade" pour ensuite faire "Ouragan". Si le Temps était déjà orageux, il ne met qu'un seul round pour passer à Tornade.

22. VITESSE (0 PP)
La vitesse de Course du personnage est multipliée par 10.

23. TRANSFORMATION (1 PP/MN)
Le personnage est capable de prendre la forme de n'importe quelle créature qu'il a déjà vue et d'acquérir ainsi ses moyens de déplacement ainsi que ses attaques naturelles. Il est cependant limité à une taille minimale correspondant à un cinquième de sa taille actuelle et à une taille maximale équi-

valente à trois fois sa hauteur. Toutes les compétences intellectuelles ne sont pas gagnées grâce à ce pouvoir. Il est, par exemple, impossible de savoir parler Cheer uniquement parce qu'on en a pris l'apparence.

24. TRANSMUTATION (50 PP)
Ce pouvoir permet de transmuter le métal en toute autre matière. La portée de ce pouvoir est égale, en mètres, au dixième du pouvoir du Loks, et le volume d'effet, en mètres cubes, au tiers dudit pouvoir.

25. ANTIMATIERE
Le pouvoir sur l'antimatière prend les aspects suivants :

Rayon Anti-M (3 PP/FA) : Permet de lancer des rayons d'antimatière, avec un FA variable, jusqu'à une distance égale à la moitié du Pouvoir.

Sphère Anti-M (25 PP) : Permet de lancer une sphère (à une distance équivalente au Rayon Anti-M) de 1 mètre cube, qui détruit irrémédiablement la matière visée dans une déflagration atteignant 10 mètres de diamètre (FA 8 pour les personnes dans cette zone).

26. FLAMMES (10 PP)
Le personnage, insensible aux flammes, les contrôle et peut également en lancer à partir de son corps. Le FA de celles-ci est de 12.
Le personnage ne recoit que la moitié des CB causés par les armes à Magma ou à Plasma.

27. EMOTION (25 PP)
Le Loks est à même de pouvoir faire naître chez une autre personne des émotions telles que l'amour, la haine, la peur, la rage, l'espoir, le défaitisme, le désir... La victime a un jet à -3 sous la Connaissance pour éviter d'être sujette à ce type de pouvoir.

28. CONTROLE GRAVITIQUE (1 PP/KG)
Le Loks peut distordre les lois gravitiques, ce qui lui permet de léviter, de changer le poids d'objets ou de personnes. En lançant un projectile, il peut modifier considérablement son poids lorsque celui-ci atteint sa cible et ainsi causer davantage de dégâts.

29. ENERGIE (1 PP/FA)
Le corps du Loks émet de l'énergie pure. Il peut ainsi recharger Genpack@ ou armes énergétiques (avec un ratio d'un PP par point d'énergie) ou lancer des éclairs énergétiques avec un FA variable.

30. SONIQUE (3 PP)
Le personnage maitrise les vagues soniques. Il peut mimer n'importe quel son ou infliger des dégâts. La portée de ce pouvoir est de 3 X Constitution en mètres. Le FA du pouvoir sonique est de 10.

31. VOYAGE SPATIAL (20 PP/Parsec)
Le Loks est capable de se déplacer en vitesse Hyperluminique. Il doit, avant de franchir le mur de la lumière, connaître sa destination. Le personnage franchit un Parsec par jour. Son facteur d'accélération, équivalent à celui des vaisseaux spatiaux est de 50.

32. ACCURENCE (0 PP)
le personnage est naturellement doué pour être d'une précision extrême. Un Loks possédant le pouvoir d'accurance voit son Habilité doublée et ses pourcentages de tirs augmentés de 50 %.

33. MODELAGE DE LA MATIERE (5 PP/M3)
Le personnage est capable de changer les formes originelles de la matière. Il peut ainsi transformer une porte en sphère, une table en porte. Si la forme de la matière est changée, sa nature reste la même.

34. PSIONIQUES (Spécial)
Le personnage possède des pouvoirs Psi. Il doit déterminer le montant de son pouvoir Psi en se rapportant aux règles dans "Whog Shrog".

35. INVULNERABILITE (0 PP)
Le personnage est insensible à certains types d'attaques, déterminées grâce au tableau suivant :

1.	Energie
2.	Projectile
3.	Laser
4.	Feu/Flammes
5.	Froid/Chaleurs
6.	Psi

36. CONTROLE DES ESPRITS (15 PP)
Voir compétence Psi "Commandement" dans "Whog Shrog".

37. CONNAISSANCE (0 PP)
Le personnage à une totale connaissance d'une de ces sciences :

1.	CHIMIE
2.	BIOLOGIE
3.	PHYSIQUE
4.	ASTRONOMIE
5.	HISTOIRE
6.	GEOLOGIE

38. PRESCIENCE (Total des PP/2)
Un Loks possédant le don de prescience perd la moitié de son pouvoir originel, ce qui traduit le fait que son esprit est toujours en éveil face aux évènements à venir. Nanti de ce don, le Loks peut deviner les aboutissants de certaines actions. Cependant, il est obligé de se concentrer sur une zone géographique précise ou sur une personne. Les chances de succès de la prescience sont égales au score de connaissance du Loks et augmentent comme une compétence classique. Si le jet de pourcentage est raté, le Loks se fourvoie totalement et sombre dans l'absurde.

39. CHARISME (0 PP)
Certains Loks savent être très persuasifs et peuvent influencer des esprits dits "faibles", c'est-à dire tous les êtres qui ne possèdent pas de Psi. Ce pouvoir se présente comme une compétence, avec un pourcentage de réussite, qui peut augmenter grace à l'expérience. Le pourcentage de base est égal à 2 fois l'Aura. Lorsque le jet est réussi, le Loks peut se faire écouter de son ennemi, lui faire admettre son point de vue, dévier son agressivité sur quelqu'un d'autre, etc.

41. MAGMA
Voir "Energie" couplée avec "Modelage de la matière" (sur le Magma).

42. MUTATION (20 PP)
Ce pouvoir est semblable à "Transformation" sauf qu'il s'applique à autrui. Le personnage peut résister à une mutation en réussissant sa résistance de Base.

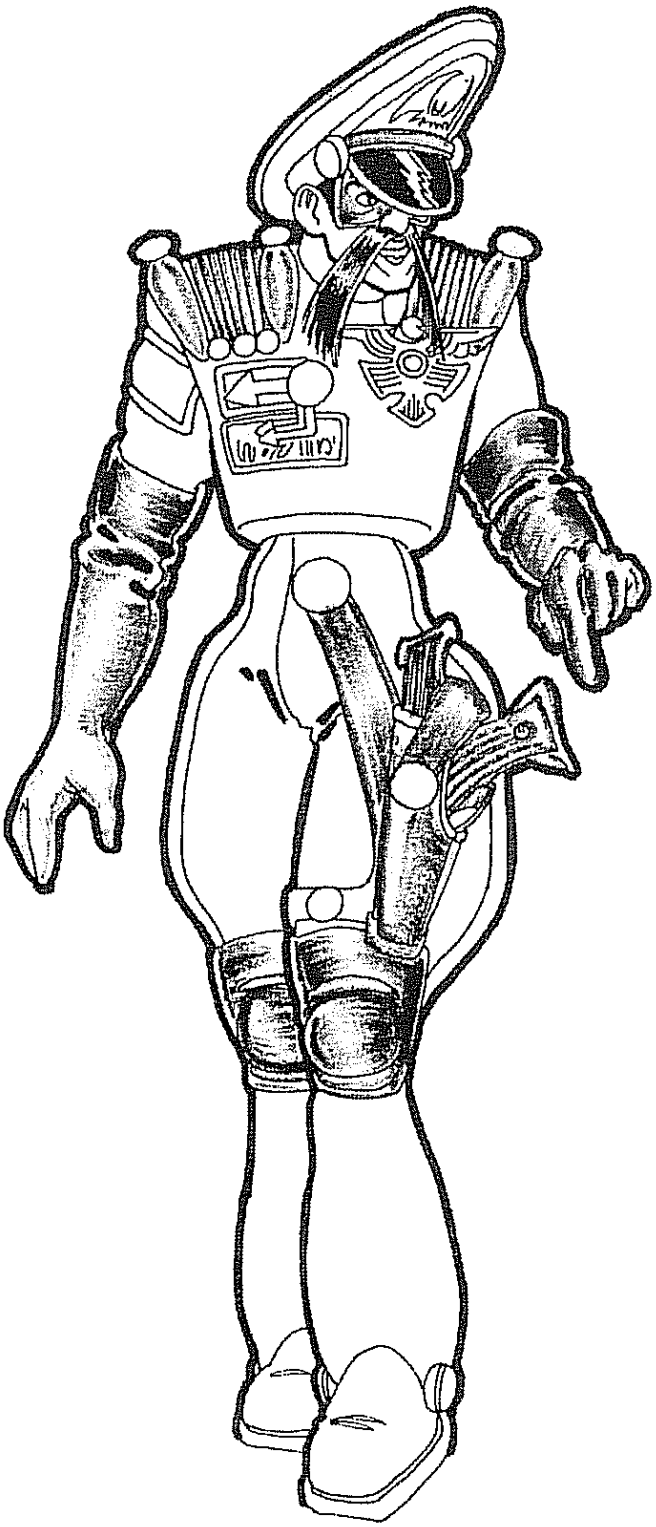
43. ALTERATION (5 PP)
Le personnage est capable de dissiper une partie des forces qui entrent dans sa zone de contrôle dans un rayon de 2 mètres autour de sa personne. Il retire la moitié de l'efficacité (Portée, Fa, Aire d'effets) de ces dites forces/pouvoirs.

44. POISON (0 PP)
Le Loks sécrète un poison qu'il peut transmettre par son simple contact. Le type de poison créé par le personnage se définit grâce à la table ci-dessous. L'explication des types de poisons est donnée dans "Whog Shrog".

1. FATAL
2. NEUROPHAGE
3. SEDATIF

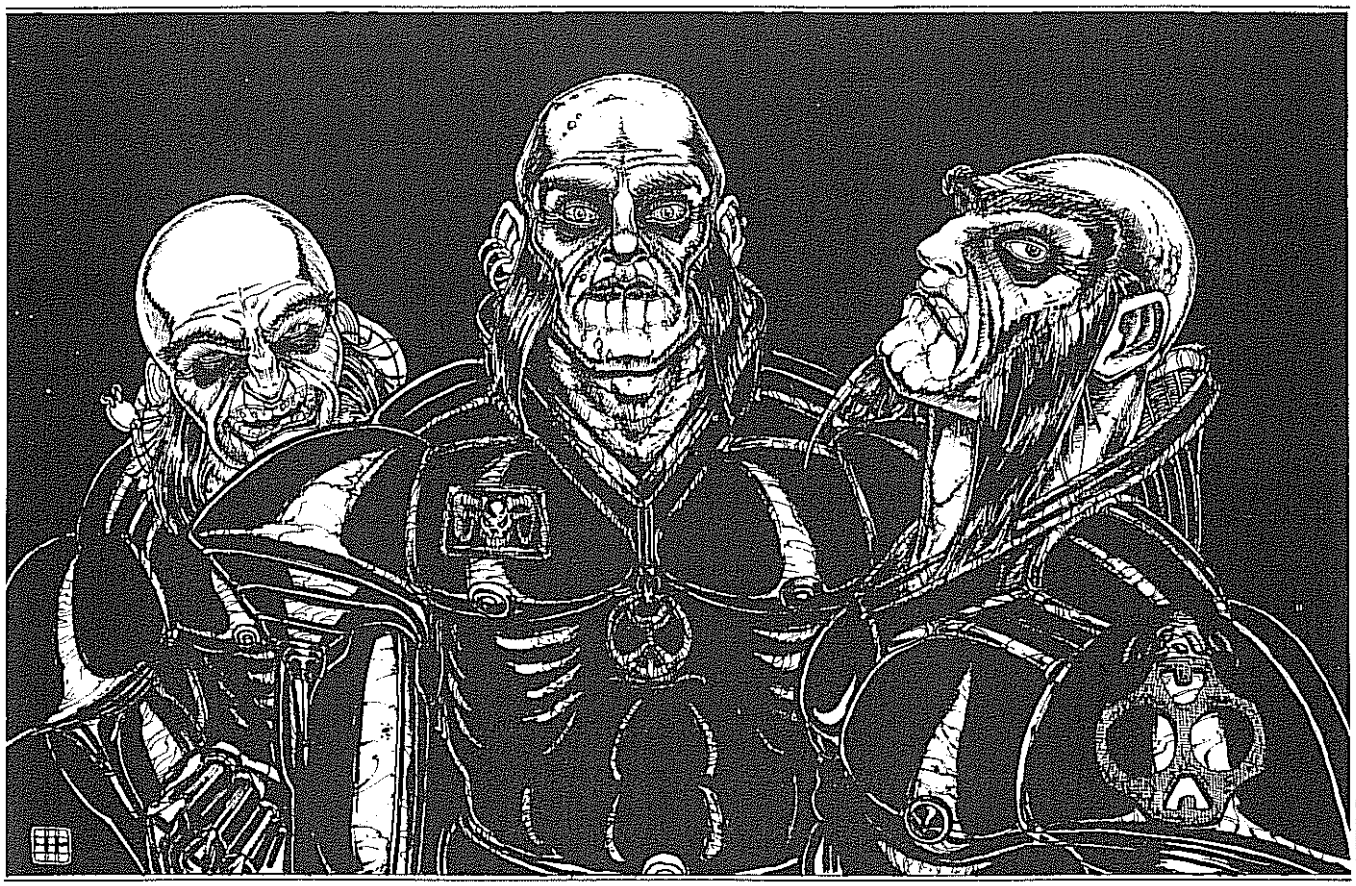
45. CONTROLE (0 PP)
Le personnage contrôle parfaitement son corps et son esprit. Ce pouvoir de concentration a plusieurs effets dans le jeu :

- Insensibilité aux attaques Psioniques, telles que Commandement, Télépathie, Illusion, Neurochoc, Transfert Mental.
- Le personnage ne laisse rien paraître, et ne peut être "découvert" par l'utilisation de la compétence Psychologie.
- Le Loks peut faire abstraction de toute douleur.



ATMOSPHERE

AU VENT DE LA DESTRUCTION CLAQUE L'ETENDARD / RIENT LES BARBARES...



Les deux soleils se croisèrent et les hurlements de douleur des enfants qui s'étaient risqués à jeter un oeil sur le spectacle, retentirent une fois de plus. Matma Lycant n'y prêta pas attention, tout occupé qu'il était à graisser le gantelet droit de son armure, faisant jouer chaque articulation l'une après l'autre, noyant le moindre petit mécanisme sous une épaisse tartine jaune-orangée. 27, peut-être 28 Révolutions avant, les paupières brûlées de Raasi, sa soeur, apprenaient à Matma qu'il en est des doubles éclipses solaires du mois de "L'Aiguissage" comme de la vie, *toujours se défier de ce qui brille.* L'éclat noir des divers éléments de l'armure disposés sur la table basse en bois de Teck, les couleurs chaudes des teintures masquant les parois du globe-yourte principal, les motifs des riches tapis tissés par les meilleurs tisserands Azuréens, le foyer central en pierres de taille, et son attention revint à son point de départ. Ses mains larges, aux doigts petits et épais, saisirent un vieux chiffon souillé afin d'oter le trop plein de graisse. Une moue étrange se dessina sur le visage ingrat de ce géant de 2m15 pour 110kg. Un visage criblé de trous où derriére deux énormes sourcils en bataille se cachent des yeux de biches vert rubis, où des commissures des lévres, qu'il a charnues, à la base de ses oreilles commencent de longues pattes tressées taillées en triangle. Un visage encadré de poils blancs et surmonté d'une mince bande de cheveux sur le sommet du crâne, exactement dans l'axe. Une femme, suivie de 3 enfants dont l'âge variait entre 1 et 3 Révolutions, pénétra en silence dans son espace. Il n'y a pas si longtemps, elle était encore frêle et fraiche comme une petite pousse de la prairie. A présent, il ne lui restait plus de juvénile que ce regard amusé, et vaguement naïf, qu'elle portait toujours sur tout ce qui l'entourait. Elle avait pris du poids et de l'opulence depuis que Matma l'avait pris pour femme. Trois accouchements successifs de robustes petits Whog Shrogs n'étaient pas une mince affaire et ces braillards laissaient des traces sur leur passage. *Dignes enfants de leur père.* Elle s'accroupit devant l'âtre, les talons contre les fesses. Le regard de Matma les caressa du regard tandis que s'égrenait dans sa tête une vieille chanson Whog Shrog, le "Chant des Barbares".

"Au vent/ de la des-truc-tion/ cla-que!/ l'étendard
Du chaos final/ naî-tront/ maints fols/ espoirs
Hagards, les flancs/ percés de milles daaards,
Rient les bar-bares/ de la désolation
Du né-ant ultime/ ces noirs compagnons
Univers des Es-poiiiirs/ re-cons-trui-ront
Vaillant/ ne quitte la victoiiiire/ duuu regard!
Détruire et mourir/ de la mort rire, croiiiire
Au vent/ de la des-truc-tion/ cla-que/ l'étendard"

PLANETUM NOMENCLATURUM

"GUIDE PRECIEUX A L'USAGE DES AVENTURIERS, EXPLORATEURS ET AUTRES"

Vous découvrez ci-contre une carte d'une parcelle de l'Archipel, celle qui contient le plus de vie et de splendeurs.

* : Système Solaire. Le nom inscrit à côté est celui de la principale planète et non celui du soleil.

✧ : Bases de commerce Sniffsniff. Lorsque celles-ci sont présentes, on est en droit d'attendre un spatio-port moderne possédant toutes les infrastructures nécéssaires pour la maintenance et les réparations.

✱ : Base militaire Sunris protégeant une flotte de grande envergure.

A

ASYGMA (3-C)

Système : Têta Moins
Planètes : 6
Habitée : 1 (Asygma).
Population : 3 Milliards
NT : 9

Mythique et sacrée, marécageuse et moite, Asygma est la planète qui vit le départ de la Diaspora Thunderzard vers les autres systèmes qui forment l'Archipel. C'est le très grand et très sage Roi JUKLARD qui règne sur la seule véritable planète appartenant à la race des Saur's (race dont sont issus les Thunderzards), planète qu'il reconquit et d'où il chassa, dans un effroyable bain de sang, tous les colons. Il en mangea certains, aussi. Asygma est très fortement déconseillée par les agences de voyages et donne l'impression d'être une citadelle assiégée par les armes, la haine et le mépris.

AS'OL (2-G)

Système : Ass'engor
Planètes : 3
Habitées : 2
Population : 3 Milliards
NT : 8

Planète de fer implacable sous un ciel minéral, As'Ol est une planète énorme qui, aussi étrange que celà puisse paraître, possède une gravité moyenne favorable à la vie humaine. Une population très hétérogéne dont les différentes composantes restent renfermées sur elles-mêmes, sans échanges d'aucune sorte, y vit. C'est sur As'Ol que règne la loi rigoureuse et hautement morale des Sentinels (c.f "WHOG SHROG"). Ce sont eux qui y font régner l'ordre et ils entendent bien que cela demeure ainsi. La forte population Thunderzard fait pourtant échec à cette grande mission. Leurs moeurs dissolues et ce rire abject qui leur est propre sont des outrages pour les Sentinels qui tentent, consciencieusement, de les détruire. Cependant les Thunderzards sont bien plus nombreux sur la seconde planète du système, Mullmella et les Sentinels évitent de s'y aventurer trop longtemps.

B

BAILLKIRAI (F-11)

Système : Oshomga
Planètes : 2
Habitées : 1
Population : 4 Millions

Un désert profond, ocre, bistre et pourpre, s'étend entre des falaises rocailleuses aux teintes siennes. Lorsque le vent se lève et s'engouffre dans les passages, il fait danser le sable et la poussière en de larges tourbillons. Parfois, au détour d'une crête brulée des mille feux de Oshomga, le voyageur peut voir les fabuleux Centors vrombir et se ruer au combat. Baiillkiraï est austère et brûlante et habitée en totalité par les Centors (voir Chapitre "Créatures") regroupés en clan clairsemés sur tout leur immense territoire.

BECARRA (F-13)

Système : Le Tourbillon pourpre
Planètes : 7
Habitées : 1 plus 2 satellites
Population : 12 milliards
NT : 7

Becarra, ou Planètopolis, est une planète de béton, de métal, de verre et de composites. Même ses océans sont couverts de quartiers flottants et/ou sous-marins. Pour preuve de cette folie urbaniste qui est devenue le seul maître de la planète, "Le Vieux Carré", situé à Férulville, où chaque jour, des centaines de Baccariens viennent se recueillir devant la dernière parcelle de "vraie terre", le dernier vestige de ce que fut, il y a maintenant plusieurs siècles, Beccara, le joyau du tourbillon pourpre.

ARCHIPEL

UN CARRE = 1 PARSEC

	A	B	C	D	E	F	G	H
1					MESHIKAN			NEFRIT
2			JERDREM				AS'OL	
3	SOCCOLO		ASYGMA	SARAT		RIGTAEL		
4			RESHIN	FLAKARIO	VLEDINA	LOUN		
5		STOT TOT						
6			PLUZART					HILLIKA
7		TANGRE		GOR-TO			ZORKAS	
8			FLAT		YRIMAL			
9						OLLUVI		
10	POZOL			MEGA-TO			BETA-DOM	OST
11			JUNISTH			BAILLKIRAI		
12		TOT		JUDICAEL				
13	NOSTHA					BECARA	CIRT	

BETA-DOM (G-10)
Système : Tadom
Planètes : 3
Habitées : 2
Population : 20 Milliards
NT : 9

Premières des planètes de l'Archipel à avoir accueilli des Colons, Beta-DOM et Alpha-DOM, du système TADOM, sont les plus peuplées de tout l'Archipel. La population au tiers humaine est organisée en une infinité de castes, d'organisations et de confréries qui rendent le tout pratiquement ingouvernable au niveau d'une politique générale, mais qui fonctionnent jusqu'à présent sans heurts au stade régional, le seul qui intéresse les habitants. C'est sur Beta-Dom qu'on trouve les plus grands orfèvres et le plus grand nombre d'Azuréens en quête de travaux.

C

CIRT (G-13)
Système : Ceirtan
Planètes : 5
Habitée : 1
Population : 1 milliard
NT : 9

Tout sur Cirt appelle au recueillement. Végétation et espace y sont si imposants que l'on ne peut que se sentir écrasé par tant de majesté. Des plaines infinies d'herbes folles rosées couvrent la majorité des terres intérieures, laissant par endroits place à ces caractéristiques massifs rocheux tout en courbe et en douceur, d'un gris souris si sensible, qui abritent les Maisonnées. Les Cèdres Cirtans, environ 400m de haut à l'âge adulte, arrêtent parfois le regard, ponctuant harmonieusement le paysage. La brise légère pousse les barques de pêcheurs sur les océans opales dont les vagues viennent lécher les plages de grains argentés. Bien sûr, parfois la nature se déchaîne, mais n'est-ce point là une nouvelle source d'émerveillement, quand la foudre zébre, à la tombée du jour, le ciel bleu orangé, quand les océans écumants dansent une terrible gigue, quand les enfants abrités dans les massifs, écarquillent les yeux devant tant de puissance. Les Cirtans, regroupés en Maisonnées, vivent au jour le jour, selon un mode et un rythme de vie qui semblent ancestraux. Ils pêchent, cultivent, ramassent des racines, et ainsi de suite (curieusement, la chasse n'est pas pratiquée et il n'y a ni commerce ni monnaie). La société est gérée par les Moines Cirtans qui en sont le ferment (le Conseil des Moines Parcheminés fait office d'autorité suprême). Leur philosophie a d'ailleurs été reprise en grande partie par les créateurs de l'école Vaogh Shraogs (Les Chevaliers de l'Amour cf."WHOG SHROG") qui y séjournèrent de nombreuses années, l'hospitalité y étant plus qu'un devoir, un plaisir. Ces moines, vêtus de larges jupes-pantalons et tuniques ocre-foncé, comme les fibres d'écorce des Cèdres qu'ils utilisent pour tisser, passent leurs journées à "percevoir" (le moindre sifflement, la plus petite variation de lumière, l'espace qui les entoure...) et à évoluer (Art du combat et Art du Mouvement fluides comme l'onde). Ces mystiques extatiques n'en connaissent pas moins la gaieté et sont très facétieux avec les femmes et les enfants, qui les adorent, ainsi que toute la population. Tous sont en communion avec la nature, d'où une certaine plénitude des individus.

F

FLAKARIO (4-D)
Système : Flakarius
Planètes : 4
Habitées : 2
Population : 160 millions
NT : 9

Flakario est une planète discrète, dans un système peu connu. Pourtant Flakario est très belle, pour ceux qui aiment la mer. Flakario est un monde aquatique et la surface émergée ne représente que 0.02 % de la planète. Les habitants de Flakario n'aiment pas les étrangers, car ils ont douloureusement appris que tout ce qui venait de l'espace n'était pas forcement bon. Les Flakarions, ou "Flaks", sont des créatures amphibies. Leurs nageoires dorsales, leurs pattes massives et leur large bouche de redoutables prédateurs font immanquablement penser au croisement d'un requin et d'un hippopotame. Les Flaks maitrisent un degré très avancé de technologie et ont disposé sur toute leur planète des portails de téléportation qui leur permettent de joindre immédiatement n'importe quel point de celle-ci. De ce fait, les Flaks n'ont pas à proprement parler de villes et leurs habitations sont éclatées sur toute la planète.

FLAT (8-C)
Système : Daneb Prime
Planètes : 12
Habitées : 5
Population du système : 13 Milliards
NT : 7

L'Empire de Daneb, qui s'étend sur Flat, Venuiaska, Porisltula, Tholsé et Asagareth, constitue une des plus grandes forces de l'Archipel, bien que limité dans son système. L'Empereur Dod-Rak est un descendant de Cheer, mais, comme pour masquer cette affiliation, il porte heaume de métal et large robe et ne fait que de

très rares apparitions publiques. Il préfère s'appuyer sur ses 12 légions Cheers, qui, elles, agissent en plein jour, pour maintenir son pouvoir. Les habitants de l'Empire sont pleins de fatalisme face aux évènements qui surviennent dans leur vie et c'est sans montrer d'émotions qu'ils obeïssent au Tyran gouvernant leur monde. La seule force intérieure qui puisse se permettre de faire des remarques à celui qui se fait appeler le Souverain Eternel est le Syndic d'Exploitation qui a charge de puiser, dans les tréfonds du soleil de Deneb, l'énergie nécessaire au bon fonctionnement de l'Empire. Mais personne ne connait exactement l'étendue des pouvoirs de ce Syndic. Comment se fait-il que L'Empereur n'ait pas encore supprimé ce contre-pouvoir, comme il l'a fait pour tous les autres ? Et qu'est-ce réellement que ce Syndic de l'Exploitation dont les membres apparaissent toujours dans d'énormes scaphandres dorés et ne s'expriment qu'à travers un micro déformant. De là à penser, qu'il s'agit d'une race non-humanoïde vivant dans le magma solaire...

G

GOR-TO (7-D)

Système : Gor-gor
Planètes : 4
Habitée : 1
population : 545 Millions
NT : 3

Sur Gor-to vivent les Kuriens, de grands singes antropoïdes à têtes de loups. Ils ne maitrisent qu'une technologie rudimentaire et leurs moeurs sont très frustes. A la tête de royaumes ou de hordes de pillards, ils s'entretuent, se déchirent entre-eux pour acquérir toujours plus de territoires, de richesses et de puissance. Ces scènes barbares se déroulent sans répit et mettent à feu et à sang leur civilisation encore jeune.

GRIFFON (H-11)

Système : Lomio
Planètes : 4
Habitée : 1
Population : 10 Millions.

Voir Griffon et ses 25 satellites dans le scénario "Santa La Chienne".

H

HILLIKA (6-H)

Système : Gobeta
Planètes : 9
Habitées : 3
Population : 900 millions
NT : 7

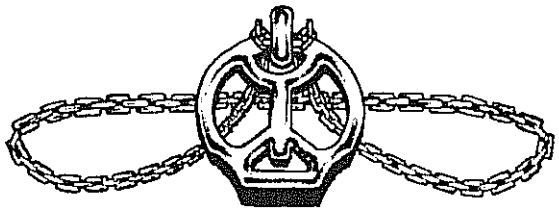
Hillika est une planète désertique, sans âme, battue par des vents irrépressibles. Hillika a deux soeurs jumelles qui lui ressemblent en tous points. Les habitants de ces planètes ont chacun un jumeau sur l'une ou l'autre des deux autres planètes. Ils sont tous vêtus d'une combinaison ocre sale, de bottes de toile souples et résistantes et d'un grand bâton constellé de contrôles électroniques. De plus, ils sont muets. Dès l'enfance, les Gardiens du silence leur coupent la langue pour que leur voix ne viole jamais le désert.
Allez savoir pourquoi...

J

JERDREM (2-C)

Système : Jer
Planètes : 9
Habitée : 1
Population : 1 Milliard
N T : 5

Jerdrem est la seule planète habitée d'un système dense. Sur cette planète où grouille une vie intense se dressent, sur les hauteurs qui bordent les villes, les temples d'Amock, Dieu-Vivant de l'amour et maître inconstesté de la planète. Amock est partout, dans les esprits, dans les coeurs et, là peut-être plus qu'ailleurs, dans les actes. Car quand l'Amour devient un Culte, quand les tabous des autres systèmes deviennent des dogmes, c'est d'abord par les gestes que tout se traduit. C'est donc cet amour qui dicte les actions des habitants. Chacun aime ses chacuns et ses chacunes...
On dit les habitants de Jerdrem grands techniciens des joutes érotiques et amoureuses.



L

LOUN (4-F)

Système : Prima Alpha
Planètes : 8
Habitée : 1
Population : 7 millions
NT : 8

Que s'est il passé dans le système Prima Alpha ? Quel vent de destruction a-t'il bien pu l'enflammer ? C'est dans l'espace, en orbite des planètes, que l'on trouve les traces d'une étrange civilisation, qu'on la devine dans les cimetières flottants, derniers repos d'étranges vaisseaux. Mais, quoi, qu'importe le passé pour les nouveaux habitants de Loun ! Ils ne savent rien de cette vieille histoire et s'en moquent d'ailleurs comme de leur premier Pisto-laser. C'est à l'intérieur de Loun qu'ils vivent, à l'intérieur de cette planète qui n'est plus qu'une gigantesque coque vide percée de titanesques trous. Les premières générations furent d'abord attirées par la mine inépuisable de pièces technologiques qu'elles pouvaient récupérer dans les cimetières spatiaux et se sont naturellement installées sur Loun pour faciliter cette exploitation. Puis, séduites par une étrange magie, elles s'y sont définitivement établies en bonne intelligence, toutes races confondues.
A noter : d'étranges bornes kilométriques de métal de tailles impressionnantes sont figées dans le sol, témoignant peut-être de lointaines victoires.

LOVIPAR II (D-12)

Système : Lovipar
Planètes : 3
Habitées : 0
Population : 9 Millions.

Voir Lovipar II dans le scénario "Santa La chienne".

M

MEGA-TO (10-D)

Système : To-to
Planètes : 11
Habitée : 1
population : 116 millions
NT : 8

Petite Planète gorgée de Minerais, couverte d'une flore dense et d'une faune nombreuse et variée, Mega-To est l'opulence caractérisée. Peu d'habitants se partagent ses richesses colossales et ils font partie des plus riches habitants de l'Archipel. Ceux qui tiennent le haut du pavé sont, bien évidemment, les Sniffsniffs, qui disposent d'une base orbitale moderne permettant l'accueil de nombreux cargos et la maintenance d'une flotte importante. Mega-To entretient des relations privilégiées avec l'Empire de Deneb qui lui offre, en échange de certaines matières premières, la protection de ses Destroyers. Gouvernée par un Concil des plus gros industriels, la planète entière vit comme une seule et même entreprise, dont le chef du Concil serait le P.D.G du trust.

MESHIKAN (1-E)

Système : Meshikan Prime
Planètes : 4
Habitée : 1 (Meshikhan)
Population : 7 millions
N T : 7

Peuplée des descendants de colons venus de l'Empire de Sunrith, Meshikan est une petite planète de 7 millions d'âmes. Sa faible gravité donne à ses habitants une démarche aérienne et leur a permis de domestiquer facilement la nature. Paisible et sans histoires, Meshikan possède un gouvernement autonome regroupant les commerçants, la ressource principale de la planète étant ses alcools , aussi variés que délétères, qui font si rapidement tourner la tête et qu'apprécient toutes les familles de l'Univers. Meshikan ne possède pas de flotte de protection, mais un puissant écran de force (héritage de la technologie Impériale) la protège des agresseurs potentiels.

N

NEFRIT (1-H)

Système : Nefrit-To
Planètes : 2
Habitée : 1
Population : 5 millions
NT : 7

Nefrit, à l'origine Port Franc où se déversaient, s'achetaient et se vendaient les marchandises de bon nombre de systèmes, vit peu à peu les Pirates de la Fraternité s'établir en son sein, la transformant au fil du temps en l'un des plus importants repaires de la flibuste. Depuis ce sont les Chefs de la Fraternité qui dirigent la planète et le commerce. Nefrit dispose toujours d'autant de marchandises, mais on y trouve plus volontiers le fruit des pillages que des troupeaux de paisibles Mâh. Si l'on est en quête de mercenaires pour quelque tâche délicate, nul doute qu'il faille diriger ses pas vers les Tavernes qui bordent l'effer-

vescent Spatioport de la planète. A la recherche d'un "porté disparu", il vaut mieux errer le long de l'immense marché aux esclaves où se retrouvent la plupart des survivants des raids pirates. Une cinquantaine de vaisseaux pirates sont en permanence prêts à défendre leur paradis et base de loisir à tout prix. Une base Sniffsniff est établie en orbite autour de cette planète volcanique. Les Sniffsniffs ont payé cher le droit de s'y installer. Mais ils sont ainsi aux premières loges pour traiter des affaires toutes plus juteuses avec les capitaines Pirates revenant de courses lointaines. La Fraternité est dirigée par le Capitaine BloodFest, surnommée la Furie, qui à présent réside en permanence sur Néfrit, entourée de sa cour de favoris. Il est dit, et tous les visiteurs le savent, qu'elle fait châtrer impitoyablement tout homme qui se refuserait à elle. On dit aussi, mais que ne raconte t'on pas dans les tavernes de Néfrit, qu'elle aurait été la maîtresse d'un fameux Chrud Whog Shrog, et peut-être, même, du Boucher de l'Univers.

NOSTHOA (A-13)

Système : Nost
Planètes : 1
Habitée : 1
Population : 125 Millions

Voir Scénario "Tropiques Blindés"

O

OLLUVI (9-F)

Système : Lovi
Planètes : 3
habitée : 1
Population : 26 Millions
NT : 10

Les Olluvis, maîtres du temps passé, empereurs de "Tout ce qui est à devenir", sont des personnages discrets et introvertis. Ils ont bâti d'énormes bunkers où ils vivent reclus, ne manifestant guère d'intérêt pour ce qui se passe à l'extérieur. En fait, le droit de poser un pied sur le sol de leur planète est un honneur que peu d'étrangers ont reçu. A l'intérieur de leurs grandes constructions, les Olluvis ont bâti des Portails Temporels qui leur permettent de voyager dans le passé de leur planète. Et c'est de ce passé qu'ils vivent, en ramenant de la nourriture, du matériel. Ils s'appellent eux-même les "Devenants" et semblent vouloir approcher un but qui échappe à l'intelligence Sunris. Mais ces devenants seraient plutôt en train de mourir, leur population diminuant sans cesse et leurs enfants se trouvant de plus en plus affublés de tares congénitales. Leur technologie avancée les protège du monde extérieur, de tout ce qui pourrait en venir, du mauvais comme du bien.

OST (H-10)

Système : Tag
Planètes : 8
Habitées : 3
Population : 120 Millions
NT : 8

La Nef de Jenis-Khan, Chef de Clan Maraudeur, a abordé les planètes du Système Tag il y a de cela 10 révolutions, et ne l'a plus quitté depuis. Jenis-Khan a trouvé 120 millions d'habitants paisibles, un peu rustres, et en a fait ses sujets par la force. Depuis 10 ans, les Mahads, guerriers fanatiques de Jenis-Khan, détruisent systématiquement toute trace de l'ancienne culture des Ostiens, livres, bandes Audio et Visio, cristaux holographiques, tableaux vivants, ainsi que sculptures, bâtiment et toute oeuvre d'art afin de leur faire oublier leur histoire et jusqu'à leur langue natale. Jenis-Khan crée une nouvelle culture petit à petit, l'insinue dans l'esprits des hommes, avec méthode et cynisme, en s'appuyant sur les préceptes maraudeurs. Le Système de Tag est meurtri dans sa chair et vit un holocauste culturel, un pogrom historique. Seule une poignée d'Ostiens résiste, obligés de transmettre oralement en cachette leur culture, leur savoir et toutes ces choses qu'ils ont apprises par coeur.

P

PLUZART (6-C)

Système : Dex
Planètes : 5
Habitée : 1
Population : 12 Millions
NT : 8

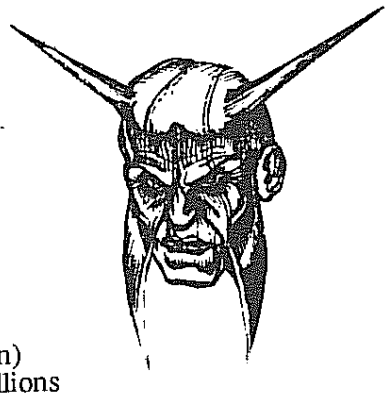
Agriculture, agriculture, voilà le maître mot du gouvernement de Pluzart. Pluzart est une immense plantation de Jouniaska, succulente plante orangée striée de bleue ayant le seul petit défaut d'être carnivore. Ce qui est malheureux pour les néophytes ouvriers agricoles qui tombent des plateformes d'exploitation, persuadés de ne s'en sortir qu'avec une seule jambe cassée. Les Jouniaska ont plusieurs vertus, outre celle de fournir une denrée d'une qualité rare, elle sont très utilisées dans l'industrie pharmaceutique pour leurs qualités gériatriques (Non, elle ne donne pas aussi la préscience...pas assez de sable sur Pluzart). Les Sniffsniffs possèdent la planète, mais emploient un personnel uniquement humain, qui, à leurs yeux, est plus doué pour les choses de la terre. L'exportation est principalement dirigée vers l'Empire de Sunrith.

POZOL (10-A)

Système : Pozol
Planètes : 1
Habitée : 1
Population : 13 Millions
NT : 8

Pozol était une petite planète sans histoire avant que l'Empire de Sunrith ne décide d'en faire un avant-poste afin de sauvegarder la neutralité de l'Archipel et l'empêcher de tomber dans l'un ou l'autre camp. Depuis lors, des hordes de militaires sillonnent la planète et plus particulièrement les villes, qui prennent le visage de cités occupées. Combien de rixes, d'empoignades et de soûlographie finissant mal sont à déplorer ? Toute les plaintes de la population locale face aux militaires sont restées sans suite. L'Empire y est et entend bien y rester. En orbite de la planète, la Troisième Flotte et ses lourds porte-Astronefs est toujours prête à foncer au coeur de l'Archipel. Inutile de préciser que les abords de l'astroport civil sont particulièrement surveillés. Le gouverneur de la planète n'a qu'une peur, qui le hante nuit et jour ; Que des hordes de Whog Shrogs tassées dans les soutes d'un long courrier prennent pied sur la planète dont il a la charge.

R



RESHIN (4-C)

Système : Resh
Planètes : 3
Habitée : 1 (Reshin)
Population : 6 Millions
NT : 8

Reshin est un monde dur et cruel qui n'offre que peu d'intérêt aux voyageurs. Sur cette planète de pierre, où l'eau est très rare, cernée par une ceinture d'astéroïdes, les habitants sont secs, discrets et renfermés sur eux mêmes. Ils vivent dans les villes des hautes montagnes et évitent de descendre dans les prairies ou règnent en maitres des reptiles gigantesques et carnassiers. Sur les 6 millions d'habitants, il y a environ 2 millions de Thunderzards, ce qui crée ainsi de sourdes tensions entre tous les habitants. Rashin ne possède qu'un seul spatioport dont l'équipement est très succinct. De toute façon tout le monde évite Rashin, alors...

RIGTAEL (3-F)

Système: Rigtael Prime
Planètes : 75
Habitées 36
Population du système : 40 Milliards.
NT : 8

Comment ne pas parler du Système de Rigtael sans avoir la gorge nouée par l'émotion ? Rigtael centre de l'Archipel pour certains, Rigtael enfer décadent pour les autres. Quand on croise dans ce système, on est tout d'abord étonné par le foisonnement des vols entre les planètes et par le nombre de celles-ci. La confédération de Rigtael est la plus discrètement organisée des confédérations. Sur aucune des 36 planètes habitées, le voyageur n'a l'impression qu'un gouvernement central dirige et planifie tout ce qui s'y passe. Et pourtant, il est bien là et étonnamment présent même. Ce gouvernement, élu par l'assemblée des 36 planètes, décide de l'implantation de la végétation et des villes, des politiques commerciales, des attractions qui se doivent d'être toujours présentes, des formes et même des couleurs. Cette cohésion dans les décisions de ces esthètes (A noter que de nombreux Azuréens sont engagés par le gouvernement) donne cette beauté, ce charme luxueux que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Il se trouve même en orbite des dômes gigantesques abritant des jardins prodigieux. Tous les fruits que l'on trouve sur le Système ont été soigneusement selectionnés parmi les milliards existant dans l'univers pour leur goût et leur texture. La qualité du terrain et la douceur du climat qui règne sur chacun de ces mondes ont fait le reste. Ce cadre accueillant et chaleureux, cette population calme et paisible ont attiré de nombreux étrangers et moult sociétés Intergalactiques y ont établi leur siège. Les plus riches familles de l'Univers ont acheté des parcelles de terrain pour y faire bâtir de somptueuses résidences secondaires et une multitude d'artistes s'y sont donnés rendez-vous. Puissance économique et artistique, Rigtael est l'étoile qui jamais ne s'éteindra, dont le rayonnement se voit de tout l'Univers. Pour assurer sa sécurité, Rigtael possède une flotte moderne et puissante et a signé des pactes avec la plupart des grandes puissances de l'Univers. Les Sniffsniffs qui ont de grands intérêts financiers dans ce paradis se portent principalement garants de la sécurité en fournissant suffisamment d'argent pour équiper les armées. La plus fabuleuse des 36 planètes est Rigtael 74, dont les oranges bleues phosphorescentes constellant le sol scintillent dans la nuit de la planète. Là-bas toutes les maisons sont bâties sur des suspenseurs antigravitiques qui font flotter les maisons au dessus d'un paysage lyrique et grandiose.

S

SARAT (3-D)

Système : Sabbat
Planète : 5
Habitées : 2
Population : 13 millions
NT : 7

13 millions d'habitants pour cette ancienne colonie pénitenciaire de femmes. "13 millions de putains complètement folles" raillent grassement les Matelots. Si effectivement les Saratéens peuvent surprendre par leur comportement quelque peu "incohérent" pour un étranger, leur attribuer le plus vieux métier du monde n'est qu'une vue de l'esprit ou un "dérapage verbal". Les femmes de Sarat n'ont rien de péripapétitiennes si ce n'est l'utilisation d'un langage très cru. Lorsque le bagne fut fermé, les autorités, loin de rapatrier les prisonnières, les laissèrent à elles-mêmes sur la planète. Ce fut le début de querelles plus ou moins meurtrières entre les ex-compagnes de captivité. Puis, lentement, la vie s'organisa dans les anciens bâtiments du bagne et les femmes continuèrent de produire afin de pouvoir se payer le prix d'un voyage pour quitter "cette satanée garce de Planète". C'est du jour où elles aménagèrent le Spatio-port que des visisteurs allèrent à leur rencontre et achetèrent à très bas prix leurs productions. Puis, au fil des voyages, certains hommes d'équipage s'installèrent sur la planète, d'autres emmenèrent leurs nouvelles compagnes à travers les étoiles. Tout Sarat vit en auto-gestion, et ses habitants sont regroupés en petits comités de 10 personnes qui doivent prendre toutes leurs décisions à la majorité. Les ressources principales de la planète sont l'agriculture et les matières premières de construction.

SOCCOLO (3-A)

Système : Secundus Soccolo
Planètes : 7
Habitées : 3
Population : 519 Millions
NT : 9

Monde étrange, et à nul autre pareil, Soccolo est une des planètes les plus mystérieuses de l'Archipel. De l'espace, Soccolo ressemble à un vulgaire étron de Mah, tant sa forme d'astéroïde gigantesque a des mollesses répugnantes. La surnommée "Big Shit" par les pilotes est pourtant un endroit accueillant, où pullulent les occasions de s'enrichir. Les villes sont construites autour des grands puits d'exploitations qui plongent au coeur de la planète. Car cette planète regorge de matières premières, au point que tous ses habitants sont des mineurs, exploitants indépendants ou employés d'une grande firme. Il y a plus de quinze astroports différents dont les lumières ne s'éteignent jamais. Trafic tendu dans l'orbite de Soccolo pour acheminer les précieuses ressources aux quatre coins de l'Univers (Si tant est que l'Univers ait réellement des coins). Les deux autres planètes du système sont de petite taille, et abritent les familles des personnes travaillant sur Soccolo. De grands espaces de loisirs et établissements de repos parsèment leurs surfaces inexploitées.

STOT- TO (5-C)

Système : Prima Beta
Planètes : 2
Habitée : 1
Population : 12 Milliards
NT : 8

Il n'y a pas d'arbres sur Stot-To. D'ailleurs, il n'y a ni plantes, ni même le plus petit brin d'herbe. Sur Stot-To il n'y a que du béton et de l'acier. Sur Stot-To la nature n'existe pas, ou, plutôt n'existe plus. De hauts buildings, des complexes cubiques et sombres, des tours de métal et des lumières blafardes occupent le moindre pouce carré de la Surface de Stot-To. Les habitants de Stot-To travaillent jour et nuit, car le coeur de Stot-To ne cesse de battre, et ce coeur, c'est le minerai qui se crée aussi vite qu'on l'extrait. Une richesse infinie, une provision sans limite, des stocks énormes. Stot-To est aussi riche que triste. Et elle est très riche. Et puis, il y a ceux qui ne peuvent plus travailler, trop vieux, invalides, ou qui refusent cette vie, et il y a aussi ces étranges écologistes qui prônent la révolte armée et veulent raser le bitume pour le remplacer par des...fleurs (?). Sur Stot-To c'est la guerre, une guerre entre les êtres vivants et la machine administrative. Les combats sont âpres mais jamais la machine ne s'est encore arrêtée et les services d'Ordre abattent sans pitié les dangereux déviants. Sur Stot-To il y a le stress qui bouffe petit à petit l'esprit des honnêtes travailleurs, les transformant en ces déviants qui donnent tant de mal aux Gardiens des Pensées. Pour le voyageur, Stot-To est une fourmilière morne, sans intérêt autre que celui de trouver du travail ou un fret.

T

TANGRE (7-B)

Système : Alluvion 23
Planète : 1
Habitée : 1
Population : 1 Milliards
NT : 5

Tangre, planète des souffrances, est consciencieusement évitée par toutes les races intelligentes, quelles qu'elles soient. Les habitants de Tangre sont divisés en deux catégories, les Humains et le Gibier. Le Gibier est aussi humain, mais fait partie d'une caste qui n'a le droit à rien d'autre que de se faire engraisser pour être dévorée par les humains. Le Gibier n'atteint jamais quinze ans (Sauf pour les reproducteurs et les ouvriers) car l'âge gâte le goût. Tangre vit dans une espèce de moyen-age sans aucun espoir de futur. Elle semble même n'avoir jamais évolué. Les Humains achètent de nombreuses denrées aux marchands Sniffsniffs qui évitent de se poser sur cette maudite planète, la nausée au bord du bec.

TOT (B-12)

Système : Waldirelia
planète : 1
Habitée : 1
Population : 125 Millions.

Voir Skeers in "Créature" et scénario "Tropiques Blindés".

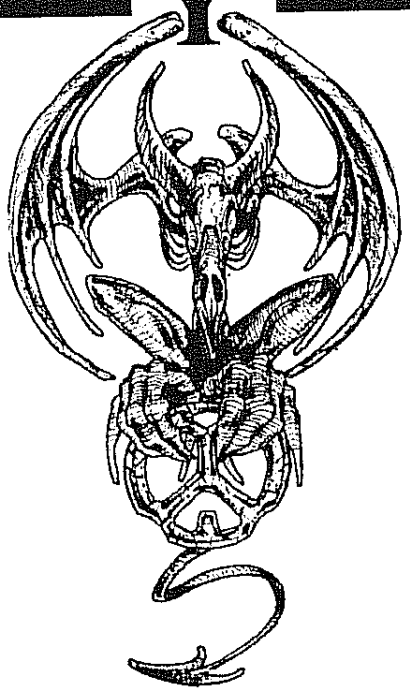
V

VLEDINA (4-E)

Système : Dina
Planètes : 1
Habitée : 1
Population : 23 Millions
NT : 7

Oza Bella est la matriarche de Vledina, l'émeraude de Dina. Elle en est la maîtresse, la spectatrice et, quelque part, la créatrice. Oza Bella est une passionnée d'histoire et une naturaliste convaincue et c'est au fil de ses lectures qu'elle corrige par petites touches, tel un peintre rajoutant un doigt de vermillon après s'être reculé d'un pas pour mieux contempler son oeuvre, les détails de la vie de 23 millions de personnes pour que la planète ressemble à l'Angleterre victorienne. Ce qui ne veut rien dire pour ses contemporains. Elle a imposé ses vues aux malheureux colons en s'appuyant sur ses grandes connaissances scientifiques et son armée de robots. Dans son lointain Palais, rivée devant ses écrans, elle n'a de cesse d'observer et de modifier son oeuvre, dictant aux malheureux habitants une vie qu'ils n'ont pas choisie. La planète est bien entendu interdite aux visiteurs, qui troubleraient son tableau vivant.

Y



YRIMAL (E-8)

Système : Yrim
Planètes : 9
Habitée : 1
Population : 500 millions
NT : 6

Dans la forêt tropicale qui couvre la planète, entre les arbres géants, les insectes, les chants d'oiseaux et les cris de singes, sifflent les Yrimaliens. Ces petits hommes couleur d'ambre sont les légitimes habitants de la planète et les souverains de la forêt. Hauts de 1m50 à 1m70, les Yrimaliens sont de farouches combattants et des travailleurs impénitents. Leurs constructions et leurs industries font partie intégrante de la forêt, tant leur respect pour la nature les empêche de la défigurer. Il en de même pour leurs villes, fondues dans les arbres. L'autre particularité de ces hommes est de dialoguer par des sifflements stridents, qui s'entendent de très loin et leur permettent de discuter à plusieurs kilomètres de distance.

Z

ZORKAS (7-G)

Système : Kas
Planètes : 6
Habitée : 1
Population : 180 millions
NT :8

Zorkas est une planète si proche de Kas, qu'elle en est brûlante. Ses sables orangés couvrent sa surface, recouvrant les villes dômes où s'abrite une population de colons et de quelques natifs, bien qu'en principe ces indigènes à la peau orange comme le sable se réfugient sur les hauts plateaux et demeurent ainsi à l'écart des "hommes tombés des étoiles ". Zorkas possède un une palette incroyable de cristaux, enfouis dans le sable, qu'il est difficile de récupérer à cause des vents incessants qui balaient la planète. Mais les colons possèdent un grand nombre de Machines-outils qu'ils sortent dès l'accalmie et qu'ils rentrent dès que le vent semble vouloir se déchainer. Pour ces raisons, le Spatioport se trouve en orbite et il n'existe qu'une Navette de transport par jour qui effectue un voyage vers la planète.

ID

Voici quelques idées de scénario destinées à aider le maître du jeu en détresse et/ou en panne d'inspiration. Ces idées ne sont que des trames générales qu'il conviendra de développer correctement :

VIRUS

1- LA MISSION
Ce matin là, le ciel d'Holocostia Vérola s'embrase de mille feux. Le Tarkhan contemple à travers la baie panoramique de son bureau les reflets du soleil jouant avec les volutes de fumée et de gaz recouvrant la funeste planète. Se retournant, il fait face aux Whog Shrogs attendant respectueusement que leur seigneur daigne s'intéresser à eux.
-"Whog shrogs, vous partez pour Nefrit, dans l'Archipel. Là-bas vous prendrez contact avec Kardeborn le secrétaire du capitaine BloodFest. Cette mission est secrète, je ne peux pas vous en dire plus. Sachez seulement que c'est le Boucher lui-même qui me l'a confié. Longue Vie aux Mangeur d'Etoiles !"

2- LE DEPART
Les Whog Shrog disposent de 4 heures avant leur départ. S'ils font des recherches sur Nefrit, ils apprendront tout ce qui est décrit sur cette planète dans les pages de Métal Fantaisy ; exception faite des éventuelles relations entre la Furie et leur vénéré maître. Installés dans leur vaisseau, un transporteur traditionnel, les Whog Shrogs entreront en hybernation pour une durée de deux semaines : le temps du voyage

3- L'HISTOIRE
Latraus de Niké, grand scientifique Sunris, a vu sa famille massacrée par des pirates lors de l'abordage d'un vaisseau de plaisance. Il ne dut la vie qu'à son physique robuste mais fut fait prisonnier et vendu comme esclave. Son nouveau maître sut reconnaître en lui un cerveau brillant et en fit son secrétaire. Il mourut en lui léguant son immense fortune. Libre, Latraus put enfin mettre en oeuvre sa terrible vengeance. Il mit au point un virus très virulent, grâce auquel il se jura de faire disparaitre tous les pirates de l'univers. Les services de renseignements de la Furie alertèrent leur maîtresse, mais ils ne purent, comme celle-ci leur avait ordonné, éliminer le savant et perdirent même sa trace.
Il fut de nouveau repéré sur la planète AS'OL gouvernée par les Sentinels. Ne pouvant prendre le risque d'une confrontation directe, la Furie a donc demandée l'aide de son vieil ami le Boucher, en souvenir du bon vieux temps mais aussi en échange d'un pacte de non agression de tous ses vaisseaux.
Devant une telle offre Talkérus décida d'envoyer une escouade de ses seigneurs de guerre pour supprimer le savant.
Pendant ce temps Latraus a obtenu la protection de l'Ordre du Temple. Ceux-ci, intéressés par ses recherche l'ont installé dans les pyramide situées dans la capitale. Ainsi protégé par les Anti-légionnaires, il pourra achever sa vaste entreprise de destruction de la piraterie.

FRATRICIDE

Ramène-moi sa Tête !!
Ce fûrent les seuls mots que prononça Talkérus, le Boucher de l'Univers, lorsque son fils Magoa annonça à celui-ci que Deshraken, l'infâme et purulent déviant Whog Shrog avait décimé une escouade entière sur le Sol de Tangre. Les bases de la mission paraissent simples : Trouver le Loks, le tuer, ramener son corps. Cependant 2 faits, ignorés des Whog Shrogs, peuvent venir troubler leur réussite. ADHAB ALGAB fils ainé de Talkérus, écarté du pouvoir par son père à la suite de nombreuses erreurs de jugement (massacre d'un régiment dans une embuscade Sunrith, etc...) désire se racheter et charge lui aussi six de ses Whog Shrogs de ramener Deshraken à tout prix, même si ce prix est la mort des Whog Shrogs de Magoa.
Le deuxième fait, et non des moindres, est que Deshraken à pris le pouvoir sur Tangre et vit au palais de la capitale.
Les Whog Shrogs devront non seulement affronter le Loks, leurs frères d'armes, mais aussi une planète entière.

KATALOGS

LES DROGUES

Voici quelques-unes des drogues les plus utilisées dans l'Univers, que ce soit pour optimiser les capacités d'un combattant, résister au vieillissement ou atteindre l'extase. Les composants de ces drogues agissent sur le système nerveux de la majorité des créatures vivantes avec seulement quelques petites modifications sans importance selon les espèces utilisatrices.

OMNIFODRENE (*Sniffsniff*)

Prix : 1000
RB : -2

L'omnifodrène est une drogue synthétique dont une dose procure une extase longue d'au moins 8 heures standards. Le sujet ne sent plus son enveloppe charnelle et a l'impression de n'être plus qu'un esprit. Un sourire idiot illumine alors son visage, il dodeline du chef en gazouillant et perd toute agressivité.

UTILISATION
L'Omnifodrène est généralement utilisée pour pacifier un émeute, ou une population. En raison de son prix, elle est rarement utilisée massivment lors des offensives militaires.

EFFET INDESIRABLES
L'Omnifodrène accroche au bout de seulement trois prises. A partir de là, le sujet est en état de manque et devient excessivement violent. Il doit suivre une cure intensive d'au moins 30 jours standards pour être totalement désintoxiqué. Les seules séquelles qui lui resteront seront une crispation soudaine des muscles zigomatiques durant deux heures, ceci environ une fois par semaine.

MEXIDRENE (Boucherie)

Prix : 500 les 12

Présenté sous la forme de pastilles blanches, la mexidrène est une puissante amphétamine organique qui permet de rester éveillé, sans ressentir la moindre fatigue, durant environ 48 heures.

UTILISATION
Utilisée massivement par les soldats de Talkérus lors des campagnes de longue haleine et parfois par certains écrivains pour achever leur ouvrages.

EFFETS INDESIRABLES
Au bout de la seconde prise successive, le sujet peut-être pris de tremblements très violents avec toutes les caractéristiques de l'hystérie. Cette chance est égale à la RB - 4 (par prise au-delà de la première).

JASKA (*Pluzart / Archipel*)

Prix : 120 000

La Jaska est un liquide saumâtre provenant des plantes carnivores janouiska qui pousse exclusivement sur Pluzart, Archipel. Les injections de Jaska ont un effet gériatique en conservant le corps et permettant d'allonger l'espérance de vie. Une dose de Jaska repousse l'âge de la mort d'un an. Rares sont les utilisateurs qui ont dépassé 160 ans.

UTILISATION
Destinée aux riches pour qui l'idée de la mort est intolérable, on la trouve principalement dans les centre de soins.

EFFETS INDESIRABLES
La Jaska colorie l'Iris de l'utilisateur en orange.

OMRIT (*Sunrith*)

Prix : 300

L'Omrit est une capsule contenant un gaz vert inodore. De son absorption résulte une sensation de grand calme et de plénitude. L'effet ne se prolonge pas au-delà de deux heures.

UTILISATION :
Le potentiel analgésique de l'Omrit est très fort et permet de tenter des opérations chirurgicals sur un sujet sans que la douleur ne devienne intolérable. Placé dans les dents, elle donne aux officiers Sunris la possibilité de résister à des scéances de tortures.

EFFETS INDESIRABLES :
Durant le temps d'effet de cette drogue les réflexes et les sens du personnages sont réduit de moitié.

LOKOBA (*Giboulées*)

Prix : 5000

Poudre blanche contenue dans de petites capsules, le Lokoba est une très vieille drogue utilisée par les premiers Cheers à leur époque primitives. Développant la puissance musculaire de l'individu,

cette drogue procure de plus une profonde ivresse et un sentiment d'invulnérabilité durant une heure.

UTILISATION
Drogue de combats par excellence, le Lokoba multiplie la Force et la Témérité du sujet par deux, ceci durant 1 heure. Son utilisation est toujours de rigueur dans la plupart des légions Cheers.

EFFETS INDESIRABLES
Au bout du temps d'effet, la Force du personnage tombe brusquement de moitié, tandis qu'une profonde fatigue l'envahit. Il lui faudra de trois à quatre heures pour récupérer. Lors du temps d'action, le personnage voit son score de Sens réduit de 5.

LES LOKS

LORGASH

"...C'est dans l'ombre de ton ombre que je serais tapi, pour te frapper quand tu seras au repos..."

Né sur une lointaine planète des confins, Lorgash est le dernier survivant des 5 Princes de la corruption dont le but avoué fut de diriger le plus grand nombre de planètes de l'Univers, ceci grâce à leurs fantastiques pouvoirs de persuasion qui leur permettaient d'asservir les peuples et leurs chefs. Au hasard de leurs errances, ils luttèrent maintes fois contre l'Archi-prêtre Théo Blaze qui leur vouait une haine farouche et les traqua à travers tous les systèmes vivants. Las, les Princes de la corruption décidèrent de se réfugier sur les planètes du Boucher avec l'idée d'utiliser les seigneurs Whog Shrogs pour détruire le Prêtre. Fatale erreur. Le Chrud Torpedo pris un malin plaisir à faire craquer les os de ces derniers qui, n'étant pas le Boucher, voulaient les diriger. De ce bain de sang, seul Lorgash parvint à s'enfuir. Lorgash est un homme de grande taille, très sec et maigre, le teint brun et les cheveux d'un noir profond. Il tonne lorsqu'il parle et ses gestes larges et précis ajoutent à sa naturelle assurance.

F 15/C 20/Co 14/R 18/S 85/H 20/T 20
Physique : 175
Protection : voir Bio-armure
Arme blanche : 80 %
Bluffer : 84 %
Corruption : 105 %
Guide : 150 %
Falsification : 90 %
Leader : 84 %
Pilotage : 70 %

HYPER-SENSIVITE
Tous les sens de Lorgash sont si aigus et d'une telle accuité qu'ils lui permettent d'être un véritable Senseur" (c.f "Matériel" in Whog Shrog) balayant une zone de 75 mètres de rayon.

BIO-ARMURE
les tissus de la peau de Lorgash sont constitués d'un "prisme" de matière toujours en mouvement. Chaque coup qu'il reçoit à 35 % d'être absorbé sans lui causer de dommage.
CHARISME
Le ton de sa voix, ses roulements d'yeux, ses gestes larges, et son parfait sens de la psychologie, rendent Lorgash terriblement convainquant. Si convainquant en vérité qu'il a 85 % de persuader n'importe qu'elle race intelligente l'écoutant. Cependant ce pouvoir n'affecte pas les PSI.

WALMERUS

" Tu peux te laver dans tes larmes, Je serais sans pitié !"

Walmerus est l'omnipotent Dieu-Skeer et leur maître incontesté. Sa vie est déjà bien remplie, puisque atteignant bientôt le demi-millénaire (Les Skeers ont une espérance de vie d'environ 80 révolutions), c'est lui qui redressa le peuple Skeer de l'abîme où l'avaient laissé les guerres intestines. Walmerus est un Skeer de petite taille (1m50) mais de forte corpulence (95 Kg), dont l'un des yeux est clos à jamais. C'est, disent les

Skeers, son oeil intérieur qui dissèque l'avenir et le passé, l'oeil intérieur qui guide le peuple Skeer vers la victoire contre ses ennemis. Il est beaucoup plus probable que celà soit une vilaine dédicace d'une rixe ayant mal tournée. L'histoire de Walmerus est plutôt singulière. Il quitta Tot alors qu'il atteignait les 17 révolutions pour s'engager sur un Cargo Sniffsniff, alors que sa planète natale était en proie aux conflits des Seigneurs Combattants. Suit alors une époque d'errances entre les mondes habités de l'Archipel et les autres parcelles de l'Univers. L'hypothétique biographe de Walmerus perdrait sans aucun doute sa trace lorsque le vaisseau où il travaillait se perdit corps et biens dans les Mystérieux Confins. On ne retrouve la trace de ce petit Skeer que 300 révolutions (!) plus tard, lorsqu'il revient sur Tot, toujours ravagée par des combats de plus en plus âpres. Doté à présent de grands pouvoirs, il décide de prendre en main le destin de sa planète natale. Tuant ses rivaux, instituant son dictat, il arrive au pouvoir suprême quelques 5 révolutions plus tard. Dès lors tout va très vite, il pille les visiteurs de Tot, achète des vaisseaux, pille les planètes vosines et offre une image d'ogre insatiable aux autres gouvernements de l'Archipel.

F 12/Co 18/C 15/H 12/R 13/S 12/T 19
Physique : 150
Résistance : 2
Toutes les compétences sont à 150 %
Points de Pouvoir : 110
- Emotion
- Modelage de la matière
- Muation
- Transformation

TED VARAN ET SA HORDE

"Mort, Vieille Putain, tu es ma plus fidèle maîtresse"

Sa tête de chien vissée sur un corps simiesque, Ted Varan, le damné Gor-totien, ancien second de Talkérus, est le chef de file des compagnies pirates renégates des Confins. Fidèle compagnon des premières heures de la Boucherie, il n'en trahit pas moins le Boucher lors des premiers affrontements avec les Anti-légions, habilement manoeuvré par l'Ordre du Temple qui a créé exprès pour lui une religion mystique, le culte du Parjure, où il se perd, avec ses hommes, en d'incessantes cérémonies. Ainsi donc fit-il sécession et partit avec toutes ses forces, la Horde, laissant le Boucher face à une crise très grave qui faillit le défaire pour toujours.

F 100/C 25/Co 12/H 18/R 18/S 12/T 50
Physique : 525
Résistance : 10
Pouvoir : Force (X5)
-Magma-Fuz et grenades à Photons : Ted tient d'une main son Magma-Fuz afin que de l'autre il puisse lancer des grenades à photons.
-Armure de bataille : Elle lui a été spécialement confectionnée par les prêtres de l'Ordre du Temple. Outre toutes les caractéristiques de l'armure Sunris, son poids est négligeable et ne l'encombre pratiquement pas, puisque réalisé dans une matière souple et très fine.
- Ceinture Gravitique
- Genpack@

Arme à feu : 90 %
Leader : 74 %
Survie : 87 %
Tactique : 79 %

Les compétences où la Force intervient ne peuvent échouer que si le jet des dés de pourcentage fait un "Fumble" (00).

LA HORDE (590 Gor-totiens)
F 32/C 20/Co 8/H 12/R 18/S 12/T 20
Physique : 260
Résistance : 4
Magma-Fuz - Armure de Bataille - Ceinture Antigrav - Neuro-Fouet -

Arme blanche : 102 %
Arme à feu : 80 %
Combat à mains nues : 90 %
Commando : 50 %
Monture : 80 %

ASHIBA ALIKBA

"Combien pour la p'tite fille ?"

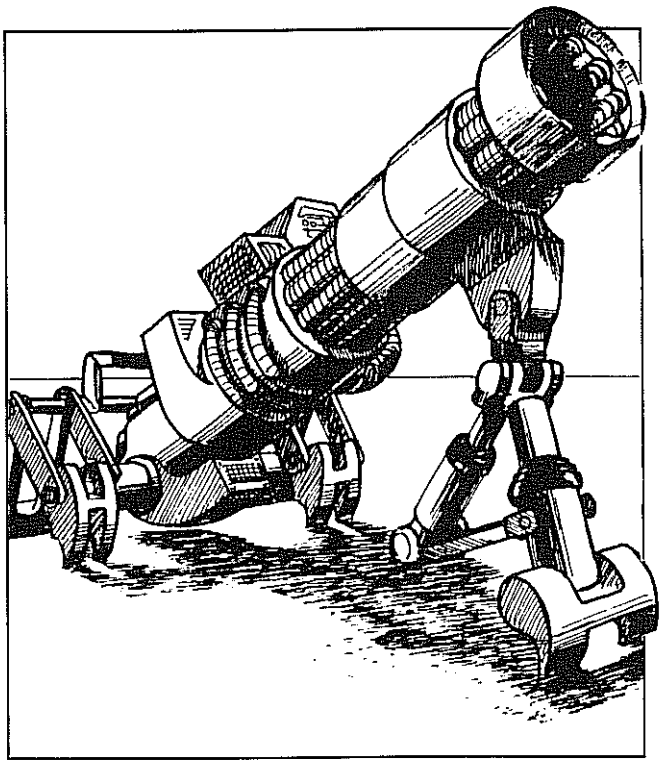
Le port noble dans ses amples vêtements de soie et de velours, où scintillent des rubis et autres gemmes qui sont autant d'étoiles, Ashiba Alikba est le plus fameux des marchands-voyageurs Sniffsniff. Titre pompeux pour un aventurier sans scrupules, qui parsème les systèmes planétaires de ses arnaques et de ses maîtresses d'un jour. Un peu Don Juan, un peu Fra Diavolo, il ne laisse toujours derrière lui que d'amers souvenirs et légions sont ceux qui désirent sa tête. Mais il demeure insaisissable et on le retrouve toujours à mille lieux du dernier endroit où il s'est fait tristement remarqué précédemment.

F 13/C 15/Co 14/H 15/R 13/S 36/T 25/15
Physique : 130
Arme blanche : 69 %
Arme à feu : 105 %
Bluffer : 80 %
Corruption : 82 %
Jeu : 70 %
Langue étrangére : 80 %
Pilotage : 75 %
Psychologie : 91 %

Les Gemmes qu'il porte sur sa robe lui donne les pouvoirs suivants :
Sens - Conscience Cosmique - Vitesse - Emotion-Charisme - Energie

ARTILLERIE

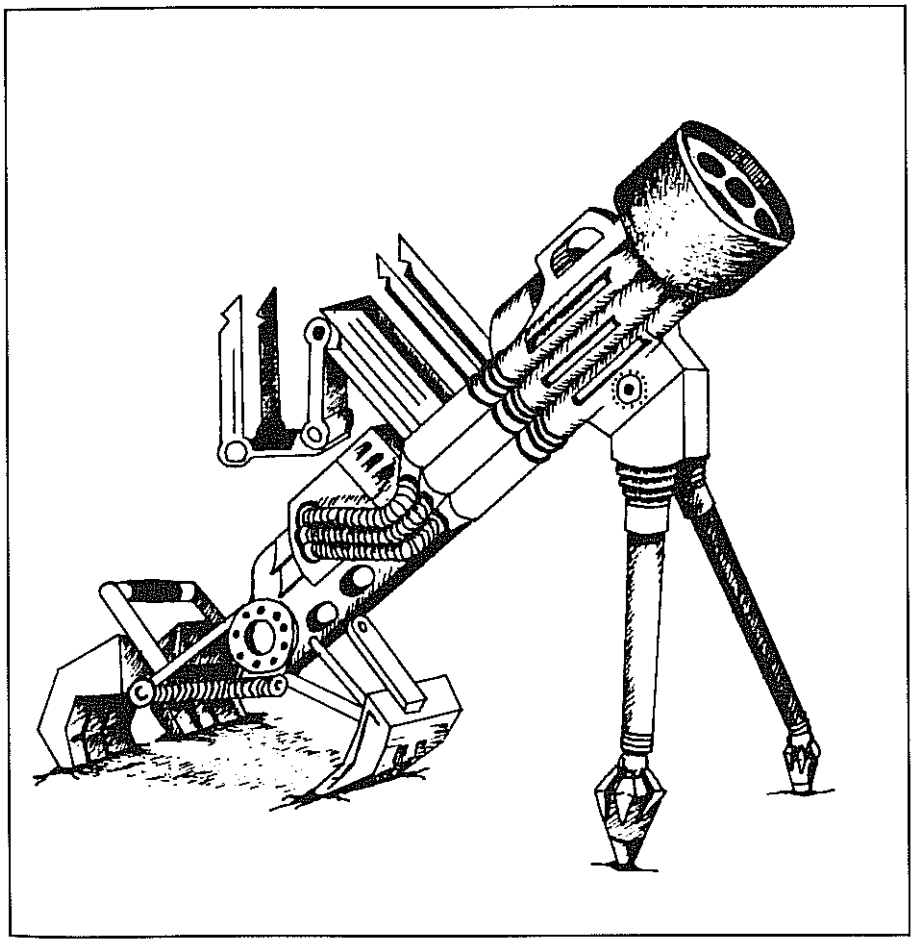
Vous allez trouver dans les descriptions ci-dessous les pièces d'artillerie les plus fréquemment rencontrées dans les grandes batailles. Les règles relatives à l'utilisation de celles-ci sont les même que celles situées dans la partie "Robot" (Chapitre III, paragraphe 2).



STROMHERD

Nationalité : Sunris
Taille : 20 mètres de long
Tir/Phase : 1
FA : 150
Portée : 150 Km
Aire d'effet : 1 Km/rayon
Artilleurs : 3

Les batteries Stromherd sont parachutées des transports aériens et leurs pieds s'enfoncent profondement dans le sol afin de s'amarrer puissamment pour ne pas se renverser après chaque tir. De ce fait elles sont très difficilement transportables et donc peu utilisées dans les combats de mouvement, où elles risqueraient trop souvent de ne servir à rien et d'être "empruntées" par des troupes ennemies.



OSHRODBA

Nationalité : Sunris
Taille : 1m20
Tir/Phase : 1
FA : 70
Portée : 5 Km
Aire d'effet : 6 m/ Rayon
Artilleur : 1

L'Oshrodba est la version portative du Stromherd destiné à équiper certains fantassins. Les pieds de l'Oshrodba s'enfoncent pareillement dans le sol afin de stabiliser l'appareil. Des suspenseurs gravitiques fixés sur ce mortier permettent un transport facile avec un poids négligeable. L'artilleur a besoin d'être en contact permanent avec un observateur car l'Oshrodba est uniquement utilisé en tir indirect. Cette arme équipe notamment les légions Cheers, qui prisent beaucoup plus cette arme que les lourdes batteries d'artilleries conventionnelles. De nombreuses unité de Dragons ont aussi recourt à cette arme pour les opérations de pacifications localisées.

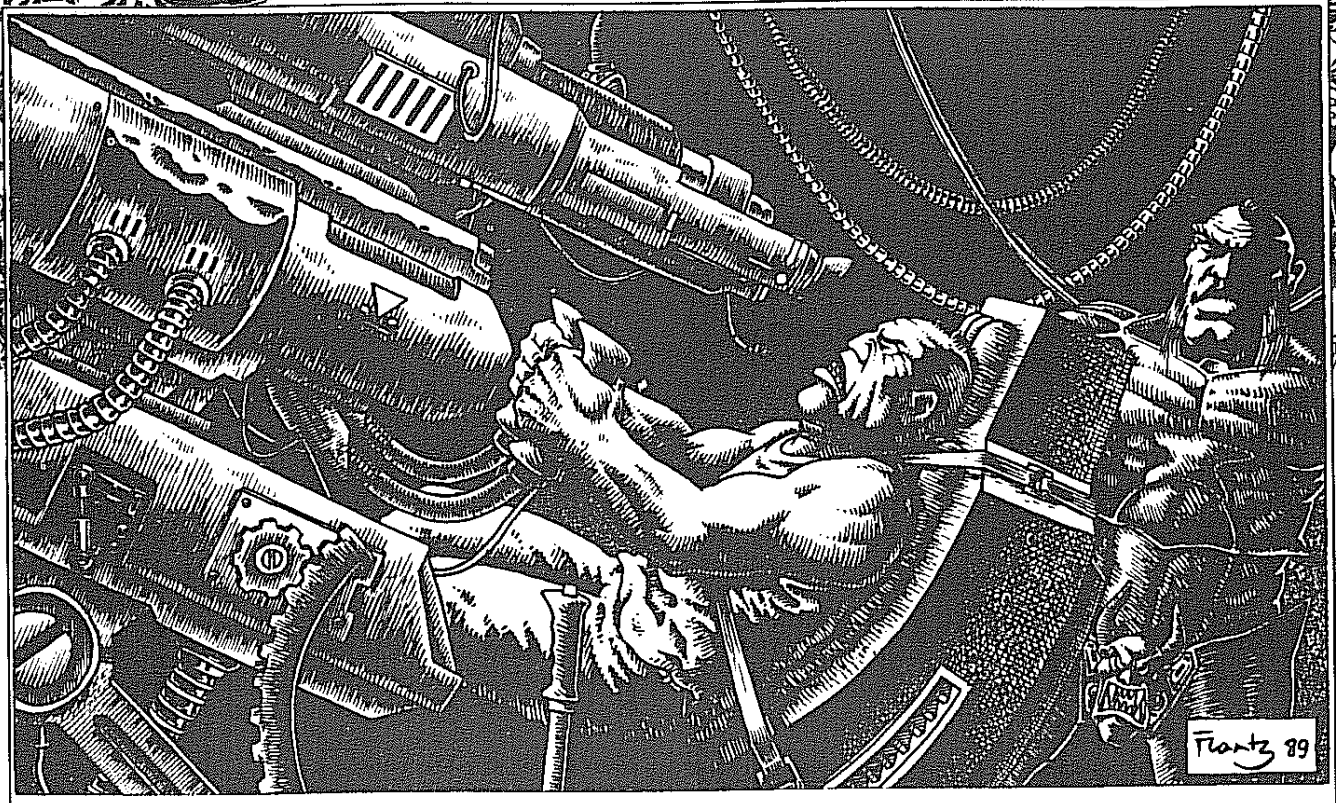


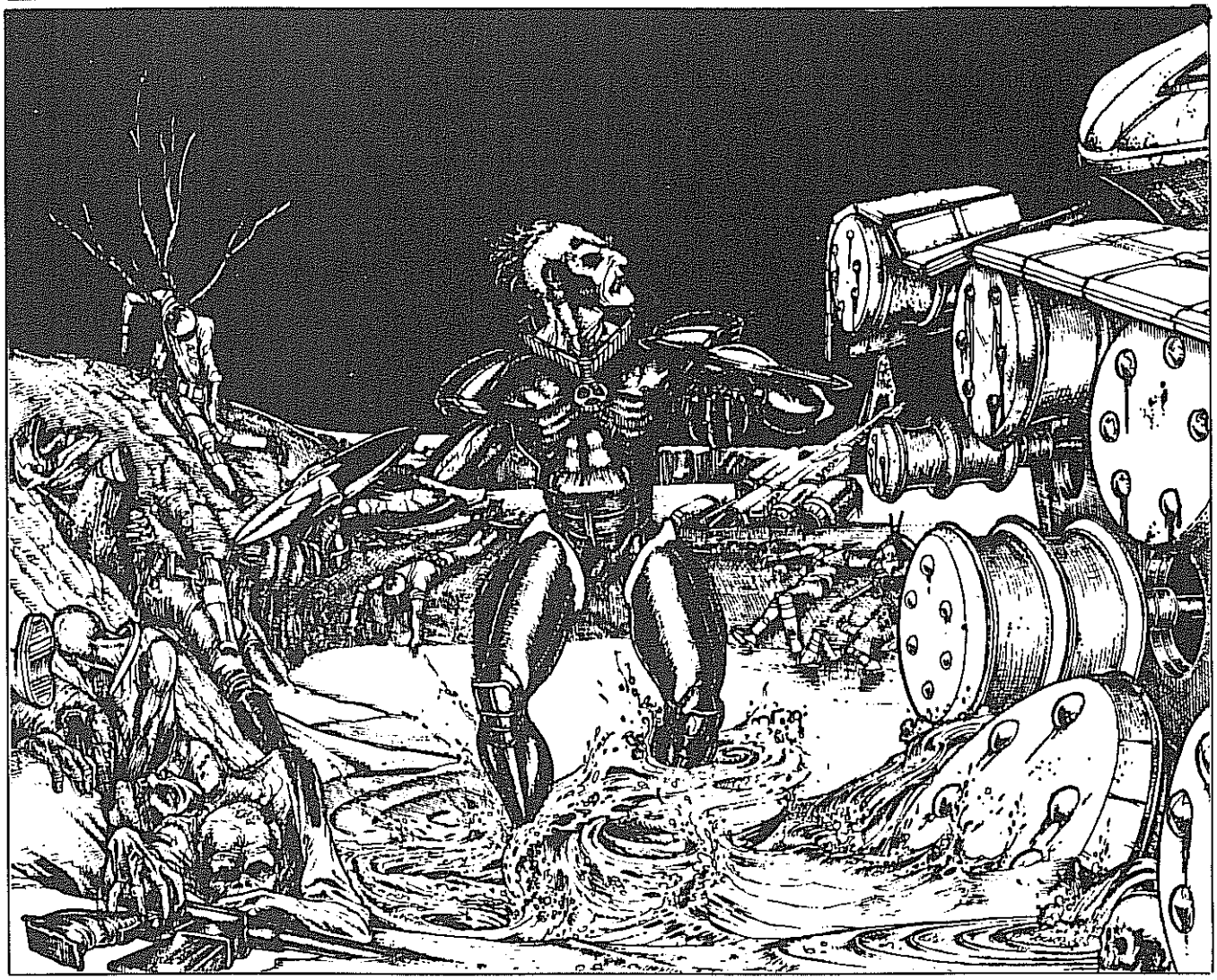
PHOTO-PYLONNEUR

Taille : 17 m
Tir/Phase : 2
FA : 100
Aire d'effet : 4 mètre de rayon

Le canon le plus utilisé de l'Univers. D'une très grande précision, le Photo-Pylonneur fait partie du décor habituel des lignes défensives.

SANG ET TRIPES

DETRUIRE ET MOURIR / DE LA MORT RIRE / CROIRE / ET QU'IMPORTE LE SORT !



Les traits tirés et les yeux rougis par des semaines de veille, les cheveux et les corps poisseux, puant la sueur et le sang séché, les hommes de la division Batscumbassa, du nom du troisiéme fils du Boucher de l'Univers, leur maître, poussérent un éniéme rugissement avant de repartir à l'assaut des troupes de l'Empire et du dôme flottant, se mouvant avec difficulté sur le terrain boueux du secteur A45ES de Flaraal ravagé par les bombardements incessants. La progression était pénible, même pour les puissants guerriers Whog Shrogs gonflés au Mexidréne, cette drogue qui leur permettait de pallier à l'épuisement inhérent à une bataille de si longue haleine. D'aussi loin que son regard se perde, Matma, tout en glissant sur un amalgame de viscéres et de boue, ne nota rien de changé par rapport au cadre du dernier assaut, ni des autre d'ailleurs. Toujours les mêmes marées organiques qui se déchiraient férocement, des couches de cadavres fraiches recouvrant au fur et à mesure celles plus avancée dans leur stade de décomposition, charognes infames sur lit de cailloux. Sur leur droite, soudain, surgit à la faveur d'un promontoire un bataillon de Dragons, le fanion Rougesangséché dressé sur leurs packs d'artillerie respectifs. Trois Escouades Whog Shrogs se trouvait alors avec celle de Matma dans le lit de terre liquide en deça de ce talus et d'un moins important mamelon charnier, coincées dans leur pénible progression par les cadavres empilés. Un déluge de feu s'abattit sur les Whog Shrogs, en projettant une bonne moitié dans le magma fangeux. Matma et ses compagnons plongérent en avant, emportés par une providentielle lame de boue sur laquelle ils tentaient tant bien que mal de surfer avec leur armure pour ne pas s'y noyer. Deux DomShrogs restés en arriére parvinrent à scier en deux la premiére vague des Dragons, pilonnant leur position la plus avancée qui, dans un rugissement, se détacha de la colline pour glisser jusque dans le lit, engloutissant pêle-mêle Whog Shrogs et soldats d'élite de l'Empire de Sunrith et les emportant dans une course folle. Cette seconde lame, plus rapide, rattrapa celle sur laquelle l'Escouade Briselenfer s'évertuait à glisser, la submergeant de toute sa puissance. Les secondes commencérent à s'écouler à une lenteur mortelle pour les innombrables prisonniers, victimes en sursis, de cette avalanche minérale.

UN SCENARIO POUR "WHOG SHROG"

ON L'APPELLE "SANTA LA CHIENNE"

PRELIMINAIRES

Un vaisseau fantôme... Il y en a tellement qui croisent ainsi sans but depuis les prémices de la conquête spatiale. Les Cheers de Walk Wolirop se réjouirent de cette abordage sans danger et jubilaient d'avance d'un pillage facile. Si les Maraudeurs n'étaient pas passé avant, les richesses du "De Nitsz" seraient à eux. En effet, seuls les Cheers et les Maraudeurs osent prendre pied sur ces vaisseaux fantômes sur le compte desquels courent d'innombrables superstitions. Il est vrai qu'y planent encore les peurs de l'équipage et que leurs angoisses y prennent parfois forme matérielle. Des corps momifiés dans des postures grotesques y étaient comme suspendus. La mort les avait tous embrassés de ses lèvres glacées, puis, dans une derniére étreinte, les avaient brisés. Pourtant, niché entre deux tuyaux, un oeil vif scrutait les ténébres. La vrille jaune qui lui servait de pupille tournait à vive allure sur sa sclérotique d'un noir profond. Sol Walki, le second, mis bientôt la main sur ce petit être vivant à la pelisse tigrée. Celui-ci ne bouga pas, se laissa faire. Ils venaient d'acquérir l'un des trésors les plus considérables de la Création, un Englobuivr, disparu depuis des Decendecen Révolutions, un véritable fossile vivant, et ils ne le savaient pas. Ils l'emmenérent avec eux, il servirait de mascotte au vaisseau Pirate Cheer. Loldu serait son nom.

I. INTRODUCTION

Cette aventure est prévue pour une Escouade Whog Shrog d'au-moins 4 membres dont 1 Chrud. Ils sont tous convoqués par le Tharkhan Darkinrallo, du régiment ADRHAM ELEK, sur l'une des lunes artificielles d'Holocostia Verola, la "Ménagerie du deuxiéme fils". En effet, Adrham Elek, le second fils du Boucher de l'Univers, voue une passion sans pareille à toutes les bestioles de la création et son père lui a offert une de ses lunes pour que celui-ci puisse y installer toute sa faune. On y croise les derniers Svloops arc-en-ciel de Flygma, les terribles Snierks volants à la dentition Blitzienne, un couple perdu de majestueux Origons, volatiles de plus d'une tonne ne possédant qu'une sorte de patte finie au bout par trois énormes crochets, toute la famille des Saurnitacés, des Ligafons Confins, des Rafradieux Licoptéres, des ..., des ..., des... Cela ressemble un peu au paradis cosmique d'avant la grande déchirure. Les Whog Shrogs après un court voyage sur le "Flinaseum" prennent enfin pied sur cet immense zoo puis, guidés jusqu'à une magnifique voliére tropicale où Fliganes et Rarpals s'ébattent entre les lianes-ocres de plammiers et feuilles géantes dites en bol de Plieurés, ils retrouvent le Tarkhan accompagné de sa garde d'honneur de 5 Whog Shrogs.

"-Whog Shrogs ! Vous n'êtes pas sans savoir qu'Adrham Elek, le fils de notre maître, se targue de posséder la plus complête ménagerie jamais connue ! Et pourtant... il n'est pas satisfait ! Il y a de celà 1 mois, ses chasseurs privés lui ont annoncé être sur la piste de ce qui pourrait ressembler à un Englobuivr, sûrement le dernier spécimen vivant de cette espéce disparue il y de celà des infinités. Ordre leur fut donné de la capturer au plus vite mais les choses ne semblent pas s'être passées comme nous le souhaitions. Scootgaïe et Venilia Vani, les deux meilleurs limiers des Chasseurs d'Adrham Elek ont perdu la trace de cet animal à Snognovil Aarcadia XXIII, l'un de ces nombreux dômes du plaisir qui couvrent Orphéum, un satellite de Griffon, l'une des planètes de l'Archipel. Les moyens de communications étant ce qu'ils sont, le dernier message que nous avons reçu, bien que nettoyé par nos services, est pratiquement indéchiffrable. Le voici..."

LE MESSAGE-...LMK Tm BLPVultur...751FZZ -RE- 751FZZ-...ROP ..RATE CHEER...PO...-TRACTATIONS ET ... ESPOIR...S'ENSUIT...-VICTOIRE IMPRO..... BATTANT... UN COUP ETRANGE. GRANDE...OMNIFODRENE...CLUB-... LMK Tm BLPVultur...784FZZ -RE- 784FZZ

-"*Vous partez de suite pour l'Archipel avec ordre de retrouver l'Englobuivr. Et de le ramener.*"

Il fait alors claquer séchement sa langue contre son palais et à ce signe, l'un de ses gardes laisse apparaitre un Tableau vivant qui prend bientôt les formes en 3D des deux chasseurs et de l'Englobuivr.

-"*Rentrez bien leurs descriptions dans votre mémoire, Whog Shrogs ! Je tiens aussi à vous rappeller que l'Archipel est une portion de l'Univers bien plus qu'étrange. Rien n'y ressemble à rien. Aussi, la stratégie du Boucher étant d'épargner autant que faire se peut cette parcelle de fantaisie, comme il aime à l'appeller, sachez vous faire discrets. Et néanmoins efficaces. Whog Shrogs ! Vous partez de suite. Un vaisseau vous attend dans le silo de départ et vous pourrez questionnez l'Ordinateur pour les informations auxilliaires. Longue vie aux mangeurs d'étoiles.*"

L'Escouade après avoir clamé "Longue vie aux mangeurs d'étoiles" peut prendre congé et se diriger sans plus attendre jusqu'au "Jolie Snuffienne", un ex-cargo de moyen tonnage, armé et battant pavillon des Confins. L'équipage est composé, d'un pilote Cheer et de deux mécano-artilleurs Thunderzards, "Crom" et "Microcéphal". Le Chrud sera le capitaine.

LE "JOLIE SNUFFIENNE"

Cargo
36 M
16 PE
PROPULSION
Nombre de moteurs : 3
Technologie : C
TYPE : Hyperéspace 3 - Hyperéspace en 4 tours-
Accélération : 112,5 (168)
FORME : Allongée
ARMEMENT ET PROTECTIONS
1 Ecran Deflec : 300
1 Ecran Magnetique : 50
1 Accélérateur de particules : 300
2 canons lasers : 40
EQUIPEMENTS
Oeuf de secours (5 personnes)
POINTS D'ENERGIE : 1800
POINTS DE STRUCTURE : 16

Le voyage est long jusqu'à l'Archipel et les Whog Shrogs ont tout le loisirs d'aller à la pêche aux renseignements.

RENSEIGNEMENTS

Sur l'ARCHIPEL (Voir le chapitre y ayant trait)

Sur GRIFFON : Centre du Complexe des Plaisirs disposant d'un statut spécial. Port Spatial attirant à lui la majorité des gredins et autres touristes du plaisir de tous les coins de la galaxie. Taux de morts violentes en périodes de paix trois fois supérieur à la moyenne Archipelienne. Drogues, femelles et gitons de toutes espéces, vices et sévices payants, tout y est en vente libre. On ne peut y pénétrer sans échanger à la frontiére au moins 10 000 UnitésPlaisirs, la monnaie d'échange du bled, par personne. La planète est protégée par un parapluie spatial de missiles et de canons-Photons tressant un véritable grillage destructeur entre elle et les indésirables, si indésirables il y a. Le "Gouvernement" est de type mercantil.

Sur ORPHEUM : l'un des 25 satellites de Griffon faisant partie du Complexe des Plaisirs. Sans atmosphére. Des bulles plus ou moins importantes reliées entre-elles par d'innombrables réseaux souterrains y abritent la vie et le stupre.

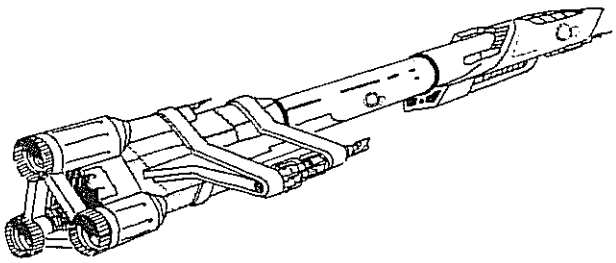
Sur SNOGNOVIL AARCADIA XXIII : Dôme du plaisir situé sur Orphéum. Spécialisé dans les plaisirs Cheers. Cosmopolite toutefois.

Sur L'ENGLOBUIVR :On n'en sait pas beaucoup plus que sur son aspect. C'est un fossile vivant et il n'a pas de prix (voir Annexe).

Sur l'OMNIFODRENE : Drogue synthétique dont une dose procure une extase longue d'au moins 8 heures standards. Le sujet ne sent plus son enveloppe charnelle et à l'impression de n'être plus qu'un esprit. Un sourire idiot illumine alors son visage, il dodeline du chef en gazouillant et perd toute agressivité. La descente est relativement douce. Elle accroche au bout de 3 prises (voir Annexe).

EVENEMENTS LORS DU VOYAGE

(Voir "Table d'événements spatiaux" en Annexe)



II. LE COMPLEXE DES PLAISIRS

Après ce long voyage, le "Jolie Snuffienne" atteint enfin l'espace Griffon. Ordre lui est donné de transiter par la base-frontiére en orbite la plus proche. Là, il pénétre, après les nombreuses instructions et manoeuvres d'atterrissage, dans un immense Spatio-Port où toutes les sortes de vaisseaux, imaginables ou non, sont clouées au sol. Il s'installe au 29ème niveau, à côté d'une frégate de conception Azuréenne et d'un vaisseau-globe. Les Whog

Shrogs n'ont plus qu'à déverrouiller le sas d'accés et rejoindre la foule bigarrée qui se presse dans les oeufs gravitionnels qui mênent au service de change Griffon. Après être entrés en possession de leurs UnitésPlaisirs, ils sont ensuite téléportés dans le dôme des plaisirs de leur choix.

Note : La solde allouée aux Whog Shrogs pour cette mission équivaut à 18500 UP par personne.

II.A. SNOGNOVIL AARCADIA XXIII

Une délicieuse hotesse aquatique flottant dans un globe hérmétique monté sur coussins d'air réceptionne nos Whog Shrogs. Douée de pouvoirs psychiques, elle leur parle en usant de la télépathie et lit dans leurs esprits.

"*-Bienvenue sur Snognovil Aarcadia XXIII, sombres guerriers. Tous vos phantasmes prennent ici forme matériel et il n'est rien que vous puissiez rêver qui n'y soit réalisable. Le plaisir, tous les plaisirs, voici notre crédo. Demandez et vous serez satisfaits*".

Puis, agitant toujours avec grâce ses deux nageoires diaphanes, elle leur explique comment évoluer dans le Complexe. Celui-ci est divisé en quartiers pour lesquels il faut payer un forfait pour y pénétrer. Tous les plaisirs et services à l'intérieur y sont offerts (Bar, Plano-psy, sexe, hotel, etc...) Plus la qualité, le choix et la variété des plaisirs proposés sont grands plus la somme à payer augmente, il va de soit. A chaque entrée se trouvent des centres de paiement se présentant sous la forme d'une fente surmontée d'une fléche d'un rouge vif . Pour chaque Forfait-Journées-Plaisirs, il suffit d'y insérer sa carte d'UP à l'entrée puis à la sortie et le décompte des sommes se fait automatiquement. Il n'est pas possible de pénétrer et de sortir sans cette carte (sas d'entrée). Des Ordi disséminés un peu partout sont de plus disponibles pour se renseigner, trouver son chemin etc... Enfin, tous les employé(e)s du Complexe des Plaisirs sont reconnaissables à la petite marque bleue qu'ils portent sur le front. Nos Whog Shrogs n'ont plus qu'à baguenauder le long de ces quartiers contre les parois desquels d' alléchantes et somptueuses représentations holographiques accrochent le chaland.

NOTE AU MJ Vous avez tout loisirs pour créer vos petits paradis du stupre et du vice en n'omettant pas de faire la différence entre les gargottes où l'on boit de la mauvaise biére Thunderzard, où la fesse est triste et vieille, la drogue pure à 5 % et les Lupanars de grande classe interstellaires où l'on se régale de Kamer, où toutes les beautés les plus girondes de la galaxie étalent leurs attraits ensorcelleurs, où tous est permis. De plus, certains quartiers sont plus particuliérement spécialisés dans les drogues, d'autres dans le Bondage (chaines, menottes et liens), le sado-masochisme, les mollusques femelles de Nivraël, les femmes de Snuff aux trois toisons (horriblement cher), la sophrologie et tout plein d'autres plaisirs et perversions que vous pourrez vous faire une joie de décrire si vous n'avez pas le coeur au bord des lévres. Les prix pour un Forfait-Journée-Plaisirs (22 h standards) oscillent entre 25 UP (la gargotte misérabiliste "Le Trou Noir") et 45000 UP ("Le Palais des Snuffiennes", "L'Omnivore"). De plus, n'oubliez pas qu'une foule nombreuse et cosmopolite ne cesse de s'y presser. Exotisme et baroque sont les deux mamelles d'Orphéum.
Note II : Si l'équipage les a suivit, il formule le souhait d'aller de son côté et propose un rendez-vous.

II.B. ENQUETE PLAISANTE

Les Whog Shrogs vont sans aucun doute se mettrent en quête des Chasseurs et de l'Englobuivr. En se servant de l'un des Ordi disposés un peu partout, ils pourront tirer les renseignements suivants :

RENSEIGNEMENTS

Sur l'ENGLOBUIVR : Non disponible actuellement mais nous vous proposons toutefois de visiter "La Ménagerie Jouisseuse" (FUP : 950 UP) qui dispose de nombreuses espéces animales cousines de celui-ci.
Note : Le fait que certains s'intérressent à l'Englobuivr va tomber de suite dans l'oreille des dirigeants du Complexe. Des Oeil-Com sont projettés sur l'armure des Whog Shrogs par l'Ordi.

Sur SCOOTGAIE le chasseur : - Aucun message enregistré -
Note : Il n'y a pas moyen d'en savoir plus.

Sur VENILIA VANI (SN7898861*785/FLROR) : Type Sunris - 1m98 - 69 Kg - 100-60-100- Cheveux roux cendrés - Yeux bleu orangés - Dents taillées en biseaux - Spécialités : La moissonneuse Sniffsniffienne et la mamairation Sunris - in "La Rampe Orgasmique" 3ème niveau (FUP : 2450 UP) -
Une image en 3D apparait en même temps que ses désignations techniques (C'est bien elle).

TABLE D'EVENEMENTS (D3)

1. Un vétéran de l'Armée Impériale Sunrith, gonflé au Demoxydrene (Drogue annihilant peur et douleurs et multipliant la Force par 4) se jette sur un Whog Shrog et le bourre de coups.
2. Une rixe éclate entre clients. Pisto-lasers et Langues de Feu sortent de partout.
3. Un incendie éclate, les Whog Shrogs se retrouvent noyés dans une mer de neige ignifugo-carbonite. Cet neige exerce une forte corrosion sur le métal si celui-ci n'est pas traité avant deux heures standards au Limanium. Les Whog Shrogs se rendront compte au bout d'une heure que leur armure tend à s'effriter et celle-ci perdra 5 Pts de Protection s'ils ne font rien.

II.C. LA RAMPE ORGASMIQUE

La Rampe Orgasmique a la forme d'une immense pyramide translucide divisée en 9 niveaux de plaisirs. Le but du client est de les franchir un à un pour enfin atteindre l'extase finale du niveau culminant, le 9ème. Et ce n'est point chose aisée. En effet, sa présence dans chaque niveaux doit être supérieure à 3 heures Standards et ne peut en excéder 5 à partir du second niveau. Sinon, il est rétrogradé au niveau inférieur. Et ainsi de suite. A chaque niveau, l'alcool, les drogues, la bonne bouffe et les expert(e)s charnel(le)s en tout genre sautent à la gorge du malheureux-bienheureux client qui doît soit faire preuve d'un grand contrôle de lui-même, soit être doté d'une résistance physique éblouissante.

Note : A chaque étage, chaque Whog Shrog doit faire un jet d'1D100 sous ses Points d'Humanité pour savoir s'il se jette ou non sans retenue à la poursuite des joies extra-terrestres.
Pour les effets de l'alcool et des drogues sur les compétences et le Chiffre de Physique, consulter le chapitre y ayant trait. Chaque acte de copulation après le 3ème fait perdre 4 Points de Physique durant 1D6 heures standards. Le fait de se reposer 3 heures de suite annihile cet effet (sans rire).

ATMOSPHERE

CENSURE

II. D. LE TROISIEME NIVEAU

Nos héros atteignent enfin ce troisiéme niveau et sont accueillis par un "Sacré tonnerre d'Holocostia, des Whog Shrogs !" murmuré à leurs oreilles. Venilia Vani les a vu dès leur entrée et, suivies de 5 beautés toutes plus pulpeuses, vient prendre en main nos guerriers. Tout en s'en occupant comme de bons clients, elle se jette sur le Chrud, lui décline son identité, sûre qu'ils sont là pour elle. Tout en ayant l'air de le pratiquer, elle lui raconte en détails son histoire.

CE QUI S'EST PASSE

Elle et son co-équipier ont trouvé par hasard la piste de l'Englobuivr grâce aux

confidences d'un vieux Cheer, déserteur pirate de Walk Wolirop, qu'il rencontrèrent dans l'un des comptoirs de la planète désertique de Blaa, alors qu'ils chassaient le Limarit luisant. Il leur racontait qu'ils avaient découvert une bien étrange bestiole ayant survécue sans atmosphére dans un vaisseau fantôme. Les Pirates avaient bien changés depuis sa découverte puisqu'ils s'étaient mis à, fait extraordinaire chez des Cheers, la dorloter et l'entourer de toutes les gentillesses possibles. L'ancêtre Cheer avait eut, à ce sujet, des mots très violents avec ses équipiers et avait dut fuir très vite afin de sauver sa peau, certains s'étant mis en tête de lui régler son affaire." La jeunesse Cheer me fait bien de la peine" avait-il crut bon d'ajouter. Les deux chasseurs se lancérent alors à la poursuite de Walk Wolirop qu'ils retrouvérent après bien des péripéties dans le complexe des plaisirs. Ils ne savaient pas encore qu'elle pouvait être cette bestiole mais elle devait à coup sûr intêresser leur employeur. Ils n'eurent qu'à la voir une fois, sur l'épaule du capitaine pirate, pour comprendre. Ils tentêrent de traîter avec les pirates pour la récupérer mais la discussion s'envenima très vite et les armes sortirent de partout. S'ensuivit un joyeux massacre où prirent part de nombreux clients. Puis, comme par magie, tout se calma au milieu du carnage, les combattants tous prit d'un coup sous les effets de l'Omnifodréne. Venilia, elle-même, plana bien longtemps, heureuse comme toute l'assistance encore vivante, au milieu des monceaux de cadavres sanguinolants. Quand elle redescendit, les Cheers ainsi que Scootgaïe avaient disparu (Elle émet l'hypothése que les dirigeants du complexe ont laché un jet d'Omnifodréne afin de calmer la tuerie bien qu'elle n'ait jamais entendu parler de précédent). Elle apprit aussi par les Cerbères du Complexe que son co-équipier l'avait vendue au-sus-dit pour 50 000 UP. Coincée pour l'instant, elle dut se résigner à vendre ses charmes sous l'enseigne de "La Rampe Orgasmique". C'était ça ou servir de victime aux malades du "Club de La Souffrance", des Cheers pour la plupart. Il lui faut encore 3 mois Standards avant de pouvoir payer sa "dette" et retrouver la liberté. Mais, hélas, les employés n'ont pas le droit de partir avec les clients et il lui faudra encore 3 années Standards avant de pouvoir acheter une place sur un vaisseau du Complexe. Ce sont de grands marchands, ces gens-là. Elle veut à tout prix se casser maintenant sans plus attendre et compte sur les Whog Shrogs pour la sortir de là. Sans elle, ils ne trouveront jamais Scootgaïe, les pirates Cheers et l'Englobuivr leur dit-elle. C'est de plus une guerrière redoutable.

Si les Whog Shrogs la laissent tomber, elle les traitera de tous les noms de la Créations. ce serait dommâge pour eux car ils risquent d'avoir bientôt un grand besoin d'elle. S'ils reviennent la chercher une seconde fois, elle ne cessera de leur parler avec une petite touche de mépris.

Note : Si les membres de l'équipage se sont séparés des Whog Shrogs et qu'ils se sont donnés rendez-vous, les Whog Shrogs auront la douloureuse impression qu'ils vont attendre jusqu'à l'anéantissement de l'Univers. En effet, ces 3 gaillards ont perdus le Vaisseau à un jeu d'argent avec des mineurs de la ceinture astéroïdale de Lovipar II et ont du prendre la fuite, de peur des représailles Whog Shroguiennes. S'ils n'ont pas quitté le vaisseau, même topo, celui-ci a disparu, eux avec. Le Meneur de jeu devra monter une action afin de séparer l'équipage des Whog Shrogs si nécessaire.

II.E. L'EVASION DE VENILIA VANI

En achetant Venilia au Complexe : les Whog Shrogs n'ont plus tellement d'Unités-Plaisirs et s'ils comptent sur les réserves du vaisseau, ils vont être terriblement déçus. De plus, elle ne peut partir que sur un vaisseau du Complexe et il faudra payer sa place.

Par la ruse et/ou la force : Les Whog Shrogs vont devoir résoudre alors ces différents problèmes :

1. Sortir Venilia de "La Rampe Orgasmique".
2. Rejoindre avec elle l'Astroport en Orbite où se "trouve" la "Belle Snuffienne" (disparue).
3. Récupérer un autre vaisseau.

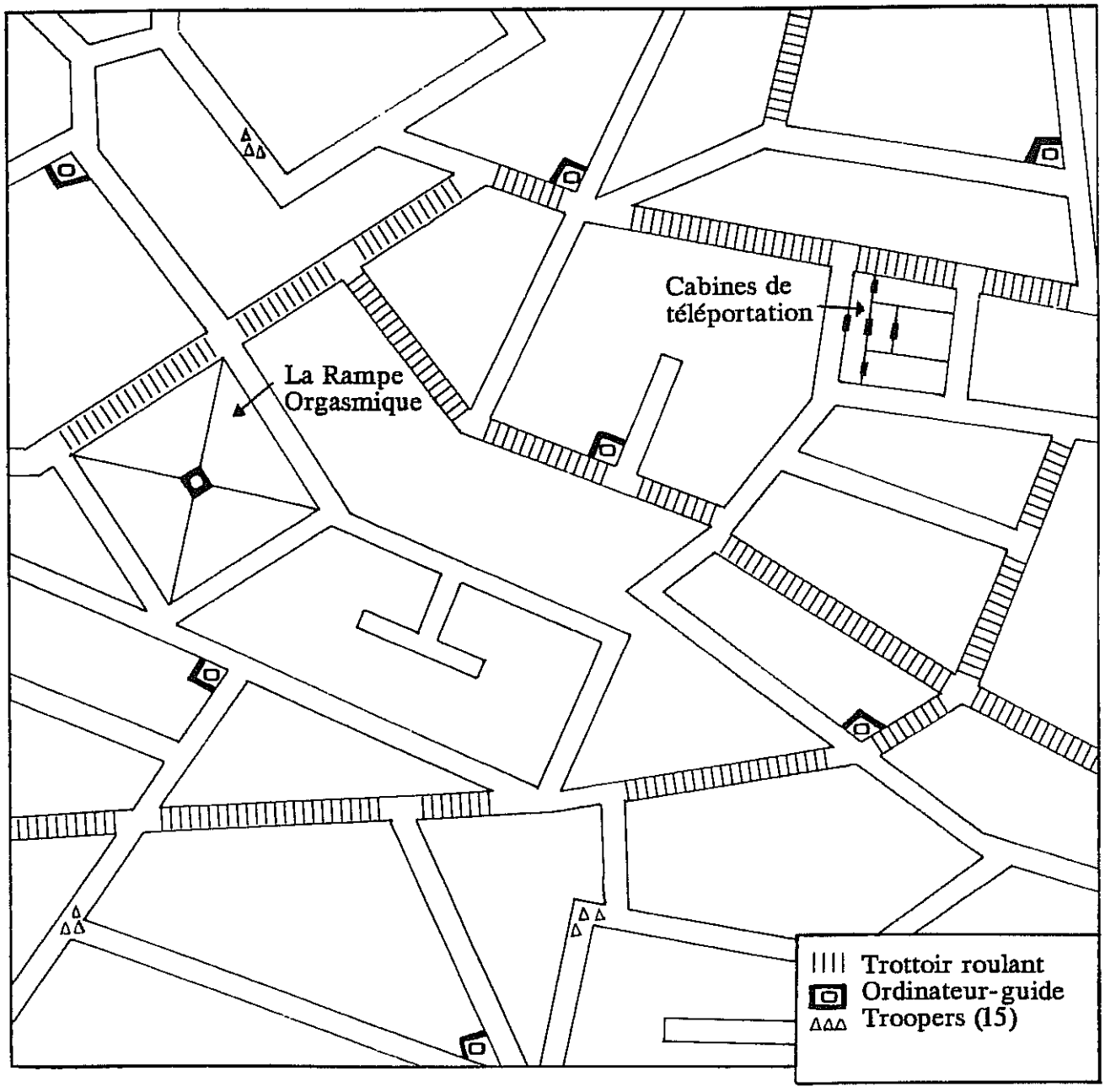
Note : N'oubliez pas qu'il faut sa carte d'UP pour entrer et sortir. Les Whog Shrog ont tout loisir d'agir (Bidouiller, casser le sas d'entrée, massacrer...) mais la discrétion est ce que l'on fait de mieux. Si les Whog Shrogs ont mis la puce à l'oreille des dirigeants du Complexe (Cf Englobuivr) et qu'ils sont truffés d'Oeil-Com, les batons dans les roues que ceux-ci tenteront de leur mettre seront "factices"(si usage de la force). Dans le cas contraire, les Troopers du Complexe se mettront à la chasse des Whog Shrogs avec

force conviction (Elimination des Whog Shrogs si détectés).

TROOPERS : Forces de sécurité du Complexe
Equipement : Hyper-Combi - Genpack@ (trois types de champs de force) - Maniack et/ou Liberator - Uniforme Beige - Casque en bol visiére IR -
F16/C17/Co12/S14/R15/H13/A15/T16
Physique : 165
Armes Blanches : 64 %
Artillerie : 75 %
Pilotage : 65 %
Commando : 78 %
Survie : 55 %
Missiles : 53 %
Combat à mains nues : 70 %
Arme à feu : 82 %
Mécanique : 50 %

Si l'alerte a été donnée et selon ce qui s'est passé précédemment, la fuite jusqu'à la cabine de téléportation va être épique. Heureusement, la foule se pressant dans le Complexe est dense et celui-ci n'a pu être vérouillé. C'est à une véritable course contre la montre que nous allons assister. Si les Whog Shrogs une fois sur l'Astroport ont le temps ou le loisir de se renseigner sur la destination de leur vaisseau, ils pourront apprendre par l'un des dockers que le "Jolie Snuffienne" est partie pour les mines de Lovipar II. Il va falloir se décider vite pour disparaître du Complexe des Plaisirs et il y a tant de vaisseaux aux alentours...

Meneur de Jeu, il va te falloir improviser pour le déroulement des actions puisque celles-ci se révélent multiples. Ceci entraînant celà qui entraîne... N'oublie pas de faire agir Venilia Vani qui a peut-être plus d'un tour dans son sac.



Le seul vaisseau vide que les Whog Shrogs arriveront à voler (système de vérouillage primaire) est le "Soli Sola Solo", une vieille corvette Sunris.

LE "SOLI SOLA SOLO"

Type :Corvette
Taille : 30m
PE : 20
Nombre de moteurs : 5
Technologie : B
Hyperéspace 2 - Hyperéspace en 5 tours -
Accélération : 50
Forme : Cylindrique
Points de Structures : 20
Armes et Protections : Baie de missiles, Ecran Cinétique
Points d'Energie : 100

Toutefois, vu l'important système de défense planétaire de Griffon, il leur sera peut-être plus souhaitable de se cacher sur un vaisseau en partance ou même de le prendre en otage. Si le gouvernement du Complexe est au courant de leur quête, ils arriveront à passer au travers de la couverture spatiale. Un vaisseau, le "Syndrome IV" (avec son bord le "Rico 7" et le "Rico 9") , les suivra le plus discrétement possible afin de ne pas perdre la piste de l'Englobuivr.

DEGATS DU SYSTEME DE DEFENSE PLANETAIRE (1D6)

1. Système de direction endommagé (-20 % au pilotage). Le vaisseau joue à saute-moutons.
2. Idem (-40 % au pilotage). Le vaisseau ne cesse de tourner sur lui-même selon l'axe nez-queue.
3. Générateur endommagé (perte de 20 Pts d'énergie jusqu'à réparation)
4. Destruction d'1 moteur (perte de 20 Pts d'énergie et de 10 en accélération)
5. Destruction de 2 moteurs (perte de 40 Pts d'énergie et de 25 en accélération)
6. Miracle ! Miracle !

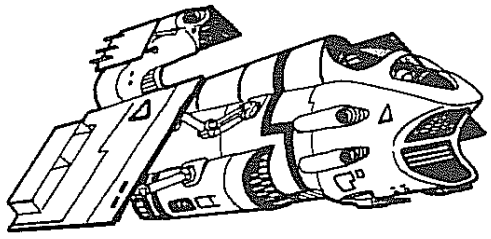
Note : Jouez la fuite dans l'épique. Faites leur tirer des pourcentages sans cesse pour que la sueur se mette à couler sur leurs fronts. Détaillez les missiles et les lasers qui les frolent, qui explosent dans l'éther glacé, etc.

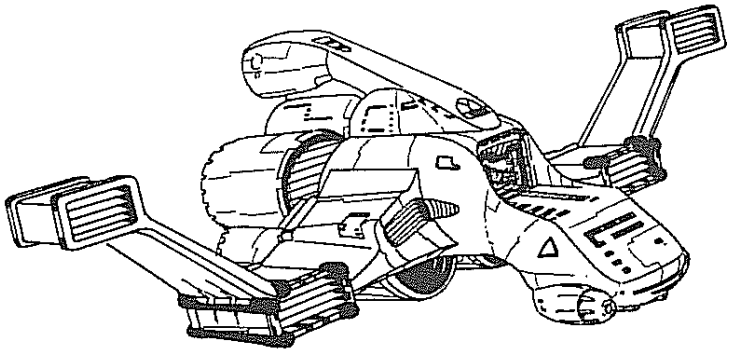
LE SYNDROME IV

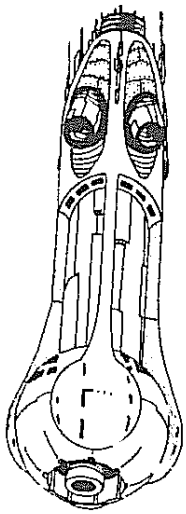
Type : Destroyer
Taille : 90 m
PE : 45
Forme : Multi-polaire
Nombre de moteurs : 8
Technologie : C
P = 800
Type :Hyperéspace 5 - Hyperéspace en 4 tours -
Accélération : 53 (79.5)
Point de structure : 45
Armement et protection : Canons à Photons (2) Accélérateur de particules (1) Canons laser (1) Déflecteur (1), Magnétique (1)
Equipement : Soute pour Chasseurs - Voie de décollage -
Points d'energie : 6400
Equipage : 15 Troopers

LE "RICO 7" ET LE "RICO 9"

Type : Chasseur
Taille : 14 m
PE : 6
Forme : Allongé
Nombre de moteur : 2
Technologie : C
P : 300
Type : Espace Mach 5 et + - Pas d'Hyperéspace - Limité à 1000
Accélération : 150 (225)
Points de structure : 6
Armement et Protection : Canon à Photons (1) - Ecran de diffusion
Points d'energie : 600
Equipage : 1 pilote - 1 artilleur







II. F. ET LE "JOLIE SNUFFIENNE" ?

Le Chrud étant le capitaine du "Jolie Snuffienne", il se doît de récupérer celui-ci, un capitaine , en outre Whog Shrog, n'abandonnant jamais son navire (Le Boucher ne le pardonnerai pas). Ceci dit, s'ils n'ont aucune piste, tu as tout loisir de les aider un peu, ô meneur de jeu, le long de leurs pérégrinations. Venilia Vani n'est-elle pas l'une des meilleures pisteuses de la galaxie (encore faut-il qu'elle y mette du sien. Si les Whog Shrogs voulaient l'oublier sur Griffon, elle risque de se faire prier. C'est une garce quand elle s'y met).

EVENEMENTS LORS DU VOYAGE

(Voir "Table d'événements spatiaux" en Annexe)

III. LA CEINTURE ASTEROIDALE

Durant le voyage, les Whog Shrogs pourront interroger l'Ordinateur de bord.

RENSEIGNEMENTS

Sur LOVIPAR II : Enorme planète gazeuse sans atmosphére entourée d'une ceinture astéroïdale regorgeant de minerai. Placée sous la double emprise de L'Empire de Sunrith et de l'Archipel qui délivrent les autorisations d'exploitation. La vie y étant très dure, la location des parcelles est peu élevée bien que les taxes soient nombreuses. Ainsi, à côté des grosses Multi-planétaires vivent beaucoup de groupes de mineurs indépendants. La contrebande détourne plus de 50% de la production, ainsi non-déclarée. La navigation y est particuliérement risquée (comme dans les Giboulées de Mars, pluies incessantes de météorites) et on ne peut risquer l'Hyperéspace sans 2 ordinateurs auxilliaires supplémentaires. La ville de mineurs la plus importante est Gostendsand. Elle seule est munie d'un Astroport offrant toute sécurité aux vaisseaux de moyen et grand tonnage (On peut toutefois aborder les Astéroïdes de taille moyenne et plus). La police Sunris et les Sentinels se partagent la dure tache de maintenir l'ordre dans cette ville où les différents se réglent au Pisto-laser et au Liberator. Taux de mortalité à peu prés égal à celui du Complexe des plaisirs.

ATMOSPHERE
UN METIER DANGEUREUX

D'intenses pluies de Nodules magnétiques spatiaux ont lieu dans la ceinture Astéroïdale. Afin d'en saisir le plus possible, les petits exploitants qui ne disposent pas de canons magnétiques allégés permettant de détourner ces pluies vers leurs concessions pratiquent le Drift. Les Drifteurs, montés sur des Reacscoots, sont équipés d'une combinaison spatiale et de ceintures immobilisatrices. A proximité des pluies, ils doivent atteindre les nodules les plus interressants et les ceinturer avec les immobilisatrices sans se laisser emporter et tout en évitant les autres nodules (Les Reacscoots peuvent être emportés de même). Les nodules driftés seront ensuite repéchés durant l'acalmie. Le Drifteur a 75 % de chances de s'en sortir indemne.

III.A SCOOTGAIE, MINEUR DE L'ESPACE

Le Vaisseau arrive enfin aux abords de la ceinture astéroïdale. Les Whog Shrogs pourront assister par écran interposé au péchage de nodules par différents Drifteurs. S'ils se mettent en Vision Maxi, ils pourront noter que les flancs de certains Reacscoots portent cette inscription en Sunris :"Exploitation Scootgaïe : la Qualité et les Prix". Quand Venilia verra ça, elle hurlera de concert sa joie et sa rage."Ah, mon salaud, tu vas m'entendre, tu vas les bouffer tes amourettes, infame clébard de Nomitenem". Il ne leur reste plus qu'à retrouver le co-équipier préféré de la Chasseuse. Celui-ci est installé sur un ensemble de 5 astéroïdes sans atmosphére entre lesquels est tendu un filet magnétique extensible. Une immense banniére portant son nom est soutenue par deux hampes. Un vaisseau peut s'arrimer à cette exploitation et un vétuste sas-tobogan fixé à la base vient englober le sas d'entrée du navire. Un vieux Thunderzard, tout sourire, les attends à leur arrivée. Au fur et à mesure qu'ils vont s'approcher, une sorte de mousse rouge va fleurir autour des lèvres de Venilia. Son regard devient vide et il va falloir s'attendre à une de ses crises meurtriéres. En effet, dés qu'elle le peut, elle se jette sur son partenaire, en prise à la plus totale démence, tentant de lui arracher les yeux et de planter ses crocs dans sa gorge.

Note : Scootgaïe et Vénilia se battront au corps à corps. Si les Whog Shrogs ne font rien, ils risquent de perdre l'un de leurs plus précieux informateurs. S'ils tuent Vénilia, Scootgaïe leur réservera un chien de sa chienne plus tard.

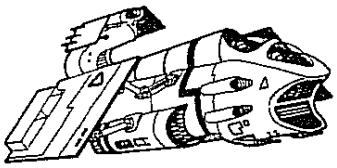
CE QUI S'EST PASSE

Après le massacre du Complexe des plaisirs, Scootgaïe a réussit à échapper aux jets d'Omnifodréne et suivre les Pirates Cheers. Ceux-ci sont partis faire la foire au "Palais des Snuffiennes" et il a été dans l'obligation de vendre Vénilia pour ne pas perdre leur trace (FUP). Il a réussit à se faire très discret et les a pister après leur départ vers la ceinture astéroïdale. Hélas, le vaisseau de ceux-ci s'est retrouvé piégé par un important parti impérial, au moins deux Porte-Astronefs et cinq Destroyers de couverture. Ils ont été dirigés sur Lorreur I, une des plus terribles planètes-bagnes de l'Univers, et Scootgaïe a récupéré cette petite exploitation afin de se refaire financiérement (pouvoir racheter Vénilia et entrer en possession d'un Vaisseau assez sophistiqué pour avoir une chance de pénétrer sur ce bagne, et, surtout, d'en sortir).

Si Scootgaïe a succombé, le meilleur moyen de retrouver la trace des Pirates de Walk Wolirop est de faire un tour sur Gostendsand. Mais les Whog Shrogs ne sont pas de grands amis de l'Empire et celà risque d'être très chaud. Ils pourront aussi peut-être mettre la main sur le "Jolie Snuffienne".

III.B. ACTIONS ET INFORMATIONS

1. Scootgaïe n'ayant pas encore assez de finances, il pourra proposer aux Whog Shrogs de devenir Drifteurs afin d'aller plus vite en besogne.
2. S'ils veulent braquer la Banque Impériale Populaire, le Meneur de Jeu a tout loisir pour en faire une forteresse inexpugnable.
3. S'ils récupérent le "Jolie Snuffienne", il leur sera possible de le coupler avec un autre Vaisseau doté des mêmes moteurs et compatible. Cette opération leur fera perdre un PE global et prendra de deux semaines à 1 mois (Cf Customisation de vaisseaux pour le matériel).
4. S'ils braquent un Vaisseau, la Chasse Impériale se mettra à leur poursuite. Ils ne pourront rester cachés dans la ceinture astéroïdale que pour 1D20 jours standards.
5. Si un vaisseau du Complexe les piste, l'ordinateur de bord à 20 % de le repérer.



GOSTENSAND

C'est une des nombreuses villes champignons résultant des ruées vers les Minerais. Construite dans la plus totale anarchie, c'est un amas d'habitations bancales où les offices de change, les bars et les bordels à mineurs sont les principaux commerces. De nombreuses galeries souterraines ont rendu les fondations peu fiables et les éboulements de terrains sont légion, le seul quartier stable étant celui comprenant l'Astroport, la Banque Populaire Impérial, la garnison des Forces de Sécurité Sunris et celle des Sentinels.

LE "JOLIE SNUFFIENNE"

Il a été gagné au jeu par 5 des employés de Sharkbleïd 'Motor" Tuff, un Centaur de l'Archipel, et de Doc Lascif, un Maitre des Génes renégat, reconvertis dans l'exploitation des nodules magnétiques (Cf : LOKS). Cette exploitation de 151 mineurs dont 140 Drifteurs se trouve sur la ceinture extérieure, à un endroit où les Averses de nodules sont les plus virulentes. Les Drifteurs n'y ont que 65 % de chances de rentrer mais ils sont vraiment très grassement payés. Il faut particuliérement bien connaître le coin pour pouvoir y faire passer un vaisseau de plus de 20m.

DEGATS DES PLUIES TOUS LES 2 TOURS (1D6)	NODULAIRES
1. Bruine Nodulaire	1/2
2. Averse Nodulaire	2
3. Tempête Nodulaire	5
4. Typhon Nodulaire	10
5. (1) Météorite	5
6. Pluie de Météorites	20

Elle sont bloquées de la même façon que les missiles. Les pourcentages sont divisés par deux excepté pour la bruine nodulaire et le météorite.

Note : Les actions que peuvent entreprendre les Whog Shrogs étant multiples, le Meneur de Jeu aura tout loisir de leur faire prendre une grandeur épique sans pareille.

Note II : Sharkbleïd et Doc Lasciv recevront bien, une fois la premiére surprise passée, les Whog Shrogs. Toutefois, pour ce qui est du Vaisseau, il faudra payer cher. Scootgaïe doit avoir néanmoins des économies. Si les Whog Shrogs veulent user de la force, soit. De la ruse de même. Toutefois, Sharkbleïd pourra proposer un marché. Il en a assez des mines et voudrait bien repartir à l'aventure. Il se montrera sympathique et il se peut qu'il s'associe aux Whog Shrogs (non sans arriére-pensées).

IV. LORREUR I, PLANETE-BAGNE

Planète à forte gravité à l'atmosphére fortement sulfurée, Lorreur I est l'une des trois plus importantes planètes-bagnes de l'Empire de Sunrith. Plus de 2 milliards de forbans de toutes espéces s'y déchirent sans aucun espoir d'en sortir. Le mode de fonctionnement est simple. Les "bagnards" sont envoyés sur cette planète dans de petites capsules dotées de rétrofusées autodégradables (non-réutilisables) et doivent survivre au milieu de leurs congénéres. Il y a peu de nourriture (racines, baies et luzernes diverse) et la bataille pour la vie y est rude. Comme il faut bien se nourrir, chacun se retrouve chasseur et gibier de concert. Un réseau dense de satellites armés surveille le périmètre, interdisant tout passage.

3 problèmes se posent aux Whog Shrogs.

1. Atteindre la planète-bagne.
2. Récupérer l'Englobuivr.
3. Quitter la planète-bagne.

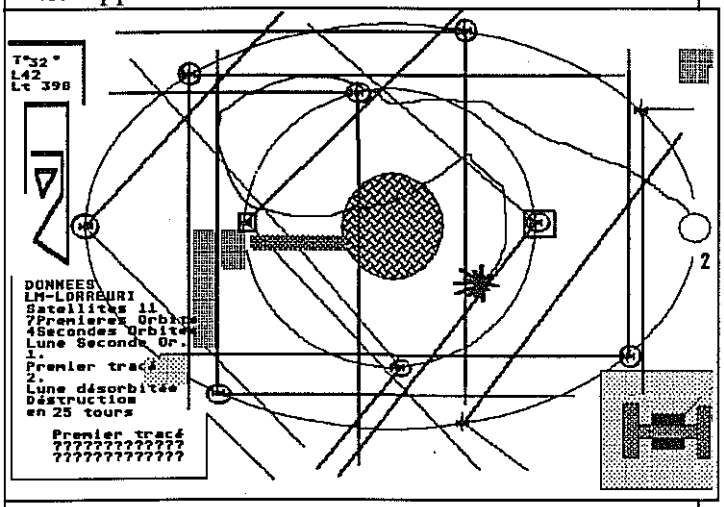
SOLUTIONS ?

Les Whog Shrogs se font volontairement déporter sur Lorreur I. S'ils sont en armure, ils en seront dépouillés. Toutefois, s'ils ne se sont pas fait attraper en civils, ils risquent la peine de mort par injection de Nihilitor. Ils peuvent toujours jouer les déserteurs devant la Cour Spéciale Impériale Populaire. Au Meneur de jeu de créer cette digression.

Dans le cas où ils s'y rendent de cette façon, il faudra bien qu'un vaisseau vienne les chercher.

Note : Il ne peut y avoir de téléportations sur Lorreur I car il n'y a pas de téléporteurs assez puissants.

Si les Whog Shrogs tentent de rejoindre et de quitter Lorreur I avec leur vaisseau, il leur faudra d'abord interroger leur Ordi avec un jet sous la Compétence Ordinateur avec un malus de 10 %. Apparaitra alors la carte ci-dessous.



En décrochant la lune artificielle de son orbite, il est possible de semer la pagaille durant 24 tours dans le système de protection. Le vaisseau peut se faufiler selon le parcours tramé en essuyant 3 tirs tous les deux tours par Satellite maton vacant les ayant repérés.

SATELLITE MATON

Envergure : 7m
Protection : Deflecteur et Magnétique
Blindage : 20
Détection : 75 %
Artillerie : 90 %
Armement : 2 Accélérateur de particules

Si les Whog Shrogs utilisent des leurres (vaisseaux en pilote automatique par exemple) pour diviser les tirs, ils multiplieront leurs chances de passer. Toutefois, l'alerte sera donnée et un fort parti de la Flotte Impériale constitué d'un Porte-Astronef et de 5 Batiments de guerre légers de couverture viendront se poster en attente aux abords de la planète.
Note : Si le vaisseau du Complexe les suit, il y a 65 % de chances qu'il tente de les aider en tentant de détruire des satellites matons avec 10 % de malus puisqu'il restera le plus éloigné possible.

BOLLOCQUES
Envergure : de 50cm à 2m
Taille des épines : jusqu'à 30cm
FA : 1
Protection (CP) : 30

PORTE-ASTRONEFS LEGER "VICTOIRE DU PEUPLE"

Type : Porte-Astronefs
Taille : 700m
PE : 350
Forme : Allongé
Nombre de moteurs : 59
Technologie : B
Hyperéspace 2 - Hyperéspace en 8 tours -
Accélération : 2.85 (4.28)
Armement et protection:
Equipement : Soute pour 2 Chasseurs (28) - Voies de décollage (3) - Ordinateur de soutien (4) - Navettes de secours (3)
Points de Structure : 350
Points d'énergie : 29 500

INTERCEPTEURS MODELE STANDARD IMPERIALE (Voir Chapitre Vaisseaux)

BATIMENTS DE GUERRE LEGERS

Type : Croiseurs
Taille : 70m
PE : 35
Forme : Multi-polaire
Nombre de moteurs : 6
Technologie : B
Hyperéspace 1 - Hyperéspace en 5 tours-
Accélération : 23 (34)
Armement et protections : Canons à Photons (5) -Baie de missiles (2) - Ecran Cinétique (1) - 30 Pts de blindage.
Points de structure : 35
Points d'énergie : 2400

IV. A. BIENVENUE EN ENFER

Les Whog Shrogs prennent pied sur Lorreur I alors que de fortes émanations sulfureuses s'estompent, laissant place au relief chaotique de cette maudite planète. Leurs pieds s'enfoncent de 10 bons centimétres dans les plaques de boue noirâtres qui s'étendent tout autour d'eux. Les vents violents qui soufflent si souvent sur Lorreur I se sont calmés, condamnant à l'immobilité les nombreux buissons barbelés (FA : 1) parsemant le paysage (Quand le vent souffle, ces buissons barbelés, ou "Bollocques", fusent de partout. Les dégats sont alors multipliés par 3).

Une légére colonne de fumée provenant d'un bosquet pourra attirer l'attention des Whog Shrogs (Jet sous le Sens par exemple). Elle marque la présence d'un foyer consumant ses derniéres forces. Un cadavre de Sunris, à moitié recouvert de cendres grises, y a été dépecé selon un bien étrange cérémonial. Il lui manque les paumes des mains, les muscles des avant-bras, les joues, le coeur et une jambe. En cherchant dans le feu éteint, ils trouveront les os blanchis de cette derniére. Mais, déjà, la nuit tombe, brutale.

TABLE D'EVENEMENTS (1D10)
1- 5. Le vent se léve (Fa Bollocques X 3)
6. Tempête (Fa Bollocques X 4)
7. Une bande de 10 équarisseurs leur tombe dessus à la faveur de la nuit (cf Equarisseurs)
8. Pris dans une tourmente sulfureuse (1D10 tours), ils n'arrivent plus à respirer qu'avec difficulté (FA : 5 sur Zones 1-5 (Tête et cage thoraciques) si non protégées).
9. D'horribles hurlements déchirent la nuit. 2 bandes d'équarisseurs se battent sauvagement à une centaine de métres.
10. Une nuées de Flaradeums (cf) s'abat sur les Whog Shrogs.

LES EQUARISSEURS
(3) F17/C15/R12/H16/S9/Co7/A7/T1
Physique : 160
Combat à mains nues : 65 %
Armes blanches : 60 %
Commando :30 %
Equipement : Cimeterre en os (FA : 5-Att/Phase 1-Force minimale : 8)

(7) F10/C10/R9/H13/S18/Co4/A1/T3
Physique : 100
Combat à mains nues : 55 %
Armes blanches : 50 %
4 Coutelas en os (FA : 3-Att/Phase 2-Force minimale 5), 2 masses bardées d'épines de Bollocques (FA : 8-Att/Phase 1/2-Force minimale 10), 1 épieu (FA : 6-Att/Phase 1- Force minimale 9)

LES FLARADEUMS
Charognards insectoïdes à la carapace noire d'une longueur maximum de 15cm - Leurs ailes diaphanes produisent un son métallique très aigu - Ils se jettent sur toute blessure apparente et, si on ne les en enléve pas, causent 1 FA de dégat tous les 5 tours.

RENSEIGNEMENTS

Les Whog Shrogs devront rencontrer une bande d'Equarisseurs et les faire parler pour capter ces informations :

Sur WALK WOLIROP et ses CHEERS : Ils ont du rejoindre le fort parti Cheer actuellement en guerre totale avec Santa la Chienne, reine du Clam. Un affrontement extraordinaire a eu lieu dans les plaines il y a 5 jours, ce qui explique la densité d'Equarisseurs dans le coin. Ils viennent grapiller les restes.

Sur les RESTES : L'armée Cheer et l'armée du Clam ont récupéré assez pour leur garde-manger et les Equarisseurs indépendants viennent chercher les derniers "steacks". Si les Whog Shrogs fouillent les besaces des Equarisseurs, ils y trouveront toutes sortes de viandes exotiques, fumées ou non (Viandes de Cheer, de Sunris, de Darbarien, d'humanoïdes etc...).

Sur SANTA LA CHIENNE : C'est la reine du Clam. Elle est en train de défaire les autres puissants, Malicooe l'Edenté, V'nbla l'Azuréen et Cap'tine Longuépieu pour n'en citer que quelques uns. Sa garde personnelle est constituée de Darbariens.

Sur CLAM : Situé à 20 jours de marche forcée, Clam s'étend dans l'une des seules régions à peu prés fertiles de Lorreur I. Un réseau dense d'énormes blocs de pierres pouvant atteindre jusqu'à 100m de hauteur s'y dresse. Des fortins enterrés ainsi qu'une armée de guetteurs en surveillent le moindre pouce carré.

LE CHARNIER
Si les Whog Shrogs passent par le lieu de bataille, ils découvriront un gigantesque charnier puant recouvert de tout ce que la planète doit posséder de Flinaeums. Cet océan de vermines leur coupe d'ailleurs le passage.

IV. C. LE CLAM

Les Whog Shrogs atteignent la limite entre les plaines et le Clam. La brissure est totale. D'un côté, l'étendue plate couverte de nappes de boues noirâtres, puis, brutalement, des blocs de pierres entre lesquels court une végétation luxuriante, flottent des lambeaux de brume glaciale. Un oeil avisé remarquera qu'au fur et à mesure de leur avance, s'allument des lumières du-haut des blocs de pierres, qui s'éteignent une fois les Whog Shrogs passés alors qu'une autre prend le relais, semblant vouloir montrer la route. Les guetteurs sont insaisisables. Après une journée de marche pénible à travers la jongle, ils atteignent enfin un plateau en forme de cône tronqué de 500m de diamétre. Autour de la base sont enterrés en quinconce des fortins de bois et de boue interdisant une progression plus en avant. Ca et là se tiennent autour des feux les membres en guenilles de l'armée hétéroclite de Santa la Chienne, leurs épieux en faisceaux, les arbalètes en bandouliére. Le camp ressemble à une véritable auge à cochons et nul ne semble leur préter attention. Sort alors de l'un des fortins une petite troupe de 15 soldats menés par un imposant primate de 2m52, Arcal "Lourdes Bottes", Lieutenant-amant de Santa, natif de Gor-to, qui vient se dresser à 20 pas des Whog Shrogs.

"*-Chasseurs ou gibiers ? Gibiers ou chasseurs ? Fous inconscients ? Intrépides guerriers ? Qui ? Quoi ?...*"

Sans leur laisser le temps de répondre, le Primate, d'un geste, lance la quinzaine de soldats Sunris et

Thunderzards mélangés qui le suivaient, sur nos héros. Il ne prend pas part au combat et se met à l'écart, assistant dubitatif au spectacle.

Soldats Sunris (10)
F14/C9/R18/H11/S20/Co6/T13/A2
Physique : 115
Arme Blanche : 56 %
Combat à mains nue : 45 %
Equipement : Plastron en bois (Protection de 3 points), Cimeterre en os (7), baton de combats en "bois de pierre"(3) (FA : 3 - Att/Phase :2)

Soldats Thunderzards (5)
F12/C19/R4/H9/S3/Co14/T10/A12
Physique : 155
Arme Blanches : 35 %
Combat à mains nues : 40 %
Equipement : Ceste dentées en "Bois de pierre"(5) (FA : 2 - Att/Phase : 2), casse-tête (3) (FA : 8 - Att/Phase : 1/2)

Une fois ce petit combat terminé, il poussera un grand cri d'enthousiasme et félicitera nos héros s'ils ont survécu.

"-Certains mangeront bien ce soir... Et vous remercieront de bon appétit ! Suivez-moi jusqu'au fortin que l'on parle un peu, vous devez avoir beaucoup de choses à raconter, chasseurs..."

V. FIN ?

2 grands cas de figures A et B se présentent maintenant à toi, ô Maitre du Jeu. Puisque nul ne pourrait savoir ce qu'il va advenir à ce stade de l'aventure, tes Whog Shrogs ayant pu emprunter des chemins tellement différents, il va falloir te jetter à corps perdu dans la préparation des événements auxquels tes joueurs vont se voir confrontés à présent.

V.A. "HEROIC FANTASY"

Si tes joueurs ont choisis de se faire déporter, quasi-nus comme des vers, réjouis-toi car tu vas enfin vraiment pouvoir leur en faire baver (du moins essayer). Lorreur I étant à un stade de "Barbarie Primaire", l'aventure aura beaucoup à voir avec de l'Héroïc-Fantasy. Tu auras toute amplitude pour les y faire galérer le plus possible en inventant par toi-même toutes sortes d'imprévus sanglant, dérangeants et intelligents (Cf : Flinaseums, Bollocques, Equarisseurs, Champs de Bataille titanesques où l'on se bat à la masse et au cimeterre, Intrigue de Palais entre les divers PNJ, etc.).
Note : Seuls Santa et Arcal "Lourdes Bottes" sont susceptibles de reconnaitre en eux des Whog Shrogs.

V.B. SCIENCE-FICTION METALLIQUE

Si ils sont avec armes et bagages, leur arrivée va semer une formidable pagaille et une folle flambée d'espoirs chez tous les déportés. Leur tête sera mise à prix par toute la planète dès que celle-ci saura qu'il y a un vaisseau dans les parages. Le vaisseau a 50 % de chances par jour en stationnement rapproché autour de la planète de se faire repérer par des bagnards. La nouvelle se répandra comme une trainée de poudre et celui-ci sera suivi de loin par une horde d'innombrables dépenaillés. S'il s'est posé, il est attaqué dés le lendemain par la sus-dite horde. Une véritable marée humaine l'assiége et use de toutes sortes d'artifices pour l'immobiliser (au gré de votre imagination). La nouvelle dès qu'elle est colportée arrive aux oreilles de Santa la Chienne et de ses troupes. Le bruit court que les troupes d'élite du Boucher de l'Univers, les Whog Shrogs, ont pris pied sur Lorreur I.

Note : pour mémoire, les Whog Shrogs doivent récupérer l'Englobuivr' et quitter la planète. Santa, Arcal et tous les autres veulent quitter cette maudite planète.

VI. ANNEXE

VI.A. PERSONNAGES NON JOUEURS

VENILIA VANI

(voir description physique c.f Enquête Plaisante)

Cette chasseuse, membre des grands limiers de la Guilde des Chasseurs, est une native d'Alma Mater Sunrith âgée de 28 révolutions. Attribuée par la Guilde à l'équipe privée du second fils du Boucher, elle en est devenue l'un de ses meilleurs éléments avec son co-équipier, Scootgaïe. Superbement bien foutue (selon la norme sunris), elle excelle dans tous les arts de combats dont tout particulièrement le corps à corps (ses dents taillées en pointe n'étant pas la moindre de ses armes). C'est aussi un pilote confirmé connaissant tous les recoins de l'Archipel et des Confins. Dénuée de tout scrupule, elle considére ceci comme l'une de ses grandes qualités.

F 14/R 14/S 17/A 20/C 16/H 15/Co 7/T 14/B 36
Physique : 150
Arme à feu : 89 %
Arme blanche : 80 %
Combat à mains nues : 92 %
Electronique : 50 %
Guide : 95 %
Langues étrangères 65 %
Navigation : 90 %
Ordinateur : 50 %
Pilotage : 100 %
Survie : 90 %
Xénoculture : 65 %

SCOOTGAIE

Ce vieux Thunderzard débonnaire cache derriére son air bonhomme un esprit particuliérement tortueux. C'est sûrement ce qui lui a permis de vivre si longtemps et d'échapper à toutes les tourmentes de l'Aventure pour être, à l'heure qu'il est, l'un des plus anciens Chasseurs de la Guilde. Dôté d'un haut degré d'adaptation aux événements et à l'environnement, il est aussi l'un des 3 Grands Fréres de la Société secrête Thunderzard "Trois Doigts A Jamais" et oeuvre parallélement à l'extension de la puissance de celle-ci. Bien qu'il ne l'ai jamais reconnu, il aime beaucoup Venilia, comme si elle était sa propre fille (Les Thunderzards ont une conception assez particulière de l'amour paternel).

F 22/C 17/Co 11/R 10/H 15/S 18/T 11/A 5
Physique : 195
Arme à feu : 75 %
Arme blanche : 85 %
Artillerie : 45 %
Combat à mains nues : 95 %
Commando : 75 %
Corruption : 67 %
Navigation : 90 %
Pilotage : 68 %
Equipement : Hyper-combi - Poignard Cheer - Langue de Feu - Liberator - Delice TL 34 -

ARCAL "LOURDES BOTTES"

De petits yeux chafouins percent à travers le pelage brun de ce primate au nez minuscule et à la gueule peu avenante. Colosse de 2m52 pour 190Kg, Arcal doit son surnom aux imposantes bottes de cuir noir et de métal ouvragé qui lui montent jusqu'aux genoux et qu'il ne quitte pour ainsi dire jamais. Sergent déserteur de l'Armée Impériale, mercenaire sans idéal, tueur professionnel, gorille, flic, Arcal a fait tous les métiers "musclés". Amant et bras-droit de Santa (il se méfie toutefois d'elle comme de la peste), c'est le chef militaire du Clam et la crainte qu'il inspire à ses troupes est bien réelle. Il affectionne le style soudard ripailleur mais est en fait un primate d'une grande intelligence qui sait parler et réfléchir adroitement. Son expression favorite est "Que Sainte Ripaille ne nous oublie pas !".

F32/C19/R17/H16/S16/Co9/A17/T14
Physique : 260
Armes blanches : 86 %
Arme à feu : 80 %
Artillerie : 80 %
Pilotage : 56 %
Commando : 65 %
Leader : 79 %
Survie : 79 %
Missiles : 70 %
Combat à mains nues : 99 %
Lancer : 73 %
Analyse de la situation : 45 %
Equipement : Bottes de cuir et de métal avec fers de combat et stylet dans le talon (FA : 4 - Att/Phase : 2), 3 poignards de lancer, 1 arbaléte avec 15 carreaux, armure de plaques de bois articulées (10 Pts de protection)

SANTA LA CHIENNE

Santa est le fruit, vénéneux, de l'un des nombreux transports charnels de Barack le Sanguinaire, entre-autre géniteur du Boucher. Demi-soeur de Talkérus, cette sang-mélée humano', au corps d'athlète déchiré par de nombreuses cicatrices, vécut ses 14 premiéres Révolutions sur Illumina, au sein d'une communauté Mantram qui les avaient accueillies, elle et sa mére. Puis, les gènes léguées par son pére la poussérent à courir l'espace, pour échouer finalement sur les rives de Darbar. Bien peu ont réussi à vivre longtemps parmi ces êtres et pourtant, elle réussit le tour de force de s'y faire "accepter". Ce n'est qu'un peu plus tard qu'elle rencontra Sceskarius, à l'époque Chrud Whog Shrog, qui devint l'amour de sa vie. Il la ramena avec lui sur Holocostia Verola où le Boucher les attendait. Bien que ne sachant rien d'elle, il la reconnut de suite comme l'une des ses nombreuses soeurs. Et la traita comme telle : Elimination ! Sceskarius trahit pour lui permettre de s'échapper et tout bascula. Comme atteinte par une impitoyable malédiction, sa vie devint une éternelle fuite éperdue dans la plus profonde des solitudes. Où qu'elle soit, les sbires de son frére retrouvait sa trace et semaient la mort et la destruction. Sa seule présence dans un endroit annonçait le malheur. C'était un bel oiseau, un bel oiseau de malheur. Et c'est dans sa plus profonde détresse qu'un jour, elle puisa la force de se retourner et de chasser à son tour. Santa la Chienne venait de rentrer dans le club très select des monstres sanguinaires. Son vaisseau, le "Troisième Oeil", avec pour équipage sa "famille" Darbarienne, vint concurrencer tempêtes magnétiques, trous noirs et autres entités galactiques cauchemardesques au tableau des calamités spatiales. Mais la chance finit toujours par tourner et l'Empire de Sunrith réussit à mettre fin à ses exactions en la déportant sur Lorreur I dont elle devint l'un des maitres après moult luttes acharnées. Elle se sent à présent prête à affronter son frère en face à face et attend ce moment avec impatience. Elle veut aussi savoir pourquoi, pourquoi il ne l'a pas aimé. Elle le hait de ne pouvoir l'aimer. Santa la Chienne, dure et cruelle, est une fleur bleue couverte d'épines.

F 17/C 16/R 20/H 17/S 13/Co 15/A 20
Physique : 165
Arme à feu : 79 %
Arme blanche : 95 %
Combat à mains nues : 90 %
Commando : 100 %
Leader : 99 %
Pilotage : 80 %
Survie : 90

SHARKBLEID "MOTOR" TUFF

Sharkbleïd est un Centaur sauvage natif de Baillkiraï. Sa rencontre avec un Maitre des Gènes renégat, Doc Lasciv, lui offra l'occasion, contre de menus services, de se retrouver doté d'un Turboréacteur lui permettant de se déplacer dans les airs. Et c'est ainsi qu'il partit découvrir les vastes étendues de l'espace, "son" Maitre des Gènes en croupe. Sharkbleïd est un guerrier fortement imbu de sa personne prêt à tout pour conquérir le pouvoir et l'existence du Boucher de l'Univers le chagrine grandement. En effet, franchement mythomane, il se considére en quelque sorte comme le véritable seigneur élu de l'Univers et méprise cette larve qui lui fait de l'ombre. Doc Lasciv, son comparse, l'a muni au cours de leurs diverses aventures d'un grand nombre de perfectionnements bio-ioniques.

F 36/C 50/R 18/H 20/S 16/Co 14/A 15
Physique : 430
Arme à feu : 70 %
Arme Blanche : 125 %
Combat à mains nues : 95 %
Commando : 100 %
Lancer : 130 %
Leader : 98 %
Navigation : 80 %
Pilotage : 99 %
Survie : 110 %

VOL
Son Turbo-Réacteur lui permet de se déplacer à Mach 3 mais il doit alors revétir son caisson préssurisé. Il ne peut voyager dans l'espace.

ARMES BIO-IONIQUES
2 canons lasers sont couplés sur son Turbo-Réacteur. Il tombe à Mach 1 quand il les utilise.

DOC LASCIV

Maitre des Génes renégat, cet archipélien, l'âme damnée de Sharkbleïd, est un petit homme sec au crâne oblong disposant de deux paires de bras. Peu adroit dans les travaux guerriers, effrayé par la violence physique et plutôt couard, il ne bénira jamais assez le jour où son chemin lui permit de se mettre sous l'aile de son comparse. Ainsi, ils peuvent conjuguer leurs talents de scientifique et de guerrier. Doc Lasciv a le don de monter des plans tordus particuliérement vicieux et dispose de la faculté mentale Catalepsie.

F 6/C 10/R 15/H 19/S 18/Co 16/A 5
Physique : 80
Pouvoir mental : 16
Ordinateur : 98 %
Psychologie : 85 %
Mémoriser : 85 %
Langues étrangéres : 110 %
Xénoculture : 100 %
Electronique : 120 %
Falsification : 70 %
Corruption : 90 %
Médecine Univers sur-évolué : 99 %

VI.B. L'ENGLOBUIVR

Petit Lémurien d'une corpulence proche du Mushgreer, animal mythique, véritable fossile vivant, l'Englobuivr est une créature tigrée jaune et noir doté d'un unique oeil dont la pupille est en forme de vrille jaune sur un scérotique noir. Il est omnivore et est doté d'un pouvoir plutôt hallucinant. Quand il ressent une trop grande agressivité dans ses parages proches, il dégage une substance dont les effets sont les mêmes que ceux de l'Omnifodrène. C'est par ailleurs ce qui s'est passé lors du combat entre les pirates Cheers et Vénilia. Toute personne au contact de cette substance réagit donc comme si elle était sous l'emprise d'Omnifodrène et perd toute agressivité (Témérité - 1D10).

TABLE D'EVENEMENTS SPATIAUX (D10)

1. Rencontre avec 3 vaisseaux pirates de la Fraternité (mêmes caractéristiques que le "Jolie Snuffienne).
2. Pluie de météorites (350). Elles n'ont que 15 % de chances de passer le bouclier mais le bruit à l'intérieur du vaisseau est assourdissant. Les dégats occasionnés se chiffrent à 20.
3. Prise en chasse par 2 chasseurs standards Impériaux.
4. Un vaisseau fantôme.
5. Moteur en panne.
6. Système de pilotage faussé (Pilotage - 10 %).
7. Combats entre Chasseurs standards Sunris et pirates Cheers.
8. Rencontre avec une caravane de Maraudeurs pas spécialement agressifs. Ils pourront même leur donner quelques tuyaux si les Whog Shrogs la jouent fine.
9. Torsion de l'espace-temps durant 48 heures standards, le vaisseau est bel est bien perdu (Navigation - 40 %).
10. Une sombre créature (type Alien) est à bord du vaisseau et s'est mise en tête de bouffer tout le monde.

TROPIQUES BLINDES

INTRIGUES, COMPLOTS ET ATTENTATS SOUS LES SOLEILS CONJUGUES DE NOSTHOA ET TOT, PLANETE DE L'IMPLACABLE DIEU SKEER

Silencieux quand il se pose
Entre dieu et l'animal
Sous la peau brillent dans l'ombre
De longs muscles de métal
Homme seul homme sombre
Où est le bien et le mal ?
Noir comme le diable
Chaud comme l'enfer
Insaisissable
Seigneur de guerre

B. Lavilliers in :
"ODE AU BOUCHER DE L'UNIVERS"

AVANT-PROPOS

Seul dans la grande salle du Trône dont les murs arborent les milliers d'étendards des troupes qu'il a vaincues, Talkérus, le Boucher de l'Univers, est sombre et songeur car, à présent plus que jamais auparavant, son funeste Empire est en danger.

L'Empire de Sunrith, pétri de prétention, lance de grandes offensives à l'intérieur même des systèmes de Talkérus et les soldats Sunris semblent avoir oublié la terreur que leur inspirait avant le seul nom des Whog Shrogs. Les réserves en matière première s'épuise et le pillage d'autres systèmes n'en ramène pas assez. Le Boucher est songeur, mais il ne lâchera pas les armes. Jamais.

Mais le plus grand Danger ne vient pas de ce qui est connu, il vient de très loin, du tréfond des Confins. Depuis plus d'une révolution à présent, de grandes Nefs, semblables à de gigantesques insectes de métal bardés de mandibules redoutables garnies de pointes acérées, ont fait leur apparition près du domaine de Talkérus. Elles attaquent planète après planète, détruisant les villes, massacrant les fidèles serviteurs du Boucher, écrasant la moindre petite trace de vie.

Talkérus sait que le gros de leur Flotte sera bientôt, peut-être même dans moins d'une révolution, aux portes d'Holocostia Vérola . Mais le Boucher a toujours su qu'il devait vaincre ou périr. Il ne baissera pas les bras. Ses officiers, et bien entendu la Division Whog Shrog, sont prêts à continuer encore et toujours le combat. Et jusqu'à présent les dégats qu'ils infligent à l'ennemi, quel qu'il soit, sont énormes. Si énormes en vérité, qu'outre le respect qu'inspirent ces combattants farouches, n'importe quelle âme censée réfléchirait à deux fois avant de continuer.

L'Empire de Sunrith, aux ressources phénoménales, semble se cantonner sur ses positions, misant sur l'épuisement des assiégés. Mais les Insectes de Métal, ne semblent ni impressionnés ni même craintifs à l'égard des coups qu'ils recoivent. Impertubables géants de métal, ils poursuivent inexorablement leur route à travers le vide pour détruire le moindre signe de vie. Jamais le Domaine du Boucher n'avait tant subi de pertes et de combats. Même durant les grands assauts des Anti-légions. Mais rien ne pourra faire fléchir le Mangeur D'étoile.

I. INTRODUCTION POUR LE MAITRE DU JEU

La guerre totale que livre le Boucher, d'une part à l'Empire Sunris, d'autre part aux hordes inconnues de Mecsectoïdes, épuise considérablement ses ressources. Bien que luttant farouchement, hommes et vaisseaux ont besoin de plus en plus de matériel pour faire face aux pertes qui leur sont infligées. De plus, l'effort militaire que doit fournir Talkérus empêche toute mission de pillage de grande envergure, tout le monde se devant d'être au front.

Le plus avisé des fils de Talkérus, Sabbatan, son seul et unique confident, est parvenu à faire admettre à son seigneur de père les avantages de la diplomatie avec les systèmes éloignés qui n'ont jamais eu à subir d'agressions de la part des Whog Shrogs. Il l'a convaincu d'envoyer des ambassades auprès des puissances mineures afin que celles-ci fournissent armes, équipements et matières premières.

Plusieurs escouades du régiment "Sabbatan" sont dépéchées pour escorter les diplomates qui vont tous partir dans des courses lointaines. L'escouade des joueurs est l'une d'entre-elles et partira vers Noshtoa, système aux abords de l'Archipel.

I.1. Introduction pour les Joueurs

Sommeil...encore une heure...dormir.
La voix tonnante du Chrud déchire vos rêves. Encore accroupis dans l'énorme fosse, votre camp pour la nuit, vous ouvrez les yeux. Partir à l'attaque...encore...où ?
Marchant entre vous, ajustant son casque impersonnel taché de boue, maculé de sang, le Chrud tonne :
-*"Nous partons d'ici. Ordre nous est donné de rejoindre la Base 421. En avant !"*
Lentement, vous vous regroupez pour quitter la ville en ruine, reprise il y a peine cinq heures standards au bout de plusieurs longs jours de combat. Quand vous vîtes enfin les visages horrifiés des gardes Sunris, retranchés dans les ruines, ceux-la mêmes qui vous bombardaient, vous exultiez. C'est avec joie que vous contemplez les traces laissées par leurs pauvres corps désarticulés sur vos armures.
C'est ainsi que vous rejoignez une navette qui vous embarque dans le vrombissement de ses jets. Est-ce une lueur d'amiration qui se lit sur le visage du pilote ?
-*"Bravo seigneurs Whog Shrogs..."* dit-il avant de faire décoller son engin. Non, c'était de la reconnaissance. Depuis le début de cette longue campagne contre la plus grande offensive Sunris, les hommes de troupe vous regardent différement. Ils ont appris à apprecier la précision et l'efficacité de vos assauts...
Vous ne disposez que de très peu de temps pour nettoyer votre armure et vous rafraichir. Si peu même que le Khan est déjà entré, accompagné du sifflement de la porte.
-*"Non, non restez assis, Whog Shrogs. Vous partez dans quelques instants pour Holocostia Verola où vous vous verrez confier une mission de la plus haute importance..."*. Il tourne les talons puis s'arrête sur le pas de la porte.
-*"Vous avez fait du bon travail !"*

Vous pouvez dormir de tout votre saoul durant le voyage. Se reposer des batailles et oublier un peu tout le sang, les cadavres, la ... oui, peut-être pour vous aussi...Peur, la plus fidèle des maîtresses.

I.1'. Passage reserve au Chrud de l'Escouade

Tu entres dans l'immense salle où des brilleurs semblant danser au plafond renforcent les détails des sculptures gravées dans le bois noir d'Ophénia. Le casque sous le bras, tu salues le Tarkhan en frappant ton poing droit sur ton plastron de métal.
-*"Salut Chrud ! Assieds-toi...Tu reviens du combat et tu es un brave...*
- Je n'ai fait que mon devoir, Seigneur."
D'un pâle sourire le visage du Tarkhan s'éclaire.
-*"Bien Chrud, bien. Nous allons vous envoyer, toi et tes hommes, dans l'Archipel, du moins, à la frontière de celui-ci. Tu n'ignores pas que la guerre que nous menons contre deux ennemis de front épuise considérablement nos réserves... Si cela continue, nous allons bientôt manquer de tout. Aussi des ambassadeurs vont-ils être dépêchés sur toutes les planètes susceptibles de nous fournir ce dont nous manquons, par le truchement du commerce cette fois-ci. C'est l'un de ces ambassadeurs que vous allez escorter car les hommes de Sunrith vont immanquablement tout tenter pour faire échouer notre tentative...Vous partez demain Chrud. Va retrouver tes femmes..."*

C'est sur ces derniers mots que tu rejoins tes appartements de l'énorme Palais d'Holocostia Vérola.

II. TROPIQUES

II.1. Atterissage sur Nosthoa

Le vaisseau se pose enfin. "Les atterissages semblent toujours interminables" croit bon de commenter Merikt en s'enfonçant plus profondement dans son siège de cuir. Vous n'ajoutez rien, bien que le diplomate que vous escortez ne semble pas trop à cheval sur la discipline...mais pas de quoi lui taper encore dans le dos.
Lorsque le Sas s'ouvre et que la lumière éclatante du jour envahit l'habitacle du vaisseau, Merikt bondit précipitement au dehors. Sur un geste du Chrud vous suivez l'Ambassadeur.
L'astroport, tout baigné de soleil, a quelque chose de paisible et de tranquille. Il n'y a que deux lourds cargos posés au sol auprès desquels s'activent les hommes d'équipages. La haute tour de contrôle translucide dont le pied massif de géant est pris dans des arbuste émeraude, domine la ville. Un autoglisseur s'arrête devant vous et le diplomate, qui se compose un sourire d'une oreille à l'autre. Un homme et une femme en sortent, vêtus d'uniformes de cérémonie, et saluent le diplomate en vous jetant des regards dubitatifs...
Le couple, Allianadom et Zrig Zhutar, est attaché auprès du Palais du gouverneur. Après quelques échanges de paroles des plus protocolaires, ils conduisent Merikt et sa garde jusqu'au Palais. Les Whog Shrogs devront suivre dans un autre Autoglisseur de l'armée, piloté par Wom Hurbain. Au passage, celui-ci peut répondre aux quelques questions d'ordre général que pourront lui poser les Whog Shrogs.
La ville est uniquement constituée de petites maisons cernées par des jardins, le plus souvent luxuriants, et de bâtiments plus importants arborant les enseignes de grosses sociétés. La population humaine de Nosthoa semble errer nonchalamment, affichant des sourires béats.
Le Palais blanc en pierres massives se dresse au

milieu d'un parc où gazouillent de ci de là de nombreuses espéces volatiles. Parfois même, de petits écuringlouins grimpent vivement sur la cime des Pins et observent, curieux, la vie trépidante des gens du palais. Les Whog Shrogs sont conduits à l'intérieur du Palais, jusqu'à leurs appartements proches de ceux du Gouverneur. Les Chambres sont luxueuses, lit à suspenseurs, larges baies vitrées dominant le parc ensoleillé, Tableaux vivants et Vidéo-com. Le gouverneur, quant à lui, se repose déjà du voyage et somnole dans un bain brulant.

II.2. Premiere Rencontre

En vérifiant comme il se doit la chambre du Gouverneur, les Whog Shrogs vont tomber nez à nez, dans le couloir, avec un homme de grande taille, drapé dans un costume d'apparat. Il est accompagné par un officier Sunris qui lâche une grimace à la vue de nos héros.
L'homme, Theodore Wladurck, est l'ambassadeur de l'Empire de Sunrith, et l'officier, Trash Karsack, son garde du corps (En fait, il est membre de l'une des nombreuses officines du Bureau Central du Sabotage). Tout le monde étant là pour diplomatie, il n'est nullement question que chacun se laisse aller à sa haine fortement naturelle. L'ambassadeur adressera seulement un petit salut de la tête avant de disparaître, accompagné de l'officier, dans un bureau.
La partie risque d'être rude, si Alma Mater Sunrith fait des propositions de son côté.

II.3. Visite

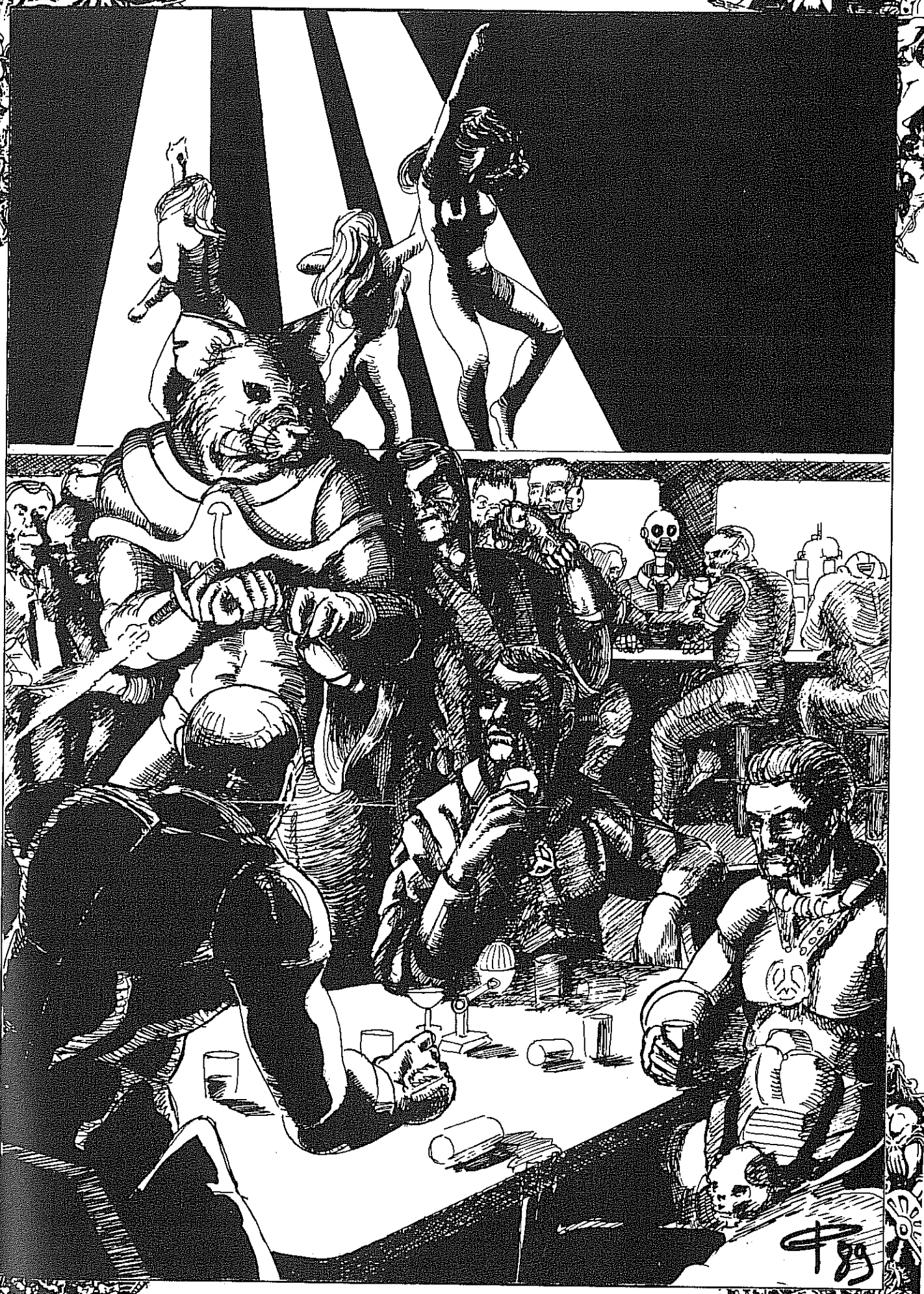
Fêtard, l'ambassadeur voudra faire un tour en ville plutôt que de rester dans le palais. C'est donc tout naturellement que les Whog Shrogs l'accompagneront jusque dans un luxueux cabaret des hauts-quartiers.

Une fois la porte de cristal franchie, vous êtes accueillis par une hôtesse qui vous conduit jusqu'à une table faisant face à une scène. Des lasers dessinent au plafond une voute constellée d'étoiles où croisent silencieusement des planètes multicolores. Le sol d'ambre est strié de filaments argentés qui font comme une rivière de lumière se traçant son chemin à travers un désert sombre. Sur la scène dansent, aux rythmes saccadés des Lyres de Ionos, trois femmes de Snuffs aux trois toisons ne portant rien d'autre que deux bracelets de métal. Des plateaux à suspenseurs font le service. L'alcool coule à flot, des clients rouge brique s'en imbibent en phantasmant sur les danseuses. Puis celles-ci s'éclipsent sans saluer, laissant la place à une grosse fouine anthropoïde mâle vêtue d'un habit de lumière. Elle s'adresse à la foule :
-"Amis de la culture, bonjour ! Savez vous ce que je fais quand je suis dubitatif ? J'opine du chef...(Rires)
- Pour lui prouver son amour, un Cheer traversa les Giboulées de Mars à la nage, le désert de Sahal sur les mains, il escalada la montagne la plus élevée des monts Stikks... Elle demanda le divorce : Il n'était jamais à la maison..." (Rires mitigés)

L'ambassadeur, ce soir là, boit beaucoup plus que de raisons et offre largement à boire à nos héros. Ses inhibitions brisées, il s'adresse à un peu tout le monde et il commence à y avoir beaucoup d'autres fêtards qui tournent autour de la table. Les bouteilles s'entassent. Des rires fusent. Il y a quelques bousculades...
Soudain retentit un cri. La foule s'écarte dans un grondement. Une grande créature à tête de hamster, un Nox, écrase le poignet d'un homme vêtu d'une robe pourpre qui se tenait derrière l'ambassadeur. Dans un craquement d'os cède le poignet, et l'homme lâche un scalpel Laser.
Cet homme voulait attenter à la vie de Merickt et Val Del Val, le Nox, l'en a empêché à temps. L'homme, un des membres des services spéciaux de Sunrith, se tuera en croquant une fausse dent gorgée de poison s'il est fait prisonnier. Les autorités prévenues interviendront rapidement. Elles embarqueront le cadavre et Alliana Dom viendra s'enquérir des faits avant de demander un Autoglisseur pour raccompagner Orthobald Meckrit. Val Del Val aura vraissemblablement droit à la reconnaissance des Whog Shrogs qui pourront être intrigués par la présence d'un Nox si loin de sa planète natale. Si les Whog Shrogs sont tentés, il offrira un coup au bar, et donnera plus d'informations sur sa vie.
-"J'suis comme, vous l'voyez un Nox, et on m'appelle Val Del Val, le rôdeur. Drôle de nom, pas vrai ? Je suis le meilleur traqueur de tout l'Univers, car je possède la "Conscience Cosmisque". Une sorte de pouvoir qui me permet de savoir où est qui dans tout l'Univers. C'est pour ce boulot qu'on me paye...z'avez pas du travail par hasard..."
Les Whog Shrogs n'ont pas de travail à lui donner pour l'instant.

II.4. Crimes en Ville

De retour au Palais, Alliana Dom confie ses craintes au Chrud de l'Escouade au sujet des deux attentats. Deux ? Oui, l'Ambassadeur de Sunrith a failli périr ce soir dans l'explosion du restaurant Blockmer... Tous les services de sécurités enquêtent. Pour autant qu'ils soient discrets, les personnages pourront enquêter aussi, bien qu'ils n'aient aucune autorisation officielle.
Quant à l'Ambassadeur, il est plongé dans un sommeil alourdi par l'alcool.



III. BLINDES ?

III.1. La Piste

Très tôt le matin, Meskrit a rendez-vous avec les responsables du palais afin de leur exposer les avantages d'une alliance avec le Boucher. Les Whog Shrogs ne sont bien évidemment pas conviés à cette réception mais sont consignés au Palais. Il se peut qu'ils aient envie de faire une petite visite dans les appartements de Wladurck, l'ambassadeur Sunris. Ce dernier est à une partie de chasse avec un président de cabinet. La porte des appartements est protégée par une serrure Electronique (-10 % pour la fracturer) à reconnaissance digitale. A l'intérieur, le luxe est semblable à celui des autres appartements.
Cinq pièces composent les quartiers de l'ambassadeur, un grand salon, un bureau, une salle de bain, une chambre et une antichambre. Dans le Bureau se trouve un ordinateur qui ne stocke aucune information confidentielle ainsi qu'un coffre de Plasticier opaque (protégé par un champ magnétique, jet d'electronique à - 40 % pour le neutraliser) contenant par contre un petit objet rectangulaire comportant un seul bouton, un Translateur (dont la fonction sera vue plus tard) et un papier thermique qui s'enflamme à la lumière s'il n'est pas traité. Et il ne l'est pas. Aussi s'enflammera-t'il en emportant le code qu'il avait sur lui à moins que le Whog Shrog ouvrant le coffre ne réussisse un jet sous les Sens à -4 pour se souvenir du numéro *1556 SW X89* avant qu'il ne parte en fumée.

III.2. Il n'y aura pas de dessert

La détonation ébranle même les fondations. Dans le couloir, c'est la panique, les hommes courent et se ruent de tout coté ; le mugissement de la sirène ajoute à la confusion qui règne. Cependant, vous saisissez une phrase "On attaque dans la salle de réception...". Votre sang ne fait qu'un rapide tour, l'Ambassadeur est à l'intérieur. Filant entre les gardes, bousculant ceux qui ne s'écartent pas assez vite devant le sifflement de vos scies circulaires, vous arrivez devant la porte. Celle-ci est gondolée en maints endroits.
La porte n'a plus qu'une résistance de 60, vu qu'elle a subi de plein fouet le souffle de l'explosion (qui a du même coup bloqué le système d'ouverture). De l'autre côté, la vitre est restée solidaire du mur qui l'encadrait et elle est couchée dans le Parc. On entend le souffle des Lasers Lourds qui pilonnent les arbres environnants. Des flammes surplombent les cratères qu'ils laissent dans le parc. Lorsque les Whog Shrogs entrent dans la pièce, ils découvrent :

Au centre de la pièce, dont tous les meubles sont rejetés en désordre sur le sol, se tiennent six individus protégés d'une lourde armure "bleu espace" dont la visière du casque ne laisse apercevoir que trois yeux rouges lumineux. Ils portent des Lances Thermiques, et l'un d'entre-eux se dirige rapidement vers le corps de l'Ambassadeur. Il y a trois autres corps, inanimés, dans la pièce. A travers le mur détruit, vous voyez le Parc en proie aux flammes, ainsi que les grandes trainées lumineuses qui témoignent d'un échange de feu nourri.
Dans la panique, les soldats du palais repoussent l'attaque soudaine de la cinquantaine d'agresseurs et oublient la salle de réception, où les Whog Shrogs devront lutter seuls contre le Commando de Tôt.

Ce Commando a pour but de capturer vivant l'ambassadeur et de l'emmener avec lui. Précisons que celui des Whog Shrogs est de protéger Merickt. Lorsque trois des commandos sont mis hors de combat, les restants tenteront de fuir sans demander leur reste. L'un d'entre-eux, et c'est souhaitable, pourra être fait prisonnier. Nul doute que nos héros, en bons Whog Shrogs, trouveront le moyen de délier la langue de ce combattant. En lui retirant son casque, ils découvriront le visage d'un Skeer, créature qu'ils n'ont peut-être jamais rencontrée (cf. Chapitre "Créature"). Le Skeer fera mine de ne pas comprendre le langage des aventuriers. Un jet de Xénoculture permet toutefois de savoir que tous les Skeers parlent pourtant couramment le Sunris et que celui-ci simule. Lorsque le Skeer se met à table, il apporte les renseignements suivants.
Le Commando vient de la planète Tôt, qui se trouve à juste un Parsec du système de Nosthoa, et a pour mission de ramener le "Gros Déviant". Le "Gros Déviant" n'est autre que l'Ambassadeur Othobald Merikt qui ne connait honnêtement pas la raison de cette appélation. Ils sont arrivés à l'intérieur du Palais grâce à une capsule bardée de systèmes d'anti-détection lancée d'un vaisseau en orbite.
Le Chef des Skeers est le maître de la planète, WELMERUS le Dieu Skeer.
Le vaisseau en Orbite, s'il a bien été détecté comme un cargo de lourd tonnage moyennement armé, n'est plus dans les abords immédiats de la planète. Il s'est en fait caché derrière une des Lunes Mortes de la planète. La planète Tôt est bien connue des Nosthoates en qui ils voient leur plus vieux et irréductible ennemi. Mais leurs flottes respectives ne sont pas assez importantes pour passer les protections planétaires des deux systèmes et l'emporter une bonne fois pour toute sur l'autre.

III.3. Après le Combat

Les tirs des armes ont cessé. Le Service de sécurité lance des Grenades Etouffantes (Grenades qui privent d'oxygéne une zone de 27 mètre cubes pendant un laps de temps très court) pour éteindre les incendies. Les arbres sont couchés, les fontaines détruites, les parterres saccagés, et de larges cratères encore fumants sont la sépulture temporaire des cinquante

Skeers. Lorsque le calme revient, tout le monde s'interroge encore sur la facilité dont la Capsule Skeer a pu franchir les protections de la planète.
La barge de débarquement Skeer est à semi-enfouie dans les décombres d'un petit temple ionique dédié à la gloire du Mo, le dieu de la nature. A l'intérieur, on ne trouve rien d'autre que quelques Genpacks@ hors d'usage.
L'Ambassadeur est emmené au Centre Hospitalier du palais où il est confié aux mains expertes du professeur Jorasse qui confie, avec un sourire assuré, que les contusions ne sont que très légères, et que l'ambassadeur sprintera dans l'heure qui suit.

COMMANDO DE TOT "TYPE"

F25/C20/S14/R16/H14/Co12/T18
Physique : 225
Compétences :
Armes à Feu 70 % - Armes Blanches 65 % - Commando 70 % - Médecine 55 % - Electronique 60 % - Pilotage 70 %

Protection : Armure (25) résistance (3)
Equipement : Lance-Thermique (FA 10) - Epée Laser (10) - Maniack (10) - Ceinture Gravitique - Genpack@ - Bottes Magnétiques - Antidec -

COMMANDO SUNRIS

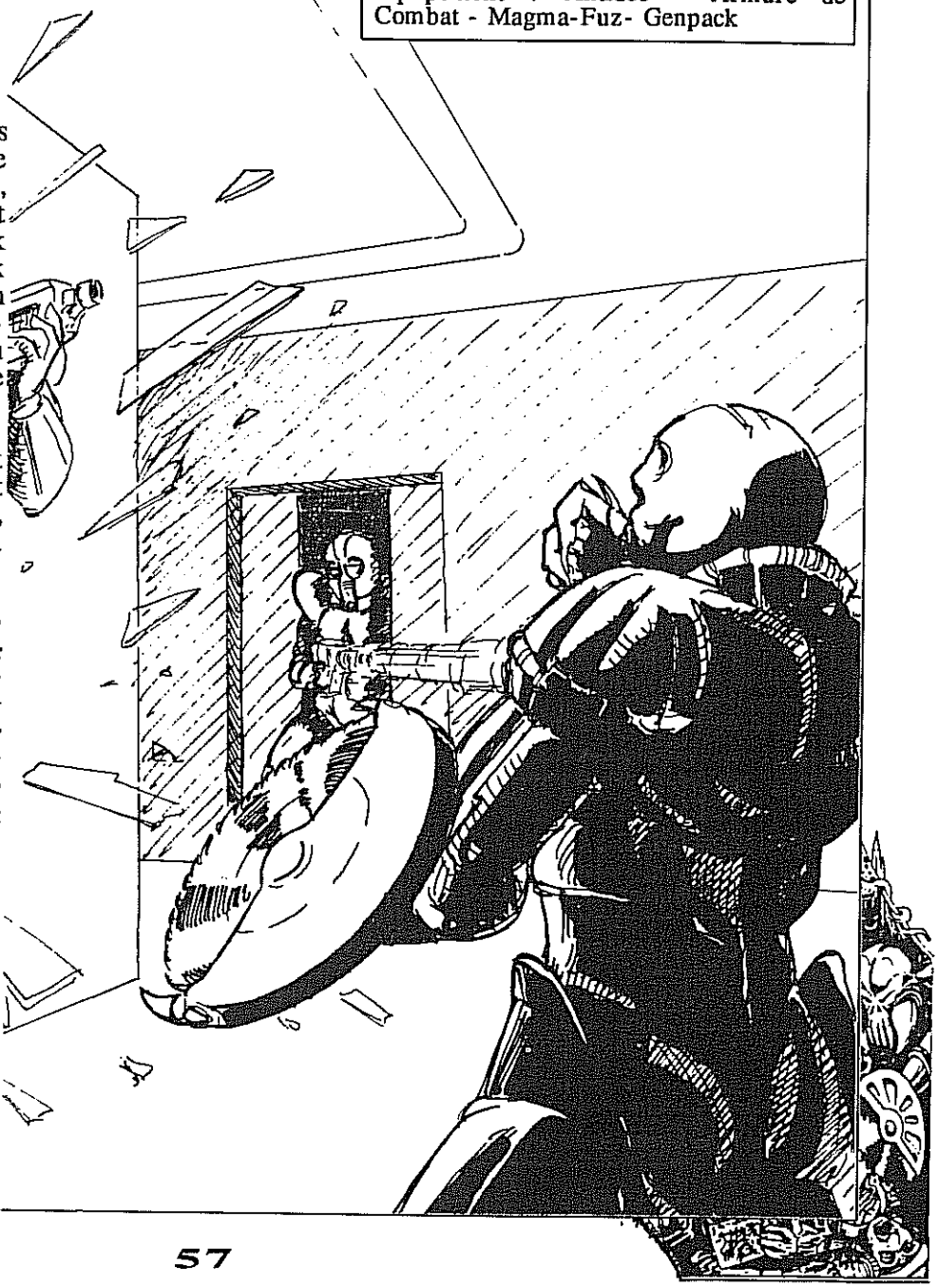
F15/C15/H15/R14/S12/Co14/T17
Physique : 150
Compétences : Armes à Feu 70 % - Arme Blanches 70 % - Cbt à mains nues 60 % - Commando 60 % - Camouflage 80 %

Equipement : Antidec - Armure de Combat - Magma-Fuz- Genpack

III.4. De Charybde en Scylla

Les Sunris, quant à eux, n'ont pas désarmé. Ils veulent plus que jamais la peau de Merikt et, ce, dans les plus brefs délais. A cet effet, l'officier Trash Karsack rencontre dans un petit bar, aux alentours du spatioport, un groupe de 12 Soldat Sunris déguisés en matelots d'un vaisseau Cargo Cheer appartenant à une compagnie SniffSniffienne travaillant pour les Azuréens. Ceux-ci ont emmené avec un eux tout l'équipement d'un soldat d'assaut (Armure de Combat, Magma-Fuz, etc.) et sont donc prêts à passer à l'action...

Vous attendez devant la porte de l'infirmerie, en contemplant les restes du parc à travers la vitre teintée. Quelques oiseaux sont revenus, mais restent à l'écart des hommes de l'entretien qui sont encore en train de rassembler les morceaux épars des Skeers. La porte s'ouvre dans un sifflement hydraulique et laisse apparaitre deux infirmiers qui se dirigent vers l'infirmerie. Mais, avant que la porte ne se referme, vous voyez surgir un homme en armure de combat ne portant ni insigne ni étendard. Il brandit un Magma-Fuz et ouvre le feu sur vous...Au même moment explose la vitre et cinq hommes jaillissent pareillement équipés.



Lors de cette manoeuvre, ce premier commando de six hommes va tenter d'attirer les Whog Shrogs à l'extérieur, dans le jardin. A chaque round, ils reculeront un peu plus, afin que les aventuriers se mettent à les suivre. Pendant ce temps, les deux (faux) infirmiers entrent dans l'infirmerie pour empoisonner l'ambassadeur... Aux Whog Shrogs d'avoir du flair pour sentir le coup fourré. Le premier commando, s'il est suivi, attirera les Whog Shrogs dans un guet-apens ou six autres commandos ouvriront le feu.
Un personnage qui réussit un jet sous "Sens", remarquera que la technique de combat employée par le commando ressemble étrangement à celle des Sunris. Il est donc fort probable que les Whog Shrogs, après s'être sortis de ce combat, soient lassés des manigances de l'Ambassadeur de Sunrith. Et de là à ce qu'ils fassent un petit tour dans les appartements de ce même Sunris, il n'y a donc qu'un pas.

A noter : si l'Ambassadeur est mort, la mission des Whog Shrogs prend fin ici.

III.5. Cruels Sunris

Dans les appartements du Sunris, tout est devasté, les meubles sont sens dessus-dessous, les consoles brisées. Traces de luttes évidentes. En fait l'ambassadeur de l'Empire a été enlevé par les Skeers grace au Stroporteur. C'est le moment que choisit l'officier Sunris Trash Karsack pour pénétrer dans les appartements. Voyant le chaos régnant, il ne tarde pas à accuser les Whog Shrogs d'avoir fait disparaître l'ambassadeur.
En même temps, son aide de camp donne l'alerte auprès des gardes du palais, mis à rude épreuve ces derniers temps. Les Whog Shrogs ont rompu le pacte de neutralité de Nosthoa et sont à présent hors-la-loi.
L'altercation n'est pas loin, surtout que Trash ne voudra pas démordre de son accusation. Les autorités du Palais vont donc tenter de mettre aux arrêts les Whog Shrogs.
Pendant ce temps, les Skeers, grâce au stroporteur, vont également enlever l'ambassadeur qui se trouve, en principe, dans l'infirmerie.

IV. CANCER

IV.1. Escapade

Les Whog Shrogs ont été envoyés sur cette planète car ils possèdent un certain don d'improvisation utile pour se sortir de situations difficiles. Ils vont en avoir besoin pour s'échapper du palais et retrouver l'ambassadeur.
Devant le nombre de personnes qui semblent vouloir faire échouer la négociation, les aventuriers peuvent légitimement penser que le Nox est la seule personne qui puisse leur donner une réponse sur l'endroit où se trouve leur Ambassadeur (le Nox a la "Conscience Cosmique", ne l'oublions pas).
Val del Val est, comme à l'accoutumée, dans le cabaret où les personnages l'ont rencontré la première fois.
A cette heure il n'y a encore que très peu de clients à l'intérieur du cabaret et la scène est vide. Val Del Val, songeur, silencieux et froid est attablé devant un verre de Liqueur Marine. Il contemple les bulles de gaz remontant à la surface de son verre. Derrière son comptoir, le barman baille en aspirant une bouffée de Bacshit et les volutes bleutées s'élèvent en corolles, illuminées par les spots bleus et jaunes.
Lorsque les Whog Shrogs lui expliquent la raison de leur présence, Val Del Val hoche la tête et accepte de retrouver l'Ambassadeur pour seulement 12 000 crédits Sunris. Mais il ne possède pas de vaisseau et il lui faudra voyager à bord de celui des Whog Shrogs.

IV.2. Decollage

Suivant les rapports qu'entretiennent à présent les Whog Shrogs avec les autorités, il se peut que leur vaisseau soit cerné par des soldats afin de leur interdire toute fuite. Il faut noter que les autorités de la planète ne veulent pas d'une guerre ouverte avec le Boucher, mais ils ne peuvent pas se permettre de ne pas répondre aux exigences de vengeance de l'officier Trash s'il ne veulent pas d'une guerre avec les Sunris. Aussi vont-ils jouer sur leur manque de moyen (après tout, ils ne sont qu'une petite puissance) pour que les Whog Shrogs arrivent à s'enfuir tout de même, en leur causant un minimum de dégats. Après ils pourront se faire pendre ailleurs, Boucher et Sunris.
Les gardes, qui ne savent pas qu'ils sont sacrifiés par leurs chefs, surveillent avec vigilance le vaisseau. Ils n'hésiteront pas à tirer sur un ennemi potentiel, mais éviteront soigneusement tout corps à corps avec les Seigneurs de la guerre. Les personnages peuvent remarquer une fois qu'ils ont repris leur vaisseau que celui-ci a été entretenu et qu'il est parfaitement opérationel. S'ils ne tardent pas à quitter l'atmosphère de la planète, aucun vaisseau ne viendra les poursuivre.

IV.3. Accrochage en Orbite

Alors que l'écran radar révèle un écho, les Whog Shrogs voient à travers la large vitre panoramique du pont de commandement un vaisseau rouge et gris sortir de derrière l'orbite d'un des satellites de Nosthoa. Sur ses flancs de métal trône, menaçant, l'insigne des Skeers, et ses batteries Laser pivotent dans leur direction.
Cet évènement survient alors que le vaisseau des Whog Shrogs quitte juste l'orbite de Nosthoa et ne peut encore filer dans l'hyperespace. Les Skeers veulent immobiliser le vaisseau afin de l'investir. S'ils y parviennent, ils tenteront de

faire prisonnier tous ses occupants et les ramèneront sur Tôt. A noter que c'est l'un des deux vaisseaux qui a participé aux actions sur Nosthoa. Le second est déjà reparti vers Tot, emmenant à son bord les deux ambassadeurs.

DESTROYER SKEER

Taille 120 mètres
Forme : Cylindrique
PE : 65
Nombre de Moteur : 10
Hyperespace 2
Hyperespace en 7 Tours
Barge de Débarquement
Ecran Déflecteur
10 points de Blindage
16 canons lasers

Val Del Val, en se concentrant, découvre que l'Ambassadeur est sur Tôt.

V. LES PIECES

V.1 Maguana, la ville

Les Maisons Skeers, qu'on dirait pétries par un sculpteur torturé et dément, s'élèvent lentement au-dessus des artères où les brilleurs font reculer l'ombre tenace. Tours, flèches, domes, les maisons Skeers sont à nulle autre pareille. Le foyer est l'honneur du maitre de maison. Rien n'est trop beau pour se distinguer des autres et il aspire à avoir l'habitation la plus haute, la plus belle, la plus voyante. Ce qu'il est parfois difficile de conjuguer sans tomber dans le clinquant, pompier et grandiloquent. Dans les airs ronronnent sans cesse les autoglisseurs transportant guerriers et Techniciennes Skeers. Serein et massif, le Palais de Walmerus, au centre de la ville, trône comme un souverain paisible, dominant la plus fameuse maison du plus glorieux des guerriers. NTA et Autoglisseurs valsent doucement entre les tours du Palais, où courtisans et soldats forment un ballet incessant.
Dans les sombres artères, les échoppes des marchands laissent échapper des musiques synthétiques, des lueurs électriques et des senteurs capiteuses.

V.2 L'arrivee

Des problèmes vont se poser dés le début, même si, grâce à Val Del Val, le vaisseau pourra se poser, sans être détecté, dans une clairière de la forêt qui cerne la ville. Les Whog Shrogs ne pourront certainement pas se promener impunément vêtus de leurs armures et équipés de leurs armes.

D'un sourire carnassier, le visage du Nox s'éclaire. Se calant dans son fauteuil, laissant ses yeux dériver sur la végétation luxuriante où les formes deviennent flous, il dit "Sacré planète, 'y a longtemps que j'm'étais pas posé ici ! Faut s'méfier, les Skeers, y a pas plus Gniarfs et puis j'crois que les Whog Shrogs sont plutôt très mal vus... Heureusement je connais quelqu'un à Maguana qui pourra 't'être nous aider."

Il faut donc que les Whog Shrogs fassent confiance au Nox et qu'ils quittent leurs armures.

V.3 La ville

L'ami de Val Del Val, Onzmu, est un Murien marchand d'esclaves. Sorte de Homard Antropoïde dont les antennes ne cessent ne danser au rythme saccadé de sa respiration, le Murien se révèle être un agréable compagnon, bourré d'humour et buveur impénitent. Son commerce d'esclaves est fort fleurissant et il fournit Walmérus lui-même.
Pour permettre aux Whog Shrogs de circuler dans la ville, il leur proposera de se faire passer pour des esclaves achetés à un contrebandier Cheer.
Dans l'arrière salle de la boutique, près d'une grande table de bois synthétique, autour d'un verre de Kamer Aquavit, nos amis exposent leurs projets et peuvent préparer un plan d'action.
Pour Onzmu, la seule et unique solution, donc la meilleure, est de "vendre" les Whog Shrogs comme esclaves à Walmérus afin qu'ils puissent enquêter dans le palais du Dieu-Skeer. Bien sûr, il faudra trouver une solution pour transporter armures et matériel...

V.4 Mesectoïdes

Lors de son voyage dans les Confins, Walmérus fut récupéré par les Mesectoïdes, déjà sujets à leur volonté de destruction de toute forme de vie. Ceux-ci décidèrent d'utiliser cet être vivant afin qu'il puisse les servir lorsqu'ils arriveraient dans sa zone. Afin d'augmenter son efficacité ils le dotèrent de pouvoirs supérieurs et le renvoyèrent hors de l'Archipel. 300 révolutions après, le temps est arrivé pour les Mesectoïdes d'utiliser cette pièce cachée. TUBOT A14, l'émissaire Mesectoïde est arrivé sur Tôt depuis une demi révolution et a commandé à Walmérus d'empécher impérativement les négociations entre ceux qui semblent être les plus puissants des créatures vivantes, les "Corps de Fer" (Whog Shrog) et l'Empire de Sunrith.

V.5 Olliana Massa

Dans les geôles de Walmérus, à coté d'Othobald Merikt, prisonnière tout comme lui, se trouve Olliana Massa. Agée seulement de 17 révolutions, cette Sunris toute de fraîcheur candide est un danger très grand pour les Mesectoïdes. Son esprit

est en communion avec les mécanismes électroniques qu'elle peut bloquer à tout moment.
Walmérus l'a découverte il y a très peu de temps, et a décidé de s'en servir comme arme contre ses alliés quand ceux-ci deviendront trop exigeant.

F 12/C 17/R 14/H 13/Co 12/S 18
Physique : 145

Mémoriser 80 % - Guide 60 % - Arme Blanche 60 % - Psychologie 45 % - Survie 70 % - Electronique 80 %

AMPATHIE ELECTRONIQUE
Olliana est capable d'induire des courant électriques, de changer la nature des composants électroniques, et de deviner quelles fonctions sont en activités. Ceci dans une aire d'effet de 12m2.

VI. LES ACTIONS

VI.1. Entrée

Les Whog Shrogs peuvent accepter le plan de Onzmu, c'est à dire s'introduire dans le palais de Walmérus en tant qu'esclaves. Pour ceci, il faudrait que Walmérus ait besoin de manoeuvres. Il possède une trentaine d'esclave qui s'occupent de la réfection extérieur du palais, mais ne semble pas en avoir besoin d'autres... Il faudrait donc se débarasser de quelques-uns lorsque ceux-ci travaillent à l'extérieur.
Une fois cette formalité accomplie avec brio, Onzmu est contacté le lendemain pour une commande de dix esclaves costauds. Le commanditaire attend patiemment dans la boutique avec huit gardes fortement armés. Parmi les vrais esclaves le Marchand glisse les Whog Shrogs. La petite troupe est alors emmenée vers le Palais.
Les premières heures sont très captivantes, puisqu'elles consistent à creuser profond dans le sol, à transporter des briques et des poutrelles métalliques. Puis le soir venu, les Whog Shrogs sont invités à partager une auge de soupe où flottent épars des bouts de lard d'une provenance douteuse.
Les Whog Shrogs sont logés dans des pièces glaciales (paillasses moites, rats affamés, etc.) avec quinze autres esclaves de toutes races et confessions. Les rixes sont nombreuses et les gardes interviennent souvent, armés de leur Neuro-fouet. La porte de la geôle est commandée de la salle des gardes du même étage.

VI.3. L'escapade

Après que les Whog Shrogs aient réussi à forcer la porte ou les diverses protection qui leur barrent le chemin de la liberté, ils peuvent trouver leur cher ambassadeur dans une des geôle de l'étage supérieur. Lorsque Othobald Mekrit est récupéré il ordonne aux Whog Shrog de se saisir de la Fille pour l'emmener avec eux, tandis que lui rejoindra le marchand Murien et le Nox à l'intérieur de la ville. La jeune Olliana Massa est prisonnière au même niveau, mais elle ne manque d'aucun confort. Elle est prête à suivre quiconque l'emmenerait loin de cette planète. Sa prison ne comporte aucune protection électronique du fait de ses pouvoirs. Dans les centres techniques se trouve un Translateur. Cet appareil, qui se présente sous la forme d'un portail métallique, a la propriété de rendre immatérielle et invisible toute personne équipée d'un médaillon spécial la traversant. Le médaillon permet de revenir matériel.

VI.4. Tensions

Walmérus cache l'existence de Olliana Massa aux Mesectoïdes. Si ceux-ci sont avertis de la présence de la jeune fille et de ses pouvoirs, ils chatieront Walmérus en détruisant son enveloppe corporelle. Les Mesectoïdes chercheront ensuite à détruire les Whog Shrogs, l'ambassadeur et Olliana. Si Walmérus est tué et que la population s'en aperçoit, la planète redeviendra sujette aux guerres interminables qui l'ont de tout temps secouée. Si le vaisseau des Whog Shrogs est découvert, il sera détruit par une escadrille de chasseurs ou par un assaut direct de Mesectoïdes.

VII. LES INTERVENANTS

VII.1 Les soldats de Walmérus

Maguana est une ville peu policée et pratiquement sans aucuns contrôles. Les non-Skeers sont cependant regardés d'un mauvais oeil et les forces de l'ordre, en cas de problèmes entre Skeers et extra-planétaires, donneront raisons aux premiers. Une fois que l'alerte général est donnée, les soldats bloquent les rues et les artères principales et les contrôles des non-Skeers deviennent systématiques. L'armée dispose de nombreux NTA et d'environ deux milles hommes répartis dans la ville.

F 13/C 12/R 14/H 13/ Co 12/S 14/T 15
Physique : 125

Arme à feu 65 % - Commando 55 % - Arme Blanche 70 % - Médecine 35 % - Pilotage 35 %

Neuro-Fouet - Plasma-Gun - Libérator - Hyper-Combi - Antidec

VII.2. Walmérus

Walmérus est craint de ses sujets, si bien que ceux-ci tentent de cacher au maximum les problèmes qui peuvent survenir, afin que leur dieu

ne leur reproche pas leurs erreurs. Ainsi il pourra se passer un certain temps avant que l'alerte générale ne soit donnée lorsque les Whog Shrogs réaliseront leurs premières actions.
Dés que Walmérus aura connaissance des évènements, il déclenchera le blocage de la planète avec les 7 destroyers qu'il possède et fera fouiller de fond en comble la planète.

VII.3. Les Mésectoides

TUBOT A14 est accompagné par sa garde d'honneur de 10 Batoïdes et d'un Mesectoïde resté en orbite autour de la planète. Sa position attentiste peut très vite changer si, comme nous l'avons vu précédement, il découvre l'existence de Massa ou si les Skeers semblent dépassés par les évènements. Il donnera ordre au Mesectoïde de l'espace d'intervenir (tout d'abord en détruisant les Destroyers Skeers si la trahison de ceux-ci est découverte) puis en attaquant les Whog Shrogs.

TUBOT A14
F 25/C 25/R 25/H 20/Co 25/S 25
Physique : 250
Protection : 30
CI Unique : 5

- Laser de Poing (FA 12)
- Antigravitique
- Lame Laser

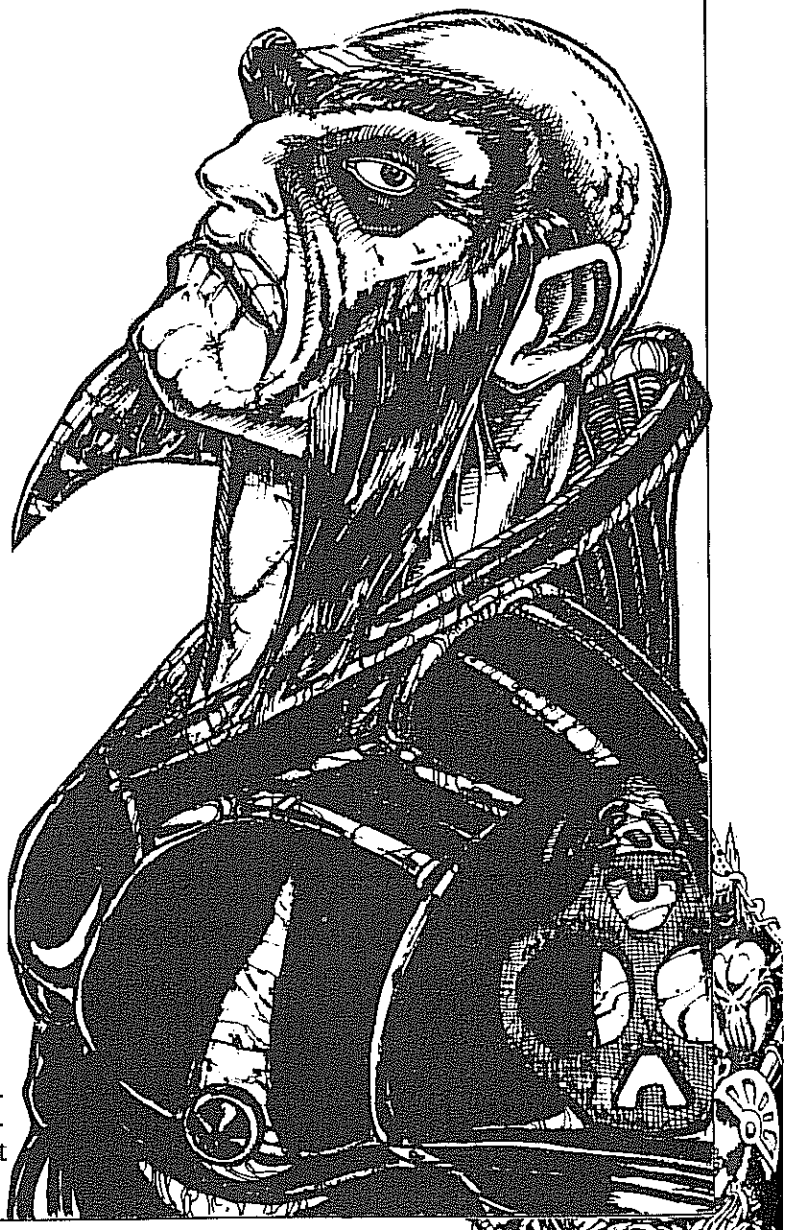
BATOIDES
F 20/C 30/R 10/H 10/Co 10/S25
Physique : 250
Protection : 50
CI unique : 5

- Magma-Fuz
- Champ Cinétique/Magnétique/Diffusion
- Antigravitique

MESECTOIDE
Taille 96
PE : 50
Forme : Arachnéïde
Nombre de moteur : 8
Technologie : C
Hyperespace 5
Hyperespace en 5 tours
Accélération 48
10 Accélérateur de Particules
Ecran déflecteur
15 Points de Blindage
(8) Pattes 60 % - Dégats : 5
(1) Mandibule 55 % - Dégats : 6

EPILOGUE

Le seul moyen de sortir de cette planète est de libérer Olliana Massa, puis de contacter les Mesectoïdes du Palais pour leur révéler son existence et leur dire qu'elle est détenue par Walmérus. Dès lors, les Chefs Skeers sont attaqués par les robots et leurs vaisseaux détruits. Ensuite le vaisseau Whog Shrog peut filer vers les étoiles, sans souci de croiser les Mésectoïdes puisqu'il ont à bord la jeune fille.
Bien plus qu'un appui logistique, l'ambassadeur ramène à Holocostia Vérola une arme qui pourra faire pencher la balance définitivement du côté du Boucher... Mais ceci est une autre histoire.

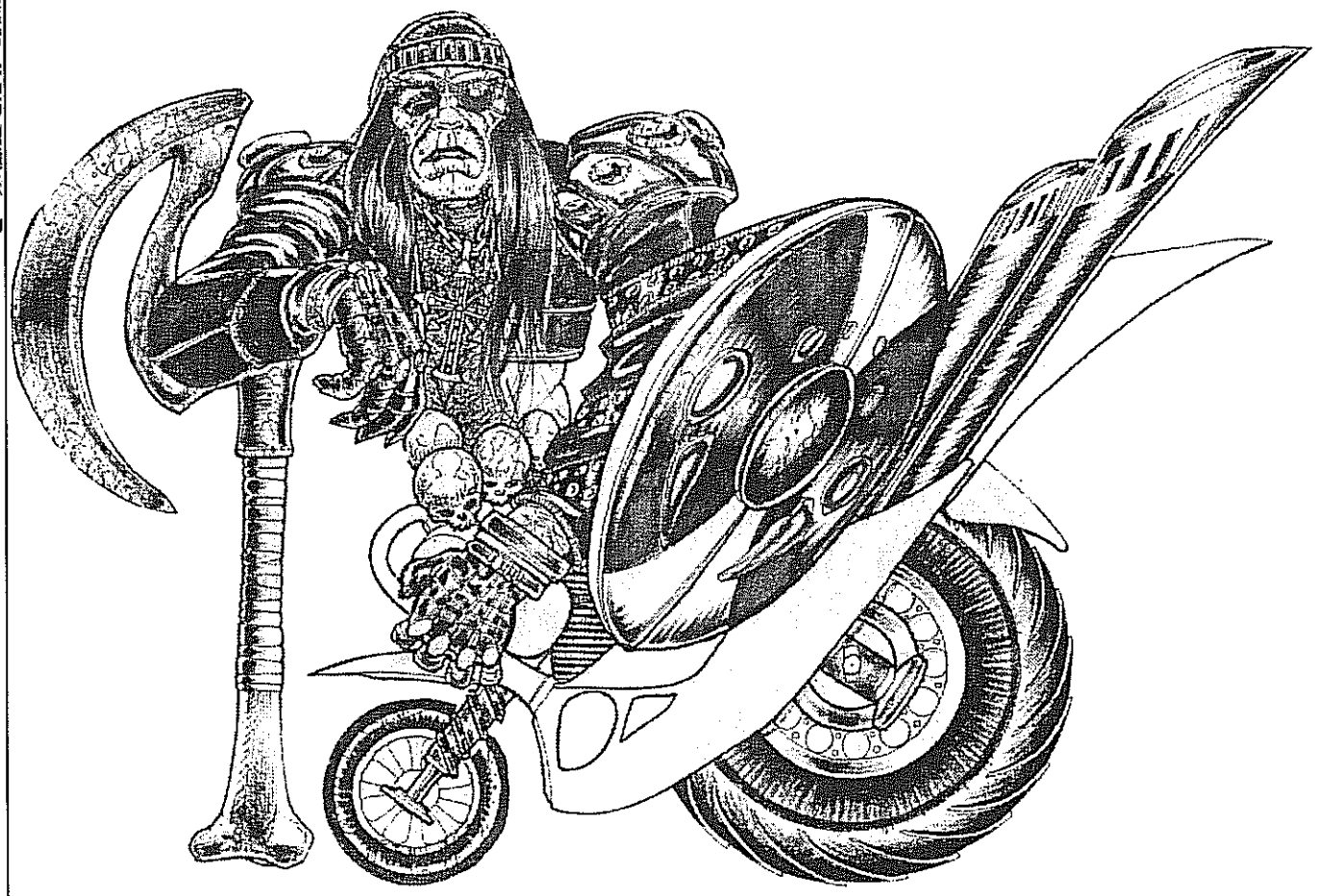


CREATURES

Mythiques Femmes de Snuff aux trois toisons, Centors fougueux et libres comme les vents de "Baïllkiraïdize", féroces Kuriens de "Gor-To", et Skeers adorateurs de Welmerus, ils sont tous là dans ce présent chapitre. Nous les appellons les "Créatures".

LES FEMMES DE SNUFF

Snuff, la planète des femmes aux trois toisons, est l'atlantide mille fois rêvée du matelot. Des plus grands aux plus minables poètes, il n'en est pas un qui n'ait écrit et chanté les charmes légendaires des créatures qui s'y prélassent sous le soleil brulant d'Ivrane. Car ce sont elles, plus que toute autre chose, qui éveillent ce désir poignant et inextinguible dans le coeur des voyageurs cosmiques en mal d'amour. Les femmes de Snuff parlent peu, mais elles ont toujours le sourire aux lévres. Quand elles rient, elles se cachent derriére leurs mains. Quand elles chantent, les matelots ne reviennent jamais à bord. La peau brune, le visage en ovale parfait, un long cou étiré posé sur une forte charpente habillée de muscles élancés et durs comme l'acier, la Snuffienne est sensible et fiére. Elle peut tout donner à celui dont elle lit la sincérité dans le coeur mais tuera sans merci celui qui veut se jouer d'elle (ceci est moins vrai pour celles qui ont quitté la planète mère, imprégnées qu'elles sont de cultures différentes). Les seuls êtres de sexe masculin sont des immigrés d'autres planètes car elle ne donne le jour qu'à des filles qui lui ressemblent en tout point. L'explication en est qu'elle maitrise parfaitement sa propre chimie intérieure et est capable de modifier certaines de ses données génétiques ainsi que celles de ces enfants. Elle ne connaît pas la maladie, les poisons, et vieillit très lentement (moyenne de vie de 140 révolutions). Elle ne porte pour toute parure qu'une corde d'or autour



des hanches et nous ne nous alourdirons pas plus profondément sur la question qui brûle les lévres de tout aventurier galactique ("Et les trois toisons ?"). Qu'ils aillent y voir par eux-mêmes. Snuff vit en totale autarcie, de pêche et de cueillette.

Type : Humanoïde
Niveau de Technologie : 3
Statut : Planète Indépendante
Mode de gouvernement : Matriarcat

LES CENTORS (BAILLKIZZ)

Issus de la même folie créatrice des Maitres des Gènes qui engendra les Sentinels, les Centors, ou Baïllkizz, sont des êtres mi-hommes mi-machines dont le corps est composé pour la partie supérieure d'organes humains et pour la partie inférieure d'un ensemble Bionique constitué d'un "moteur" (pistons-muscles) et de roues. Conçus au début pour former le corps de cavalerie de l'armée Génienne, ils ont pour la plupart, suite à des soulèvements sanglants, choisi la liberté et, ayant la route dans les veines n'ont cesse de sillonner Baïllki raïdizz, devenu leur domaîne et paradis. Ils vivent en tribus d'une centaine d'individus, comptant en moyenne 15 guerriers, 20 femelles et le reste d'enfants, regroupées au sein d'une des quelques 125 différentes nations Baïllkizz (Hashdée, Maïa, Fitriume, Gendaire, Carlsone, Aimca, etc.). Leurs occupations principales sont la guerre, la chasse et la cueillette. Fiers et indomptables, ils ne se reconnaissent qu'un seul maître, le grand Baïllki, père de la divine roue, représenté sous la forme d'une roue de feu ailée surplombée d'un marteau.

Type : Humano-Bio-ionique
Niveau de Technologie : 3
Statut : Territoire libre
Mode de gouvernement : Tribal

LES SKEERS

Robustes humanoïdes à la peau bleutée, les Skeers possèdent un visage d'une étonnante complexité. Trois orbites habitées par des yeux d'un rouge flamboyant trônent au dessus d'une bouche petite et sèche. Sur le sommet de leur crâne se dresse une arrête osseuse semblable aux épines dorsales des grands sauriens où s'entremêlent des cheveux d'origine noirs, mais toujours teints de couleurs riches et "précieuses". Les Skeers forment une société de combattants où la guerre est érigée au rang de culte et le guerrier à celui de héros parfait. Conquérants, instables, colériques, versatiles même, les Skeers ne sont ni des alliés sûrs ni des voisins recommandables. Leurs femmes, aussi violentes avec une pointe de perfidie en plus, occupent le plus souvent des postes pseudo-scientifique. La maitrise technologique Skeer provenant d'un pillage systématique de tout ce que les autres races qu'ils ont rencontrées au cours de leur histoire ont put créer, leur techniciens ne sont pas d'une grande efficacité et ils ont souvent recours à de la main d'oeuvre étrangère pour faire fonctionner leur petite flotte spatiale. Les villes Skeers bénéficient du goût esthétique particulier de leurs habitants. De grandes artères traversent des blocs pyramidaux recouverts d'un nombre incalculable de fleurs et de plantes grasses, car les Skeers, prompts à semer le désordre chez autrui, veulent trouver dans leurs foyer une tranquillité et un luxe paisible.
(*Voir aussi Welmerus, le Dieu Skeer, in "Les Loks"*)

Type : Humanoïde
Niveau de Technologie : 7
Statut : Planète indépendante
Mode de gouvernement : Théocratie.

LES KURIENS

Humanoïdes velus natifs de Gor-To, les Kuriens sont d'énormes gorilles "évolués" oscillant entre 2m et 3m pour 200 à 500 kg. Ils sont dotés d'une tête canine large et puissamment dentée. Les notions du bien et du mal chez les Kuriens se résument à ceci : Ce qui est bien donne du plaisir, ce qui est mal crée des souffrances. Celà leur tient lieu de morale. De nature tribale et guerrière, les Kuriens sont regroupés autour d'un chef de clan. Les clans sont organisé suivant une structure féodale et les Chefs se livrent à de nombreuses guerres entre eux. Il ne connaisse rien de la technologie spatiale et n'ont que quelques notions rudimentaires de l'électronique, juste assez pour réparer les armes achetées aux marchands Sniffsniffs.

Type : Antropoïde
Niveau de Technologie : 4
Statut : Planète indépendante
Mode de gouvernement : Féodal

LES MURIENS

Natifs de Bal Murenne, Archipel, les Muriens sont des crustacés antropoïdes dont la teinte de la carapace varie de l'orange pâle au rouge vif. De longues antennes surmontent une tête fine où deux yeux encres inexpressifs, quoique projettant parfois des éclairs vifs, siègent comme des perles d'apparat. Leur corps robuste est semblable à un tronc et leurs pattes massives leur permettent de se camper fièrement. Leurs courts membres supérieurs sont terminés par de lourdes pinces. Amphibiens, leurs cités sont toujours près de mers, à semi-immergées dans des eaux troubles peuplées d'algues. Peu enclins au voyage, ils mènent une vie sédentaire, rude et stricte, que peu de bruits et de clameurs viennent troubler.

Type : Antropoïde
Niveau Technologique : 8
Statut : Planète indépendante
Mode de gouvernement : Démocratie

LES STOTOTIENS

Il est un dicton qui dit qu'une mine, quelle qu'elle soit, sans au moins un Stototien y travaillant, est un filon creux. En effet, le Stototien, mineur depuis le commencement des temps (voir Stot-to in "Planétum nomenclaterum"), a la science innée pour reconnaitre de suite la qualité d'un gisement. Ces créatures trapues, peu enclintes à s'extérioriser et toujours empreinte d'une mélancolie que d'autres qualifieraient de maladive, portent sur leur dos la malédiction de leur planète, condamnée à produire indéfiniment. Très recherchés par les grandes puissances toujours en quête de matières premières, le Stototien est une marchandise de luxe et un compagnon plutôt inexistant.

Type : Humanoïde
Niveau de technologie : 6
Statut : Protectorat de l'Empire
Mode de gouvernement : Dictature

1) MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES

Le tableau ci-dessous donne les Bonus/Malus à apporter aux caractéristiques de tout personnage non-humain.

	F	C	R	H	S	Co	T	A
Snuffienne	+1	+4			+2			+5
Centor	+4	+3	+4			-2	+4	
Skeer	+2			-1		-1		-2
Kurien	X2	+5	-2	+2	+3	-4		
Murien	+3	+2	+4	-2				
Stototien	+1		+1	+3		+2	-3	-5

2) PROFESSIONS

Dans le cas où vous désireriez incarner une de ces nombreuses créatures qui peuplent l'univers, être un aventurier autre que guerrier Whog Shrog, voici deux des plus importantes organisations d'aventuriers au sein desquelles vous pourrez évoluer.

LES CHASSEURS DE LA GUILDE

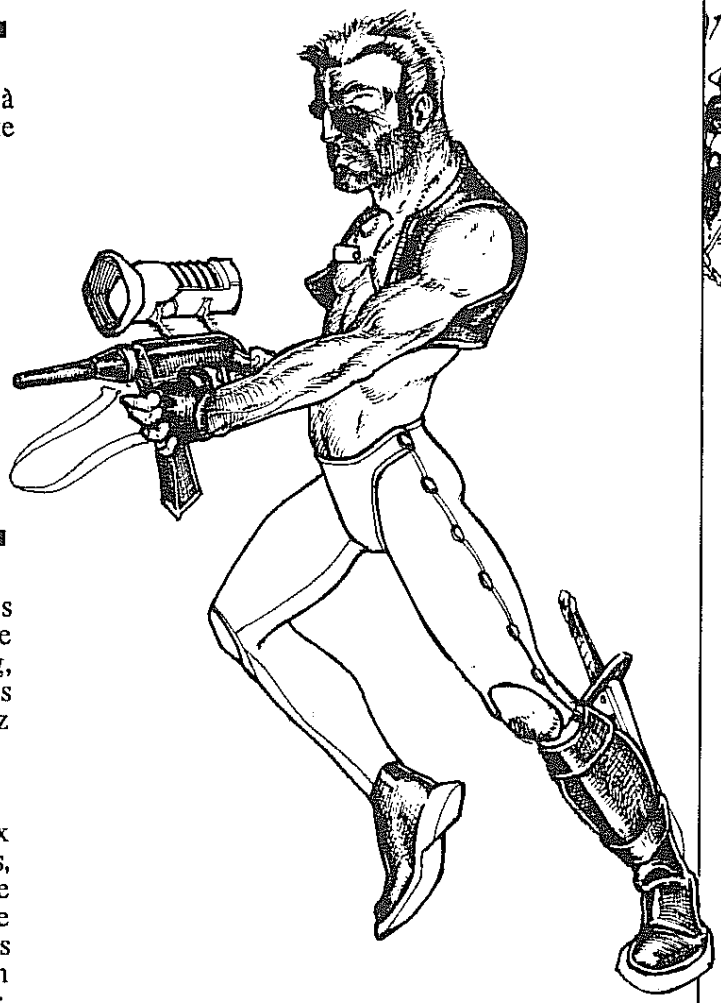
La Guilde des Chasseurs, divisée en 5 principaux services, Les Mercenaires, Les Gardes, Les Tueurs, Les Limiers et leur variante Psi, Les Chasseurs de Cauchemards, regroupe quelques 5 millions de membres affiliés à qui elle procure contrats (prioritaires sur tous les autres) et protection en cas de coup dur. Ses discrêtes officines spécialisées, disséminées dans toute la galaxie, recoivent chaque jour de nombreux clients confiants en sa garantie de sérieux et d'efficacité. Tous, du Boucher aux pontes de l'Empire de Sunrith, ont un jour fait appel à ses services. Les administrateurs sont élus toutes les 5 Révolutions au cours de la "Grande Bacchanale Chasseresse" où tous se retrouvent durant 10 folles journées.

Les Mercenaires
3 millions de soldats maitrisant toutes les techniques de combat, sous les ordres de 10 Grands Mercenaires, se battent et/ou encadrent des troupes au gré des contrats.

Les Gardes
1 million de ces hommes concurrencent les Sentinels dans l'art du maintien de l'ordre et de la loi.

Les Tueurs
400 269 tueurs professionnels oeuvrent dans ce service. Le fait de faire partie de la Guilde ne les protège aucunement des Gardes.

Les Limiers
545 352 Investigateurs pour des enquêtes et des quêtes toutes plus difficiles.



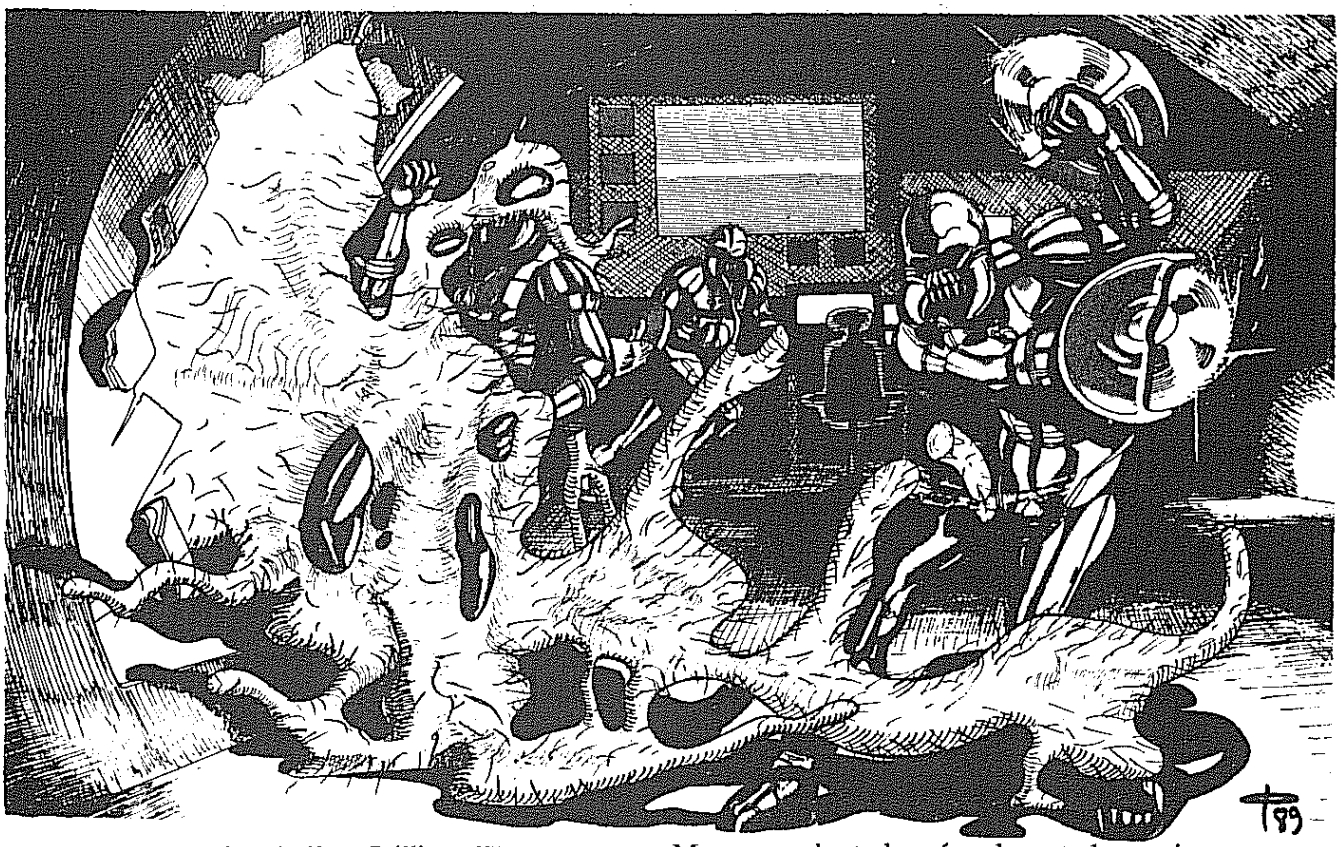
Les Chasseurs de Cauchemards
54 379 Psi-gardes du corps-enquêteurs.

LA FRATERNITE DES PIRATES

Le terme de Fraternité englobe au sens large tous les membres de la grande famille de la piraterie qui se doivent aide et assistance. Mais le respect de ces devoirs étant des plus aléatoires, les Cheers n'ayant pas la moindre notion de morale par exemple, une charte comportant des règles très strictes fut promulguée et signée par quelques-uns des plus célébres et légendaires capitaines pirates d'antan, tel Rud le Thunderzard, l'Araignée N'a Qu'un Oeil et Silviol Numido Rafic, les Sunris, Wacx Wiil le Cheer, Brojtch Rarissimus le Confinois et Billhaine, arriére grand-père de Talkérus. La Fraternité regroupe depuis au sens strict les compagnies pirates s'étant engagées à respecter la charte, le respect de la Course étant l'une des bases du code d'honneur de la Fraternité qui stipule que la proie est au premier qui l'a levé. L'union fait la force et la Fraternité a, à partir de cette date, assis son pouvoir à une vitesse fulgurante. Pour exemple Nefrit, devenue l'une de leur base inexpugnable de l'Archipel, que dirige d'une main de fer dans un gant d'acier la terrible Bloodfeast. La Confrérie touche 5% sur les prises,

STRATOSPHERE

LONGUE VIE AUX MANGEURS D'ETOILES PERDUS DANS L'IMMENSITE CELESTE



Fusent les étoiles. Jaillisse l'Escadrille de chasse aux fuselages argentés. Crachent ses tourelles leur venin glacial comme une nuit sur Asrital. Les entités phagocites ainsi que l'ordinateur les a définies, se ruent sur le solitaire "Snerval", essouflé par cette longue traque. Quelque part, les premiéres lignes de Tueuses, en rang bien ordonné, attendent les ordres. En retrait les lignes de Tueuses Spécialisées guettent le signal de la curée. Chacune a dans ses génes la réponse à l'agression d'un ou de plusieurs agresseurs spécifiques. Mais le "Snerval" n'est qu'un gemme de maladie infantile Cheer à côtés des cancers galactiques qu'elles ont, consciensieusement, méthodiquement, découpés en infimes lambeaux stériles d'atomes. Chrud Karvaill, trempé de sueur, tout comme ses compagnons dans l'étuve bouillonnante que devient leur vaisseau, relance un appel de renforts. Les condensateurs grésillent.

-"*Jonction avec premiére entité phagocite dans 298 sec. à partir du décompte. TOP.*" lache l'Ordi.

Au rythme des milli-secondes qui défilent, Matma voit s'écouler la vie d'un Whog Shrog. Sa vie. *Du chaos naitront maints fols espoirs, rient les barbares de la désolation .*"

-"*Par les milles batards de la grosse Juju ! Cette saloperie est quasi-indéstructible*" hurle Dom Massman qui semble décrocher. Throg Jigue lache un rire effroyable.

-"*Qu'importe, elle apprendra à ses dépens ce qu'il en coute d'importuner les fidéles serviteurs du Boucher. Longue vie aux mangeurs d'étoiles !*"

Comme insensible aux coups de boutoirs des flux énergétique des canons à photons, maniés par un Massman dont les épaules et les poignets sont devenus durs comme du Tungsténe, tant la cadence de tir est infernale, le phagocite se rue sur sa proie. Au dernier moment, il s'ouvrira pour avaler tout entier le dérisoire vaisseau de l'Escouade Briselenfer. Une odeur de puanteur insoutenable, dix-mille charniers au soleil de Lorreur III, agresse les sens olfactifs Whog Shrogs, pourtant sensibles à bien peu de choses. -"*Tout claque et crame dans cette saloperie de boite de fer !*" commente Doog Rarcal.

Des gerbes hallucinantes d'étincelles jaillissent violemment des parois couvertes de contrôles, saturant l'air d'électricité. Les gestes de l'équipage, comme mus par un marionnettiste sans talent, sont découpés, saccadés, mécanisés par les effets du gigantesque tromboscope que créée cette débauche d'énergie.

-"*Zéro. Jonction effectu...Zcrissshhh...Tut...Tut...-Tut...Tut...*" affiche l'Ordi dans un dernier râle d'agonie.

-"*Si c'est ça la mort, elle va le regretter. Longue vie aux mangeurs d'étoiles*" hurle Throg Jigue.

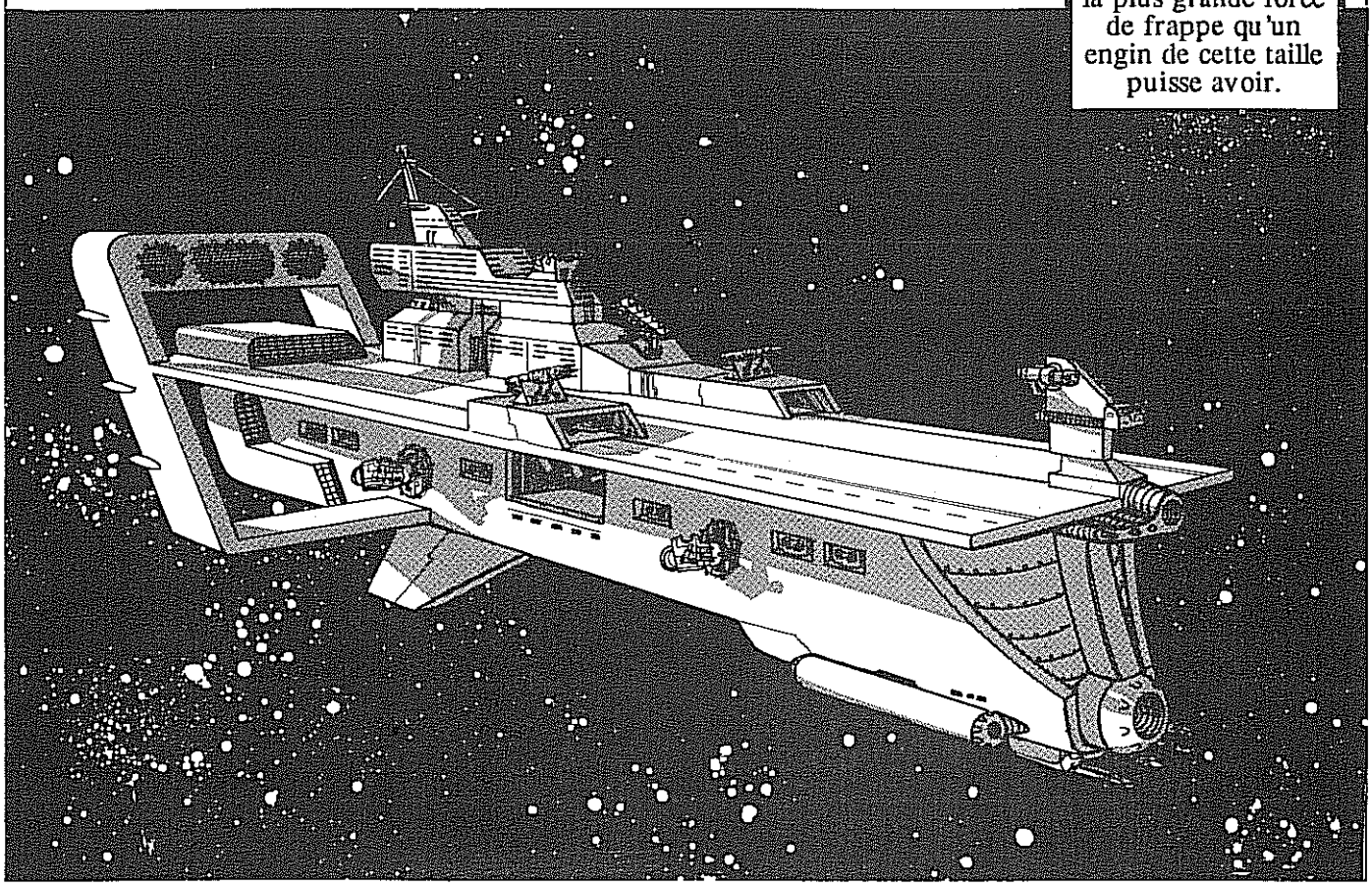
D'un communicateur autonome éructe le Dom -"*Par le fondement de la galaxie... On est dedans Shrogs ! J'en ai vu des saloperies incroyables, mais çà ! Une sorte de masse compacte d'énormes poils blanc rosé qui frétillent à ne plus savoir où donner de la tête. Et bien sur, je ne peux pas me servir des Photons. Ce serait un suicide pur et simple avec l'effet de l'impact.*"

D'une impulsion, Matma fait alors vibrer sa fidèle scie circulaire. Le Chrud sourit en son for intérieur.

-"*Tant pis, elle goutera de nos lames...*"

HELMINDRA

L'escorteur léger Helmindra est destiné à protéger les voyages des Cargo dans les zones à Hauts risques. Lourd et peu rapide il possède cependant la plus grande force de frappe qu'un engin de cette taille puisse avoir.



Nom du Vaisseau: Helmindra | Type: Escorteur | Taille: 25 m | PE: 12

PROPULSION

Nombre de moteur	2
Technologie	C
Type	HYP 1
Hyperespace en	4 tours
Accélération	150

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Accélérateur	2	600
Missiles	2	100

EQUIPEMENT

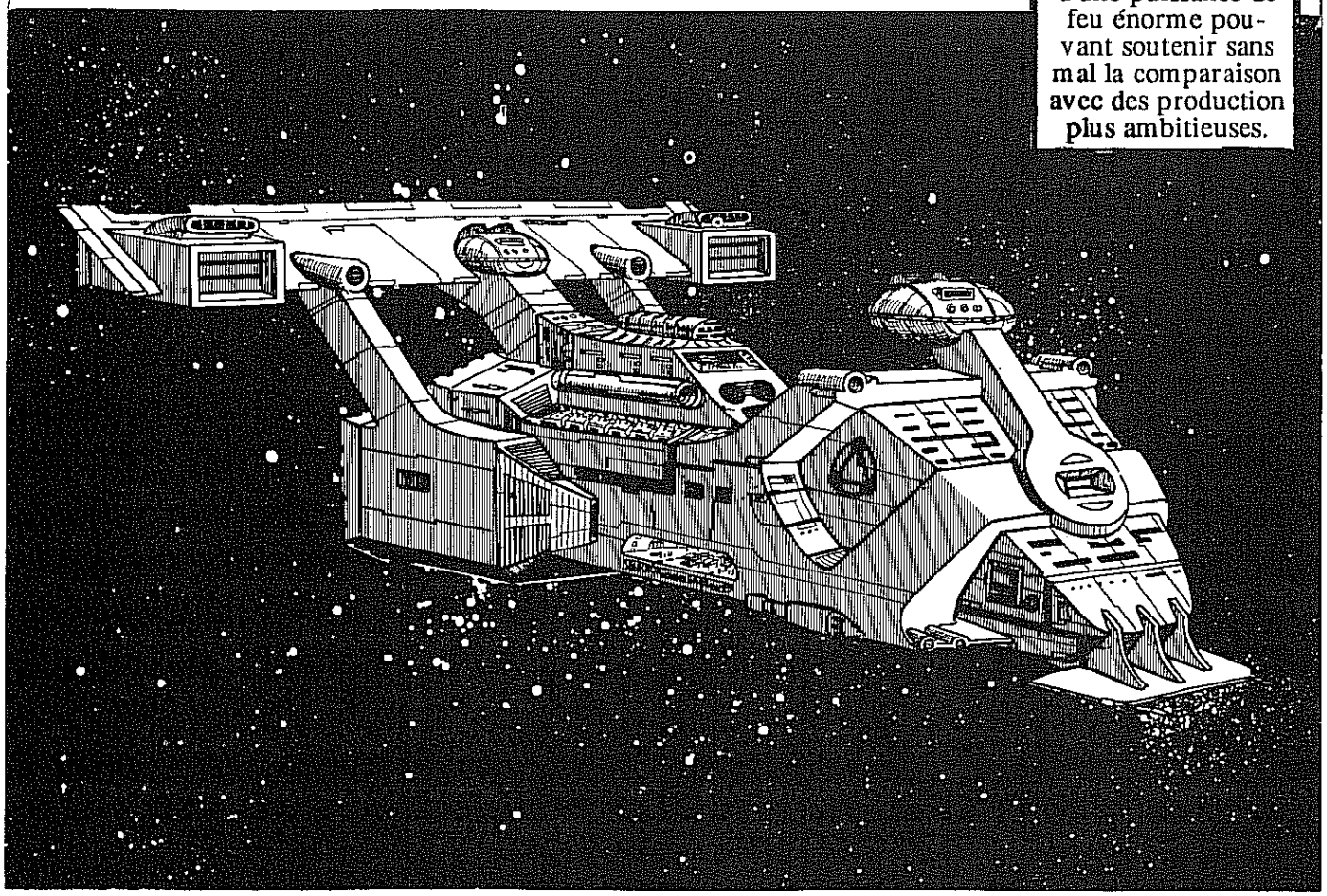
Type	Coût

Forme de la coque: Allongé | Blindage: 10 | Points d'énergie: 800 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 2 | Nationalité: Sunris | Point de structure: 12

WALMESKEER

Le plus puissant des rares destroyers Skeers, le Walmeskeer fait partit de ces vaisseaux de très gros tonnages d'une puissance de feu énorme pouvant soutenir sans mal la comparaison avec des production plus ambitieuses.



Nom du Vaisseau: Walmeskeer | Type: Destroyer | Taille: 800 | PE: 400

PROPULSION

Nombre de moteur	66
Technologie	B
Type	HYP 2
Hyperespace en	9 tours
Accélération	4

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Accélérateur	10	3000
Laser	50	1000
Missiles	40	2000

EQUIPEMENT

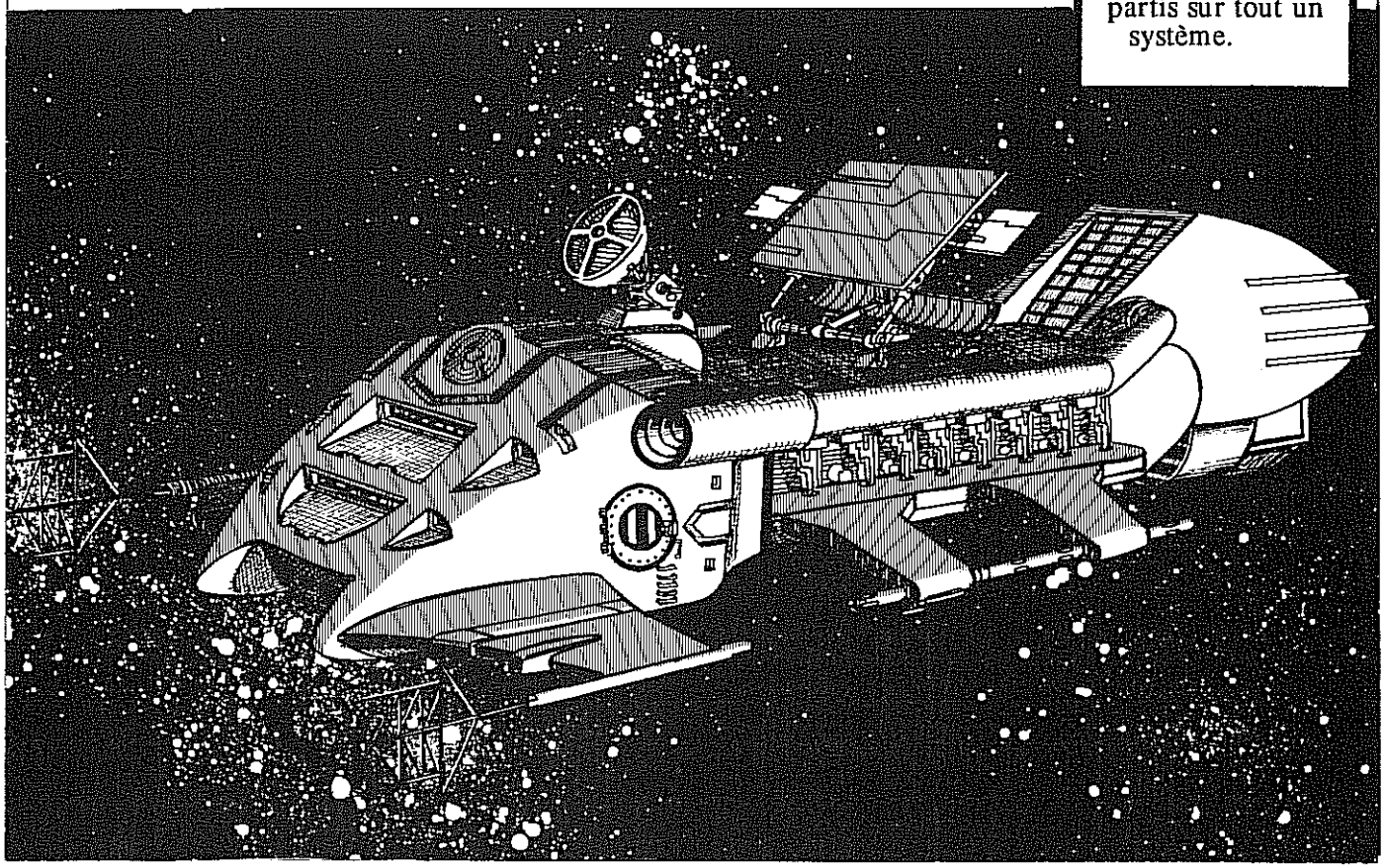
Type	Coût
Soute 500 Hommes	
5 Voies de Décollage	
Soute 20 chasseurs	

Forme de la coque: Allongé | Blindage: 100 | Points d'énergie: 33000 | Troupes transportées: 500

Effectif équipage: 200 | Nationalité: Skeer | Point de structure: 400

TW 2 LAPIN

Le vaisseau de transmission des troupes impériales, le TW2 Lapin permet d'établir une liaison parfaite avec toutes les troupes et les QG même si ceux-ci sont répartis sur tout un système.



Nom du Vaisseau: TW2 LAPIN | Type: Utilitaire | Taille: 60 | PE: 30

PROPULSION

Nombre de moteur	5
Technologie	B
Type	HYP 2
Hyperespace en	6 tours
Accélération	33

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Ecran Déflecteur		300
Canon à Photons	3	300

EQUIPEMENT

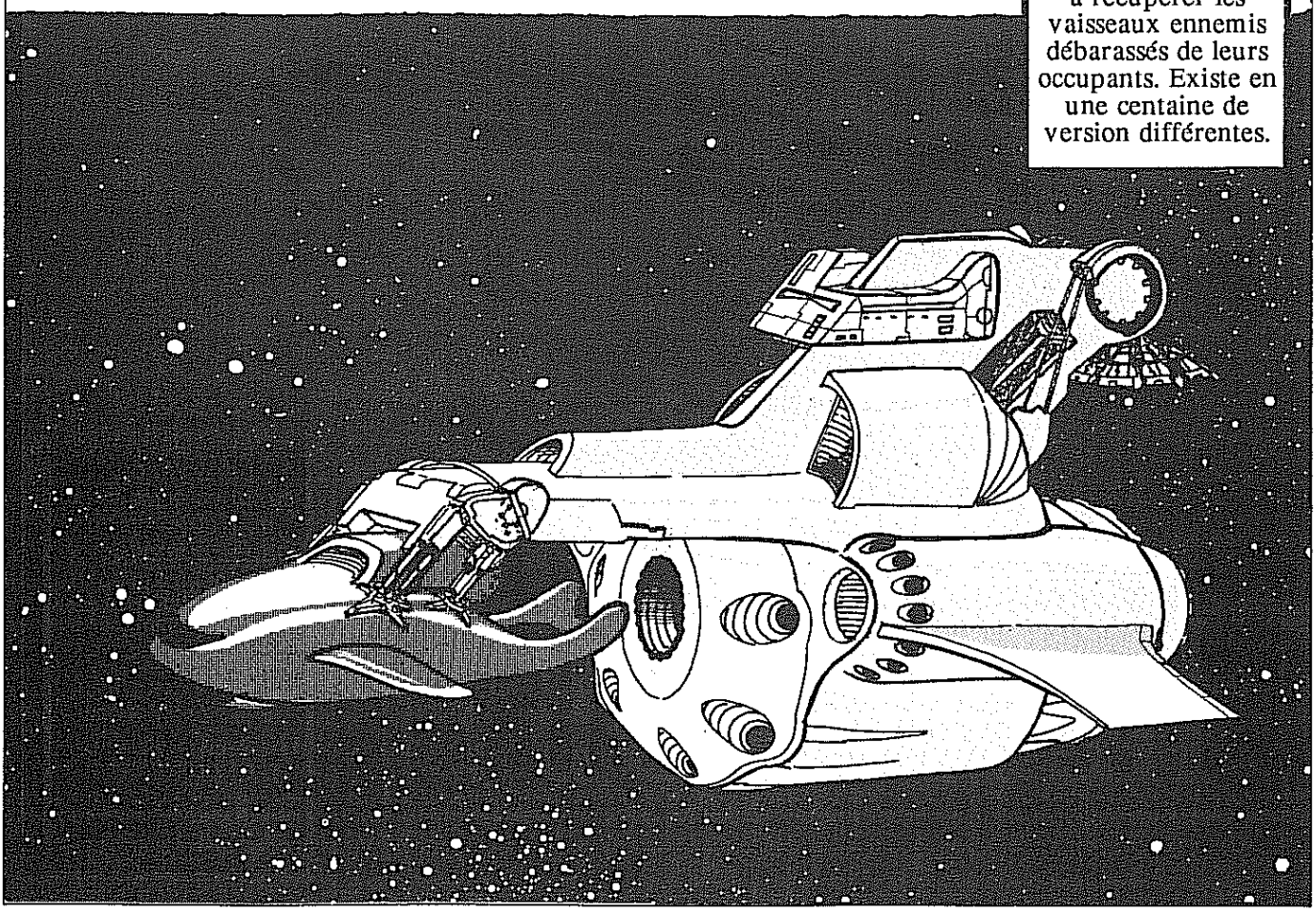
Type	Coût
Scanner	

Forme de la coque: Allongé | Blindage: 0 | Points d'énergie: 2500 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 5 | Nationalité: Sunris | Point de structure: 30

solo salome

Le Solo Salome est un lourd remorqueur destiné à rapatrier les vaisseaux de la Boucherie endommagés ou bien à récupérer les vaisseaux ennemis débarassés de leurs occupants. Existe en une centaine de version différentes.



Nom du Vaisseau: Solo Salome | Type: Remorqueur | Taille: 1000 M | PE: 500

PROPULSION

Nombre de moteur	100
Technologie	B
Type	HYP 2
Hyperespace en	10 tours
Accélération	2

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût

EQUIPEMENT

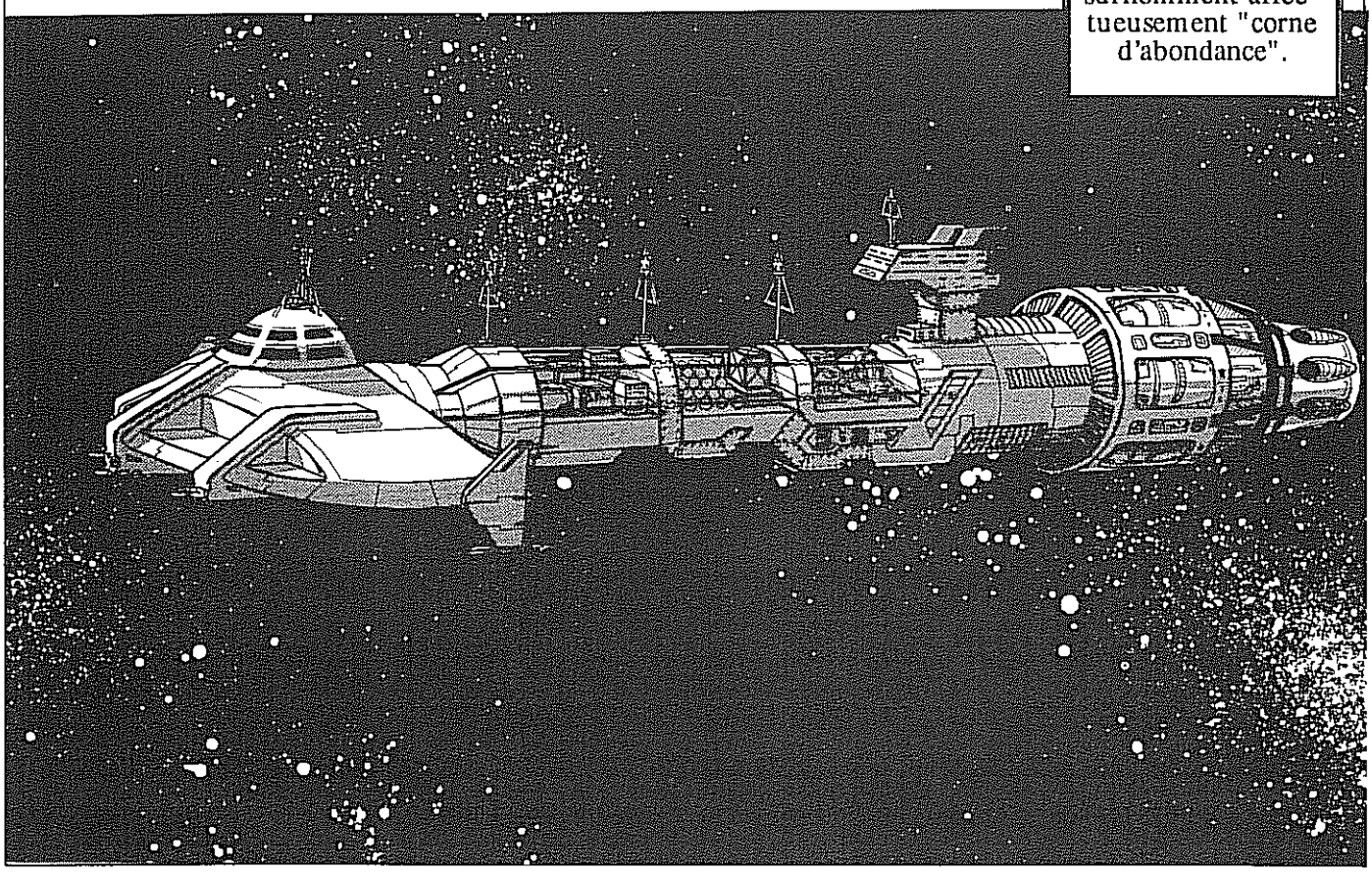
Type	Coût
Treuil	
Palent	

Forme de la coque: Cylindrique | Blindage: 100 | Points d'énergie: 50000 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 15 | Nationalité: Boucher | Point de structure: 500

ORGAZZON

Large Cargo Sniffsniff, c'est le modèle le plus répandu de leur flotte marchande. Les pirates le surnomment affectueusement "corne d'abondance".



Nom du Vaisseau: Orgazzon | Type: Cargo | Taille: 200 mètres | PE: 100

PROPULSION

Nombre de moteur	17
Technologie	C
Type	HYP 5
Hyperespace en	7 tours
Accélération	13.5

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Ecran Cinétique		50
Ecran Magné		50
Ecran Déflecteur		300
Canon laser	10	200

EQUIPEMENT

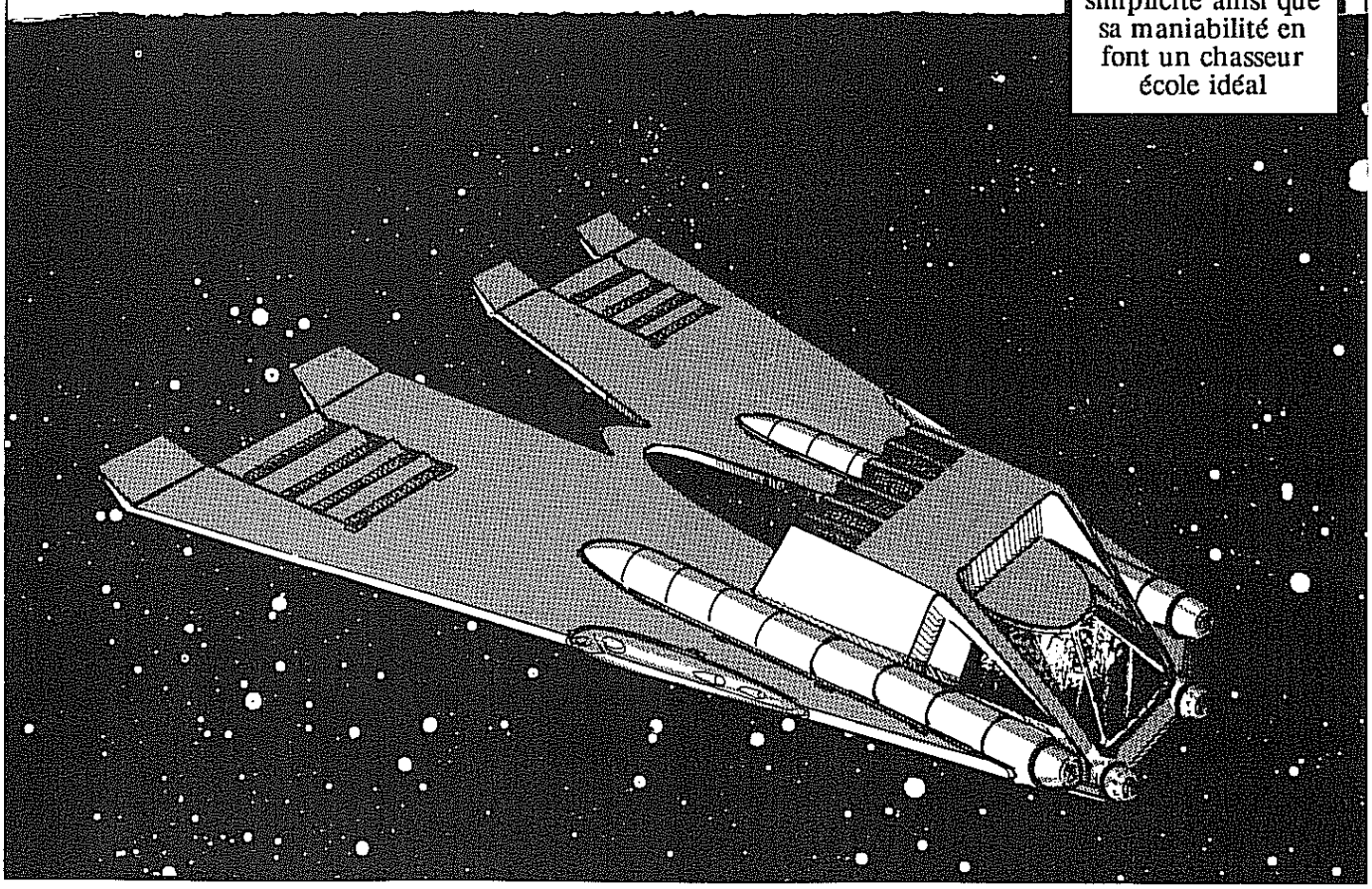
Type	Coût
Scanner	
2 navettes de secours	
Ordinateur de soutien	

Forme de la coque: Allongée | Blindage: 5 | Points d'énergie: 13600 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: | Nationalité: | Point de structure:

dElta fulguR

Ce chasseur de conception Sniffsniff a été adopté par toutes les armées de l'univers pour la formation de leurs pilotes. Sa simplicité ainsi que sa maniabilité en font un chasseur école idéal



Nom du Vaisseau: Delta fulgur | Type: Chasseur école | Taille: 20 mètres | PE: 10

PROPULSION

Nombre de moteur	1
Technologie	B
Type	HYP 1
Hyperespace en	5 tours
Accélération	80

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Canon à photons	1	100

EQUIPEMENT

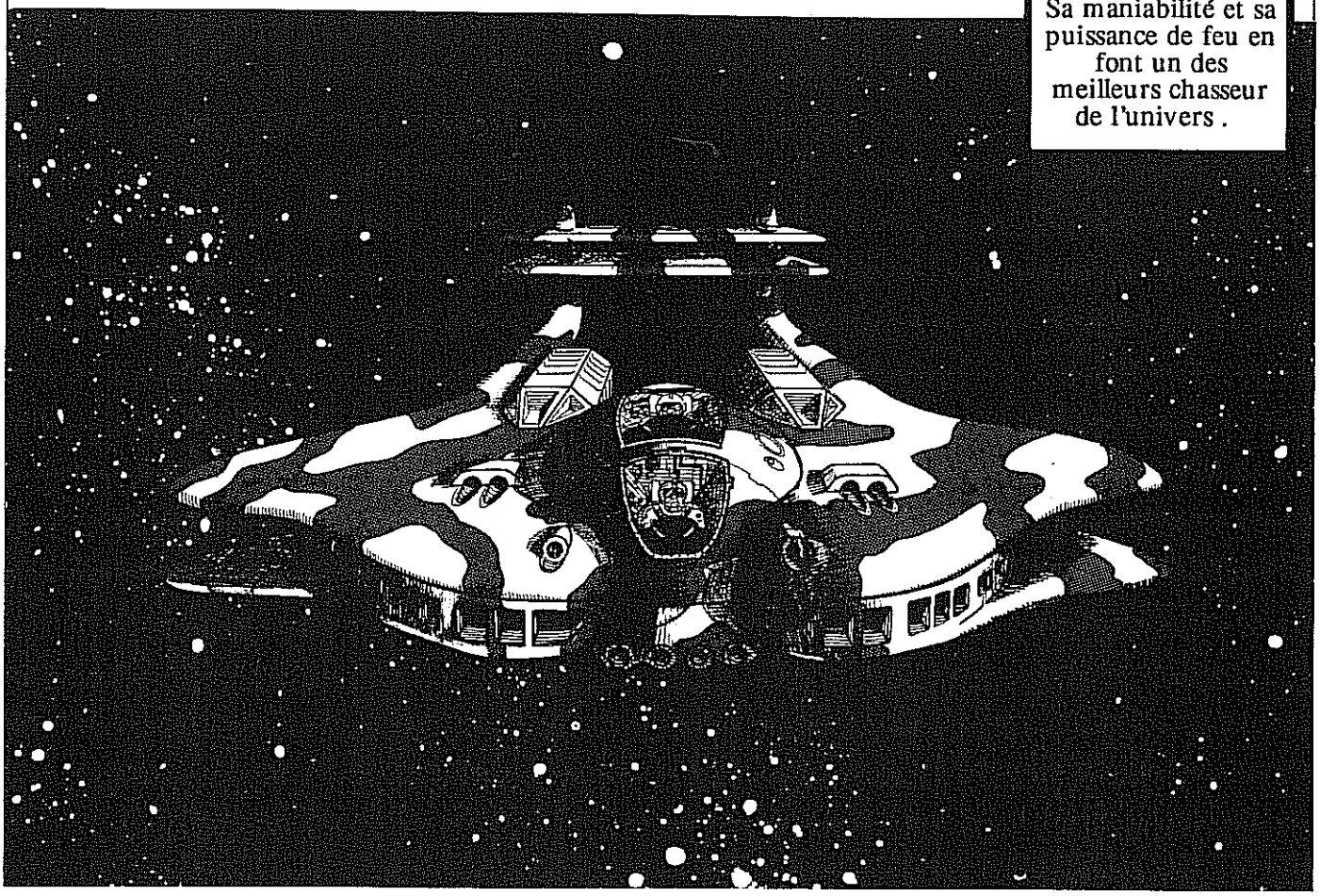
Type	Coût
Ordinateur de soutien	

Forme de la coque: Allongée | Blindage: 0 | Points d'énergie: 600 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 2 | Nationalité: divers | Point de structure: 10

KILLMANTA

Dernier né des chasseurs du Boucher, ce vaisseau est craint de tout les équipages de Sunrith.
Sa maniabilité et sa puissance de feu en font un des meilleurs chasseur de l'univers .



Nom du Vaisseau: Killmanta | Type: Chasseur | Taille: 20 métres | PE: 10

PROPULSION

Nombre de moteur	2
Technologie	C
Type	ESP 5
Hyperespace en	7 tours
Accélération	13

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Ecran Déflecteur	14	300
Canon à photons	2	200
Canon laser	1	20

EQUIPEMENT

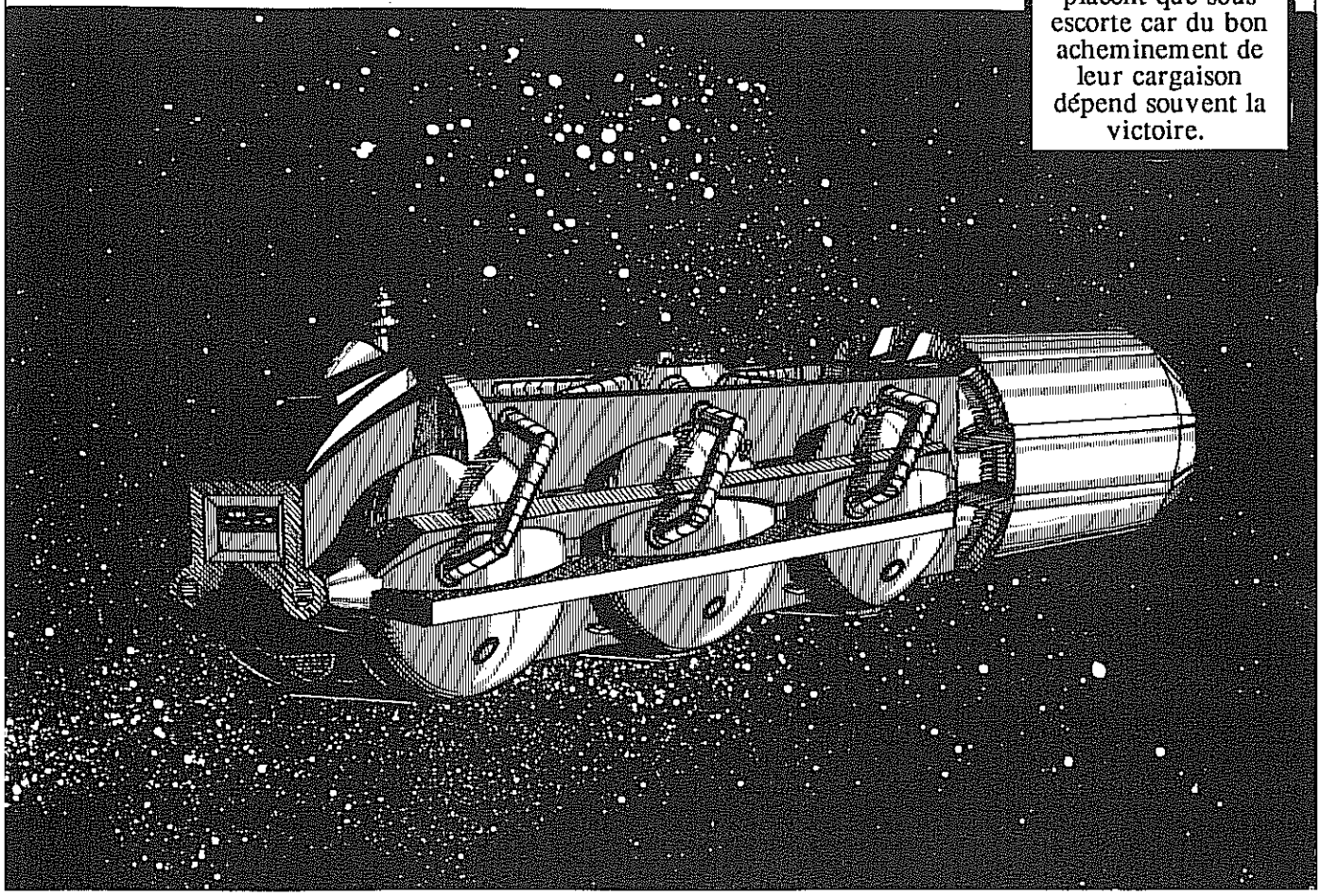
Type	Coût

Forme de la coque: Allongée | Blindage: 10 | Points d'énergie: 600 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 2 | Nationalité: Boucher | Point de structure: 10

STORM CAUST

Le carburant étant l'un des nerfs de la guerre, ces vaisseaux surnommés les "Chamcham" par les hommes de troupes ne se déplacent que sous escorte car du bon acheminement de leur cargaison dépend souvent la victoire.



Nom du Vaisseau: Storm caust | Type: Ravitailleur | Taille: 185 mètres | PE: 96

PROPULSION

Nombre de moteur	16
Technologie	B
Type	Hyp 3
Hyperespace en	8 tours
Accélération	6

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût

EQUIPEMENT

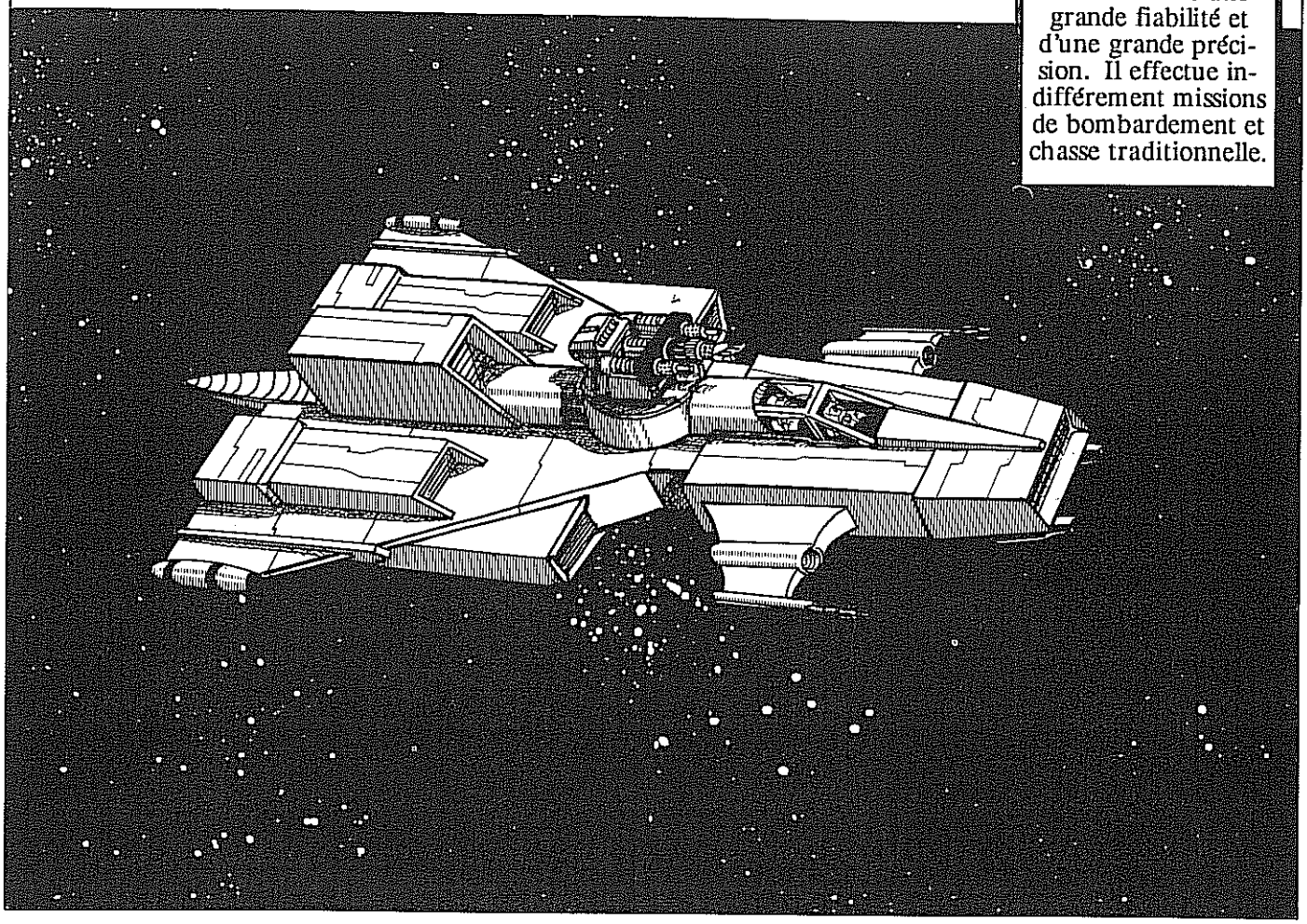
Type	Coût
Scanner	
Navette de secours	
Ordinateur de soutien	
Ecran Cinétique	
Ecran Déflecteur	

Forme de la coque: Cylindrique | Blindage: 10 | Points d'énergie: 9600 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 12 | Nationalité: Boucher | Point de structure: 96

SaRaBaTaN

Chasseur le plus répandu dans l'hétéroclite flotte du Boucher de l'Univers, le Sarabatan demeure un vaisseau d'une grande fiabilité et d'une grande précision. Il effectue indifférement missions de bombardement et chasse traditionnelle.



Nom du Vaisseau: Sarabatan | Type: Chasseur | Taille: 20 m | PE: 10

PROPULSION

Nombre de moteur	2
Technologie	C
Type	HYP 1
Hyperespace en	4 tours
Accélération	180

ARMEMENT ET PROTECTION

Type	Nombre	Coût
Accélérateur	2	600

EQUIPEMENT

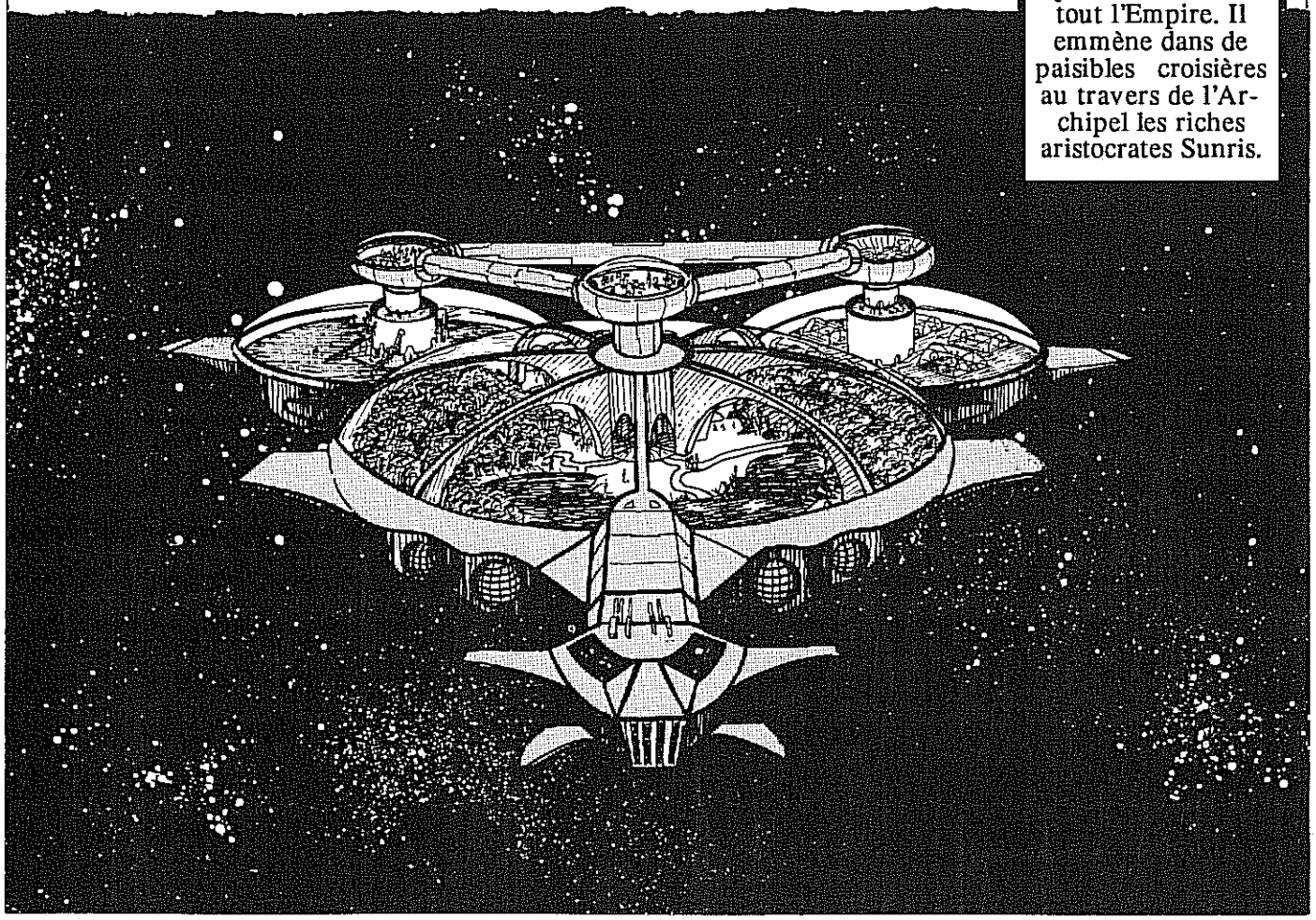
Type	Coût
Soute à Bombe	

Forme de la coque: Allongé | Blindage: 10 | Points d'énergie: 800 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 2 | Nationalité: Boucher | Point de structure: 10

LUX Mea LEX

Le Lux Mea Lex est le vaisseau de plaisance le plus prestigieux et le plus moderne de tout l'Empire. Il emmène dans de paisibles croisières au travers de l'Archipel les riches aristocrates Sunris.



Nom du Vaisseau: Lux Mea Lex | Type: Plaisance | Taille: 500 m | PE: 250

PROPULSION

Nombre de moteur	41
Technologie	C
Type	HYP 3
Hyperespace en	8 tours
Accélération	10

ARMEMENT ET PROTECTION

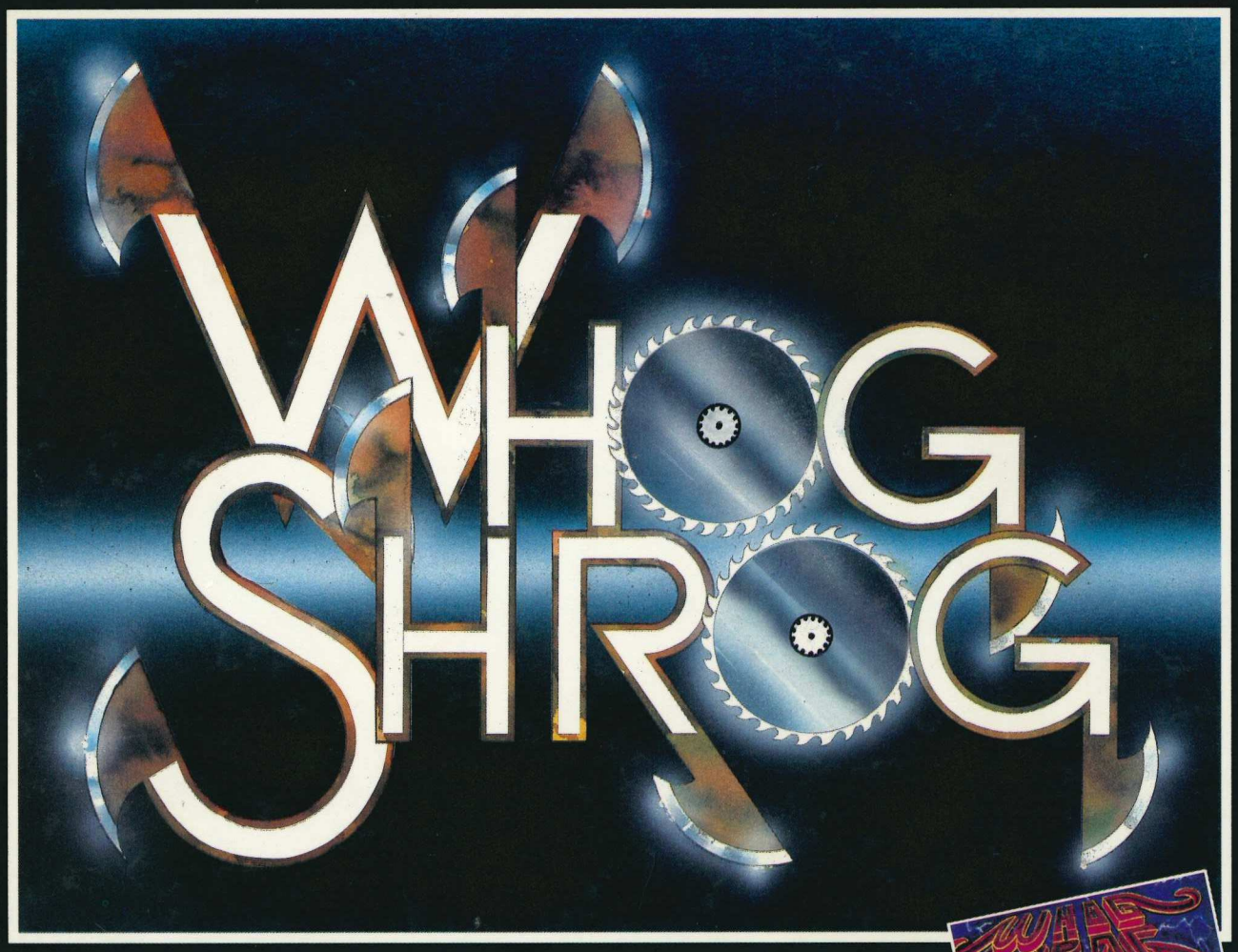
Type	Nombre	Coût
Ecran Cinétique		50
Ecran Déflecteur		300
Canon Laser	30	600

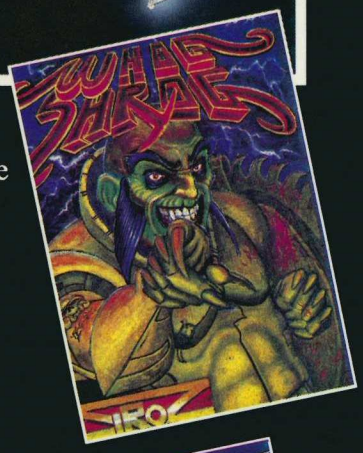
EQUIPEMENT

Type	Coût
10 navettes de secours	
3 Module d'exploration	
Base de loisir	

Forme de la coque: Multipolaire | Blindage: 0 | Points d'énergie: 24600 | Troupes transportées: 0

Effectif équipage: 100 | Nationalité: Sunris | Point de structure: 250





Robots de Combat géants, terres cruelles et inviolées de l'Archipel, Loks rusés et ricanants et scénarios où, pour la première fois, la Poésie et l'intrigue romanesque se fondent en une cascade de génie,
tout celà, et mille autres merveilles, se trouve dans cet ouvrage.

Troisième volet de la saga "WHOG SHROG", après le Livre de référence et l'écran, Métal Fantaisy explore et approfondi les règles de création des Loks et des robots, offre une liste de vaisseaux intergalactiques et présente, planète par planète, la plus fabuleuse des constellations de l'univers connu : l'Archipel !!!

Serez vous héros, ou esclave des fiers Centors, aimé d'une femme de Snuff, ou dangereux déviant pour les Skeers adorateurs de Walmérus ?

L'aventure, la plus belle des amantes, et la peur, la plus fidèle des maîtresses, vous attendent, guerriers Whog Shrogs...

METAL FANTAISY

THERY-BOUCHAUD ET CIE
Siroz productions
8 RUE GALLIENI
78220 VIROFLAY

Imprimé en Malaisie

ISBN 2-906723-13-4

Prix conseillé : 134 Frs

copyrights 1989 Siroz Productions