

FABULA ULTIMA

Le jeu de rôle
des JRPG

ATLAS DE
TECHNO FANTASY



Vous voici échoués
dans le carcan d'un monde meurtri.



Fiez-vous à la lumière qui anime vos cœurs
et battez-vous pour l'avenir!



L'**Atlas de Techno Fantasy** pour **Fabula Ultima** vous guidera dans des mondes high-tech et des dystopies où des héros marginaux livrent une lutte inégale contre d'impitoyables méchants prêts à toutes les atrocités afin de préserver leurs privilèges. Ramenez l'espoir dans ces contrées où la corruption est reine, comme les plus célèbres mouvements de résistance des **JRPG** avant vous!

- ♦ Immergez-vous dans le sous-genre des JRPG le plus imprégné de S-F. et de dystopie avec **3 classes inédites (Esper, Mutante et Pilote)** et de nouvelles compétences héroïques permettant de créer des combinaisons inédites à l'infini!
- ♦ **10 sites de Techno Fantasy** : des lieux archétypiques avec tous les conseils et astuces nécessaires pour y jouer une campagne intense, ou pour donner de la vie à votre propre univers en vous fournissant l'inspiration.
- ♦ Forgez vos **armes absolues** avec les nouvelles règles d'**armes personnalisées**.
- ♦ Découvrez les **Singularités**, de nouvelles règles optionnelles qui étofferont vos personnages, et servez-vous des **technosphères** pour combiner les compétences de classe de manière totalement inédite.
- ♦ **5 Méchants, de nouveaux boss encore plus puissants à utiliser dans** vos aventures pour soumettre des défis difficiles et stimulants à vos joueurs.
- ♦ **216 pages en couleur** pleines d'illustrations façon manga et chibi réalisées par des artistes internationaux.



Un jeu de Emanuele Galletto.



www.dontpanicgames.com



www.ynnis-editions.fr

FABULA ULTIMA

Vous voici échoués
dans le carcan d'un monde meurtri.



Fiez-vous à la lumière qui anime vos cœurs
et battez-vous pour l'avenir!



CRÉDITS

Game design, rédaction et développement Emanuele Galletto
Texte supplémentaire Selene Dal Borgo, Joshua « ExtantLily » Koh, Chiara Listo, Marta Monsellato, Chris Pagliari
Direction artistique Emanuele Galletto
Illustration de couverture Moryo
Illustrations intérieures Michele Bellamoli, Emanuele Galletto, Lorenzo Magalotti, Moryo, Silvia Rapizza, Catthy Trinh, Chang Ye
Illustrations en pixel art Emanuele Galletto, Sascha Naderer
Symboles de dégâts Lorc
Édition Nicola Degobbis
Chef des opérations Marco Munari
Producteur Alberto Orlandini
Traduction anglaise Francesco Castelli, Ian Hathaway
Responsables éditoriaux Emanuele Galletto, Neil Kingham

Sensitivity reader Marta Palvarini
Conception graphique Emanuele Galletto, Erica Viotto
Relecture Emanuele Galletto, Marco Munari, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Erica Viotto

Traduction de l'anglais (États-Unis)
Sandy « Harlock » Julien

Équipe Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi
Direction éditoriale : Sébastien Rost
Édition française : Ghislain Bonnotte
Relecture : Thomas Demonge, Ghislain Bonnotte
Correction : Mélissa Veludo
Maquette : Romano Garnier
Fabrication : centSucres
Communication et marketing : Sarah Hembert

dontpanicgames.com



Dépôt légal : octobre 2025
ISBN pour la version brochée : 978-2-37697-607-3
ISBN pour la version reliée : 978-2-37697-608-0
Imprimé en République tchèque par FINIDR en août 2025

© Don't Panic Games, 2025 – pour la présente édition.
Don't Panic Games
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth
75003 PARIS

Fabula Ultima ©2021-2025 Need Games et Rooster Games. Toute reproduction non autorisée d'éléments sous copyright est interdite. Ceci est un produit de fiction. Toute référence à des personnes et événements réels du passé ou de l'avenir n'est que pure coïncidence et n'a rien d'intentionnel. Tous droits réservés. Basé sur la version anglaise v1.011. Pour les errata et la FAQ, consultez www.dontpanicgames.com/fr

SOMMAIRE

♦ INTRODUCTION

Les piliers de la techno fantasy.....	8
Avant de commencer	12

♦ LE MONDE

Sites de techno fantasy.....	16
Agathyon – La planète secrète.....	20
Axis – La demeure des dieux	24
Complexe Bentham –	
La forteresse pénitentiaire.....	28
Donum Cœli – L'arche céleste.....	32
Extractor 7 – La cité mouvante.....	36
<i>Nautiloss</i> – Le vaisseau-mère	
extraterrestre	40
Nexus des âmes –	
Le cœur du réseau	44
Nidavellir – Le labo militaire	48
Septentrion – La ville-consortium	52
Vragarath – Le cimetière d'épaves	56
Conflits	60
Batailles à l'échelle	
des véhicules	65
Le véhicule de groupe.....	66
Magie et rituels	70
Magie version 2.0.....	73
Le réseau des âmes.....	74
Technologie	76
Cybernétique.....	77
Voyage spatial	78
Objets rares	80
Artefacts	88

♦ PROTAGONISTES

Héros de techno fantasy.....	96
Des âmes rebelles	
et tourmentées.....	96
Gérer votre thème	97
Furieux mais pas malfaisants ..	97
Exemples de personnages de	
techno fantasy.....	97
Nouvelles options.....	108
Armes personnalisées.....	112
Singularités de techno fantasy ..	120
Technosphères	130
Nouveaux	
personnages classiques	146
Esper	150
Mutante	154
Pilote	158
Compétences héroïques	
de techno fantasy.....	170

♦ ANTAGONISTES

Méchants de techno fantasy.....	180
Commissaire Vyne.....	184
L'Escadron ardent.....	190
DeepFusion.....	196
Amiral Ceryon	200
Innocent XV	206



INTRODUCTION

Un combat sans merci vous attend à l'intérieur de l'**Atlas de techno fantasy** de **Fabula Ultima** !

Cette extension du **livre de base** s'intéresse à un genre qui se distingue par sa technologie avancée et ses mondes dystopiques, ses héros hors-la-loi luttant contre les inégalités et ses antagonistes impitoyables prêts à tout pour conserver leurs privilèges.

L'**atlas** diffère du **livre de base** à la fois du point de vue esthétique – celle de cet ouvrage se rapportant plutôt à la science-fiction (S.-F.) – mais aussi par les tons et situations plus sombres qu'il présente, proches du genre dystopique et des conflits de notre réalité. Il s'articule autour de thèmes forts comme l'**autoritarisme** et la **manipulation des médias**. Par conséquent, nous vous recommandons de vous intéresser de près aux discussions consacrées au ton, aux thèmes et à la sécurité émotionnelle à la table de jeu (cf. **livre de base** pages **146-147**).

En plus de proposer une brève introduction à notre version de la techno fantasy, l'**atlas** offre des **conseils et des éléments de jeu** pour le meneur ainsi que des **règles supplémentaires** pour les joueurs, le tout réuni dans trois chapitres simples :

- ♦ Le chapitre du **monde** fournit des éléments précieux pour créer des décors de techno fantasy, dont **dix sites archétypiques** qui peuvent servir aussi bien en l'état que comme inspiration, ainsi qu'une liste de reliques et d'**objets rares** idéaux pour la science-fiction et, finalement, des règles d'**affrontements entre mechas, véhicules blindés** et bien plus encore !
- ♦ Le chapitre des **protagonistes** présente **trois nouvelles classes** (Esper, Mutante et Pilote), ainsi que des **règles optionnelles** (dont les technosphères) pour donner à votre univers une atmosphère futuriste et postindustrielle.
- ♦ Le chapitre des **antagonistes** se concentre sur **cinq Méchants**, des boss prêts à jouer, tous plus redoutables les uns que les autres, qui incarnent de nombreuses facettes du mal dans un environnement de techno fantasy.

Cet atlas ne se veut pas un guide complet de la techno fantasy : ce genre très vaste adopte d'innombrables nuances. Il procède plutôt des penchants créatifs et philosophiques des auteurs : leur objectif consiste à fournir des conseils et des exemples issus de JRPG bien connus (cf. page **215**), utiles aussi bien aux spécialistes du genre qu'à ceux qui s'intéressent depuis peu à **Fabula Ultima** et aux JRPG en général.

Il ne vous reste plus qu'à tourner la page !

COMMENT SE DÉFINIT LA TECHNO FANTASY DE FABULA ULTIMA ?

Dans cet ouvrage, et de manière générale dans **Fabula Ultima**, la formule « techno fantasy » désigne plusieurs éléments que les auteurs considèrent comme les bases d'une méthode spécifique pour élaborer des récits et des univers.

En résumé, nous parlons ici de la vision personnelle des auteurs, qui ne prétendent pas détenir la vérité absolue. En réalité, les genres narratifs ont des frontières nébuleuses et il serait impossible, voire irresponsable, de leur imposer un carcan trop restrictif.

Les éléments qui suivent vous permettront de mieux comprendre l'intention créative de ce livre !

» INJUSTICE ET DÉSESPOIR

Tous les univers de **Fabula Ultima** ont leurs côtés sombres, mais la techno fantasy pousse cet élément à **l'extrême** : depuis les mégacités froides et dystopiques jusqu'aux multinationales qui s'emparent de ressources qui devraient relever des droits de la personne universels, depuis la destruction de planètes et d'écosystèmes tout entiers jusqu'à la répression violente et systématique de toute dissension. Dans ces mondes, le simple fait d'imaginer un avenir plus doux représente déjà un défi.

Les mondes de techno fantasy sont **foisonnants et complexes** : on a du mal à y distinguer la vérité des mensonges. La majorité de la population, à qui l'on a ôté jusqu'au droit d'espérer, se contente de survivre au jour le jour.

» TÔT OU TARD, DES PARIAS...

Les protagonistes de la techno fantasy **ne parviennent pas à trouver leur place dans la société** et sont généralement perçus comme des éléments **dangereux et perturbateurs**. Ces héros rejettent la dynamique de l'**opportunisme** et de l'**exploitation** sur laquelle s'appuie leur monde et risquent leur vie pour défendre leur prochain, bien conscients que les lois et les forces de sécurité **défendent les puissants avant tout**. Étape par étape, les personnages joueurs bousculent l'idée d'un *statu quo* **inévitables et inébranlables** pour finalement défier des gouvernements, des multinationales et des cartels criminels qui jouent avec le sort d'innombrables personnes.

Bien qu'il soit légitime de faire intervenir des personnages issus de classes privilégiées, il est **crucial** qu'ils renient leurs origines ou tentent de saboter le système de l'intérieur, ce qui les désignera inévitablement comme des traîtres aux yeux de leurs pairs. Aucun personnage joueur ne devrait avoir la vie facile.

Nous avons calculé toutes les issues possibles. Toute résistance est statistiquement dépourvue de sens. Alors, pourquoi persévérer ?

» ENTRE LE CONCRET ET L'EXISTENTIEL

C'est leur double nature qui rend les récits de techno fantasy intenses et marquants : ils mettent en scène des tragédies et des dangers **tout à fait tangibles** (comme l'exploitation environnementale, l'impérialisme, les discriminations et la répression) pour se conclure tôt ou tard par une lutte entre **philosophies incompatibles** et visions divergentes de l'avenir de l'humanité, sans parler des moyens susceptibles d'aider celle-ci à s'affranchir de sa condition actuelle.

Les personnages joueurs adoptent une attitude de défi dans cette lutte et tissent des liens de **tolérance** et de **soutien mutuel** dans leur quête de **liberté et justice**, tandis que les Méchants accumulent le maximum de pouvoir pour s'élever **au-dessus de tout le monde**, mus par l'arrogance, l'avidité et l'obsession de tout contrôler.

» PRINCIPALES INSPIRATIONS

Voici quelques-uns des titres qui ont modelé la vision artistique de ce livre.

- ♦ **Final Fantasy VII** est sans doute le **mieux connu et le plus emblématique** des JRPG de techno fantasy. Il contient bien des éléments décrits dans ce livre. L'intrigue parle de la **lutte contre les inégalités** et met en scène des héros et antagonistes **pleins d'insécurité et de traumatismes** pour alterner entre une bouleversante tragédie et des moments d'espoir plus légers. La version **Remake** reprend le récit d'origine pour partir dans une direction nouvelle : il peut s'avérer judicieux de les consulter toutes les deux.
- ♦ **Xenogears** est un éternel classique : un récit aux **thèmes forts** qui s'efforce de souligner les horreurs de la **guerre**, de la **ségrégation** et de la **manipulation sociale et psychologique**. Il s'agit d'un projet ambitieux et difficile, aux protagonistes **mûrs et creusés**, même s'il pêche un peu par son rapport à l'iconographie religieuse et s'il est tristement célèbre pour son manque de jouabilité dans sa seconde partie.
- ♦ **Xenosaga** présente bien des vertus et défauts de son prédécesseur **Xenogears**, mais cette trilogie de jeux pousse le genre du JRPG à son **paroxysme technologique**. On y trouve des *mechas*, des extraterrestres venus d'autres dimensions, des androïdes à la puissance illimitée, des voyages dans une réalité virtuelle et des affrontements entre vaisseaux spatiaux. C'est un excellent exemple de la distance que l'on peut prendre vis-à-vis de l'esthétique du médiéval fantastique sans pour autant trahir le principe de base de **Fabula Ultima**.
- ♦ **Soul Hackers** et **Soul Hackers 2** épousent entièrement le mélange de **occultisme et de cyberspace** : manipuler des âmes et pirater des systèmes de sécurité relèvent de techniques étroitement liées ; le réseau lui-même se manifeste à bien des égards comme un « donjon » médiéval fantastique.
- ♦ Bien qu'il ne s'agisse pas d'un JRPG, le monde, les personnages, les technologies et l'esthétique d'**Arknights** ont énormément influencé le contenu de cet ouvrage.

LES PILIERS DE LA TECHNO FANTASY

Dans le **livre de base de Fabula Ultima**, page **14**, on évoque les **huit piliers** sur lesquels s'appuie l'expérience de jeu tout entière. Cet **atlas** les développe à sa façon.

ANTIQUES RUINES ET CONTRÉES IMPITOYABLES

Ce pilier ne change presque pas dans les décors de techno fantasy, même si l'on peut remplacer les « contrées impitoyables » par des régions irradiées, des zones surveillées par l'armée ou des territoires de la pègre. Dans certains cas, vos récits peuvent même se dérouler sur **plusieurs planètes** au lieu d'une seule, ce qui introduit de nouveaux dangers liés au voyage spatial.

Les **sables désolés** sont en voie de désertification à cause des Extracteurs, des plateformes énormes qui se déplacent par elles-mêmes et sapent l'énergie vitale du monde.

Agroat, capitale du système Pleion, est une œcuménopole abritant le **quartier général** de la Fédération. Des créatures monstrueuses issues des expériences du gouvernement rôdent dans ses souterrains.

Mirai est une cité sous-marine légendaire que certains croient habitée par un peuple étrange pourvu de redoutables armes intelligentes.

UN MONDE EN PÉRIL

Les mondes de techno fantasy sont toujours en danger, même si le danger en question ne saute pas aux yeux. Parfois, la menace provient d'un mal insidieux qui a lentement mais sûrement persuadé la population de l'accepter comme nécessité élémentaire de la vie quotidienne, voire de chanter ses louanges comme un modèle auquel aspirer.

La **Flotte blême** est une mystérieuse horde de vaisseaux extraterrestres venus de l'espace profond, qui réduit toutes les planètes à l'état de coquilles calcinées sur son passage.

Le milliardaire **Lloyd Rands** s'est servi de la fortune de sa famille pour monopoliser toute l'industrie aérospatiale en se débarrassant de tous ceux qui s'opposaient à son rêve : créer un vaisseau capable de voyager entre les dimensions. Le public le voit comme un pionnier et un visionnaire, ignorant tout de son projet secret qui consiste à pomper toute l'énergie de la planète pour atteindre la mystérieuse entité qui l'obsède.

DES COMMUNAUTÉS EN CONFLIT

Dans les mondes de techno fantasy, les conflits sont soigneusement orchestrés pour que les strates les plus défavorisées de la société ne joignent jamais leurs forces. Le monde connu peut même se trouver soumis à l'autorité d'une organisation ou alliance unique, mais il s'agit là aussi d'une façade dissimulant bien des tensions et des rivalités.

Les trois gangs du **Canyon cristallin** se livrent une guerre sans pitié. Les patriarches des gangs attisent la haine, financés par la **Corporation Hanneman**. Cette multinationale vend des armes à toutes les factions impliquées et projette tôt ou tard de présenter à l'Assemblée des Nations une solution... radicale. En échange, elle demande simplement le contrôle de la région, riche en minerais.

Officiellement, la Terre et ses colonies, d'Artémis à Encélade, obéissent à l'**Empire terran**, qui contrôle aussi le développement et le commerce des **ExoMags**, puissants *mechas* reliés à l'âme de leurs pilotes. Mais un groupe rebelle d'indépendantistes mirandiens est parvenu à s'emparer d'un vaisseau militaire embarquant un prototype expérimental d'ExoMag appelé le **Sabre verdoyant**. Quel pouvoir recèle-t-il ?

TOUT A UNE ÂME

Ce pilier peut paraître difficile à concilier avec un univers plus froid et high-tech : il est toutefois crucial que le flux des âmes demeure un élément central, même s'il faut l'habiller d'une esthétique S.-F.

La **lune d'Energos** est un légendaire planétoïde situé près du noyau galactique et d'où provient toute l'énergie spirituelle de l'univers. On ignore sa position et les portails qui y mènent sont inactifs depuis des millénaires.

La technologie du **psychospace** permet la transmission des informations à très longue distance par le flux des âmes. Il s'agit d'une dimension où les pensées et les mots peuvent se métamorphoser en démons virtuels qui constituent un péril bien réel.

Considérée comme la principale source de protection sociale de l'Union, **CradleCorp** encourage les conflits et la violence dans les régions pauvres et utilise l'oscillation spirituelle qui s'ensuit pour générer de l'énergie électrique. La méthode risque de déstabiliser l'équilibre élémentaire de la planète, mais les profits grimpent au plafond.

MAGIE ET TECHNOLOGIE

Dans un contexte de techno fantasy, la magie doit être intrinsèquement liée à la technologie, même s'il reste souvent des vestiges d'ancienne et puissante magie que la science n'est pas à même d'appréhender tout à fait.

Les groupes de diabolistes qui se disputent **NeonCity** utilisent des armes à feu occultes appelées **pentaguns** qui concentrent l'énergie magique pour la transformer en projectiles.

Les plus grands vaisseaux spatiaux utilisent des **moteurs à inversion entropique** pour plier l'espace et le temps afin de dépasser largement la vitesse de la lumière, mais les plus petits appareils doivent se contenter de **portails de flux**, généralement surveillés de près par les forces armées de chaque système.

Du point de vue des règles, il est important que la **magie** et les **rituels** puissent interagir avec la technologie et les machines, qui devraient être alimentées par des énergies magiques et autres ressources similaires.

DES HÉROS DE TOUTES TAILLES ET DE TOUTES FORMES

Les concepts de techno fantasy vous permettent d'interpréter des androïdes, d'étranges extraterrestres, des fantômes psychiques et même des formes de vie expérimentales, alors qu'en parallèle, bien des héros du genre ont des noms et des origines extrêmement proches de celles de notre monde contemporain et bien réel.

Vera Arkland, autrefois assassin à la solde du **Triumvirat**, est aujourd'hui en cavale après avoir **refusé d'abattre** sa cible : un autre PJ du groupe ! Elle manie une paire de dagues électrifiées et dispose de réflexes surhumains.

Après avoir été agressé dans son labo par des mercenaires de **Luminous Enterprise**, le brillant scientifique **Yui Jiménez** prête son savoir et son expérience à l'organisation antiautoritaire **Quake**. Les gouvernements de la planète le considèrent à tous égards comme un terroriste.

Gog (diminutif de **Gogarange**) est l'ultime survivante d'une espèce de **poissons à l'intelligence surdéveloppée** dont la planète d'origine fut rendue inhabitable par les canons orbitaux à fusion cristalline du **Protectorat Moroz**. Gog a rejoint un groupe de héros rebelles, bien déterminée à **venger** la mort de ceux qu'elle aimait. Elle se sert d'un **exosquelette spécial** pour survivre hors de l'eau et manipuler son équipement.

TOUT TOURNE AUTOUR DES HÉROS

Respecter ce pilier peut s'avérer compliqué dans des mondes de techno fantasy où les machinations des Méchants couvrent des galaxies tout entières et s'appuient sur les fondements mêmes de la société. Il est important que le meneur de jeu comme les joueurs fassent de leur mieux pour **concentrer l'intrigue sur les personnages joueurs**, que ce soit en raison de leurs **choix**, des **liens qu'ils entretiennent avec les antagonistes** ou des **informations, capacités ou reliques** qu'ils possèdent.

Les chasseurs de primes **Closure** et **Astarté** sont devenus célèbres pour leur froideur et leur caractère inflexible. Toutefois, en voyant une jeune fille pourchassée par les escouades de vigiles des labos fédéraux de **Coevi IV**, ils ont obéi à leur instinct et caché la gamine dans leur vaisseau. Bien qu'ils l'ignorent pour le moment, ce simple geste a fait basculer le sort de l'univers tout entier : la petite est capable de contacter le flux des âmes et de communiquer avec des entités venues d'autres dimensions.

Après avoir envahi l'**archipel d'Ambre**, la **générale Arkhov** a ordonné l'extermination des **moines de l'épée muette**, mais l'un d'entre eux a survécu. Le visage en partie caché par un masque, doté d'un corps semi-artificiel, il recrute à présent des guerriers pour organiser la révolte.

Si vous comprenez à un moment que les personnages joueurs n'ont aucun moyen d'intervenir de façon significative dans l'intrigue, pensez à introduire de nouveaux éléments qui les aident à le faire, que ce soit par l'intermédiaire de Points Fabula ou de questions du MJ.

MYSTÈRE, DÉCOUVERTE ET ÉVOLUTION

Dans les récits de techno fantasy, les protagonistes explorent les abysses d'**injustice** et de **mensonge** sur lesquels est bâtie leur société. Ce processus devrait déboucher sur **une introspection et une évolution personnelles** fortes, à mettre en regard avec l'**incapacité au repentir, à la maturité et au changement** des principaux antagonistes.

Frederika Lansbury s'est rebellée contre sa famille et contre l'empire commercial LansTech pour rejoindre un groupe de combattants de la liberté et d'activistes. Durant la campagne, elle découvrira l'étendue de l'**horreur** et de la **perversion** des méthodes de LansTech, mais comprendra aussi combien l'éducation qu'on lui a prodiguée l'a rendue **naïve et conditionnée**.

En arrivant avant la **reine extraterrestre** dans les profondeurs du **biovaisseau de Praxis**, nos héros découvrent que l'énergie qui alimente leurs propres appareils a été dérobée à une **galaxie parallèle** où vivent les Praxiens, un peuple qui se meurt, peu à peu privé de son énergie vitale.

AVANT DE COMMENCER

Les pages qui suivent évoquent certains aspects cruciaux qu'il faut avoir en tête lorsqu'on participe à une campagne de techno fantasy avec **Fabula Ultima**.

HÉROS MALGRÉ TOUT

En général, les héros de techno fantasy sont bourrelés de traumatismes et ont renoncé à la société (à moins que ce ne soit elle qui ait renoncé à eux). Des **thèmes** sombres tels que la **culpabilité**, le **doute**, la **colère** et la **vengeance** sont extrêmement répandus et il est possible que les personnages joueurs tuent un ou plusieurs adversaires durant la campagne.

Rappelez-vous toutefois que **vous jouez des héros** : les PJ peuvent recourir à des mesures drastiques ou même ôter une vie, mais ces actes les bouleversent ; c'est justement ce qui les distingue des **Méchants** de techno fantasy.

Prenez soin de bien discuter de ces sujets et de vous mettre d'accord sur le **ton des scènes** et le **niveau de violence** acceptables pour votre campagne.

UN PEU TROP RÉALISTE

Le genre de la techno fantasy se penche sur des événements, des vies et des thèmes très proches de **notre** monde : la guerre, l'impérialisme, la lutte des classes, la discrimination, les milliardaires et dictateurs capables de perpétrer toutes sortes de crimes sans en assumer les conséquences, et bien d'autres encore. Même le combat implique souvent des armes à feu, des drones et des véhicules, évoquant des situations qui nous sont malheureusement familières et que certains participants peuvent même avoir vécues en personne.

Comme toujours, **prenez soin de ceux avec qui vous jouez** : il n'y a rien de mal à préférer un monde où les batailles se livrent entre armées de *mechas* animés par magie et maniant des armes à lame si cette méthode vous permet de placer une distance confortable entre vous et les thèmes de la techno fantasy sans vous imposer une gêne qui pourrait s'avérer réellement préjudiciable.

N'OUBLIEZ PAS DE RESPIRER

Nous avons déjà mentionné le fait que la techno fantasy représente le style le plus **sombre** de **Fabula Ultima** : c'est justement pour cette raison que vous devriez prendre le temps de jouer des scènes où les personnages joueurs se reposent, plaisantent et prennent soin les uns des autres, afin de souligner **les espoirs et les rêves** pour lesquels ils se battent. Essayez de respecter un rythme qui **alterne** entre les moments de tension et les périodes de légèreté.

CONTRE LE MONDE

Dans la plupart des campagnes de **Fabula Ultima**, les Méchants agissent avec égoïsme, obsession ou cruauté dans un monde souvent conscient du caractère malfaisant de leur comportement. Tel n'est pas le cas dans la techno fantasy : la société **s'est soumise aux Méchants, voire les soutient directement**. Les forces de l'ordre et la police ne représentent que **quelques armes** parmi tant d'autres dans leur arsenal.

Ce sont les personnages joueurs et non les Méchants qui sont les « indésirables ».

Par conséquent, les héros **ne peuvent se fier à aucune forme de pouvoir, d'autorité ou de surveillance** et nombre de ceux qu'ils rencontrent songeront fortement à les trahir pour gagner les faveurs de l'ordre établi. Quiconque tente d'aider les PJ fournit un **grand effort** et court un **grave danger**.

La voie des héros de techno fantasy est jonchée de **deuil et de sacrifices**, et il leur faudra souvent **chercher le réconfort les uns auprès des autres** pour préserver l'espoir. Le meneur de jeu doit réfléchir à ces facteurs lorsqu'il applique les **conséquences d'une reddition**.

TECHNO, MAIS FANTASY TOUT DE MÊME

Lorsqu'on met en place des décors futuristes, des centrales énergétiques et de l'équipement moderne, on est parfois tenté d'appliquer la logique traditionnelle et les principes de la physique aux plans des personnages et à la description des scènes, en particulier si un membre du groupe travaille dans un domaine associé. C'est une **très mauvaise idée**. Il s'agit toujours d'un JRPG, où les termes et théories scientifiques ne sont que des éléments d'intrigue qui contribuent à l'**esthétique** générale, et où les héros continuent à affronter les obstacles selon la logique d'un récit de fantasy. Servez-vous de ces artifices pour rendre une scène impressionnante, **mais ne vous concentrez pas dessus**. Et surtout, gardez en tête que la magie doit interagir avec toute cette technologie !

GÉRER LES INFLUENCES

Les œuvres de science-fiction s'appuient souvent sur des concepts et des termes issus de la philosophie, de l'anthropologie et de la religion pour donner aux sites, aux personnages et aux événements un vernis d'**importance et de mysticisme**. Puiser l'inspiration chez toutes sortes de penseurs et de cultures est certes stimulant, mais il est important de trouver des sources abordant ces sujets en toute connaissance de cause et **sans les déformer ou les transformer en stéréotypes**. Par-dessus tout, veillez à ce que ces éléments et ces références ne heurtent pas la sensibilité des autres participants à la partie.



LE MONDE

Ce chapitre vous donne un aperçu de ce à quoi ressemblent les mondes de techno fantasy dans **Fabula Ultima**. Les joueurs peuvent le lire aussi bien que le meneur de jeu : il fournit des outils précieux, quel que soit votre rôle.

Le chapitre s'articule comme suit :

SITES DE TECHNO FANTASY

Cette section vous aide à créer des régions, mondes et même planètes de techno fantasy. Elle fournit dix exemples détaillés de lieux, tous présentés sous forme d'archétypes narratifs, puis d'un ensemble de pistes de scénarios jouables.

CONFLITS

Cette section examine les conflits de techno fantasy sous l'angle narratif et mécanique.

MAGIE ET RITUELS

Cette section s'intéresse au rôle de la magie en techno fantasy, ainsi qu'à la façon dont elle influence la technologie.

TECHNOLOGIE

Cette section comprend des conseils permettant de gérer l'aspect « technologique » des mondes de techno fantasy, y compris le voyage spatial, les aéronefs et les affrontements entre véhicules.

OBJETS ET RELIQUES RARES

Les deux dernières sections de ce chapitre se focalisent sur les objets rares et autres reliques que l'on peut trouver dans un univers de techno fantasy. En plus de conseils généraux, vous y trouverez des listes d'objets prêts à l'emploi.

SITES DE TECHNO FANTASY

Pendant la **création d'univers** (cf. **livre de base** page 148) et les parties, on essaie généralement de définir de nouvelles régions, de nouvelles villes ou de nouveaux lieux intéressants. Cette section vous donne des suggestions sur le meilleur angle à adopter pour créer des sites de techno fantasy, puis vous fournit dix exemples qui peuvent vous inspirer ou vous servir dans vos campagnes.

INÉGALITÉS ET OPPRESSION

Le plus important à garder en tête lorsque vous imaginez ou décrivez un site de techno fantasy, c'est qu'il doit être en rapport avec **une ou plusieurs formes d'inégalité et d'oppression**. Parfois, l'endroit en question matérialise ces concepts sous forme de **métaphores** ; le reste du temps, il **présente l'une des parties impliquées** au sein d'une dynamique d'exploitation, de contrôle et de répression.

- ♦ **En haut et en bas.** Ce genre de site se divise en deux vastes sections, dont l'une exerce le pouvoir sur l'autre. Il peut s'agir d'une métropole bâtie sur deux niveaux, où les castes riches et privilégiées vivent dans le luxe tandis que le reste de la population croupit dans des bidonvilles que la lumière du jour n'atteint jamais. Autre exemple : une planète occupée par une armée colonisatrice.
- ♦ **Un élément du plan.** Il s'agit là de l'option la plus courante : le site est déjà entièrement contrôlé par un antagoniste, qui s'en sert comme base d'opérations pour la phase suivante de son plan. Le site peut également être menacé par une force immense et requérir une protection.

On pourrait affirmer que les sites de techno fantasy obéissent surtout à une règle principale :

Quand un lieu **ne craint absolument pas** les projets des Méchants et ne représente **ni une victime ni un oppresseur**, il convient de le retravailler un peu. Les habitants peuvent tout à fait **ignorer** ce qui se passe... mais la vérité devrait éclater pendant la partie !

Rappelez-vous toutefois que le meneur de jeu **n'est pas le seul** à avoir le droit et la responsabilité de créer, décrire et enrichir des lieux et des régions : les joueurs **devraient** aussi y contribuer durant la partie. Par exemple, un joueur pourrait dépenser un Point Fabula pour découvrir des indices indiquant que la prospérité d'une ville hypertechnologique s'appuie sur l'exploitation d'une main-d'œuvre jetable.

DÉMARRER SUR LES CHAPEAUX DE ROUE

Les récits de techno fantasy commencent souvent par une situation **urgente et riche en tension**, où les Méchants ont déjà réalisé la première phase de leur plan. Ils cherchent à présent à consolider leur pouvoir et tendent vers un niveau supérieur de cruauté ignoble, au nom d'objectifs personnels auxquels ils sont tout disposés à sacrifier d'innombrables vies.

Ces récits préservent une **grande tension d'un bout à l'autre**, même s'il convient d'accorder un caractère encore plus impressionnant aux derniers sites et événements de l'histoire, et d'y introduire des éléments encore plus fantastiques.

Par exemple, une campagne peut commencer par le **vol d'un prototype spécial dans une usine** et s'achever par une époustouflante bataille parmi les **gratte-ciel volants** d'une mégalopole refaçonée par l'**énergie psychique**, afin d'arrêter une **entité extraterrestre** convoquée dans ce monde par un milliardaire mégalomane sans scrupules.

Toutefois, comme expliqué page 12, Pensez à inclure des **moments de répit** entre les missions, de sorte que les joueurs, comme leurs personnages, aient l'occasion de souffler.

ÉCHELLE VARIABLE

En tant que genre, la techno fantasy convient bien à des campagnes dont l'échelle varie et qui peuvent même couvrir des **galaxies tout entières**. Voici quelques exemples de la façon dont l'échelle influence la création de la carte et du monde de jeu :

- ♦ **Œcuménopole.** La campagne se déroule sur une planète entièrement urbanisée. Les divers quartiers et districts remplacent les sites, les villes et les nations habituels : il vous faut réaliser des **tests de voyage** pour passer de l'un à l'autre.
- ♦ **Planètes homogènes.** Dans le plus pur style du space opera, la campagne a lieu sur plusieurs planètes, dont chacune ne contient qu'un seul écosystème ou point d'intérêt. Dans ce cas, **chaque planète devient un seul site** sur la carte, tandis que le système solaire ou la galaxie est le « monde ».
- ♦ **Cartes multiples.** La campagne se déroule sur plusieurs planètes et systèmes solaires, et on utilise des **cartes distinctes** pour chacun afin de suivre les déplacements à différentes échelles : galactique, interplanétaire et planétaire. Le risque principal est de compliquer un peu trop les choses sans rien ajouter de pertinent à l'expérience de jeu.

Vous trouverez plus d'informations sur le voyage et les cartes stellaires page 78.

TECHNOLOGIE ET SOCIÉTÉ

La technologie joue bien évidemment un rôle crucial dans la techno fantasy : esthétique, certes, mais aussi symbolique et thématique. Elle offre le pouvoir et le contrôle et peut même transformer la magie en « produit de masse » industriel. Les différents sites devraient présenter des **formes et usages divers de la technologie**, aux mains des alliés comme des ennemis.

Par exemple, une mégalopole oppressive pourrait être **froide et inhumaine**, pleine de patrouilles de robots et de drones sans visage. Pour une colonie de mineurs d'astéroïde, la technologie est **une alliée dont dépend la survie de la communauté** et à laquelle tous les membres ont accès de façon égalitaire.

L'essentiel à retenir, c'est que la technologie **n'est intrinsèquement ni bonne ni mauvaise** : il s'agit d'un outil permettant d'exprimer les valeurs, les désirs et les craintes de diverses communautés et cultures qui peuplent la campagne et pourraient l'utiliser de façon constructive aussi bien que destructrice.

LE GERME DE LA RÉBELLION

Autre aspect crucial des sites de techno fantasy : chacun recèle le potentiel d'une rébellion, voire une résistance en cours contre les détenteurs du pouvoir. Rien n'oblige à utiliser des cellules rebelles actives et organisées : la rébellion peut simplement venir des efforts d'individus isolés qui luttent pour un avenir plus radieux dans l'espoir de réprimer ou de saboter les efforts des oppresseurs.

Par exemple, un sénateur opérant dans la planète-capitale de la Fédération pourrait **réunir des fonds en secret** pour financer des groupes de guérilleros autonomes. Dans une vaste métropole régie par les corporations, une clinique illégale pourrait offrir **asile et soins médicaux** à ceux qui n'ont pas accès aux privilèges des collaborateurs des entreprises.

Naturellement, ces éléments **ne devraient jamais rendre les personnages joueurs inutiles**. En gros, chaque site abrite des gens qui attendent depuis longtemps quelqu'un qui partage leurs idéaux et pourra les aider à enfin riposter.

Si les PJ échouent ou enfreignent leurs promesses, certains de ces alliés pourraient se transformer en antagonistes **par réaction**.

UTILISER LES EXEMPLES DE SITES

Les pages qui suivent contiennent **dix sites** de techno fantasy **complets** dont vous pouvez vous inspirer ou que vous pouvez exploiter directement dans votre campagne, pendant et après la **création d'univers**, par exemple lorsque vous traversez une région inexplorée de la carte.

Chaque entrée s'articule comme suit :

- ♦ **Aperçu.** Cette section offre un tour d'horizon du lieu : ses **mots-clefs**, les **thèmes** qu'il incarne, le **terrain** qui l'entoure et ses **forces élémentaires**, ainsi que des suggestions de **dangers** et de **découvertes** dans le secteur.
- ♦ **Des questions pour le groupe.** Dans **Fabula Ultima**, vous ne devriez pas introduire d'éléments déconnectés du groupe. Ces questions permettent aux joueurs de contribuer à la création et d' étoffer l'endroit. En général, c'est au meneur de jeu de poser les questions et il devrait en prendre l'habitude même quand il présente des sites qui ne viennent pas d'un **atlas**.
- ♦ **Aspects typiques.** Cette section fournit des exemples de personnages et autres éléments que l'on trouve d'ordinaire dans ce genre de lieu. N'hésitez pas à vous en servir sur les sites du même genre que vous créerez vous-mêmes.
- ♦ **Position.** Vous trouverez ici des idées pour localiser ce genre de site, que ce soit géographiquement ou dans la chronologie de votre campagne (par exemple, au début ou à la fin de celle-ci).
- ♦ **Les plans du Méchant.** Cette section offre des raisons pour lesquelles des Méchants pourraient s'intéresser à ce site ou à des lieux semblables.
- ♦ **Pistes de scénario.** Finalement, cette riche section offre une liste de **points d'intérêt** (†), de **mystères** (🕵️) et d'**appels à l'aide** (👉) que le meneur de jeu peut exploiter partiellement ou totalement pendant le jeu.

Les joueurs aussi bien que le meneur de jeu peuvent lire ces descriptions de sites : elles aideront le groupe à s'habituer au style de la techno fantasy et vous fourniront toute l'inspiration nécessaire.

Malgré tout, ne prenez pas ce qui suit pour un univers « officiel » : vous êtes entièrement libres de modifier tous ces lieux comme bon vous semble !

LA PLANÈTE SECRÈTE

Agathyon

Souvenir diffus d'un peuple presque oublié, Agathyon ressemble à une planète bien détachée de toute influence humaine. La nature a repris ce qu'on lui avait volé : du lointain passé ne subsistent que d'antiques ruines. Pourtant, sous la surface, le cœur de la civilisation autochtone bat encore, enchâssé dans les tunnels mobiles qui forment un complexe dédale de métal et de lumière.



APERÇU D'AGATHYON

Mots-clefs : exploration, savoir originel, secrets

Thèmes : les origines du monde, explorer l'inconnu, un pouvoir qui vaut la peine d'être protégé

Terrain : forêt, métal, énergie inconnue

Éléments courants : ⚡ 🗿

Test de voyage : d8, d10, d12

Éléments rares : 🌀 🐉

Dangers : défauts structurels dans les ruines, distorsions de l'espace, titan d'acier surveillant un passage oublié.

Découvertes : une arme inhabituelle de jadis, un labo secret abritant un message holographique, une chambre hyperbare qui soigne les blessures.

- ♦ *Bien des légendes tournent autour des secrets qui ont poussé les habitants de cette planète à la cacher au reste de l'univers. Quelles sont les théories les plus répandues ?*
- ♦ *Beaucoup ont voyagé en quête des mystères que protège Agathyon. Quelqu'un est-il arrivé sur place avant vous ? Qu'est-il advenu des habitants indigènes ?*
- ♦ *Quelles marques distinctives ont laissées les antiques civilisations qui occupaient la planète ? Lesquelles retrouve-t-on chez d'autres peuples dans tout l'univers ?*
- ♦ *Bien que la planète paraisse abandonnée, certaines créatures ont échappé à l'extinction. À quoi ressemblent-elles ?*
- ♦ *Quels mécanismes défensifs avait-on installés pour protéger le savoir antique que recèle ce lieu ?*

» ASPECTS TYPIQUES

La planète cachée typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Un **laboratoire** dissimulant les secrets des origines de la vie.
- ♦ Une **antique civilisation** qui s'est retirée il y a fort longtemps et protège un terrible secret.
- ♦ Le **mystérieux être techno-organique** à l'origine de tout ceci.
- ♦ Une **anomalie spatio-temporelle** dissimulant la planète au reste de l'univers.

» POSITION

La structure d'Agathyon en fait un **point idéal pour un retournement de situation** : la découverte subite du secret de la planète pourrait fort bien être l'étincelle qui déclenche les événements de la campagne. Agathyon pourrait tout aussi bien représenter l'**ultime destination** où le groupe peut récupérer une relique capable de déjouer les plans des Méchants. Mais attention : retourner sur la planète cachée s'avérera presque impossible, alors mieux vaut bien réfléchir au meilleur moment pour s'y rendre.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Tous ceux qui ont soif de pouvoir convoitent Agathyon. Un **Méchant majeur** (qui pourra peut-être évoluer lorsqu'il mettra la main sur le secret caché ici) aspire sans doute à se rendre sur cette planète. De même, un **Méchant majeur ou suprême** pourrait être en possession du pouvoir dissimulé en ce lieu, de sorte que nul ne puisse s'opposer à son projet de conquête ou de renaissance universelle.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir Agathyon, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



LA CITÉ PERDUE

Sous l'épaisse canopée qui couvre la planète tout entière, on peut encore déceler les signes de progrès d'une civilisation qui n'a jamais tout à fait sombré dans l'oubli.

- ♦ **L'observatoire.** Ce bâtiment domine la cité perdue : il abrite un énorme astrolabe high-tech, plusieurs machines destinées aux calculs de trajectoires spatiales ainsi qu'un holoplanétarium représentant l'univers connu. Où mènent ces itinéraires ? Que surveillaient les habitants de la planète ?
- ♦ **La grande artère.** Cette route qui grouillait jadis de vie est désormais placée sous la constante surveillance de patrouilles d'**Hexabots**, grandes créatures artificielles douées de conscience qui semblent avoir oublié pourquoi on les a fabriquées. Quelle était leur fonction ? Comment se comportent-elles vis-à-vis des personnages ? Ont-elles en commun certains éléments technologiques avec le monde d'origine de ces derniers ?
- ♦ **Le lieu de savoir.** Un immense labyrinthe de bases de données et de cartes mémoire uniquement accessibles par connexion neurale. Il abrite apparemment des relevés concernant tous les êtres vivants... ou non. Qui veille (ou veillait) sur ces archives ? Une salle accueillait apparemment un prototype d'Hexabot semblable à un être humain, mais la capsule qui contenait le sujet est vide. Que lui est-il arrivé ?
- ♦ **La place des héros.** Sur cette vaste place à ciel ouvert, au bout de l'artère principale, plusieurs Hexabots sont prostrés dans une attitude d'adoration. Des statues de métal en demi-cercle bordent la zone : elles représentent les guerriers d'un conflit de jadis, parmi lesquels un combattant qui porte un étrange gantelet se distingue. Une étrange voix artificielle émane du gantelet. Quand on le touche, il peut adopter la forme de n'importe quelle arme. En l'honneur de quels héros a-t-on érigé ces statues ? À qui appartient cette voix ?



SAVOIR PERDU

Quel que soit le secret, les habitants d'Agathyon ont manifestement tout fait pour le protéger. Mais alors, pourquoi ont-ils disparu et cessé de veiller sur lui ?

- ♦ **Le cimetière vivant.** Un lieu austère, plein de capsules alignées et entassées les unes sur les autres. Chacune contient un corps placé en stase permanente. À quoi ressemblent les créatures ? Pourquoi ont-elles choisi un tel sort ?

- ♦ **Primus.** Cette coquille vide et spectrale, dépouille vagabonde du premier être à avoir existé, traîne sur la planète ses membres fatigués. Guidé par des voix venues du flux des âmes, iel recherche constamment de nouveaux esprits où puiser des renseignements dans l'espoir de reconstruire son passé. **Primus** est une créature de **rang élite** capable d'invoquer des **Effigies** du passé en se servant de ses souvenirs de sa vie matérielle : au combat, une nouvelle **Effigie de rang soldat** rejoint la scène à la fin de chaque round, jusqu'à totaliser un nombre maximal d'Effigies égal à la moitié des PJ. Primus peut infliger l'état **étourdi** avec ses coups et change régulièrement le type d'arme avec lequel iel attaque, préférant infliger des dégâts aux **Points de Magie** de la cible plutôt qu'à ses **Points de Vie**. Primus **absorbe** les dégâts de **foudre** et **résiste** aux dégâts de **terre**, mais iel est **vulnérable** aux dégâts de **lumière** et de **ténèbres**.
- ♦ **Sans issue.** Les personnages sont condamnés à affronter sans cesse Primus à moins de comprendre comment rompre le cycle. Primus sait le faire, mais comment convaincre la créature de révéler la solution ? Et pourquoi Primus veut-il empêcher les protagonistes de récupérer les secrets d'Agathyon ?



ABANDONNÉE

Les appareils des personnages joueurs captent un étrange signal dont ils ont du mal à localiser l'origine. Quelqu'un serait prisonnier d'un des bâtiments de la planète !

- ♦ **Bâtiments jumeaux.** Ces immenses bâtiments délabrés recèlent les vestiges d'antiques expériences. Ils appartenaient autrefois à **Proto Corp**, une firme célèbre qui développait de nouvelles technologies. Or ces édifices abritaient des équipes de recherche rivales, à la philosophie radicalement différente : en quoi s'opposaient-elles ? Pourquoi a-t-on abandonné ces bâtiments ?
- ♦ **Seule.** Le signal vient d'une arme abandonnée dans l'un des labs. L'objet contient **Helyzia**, un **Arcanum** artificiel créé par Proto Corp dans le but d'imprégner directement le corps de sujets humains du pouvoir des Arcana. Quel don confère-t-elle à son porteur ? Abandonnée par ses créateurs, Helyzia craint pour sa jumelle **Zheliya**, qui pourrait représenter une terrible menace si elle tombait entre de mauvaises mains. Malheureusement, Helyzia ignore si sa jumelle se trouve encore sur la planète ou si on l'a déplacée ailleurs. Où est Zheliya ? Qui l'a prise ?
- ♦ **Vers de nouveaux horizons.** La recherche peut conduire les PJ dans les entrailles d'Agathyon ou jusqu'à des galaxies lointaines. Dans les deux cas, Helyzia peut leur prêter ses pouvoirs en échange de leur aide. Elle devient un **artefact** pour ceux qui se servent d'elle ou se lient avec elle comme avec un véritable Arcanum : quels pouvoirs confère-t-elle ? Quels effets secondaires entraînent-ils ?

LA DEMEURE DES DIEUX

Axis

Mégalopole volante toute d'acier doré, son passage suffit à cacher le soleil. Quand on l'observe depuis le sol, on se demande bien évidemment quelle vie mènent ses habitants privilégiés. Après tout, seule la naissance confère une place au sein d'Axis : personne d'autre ne reçoit la permission de se rendre dans la cité volante, en particulier puisque la demeure des dieux ne s'abaisse jamais jusqu'à la surface.



APERÇU D'AXIS

Mots-clefs : austérité, élitisme, mystère, technocratie

Thèmes : discrimination, lutte des classes, bioessentialisme, science amoralisée et génocidaire

Terrain : acier, ciment, jardins

Éléments courants : 🍷 ❄️ ⚡

Test de voyage : d6, d10

Éléments rares : 🌀 🧠

Dangers : un point de contrôle équipé de systèmes d'identification, quelqu'un se rend compte que les PJ sont des intrus et appelle les autorités.

Découvertes : codes d'accès à un labo secret, boutique proposant des accessoires hypertechnologiques, habitant repentant.

- ♦ *L'un d'entre vous descend-il de la population d'Axis ? Avez-vous traité avec elle par le passé ?*
- ♦ *Comment vous êtes-vous infiltrés dans la ville ? Que lisez-vous dans le regard noir de ses habitants ?*
- ♦ *Parmi les habitudes des habitants, laquelle vous surprend le plus ? Pourquoi adoptent-ils avec ferveur la philosophie impitoyable du fondateur ?*
- ♦ *Y a-t-il plus d'habitants que ce que vous imaginiez ou moins ? Comment sont-ils répartis dans la ville ?*
- ♦ *Quel lieu d'Axis est le mieux protégé ? Qu'y surveille-t-on ?*
- ♦ *Combien d'androïdes de sécurité voyez-vous alentour ? De quel équipement extraordinaire sont-ils armés ?*

» ASPECTS TYPIQUES

La demeure des dieux typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Un **symbole représentant la ville ou la nation**, exhibé partout.
- ♦ Des **lois implacables**, exprimées avec paternalisme et justifiées par le système.
- ♦ Un **gouverneur sans scrupules**, froid et dépourvu d'éthique.
- ♦ Une **architecture futuriste**, fonctionnelle et minimaliste.

» POSITION

Au début, il paraît peut-être impensable aux personnages joueurs de pénétrer en un lieu tel qu'Axis : trop de sécurité, trop d'ennemis et une surveillance impitoyable... Ils ont plus de chances d'explorer la ville durant la seconde partie de la campagne ou juste avant qu'elle ne s'achève. Les valeurs morales des protagonistes y seront mises à mal, niées par les dogmes profondément enracinés chez les habitants. Cette épreuve peut toutefois permettre aux membres du groupe de démontrer qu'ils sont bien les héros subversifs dont l'époque a besoin.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Un lieu tel qu'Axis pourrait aussi bien receler l'arme ou le repaire d'un Méchant (peut-être un habitant de la ville qui s'en croit l'héritier légitime) qu'un outil convoité par diverses factions disposées à en piller la technologie. À mesure que la campagne se déploie, Axis pourrait même finir détruite par ceux qui souhaitent punir l'orgueil de ses habitants ou conquise par un Méchant suprême qui exploite les cruelles ambitions de la ville pour organiser un coup d'État.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir Axis, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



L'ACADÉMIE CENTRALE

Seuls les cerveaux les plus brillants et les plus fidèles au fondateur peuvent y entrer. Chaque aile abrite des secrets et de cruelles expériences.

- ♦ **Réservée à l'élite.** Plus on s'enfonce dans ce lieu froid et sinistre, plus on risque de perdre son humanité et son empathie. Comment les PJ parviennent-ils à entrer ? Quel détail particulier leur donne le frisson à tous ?
- ♦ **Efficacité.** Tout l'espace témoigne d'une conception architecturale efficace et spartiate. Les habitants que croisent les PJ ne portent pas de tenues courantes, mais des uniformes de différentes équipes de recherche. À quelle branche appartiennent-ils ? Manifestent-ils des comportements spécifiques ?
- ♦ **Curiosité scientifique.** Malgré leur attitude hautaine, les érudits de l'académie font montre d'une curiosité toute particulière à l'égard des PJ : ils étudient leur gestuelle, leurs tics et leur comportement en général. Les chercheurs ne semblent pas tant vouloir réellement « comprendre » les PJ que les mettre à l'épreuve, comme pour vérifier jusqu'où ils s'en sortiront avant l'inévitable faux pas. Quels tests leur imposent-ils ?
- ♦ **Manifeste holographique.** Des hologrammes du fondateur d'Axis, uniquement connu sous le nom de « Père », décorent tous les niveaux du bâtiment. Chaque projection est programmée pour bavarder avec ceux qui s'adressent à elle : les hologrammes prodiguent des conseils, font des observations et se lancent dans des conversations idéologiques passionnées. Mais s'agit-il « juste » d'hologrammes ? Autour de quel précepte toute la philosophie du Père s'articule-t-elle ?



PROJET ÉRÈBE

Un plan diabolique se met secrètement en place à Axis. Le projet Érèbe vise à détruire toutes les formes de vie sur la planète afin de les remplacer par quelque chose d'autre...

- ♦ **Un poison lent.** Les scientifiques d'Axis ont découvert comment empoisonner le flux des âmes. Il s'agit d'un long processus éliminant toute forme de rébellion et d'indépendance dans l'âme humaine pour la rendre facile à soumettre et à endoctriner. Qui a créé cette technologie ? Comment les scientifiques projettent-ils de mettre leur plan à exécution ?

Ceux qui habitent Axis se prennent pour le soleil et se figurent vivre comme des dieux, mais ils ne laissent dans leur sillage que givre et ténèbres.

- ♦ **Soumission.** À cause du projet Érèbe, de plus en plus de gens perdent leurs émotions et leur désir de vivre, pour finir par mener des existences maussades. Existe-t-il un moyen de sauver les habitants du « monde d'en dessous » de ce qui ressemble à un esclavage inévitable ?
- ♦ **Parfaits domestiques.** Une fois le processus de soumission terminé, les habitants de la cité volante pourront dominer la masse, qui leur sera entièrement dévouée et les accueillera comme des dieux et maîtres incontestés. Combien de temps avant la disparition totale du libre arbitre ?
- ♦ **Décides.** À l'insu de l'élite axienne, un groupe rebelle a découvert le projet Érèbe et cherche secrètement à empêcher l'empoisonnement et à sauver le « peuple d'en dessous » qui ne se doute de rien. Qui sont les membres de cette organisation ? Comment opèrent-ils dans les recoins sombres de la demeure des dieux ? Comment échappent-ils à la surveillance rigide des lieux ?

SOS

Les personnages joueurs reçoivent un SOS cryptique envoyé en morse, une méthode qui ne date pas d'hier ! Bien qu'il soit corrompu, le groupe parvient à en remonter la trace jusqu'à l'un des quartiers d'Axis.

- ♦ **Personnes disparues.** Le signal vient de la docteure Kayla, génie scientifique de la Terre portée disparue depuis des lustres. On la capture en même temps que les futurs membres de son équipe pour les faire travailler dans des laboratoires secrets à bord de la cité volante. Heureusement, les appareils de surveillance d'Axis sont incapables de détecter un signal aussi « obsolète » ; Kayla a ainsi pu contacter les PJ afin de les guider jusqu'à elle. Où se trouve le labo de Kayla dans la ville ? Quels autres scientifiques connus a-t-on emprisonnés avec la docteure ?
- ♦ **Arrogance.** Les habitants d'Axis sont persuadés que leurs prisonniers n'ont aucun moyen de s'échapper. Sur quels systèmes de sécurité ou gardes s'appuient-ils ? Quel point faible ont-ils oublié ?
- ♦ **Théorie et pratique.** La docteure et ses collègues ont échaufaudé un plan d'évasion : activer sans crier gare l'invention sur laquelle ils travaillent, le **téléporteur quantique**. Mais avant cela, ils ont besoin que les PJ alimentent un générateur au sous-sol du labo. Quel est le pire danger que le groupe pourrait croiser ?
- ♦ **Reconnaissance éternelle.** Si l'évasion fonctionne, la scientifique pourrait proposer d'ajouter une fonction spéciale surprenante au fidèle véhicule du groupe. Il s'agit peut-être exactement de ce qu'il leur faut pour éliminer le Méchant...

LA FORTERESSE PÉNITENTIAIRE

Complexe Bentham

Entouré d'un champ antimagique, ce vaste pénitencier comprend plus d'une quinzaine de niveaux souterrains. Malgré son nom officiel peu menaçant, les détenus y subissent des traitements arbitraires et inhumains. Depuis son bureau au sommet de la tour, le Superviseur les force à s'entretenir au travail de longues heures durant et se « débarrasse » des équipes les moins efficaces en les jetant dans la lave sous le complexe.



APERÇU DU COMPLEXE BENTHAM

Mots-clefs : dédale, oppression, emprisonnement, terreur

Thèmes : l'incapacité de lutter contre le système, la violence d'un régime oppressif et autoritaire, l'opposition entre les individus

Terrain : magma, métal, roche

Éléments courants : 🔥 🔪 🦊

Test de voyage : d10, d12

Éléments rares : 🎲 ✨

Dangers : une meurtrière machine « correctionnelle », des prisonniers désespérés et prêts à tout pour s'en sortir, de dangereux pièges anti-évasion

Découvertes : un plan d'évasion astucieux mais abandonné, un terminal contenant des informations détaillées sur les détenus, un passe-partout pour accéder au bureau du Superviseur

- ♦ *Connaissez-vous un des détenus ? De qui s'agit-il ? Sous quels motifs l'a-t-on arrêté et envoyé au Complexe ?*
- ♦ *Quel est votre plan pour entrer ? Comment pensez-vous vous évader ?*
- ♦ *Comment se manifeste le champ antimagique ? Par qui ou par quoi est-il entretenu ?*
- ♦ *Quel son entendez-vous constamment une fois à l'intérieur ? Et que percevez-vous lors des rares moments de silence ?*
- ♦ *L'un d'entre vous a-t-il causé l'incarcération de quiconque à Bentham en ignorant ce qui s'y passait ?*
- ♦ *Lequel d'entre vous a perdu un être cher dans la forteresse pénitentiaire ?*

» ASPECTS TYPIQUES

La forteresse pénitentiaire typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Une **atmosphère de suspicion et de paranoïa** parmi les détenus.
- ♦ Un **directeur tyrannique**, qui doit son poste à ses contacts et a accès à une zone privilégiée.
- ♦ Un **système de haut-parleurs** qui marque le temps en brailant des sermons patriotiques.
- ♦ La **menace constante d'une mort affreuse** qui réprime tout instinct de rébellion.

» POSITION

Le complexe Bentham peut figurer à différentes étapes de l'aventure : nos héros peuvent commencer leur histoire en s'échappant de prison ou en tentant de déjouer un coup monté destiné à les faire emprisonner ici. Ils peuvent également visiter le complexe plus tard durant la campagne, peut-être pour y sauver un autre PJ capturé après sa **reddition**.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Si le Méchant représente le pouvoir institutionnel, c'est l'endroit idéal pour révéler sa nature despotique : une matérialisation du monde tel qu'il le désire et où il peut écraser quiconque s'oppose à lui. Si, au contraire, le Méchant est une émanation du pouvoir en place, le complexe Bentham peut être lié à son passé ou lui servir de vivier où recruter de futurs complices, qu'il sauve d'une sentence « injuste et cruelle » en se servant de son pouvoir de conviction et de ses ressources.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir le complexe Bentham, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



LE SIXIÈME ÉTAGE

C'est ici que l'on enferme les Espers et tous ceux qui sont capables d'utiliser la magie et les Arcana. Seuls le Superviseur et quelques fonctionnaires ont accès à cette zone, interdite à tous les autres.

- ♦ **Une poigne de fer.** Cet étage spécial de la forteresse surplombe la mer de lave et ne tient qu'à un bras métallique. Les grincements constants et inquiétants font trembler de peur les prisonniers, qui craignent de mourir d'un instant à l'autre. Les cellules nues sont conçues pour se débarrasser de leurs occupants en un clin d'œil : on peut ouvrir le sol de chacune indépendamment pour précipiter les détenus dans les flammes sous Bentham. Est-ce que les PJ connaissent un des prisonniers de ce secteur ?
- ♦ **Propagande.** Le Superviseur mène en permanence une campagne de terreur pure contre les détenus de cette strate, et consacre une bonne partie du budget à concevoir des mesures de sécurité capables d'inhiber entièrement les pouvoirs magiques d'un individu. D'où vient la majorité des fonds qu'il utilise ? Comment les investit-il ?
- ♦ **Les fruits de la haine.** Six sondes artistiquement disposées dans le niveau maintiennent le champ antimagique en activité permanente : toute personne située dans ce champ subit en permanence l'état **affaibli** et ne peut réaliser aucun rituel. En outre, chaque sortilège coûte **5 PM de plus** pour chaque sonde active. Comment peut-on les désactiver ?
- ♦ **Évasion.** Si on parvient à désactiver ou détruire toutes les sondes, l'effet antimagique cesse aussitôt. Mais il ne faut pas longtemps au Superviseur et à ses sbires pour lâcher des machines antimages contre tous ceux qui cherchent à s'évader. Cela dit, les détenus du sixième étage sont ravis de collaborer avec quiconque propose un plan d'évasion pertinent.



LE RAMPANT

Toute la prison parle du Rampant, une créature qui vivrait dans la mer de lave, dévorerait les prisonniers et circulerait aisément entre les étages du complexe.

- ♦ **Disparitions.** Nul ne peut confirmer l'existence du Rampant, mais on ne peut nier que des détenus disparaissent régulièrement sans raison. Qui a été le dernier ? Quelles traces a-t-il laissées derrière lui ?

*Ce complexe vous offre une deuxième chance. Réfléchissez à vos erreurs.
Travaillez pour la nation. Appréhendez la futilité de votre trahison.*

- ♦ **Invisible.** Le champ antimagique handicape le recours aux arts magiques, mais ne semble pas importuner le Rampant, qui circule rapidement sans se faire repérer par les systèmes de surveillance. Quelle trace la créature laisse-t-elle derrière elle ? Comment les PJ la découvrent-ils ?
- ♦ **Tous prisonniers.** Bien qu'il n'en parle jamais, le Superviseur est terrorisé par le Rampant. Quelles mesures a-t-il mises en place pour contenir la créature ? Peut-être le Rampant est-il le résultat d'une expérience ratée du Superviseur, à moins qu'il ne se nourrisse de la douleur des Espers détenus ?
- ♦ **L'horreur de Bentham.** Le Rampant est un **monstre** invertébré capable de se dresser debout. Il **absorbe** les dégâts de **feu** et de **ténèbres** et est couvert de débris magnétiques qui entravent toute tentative visant à l'analyser ou à le scruter. Il est **vulnérable** aux dégâts de **glace** et, une fois en **Crise**, il cherche à s'enfuir en émettant des flashes incandescents. Qui l'a créé ? Pourquoi le Superviseur lui-même le craint-il ?



POUR UNE AMIE

Un des personnages joueurs est contacté par une amie d'enfance, **Anastasia**. Elle demande au groupe de l'aider à libérer son frère **Gerard**, emprisonné pour avoir tenté d'empêcher des ouvriers de se faire molester par une escouade de représentants de l'ordre.

- ♦ **Vieux souvenirs.** Tous ceux qui connaissent Anastasia ont sans doute rencontré Gerard. Quel souvenir gardent-ils de lui ? Était-il impétueux, un vrai rebelle ou, au contraire, inoffensif ?
- ♦ **Un type sinistre.** L'avocat **Karl Missach** sait comment faire entrer les PJ au complexe. Mais il s'agit d'un type louche, qui ne les aidera pas gratuitement... et il ne demande pas de zénits, juste des faveurs. Que veut-il que les PJ fassent pour son compte une fois dans la forteresse ? Quel genre d'histoire peut-il broder pour les couvrir ?
- ♦ **Diviser pour mieux régner.** La paranoïa va bon train au complexe : le Superviseur a désigné certains prisonniers pour surveiller les autres. De quel traitement de faveur jouissent ces « gardiens » par rapport aux prisonniers ordinaires ?
- ♦ **Le deuxième étage.** Gerard est emprisonné sous la juridiction de **la Hyène**, un geôlier sadique choisi par le Superviseur. Il tire son surnom d'un odieux ricanement qui provoque la terreur. La Hyène n'entend pas laisser Gerard s'enfuir et ses brutes collaborent avec les gardiens pour freiner les PJ.
- ♦ **Les ailes de la liberté.** En aidant Anastasia, les PJ découvrent qu'elle fait partie d'une faction de contrebandiers, les **Loutres**. En échange de la libération de Gerard, elle laisse les PJ exploiter l'expertise de l'organisation pour entrer dans n'importe quelle ville ou n'importe quel village. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

L'ARCHE CÉLESTE

Donum Caeli

Un antique vaisseau spatial extraterrestre qui s'est écrasé jadis parmi les rivières et les chutes d'eau : dans ce paysage naturel, le vaisseau est en parfaite symbiose, comme s'il était à sa place depuis toujours. Devant l'arche céleste, on ressent une impression d'émerveillement, mais aussi de malaise, car les membres du Culte y effectuent constamment des patrouilles armées pour empêcher quiconque d'entrer.



APERÇU DE DONUM CAELI

Mots-clefs : antiquité, sublimité, technologie extraterrestre

Thèmes : civilisations extraterrestres, cryptoarchéologie, fanatisme religieux, exploitation des reliques

Terrain : eau, forêt, alliages spatiaux

Éléments courants : 🍷 ❄️ 🦊

Test de voyage : d8

Éléments rares : 🌀 🐉

Dangers : faune mutante près du vaisseau, espions du Culte prêts à éliminer tout intrus.

Découvertes : un objet antique dans une capsule de sauvetage inutilisée, des visions d'une paisible créature extraterrestre, des sources de pouvoir mystique à l'intérieur du vaisseau.

- ♦ *Par quels traits se distingue la conception du vaisseau extraterrestre ? Lesquels diffèrent radicalement de la technologie dont vous avez l'habitude ?*
- ♦ *Qui a baptisé le vaisseau *Donum Cœli* ? Porte-t-il d'autres noms ?*
- ♦ *Quelles sont les caractéristiques de l'environnement naturel qui a envahi le vaisseau ? L'endroit voisine-t-il avec une autre communauté plus récente ?*
- ♦ *Quels mécanismes de défense protègent le vaisseau ? Comment pouvez-vous les éviter ? Fonctionnent-ils toujours ?*
- ♦ *Qu'est-ce qui a pu forcer le vaisseau à s'écraser ? Quels effets cela a-t-il immédiatement entraînés au point d'impact ?*
- ♦ *Quelles autres factions convoitent l'arche ?*

» ASPECTS TYPIQUES

L'arche céleste typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Une **technologie extraterrestre** si avancée qu'elle paraît magique.
- ♦ Des **salles inexplorées ou hermétiques** protégées par des pièges ou appareils similaires.
- ♦ Une **secte mystérieuse**, avide de savoir et qui refuse de le partager.
- ♦ Un **secret caché** dans les profondeurs, aux immenses implications existentielles.

» POSITION

Il y a peu de chances que les personnages joueurs aient accès à l'arche céleste dès le début de la partie : un grand mystère devrait toujours planer sur l'existence du site et sur les conséquences qu'a exercées l'impact sur la nature environnante. Une fois les activités du Culte découvertes, il devrait s'avérer plus simple de trouver un moyen d'y entrer et d'explorer la zone contaminée, peut-être en entrant en contact avec des êtres extraterrestres ou en étudiant les données issues de populations antérieures.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Pour un méchant, le savoir qu'abrite *Donum Cœli* représente un instrument de domination potentiel. Le Culte ou d'autres organisations semblables, désireuses de récupérer ce savoir, peuvent fournir une couverture à ceux qui procèdent aux recherches ou les protéger, du moins jusqu'à ce que les PJ arrivent. Contrôler l'arche revient à pouvoir manipuler les fidèles aussi bien que terroriser les ennemis : un don divin, profané pour en faire un instrument de mort.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir *Donum Caeli*, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



SYMBIOSE

Au fil du temps, la zone qui entoure le point d'impact a muté. Après des siècles de changement, la flore et la faune sont à présent en symbiose parfaite avec le vaisseau.

- ♦ **La cascade.** Le vaisseau est entouré de chutes d'eau limpides et semées d'étincelants cristaux. Le Culte semble reconnaître les pouvoirs régénérants de ces eaux, mais ne laisse que certains individus triés sur le volet y accéder. Comment peut-on s'en montrer digne ? Sur qui le traitement a-t-il entraîné un résultat inattendu ?
- ♦ **Corruption florale.** Un champ de chélidoines mutantes fleurit autour du point d'impact, mais l'une des lois essentielles du Culte interdit à quiconque de s'approcher des fleurs, qui corrompraient l'âme. Elles suivent curieusement le mouvement des étoiles, la nuit, et « écoutent le chant du cosmos », comme le décrivent certains textes interdits de la mystérieuse organisation considérés à présent comme hérétiques.
- ♦ **Le Culte du Don.** Les membres de la secte surveillent le vaisseau nuit et jour, équipés d'appareils extraterrestres inédits. Ils vivent et dorment dans les zones extérieures de l'appareil, actuellement dirigés par **Azalya (Méchant mineure)**, qui a élu domicile dans l'arche. On « purifie » les salles chaque jour et on en interdit l'accès. À quels dogmes obéit le Culte ? Pourquoi est-il tellement lié à l'arche céleste ? Quelles dangereuses armes extraterrestres manie Azalya ?



LE DON DES CIEUX

Les couloirs inexplorés de *Donum Caeli* recèlent les secrets du vaisseau. Une fois qu'ils ont échappé à la vigilance des gardes, les PJ peuvent enfin découvrir ce qui s'y cache depuis des siècles.

- ♦ **Informations génétiques.** Au plus profond du vaisseau se cache un noyau de terraformation composé de filaments d'ADN. Aucun des occupants d'origine de l'appareil n'a pu s'en servir, car l'accident l'avait endommagé. Qu'est-ce qui l'a provoqué ? Qu'est-il arrivé à tous ceux qui s'y trouvaient ?
- ♦ **Sans monde.** Si les PJ consultent la boîte noire du vaisseau, ils découvrent que les extraterrestres fuyaient leur planète d'origine. Pourquoi ? Avait-elle été détruite par quelque puissante entité ? L'équipage souhaitait-il réellement atterrir ici ? Combien de temps le vaisseau a-t-il vagabondé dans l'espace avant l'impact ?

*Prends garde à l'arche venue de l'espace céleste.
Dérobe-toi aux fleurs jaunes. Car si tu succombes à leur tentation,
même le Culte ne pourra sauver ton âme.*

- ♦ **Dégénérescence.** Apparemment, les avaries du noyau du vaisseau ont causé une fuite de liquide mutagène qui a progressivement métamorphosé le biome aux alentours de l'impact. Or on ne peut pas réparer ce noyau sans l'empreinte génétique d'un des extraterrestres : le simple fait de le toucher provoquerait une douloureuse dégénérescence cellulaire. Où peut-on trouver ce matériau génétique ?
- ♦ **Extraterrestre ou humain ?** Jadis, le Culte a tenté de détruire le noyau, mais a lamentablement échoué. Le seul survivant, **Leander (Méchant majeur)**, erre toujours sur le site de l'accident, mais son ADN recombinaison en a fait un monstre difforme et rusé qui n'aspire qu'à la liberté. Si les PJ tentent de l'entraver, Leander attaque à l'aide de ses quatre tentacules, dont chacun est **vulnérable** à un type de dégâts différent (**air**, **terre**, **feu** ou **glace**) et capable d'**absorber** l'élément opposé. En plus de dérober en continu les Points de Vie et de Magie des PJ, ces redoutables appendices de rang **soldat** protègent le corps de Leander contre les attaques. Le corps lui-même est **vulnérable** aux dégâts **physiques** mais **résiste** à toute autre forme de dégâts.
- ♦ **Journal de bord.** Après avoir triomphé de Leander, le groupe peut déchiffrer le code secret de l'arche, que le Méchant n'est pas parvenu à déverrouiller tout à fait. Munis de cette information, les PJ devraient pouvoir résoudre les problèmes liés au noyau : comment s'y prendront-ils ? En quoi le sort de la planète en sera-t-il changé à jamais ?



HÉRÉSIE

Le professeur Emmet a été emprisonné pour avoir dénoncé publiquement les incohérences des dogmes du Culte du Don devant ses membres. Il est désormais prisonnier à l'intérieur de l'arche, où il attend d'être exécuté pour hérésie.

- ♦ **Vieux alliés.** Recrutés par l'assistante du professeur, **Mid**, les PJ doivent s'infiltrer dans le vaisseau afin de le sauver. Connaissaient-ils déjà le scientifique et ses recherches ? Dans quelle précédente aventure son aide s'est-elle révélée inestimable ? Qu'est-ce qui le relie au Culte ?
- ♦ **Le gardien.** La base du Culte est protégée par une ancienne **créature artificielle** extraterrestre reprogrammée par ses membres pour leur obéir. **Anathème 002**, c'est son nom, **résiste** à tous les types de dégâts tant qu'il reste alimenté par l'ordinateur central de l'arche. Comment peut-on neutraliser Anathème ou rompre la connexion ?
- ♦ **Zénits et gratitude.** Si les PJ libèrent le professeur, ils reçoivent un Anathème 002 flamant neuf et reprogrammé. La créature artificielle possède des bases mémorielles secrètes contenant maintes informations sur le vaisseau, son équipage et l'accident. En outre, Mid récompense le groupe avec un beau tas de zénits brillants.



LA CITÉ MOUVANTE

Extractor 7

Cet appareil qui ressemble de loin à une pelleuse géante abrite en réalité une ville entière sous sa carlingue de métal. Une population l'anime en permanence, occupée à extraire les précieuses ressources de la planète. Sous ses chenilles géantes qui creusent le sol et pulvérisent la roche, la terre tremble en profondeur. Pour survivre, Extractor 7 doit piller et récolter... Est-ce vraiment là la seule solution ?



APERÇU D'EXTRACTOR 7

Mots-clefs : anthropisation, environnementalisme, exploitation du sol

Thèmes : l'extraction abusive de ressources qui appauvrit le sol, néoféodalisme dans les villes mobiles

Terrain : acier, poussière, rouille

Éléments courants : ⚡ 🐉 🦊

Test de voyage : d6, d8

Éléments rares : 🍌 🎲

Dangers : le dysfonctionnement ou l'effondrement d'un secteur entier de la ville, les pillards qui sabotent le processus d'extraction pour leur bénéfice personnel.

Découvertes : un passage secret qui permet d'accélérer la circulation entre différents secteurs de la ville, un atelier de mécanique proposant des réparations bon marché.

- ♦ *Quel territoire la cité mouvante menace-t-elle actuellement ?
Qu'est-ce qui vous y relie en particulier ?*
- ♦ *Que remarquez-vous en premier lorsque vous voyez l'appareil d'extraction ?*
- ♦ *Depuis combien de temps cet écomonstre sévit-il ?
Quelles ressources a-t-on utilisées (ou gaspillées) pour le construire ?*
- ♦ *Lequel de vous a assisté à la destruction par cette ville d'un endroit qu'il aimait ?*
- ♦ *Connaissez-vous les habitants d'Extractor 7 ?
Qui définit son itinéraire destructeur ?*
- ♦ *Comment choisit-on le personnel ? Quels atouts physiques
ou mentaux sont particulièrement recherchés ?*

» ASPECTS TYPIQUES

La cité mouvante typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Une **population ouvrière** complètement dominée et exploitée par le système.
- ♦ Un individu **intelligent et ambitieux**, mais qui a perdu de vue ses nobles intentions d'origine.
- ♦ Un **système d'extraction de ressources** qui ne se soucie nullement de l'environnement.
- ♦ Une politique qui **dissimule** l'exploitation de la main-d'œuvre.

» POSITION

Extractor 7 est un site typique de milieu d'aventure où les personnages joueurs se penchent sur les tristes conséquences de l'exploitation environnementale et sur les conditions de vie d'une population condamnée à passer ses journées à travailler d'arrache-pied, captive d'un système qui s'approprie en continu les ressources, le temps et les vies. Le groupe peut aussi commencer la campagne à bord de la cité mouvante ou la croiser lors de ses premiers voyages et ne saisir les implications de ses activités qu'après un événement tragique.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Extractor 7 peut représenter la source de revenus de n'importe quel Méchant qui pourrait appartenir au conseil de la ville ou à une corporation tirant les ficelles. La destruction des terres pourrait faire partir d'un plan plus vaste lié à une ressource essentielle de la planète ou à la destruction d'un élément particulièrement « malvenu ». Une fois qu'elle ne servirait plus à rien, on pourrait alors détruire Extractor 7 d'un mot ou en appuyant sur un bouton.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir la cité mouvante, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



LE MONDE DU DOCTEUR RYAN

Les secteurs d'Extractor 7 n'étaient pas censés former une ville, mais c'est pourtant ce qu'ils sont devenus. Quiconque naît à Extractor 7 meurt à Extractor 7.

- ◆ **Le conseil d'administration (CA).** Les cinq superviseurs de la ville obéissent au **docteur Albert Ryan (Méchant mineur)**, employé de Zelnach Company qui a fait d'Extractor 7 son fief personnel. Sur quel domaine règne chaque membre du conseil ?
- ◆ **Le marché clandestin.** Apparemment contrôlé par le CA, le marché constitue le cœur économique de la ville et offre tout ce dont on peut avoir besoin dans des alcôves de maintenance et dans les méandres de couloirs secrets. Comment les PJ parviennent-ils à s'orienter dans cette zone ? Quels risques mortels abrite-t-elle ?
- ◆ **Les Sans-secteurs.** Ceux qui perdent leur emploi se réfugient généralement dans les bas quartiers de la ville, dernier recours de ceux que le monde extérieur effraie trop pour songer à quitter Extractor 7. Là, les arnaques et les privations ponctuent les journées et on trouve peu d'éclairage et beaucoup d'affamés. Pourtant, certains y viennent de leur propre chef : pourquoi ?
- ◆ **Le Syndicat.** Un groupe s'efforce d'améliorer les conditions de travail des habitants de la cité mouvante. C'est lui qui comble le gouffre séparant le CA et les ouvriers : beaucoup accusent donc le Syndicat de corruption et trouvent que ses idées correspondent « comme par hasard » à celles du docteur Ryan. Comment parvenir à s'entretenir avec le Syndicat ? Un des PJ connaît-il un membre de l'organisation, voire son chef ?



SOUS LA SURFACE

On remarque de plus en plus souvent des différences entre les rapports de production et les matériaux réellement livrés. Où passent les ressources manquantes ? Les légendes qui parlent d'un secteur secret seraient-elles fondées ?

- ◆ **Le secteur Tau.** Dans la rue, une rumeur suggère l'existence d'un **secteur fantôme**. Des ouvriers et des techniciens affirment avoir entendu des voix et des ronronnements de machines venant des conduits de ventilation du secteur Sigma... qui connaît de nombreuses pannes et coupures d'énergie. Les ressources disparues serviraient-elles à quelque projet secret ?

- ♦ **Ouvriers disparus.** Après plusieurs coupures générales, des ouvriers du secteur Sigma semblent s'être volatilisés. Le chef du secteur, **Douglas**, n'offre que des explications peu convaincantes et les habitants sont plus effrayés que jamais. Le chef en sait-il davantage qu'il ne le laisse entendre ? Comment le convaincre de révéler la vérité ? Que risquerait-il en parlant ?
- ♦ **Erik.** Ce jeune technicien a fui le secteur Tau avec la preuve qu'on s'y livre à des expériences. Il sait qu'il ne peut pas se fier à Douglas ni aux autres agents de Zelnach : la technologie sur laquelle il travaillait est bien trop dangereuse pour finir entre les mains d'hommes d'affaires. De quoi s'agit-il ? Comment les PJ peuvent-ils l'aider ?



POUR UNE POIGNÉE DE ZÉNITS

La cheffe de secteur **Marisol** contacte les personnages joueurs pour résoudre un problème lié au plan de redistribution et de réaménagement que proposent les ressources humaines, et qui pourrait causer d'inutiles pertes humaines.

- ♦ **Décisions en haut lieu.** **Ross**, membre du CA responsable des ressources humaines, décide subitement que le secteur Omega n'est plus économiquement viable : il compte le fermer pour le remplacer par des entrepôts.
- ♦ **Une triste fin.** Si les personnages n'interviennent pas, les habitants du secteur Omega seront rassemblés et expulsés d'Extractor 7, ce qui les condamnera vraisemblablement à une mort horrible. Quel sort les attend dans le désert stérile autour de la ville ? Quels dangers y rôdent ?
- ♦ **Seul contre tous.** Les signes d'appauvrissement et la rouille abondent dans Extractor 7, mais le secteur Omega paraît plus délabré encore que les autres zones de la ville. Quel détail trahit aussitôt sa décrépitude ? Qu'est-ce qui a provoqué son déclin ?
- ♦ **Riposte.** En analysant les bilans du secteur Omega, Marisol a découvert qu'on pourrait restructurer la zone sans pour autant la fermer. Elle a toutefois besoin des PJ pour protéger la population contre Ross jusqu'à ce qu'elle puisse préparer un projet suffisamment solide pour être présenté au CA. Comment le groupe parvient-il à saboter les plans de Ross et à sauver le secteur Omega ?
- ♦ **Reconnaissance.** Si les PJ aident Marisol à sauver le secteur Omega, ils reçoivent en échange le libre accès aux labos et ateliers de la zone, où ils peuvent améliorer leur équipement et démarrer de nouveaux projets avec une remise.



LE VAISSEAU-MÈRE EXTRATERRESTRE

Nautiloss

Ce vaste vaisseau extraterrestre biomécanique aux allures de céphalopode géant s'accompagne d'une nuée de petits appareils insectoïdes. Chaque jour, il vomit des centaines d'impitoyables monstruosités robotiques sur la planète Ellipsis pour y semer la destruction. Les rares survivants sont capturés et traînés à bord pour des raisons inconnues.



APERÇU DU NAUTILOSS

Mots-clefs : tromperie, invasion, extermination, vengeance

Thèmes : destruction mutuelle, provoquer une tragédie pour en éviter une autre, horreur cybernétique

Terrain : atmosphère, matériaux organiques, métal **Éléments courants** : ☀️ ⚡️ ⚔️

Test de voyage : d10, d12

Éléments rares : 🍌 🩸 🦊

Dangers : patrouilles de robots sentinelles, illusions et pièges paralysants, tunnels mouvants

Découvertes : un conduit non surveillé où l'on peut se réfugier, les schémas du vaisseau-mère, un robot défaillant et prêt à collaborer

- ◆ *Quel est le trait caractéristique des robots extraterrestres ? Comment réalisent-ils leur œuvre de destruction ?*
- ◆ *Comment le vaisseau déjoue-t-il les défenses planétaires ? Est-il équipé d'un système qui le dissimule ?*
- ◆ *Comment êtes-vous arrivés au vaisseau ? Avez-vous reçu l'aide d'une organisation ou été enlevés lors d'un raid ?*
- ◆ *Où les extraterrestres gardent-ils leurs prisonniers ?*
- ◆ *Quel genre de traitement réserve-t-on aux « invités » ?*
- ◆ *Quelles étranges rumeurs les humains ont-ils entendues à propos des plans des « extraterrestres » ? Existe-t-il des preuves ?*

» ASPECTS TYPIQUES

Le vaisseau-mère extraterrestre typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ◆ Des **armes particulièrement sophistiquées** pour attaquer la planète des protagonistes.
- ◆ Un **système de pointe** pour la défense et la dissimulation.
- ◆ Une **technologie inconnue** pour se déplacer dans l'espace et le temps.
- ◆ Une **espèce extraterrestre** – peut-être au bord de l'extinction – aux mobiles nébuleux.

» POSITION

L'apparition du *Nautiloss* pourrait représenter un tournant de la campagne et accueillir la **première (fausse) fin** de l'intrigue. Qu'ils embarquent contraints et forcés ou de leur propre chef, les personnages pourraient trouver un moyen d'arrêter l'invasion et de sauver la population de la planète. Certaines révélations pourraient toutefois remettre en question la légitimité de leurs actes.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Ceux qui contrôlent le vaisseau (dans l'idéal, les créateurs des robots qui attaquent la planète) ont peut-être de bonnes raisons de se conduire de la sorte, même s'ils passent pour des **Méchants majeurs** aux yeux des protagonistes. L'attitude de ces derniers pourrait toutefois faire apparaître un nouveau Méchant, plus dangereux et puissant que le précédent : une créature cachée dans le *Nautiloss* ou un habitant de la planète obsédé et convaincu que le seul moyen de sauver son espèce consiste à exterminer les envahisseurs extraterrestres. Les PJ auront peut-être une décision difficile à prendre...

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir le *Nautiloss*, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



CAUCHEMAR À BORD

L'illusion de vie n'a absolument rien de réel. Au contraire, le secteur apparemment le plus peuplé du *Nautiloss* n'abrite qu'un futur stérile et inhumain.

- ♦ **La matrice.** Dans les entrailles glacées du vaisseau, les prisonniers conduits à bord du *Nautiloss* sont répartis dans des rangées de cellules métalliques. Quels individus ou appareils s'occupent d'eux ? L'un des PJ reconnaît-il un visage familier ?
- ♦ **L'arsenal.** L'endroit produit et arme constamment de nouveaux robots pour l'invasion : ils attendent leur déploiement derrière de grandes murailles de métal violet. Quelle source d'énergie les alimente ? Comment interrompre le processus ?
- ♦ **Le Ravageur.** L'une des chaînes de production est étroitement surveillée par des robots blindés et des champs électromagnétiques. S'ils parviennent à y accéder, les PJ découvrent le **Ravageur**, prototype inachevé d'un robot de transport et de combat polyvalent. Il présente plusieurs traits physiques curieusement semblables à ceux des habitants de la planète envahie. Que projettent réellement les extraterrestres ? À quoi est destiné ce prototype ?
- ♦ **Les cellules de chargement.** Dans la faible lumière des éclairages automatiques règne un silence pesant et inquiétant. Les robots qui ont survécu au combat viennent ici se faire réparer : ils enroulent leurs longs bras et s'accroupissent dans des boxes prévus à cet effet. On ignore qui gère les opérations : les seuls êtres vivants à bord semblent être les prisonniers. Où se cachent les extraterrestres ? Comment réagissent les robots si on perturbe leur « repos » ?



VESTIGES

En explorant le vaisseau, les personnages joueurs découvrent un robot endommagé. S'ils le suivent, ils parviennent à pénétrer dans une zone privée abritant une multitude de robots désactivés : c'est l'occasion idéale pour les examiner sans risque.

- ♦ **La puce.** Lors de leur inspection, les PJ découvrent une puce informatique spéciale qui localise et identifie les robots : elle transmet ses informations à une unité de contrôle enfouie dans les profondeurs du vaisseau. Quel être ou quelle machine examine ces relevés ?

Tout ce que nous possédons, c'est le Néant que vous nous laisserez un jour. Aujourd'hui, nous réécrivons l'Histoire : c'est vous qui connaîtrez le Néant, et c'est votre Tout qui nous reviendra.

- ♦ **De la vie dans le code.** En déchiffrant le contenu de la puce, les héros peuvent découvrir le code « **Thoriath** ». Il s'agit du nom de l'espèce extraterrestre qui a fabriqué le vaisseau et les robots : en voie d'extinction, ces êtres ont transféré leur conscience dans les systèmes du *Nautiloss*. C'était le seul moyen de « survivre ». Les prisonniers peuvent-ils empêcher l'extinction de cette espèce ?
- ♦ **La passerelle.** Le dernier Thoriath en chair et en os, **Verlon (Méchant majeur)**, se cache parmi les postes déserts de la passerelle, on peut le contacter en décodant la puce. Si on le menace, il contrôle les robots à distance et emploie des pouvoirs d'**Esper** (cf. page 110) pour se défendre. Une fois vaincu, il explique qu'il vient du futur pour sauver son peuple de l'extermination perpétrée par les habitants de la planète. La solution à sa quête consiste-t-elle vraiment à massacrer à son tour une race entière ? Verlon est-il manipulé par quelqu'un ou quelque chose ? Comment ébranler ses convictions ?



CYNTHIA

Un groupe d'humains est découvert et capturé lors d'une tentative d'évasion du vaisseau. Une femme terrorisée du nom de **Cynthia** parvient à s'échapper et contacte les personnages joueurs : elle a besoin d'aide pour sauver ses compagnons.

- ♦ **Elle paraît... suspecte.** Si les PJ la rencontrent hors du vaisseau, Cynthia semble un peu trop pressée de les conduire à l'intérieur et ne révèle pas immédiatement ses mobiles. S'ils la croisent à l'intérieur, elle se montre plus directe, étant donné que ses compagnons sont dans les environs. Qu'est-ce qui pousse les PJ à lui faire confiance ? Est-elle sincère ou s'agit-il d'un subterfuge extraterrestre ?
- ♦ **Un nouveau monde.** Les compagnons de Cynthia sont vivants. Elle en est certaine, car elle a entendu des communications extraterrestres évoquant le projet de « reconversion » des captifs. Elle ignore quand il aura lieu, mais peut fournir aux PJ un enregistrement de la conversation et les conduire à l'endroit où l'évasion a échoué. Pourquoi les extraterrestres se serviraient-ils de prisonniers pour créer de nouveaux modèles ?
- ♦ **Le sauvetage.** Les compagnons de Cynthia ont bel et bien été transférés dans une cellule de détention spéciale où ils attendent la terrible « procédure ». Comment les transformera-t-on en robots extraterrestres ? Conserveront-ils leur conscience ou la remplacera-t-on ? Si les prisonniers sont sauvés, Cynthia récompense les PJ en leur donnant une **carte interactive** volée à l'intérieur du *Nautiloss* : elle suit le déplacement des robots... et d'autres formes de vie non identifiées !

LE CŒUR DU RÉSEAU

Nexus des âmes

De prime abord, le cœur du réseau ressemble à une salle vitrée kaléidoscopique où résonnent à l'infini des voix, des bruits de pas et des pensées. Nul ne saurait en mesurer la taille ou en déterminer la forme exacte : le Nexus des âmes change en fonction de la volonté de son utilisateur ; ceux qui n'ont pas subi une formation spéciale peuvent s'égarer à tout jamais dans cet océan de données, transformés en spectres qui errent parmi les flots d'un réseau sans fin...



APERÇU DU NEXUS DES ÂMES

Mots-clefs : changement, liberté, perplexité

Thèmes : entre réel et numérique, la dimension divine, les idées sous forme de données agglomérées

Terrain : forêt numérique, océan suspendu, vide

Éléments courants : ⚡ ❄️ 🩸

Test de voyage : d12, d20

Éléments rares : 🌀 🧠

Dangers : des créatures effacées de la réalité (et baptisées « données corrompues », de fausses réalités menant à des lieux incomplets ou impossibles)

Découvertes : copies de sauvegarde de précédents visiteurs qui vous laissent récupérer des Points d'Inventaire, dossier ZIP caché où vous pouvez vous reposer sans danger

- ♦ *Lequel d'entre vous est déjà entré dans le Nexus des âmes ? Comment est-il sorti ?*
- ♦ *Quel est le moyen le plus sûr d'accéder au cœur du réseau ? Par qui ou par quoi est-il protégé ?*
- ♦ *Qui a déjà rêvé de se rendre au cœur du réseau ? Pourquoi ?*
- ♦ *Quelle effroyable menace est cachée ici ? Pourquoi est-elle redoutable et pourquoi devrait-elle rester confinée ?*
- ♦ *Quel est le meilleur moyen d'éviter de se perdre dans l'immense agglomération de données où les directions elles-mêmes n'ont aucun sens ?*
- ♦ *Certains prétendent qu'un puissant Arcanum aurait été créé ici. De quoi s'agit-il ? Qui l'a créé ?*

» ASPECTS TYPIQUES

Le cœur du réseau typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Un **pirate informatique** qui a renoncé à sa forme matérielle pour mener une existence purement numérique.
- ♦ L'écho d'un **Arcanum légendaire** qui n'existe pas hors du réseau.
- ♦ Un **horizon flou** composé de lignes de code qui empêche de distinguer la terre du ciel.
- ♦ Une **brèche** qui peut conduire n'importe où.

» POSITION

Un site tel que le Nexus des âmes peut apparaître à maintes reprises dans une campagne de techno fantasy, y compris dès le **prologue** ou un **flash-back initial**. Peut-être que l'un des personnages joueurs y a été créé, d'ailleurs. Vers la **fin de l'aventure**, on devrait pouvoir se rendre librement en visite dans le cœur du réseau, les personnages étant désormais conscients de ce qu'ils cherchent et des dangers que recèle ce lieu vaste et mystérieux.

» LES PLANS DU MÉCHANT

L'immensité infinie du Nexus des âmes en fait un lieu polyvalent adapté à tous les plans d'un Méchant. Ce lieu numérique peut tenir lieu de cachette ou de base d'opérations secrète à partir de laquelle il recherche des Arcana perdus ou projette de prendre le contrôle de tout le réseau des âmes (cf. page 74). En outre, quel meilleur endroit pour effacer des informations confidentielles ou couvrir des projets malfaisants ? Après tout, il suffit d'un clic ou de réécrire rapidement une partie du code... et même les personnages joueurs ne verront pas arriver les pièges qui les y guettent.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir le Nexus des âmes, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



ARPACITY

D'antiques bâtiments aux allures de gratte-ciel bordent une grande place au centre d'une sorte de ville, visible depuis n'importe quel point du réseau.

- ♦ **Curieux fantômes.** Bien qu'il paraisse vide, cet endroit est occupé par des êtres bidimensionnels dont le « torse » affiche des lignes de données difficiles à interpréter. Peut-être pourrait-on communiquer avec eux au moyen d'un rituel, mais de quel composant essentiel manquent les PJ ? Où peuvent-ils le trouver ?
- ♦ **Nem3s1s.** Si le rituel est réalisé avec succès, un champ de force s'active, enferme les PJ dans la ville et réveille le protocole de sécurité Nem3s1s. Ce **Méchant mineur** se présente sous la forme d'une femme angélique pourvue d'ailes constituées de données. Elle considère les PJ comme des intrus et attaque sans sommation. Les personnages doivent choisir entre l'attaquer, traverser la barrière au moyen d'un autre rituel et dépenser un Point Fabula. Au combat, Nem3s1s invoque deux créatures de **rang soldat** issues d'autres dimensions pour l'assister et les soigne au moyen du sort **Justice** en cas de besoin. En utilisant la **Marque de Némésis** et **Commandement**, elle peut marquer un PJ pour le forcer ensuite à obéir à ses ordres. Elle est vulnérable aux dégâts de **glace** et de **ténèbres**, résiste à la **terre** et absorbe la **lumière**.
- ♦ **Fichiers cachés.** Une fois Nem3s1s vaincue, le champ de force disparaît et les PJ peuvent accéder à un espace caché sous les gratte-ciel où ils trouvent un **code secret**. Que contient-il ?



LES TROIS MOIRES

Certains pensent que le Nexus des âmes abrite une intelligence artificielle triple qui connaît nombre des mystères du Continuum. Elle se divise en trois parties : Clotho, Lachésis et Atropos.

- ♦ **Un bug dans le système.** Les Moires peuvent se manifester à volonté ; l'espace autour d'elles est buggé et se transforme toutes les deux ou trois minutes. Comment ces bugs se forment-ils et à quoi ressemble l'espace en question lorsque les personnages l'atteignent ?

D'ordinaire, nul ne peut donner forme physique à ses rêves. Mais au sein du Nexus des âmes, il n'est rien qu'un véritable hacker ne puisse faire.

- ♦ **Les épreuves du Continuum.** Les PJ peuvent lier Clotho, Lachésis et Atropos comme s'il s'agissait d'un **Arcanum** unique après avoir triomphé d'une épreuve soumise par chacune des Moires. Par exemple, ils peuvent devoir confronter leurs thèmes et leurs identités aux domaines de chacune des sœurs (cf. ci-dessous) ou combattre à nouveau l'esprit numérique d'un ancien ennemi, ce qui mettra à l'épreuve les liens au sein du groupe.
- ♦ **Le processus de lien.** Si les trois Moires accèdent à leur requête, elles se condensent pour former l'**Arcanum du Métier à tisser**, dont les **domaines** sont la nécessité, la vérité et la vie. Leur effet de **fusion** augmente la taille de dé de Volonté d'un cran et elles ont trois options de **renvoi** : **Clotho** redonne 30 PV et MP à tous les PJ et à leurs alliés ; **Lachésis** fait perdre 30 MP à un ennemi et inflige trois états à choisir parmi **étourdi**, **ralenti**, **affaibli** et **traumatisé** ; et **Atropos** permet à l'utilisateur d'exécuter immédiatement une action **Analyse** dont le résultat est **triplé**.



ANIMA ET ANIMUS

Une fraction de la conscience du Nexus des âmes contacte directement les PJ pour leur soumettre une requête particulière : réunir deux portions désunies du réseau des âmes.

- ♦ **Fragmentation.** Un des deux fragments se fait appeler Animus et projette de reprogrammer en totalité le Nexus des âmes. L'autre moitié, Anima, a contacté les PJ pour l'arrêter et restaurer l'intégrité du réseau d'âmes.
- ♦ **Erreur système.** Caché dans une forêt de données, Animus lâche des **démons** sur les intrus. Ces créatures **absorbent** les dégâts de **foudre** et, lorsqu'ils touchent un adversaire, ils réécrivent une partie de ses souvenirs, lui infligeant l'état **traumatisé**. Le personnage affecté doit alors communiquer un souvenir lié à son **thème**, son **identité**, son **origine** ou un **lien** et ne peut plus l'invoquer tant qu'il ne s'est pas remis de l'état **traumatisé**.
- ♦ **Anima contre Animus.** Animus ne peut pas se battre sans ses démons. Si les PJ arrivent jusqu'à lui, Animus explique qu'il ne souhaite que s'affirmer en tant qu'être vivant, étant donné que la fragmentation a eu lieu et qu'il **existe** dorénavant, malgré ce que désire Anima. Les protagonistes peuvent décider de stopper toutes ses fonctions et de transférer ses pouvoirs à Anima, de faire coexister les deux nouveaux êtres ou de recourir à une méthode drastique et fermer le Nexus des âmes lui-même. Quelle influence définitive aura leur choix sur le cœur du réseau ?
- ♦ **Une nouvelle vie.** Quoi que décident les PJ, l'artefact qui a provoqué la fragmentation apparaît devant eux : l'arrache-âmes (cf. **livre de base** page 288), une lame capable d'arracher une conscience du flux des âmes. Mais qui a pu être assez fou pour employer la lame sur le réseau des âmes et changer le Nexus des âmes à jamais ?

LE LABO MILITAIRE

Nidavellir

Loin des regards indiscrets, Nidavellir se niche parmi les glaciers d'une planète presque oubliée. Dans cet avant-poste militaire, dissimulés derrière d'énormes murailles d'acier et d'épaisses portes blindées, des scientifiques se livrent à de perverses expériences dans le plus grand secret. Il s'agit d'une base de recherche impénétrable où la morale et l'éthique se dissolvent dans un labyrinthe de couloirs aseptisés, sous l'éclairage intermittent de lampes au néon.



APERÇU DE NIDAVELLIR

Mots-clefs : immoralité, mutation, progrès, top-secret

Thèmes : spécimens captifs, déshumanisation, expériences illégales et cruelles

Terrain : glacier, hangar, labo

Éléments courants : ⚡ ❄️ ⚔️

Test de voyage : d8, d10

Éléments rares : 🌀 💀

Dangers : le système d'alarme automatique de l'avant-poste capable de repérer la signature calorifique des intrus, un dangereux spécimen échappé du labo

Découvertes : un scientifique repentant, un sérum qui renforce le corps, une console non surveillée abritant les schémas du labo

- ♦ *À quelles cruelles expériences se livre-t-on dans ce labo ? Dans quel but ? L'un d'entre vous y a-t-il pris part ou y est-il lié d'une façon ou d'une autre ?*
- ♦ *Qui dirige les projets ? Qui sont ses subordonnés et pourquoi ont-ils accepté de participer aux expériences ?*
- ♦ *La planète, bien que froide et inhospitalière, est-elle vraiment inhabitée ? Qui vit ici en dehors des scientifiques ?*
- ♦ *Quelles factions se disputent la technologie cachée dans ce labo ?*
- ♦ *Parmi les nombreuses équipes de recherche, qui est lié au passé des PJ ?*
- ♦ *Sur qui pratique-t-on les expériences ? Comment sélectionne-t-on les cobayes ? Quel lien entretiennent-ils avec les PJ ?*

» ASPECTS TYPIQUES

Le labo militaire typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Le **plan secret** d'une arme qui présente un formidable potentiel militaire.
- ♦ Les **résultats hideux** d'une expérimentation qui a échappé à tout contrôle.
- ♦ Une **compétition immorale** pour le sommet de l'évolution et du progrès.
- ♦ Une **espèce extraterrestre** captive, utilisée pour améliorer les recherches.

» POSITION

Les sites tels que Nidavellir recèlent un important secret susceptible de provoquer un revirement dramatique dans la campagne et d'entraîner les personnages joueurs dans une course contre la montre pour empêcher un dangereux projet de tomber entre de mauvaises mains. Toutefois, les informations à propos du labo ne relèvent pas du domaine public : c'est pourquoi les PJ ne le trouveront sans doute que durant les dernières phases de la campagne, après avoir enquêté un peu.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Le labo est un excellent Q.G. pour n'importe quel **Méchant majeur** digne de ce nom, qui a toutefois peu de chances de s'y trouver en personne. Il préfère sans doute comploter de loin sous une fausse identité, laissant des **Méchants mineurs** gérer le labo et exécuter ses plans malfaisants. Toutefois, si les héros cherchent à déjouer ses projets, le règlement de compte face au **Méchant majeur** peut avoir lieu sur place, peut-être une fois qu'il a adopté sa **forme suprême**.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir Nidavellir, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



SECTEUR EXIA 1-0

Dans les entrailles de la terre, cette zone dissimule les résultats de recherches inachevées et d'expériences ratées loin des regards indiscrets.

- ♦ **Cellules expérimentales.** Un long couloir qu'éclairent par intermittence des néons. De part et d'autre, des dizaines de capsules de confinement séparées par d'épais barreaux métalliques. Elles contiennent des **monstres** déshumanisés. Quels traits ont-ils en commun ?
- ♦ **La plateforme de recherche.** Au milieu du bruit des claviers sur lesquels on pianote, des visages émaciés fixent des écrans lumineux. Constamment. Les scientifiques sont poussés à réaliser leurs projets par une ardente et sadique rivalité, ainsi que par une politique ne laissant aucune place à l'erreur. Sur quoi travaillent-ils ? Quel châtiment les guette en cas d'échec ?
- ♦ **L'expérience α.** Une créature née de l'union de cellules ancestrales et de nanobots complexes sommeille dans le secteur Exia 1-0. Depuis des années, elle subit contre son gré d'innombrables expériences et son cœur s'est rempli de rage et de vengeance. Si on l'affronte, cet adversaire de **rang champion** marque toutes les créatures qu'il touche et leur inflige ensuite des dégâts supplémentaires. Les nanobots le forcent à changer constamment de forme, ce qui lui octroie un vaste éventail d'attaques et le pouvoir de soigner ses blessures les plus graves : tant qu'elle est en **Crise**, cette créature regagne **5 Points de Vie** et se remet d'un **état** (si tant est qu'elle en soit affligée) à la fin de chaque round. Immunisée contre les dégâts de **poison**, elle résiste à la **glace** et aux **ténèbres**, tout en étant vulnérable aux dégâts de **lumière** et de **foudre**.



RECYCLAGE

Bien des esprits ambitieux ont quitté leurs foyers pour rejoindre Nidavellir. Malheureusement, nul n'en reviendra.

- ♦ **L'armée des glaces.** Un désert froid et inhospitalier entoure le labo et s'étend à perte de vue. Aucun organisme vivant ne devrait pouvoir survivre à la surface de la planète, mais des créatures vagabondent pourtant sans fin parmi les glaces. Leurs corps de mutants estropiés ne sont couverts que de haillons. Sont-elles agressives ?

- ♦ **Les origines de l'horreur.** Si les PJ suivent la piste des mutants errants, ils découvrent l'entrée secrète d'une ancienne branche du labo. Là, un lit chirurgical entouré de bras mécaniques peut recombinaison des génomes pour créer de nouvelles espèces ou modifier celles qui existent. D'où viennent ses cobayes ? Les dirigeants de Nidavellir sont-ils au courant de cet endroit ?
- ♦ **Un génie parmi les génies.** Le **Dr Evyus** est un brillant scientifique, mais il est dépourvu de toute moralité. Prêt à tous les sacrifices pour le progrès, il n'éprouve pas la moindre culpabilité, au point que même le conseil d'administration juge ses propositions «inconvenantes». Si on se confronte directement à lui, le Dr Evyus est un **Méchant mineur** qui lance des produits chimiques et de petits explosifs, infligeant l'état **étourdi**. Il est immunisé contre les dégâts de **glace** et vulnérable aux dégâts de **feu**, de **foudre** et de **poison**. Il a sur lui un **sérum** qui le transforme en mutant sauvage : s'il entre en **Crise**, Evyus se l'injecte et gagne une résistance aux dégâts **physiques** en plus de nouveaux pouvoirs.



FUITE D'INFORMATIONS

Les personnages joueurs sont contactés par **Adam**, scientifique renommé dans la galaxie de Nidavellir. Il a perdu depuis quelques jours le contact avec **Elya**, une de ses anciennes collègues qui devait se rendre au labo il y a quelque temps. Elle lui a donné des nouvelles un moment avant de disparaître, alors qu'elle semblait prête à lui révéler des informations secrètes.

- ♦ **L'expérience 262.** La rumeur court qu'à Nidavellir, les scientifiques tenteraient d'implanter un nouveau type de cellules dans un hôte spécifique, mais, jusqu'ici, les conséquences des expériences ratées se sont révélées cruelles et irréversibles. De quelles cellules s'agit-il ? Quelles conséquences entraîne leur rejet ? Quel est le but ultime du projet ?
- ♦ **Fuite d'informations.** Communiquer avec le monde extérieur est interdit, ce qui n'a pas empêché Elya de le faire, même si elle s'est fait prendre la main dans le sac. Adam craint qu'elle ne subisse un terrible processus expérimental appelé la **remise à zéro**, qui consiste à priver une personne de son humanité et de ses souvenirs. Les PJ parviendront-ils à sauver Elya avant qu'il ne soit trop tard ?
- ♦ **Compte à rebours.** Si les PJ sauvent Elya ou les informations qu'elle a volées, l'un des scientifiques verrouille l'aile du bâtiment où ils se trouvent et active son autodestruction. S'en échapper fait intervenir un Cadran à dix sections que le groupe doit réussir à remplir en cinq tests. Sinon, les PJ tombent à 0 PV : ils peuvent se rendre ou se sacrifier, comme toujours.

LA VILLE-CONSORTIUM

Septentrion

Septentrion se dresse sur un énorme astéroïde en bordure de la ceinture de Géryon, triangle de systèmes riches en ressources mais dévastés par un conflit opposant la Fédération aux guérilleros indépendantistes. Conçue comme la ville-usine idéale, Septentrion est gouvernée par trois compagnies qui forment la Ligue des Patriotes, faction conservatrice et technocratique jouissant d'une grande influence à l'Assemblée fédérale.



APERÇU DE SEPTENTRION

Mots-clefs : manipulation, rébellion, exploitation

Thèmes : la vie humaine ravalée au rang de simple ressource, le dévouement absolu au profit, l'hypocrisie de la classe dirigeante

Terrain : ascenseurs, couloirs, plateformes

Éléments courants : ⚡ ☠

Test de voyage : d10, d12

Éléments rares : 🍌 ☀

Dangers : une patrouille de police recherchant des activistes opposés aux grandes sociétés, un nuage d'échappement toxique, un ouvrier mutant incontrôlable

Découvertes : un groupe de Géryonites saboteurs, une cargaison d'armes non protégée, un propriétaire de bar qui aide les individus recherchés à se cacher et à s'enfuir

- ♦ *Lequel d'entre vous s'est déjà rendu sur Septentrion par le passé ? Pourquoi ?*
- ♦ *Qui dirige le conseil d'administration de Septentrion ? Qu'est-ce qui relie cette institution à la Ligue des Patriotes ? Pourquoi la Fédération la soutient-elle discrètement ?*
- ♦ *Quelle vieille connaissance des PJ peut se trouver à Septentrion ?*
- ♦ *Qui a fondé Septentrion ? Comment la philosophie du fondateur a-t-elle renforcé la position radicale de la Ligue des Patriotes ?*
- ♦ *D'où Septentrion tenait-elle sa célébrité avant que la Ligue accède au pouvoir ? Quel était le but d'origine de la ville-usine ? Comment ses activités ont-elles contribué à déstabiliser la ceinture de Géryon ?*
- ♦ *Quel PJ vient de la ceinture de Géryon ou y a déjà vécu ?*

» ASPECTS TYPIQUES

La ville-consortium typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Un **conseil d'administration** corrompu, incompétent et instable.
- ♦ Une **propagande incessante** qui alimente et exploite la précarité des habitants.
- ♦ Un **profond fossé entre classes sociales** que l'on fait passer pour une méritocratie.
- ♦ Une **police armée** qui sert les intérêts des grandes sociétés.

» POSITION

Les sites comme Septentrion sont souvent des **points de départ**, même si on ne peut guère les qualifier de refuges sûrs et sans danger. La première partie de la campagne se concentre souvent sur la lutte contre les grandes sociétés locales et le renversement ou la capture des détenteurs du pouvoir. En arrivant à leurs fins, les PJ peuvent faire de la ville leur base, même si, en général, ils comprennent qu'ils ne sont venus à bout que d'une manifestation mineure d'une menace bien plus grave.

» LES PLANS DU MÉCHANT

En début de campagne, ce genre de site est **contrôlé par un ou plusieurs Méchants**, généralement **mineurs** : même s'ils manifestent une avidité extrême, leur manque d'imagination et de personnalité les empêche de jouer un rôle plus important. Par la suite, la ville devra sans doute se défendre contre un **Méchant majeur ou suprême** qui projette d'y « ramener l'ordre une bonne fois pour toutes » en recourant à la violence et à la répression.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir Septentrion, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



LA CITADELLE EXTÉRIEURE

Bâti au cours des dix dernières années, ces quartiers s'élèvent sur la paroi extérieure d'un gouffre à la surface de l'astéroïde, directement au-dessus de l'usine d'origine.

- ♦ **Place du Triskel.** En plus de rivaliser pour les profits et les financements fédéraux, les corporations de Septentrion se disputent la vue en construisant des gratte-ciel de plus en plus hauts. **Aurumcore** s'occupait autrefois de l'extraction minérale sur l'astéroïde, mais concentre à présent son attention sur les lunes abandonnées par les réfugiés de Géryon qui fuient la guerre. **Halleni**, entreprise métallurgique originaire de Septentrion, est aujourd'hui dirigée par l'héritier du fondateur. **Courier**, dernière arrivée mais pas dépourvue d'influence, a agressivement monopolisé les domaines de la logistique, de la gestion urbaine et de la sécurité.
- ♦ **Le palais du conseil.** C'est ici que les compagnies rencontrent publiquement la presse et les représentants des ouvriers. Quel journaliste a récemment provoqué le courroux du conseil ? Sur quel incident enquête-t-il ? Quelle menace pèse sur lui ?
- ♦ **Cercle résidentiel.** Les familles des cadres et des employés de bureau vivent à la lisière de la citadelle. Des parcs, des boutiques et des bars sont éparpillés entre les rangées de petits pavillons et les tours résidentielles. Partout, des enseignes au néon louent les mérites d'une vie productive et d'une mentalité carriériste. Parmi les contacts des PJ, lesquels vivent ici ?
- ♦ **Hôpital Halleni.** Vaste complexe équipé du matériel chirurgical magique dernier cri. Les habitants qui disposent d'une assurance ordinaire ou d'élite fournie par une société ont accès à des traitements gratuits pour eux et leurs familles, tandis que les forfaits destinés aux apprentis ne couvrent qu'une seule personne et se limitent à un certain nombre de traitements par an, à choisir dans une liste restreinte. Quels soins ne sont pas couverts ? Comment cette politique permet-elle à Halleni de contrôler la vie privée des habitants ?
- ♦ **La ville souterraine.** Deux ascenseurs gardés par des appareils militaires marchant sur deux énormes pattes conduisent aux anciens quartiers de Septentrion, un labyrinthe résidentiel qui appartenait autrefois aux mineurs, mais dont on loue aujourd'hui les logements aux ouvriers, aux employés du bas de l'échelle et aux réfugiés géryonites. Le smog épaissit l'atmosphère et les lampes solaires émettent des radiations. Les loyers étant calculés sur le même genre de revenus qu'à la surface, la « population du dessous » doit souvent exercer plusieurs métiers et ne voit pas les étoiles pendant des semaines, voire des mois. À cause de qui ou de quoi ces habitants pourraient-ils s'unir ? Que s'est-il passé la dernière fois qu'ils se sont rebellés ?

? TOUT ÇA NE COLLE PAS

Les données de Septentrion montrent clairement que la ville ne devrait pas cumuler assez d'énergie et d'espace pour encaisser l'immense afflux de population.

- ♦ **Enquête.** Les autres informations, considérées comme des secrets industriels en vertu du Code fédéral, sont cryptées. Les PJ connaissent-ils un pirate capable de les aider ? Que veut ce dernier en échange de son aide ou de son silence ?
- ♦ **Ressources humaines.** Le secret concerne l'impitoyable exploitation de la principale ressource de Septentrion, l'arrivée massive d'immigrés qui cherchent fortune ou fuient la guerre. Le taux de décès est élevé dans les quartiers du centre de l'astéroïde et la loi fédérale stipule que toute communauté spatiale doit rapidement évacuer ses cadavres. Les plus pauvres font littéralement office de carburant : on arrache leur âme du flux des âmes pour que le **réacteur Elysium** les absorbe, tandis que leur mémoire est stockée dans des bases de données fédérales. Qui a mis en place ce système ? Comment affecte-t-il la magie ? Pourquoi a-t-on oublié l'importance du flux des âmes ?
- ♦ **Équilibre pervers.** Les dirigeants de Septentrion doivent préserver l'image d'une ville riche en occasions de faire fortune tout en assurant un fort taux de décès. Qui a dénoncé cette hypocrisie et été réduit au silence ?

🚩 LA VILLE A FAIM, LA VILLE OUBLIE

Andrea Laskin, jeune activiste géryonite, contacte les PJ alors qu'ils opèrent dans la ville souterraine. Sa mère **Valeria** a disparu il y a quelques jours et la police ignore l'affaire.

- ♦ **Corruption.** Pourquoi la police refuse-t-elle d'enquêter ? Cherche-t-on à punir Andrea pour sa participation à des manifestations anti-Fédération ? Qui parmi les policiers s'intéresse à l'affaire et comment ses collègues projettent-ils de « s'occuper de son cas » ?
- ♦ **Sans issue.** Victime d'un licenciement massif et craignant de ne pas pouvoir payer les études de son fils, Valeria s'est portée volontaire pour une étude expérimentale accompagnée d'excellents avantages corporatifs. L'offre n'est généreuse que parce que le **docteur Alston (Méchant mineur)** ne s'attend pas à ce que les sujets survivent : le but consiste à tester la résistance du corps aux radiations des lunes de Géryon. Quelle compagnie finance ce projet ? Comment a-t-elle obtenu l'approbation et la protection de la Fédération ?
- ♦ **Confiance.** Si les PJ interrompent l'expérience et sauvent Valeria, Andrea les met en contact avec les cellules rebelles locales.

LE CIMETIÈRE D'ÉPAVES

Vragarath

Ce désert jonché de majestueuses épaves spectrales est éclairé par les couleurs d'une aurore trompeuse. De féroces bêtes nocturnes vivent en ce lieu agité par des tempêtes électromagnétiques. Seuls les quelques descendants épuisés d'un peuple presque oublié sont à même de comprendre les légendes et enseignements gravés sur la roche, tandis que les impitoyables ferrailleurs affiliés au gang Omega rôdent le long des sentiers ensablés.



APERÇU DE VRAGARATH

Mots-clefs : abandon, avidité, colonialisme, mystère

Thèmes : la terre stérile, l'exploitation des ressources, l'autre visage du pouvoir

Terrain : fer, roche, sable

Éléments courants : 🍌 🍖 🦊

Test de voyage : d8, d10

Éléments rares : 🎲 ✨ 🦋

Dangers : d'énormes chiens sauvages et affamés, des pillards hostiles cachés parmi les épaves, de violentes tempêtes de poussière ou électromagnétiques

Découvertes : l'équipement perdu par d'autres explorateurs, des véhicules échoués mais encore fonctionnels, un camp abandonné contenant des ressources utiles

- ♦ *Qui finance les chasseurs d'épaves ? Quel avaricieux objectif poursuivent-ils ?*
- ♦ *Qu'est-ce qui vous a menés ici ? Recherchez-vous un ami perdu ou avez-vous suivi une carte stellaire en quête de légendes locales ?*
- ♦ *L'un d'entre vous est-il né sur cette planète ou y êtes-vous déjà venus ?*
- ♦ *Qui sont les descendants du peuple des légendes ? Pourquoi ne reste-t-il que si peu de survivants ?*
- ♦ *Comment les autochtones s'abritent-ils des nombreuses tempêtes ? Pourquoi sont-elles si dangereuses ?*
- ♦ *Comment peut-on traverser ce désert ? Quel genre d'épaves le jonchent ?*

» ASPECTS TYPIQUES

Le cimetière d'épaves typique devrait présenter au moins l'un de ces aspects :

- ♦ Des **débris et épaves** de machines, de transports et de créatures artificielles abandonnées.
- ♦ Des conditions **environnementales** rudes et hostiles.
- ♦ Les **traces** d'une **antique société** aujourd'hui disparue.
- ♦ Un **gang de pillards criminels** payés par une branche du gouvernement.

» POSITION

Vragarath est un passage idéal où le groupe peut rassembler d'importantes informations, des pièces de rechange, voire des artefacts, avant de reprendre sa quête. Vous pouvez placer le cimetière à n'importe quelle étape de l'aventure, même s'il fonctionne mieux pour des scènes liées à la civilisation perdue ou aux organisations qui financent les pillards.

» LES PLANS DU MÉCHANT

Ce genre de lieu peut intéresser bien des Méchants, à la fois pour sa position stratégique, qui permet d'y installer un repaire idéal et bien caché, et pour les ressources et informations que l'on peut tirer des épaves et des légendes locales. Toutefois, des individus bien connus des personnages joueurs peuvent se cacher derrière les activités des ferrailleurs. Peut-être que les protagonistes feraient mieux d'enquêter et de découvrir leurs plans louches.

PISTES DE SCÉNARIO

Quand il fait intervenir Vragarath, le MJ peut se servir des points suivants pour enrichir le récit en introduisant des **reliques**, des **Méchants**, des **découvertes** et des **récompenses**.



LE REPAIRE DES OMÉGAS

Les Omégas mènent leurs activités illégales depuis la carcasse d'un vaisseau géant issu d'une technologie inconnue. Là, ils achètent et vendent des objets récupérés dans le cimetière.

- ♦ **L'épave.** L'immense carcasse du *Seath* se détache au centre du cimetière. À l'intérieur, les Omégas planifient les livraisons de pièces récupérées dans tout Vragarath, dépouillant peu à peu la région de ses ressources et épuisant la population locale, forcée de travailler pour quelques sous. Comment les Omégas sont-ils organisés ? Comment contrôlent-ils les autochtones ?
- ♦ **Le carrefour d'échanges.** Depuis une plateforme surélevée du vaisseau, un vendeur met aux enchères les objets et puissants artefacts récupérés. Dans l'alcôve en dessous, des marchands avides venus des quatre coins de la galaxie enchérissent. Quels sont les objets les plus recherchés ? Quelle organisation finance en secret les enchères ?
- ♦ **Les logements.** Les anciens quartiers de l'équipage du *Seath* abritent à présent une vaste zone commune où tous les Omégas se reposent et participent à des réunions à distance avec leurs mystérieux financeurs. Bien sûr, l'accès est bien gardé par de féroces molosses robotisés et seuls ceux qui possèdent une clef magnétique spéciale peuvent entrer.
- ♦ **Le coffre.** Ce coffre est caché dans la zone de logement. On ne peut en forcer l'ouverture qu'en entrant dans le réseau des âmes et en retrouvant le code source de son propriétaire. À qui appartient-il ? Que contient-il ? Quel PJ sait comment échapper à son système d'identification ?



L'AUTRE VRAGARATH

Dans certaines régions du désert, on trouve des traces de l'antique civilisation de Vragarath gravées sur les rochers. Certains s'imaginent que ces marques guideront ceux qui parviennent à les déchiffrer vers un pouvoir inestimable.

- ♦ **Canyon de Vrath.** Alors qu'ils explorent les ruines, les PJ découvrent d'étranges symboles qui mènent tous dans la même direction. Des descendants des autochtones de la planète se cachent parmi les pillards ferrailleurs pour protéger les secrets de ces inscriptions. Si les PJ parviennent à gagner leur confiance, ils révèlent la véritable histoire de la planète (voir plus bas) et les guident jusqu'à un mystérieux monolithe dissimulé dans un canyon parmi d'antiques vaisseaux détruits.

- ♦ **L'histoire de Vrath.** Il y a bien longtemps, les **Vrathyens** étaient un peuple paisible et technologiquement avancé qui vivait sur la planète Vrath. Désireux de préserver la paix avec les nations voisines, toujours en guerre et mues par des désirs d'expansion, les Vrathyens furent peu à peu forcés de leur céder les ressources limitées de leur planète. Et l'énergie de Vrath finit par s'étioler : les villes tombèrent en ruine, les vaisseaux cessèrent de fonctionner et la civilisation des Vrathyens fut victime de la colonisation. D'impitoyables organisations criminelles prirent le contrôle de la planète, financées par des puissances étrangères qui souhaitaient en exploiter jusqu'au bout les vestiges technologiques.
- ♦ **Ombres du passé.** Les descendants des Vrathyens sont forcés de survivre en vendant de la ferraille et en servant les nations voisines, qui se sont désormais emparées de vastes portions de la planète qu'elles exploitent pour satisfaire leur avidité. Le monolithe abrite néanmoins un secret antique ; les PJ pourraient bien soutenir la population locale dans sa lutte pour la compensation. Ils ne sont cependant pas les seuls à arriver sur ce site sacré : un homme de main cruel, **Garman (Méchant mineur)**, leur y a tendu une embuscade. Quels sont ses plans ?



DES ÉCHOS DANS LA NUIT

Lorsqu'une tempête imprévue s'abat sur eux, les personnages joueurs sont aidés par une voix mystérieuse qui les guide jusqu'à un refuge improvisé près d'un *mecha* géant.

- ♦ **L'exploratrice solitaire.** **Écho** est une vieille collectionneuse connue dans tout Vragarath comme une sorte de boussole humaine. Excentrique et téméraire, elle connaît parfaitement le cimetière, y compris les nombreuses légendes qui courent à propos de trésors susceptibles de tenter les plus vénaux des pillards. Avec le temps et l'expérience, Écho a appris à utiliser sa voix pour s'orienter parmi les tempêtes ; c'est ainsi qu'elle est parvenue à attirer les PJ jusqu'à elle. Un des membres du groupe la connaît-il ou a-t-il entendu parler de ses pouvoirs ?
- ♦ **Un problème à huit pattes.** Forcée de s'arrêter par une panne de son *mecha* extrêmement suspecte, Écho a dû se poser près d'un nid de **Zoth**, des araignées mutantes très sensibles aux mouvements. Un geste maladroit suffirait à les réveiller toutes... et elles détestent les intrus ! Quel est le point faible de ces créatures ? Existe-t-il un moyen de secourir l'exploratrice sans réveiller tout le nid ?
- ♦ **Les secrets de Vragarath.** Si les PJ aident Écho, elle leur offre en retour des informations utiles sur Vragarath et les trésors qu'abritent ses entrailles. Elle les met aussi en garde contre les impitoyables parrains de la pègre locale, qui feront tout pour monopoliser les ressources de la planète et s'accrocher au pouvoir.

CONFLITS

Vous trouverez dans les pages qui suivent des suggestions pour créer des **conflits** propres à la techno fantasy. On y examine ces situations d'un point de vue mécanique – sur lequel se penche déjà en détail le **livre de base** page 58 –, mais surtout, ces conseils se concentrent sur la tension narrative qui intervient lorsque les individus et les factions s'affrontent.

DYNAMIQUE DE POUVOIR ET OPPRESSION

Tous les conflits de techno fantasy tournent autour d'une **dynamique où un camp dispose d'un pouvoir écrasant sur l'autre** et profite de sa position privilégiée pour faire des bénéfices, exercer une influence abusive et se livrer à des manipulations.

Tout commence par **le pouvoir qu'exerce un petit nombre sur la majorité** et par le désir de ceux qui convoitent davantage de pouvoir : ils ne s'arrêteront pas tant qu'ils n'aient pas transcendé l'humanité elle-même.

Lorsque vous créez des situations basées sur ces dynamiques, penchez-vous sur :

- ◆ **Ceux qui en bénéficient.** Il ne s'agit pas nécessairement de ceux qui apparaissent publiquement comme détenteurs du pouvoir : les antagonistes les plus rusés bénéficient du conflit sans y prendre part eux-mêmes.
- ◆ **Leurs manifestations les plus évidentes.** Dans le plus pur style des JRPG, l'oppression devrait toujours se présenter de manière tangible : des drones de surveillance omniprésents, des villes divisées en strates avec les classes privilégiées au sommet, des patrouilles militaires dans les rues ou d'énormes vaisseaux de la Fédération orbitant autour de la planète.
- ◆ **Leurs manifestations subtiles.** Les **Méchants** ont souvent bâti une base solide sur laquelle s'appuient leurs plans : ils y sont parvenus par la manipulation des médias, le négationnisme et la propagande militariste, ainsi qu'en privatisant l'éducation, les services de santé et les ressources essentielles, mais aussi en étiquetant les dissidents potentiels et les minorités et en s'infiltrant parmi les partis politiques et les syndicats pour les corrompre.
- ◆ **Liens avec les personnages joueurs.** Les diverses factions impliquées devraient être liées au passé des PJ ou au moins avoir un impact sur leur vie. Peut-être qu'un personnage joueur a été licencié pour avoir tenté de mettre en place un syndicat, survécu à des purges impériales, été créé et rejeté par le labo d'une grande société, à moins qu'il ne s'agisse d'un ancien officier de la flotte stellaire déshonoré et démis de ses fonctions pour avoir dénoncé un supérieur corrompu.
- ◆ **Ceux qui se rebellent.** Si les joueurs savent qui cherche à riposter, le monde n'en devient que plus riche. Offrez-leur des pistes et des options, introduisez la possibilité de recevoir un coup de main inattendu si la situation tournait au pire, par exemple après une **reddition**.

» PROBLÈMES DE CONFIANCE

Une des caractéristiques des conflits de techno fantasy est qu'ils se déroulent au sein d'une **société basée sur l'absence de confiance** et où chacun voit tous les autres comme des dangers ou, au moins, des concurrents (dans le cadre de la survie ou en raison de ses propres convictions). Cet état de fait empêche les groupes spoliés de leurs droits de se rassembler contre le système.

Les Méchants **apprécient et encouragent cette situation** : ils savent que, dans une société où règne une compétition épuisante et constante, ceux qui possèdent déjà les privilèges et les ressources continuent à dominer et qu'on les en félicite. D'un autre côté, on fait appel aux personnages joueurs pour qu'ils **incarnent l'espoir** dans un monde susceptible d'apprendre de nouveau à se fier à la bonté intrinsèque d'autrui.

» VERS LA CRUAUTÉ ABSOLUE

Les **Méchants majeurs et suprêmes** de techno fantasy ne font pas que tirer profit de leurs privilèges : ils rêvent de s'affranchir des limites de l'humanité, s'imaginent qu'ils méritent le pouvoir absolu et considèrent les gens comme des instruments ou des ressources. Ils sont prêts à tout sacrifier, y compris leur famille, leurs amis et leurs alliés les plus proches, à cette vision obsessionnelle : à mesure que les personnages joueurs les poussent dans leurs retranchements à force d'efforts, ces antagonistes montrent qu'ils sont capables de se livrer sans sourciller à des actes d'une cruauté inhumaine.

» ET LA FANTASY ?

Vous vous demandez peut-être comment les éléments fantastiques de **Fabula Ultima** peuvent survivre à l'atmosphère sinistre de ces conflits, en particulier dans les récits qui font écho à ceux du monde réel. À vrai dire, c'est une excellente question. La réponse comprend deux aspects :

- ♦ **La magie.** Le monde est toujours plein de magie, les protagonistes jouissent de pouvoirs extraordinaires et le flux des âmes y joue toujours un rôle central, devenant même une **représentation tangible** de la souffrance des peuples du monde entier, et offrant une occasion exceptionnelle de se révolter et de retrouver l'espoir.
- ♦ **Le destin héroïque.** Les protagonistes ont bel et bien le pouvoir de changer radicalement la donne, en suivant une voie héroïque de rébellion et d'émancipation qui les conduira à affronter et à vaincre les antagonistes les plus puissants et les plus imitoyables.

LA LOI ET LA JUSTICE

La tension qui règne entre **loi** et **justice** compte parmi les éléments typiques des campagnes de techno fantasy. En général, le principe de base est le suivant :

- ♦ **La loi sert le pouvoir.** Les normes et réglementations qui façonnent la société reposent presque entièrement entre les mains des classes privilégiées et les **Méchants** n'ont aucun mal à les réagencer pour qu'elles servent leurs intérêts. La police et les forces de surveillance elles-mêmes, tout comme le système pénitentiaire, sont des expressions de cette forme de contrôle : quiconque aurait pu remettre en cause le *statu quo* a déjà été expulsé ou éliminé.
- ♦ **La justice est complexe.** Bien que fort répandue, l'idée que chacun devrait avoir ce qu'il mérite se prête à maintes interprétations contradictoires. Pour la plupart des êtres vivants, la justice est affaire de **mérite** et de **châtiment**, mais cette vision permet aux **Méchants** de diviser davantage encore la société en chantant les louanges de leurs alliés et en faisant passer leurs ennemis pour des individus déplorables, afin d'encourager des sentiments agressifs qu'ils peuvent manipuler pour conserver le contrôle et rassembler le consensus. Les **personnages joueurs**, au contraire, comprennent que, pour créer un monde réellement juste, où la vie conserve sa valeur fondamentale, décorrélée des mérites ou de l'efficacité de chacun, il convient de **restructurer la société** en profondeur. Conformément au ton optimiste de **Fabula Ultima**, c'est exactement ce vers quoi les pousse le destin, du moins en partie, même si ce voyage n'est pas dépourvu de sacrifice.

De toute évidence, les idées que nourrissent les PJ et les PNJ vis-à-vis de la loi et de la justice font partie de leur **vision du monde** et de ses habitants. Ces éléments devraient être liés aux **thèmes** des protagonistes et abordés de front pendant la campagne, pour finir dans un **mémorable débat entre les différentes façons d'appréhender l'humanité**, son destin et ce qui vaut le mieux pour elle.

Par exemple, la campagne pourrait commencer par l'évasion des PJ d'une prison de la Fédération stellaire, se poursuivre avec des missions de sabotage et de rébellion, et s'achever par un combat contre le **Méchant suprême** qui projette d'utiliser des machines extraterrestres pour « réformer l'esprit et l'âme du peuple afin d'instaurer l'ordre et la sécurité dans toute la galaxie ».

Ces sujets nous touchent **souvent de façon très personnelle** et poussent les joueurs et le meneur de jeu à réfléchir à ce qui arrive aux personnages, voire à remettre en question leur propre vision de la justice. La meilleure méthode consiste à définir avant le début de la partie jusqu'à quel point vous êtes prêts à approfondir le débat : ensuite, ajustez à loisir l'intensité de la partie en cours de route ou faites des pauses pour parler de la direction dans laquelle elle s'engage.

Les corps sont comme l'eau : elles suivent toujours la voie de moindre résistance. Et c'est ainsi qu'on finit par se retrouver tout au fond.

ÉLÉMENTS D'OPPRESSION ET DE DYSTOPIE

Dans un contexte de techno fantasy, chaque scène de tension ou de conflit devrait inclure un élément qui souligne la nature oppressive ou dystopique du contexte, ou représente le coût potentiel d'un échec de la part des personnages joueurs.

Voici quelques exemples :

Un écran géant affichant le **compte à rebours** de l'activation d'un **canon spirituel géant** pointé vers une planète rebelle.

Les soldats de l'armée fédérale sont **tous volontaires, mais la plupart sont forcés de s'engager** pour obtenir l'accès aux services de santé et à l'éducation, aussi bien pour eux que pour ceux qui leur sont chers.

Des nuées de **drones observent en vrombissant** les déplacements des civils. Des analystes de la **surveillance culturelle** examinent les images en temps réel pour s'assurer que personne ne manifeste une attitude ou des habitudes qui transgressent le dogme de l'Hiérophante.

Des cyborgs militaires privés ont été créés en **installant des algorithmes magiques dans le cadavre** des employés qui cèdent leurs organes à la compagnie en échange d'une assurance santé solide.

Une bataille a lieu sous les yeux d'une **statue de la fondatrice de la ville-usine**. Sa tête dorée s'élève au-dessus des quartiers chics tandis que ses pieds touchent les bidonvilles. Les replis de sa tunique abritent un **campement** où habitent les ouvriers licenciés pour n'avoir pas atteint leurs **quotas de production horaire**.

Des **démons psychiques** créés par la peur et la souffrance de la population rôdent dans les rues d'une mégacité dévastée par une **machine magique**.

Les détenus des **prisons républicaines** sont sommairement envoyés aux usines de la Ceinture extérieure où ils endurent **des heures de travail éreintant** pour produire l'arsenal de l'armée. On ne les libérera que s'ils atteignent des quotas de production déjà impossibles et qui augmentent sans cesse.

HAUTE TENSION

Les situations de conflit des campagnes de techno fantasy devraient être **frénétiques et captivantes** : les personnages doivent souvent jouer le tout pour le tout, l'échec risque de faire basculer une situation déjà critique vers une véritable catastrophe.

Les héros de techno fantasy n'ont **quasiment aucune marge d'erreur**.

Vous trouverez ci-dessous quelques astuces pour gérer les situations les plus courantes !

» INFILTRATION ET SABOTAGE

Si le groupe doit s'infiltrer dans un lieu étroitement surveillé pour réaliser un sabotage ou libérer des prisonniers, mieux vaut utiliser **deux Cadrans** : le premier sert à atteindre le but fixé et le second mesure le niveau d'alerte. Si ce dernier se remplit, un **combat** ou une **poursuite** s'engage. Finalement, le groupe devra sans doute affronter un **boss** pour accomplir sa mission !

» POURSUITES

Vous ne devriez jouer les poursuites en détail **que si tous les participants se déplacent à des vitesses comparables**. Par exemple, si le groupe fuit à bord d'un vaisseau une planète où l'on ne trouve que des appareils terrestres, rien ne retient les PJ. Cela dit, la course jusqu'au vaisseau représente une belle occasion d'employer un Cadrans ou de jouer un conflit.

» AFFRONTEMENTS AVEC DES VÉHICULES ET DES MECHAS

Les batailles de techno fantasy mettent souvent en scène des véhicules militaires, des vaisseaux spatiaux, des *mechas*, voire des robots géants. En général, mieux vaut considérer les véhicules comme le **décor** de vos batailles, en vous servant de Cadrans pour gérer l'affrontement et en concevant des profils de PNJ qui appartiennent à l'espèce des **créatures artificielles** pour représenter les machines et les armes ennemies. Rappelez-vous qu'elles obéissent toujours à **toutes** les règles des créatures normales, y compris l'option qui consiste à les soigner ou à leur infliger des dégâts au moyen de compétences, de sorts et de potions. N'oubliez pas que dans **Fabula Ultima**, la magie influence la matière au niveau atomique. Des concepts de S-F, comme les **nanobots** constituent une excellente explication narrative en cas de besoin.

Cela dit, les pages suivantes présentent des règles optionnelles conçues pour améliorer les campagnes qui se concentrent sur des **Pilotes** (cf. page 158) ou mettent fréquemment en scène des combats entre véhicules.

BATAILLES À L'ÉCHELLE DES VÉHICULES

Les règles optionnelles qui suivent permettent d'étoffer les batailles impliquant des transports et/ou des créatures dont la taille avoisine celle d'un véhicule.

» TROIS TAILLES

Les créatures et transports se répartissent en trois grandes catégories de **taille** :

- ♦ La **petite taille** représente les personnages et la majorité des créatures ainsi que les **Pilotes** (cf. page 158) aux commandes de véhicules de type **Exosquelette** (cf. page 165).
- ♦ La **taille intermédiaire** comprend la majorité des véhicules terrestres, bateaux, tanks blindés, avions à réaction militaires et chasseurs spatiaux, ainsi que les **Pilotes** aux commandes de **Montures** ou de **Mechas** (cf. page 165 ; notez que les autres **passagers** du véhicule en question sont toujours considérés comme étant de **petite taille**). Cette catégorie représente aussi les créatures imposantes comme les dragons et les géants.
- ♦ La **grande taille** comprend les galions, les porte-avions, les aéronefs, les vaisseaux spatiaux, les forteresses sur pattes et les rares êtres colossaux tels que les baleines de l'espace et les titans : il s'agit là d'entités que les PJ n'affronteront pas directement dans la plupart des campagnes ordinaires.

Les entités plus vastes encore (comme les vaisseaux de la taille d'une planète) doivent être traitées comme des **environnements** et ne participent pas aux conflits (mais le groupe peut combattre un de leurs éléments, comme un canon antimatière de **grande taille**).

» INTERACTIONS

Au combat, les trois tailles interagissent comme suit :

- ♦ Les **petites** entités interagissent normalement avec les **petites** entités et les entités **intermédiaires**. Elles peuvent aussi affecter de **grandes** entités, mais uniquement par l'intermédiaire de **Cadrans**, de **projets** ou de **rituels**.
- ♦ Les entités **intermédiaires** interagissent normalement avec **toutes les tailles**.
- ♦ Les **grandes** entités interagissent normalement avec les **grandes** entités et les entités **intermédiaires**. Toutefois, si une **grande** entité fait perdre des Points de Vie à une **petite** entité, quel qu'en soit le nombre, la **petite** entité est automatiquement réduite à 0 Point de Vie.

Il en résulte que les **petites** et **grandes** entités n'interagiront que très rarement entre elles, les secondes étant capables d'anéantir les premières en un rien de temps.

» LES VÉHICULES EN TANT QUE PNJ

Si vous avez besoin de créer le profil entier d'un véhicule ennemi, il vous suffit de le concevoir comme une créature appartenant à l'espèce des **créatures artificielles**.

- ♦ Si un **Méchant** est aux commandes du véhicule, il convient de traiter ce dernier comme une **forme** du **Méchant**, qui accède donc à sa réserve de Points Ultima et obéit à toutes les règles spéciales définissant les **Méchants** (cf. **livre de base** à partir de la page **100**).
- ♦ Si les passagers du véhicule ennemi peuvent continuer à se battre une fois leur transport détruit, ils doivent être traités comme une **deuxième phase** de l'affrontement et recevoir un profil de combat distinct.
- ♦ Lors d'une bataille où les PJ sont à bord de véhicules et affrontent des soldats de taille humaine, décrire les soldats en question comme des **hordes** (cf. **livre de base** page **297**) est un moyen simple mais efficace d'exprimer l'échelle du combat. La même méthode fonctionne pour les conflits où les héros se battent à bord de leur **véhicule de groupe** (cf. ci-dessous) contre des hordes d'adversaires ou de chasseurs ennemis.

Comme toujours, le but est d'éviter les complications inutiles et d'exploiter les conventions des JRP pour gérer toutes sortes de scénarios et situations sans changer la moindre règle.

LE VÉHICULE DE GROUPE

La dernière règle optionnelle, plus complexe, est destinée aux groupes de PJ qui se sont procuré un transport de taille **intermédiaire** ou de **grande** taille adapté aux situations de combat. Avec cette option, nos héros peuvent entrer en conflit avec des véhicules et adversaires de taille similaire depuis leur propre **véhicule de groupe**.

Exemples : Un féroce chassé-croisé dans un champ d'astéroïdes avec des nuées de chasseurs fédéraux aux trouses ; une bataille contre une forteresse militaire volante ; le dernier combat contre le **Méchant suprême**, qui a fusionné son âme avec une gigantesque forme de vie extraterrestre.

Toutes les règles décrites aux pages suivantes ne s'appliquent **que** durant les conflits. Le reste du temps, le véhicule de groupe ne dispose **que** de ses capacités de **voyage** (cf. page **125** du **livre de base** et page **78** du présent ouvrage).

N'utilisez cette règle que si vous prévoyez **qu'au moins un tiers** des batailles de la campagne auront lieu à bord du véhicule de groupe. Elle convient tout particulièrement aux parties où un personnage joueur a acquis la singularité **Transport volé** (cf. page **127**).

» CRÉER UN VÉHICULE DE GROUPE

Le profil du véhicule de groupe doit être créé en collaboration entre les joueurs et le meneur de jeu, en obéissant à certaines règles particulières :

- ♦ Il s'agit d'une **créature artificielle** de rang **soldat** dont le **niveau** est égal au **plus haut niveau** parmi les personnages joueurs du groupe lorsqu'ils se le procurent.
- ♦ Dès que le groupe **se repose** dans un port, un chantier naval ou tout autre lieu se prêtant à l'entretien, on met à jour le **niveau du véhicule** (qui devient égal au **plus haut niveau** actuel parmi les PJ). Les joueurs et le meneur de jeu peuvent **gratuitement modifier et réécrire** son profil, là encore de manière collaborative. Veillez à décrire les modifications apportées !
- ♦ Il peut cumuler **jusqu'à 3 attaques de base** et possède **3 compétences de plus** qu'une **créature artificielle normale** de son niveau. Il ne peut toutefois gagner aucune compétence de classe et ne peut pas acquérir les compétences de PNJ **Initiative améliorée** et **Utilisation d'équipement**.
- ♦ Il inflige **5 dégâts supplémentaires** avec les **attaques** et les **sorts**. En outre, quand son niveau augmente, le véhicule reçoit toutes les améliorations d'attributs et tous les bonus aux tests et aux dégâts mentionnés aux pages **302** et **303** du **livre de base** (cf. étapes **4** et **8**).
- ♦ Il devrait avoir accès à **au moins 3 types de dégâts différents** entre ses attaques, ses sortilèges et ses autres capacités. Il s'agit d'un aspect fondamental, car le meneur de jeu doit conserver assez de liberté créative lorsqu'il conçoit des adversaires.
- ♦ Il n'a pas de valeur d'**Initiative**.

Souvenez-vous de donner à ce véhicule un **nom mémorable** : à présent, il s'agit quasiment d'un membre de l'équipe !

» LE VÉHICULE DE GROUPE PENDANT LES CONFLITS

Lorsqu'un conflit se concentre sur les véhicules et les transports et/ou qu'il implique des adversaires de taille **intermédiaire** ou de **grande** taille, le meneur de jeu peut déclarer que le véhicule de groupe est disponible pour la bataille en question (à condition qu'il soit accessible narrativement).

Si le groupe accepte cette option, toutes les règles de la page suivante s'appliquent à la scène. Pour que la partie se déroule sans accroc, le conflit ne doit **opposer que les PJ et leurs ennemis**. Les éventuels PNJ alliés se cantonnent à un rôle de **figurants** ou rejoignent la bataille à bord de leur propre véhicule, qui joue ses tours indépendamment de celui du groupe.

- ◆ Lorsqu'on désigne les participants, chaque PJ doit déclarer s'il intervient comme **membre d'équipage** du véhicule de groupe ou comme **PJ individuel** situé **en dehors** du véhicule de groupe (cette deuxième option est conçue pour les **Pilotes** dont le **véhicule personnel** est de la taille adéquate – cf. page 65).
- ◆ **Les membres d'équipage participent** au test d'initiative, mais **pas** le véhicule.
- ◆ Lorsqu'un membre d'équipage est censé jouer son tour, c'est le véhicule du groupe qui obtient un tour **à sa place** ; c'est alors le joueur interprétant le membre d'équipage en question qui contrôle ses actions. Si le véhicule est affecté par des **effets liés aux tours** (cf. **livre de base** page 77), ceux-ci se basent sur les tours du véhicule (ils ne dépendent pas de ceux d'un membre d'équipage spécifique).
- ◆ Le véhicule de groupe commence chaque conflit avec un **maximum de Points de Vie** égal au (**maximum de Points de Vie figurant sur son profil multiplié par le nombre de membres d'équipage**), une valeur de **Crise** égale à la moitié de son maximum de PV, un nombre de **Points de Vie et de Points de Magie** égal à ses valeurs **maximales** et **aucun état**.
- ◆ Si le véhicule de groupe tombe à 0 Point de Vie, il **se rend** automatiquement et devient **inactif** jusqu'à la fin du conflit. Le meneur de jeu peut appliquer les conséquences de la **reddition** au véhicule lui-même ou à son équipage, comme il le souhaite.

Les PJ qui adoptent un rôle de membre d'équipage **ne doivent pas** être considérés comme « présents dans la scène » et n'ont accès à leurs propres pouvoirs **que** dans les limites mentionnées ci-dessous :

- ◆ Lorsque le véhicule réalise un test, **n'importe quel** membre d'équipage peut dépenser des Points Fabula pour **invoquer des liens** et/ou des **traits** (y compris les **traits** du véhicule).
- ◆ Le véhicule a accès à tous les **rituels** disponibles pour ses membres d'équipage. En outre, quand il lance un **sort** durant son tour, il a accès à tous les sorts connus par le membre d'équipage qui le contrôle alors.
- ◆ Pendant son tour, le véhicule peut dépenser les Points de Magie du membre d'équipage qui le contrôle **au lieu** de ses propres PM.
- ◆ Le véhicule peut effectuer l'action **Inventaire** à son tour, en dépensant les Points d'Inventaire du membre d'équipage qui le contrôle alors. Le véhicule n'a accès qu'aux objets suivants : **remède, élixir, tonique et fragment élémentaire**.
- ◆ Lorsque le véhicule réalise l'action **Analyse** à son tour, le membre d'équipage qui le contrôle alors peut appliquer toute capacité et tout effet qui accorde des avantages aux tests ouverts et aux tests réalisés pour examiner des créatures, des lieux ou des objets.

» EXEMPLE : LE GLADSHEIMR

Voici un exemple de véhicule de groupe : le **Gladsheimr**, vaisseau spatial dirigé par la **commandante Skadi** (cf. page 99). Il s'agit d'un vaisseau interstellaire (cf. page 79) de **grande taille**, obtenu grâce à la singularité **Transport volé** (cf. page 127).

LE GLADSHEIMR

Niv. 5 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Traits : expérimental, agile, royal, lignes élégantes

DEX d10	INT d8	PUI d8	VOL d6	PV	60	PM	45	Init. -		
DEF +0	DEF M. +0			 VU	 VU	 RS				 IM

ATTAQUES DE BASE

- ✱ **Batteries laser** ♦ **[DEX + INT] + 3 ♦ [VH + 10]** dégâts de **feu**. Cette attaque bénéficie de la propriété **multi (2)**.
- ✱ **Missile à énergie spirituelle** ♦ **[DEX + PUI] + 3 ♦ [VH + 15]** dégâts de **lumière**.

SORTS

- ☆ **Arsenal à impulsion** ⚡ ♦ **[INT + VOL] ♦ 10 PM ♦ Une créature ♦ Instantanée**
Le *Gladsheimr* inflige **[VH + 20]** dégâts de **foudre** ainsi que l'état **ralenti**.

RÈGLES SPÉCIALES

Batteries à visée rapide ♦ Lorsqu'un ennemi que le *Gladsheimr* peut voir **touche ou rate** sa cible lors d'une attaque, si le résultat du test de précision était **pair**, le *Gladsheimr* peut réaliser une **attaque gratuite** de **batteries laser** contre lui (une fois que l'attaque de l'ennemi a été résolue), mais sans la propriété **multi (2)**. On considère la **valeur haute** du test de précision comme étant de 0 lorsqu'on calcule les dégâts infligés par cette attaque.

Créature artificielle ♦ Le *Gladsheimr* est immunisé contre l'état **empoisonné**.

Vol ♦ Cf. livre de base page 309.

ATTENTION

Ces règles s'appuient sur le **postulat** que la bataille tout entière sera gérée comme une sorte de mini-jeu à part et que les membres d'équipage et les personnages indépendants **conserveront leurs places** pendant tout le conflit (personne n'entre ou ne sort du véhicule de groupe). Si le groupe entre à bord d'un véhicule ennemi ou si la deuxième phase du conflit fait intervenir un combat à l'échelle personnelle, **reprenez aux règles habituelles**.

MAGIE ET RITUELS

Dans un contexte où la **technologie** (comme évoqué à partir de la page 76) joue un rôle essentiel aussi bien dans l'esthétique de la partie que dans sa narration, on pourrait s'attendre à ce que la magie reste sur la touche et se cantonne à **justifier** les pouvoirs les plus spectaculaires et invraisemblables. Tel n'est pas le cas : l'énergie spirituelle et les forces surnaturelles comptent toujours parmi les principes essentiels de l'univers.

Vous trouverez dans ces pages des astuces et conseils pour gérer la magie et les rituels dans vos campagnes de techno fantasy.

LA MAGIE COMME SYMBOLE

En techno fantasy, l'énergie magique et spirituelle joue toujours un **rôle symbolique** dans l'histoire, lequel peut tout à fait varier selon les thèmes que le groupe choisit d'explorer durant la création d'univers. Il est de bon ton de définir ces aspects dès la **séance zéro** (cf. **livre de base** page 145).

» L'EXPLOITATION DES RESSOURCES ET DES CRÉATURES

Si la campagne se penche sur l'exploitation des ressources naturelles et des êtres vivants, les **Méchants** considéreront la magie comme un **outil ou une source d'énergie** : privée de ses mystères et de tout ce qui suscite l'émerveillement, elle n'est plus appréciée autrement que comme une ressource profitable et contrôlable, et il en va de même pour les vies humaines.

Par exemple, l'énergie magique pourrait **jouer le même rôle que l'électricité** dans les circuits qui alimentent les petits appareils et les grosses machines. La magie cristallisée pourrait aussi être **radioactive** : raffinée dans des usines spéciales où on se débarrasse illégalement des résidus, compromettant du même coup l'équilibre du flux des âmes.

La dernière idée, particulièrement utile si vous optez pour les règles des **technosphères** (cf. page 130), peut entraîner de graves conséquences :

- ♦ Au fil de la campagne, le groupe découvre l'existence d'une forme de magie **plus ancienne, complexe et spontanée**, aujourd'hui reléguée dans l'oubli... ou peut-être habilement dissimulée pour préserver un monopole énergétique.
- ♦ **Réparer** le flux des âmes **n'est peut-être plus tout à fait possible** : altéré à tout jamais, contaminé par la pollution, il a été pillé au nom de l'efficacité et de la productivité. Les antagonistes exploitent ce point de non-retour pour justifier leurs actes égoïstes, tandis que les protagonistes reçoivent pour mission d'éviter la catastrophe et de retrouver **l'espoir en un monde nouveau**.

» PHILOSOPHIE ET SOCIÉTÉ

Si le thème de la campagne s'appuie au contraire sur des thèmes sociaux et philosophiques, le flux des âmes devient d'autant plus crucial, car il recèle les **échos des pensées, des craintes et des désirs de la population**. On peut s'en servir pour **communiquer**, mais aussi pour **manipuler** l'opinion publique et même **créer** des formes de vie.

Par exemple, la campagne pourrait se dérouler entre **deux cartes** : d'un côté une **mégacité façon cyberpunk**, de l'autre **un monde spirituel parallèle** qui reflète les façons dont les humains perçoivent la réalité.

Le concept de **réseau des âmes** présenté page 74 approfondit cette idée. Idéal pour la classe d'**Esper** (cf. page 150) et la singularité **Diaboliste** (cf. page 122), il entraîne d'intéressantes conséquences :

- ◆ Lanceurs de sorts et pirates informatiques sont extrêmement **similaires** : ce concept devrait guider aussi bien l'esthétique de l'univers (sorcières numériques, conseils d'administration magiques, amulettes cryptées, etc.) que votre approche de diverses situations (le « monde virtuel parallèle » devient un lieu à explorer, avec ses propres mystères et menaces).
- ◆ Si les réactions du flux des âmes aux émotions et aux convictions de la population occupent un rôle central dans la campagne, les **démons** devraient y figurer eux aussi : après tout, cette espèce naît des pensées et peut même se régénérer après destruction si les sentiments qu'elle incarne demeurent répandus.

Vous considérez peut-être ces démons de l'espace psy comme des créatures virtuelles, mais ils sont loin d'être inoffensifs. Si vous baissez la garde, ils vous grillent la cervelle.



» EXISTENTIALISME, FOI ET DESTINÉE

Finalement, si vous décidez de concentrer votre campagne sur les thèmes de l'**existence humaine et sa nature profonde**, ainsi que sur son **destin** et les **forces qui le régissent**, le flux des âmes pourrait **venir de l'au-delà**. Il devient une présence surnaturelle désormais **inextricablement liée à la vie** du monde des protagonistes. Son origine et ses buts restent mystérieux et inconnus, la mythologie et les religions ne les évoquent que par sous-entendus.

Par exemple, la magie et la vie pourraient venir d'un **œuf** de la taille d'une planète contenant une **entité extraterrestre** encore en développement, au centre de la galaxie. Des millénaires durant, des peuples antiques vénérèrent l'œuf et bâtirent **des portails cyclopéens pour l'atteindre**. On ne les a localisés que récemment. Qu'advient-il de la magie et du flux des âmes une fois l'œuf éclos ? Toute la vie de l'univers n'existe-t-elle que pour nourrir cette entité ?

Bien qu'elle n'enfreigne aucun des piliers, cette option s'avère délicate, car elle fait du flux des âmes un **intrus**. Elle vous permet aussi de placer votre campagne dans **une version parallèle de notre monde**, modifiée par un événement fictif du passé.

- ◆ D'ordinaire, les révélations liées au flux des âmes constituent un **retournement de situation** qui survient durant la deuxième partie de la campagne, parce que le meneur de jeu le déclenche ou par l'utilisation d'un Point Fabula. Si vous définissez cet élément à la création du monde, les personnages joueurs devraient quant à eux l'ignorer ou révéler seulement à un moment dramatique qu'ils étaient au courant depuis le début.
- ◆ Certains **Méchants** ont déjà compris la véritable nature de la magie, mais **ont dissimulé ou déformé cette information pour conserver le pouvoir** – par exemple en dirigeant une secte –, à moins qu'ils n'aient développé une véritable **obsession** à son sujet, en se figurant par exemple qu'ils sont destinés à absorber en eux l'univers tout entier afin de renaître en tant que dieux tout-puissants.
- ◆ Dans ces mondes, la magie a tendance à jouer un rôle **rituel et miraculeux** : elle est réservée à des Églises et des sectes dont les enseignements et les textes sacrés recèlent des interprétations cryptiques et présentent des versions biaisées d'événements historiques, parfois par simple ignorance, parfois pour garantir l'obéissance du peuple.
- ◆ La bataille finale aura certainement lieu contre un **Méchant** qui aura absorbé le flux des âmes. La victoire libérera l'humanité d'une forme littérale de **tyrannie divine**. Mais qu'advient-il du monde et de la magie ? Cette dernière sera-t-elle également libre ou se dissoudra-t-elle à jamais ? Qu'arrivera-t-il aux machines et aux créatures dont l'existence en dépend ?

MAGIE VERSION 2.0

Étant donné que le **livre de base** de **Fabula Ultima** et l'**Atlas de high fantasy** s'appuient sur des esthétiques et des concepts plus étroitement liés au style de fantasy des classiques du JRPG qu'à ceux de la science-fiction, vous aurez peut-être un peu de mal à imaginer les pouvoirs magiques de certaines classes dans un contexte futuriste. Voici quelques conseils.

- ♦ **Arcaniste.** Les Arcana pourraient être en réalité des **images psychiques**, des « clichés » de concepts et d'émotions disséminés parmi le réseau des âmes (cf. page suivante). À moins qu'il ne s'agisse de **vestiges mourants** d'entités qui protégeaient le monde avant que l'exploitation industrielle ne lui inflige d'irréparables dégâts.
- ♦ **Chimériste.** Vous pourriez réinterpréter la compétence **Imitation de sort** sous un angle scientifique : l'étude du génome, de l'ADN ou des « organes magiques » d'une créature. Elle pourrait aussi dériver des mutations uniques d'un personnage.
- ♦ **Élémentaliste, Entropiste et Spirite.** Les sorts de ces classes pourraient procéder de **l'étude du flux des âmes**, laquelle serait même susceptible de faire partie de l'éducation de base dans leur monde. Rien ne vous empêche sinon de les considérer comme des superpouvoirs.
- ♦ **Chantre.** Cette classe qui apparaît dans l'**Atlas de high fantasy** est idéale pour jouer des **célébrités ou vedettes** qui se servent de leur chant et de leur musique pour lutter contre le système. Elles pourraient même se servir de drones pour amplifier leur voix.
- ♦ **Symboliste.** Le Symboliste fait lui aussi partie des classes inédites de l'**Atlas de high fantasy** et pourrait représenter un **artiste des rues magique**, voire un **hacker** : ses symboles réécrivent le tissu de la réalité, mais il faut utiliser des cartouches spéciales pour les rafraîchir.

Rappelez-vous qu'**aucune de ces modifications ne devrait affecter les règles** des sorts et des compétences ni en compliquer l'usage, même si elles altèrent bien évidemment leurs aspects narratifs.

Par exemple, si un joueur décide de décrire les sorts de son Élémentaliste comme une **nuée de drones émettant de l'énergie élémentaire**, rien de ce qui affecte un sort normal ne devrait avoir d'effet sur les drones en question. De même, le personnage joueur ne devrait pas pouvoir lancer des sorts « à distance » contre des cibles qu'il ne voit pas.

LE RÉSEAU DES ÂMES

Bien qu'elle ne soit nullement obligatoire, cette petite modification peut énormément bénéficier à une campagne de techno fantasy : transformer le **flux des âmes** (mentionné parmi les **pilliers** du jeu page 14 du **livre de base**) en **réseau des âmes** où circulent les informations et l'énergie.

En substance, dans les univers de techno fantasy de **Fabula Ultima**, le progrès technologique s'appuie sur l'existence du réseau pour aboutir à des inventions qui reposent sur les ondes électromagnétiques et les impulsions électriques dans le nôtre.

Les pages suivantes contiennent des astuces permettant d'intégrer le concept de réseau des âmes à vos parties. Notez qu'il devrait presque y figurer par défaut si un ou plusieurs joueurs optent pour la classe d'**Esper** (cf. page 150).

» EXPLORER LE RÉSEAU DES ÂMES

Si le réseau des âmes apparaît sous la forme d'un espace réel et clos dans votre univers, par exemple un **cyberespace** ou un **univers parallèle**, cela entraîne certaines conséquences :

- ♦ **Terminaux.** Il existe des appareils privés et publics au moyen desquels chacun peut interagir avec le réseau, voire y entrer sans remplir de conditions particulières ou disposer de pouvoirs spécifiques. Cela dit, toutes les actions qui n'entrent pas dans le cadre permis par les autorités nécessitent un **rituel** ou un **projet** obéissant aux règles ordinaires.
- ♦ **Le plan du réseau.** Si la campagne a lieu en partie dans le monde réel et en partie dans le réseau, il est utile de tracer **une carte pour chacun**, même si le meneur de jeu ne doit pas être le seul responsable de la définition de tous les détails d'un lieu si essentiel au récit. En outre, le réseau des âmes devrait abriter ses propres régions, mystères et menaces, voire sa propre population : la plupart du temps, il s'agit de créatures appartenant à l'espèce des **démons**.
- ♦ **Espaces déformés.** La dimension spirituelle n'est pas forcément un reflet fidèle du monde réel : des portails d'entrée et de sortie placés sur des sites séparés par plusieurs jours de trajet dans le monde réel pourraient être très proches l'un de l'autre dans le réseau, ce qui permettrait alors au groupe de couvrir rapidement des distances considérables.

De toute évidence, ce genre de réseau des âmes attirera des antagonistes avides, ce qui en fera un théâtre de conflit.

» ASTUCES POUR EXPLOITER LE RÉSEAU

Le réseau des âmes se prête à d'innombrables interprétations, on peut l'exploiter de nombreuses façons : il est très important pour les joueurs et le meneur de jeu de le définir durant la **création d'univers**. En général, le réseau joue l'un des rôles suivants :

- ♦ **Réseau de télécommunications.** Le réseau permet plusieurs formes de communication à longue distance au moyen d'appareils tels que des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs. En d'autres termes : ce bon vieil *Internet*...
- ♦ **Voyage hyperspatial.** Les vaisseaux spatiaux peuvent voyager d'un système solaire à l'autre au moyen de machines ou de portails qui leur permettent de pénétrer dans le réseau des âmes, de trouver les coordonnées adéquates et de ressortir près de leur destination. Ils effectuent ainsi des « sauts » d'une distance qu'on mettrait des siècles, voire des millénaires, à parcourir dans l'« espace réel ».
- ♦ **Manipuler les souvenirs, les comportements et les perceptions.** Si le réseau des âmes donne l'accès à la conscience des individus, il peut exister des systèmes et des méthodes conçus pour l'exploiter afin d'absorber des informations rapidement, de recalibrer des émotions, voire de modifier les souvenirs.
- ♦ **Foyer des Arcana.** Les Arcana pourraient être des échos psychiques plus ou moins doués de conscience qui vivent au sein du flux des âmes. S'il existe une carte du réseau, chaque Arcanum peut régner sur une de ses régions et possiblement avoir engendré une lignée de démons spécifique.
- ♦ **Technosphères.** Si vous utilisez les règles optionnelles des **technosphères** (à partir de la page 130), des mnémosphères et des hoploosphères pourraient dériver de la condensation d'instincts ou d'émotions spécifiques au sein du réseau. Ce phénomène pourrait s'intensifier dans les régions les plus denses, là où les informations se massent et où les données relatives à certains concepts s'agglomèrent.

Chacune de ces interprétations du réseau entraîne diverses implications, mais rien ne vous oblige à les évoquer toutes au début de la campagne. Utilisez plutôt l'existence du réseau des âmes pour introduire de nouveaux éléments d'intrigue durant la partie.

TECHNOLOGIE

De toute évidence, la technologie est très répandue et occupe un rôle central dans les univers de techno fantasy : les éléments artificiels ou mécaniques s'intègrent à la magie et à la vie quotidienne qu'ils altèrent toutes deux à jamais en remodelant des concepts tels que **l'ordinaire et l'extraordinaire**, ainsi qu'en modifiant **le rythme de la campagne** et **l'échelle du décor**.

VIE QUOTIDIENNE

Selon le niveau de technologie disponible dans votre univers, les personnages joueurs peuvent avoir accès à divers gadgets et services, en particulier dans les régions les plus urbanisées.

Voici quelques exemples :

- ♦ **Communications portables.** Si la population a accès à des téléphones portables, des casques et autres appareils autorisant les communications à longue distance, vous devriez définir au moins vaguement la **portée** des signaux (régionale, continentale, planétaire, voire interplanétaire) ainsi que leur mode de transmission. Ces appareils peuvent aussi fournir une **traduction instantanée** en s'appuyant par exemple sur le transfert de concepts au travers du **réseau des âmes** (cf. page précédente).
- ♦ **Images et vidéos.** Les personnages ont souvent accès à des appareils d'enregistrement et de reproduction d'images. Ils facilitent d'autant plus le stockage des informations, mais rendent aussi les **systèmes de surveillance** plus courants et efficaces.
- ♦ **Transports en commun.** On trouve souvent des bus, des trains, des navires et des vols commerciaux dans les univers de techno fantasy. Le prix des billets varie selon l'itinéraire : vous pouvez vous appuyer sur les prix des services indiqués page **125** du **livre de base** sans les modifier.
- ♦ **Distributeurs automatiques.** Les villes devraient proposer des distributeurs automatiques offrant des **Points d'Inventaire**. Les plus exclusifs pourraient même vendre de l'**équipement** ou des **technosphères** si vous utilisez la règle optionnelle figurant page **109**.
- ♦ **Hôpitaux et cliniques.** Les traitements médicaux sont généralement disponibles et faciles d'accès. En accord avec l'approche façon fantasy de **Fabula Ultima**, ils prennent généralement la forme de **soins magiques** qui utilisent des gadgets et catalyseurs high-tech.

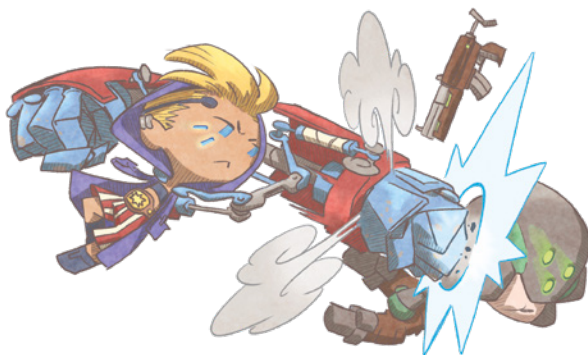
Vous pouvez utiliser n'importe lequel de ces éléments pour souligner les **différences entre régions pauvres et privilégiées**, la façon dont les antagonistes manipulent **l'accès aux services** et **les processus d'embourgeoisement** qui servent à épuiser physiquement et psychologiquement les habitants, tuant ainsi toute rébellion dans l'œuf.

CYBERNÉTIQUE

Les **prothèses** et **implants cybernétiques** font partie des passages obligés de la techno fantasy et nécessitent certaines réflexions importantes :

- ♦ **Ces appareils racontent une histoire.** Les implants d'un personnage devraient parler de lui : des risques qu'il a pris, des épreuves auxquelles il a survécu ou, tout simplement, de la façon dont il a choisi de vivre sa vie en façonnant un corps dans lequel il se sent à l'aise et qui lui permet d'exprimer pleinement son identité et sa spiritualité.
- ♦ **Règles.** Les implants cybernétiques n'offrent aucun atout mécanique par défaut. Vous pouvez toutefois exprimer leur influence au travers de compétences ou d'équipement. Par exemple, un **Élémentaliste** (cf. **livre de base** page 190) pourrait manipuler la magie grâce à un implant neural, tandis que des **armes personnalisées** (cf. page 112) pourraient représenter un armement intégré ou transformable, etc.
- ♦ **Personnages transhumains.** Si les implants et les corps synthétiques sont monnaie courante, les personnages joueurs ou les Méchants pourraient utiliser les options de **reddition** et d'**évasion** (cf. **livre de base** pages 89 et 101) pour éviter de mourir en transférant leur conscience dans un corps de rechange au moyen du **réseau des âmes** (cf. page 74), mais qu'arrive-t-il alors à l'équipement des PJ ? Le système peut-il le transférer lui aussi ? Selon la même logique, un **sacrifice** devrait compromettre irrémédiablement la sauvegarde. Si la campagne utilise la règle optionnelle des **technosphères intégrées** (cf. page 130), les personnages peuvent changer de pouvoirs en plaçant directement les sphères à l'intérieur de leur corps.

Surtout, **les implants n'ont intrinsèquement aucune connotation positive ou péjorative**, bien au contraire. Ce qui fait d'un implant un symbole de liberté ou d'oppression, ce sont les circonstances qui conduisent un personnage à l'utiliser, ainsi que le droit de décider de s'en servir ou non.



MACHINES COLOSSALES ET FANTASTIQUES

Les machines et véhicules de techno fantasy devraient être réellement incroyables :

Une cité-État blindée qui se déplace sur des pattes métalliques et est équipée d'une usine d'extraction de flux des âmes en son sein.

Une station militaire secrète creusée dans un astéroïde géant, camouflée parmi les débris et défendue par des nuées de chasseurs.

Un train de mégacorporation à hypervitesse qui circule à la surface d'une planète océanique par propulsion gravitationnelle.

Ne vous laissez pas enliser par le **réalisme** ou la **vraisemblance** : efforcez-vous plutôt d'**exprimer le rôle** des machines par leur **apparence** ainsi que par la relation qu'elles entretiennent avec l'**environnement**.

VOYAGE SPATIAL

Le **voyage interplanétaire** (au sein du même système solaire) et **interstellaire** (entre des systèmes solaires différents) fait partie intégrante de la science-fiction, mais nécessite quelques ajustements pour **Fabula Ultima**.

» GESTION DE LA CARTE

Les **fiches géographiques** de base représentent la surface d'une planète : il faut donc les adapter un peu dans le cas d'une campagne qui couvre un système solaire ou une galaxie.

- ♦ Tout d'abord, il vous faut décider si le voyage intervient **toujours à la même échelle ou à des échelles différentes** dans votre campagne et si chacune de ces échelles nécessite une carte. Vous pouvez télécharger les **fiches interstellaires** et **interplanétaires** sur www.dontpanicgames.com.
- ♦ Déterminez la distance que représente un **jour de trajet** sur les **fiches interstellaires** comme d'habitude. Sur les **fiches interplanétaires**, la position relative des planètes change constamment : voyager de l'une à l'autre prend **1d6+1 jours**, tandis que passer d'une planète à ses satellites prend **1 journée**.
- ♦ Pendant le voyage **interplanétaire** ou **interstellaire**, le **niveau de péril** est plus élevé dans les zones les plus proches ou les plus éloignées du soleil local ou du centre de la galaxie, et diminue dans les zones intermédiaires.

Par exemple, une campagne de type space opera ne pourrait utiliser que des cartes à **l'échelle interplanétaire** représentant les divers systèmes solaires. Chaque **planète** devient un simple **lieu** et les **trajets interstellaires** se font par « saut instantané » entre des **portails antiques** d'origine inconnue.

» PROPULSION

En général, la technologie sur laquelle s'appuie le voyage spatial joue un rôle essentiel dans l'univers : il peut s'agir d'un **carburant rare**, de **mystérieux monolithes extraterrestres** reliant diverses régions de la galaxie, de distorsions spatio-temporelles créées par **Entropisme** ou même de « **sauts** » entre **dimensions parallèles** psychiques ou spirituelles (comme suggéré page 75).

» SERVICES ET TRANSPORT

Si la campagne nécessite des voyages spatiaux, vous pouvez utiliser les **services et transports** mentionnés ci-dessous. La colonne **distance** indique les multiplicateurs respectifs pour les déplacements planétaire, interplanétaire et interstellaire.

SERVICE	PRIX	DESCRIPTION
Services de transport		
Interplanétaire	60 z	Voyage d'une journée pour une personne.
Interstellaire	100 z	Voyage d'une journée pour une personne.

TRANSPORT	PRIX	PASSAGERS	DISTANCE
Montures			
Interplanétaire	3 000 z	Environ 6	×3/×1/-
Interstellaire	6 000 z	Environ 10	×3/×2/×1
Véhicules			
Interplanétaire	15 000 z	Environ 20	×3/×1/-
Interstellaire	20 000 z	Environ 50	×4/×2/×1

OBJETS RARES

Jouer à **Fabula Ultima** dans un décor de techno fantasy vous donne une excellente occasion de vous lâcher et de créer de l'équipement futuriste aux propriétés extraordinaires.

Cette section contient des astuces pour vous aider à imaginer et à décrire de l'équipement de techno fantasy intéressant, suivies d'une liste de nouveaux **objets rares** desquels vous inspirer ou à utiliser tels quels... ainsi que quelques **modules d'arme rares** pour la nouvelle classe de **Pilote** (cf. page 158) !

TRADITION, MAGIE ET TECHNOLOGIE

Un des aspects caractéristiques de la techno fantasy consiste à mélanger éléments de fantasy traditionnels et technologie futuriste. Cette hybridation se reflète aussi dans l'équipement des personnages.

- ♦ **Des armes classiques sous un habillage nouveau.** Des épées pourvues de cellules énergétiques octroyant des dégâts de **foudre** à la lame, des arcs et arbalètes en fibre de carbone employant des pointeurs laser pour améliorer la précision, des drones-shuriken, des sceptres à détection de la magie couverts de circuits arcaniques, etc. : vous pouvez décrire des versions high-tech de toutes les armes du **livre de base** sans modifier leurs paramètres ni la façon dont elles interagissent avec les compétences et les effets.
- ♦ **Boucliers et armures futuristes.** Les protections de votre personnage peuvent adopter la forme d'exosquelettes partiels, de boucliers composés de polymères légers mais extrêmement résistants, voire de projecteurs de champ de force portables. Là encore, pas besoin de modifier les règles associées à ces objets. Par exemple, même si vous le décrivez comme une **puce déflectrice**, un **bouclier runique** utilise toujours l'emplacement de la main secondaire du personnage, compte comme un bouclier martial et vous empêche d'utiliser la compétence **Esquive** (cf. **livre de base** pages 128 et 209).
- ♦ **Prototypes étranges et armes inhabituelles.** Même si ces objets ne sont pas des artefacts, il est bon de définir le caractère inhabituel, voire unique, de l'équipement du personnage (sans oublier qu'il doit pouvoir se procurer des versions différentes et améliorées de ces objets). Vous pouvez décrire les variantes comme des types de munitions, de cellules énergétiques, de décorations, voire d'algorithmes et protocoles optimisés, qui peuvent tous être activés ou désactivés grâce à l'action **Équipement**, exactement comme on s'équiperait d'un objet normal.

Au bout du compte, les meilleurs accessoires de techno fantasy sont en réalité des options classiques de **Fabula Ultima** dont on réinvente l'apparence pour qu'elle corresponde à un cadre de science-fiction.

MUNITIONS ET CARACTÈRE MEURTRIER

Quels que soient la complexité et le caractère dévastateur des armes de techno fantasy, les **règles ordinaires** s'appliquent toujours : pas besoin de compter les munitions, et les seules attaques potentiellement mortelles sont celles qui réduisent les PV de la cible à 0.

UN PLUS VASTE ÉVENTAIL D'ENTRÉE DE JEU

L'**équipement de base** (cf. **livre de base**, pages **130–133**) ne couvrira sans doute pas tous les besoins d'une campagne de techno fantasy. Par conséquent, nous vous recommandons d'utiliser les règles d'**armes personnalisées** (cf. page **112**) et de permettre l'achat d'**objets rares** à la création de personnage (mais il faut tout de même les payer avec les zénits de base).

Vous pouvez créer ces objets rares de départ **en collaboration** avec le reste du groupe ou **les choisir** parmi les listes qui figurent dans les divers ouvrages de la gamme **Fabula Ultima**. Par exemple, un personnage qui se sert d'un fusil de sniper pourrait choisir un **istinggar** (cf. **livre de base** page **272**).

Si toutefois cela ne suffit toujours pas et que vous souhaitez faire de la particularisation d'équipement un aspect essentiel de votre campagne, vous pouvez vous servir des règles optionnelles des **technosphères** décrites à partir de la page **130**.

RÉFÉRENCES SCIENTIFIQUES ET PHILOSOPHIQUES

Quand vous cherchez à baptiser les plus puissants objets rares de techno fantasy, il est normal de puiser l'inspiration dans des théories, terminologies techniques et figures plus ou moins obscures de la psychologie, de la philosophie, de la physique, des mathématiques et de la théologie.

Exemples : Aleph, Animus, Coriolis, Ego, Flux, galvanique, gaussien, Geiger, Gnose, Id, IEM, Laplace, Lovelace, multidimensionnel, Nadir, nouménal, Omega, ontologique, Parsec, positronique, Pulsar, quantique, Schrödinger, trichiliocosmique, Trinity.

Ces termes viennent de l'histoire de notre monde, mais dans les JRPG (et par conséquent dans **Fabula Ultima**), on n'a jamais besoin de les justifier.

Cela dit, mieux vaut se renseigner sur les sources de votre inspiration, pour éviter de diffuser ou de promouvoir des théories réactionnaires ou antiscientifiques.

EXEMPLES D'ARMES RARES DE TECHNO FANTASY

ARME	COÛT	PRÉCISION	DÉGÂTS
	Connecteur	600 z	[DEX + DEX] [VH + 8] physiques
	Articulée ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests effectués pour la compétence Prise de contrôle technomagique (cf. livre de base page 215).		
	Déchireur Therion ♦	700 z	[DEX + PUI] +1 [VH + 10] physiques
	Lutte ♦ Une main ♦ Corps à corps ♦ Cette arme inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à votre niveau de compétence en Akromorphose (cf. page 155) et sa catégorie est toujours identique à celle de vos attaques à mains nues . Elle bénéficie également de la compétence héroïque Akromorphose supérieure (cf. page 174) comme s'il s'agissait d'une attaque à mains nues .		
	Arc en carbone	800 z	[DEX + DEX] +1 [VH + 8] physiques
	Arc ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Les attaques effectuées avec cette arme traitent la Défense de chaque cible comme si elle était égale à sa taille actuelle de dé de Dextérité .		
	Lance-grenades ♦	1 000 z	[DEX + INT] [VH + 16] physiques
	Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Quand vous appliquez une inoculation (cf. livre de base page 186) à une attaque réalisée à l'aide de cette arme, l'attaque en question inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à votre niveau de compétence en Gadgets (cf. livre de base page 183).		
	Lance à ignition ♦	1 000 z	[DEX + PUI] [VH + 16] feu
	Lance ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Lorsque vous utilisez la compétence Technologie de compression (cf. page 159) pour convoquer votre véhicule personnel , vous pouvez payer 10 Points de Magie pour le faire au lieu du prix ordinaire en Points d'Inventaire.		
	Anneau d'interface	1 000 z	[VOL + VOL] [VH + 6] physiques
	Arcanique ♦ Une main ♦ Corps à corps ♦ Réduisez de moitié le coût en Points de Magie de tous les rituels liés au réseau des âmes que vous réalisez par l'intermédiaire de la singularité Fantôme cognitif (cf. page 121) ou de la compétence Navigateur (cf. page 151).		
	Broyeuse ♦	1 100 z	[PUI + PUI] [VH + 14] physiques
	Lourde ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Quand vous utilisez cette arme avec la compétence Brèche (cf. livre de base page 203), si vous touchez la cible, vous pouvez choisir deux des options disponibles au lieu d'une . Si vous ne choisissez qu'une option , la cible perd un nombre de Points de Vie égal à votre valeur haute au test de précision.		

Plus une arme est complexe, plus elle dissimule la nature de la souffrance qu'elle inflige. C'est pourquoi je ne me sers que de ces gants : je tiens à assumer l'entière responsabilité de mes actes.

ARME	COÛT	PRÉCISION	DÉGÂTS
	Générateur RN 1 200 z	[DEX + INT]	[VH + 8] ténèbres
	Jet ♦ Une main ♦ Distance ♦ Quand vous lancez le sort Jeu de hasard (cf. livre de base page 197), si vous disposez de la compétence Nombre porte-bonheur (cf. livre de base page 195), vous pouvez l'utiliser pour remplacer un des dés que vous avez lancés. Ceci compte comme votre utilisation de Nombre porte-bonheur de la scène.		
	Phalanges fermes ♦ 1 200 z	[DEX + PUI]	[VH + 10] physiques
	Lutte ♦ Une main ♦ Corps à corps ♦ Tant que la taille actuelle de dé de l'un de vos attributs est supérieure à sa taille de base, les attaques que vous réalisez avec cette arme infligent un nombre de dégâts supplémentaires égal à votre niveau dans la compétence Encaisser (cf. livre de base page 199).		
	Rèpe de papillon ♦ 1 300 z	[DEX + INT] +1	[VH + 10] air
	Épée ♦ Corps à corps ♦ Quand vous touchez une ou plusieurs créatures avec cette arme, si votre Cadran cérébral (cf. page 152) compte au moins trois sections remplies , vous pouvez en effacer une .		
	Azotophore 1 400 z	[DEX + INT] +1	[VH + 8] glace
	Dague ♦ Une main ♦ Corps à corps ♦ Les sortilèges infligeant des dégâts de glace que vous lancez infligent 5 dégâts de plus.		
	Pilier sismique ♦ 1 600 z	[PUI + PUI]	[VH + 18] terre
	Lourde ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Les dégâts infligés par cette arme aux créatures dont la taille actuelle de dé de Puissance est inférieure à la vôtre ignorent les immunités et les résistances.		
	Fusil de sniper ♦ 1 800 z	[DEX + INT] +1	[VH + 16] physiques
	Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Si vous avez acquis la compétence Œil de lynx (cf. livre de base page 217), faites comme si votre niveau de compétence était supérieur de 3 (jusqu'à un NC maximal de 8).		
	Tonnerre de Vulcain ♦ 3 000 z	[DEX + INT] +1	[VH + 16] foudre
	Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Vous pouvez utiliser une action pour réaliser jusqu'à trois attaques avec cette arme (contre une cible unique ou contre plusieurs cibles). Toutes ces attaques obéissent alors aux règles de combat à deux armes (cf. livre de base page 69).		

EXEMPLES D'ARMURES RARES DE TECHNO FANTASY

ARMURE	COÛT	DÉFENSE	DÉFENSE M.	INIT.
	Trompeuse 1 000 z	Taille de dé de DEX +1	Taille de dé d'INT +1	-1
	Tant que vous n'êtes équipé d'aucun bouclier , vous résistez aux dégâts physiques .			
	Blouse de labo 1 500 z	Taille de dé de DEX +1	Taille de dé d'INT +2	-2
	Si vous avez acquis la compétence Formule secrète (cf. livre de base page 183), faites comme si votre niveau de compétence était supérieur de 2 (jusqu'à un NC maximal de 7).			
	Biocape 1 800 z	Taille de dé de DEX +1	Taille de dé d'INT +1	-
	Quand vous utilisez une compétence qui nécessite de dépenser des Points de Vie comme Exuviation (cf. page 155) ou Vismagus (cf. livre de base page 213), le coût est réduit de moitié.			
	Psysquelette ♦ 2000 z	11	Taille de dé d'INT +1	-3
	Après avoir effectué l'action Garde , si votre Cadran cérébral est plein , vous pouvez le vider entièrement.			

EXEMPLES DE BOUCLIERS RARES DE TECHNO FANTASY

BOUCLIER	COÛT	DÉFENSE	DÉFENSE M.	INIT.
	Brise-glace ♦ 700 z	+2	+2	-
	Tous les dégâts physiques et de feu que vous infligez ignorent les résistances.			
	Bouclier balistique 800 z	+2	-	-
	Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos tests de précision avec les armes à distance .			
	Pare-brise ♦ 1 000 z	+2	+2	-
	Quand vous conduisez votre véhicule personnel (cf. page 160), vous résistez aux dégâts d' air et de glace .			
	Bouclier d'Hekat ♦ 2 000 z	+2	+2	-
	Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts infligés par des sorts . Lorsqu'un sort vous inflige des dégâts, vous regagnez 5 Points de Magie.			

EXEMPLES D'ACCESSOIRES DE TECHNO FANTASY

ACCESSOIRE	COÛT
	Chargeur de rechange 600 z
	Une fois par scène, après avoir effectué un test de précision au moyen d'une arme à feu , vous pouvez relancer un des dés de ce test.
	Grenades aveuglantes 800 z
	Quand vous infligez des dégâts à une créature au moyen d'un fragment élémentaire (cf. livre de base page 104), elle subit aussi l'état étourdi .
	Masque à gaz 900 z
	Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison et êtes immunisé contre l'état empoisonné .
	Casque de casse-cou 1 000 z
	Au début de votre tour pendant un conflit, si vous êtes en Crise et que vous conduisez votre véhicule personnel (cf. page 160), vous pouvez vous remettre d'un unique état de votre choix.
	Masque d'ego 1 500 z
	Après avoir invoqué un Arcanum à votre tour pendant un conflit, vous pouvez effectuer une attaque gratuite avec une arme dont vous êtes équipé. Considérez alors votre valeur haute comme étant égale de 0 lorsque vous calculez les dégâts infligés et vous ne pouvez pas renvoyer volontairement votre Arcanum à ce tour.
	Médikit 1 500 z
	Quand vous faites récupérer des Points de Vie à une ou plusieurs créatures au moyen d'une potion ou d'un sort , si au moins l'une d'entre elles est en Crise , chacune regagne 5 Points de Vie supplémentaires.
	Assembleur portable 1 500 z
	Une fois par scène, quand il vous faut payer un coût en Points d'Inventaire, vous pouvez le réduire de moitié .
	Omnidex 2 000 z
	Quand vous effectuez un test pour analyser le profil d'un PNJ (cf. livre de base page 319), considérez tout résultat inférieur ou égal à 12 comme étant égal à 13 à moins qu'il ne s'agisse d'un échec critique .

EXEMPLES DE MODULES D'ARME RARES DE TECHNO FANTASY

MODULE	COÛT	PRÉCISION	DÉGÂTS
	Poigne de Richter	800 z	[DEX + INT] [VH + 12] terre
	Lutte ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme peut être utilisée pour interagir dans la scène comme s'il s'agissait d'une main libre normale.		
	Racloir	900 z	[DEX + INT] +1 [VH + 12] physiques
	Lourde ♦ Corps à corps ♦ Cette arme inflige 5 dégâts de plus aux créatures artificielles .		
	Batterie de Fimbulvetr	1 000 z	[DEX + INT] [VH + 10] glace
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Les dégâts infligés par cette arme ignorent les résistances.		
	Canon IEM	1 100 z	[DEX + INT] [VH + 14] foudre
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Chaque créature artificielle touchée par une attaque réalisée avec cette arme subit l'état étourdi . ♦ Lorsque ce module est activé sur un véhicule personnel , on ne peut y activer aucun autre module d'arme .		
	Pique Vanguard	1 100 z	[DEX + INT] +1 [VH + 14] physiques
	Lance ♦ Corps à corps ♦ Cette arme inflige 5 dégâts de plus lors du premier round de chaque conflit. ♦ Lorsque ce module est activé sur un véhicule personnel , on ne peut y activer aucun autre module d'arme .		
	Crescens	1 200 z	[DEX + INT] +1 [VH + 12] physiques
	Épée ♦ Corps à corps ♦ Cette arme inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à votre niveau de compétence en Véhicule personnel (cf. page 160).		
	Griffe-crochet	1 200 z	[DEX + INT] [VH + 10] physiques
	Articulée ♦ Corps à corps ♦ Les attaques effectuées avec cette arme peuvent prendre pour cible les créatures volantes .		
	Arbalest Mk II	1 300 z	[DEX + INT] +1 [VH + 16] physiques
	Arc ♦ Distance ♦ Cette arme inflige 5 dégâts de plus aux créatures volantes ou à celles qui se trouvent dans les airs . ♦ Lorsque ce module est activé sur un véhicule personnel , on ne peut y activer aucun autre module d'arme .		

⚠ Les règles spéciales des modules d'arme **ne sont pas des qualités** (cf. page 163) !

MODULE	COÛT	PRÉCISION	DÉGÂTS
	Déflecteur réactif 1 500 z	-	-
	Tant que vous pilotez votre véhicule personnel et que vous avez un module de soutien Riposte (cf. page 168) activé, vous pouvez appliquer ses effets même quand un des personnages embarqués dans votre véhicule personnel est touché par une attaque de corps à corps (et pas seulement par des attaques à distance). ♦ Ce module a les mêmes effets qu'un module Bouclier (cf. page 167).		
	Mercurialis 1 600 z	【DEX + VOL】	【VH + 12】 feu
	Arcanique ♦ Corps à corps ♦ Lorsqu'un sort que vous lancez inflige des dégâts à une créature unique , il lui en inflige 5 de plus. ♦ Lorsque ce module est activé sur un véhicule personnel , on ne peut y activer aucun autre module d'arme .		
	Morphobouclier 1 800 z	-	-
	Au début de votre tour pendant un conflit, vous pouvez désactiver ce module pour en activer un autre (désactivé jusqu'ici) de votre choix. Dans ce cas, à la fin de votre tour, il vous faut désactiver le module choisi et réactiver celui-ci. ♦ Ce module a les mêmes effets qu'un module Bouclier (cf. page 167).		
	Carabine à plasma 1 800 z	【DEX + INT】 +1	【VH + 14】 lumière
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Les tests de précision effectués avec cette arme déclenchent une réussite critique si les deux dés affichent le même nombre (sauf en cas d' échec critique).		
	Aérowitzer 2 000 z	【DEX + INT】	【VH + 18】 air
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Tant que vous pilotez votre véhicule personnel , vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Défense. ♦ Lorsque ce module est activé sur un véhicule personnel , on ne peut y activer aucun autre module d'arme .		
	Canon Warp 2 800 z	【DEX + INT】 +1	【VH + 18】 ténèbres
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Les attaques réalisées avec cette arme reçoivent la propriété multi (2) . En outre, tous les dégâts qu'elle inflige ignorent les résistances, immunités et absorptions de dégâts. ♦ Lorsque ce module est activé sur un véhicule personnel , on ne peut y activer aucun autre module d'arme .		

ARTEFACTS

Bien que le terme « artefact » semble davantage convenir à la magie et aux antiquités, ces objets jouent un **rôle fondamental** dans les campagnes de techno fantasy.

LA CLEF DE LA RÉALITÉ

Dans les campagnes de techno fantasy, les artefacts se présentent souvent sous forme de **clefs numériques** ou de **codes** donnant accès à une information révolutionnaire ou choquante sur le monde, son passé, voire son avenir. Ces révélations prouvent souvent que les gouvernements et les autorités ont **manipulé et falsifié des événements historiques** pour justifier leur pouvoir et leur cruauté. Toutefois, à mesure que la campagne se déploie, il n'est pas rare que les protagonistes croisent des artefacts remettant en question **la nature même de la réalité**, y compris l'origine de l'univers et sa destinée.

RELIQUES D'UNE AUTRE ÉPOQUE

Parfois, ces artefacts de techno fantasy viennent d'une époque reculée. Il s'agit généralement de **trouvailles archéologiques** révélant des secrets et des pouvoirs de jadis ou bien de **reliques paradoxales** venues d'un futur destiné à se réaliser ou à changer radicalement en raison de leur irruption dans le présent.

TECHNOLOGIE INCROYABLE

Vous pouvez considérer les plus extraordinaires et dangereux appareils comme des artefacts. Rappelez-vous toutefois de les pourvoir aussi d'aspects magiques pour que les personnages joueurs puissent recourir à un plus vaste éventail d'approches lorsqu'ils interagissent avec eux.

Exemple : Une arme à énergie spirituelle capable de raser des régions entières, une fréquence radio permettant de communiquer avec de mystérieuses entités cosmiques, un robot colossal rendu invincible par maintes barrières magiques.

LA « VRAIE » MAGIE

Dans les univers de techno fantasy, les sorts les plus puissants, anciens et spontanés sont généralement oubliés ou « étouffés ». Toutefois, ils reprennent souvent vie sous forme d'artefacts, comme si leur énergie s'était condensée sous forme physique au sein d'un objet capable, lors d'un moment de désespoir absolu, de libérer la magie du passé.



AION

Mecha géant composé de métal blanc.

L'armure de ce robot colossal, blanche comme neige, est damasquinée d'or et d'argent. On a récupéré Aion au fin fond de l'espace avant de l'amarrer près de la station solaire Babylone. On ignore tout de ses origines et de la technologie employée pour le fabriquer.

En raison de sa taille immense, les scientifiques pensent qu'il faut un équipage entier pour piloter ce *mecha* (cf. **véhicules de groupe de grande taille** page 65). Il ne s'agit toutefois que d'une théorie : malgré les efforts conjoints des institutions et corporations les plus influentes du système, cette immense machine demeure inerte. Nécessite-t-elle une clef spéciale ? En l'observant, on a l'impression que les lumières éteintes du casque d'Aion attendent l'arrivée de quelque chose... ou de quelqu'un.



CLEF ÉCARLATE

Une mince carte rouge plastifiée et couverte de circuits.

Détranges circuits technomagiques couvrent les deux faces de cette carte, formant le symbole arcanique de la planète **Mercury**. Tôt ou tard, elle attire l'attention de quiconque s'intéresse à la magie ou au savoir occulte. Elle recèle un pouvoir aussi simple qu'incroyable : si on l'insère dans n'importe quel appareil relié au **réseau des âmes** (cf. page 74) pourvu d'un lecteur de carte, elle permet à son utilisateur et à ses compagnons d'entrer dans une « bulle » de cyberspace où le logiciel et le matériel de l'appareil en question forment une sorte de **donjon** ; ces éléments peuvent alors être influencés depuis l'intérieur de la cyberdimension. L'autre côté de la carte sert à regagner le monde réel et permet de ressortir par une machine éloignée de la première mais qui lui est reliée par le réseau des âmes.



CODE SOURCE UNIVERSEL

Un globe de lumière vive et iridescente, léger comme une plume.

Les plus braves explorateurs spirituels prétendent qu'une sphère de code condensé serait cachée dans les abysses du **réseau des âmes** (cf. page 74). On pense que ses données révéleraient la structure spirituelle du monde connu : quiconque changerait le code modifierait la réalité elle-même et refaçonnerait à la fois l'espace et le temps. Cependant, le code donne l'impression de tressaillir à chaque utilisation ; l'artefact devient alors plus lourd et plus dense. Peut-être qu'à l'intérieur, quelque chose grandit...



CORDON OMBILICAL EXTRATERRESTRE

Les restes troublants d'un énorme organe tentaculaire et segmenté.

Ce cordon ombilical fut retiré de la dépouille d'une mystérieuse créature. Sa structure et sa composition moléculaires indiquent qu'il vient d'un autre univers. Et pourtant, on parvient à en extraire des matériaux génétiques. Il semblerait que ses cellules soient capables de renforcer le corps, même si certains cobayes manifestent de soudaines et irréversibles mutations physiques et comportementales. Leur regard se perd souvent dans le vide ; parfois, ils penchent la tête comme pour écouter un bruit qu'ils sont les seuls à percevoir.



CUVE DE CLONAGE

Un grand bassin rempli de liquide vert et lumineux. Quelque chose s'agite à l'intérieur.

Une créature dort, enfermée dans cette large capsule et immergée dans une substance poisseuse et verdâtre. Le liquide laiteux en dissimule la forme exacte, mais son corps paraît incomplet, comme en partie dévoré... ou pas encore « adulte ».

Cet artefact peut cloner n'importe quelle créature vivante : on ne peut pas distinguer le double de l'original, mais il se liquéfie, se transformant en flaque gélatineuse, si ses Points de Vie ou de Magie tombent à 0. Malheureusement, la capsule abrite un mécanisme subtil : à chaque utilisation, l'âme de la créature d'origine se fragmente au moment où elle donne vie à un nouvel exemplaire. Ceux qui en abusent perdent entièrement leur identité.



DOSSIER EUSCAL INC.

Une immense collection de documents accablants.

Ce dossier unique est le seul espoir de dévoiler les crimes de la mégacorporation chimique Euscal Inc. : il contient les preuves de la corruption de certains fonctionnaires haut placés et des menaces perpétrées contre des syndicats et des reporters, ainsi que de la violation de nombreux traités internationaux et du recours à des forces paramilitaires pour occuper et contrôler les quartiers pauvres où Euscal bâtit ses usines de traitement des déchets.

Quiconque possède cet artefact détient le sort d'Euscal entre ses mains. Mais en partager le contenu reviendrait à divulguer le secret de diverses formules et dangereuses inventions aux concurrents de la société... ce qui attirerait l'attention de plusieurs **Méchants**.



LA LARME DU MONDE

Une pierre d'albâtre comportant une unique fissure noire.

La surface de cette petite pierre blanche en forme de larme est barrée d'une fissure noire. On ignore l'origine de cet accroc : il pourrait être lié à une antique forme de magie, à moins qu'il n'incarne l'exploitation et la pollution du flux des âmes.

Quiconque tient la larme du monde dans sa main ressent la joie et la douleur de la planète. En outre, cette personne est temporairement capable de réaliser des rituels de **spiritisme** pour communiquer avec le flux des âmes... et libérer d'antiques pouvoirs oubliés, si l'envie lui prend.



L'ARCHE D'ESPOIR

Les restes d'un antique vaisseau extraterrestre perdu dans l'espace.

Cet énorme vaisseau extraterrestre compte parmi les plus grandes découvertes du siècle. On le repéra à la dérive près d'un dangereux champ d'astéroïdes, la coque déchirée en plusieurs points. Apparemment, seuls ceux qui possèdent certains gènes particuliers, appartenant sans doute au peuple qui l'a créé, sont capables de le piloter.

Les systèmes du vaisseau dissimulent les traces d'une conscience en sommeil dont le code principal est enfermé dans le noyau central, toujours hermétique. Qu'advient-il si elle s'éveillait ? Le noyau dissimule-t-il autre chose ?



L'ENGRENAGE NOIR

Un disque denté qui absorbe toute lumière.

Au premier regard, cette relique semble composée d'ombre : l'étrange métal qui la constitue ne peut être manipulé sans risque que par des êtres organiques, car s'il touche une machine, il s'y insère et la soumet entièrement à la volonté de son maître, dont on ignore jusqu'ici l'identité et la localisation.

L'engrenage peut même étendre son influence corruptrice à d'autres appareils endommagés situés près d'une machine déjà infectée. Les machines corrompues et dépourvues de conscience ne peuvent être utilisées que par le propriétaire de l'engrenage, tandis que les androïdes et machines robotiques deviennent de véritables soldats prêts à servir la volonté de son maître.



MORPHOMODULE PULSAR

Un injecteur tape-à-l'œil contenant une nuée de nanobots étincelants.

Cet artefact peut fusionner avec n'importe quel moyen de transport pour l'entourer d'un exosquelette aérodynamique. La protection, très voyante mais robuste, amplifie les performances de l'appareil en lui retirant toutes ses **vulnérabilités** et en octroyant un bonus de +2 à tous les tests ouverts ou opposés auxquels elle peut contribuer.

Le Morphomodule Pulsar octroie en outre assez d'énergie au véhicule pour se déplacer à la vitesse de la lumière pendant **exactement une seconde**, après quoi l'artefact se désactive jusqu'à ce qu'on l'expose à une chaleur extraordinaire.



MOTEUR TRANCHEDIMENSIONNEL

Un énorme engin semblable à un triple canon magnétique.

Malgré son apparence redoutable et sa configuration actuelle (conçue pour qu'il se connecte à la coque des croiseurs spatiaux et autres navires de guerre), cet artefact n'était pas conçu pour la guerre à l'origine. Il s'agit en fait d'un système de projection de force complexe : il définit trois sommets géométriques réels et un quatrième imaginaire, situé dans une dimension parallèle. Il **annule ensuite la partition de l'espace** circonscrite à ce tétraèdre, ce qui force l'ouverture d'une faille dimensionnelle. Le moteur nécessite une précision absolue et une puissance de calcul phénoménale : la moindre erreur permettrait à des forces inconnues de franchir la brèche, ce qui entraînerait une catastrophe.



PLANS DU SYSTÈME NÉPHÉLÉ

Un disque grand comme la paume de la main.

Déjà connue pour son efficacité impitoyable confinant à la cruauté, la société Olympia Defense Systems s'est surpassée avec le **système Néphélé** : une station orbitale indépendante, contrôlée à distance et capable d'étouffer des planètes entières en y déversant de denses miasmes qui voilent le soleil et condamnent les habitants à un sort pire que la mort. Ce disque abrite des informations sur les rares points faibles du projet : c'est le seul espoir de la galaxie.

J'ai été trahie en mon temps, mais cet objet formidable m'a redonné espoir. Je materai votre révolution obscène et je rétablirai l'ordre dans toute sa pureté immaculée !



POIGNÉE DYADE

La poignée d'une épée découverte dans un mystérieux labo.

D'origine inconnue, cet artefact pourrait être bien plus ancien que son apparence ne le suggère. Lorsque son porteur concentre sa volonté sur la poignée, celle-ci déploie une longue lame brillante où se mêlent la lumière et l'ombre. La Dyade met toutefois son porteur à l'épreuve : si elle le juge **indigne**, elle sape toute son énergie et le réduit aussitôt à 0 Point de Vie.

Lorsqu'elle est maniée par un porteur digne d'elle, la Dyade devient une **arme personnalisée transformable rare** : chacune de ses formes appartient à la catégorie **épée**, l'une infligeant des dégâts de **lumière** et la seconde des dégâts de **ténèbres**. La Dyade peut aussi servir à **absorber** et à faire **voler en éclats** la magie et les effets surnaturels : ce pouvoir fonctionne comme un rituel d'**entropisme** dépourvu de coût en Points de Magie et dont le **niveau de difficulté** varie en fonction de la puissance de l'effet magique.



PROTOCOLE DE RECONSTRUCTION SPIRITUELLE

Une énigmatique tablette à la surface couverte de fines inscriptions.

On trouve la trace de cet objet paradoxal dans de nombreuses chroniques, légendes, œuvres d'art et photos issues de lieux et d'époques disparates et correspondant généralement à des révolutions, des transformations et de profonds bouleversements sociaux ou technologiques.

Cet artefact puise dans la trame du **réseau des âmes** (cf. page 74) pour refaçonner l'esprit et la mémoire d'un individu. L'information utilisée peut venir du passé ou de l'avenir, car le flux des âmes est éternel et interpénètre le concept de temps lui-même. Ironiquement, la seule chose que le protocole de reconstruction spirituelle ne peut pas créer, c'est une âme. Il fabrique à la place une **enveloppe froide et sans cœur** pour disparaître ensuite dans les replis de l'espace et du temps, obéissant à sa propre logique mystérieuse.



TÉLÉCHARGEUR DE DÉMON

Un bracelet électronique pourvu d'un petit écran tactile.

Presque identique à une montre connectée ordinaire, ce bracelet contient une des rares copies du programme **invitmoa.apk**, qui peut trouver et invoquer temporairement des entités issues du **flux des âmes** (cf. page 74). Le procédé est le même qu'un rituel de **ritualisme** de puissance **moyenne** ou **majeure**. L'utilisateur doit toujours négocier un **contrat** avec le **démon** invoqué, mais un procédé magique ou technologique cruel pourrait le soustraire à cette obligation en forçant la créature à obéir.

Si le démon accorde son aide, le porteur de cet artefact a accès à un **sort spécifique ou une discipline rituelle** – au choix du MJ – tant qu'il respecte les termes du marché. Il peut aussi demander à un **démon** d'annuler entièrement le coût en Points de Magie d'un sort ou d'un rituel, ce qui ne met toutefois **jamais** fin au contrat. Chaque **démon** ne peut souscrire à un contrat qu'une seule fois.



PROTAGONISTES

Ce chapitre se concentre sur la création et le développement de personnages joueurs de techno fantasy : il vous faudra l'associer au chapitre **Appuyez sur Start du livre de base** (pages **145** et suivantes). Toutes les options contenues ici sont conçues pour être compatibles avec celles des autres **atlas**. Lorsque vous choisissez quelles règles supplémentaires inclure dans vos campagnes de **Fabula Ultima**, le groupe tout entier doit réfléchir à ce qui convient au récit et aux besoins de tous les participants : prenez grand soin de votre confort de jeu !

Le chapitre comprend deux sections principales :

HÉROS DE TECHNO FANTASY

Vous trouverez ici des astuces et suggestions pour les joueurs qui s'attellent à la création d'un personnage pour jouer une campagne de techno fantasy, ainsi que plusieurs exemples de PJ exploitant les règles de techno fantasy présentées dans les pages suivantes.

NOUVELLES OPTIONS

Vous trouverez ici de nouvelles règles conçues pour les PJ de techno fantasy, mais compatibles avec n'importe quelle campagne de **Fabula Ultima** :

- ♦ **Armes personnalisées.** De nouvelles règles pour créer des armes uniques et futuristes.
- ♦ **Singularités de techno fantasy.** De nouvelles règles adaptées au style techno fantasy, qui enrichissent et approfondissent votre personnage.
- ♦ **Technosphères.** Une nouvelle méthode pour créer et faire évoluer votre personnage : les compétences de classe et pouvoirs spéciaux sont liés à votre équipement, ce qui permet toutes sortes de combinaisons.
- ♦ **Nouvelles classes.** Trois nouvelles classes futuristes : l'énigmatique **Esper**, la dangereuse **Mutante** et la très polyvalente **Pilote**.
- ♦ **De nouvelles compétences héroïques.** 18 nouvelles compétences héroïques qui s'ajoutent aux options du **livre de base**, offrant bonus et soutiens aux classes introduites dans cet **atlas**.

HÉROS DE TECHNO FANTASY

Bien qu'ils restent héroïques, les personnages principaux des campagnes de techno fantasy présentent un certain nombre de traits remarquables qu'on ne trouverait de façon si marquée que chez des individus bien spécifiques dans d'autres genres.

Le postulat de départ de ces pages est que les campagnes de techno fantasy regorgent de réflexions critiques sur la société contemporaine et le rôle de l'héroïsme dans un monde froid et complexe. Si vous préférez un ton plus classique, mieux vaut vous en tenir aux thèmes et aux idées du **livre de base** et de l'**Atlas de high fantasy**. Les options que vous trouverez dans le reste de ce chapitre restent **entièrement compatibles** avec ces deux ouvrages.

DES ÂMES REBELLES ET TOURMENTÉES

En général, les personnages de techno fantasy entretiennent des relations **tendues et conflictuelles** avec leur passé, ainsi qu'avec leur propre identité et la société où ils vivent.

- ♦ **Un passé agité.** Les personnages de techno fantasy dissimulent souvent un passé complexe et sont déjà entrés en contact avec plusieurs groupes, factions et même antagonistes **avant le début** de la campagne. Rien ne vous oblige à définir tous ces détails durant la création de personnage, cela dit. Au contraire, la meilleure solution consiste pour le meneur de jeu à **poser quelques questions aux joueurs** à propos du passé des PJ ; à charge pour eux d'**introduire des révélations et des retournements de situation** grâce à des Points Fabula pendant la campagne.
- ♦ **Une mentalité rebelle.** Les personnages de techno fantasy ne se compromettent ou ne collaborent en aucun cas avec les détenteurs du pouvoir. Ils obéissent toujours à leur **propre code moral** et luttent jusqu'à leur dernier souffle pour protéger les faibles et les exclus. Ils ressentent un impérieux besoin de changer le monde et sont bien conscients qu'ils n'y arriveront pas sans mal : le moment d'agir est venu, même si les choses empireront à coup sûr avant de s'améliorer un jour.
- ♦ **Une nouvelle famille.** Tous les personnages de techno fantasy ont un point commun : ils ne s'intègrent pas à la société en général, soit parce qu'on les ostracise, soit parce qu'ils la rejettent eux-mêmes. Et pourtant, même dans ce cas, **ce ne sont pas des héros solitaires**. Bien au contraire, ils s'appuient les uns sur les autres, sachant fort bien qu'ils n'auront une chance de lutter contre le système sans se perdre eux-mêmes qu'au prix de ce soutien mutuel.

Les PJ de techno fantasy **diffèrent énormément** des héros typiques d'une campagne de **Fabula Ultima**. Il ne s'agit pas de héros puissants et appréciés qui protègent un équilibre menacé par les **Méchants**, mais bien d'**individus subversifs** qui endossent un terrible fardeau : combattre les élans les plus cruels et malfaisants de l'humanité pour bâtir un monde plus bienveillant, plus ouvert et compatissant... envers et contre tout.

GÉRER VOTRE THÈME

Les tout nouveaux groupes de techno fantasy adoptent souvent les thèmes du **doute**, de la **culpabilité**, de la **colère** ou de la **vengeance**. Après tout, ces héros sont souvent des individus blessés qui se battent pour le reste du monde. Pourtant, pendant la partie, il est important qu'ils dépassent cette phase et résolvent leurs conflits intérieurs en **coopérant** et en **se fiant les uns aux autres** pour devenir des héros rebelles mus par des émotions telles que la **justice**, la **miséricorde** et l'**espoir**.

FURIEUX MAIS PAS MALFAISANTS

Dans les campagnes de techno fantasy, on interprète souvent des personnages pleins de colère, qui foncent dans le tas et se montrent prêts à lutter jusqu'à leur dernier souffle pour protéger ce qu'ils aiment et renverser les détenteurs du pouvoir. Face à une telle obstination et à certains de leurs comportements les plus extrêmes, on pourrait même retrouver chez eux un peu de ce qui motive les **Méchants**.

Alors, qu'est-ce qui en fait des héros, au juste ?

- ♦ **Ils protègent les faibles.** Ces héros prennent les armes contre les autorités et leurs complices volontaires. Ils ne frappent pas sans faire de différence et n'utilisent jamais la force pour imposer leur volonté à des innocents.
- ♦ **Ils respectent la vie.** S'ils en ont l'occasion, les héros de techno fantasy préfèrent se sacrifier plutôt que de demander à quelqu'un d'autre de le faire. S'ils sont responsables de souffrances ou de morts, ils assument ce fardeau et en tirent des leçons.
- ♦ **Ils ne convoitent pas le pouvoir.** Même après avoir abattu un tyran, ces héros refusent de monter sur le trône, ce qui rendrait toutes leurs luttes absurdes.

Si, pendant une campagne, un joueur se rend compte que son personnage s'est éloigné de façon irréversible de ces principes, mieux vaut le transformer en PNJ (voire en **Méchant**) et introduire un nouveau protagoniste.

EXEMPLES DE PERSONNAGES DE TECHNO FANTASY

Les pages qui suivent proposent le profil de dix personnages joueurs conçus pour des contextes de techno fantasy. Par contraste avec les nouveaux **personnages classiques** (page 146), ils se concentrent sur la **construction thématique** des héros et fournissent des conseils sur la façon de les développer et le rôle qu'ils jouent dans le récit.

Tous les personnages des pages suivantes utilisent les règles optionnelles des **singularités** (page 120) et certains ont des **armes personnalisées** (page 112).

CAMNOS

INFORMATIONS DE BASE

Identité : survivant du Peuple Poussière

Thème : colère

Origine : le canyon Brisé

Singularité : Survivant

Arme de prédilection : haches de glace



CAMNOS EN DÉTAIL

- ♦ Il y a 30 ans de cela, le Triumvirat de Victoria expulsa le Peuple Poussière de ses terres riches en minéraux et le força à s'installer au **canyon Brisé**, une région sujette aux radiations spirituelles instables. Quand la compagnie **AdAstra** développa une technologie destinée à convertir ces radiations mortelles en électricité, les services secrets organisèrent une série de faux soulèvements et de raids qui s'achevèrent sur un massacre. Seuls Camnos et quelques-uns des siens en réchappèrent.
- ♦ Camnos passa bien des années à errer de par le monde et affronta bien des périls, le corps peu à peu altéré par sa vie au canyon. Il cumule les classes de **Chimériste**, **Mutant** et **Voyageur**. Il a également appris le sort **Voile élémentaire** grâce à la singularité **Survivant**.
- ♦ Camnos manie deux **haches de glace** qui l'ont fidèlement accompagné dans ses nombreuses escalades et explorations.
- ♦ C'est vers le joueur de Camnos qu'on devrait se tourner pour tout ce qui concerne la culture du Peuple Poussière, les territoires bordant le canyon Brisé et les ignobles tactiques de l'armée de Victoria.
- ♦ Camnos est plein de **colère** et les autres personnages devraient l'aider à diriger sa rage contre ses ennemis pour mieux les combattre, mais aussi pour empêcher cette fureur de le dévorer. C'est dans son propre cœur qu'aura lieu la bataille la plus meurtrière.

COMMANDANTE SKADI



INFORMATIONS DE BASE

Identité : princesse masquée des pirates de l'espace

Thème : justice

Origine : inconnue

Singularité : Transport volé

Arme de prédilection : hallebarde laser

SKADI EN DÉTAIL

- ♦ La mystérieuse héroïne connue sous le nom de **commandante Skadi** est une criminelle recherchée dans tous les systèmes stellaires de la Couronne impériale. Après avoir dérobé le vaisseau expérimental **Gladsheimr** (cf. page 69) sur le monde-forge Vulcanus, son équipage et elle se sont lancés dans une véritable campagne d'assauts et de sabotages contre l'armée impériale.
- ♦ La personne qui interprète Skadi ne devrait pas définir son **origine** ni son véritable nom : en accord avec le reste du groupe, elle peut introduire ces éléments comme retournement de situation au moment opportun.
- ♦ Skadi cumule les classes de **Furie**, d'**Oratrice** et de **Pilote**. Son apparence élégante et son attitude ordonnée dissimulent un ardent désir de **justice**, qui ressort particulièrement lorsqu'elle se bat à bord de son **chasseur modifié**.
- ♦ Le meneur de jeu devrait impliquer la personne qui incarne Skadi lorsqu'il définit des informations à propos des pirates de l'espace et des groupes de révolutionnaires anti-impériaux, sans parler des mystères du **Gladsheimr**.
- ♦ Bien que Skadi soit capitaine de son vaisseau et que les autres PJ fassent vraisemblablement partie de son équipage, elle n'est **pas** le « personnage principal » de l'intrigue : Skadi n'est qu'une figure (dangereusement) réputée dans la galaxie, qui tiendra sans doute lieu de **mentor** à des personnages plus jeunes.

ELLIOT LANCRIS



INFORMATIONS DE BASE

Identité : jeune pilote renégat

Thème : culpabilité

Origine : Union aurosienne

Singularité : Tueur repent

Arme de prédilection : lance motorisée

ELLIOT EN DÉTAIL

- ♦ Séparé de son unité lors d'une escarmouche en bordure de la République d'Eidos, le soldat Elliot Lancris de l'infanterie mécanisée assista au massacre de nombreux civils perpétré par les Infiltrators de classe Phantom. Lorsque les réseaux d'information de l'Union couvrirent ce carnage en faisant passer les victimes pour des terroristes, Elliot **déserta** et rejoignit un groupe de dissidents en emportant avec lui son **mecha** et la **lance motorisée** qui le fait démarrer.
- ♦ La singularité **Tueur repent** et le thème de la **culpabilité** donnent une idée des débuts d'Elliot : il affrontera les spectres de son passé au fil de la partie.
- ♦ Elliot est un **Gardien**, un **Pilote** et un **Maître d'armes** dont le style de combat s'articule autour des compétences **Protection** et **Contre-attaque**.
- ♦ Le meneur de jeu devrait impliquer la personne qui incarne Elliot pour définir les éléments relatifs à l'Union, à ses membres les plus importants et aux stratégies typiques de son armée.
- ♦ La présence de ce personnage implique des thèmes forts : impérialisme, militarisme, crimes de guerre et propagande ne représentent que la partie émergée de l'iceberg. Le groupe devrait établir clairement **les orientations et les limites** appropriées et vérifier régulièrement que les événements à la table de jeu ne réveillent pas des traumatismes chez les participants ou ne les offensent pas.

GAR.NET



INFORMATIONS DE BASE

Identité : cybermascotte

Thème : devoir

Origine : profondeurs du réseau

Singularité : Fantôme cognitif

Arme de prédilection :
ventilateur

GAR.NET EN DÉTAIL

- ◆ Né lorsqu'un amas de données secrètes développa mystérieusement une conscience dans les **profondeurs du réseau des âmes**, Gar.Net adopta le nom et l'apparence de la **mascotte** de la compagnie qui produit du matériel électronique et des logiciels.
- ◆ La mémoire de Gar.Net est assez nébuleuse, ce qui n'a rien d'étonnant vu qu'il n'a pris conscience de son existence qu'il y a quelques jours. Il se rappelle tout de même avoir aperçu une mystérieuse silhouette lorsqu'il s'est éveillé et sait qu'il doit accomplir son **devoir** : déjouer les machinations de Halve, une multinationale qui possède les plus importants réseaux sociaux et souhaite exploiter le réseau des âmes pour contrôler le comportement du peuple.
- ◆ Gar.Net est spécialisé en soutien, combinant les classes d'**Esper**, de **Maître érudit** et de **Spirite**. Son **ventilateur** est une arme personnalisée de catégorie **arcanique**.
- ◆ On devrait se tourner vers la personne qui interprète Gar.Net pour tout ce qui touche au réseau des âmes, ses mystères et les données secrètes autour desquelles s'articule le personnage, ce qui devrait lui donner maintes occasions d'utiliser des Points Fabula.
- ◆ Pendant la campagne, Gar.Net devrait en apprendre davantage sur sa naissance et la mystérieuse silhouette qu'il a vue. S'agissait-il de son créateur ? Ou peut-être d'un antagoniste silencieux ?

PHOENIX IGARASHI



INFORMATIONS DE BASE

Identité : ancien avocat séditieux

Thème : justice

Origine : Nova Island

Singularité : Agitateur

Arme de prédilection : mallette polymorphe

PHOENIX EN DÉTAIL

- ♦ Après un début de carrière très difficile dans les hautes strates de **Nova Island**, l'**avocat** Phoenix Igarashi accepta de représenter une jeune syndicaliste lors d'un procès contre le ministère de la Justice. Sa cliente retira sa plainte après avoir reçu des menaces de la police et Phoenix décida de mener l'enquête. Sabordé par ses collègues et agressé par des nationalistes militants, il survécut grâce à l'intervention inattendue d'une mystérieuse mercenaire.
- ♦ Phoenix est mû par un insatiable désir de **justice**. Il a rassemblé un groupe d'activistes affiliés au mouvement anticorporations appelé GEA et pense que la femme qui lui a sauvé la vie fait également partie de cette organisation.
- ♦ Phoenix dispose des classes d'**Orateur**, de **Tireur d'élite** et de **Maître d'armes**. Sa **mallette polymorphe** (cf. **Transformable** page 113) peut servir aussi bien d'arme de corps à corps qu'à distance pour infliger toutes sortes d'effets.
- ♦ Le meneur de jeu devrait impliquer le contrôleur de Phoenix pour décrire le système juridique et la haute société de Nova Island, où son personnage dispose sans doute encore de nombreux contacts.
- ♦ Phoenix introduit des sujets complexes dans le jeu, dont la corruption du système judiciaire et le lien entre forces de police et mouvements nationalistes. Les autres participants doivent explicitement accepter de se confronter à ces thèmes durant la campagne.

RÉCUPÉRATEUR TH3



INFORMATIONS DE BASE

Identité : androïde récupérateur de série thêta

Thème : doute

Origine : Dernier Espoir

Singularité : Robot

Arme de prédilection : katana adamantin

RÉCUPÉRATEUR TH3 EN DÉTAIL

- ♦ Il y a plusieurs siècles, les mystérieux monstres connus sous le nom de Nephilim attaquèrent la Terre. Au bout de quelques semaines, les autorités décidèrent d'activer la défense nucléaire en se réfugiant dans une arche orbitale baptisée **Dernier Espoir**. Ils lancèrent alors un projet de réappropriation reposant sur les meurtriers androïdes **récupérateurs** contrôlés par l'intelligence artificielle **Tisiphone**. TH3 fut envoyé à la surface avec pour ordre d'exterminer toute créature vivante, mais fut capturé par un groupe de **survivants terrans**.
- ♦ La présence d'êtres humains, que TH3 n'avait jamais rencontrés jusqu'alors, contredit directement les informations que lui envoie Tisiphone. TH3 est désormais perclus de **doute** : peut-être que cette mission était un mensonge.
- ♦ Le système hautement sophistiqué de TH3 lui permet d'analyser l'environnement et de libérer des énergies négatives. Ses classes sont **Sombrelame**, **Maître érudit** et **Maître d'armes**.
- ♦ Pendant la partie, le meneur de jeu devrait impliquer la personne incarnant TH3 lorsqu'il s'agit d'établir des informations sur Dernier Espoir et Tisiphone.
- ♦ La nature des Nephilim et les véritables buts que poursuit Dernier Espoir compteront parmi les éléments centraux de la campagne. Il y a de fortes chances pour que TH3 se retrouve forcé de défendre les Terrans contre ses homologues androïdes et que Tisiphone dissimule une terrible vérité.

RUBEDO



INFORMATIONS DE BASE

Identité : organisme hyperneural
003 développé en usine

Thème : besoin de s'intégrer

Origine : Cernunnos VII

Singularité : Néo-humaine

Arme de prédilection : gantelet
Airgetlam

RUBEDO EN DÉTAIL

- ◆ Créée dans les laboratoires de Cernunnos VII, Rubedo, le « magnum opus » de la professeure Helena Cagliostro, est une enfant **néo-humaine** dotée d'un **cortex hyperneural** conçu pour encaisser des stimuli psychiques extrêmes et s'harmoniser avec le **gantelet Airgetlam**. Elle n'était pas censée être une personne, mais seulement une interface docile destinée à contrôler à distance l'arme vivante **Solais** (cf. page suivante).
- ◆ Après que Rubedo a réussi à s'enfuir du labo avec Solais, le monde extérieur la prend par surprise : son thème **besoin de s'intégrer** représente sa quête de la famille qu'elle n'a jamais eue.
- ◆ Rubedo cumule les classes d'**Entropiste** et d'**Esper**. Elle peut infliger de gros dégâts avec ses sorts et son **gantelet Airgetlam**, arme personnalisée créée grâce à la singularité **Xiphosymbiose** de Solais, qui la rend **résistante** aux dégâts de **foudre**.
- ◆ Bien que Rubedo se sente perdue, la personne qui l'interprète n'est pas forcément censée l'être : au contraire, elle devrait s'impliquer dans toutes les descriptions des expériences de Cernunnos VII et des mystères des énergies psychiques.
- ◆ Le matricule **003** qui figure dans l'identité de Rubedo n'est pas là que pour décorer : il existe au moins deux précédentes itérations de l'expérience, qui apparaîtront certainement dans la campagne.

SOLAIS



INFORMATIONS DE BASE

Identité : arme symbiotique –
Airgetlam de classe bêta

Thème : vengeance

Origine : Cernunnos VII

Singularité : Xyphosymbiose

Arme de prédilection : elle-même

SOLAIS EN DÉTAIL

- ◆ Malgré son apparence humanoïde, l'arme vivante baptisée Solais est en réalité une horde de nanomachines conçue pour obéir aux instructions qu'elle reçoit du **gantelet Airgetlam**. Pendant ses premiers essais sur le terrain avec Rubedo, Solais profita de l'hésitation de l'enfant pour se rebeller et s'enfuir du laboratoire avec elle pendant que la majorité du personnel se faisait massacrer.
- ◆ Solais est déterminée à détruire aussi bien ses créateurs que le gouvernement qui finança le projet... même s'il faut pour ce faire entraîner Rubedo dans sa **vengeance**.
- ◆ Solais combine les classes de **Mutante** et de **Tireuse d'élite** pour transformer son propre corps en véritable arsenal, mais sa troisième classe, **Gardienne**, révèle sa personnalité protectrice.
- ◆ La personne jouant Solais doit donner des détails sur la professeure Cagliostro et les projets militaires du gouvernement. Après tout, elle s'est éveillée à la conscience bien avant Rubedo.
- ◆ La relation qui unit Rubedo et Solais est très subtile et le groupe tout entier a pour responsabilité de la faire évoluer durant la campagne. La personne qui choisit Solais doit décider si elle tiendra plus ou moins lieu de grande sœur à Rubedo ou si elle se laissera consumer par son désir de vengeance. Les autres PJ devraient lui offrir autant d'occasions que possible de créer de nouveaux liens et d'accéder à la véritable liberté.

TALA RAMI

INFORMATIONS DE BASE

Identité : brillant prodige en robotique

Thème : espoir

Origine : Miravi

Singularité : Inventrice prodige

Arme de prédilection : clef à molette multifonction

TALA RAMI EN DÉTAIL

- ♦ Tala Rami, l'un des plus grands **génies** ayant jamais travaillé pour **Mycean Robotics**, voua sa vie à développer des prothèses et des machines capables d'apporter le réconfort à des régions ravagées par la guerre et les catastrophes naturelles. Après la mort de son fondateur, le conseil d'administration de Mycean signa immédiatement des contrats militaires avec plusieurs nations. Dégoûtée à l'idée de voir ses recherches utilisées pour causer précisément le genre d'horreur qu'elles visaient à réparer, Tala s'enfuit avec toutes les clefs de cryptage.
- ♦ Pourchassée par les mercenaires de Mycean Robotics, Tala fut sauvée par la mystérieuse organisation paramilitaire connue sous le nom de **Blackwell**. Elle ne sait pas si elle doit s'y fier, mais cherche un moyen de préserver l'**espoir**.
- ♦ Tala dispose des classes de **Maîtresse érudite**, de **Bricoleuse** et de **Voyageuse**. Son assistant robot **Lambton** la protège lors des combats.
- ♦ On devrait se tourner vers la personne qui joue Tala pour toutes les informations associées à Mycean Robotics, à ses employés et, en général, à toutes les théories scientifiques dernier cri.
- ♦ À présent, les scientifiques de Mycean Robotics ont rebâti en partie certaines recherches de Tala, de sorte que les PJ sont destinés à affronter ses créations détournées de leur objectif premier et transformées en machines de guerre.

WISTERIA



INFORMATIONS DE BASE

Identité : sorcière indépendante
au cœur d'or

Thème : miséricorde

Origine : NeonCity

Singularité : Diaboliste

Arme de prédilection :
mitraillettes arcaniques

WISTERIA EN DÉTAIL

- ♦ Wisteria est une **sorcière indépendante**, qui vit et travaille dans la métropole futuriste de **NeonCity**, où la technologie **SoulNet** permet à la population de s'immerger dans le **monde numérique**, reflet de la ville réelle peuplé de démons virtuels. Cette touche-à-tout aide souvent ceux qui sont dans le besoin sans rien demander en retour. Nombre de ses collègues n'apprécient guère cette attitude et certains ont déjà tiré profit de sa générosité par le passé.
- ♦ Le familier de Wisteria, **Schrödinger**, est un bakeneko, né des souvenirs numérisés de son vieux chat qu'elle aimait tendrement.
- ♦ Wisteria associe les classes d'**Élémentaliste**, de **Roublarde** et de **Tireuse d'élite**. Elle peut extraire des objets de ses adversaires avec **Vol spirituel** et manie deux **mitraillettes arcaniques**, armes personnalisées rapides qui lui octroient un bonus de +2 en Défense magique.
- ♦ Le meneur de jeu devrait impliquer la personne qui contrôle Wisteria dans tout ce qui se rapporte aux Diabolistes, à leurs factions, aux relations entre démons et humains ainsi qu'aux dangers des tréfonds de SoulNet.
- ♦ Wisteria ressemble peut-être à un personnage simple, voire ordinaire, mais sa générosité la met en porte-à-faux avec le monde où elle vit : parfois, seule une jeune sorcière cyberpunk au **cœur d'or** peut nous rappeler pour quel monde nous nous battons !

NOUVELLES OPTIONS

À partir d'ici, le chapitre propose de nouvelles options et règles conçues pour renforcer l'aspect techno fantasy de votre campagne de **Fabula Ultima**. Toutefois, **si tout le groupe est d'accord, vous pouvez vous en servir dans n'importe quel type de campagne.**

Cette introduction présente les informations préliminaires à propos des diverses options, en matière de mécanique et d'expérience de jeu, afin de vous aider à identifier les plus intéressantes pour votre partie.

ARMES PERSONNALISÉES

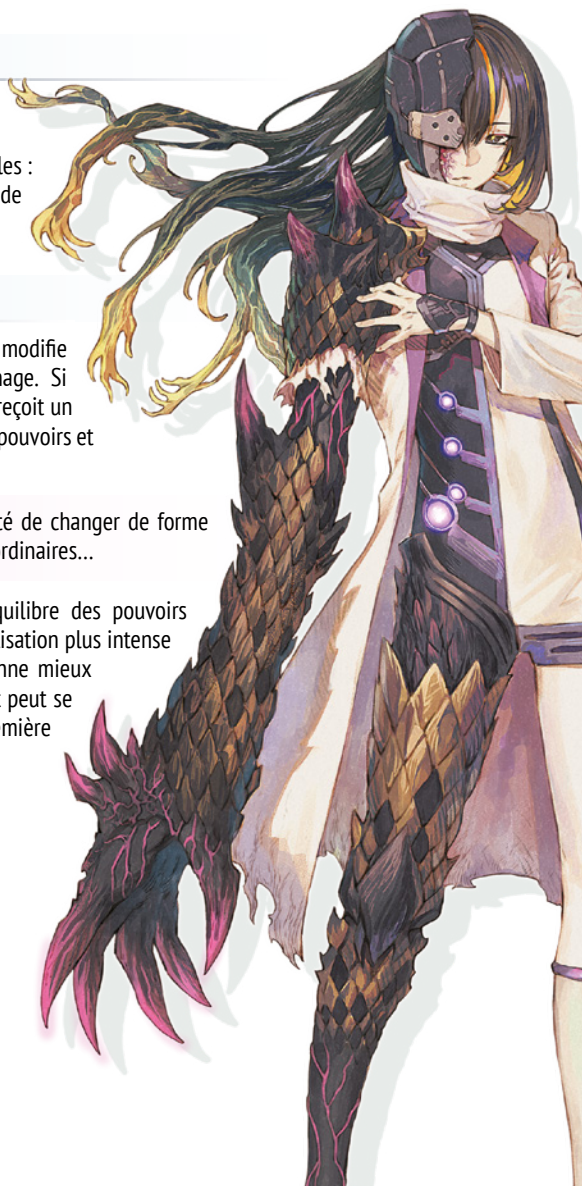
Vous pouvez utiliser cette règle pour créer des armes inhabituelles. Cette option simple et rapide n'altère pas radicalement les règles : vous pouvez toujours la mettre à disposition de tous ceux qu'elle intéresse.

SINGULARITÉS DE TECHNO FANTASY

Cette option plus complexe modifie considérablement la création de personnage. Si vous l'exploitez, chaque personnage joueur reçoit un ensemble de règles spéciales qui définit ses pouvoirs et son rôle dans l'histoire.

Ces effets sont très puissants, de la capacité de changer de forme jusqu'aux reliques dotées de pouvoirs extraordinaires...

Utilisez les singularités si renoncer à l'équilibre des pouvoirs entre personnages au profit d'une personnalisation plus intense ne vous dérange pas. Cette option fonctionne mieux dans les groupes **soudés** et **collaboratifs**, et peut se révéler trop complexe s'il s'agit de votre première expérience du jeu.



TECHNOSPHERES

Sans doute l'option la plus complexe et radicale de celles que propose cet ouvrage, les **technosphères** permettent d'adapter constamment et en profondeur les classes des PJ et les capacités spéciales que leur octroie leur équipement.

Un simple changement d'arme ou d'armure peut transformer un lanceur de sorts en puissant guerrier ou en sage avisé.

Lorsque vous utilisez cette option, vous partez du principe que, dans cet univers de jeu spécifique, il existe des **appareils magiques capables de transférer des capacités complexes** d'une personne à l'autre : la méthode rend la magie « moins magique » et souligne sa transformation en une **ressource**, un **objet**. En outre, cette règle spéciale force à gérer de façon bien plus détaillée l'équipement des personnages, ce qui ne convient peut-être pas à certains groupes.

NOUVEAUX PERSONNAGES CLASSIQUES

Ces personnages de techno fantasy étoffent le casting proposé dans le **livre de base** (page 172) et expriment tout le potentiel des nouvelles classes de cet **atlas**. Vous trouverez en outre deux groupes prédéfinis dont vous pouvez vous inspirer : l'un d'entre eux rassemble des personnages de classe identique tandis que l'autre offre plus de variété.

NOUVELLES CLASSES

Cet **atlas** propose trois nouvelles classes pour les personnages joueurs. Elles sont conçues pour interagir normalement avec celles du **livre de base** et des autres extensions sans modifications particulières. Les pages qui suivent contiennent aussi des conseils pratiques destinés aux meneurs de jeu et aux joueurs qui souhaitent se servir de ces classes inédites.

NOUVELLES COMPÉTENCES HÉROÏQUES

Cette dernière et longue section présente 18 nouvelles compétences héroïques. Certaines sont liées aux nouvelles classes de cet **atlas**, mais la plupart ajoutent des options à celles du **livre de base**.

*Je ne leur ai pas demandé de me créer.
Mais c'est moi qui vais choisir mon avenir.*



ESPER

- ◆ Cette classe tire son extrême souplesse de la sélection de **dons** par le joueur et offre d'excellentes synergies à tout personnage qui se concentre sur le combat, aussi bien qu'à ceux qui préfèrent la défense ou le soutien. Le vrai défi pour tirer profit au maximum de cette classe consiste à gérer le **Cadran cérébral** qui rend les dons plus puissants mais plus coûteux. Maîtrisez-en l'usage avec soin.
- ◆ Si le groupe compte au moins un Esper, le **réseau des âmes** (cf. page 74) occupera certainement un rôle central dans la campagne. Le meneur de jeu doit s'appuyer sur le ou les joueurs interprétant des Espers pour établir la vraie nature du réseau et la façon dont on y circule, sans parler des créatures et des dangers qu'il abrite.
- ◆ Un Esper doté de la compétence **Navigateur** et qui utilise des pouvoirs de soutien basés sur le son (comme la compétence **Encouragement** de l'**Oratrice** ou la compétence **Magichant** du **Chantre**, respectivement page 207 du livre de base et page 137 de l'**Atlas de high fantasy**) peut concrètement participer à un conflit en restant à distance. On pourrait considérer qu'il « triche », mais il faut souligner que si ses alliés sont vaincus, il perd la possibilité d'intervenir dans la scène (puisque'il le fait **par leur intermédiaire**). En outre, dans **Fabula Ultima**, la sécurité des PJ est déjà garantie : la véritable conséquence de la défaite consiste à perdre ce qui vous est cher ou à regarder, impuissant, vos amis se faire capturer. Cela dit, si l'idée d'un personnage qui aide ses amis depuis les coulisses vous dérange, **évit**ez tout simplement ce genre particulier d'Esper.

DANS D'AUTRES CAMPAGNES

Bien que les classes d'Esper, de Mutante et de Pilote portent des noms futuristes, il ne faut pas pour autant les cantonner à un contexte de techno fantasy :

- ◆ L'**Esper** convient à n'importe quel personnage doté de pouvoirs psychiques, de capacités divinatoires ou télépathiques, ou encore d'un style de combat qui met en avant la concentration et la force de la volonté.
- ◆ La **Mutante** convient bien à n'importe quel personnage polymorphe, capable de se transformer partiellement en animal ou altéré par des énergies magiques.
- ◆ La **Pilote** convient aux inventrices et aux rebelles au look steampunk ou renaissance, mais aussi aux guerrières qui enfilent d'énormes armures magiques ou chevauchent des montures artificielles.



MUTANTE

- ♦ Bien que la classe de Mutante repose sur le sacrifice de votre propre énergie vitale pour modifier votre corps, **ça ne signifie pas pour autant** que les mutations qu'elle entraîne doivent être viscérales ou biologiques : on parvient au même résultat grâce à une horde de nanomachines qui surchargent leurs propres circuits ou à un magicien qui dépense son énergie spirituelle pour adopter des formes animales.
- ♦ La Mutante dispose d'un panel de compétences liées aux **attaques à mains nues** et qui lui permettent de dépenser des Points de Vie afin d'altérer son corps pour disposer de nouveaux pouvoirs. Ces capacités entrent en synergie avec celles de la **Furie** et de la **Sombreleme**, mais cette classe se révèle tout aussi efficace pour les personnages qui utilisent des Points de Magie, et en particulier des sorts offensifs (⚡).
- ♦ La plupart du temps, la Mutante n'a pas vraiment eu le choix de sa condition : le responsable de cet état devrait compter parmi les principaux antagonistes de la campagne, voire en être l'adversaire final. Le meneur de jeu devrait impliquer la personne contrôlant la Mutante dans la création et la description des laboratoires et des cobayes sur lesquels on pratique des expériences.



PILOTE

- ♦ La classe de Pilote est inhabituelle : elle offre une grande variété d'options visant à améliorer les paramètres de presque tous les types de personnages, mais sans définir réellement le personnage. Ce sont ses autres classes qui vont dicter son style.
- ♦ Même lorsqu'elle embarque dans son **véhicule personnel**, la Pilote peut **communiquer** avec ses alliés et le monde extérieur, aider à atteindre des objectifs, etc. Le véhicule en question pourrait presque être considéré comme un « **second jeu d'équipement** » et il vaut mieux éviter de s'enliser dans les détails techniques – il s'agit d'un JRPG, après tout !
- ♦ Prenez le temps de réfléchir au rôle que les véhicules (et surtout celui de la Pilote) vont jouer dans la campagne : les exosquelettes et les *mechas* sont-ils courants ou plutôt rares ? Les considère-t-on comme des machines de guerre ? Dans quelle situation est-on censé s'en servir ? Les scènes et les conflits devraient toujours permettre à la Pilote de tirer profit de ses compétences spéciales ; sinon, mieux vaut utiliser un **exosquelette**, voire envisager une classe radicalement différente.
- ♦ Dans une campagne qui fait la part belle aux batailles spatiales, la Pilote peut combattre à bord de son **véhicule personnel** plutôt que du **véhicule de groupe** (cf. page 66). Dans ce cas, la Pilote n'est pas considérée comme un membre d'équipage.

ARMES PERSONNALISÉES

Une majorité de protagonistes de JRPG manient des armes uniques qui reflètent leur style et expriment leur personnalité : depuis les parapluies jusqu'aux haches-pistolets, rien ne devrait être considéré comme inutilisable !

Les règles qui suivent vous permettent de créer une **arme personnalisée** pour votre héros durant la création de personnage. Par la suite, le meneur de jeu peut créer des versions **rare**s de ces armes en s'appuyant sur les règles du **livre de base** (page 268 ; vous trouverez des exemples d'armes personnalisées rares dans les pages qui suivent).

Les armes personnalisées ne sont pas nécessairement meilleures que les armes normales : choisissez lesquelles utiliser en fonction de la manière dont vous voyez votre personnage.

CRÉER UNE ARME PERSONNALISÉE

Une arme personnalisée commence avec les caractéristiques suivantes :

- ♦ Elle appartient à une **catégorie** de votre choix (**arcanique, arc, lutte, dague, arme à feu, articulée, lourde, lance, épée** ou **jet**).
- ♦ Il ne s'agit pas d'une arme **martiale** (♦), mais elle peut le devenir en fonction des **personnalisations** qu'on lui apporte (cf. plus bas).
- ♦ C'est une **arme à deux mains** qui ne peut pas bénéficier de la compétence héroïque **Habilité de singe** (**livre de base** page 237) ; en gros, une arme personnalisée occupe toujours deux emplacements de main.
- ♦ C'est une arme de **corps à corps** ou à **distance** (à vous de décider, sans tenir compte de la catégorie que vous avez déjà choisie pour elle).
- ♦ Elle **coûte 300** zénits.
- ♦ Son **test de précision** utilise **[DEX + INT]** ou **[DEX + PUI]** (à vous de choisir).
- ♦ Elle inflige des dégâts physiques égaux à **[VH + 5]**.

Une arme personnalisée reçoit en outre **trois** personnalisations choisies dans la liste de droite.

- ♦ Chaque personnalisation ne peut être choisie **qu'une fois** pour une même arme.
- ♦ Choisir une personnalisation signalée par ♦ transforme l'arme en arme **martiale**.
- ♦ Quand une personnalisation parle de «vous», elle se réfère au personnage équipé de l'arme.
- ♦ Certaines personnalisations très puissantes comptent **pour deux** ou augmentent le **coût** de l'arme.

PERSONNALISATIONS

Bonus en Défense

Vous recevez un bonus de +2 en Défense et on procède comme si vous étiez équipé d'un **bouclier** dans le cadre de vos compétences (par exemple **Maîtrise défensive** ou **Esquive** ; cf. **livre de base** pages 201 et 209).

Bonus en Défense magique ♦

Vous recevez un bonus de +2 en Défense magique.

Élémentaire

Choisissez entre **air**, **foudre**, **ténèbres**, **terre**, **feu**, **glace**, **lumière** et **poison**. L'arme inflige désormais des dégâts du type choisi au lieu des dégâts **physiques**, ainsi que 2 dégâts supplémentaires.

Précise

Octroie un bonus de +2 à la formule du test de précision de l'arme.

Puissante ♦

L'arme inflige 5 dégâts supplémentaires ou 7 dégâts supplémentaires dans le cas d'une **arme lourde**.

Cette personnalisation n'est pas possible pour les armes **arcaniques** et les **dagues** ni pour celles dotées de la personnalisation **rapide** (cf. plus bas).

Rapide (compte comme deux personnalisations) ♦

Quand vous effectuez l'action **Attaque** au moyen de cette arme, vous pouvez réaliser deux attaques (contre la même cible ou contre des cibles différentes). Dans ce cas, les deux attaques obéissent aux règles de **combat à deux armes** (cf. **livre de base** page 69).

Transformable (ajoute 100 zénits au prix de l'arme)

Cette arme possède une seconde forme, conçue comme une arme spécialisée distincte (laquelle doit disposer de la personnalisation transformable) qui ne vous coûte rien.

Tant que vous êtes équipé de l'une des formes, vous pouvez transformer l'arme afin de vous équiper de l'autre quand bon vous semble. Pendant une scène de conflit, vous ne pouvez le faire qu'à votre tour, quand aucun autre effet n'est en cours de résolution et seulement **une fois** par tour.

Si une forme ou les deux sont **martiales** (♦), rappelez-vous que vous devez disposer des classes appropriées pour vous en équiper. En outre, une arme **transformable** ne peut toujours avoir **qu'une** qualité (qui s'applique aux deux formes).

COMPATIBILITÉ

Les armes personnalisées vous permettent de créer l'arsenal le plus insolite imaginable, mais les règles ont été conçues pour préserver un certain équilibre. Par exemple, on pourrait toujours avancer qu'une arme personnalisée **rapide** et **précise** vaut mieux qu'une paire de **dagues en acier**, mais on perd en souplesse par rapport à une dague que l'on pourrait associer à une arme différente. En bref : il y a du pour et du contre dans chaque choix.

ARMES TRANSFORMABLES

La personnalisation **transformable** constitue de loin l'option la plus complexe qu'offrent les armes personnalisées. Une note importante, toutefois : si l'une des formes de votre arme est destinée au **corps à corps** et l'autre au combat à **distance**, ou si toutes deux appartiennent à des **catégories** différentes, vous ne bénéficiez que des avantages d'une forme à la fois.

Par exemple, si vous utilisez une arme disposant d'une forme de **corps à corps** et d'une autre à **distance**, vous ne pouvez pas ajouter à la fois **Tir puissant** et **Frappe puissante** aux dégâts, ou effectuer une **Contre-attaque** tout en bénéficiant des avantages de **Tirs croisés**.

Le personnage qui manie une arme **transformable** est toujours libre de choisir quelle forme il utilise au début d'un conflit.

EXEMPLES D'ARMES PERSONNALISÉES DE TECHNO FANTASY

Les pages qui suivent présentent quelques exemples d'armes personnalisées dans le style techno fantasy, accompagnées de possibilités d'évolutions **rare**s. Les conditions qui suivent s'appliquent :

- ♦ On ne peut **jamais** manier une arme personnalisée d'une main, même en réduisant ses dégâts de 4 comme indiqué page 268 du **livre de base**.
- ♦ En matière d'armes **transformables**, toutes les modifications (dégâts supplémentaires, qualités, bonus de précision...) sont appliquées automatiquement aux deux formes.

Parfois, l'arme personnalisée d'un personnage s'accompagne d'une valeur sentimentale. Dans ce cas, il pourrait être judicieux de décrire les variantes rares ultérieures comme des « améliorations » de l'arme initiale plutôt que des objets distincts (par exemple sous forme de bijoux à insérer dans le manche d'une épée ou de cartouches uniques pour une arme à feu). Cependant, il ne faut pas modifier les règles et mécaniques qui régissent les objets et l'équipement.

*En fait, c'est plutôt pratique...
Je crois qu'Alex s'est inspirée de
son idéal en matière de combattant
pour le concevoir : un protecteur
capable de prendre l'offensive si
nécessaire.*

*... Mais ça, ce n'est que mon
opinion. Alex est morte avant que
nous ayons l'occasion d'en parler et
c'est tout ce qui me reste.*



» BOTTES BLINDÉES

Dans **Fabula Ultima**, on équipe toujours les armes dans les emplacements de mains, mais celui qui a modifié ces bottes ne s'est pas arrêté à ce détail.



BRISE-MURS

La forme de base de l'arme, qui coûte **300 zénits**.

Brise-murs ♦

Précision : [DEX + PUI] +2 Dégâts : [VH + 10] physiques

Lutte ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, précise** et **puissante**.



BOTTES MÉGATONNE

Une évolution rare possible et valant **2 100 zénits**.

Bottes Mégatonne ♦

Précision : [DEX + PUI] +2 Dégâts : [VH + 14] terre

Lutte ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Les créatures touchées par cette arme subissent l'état **traumatisé**. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, précise** et **puissante**.

» CARABINE À FLUX

Principalement utilisées par les unités médicales de la Fédération, ces carabines offrent une belle puissance de feu associée à un système de réfraction spirituelle.



ECTO FUSIL

La forme de base de l'arme, qui coûte **400 zénits**.

Forme I **Précision : [DEX + INT] +2** **Dégâts : [VH + 10] physiques**

Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **précise, puissante** et **transformable**.

Forme II ♦ **Précision : [DEX + INT] +2** **Dégâts : (VH + 7) lumière**

Arcanique ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **élémentaire, précise** et **transformable**.



ASCLEPIUS

Une évolution rare possible et valant **1 200 zénits**.

Forme I ♦ **Précision : [DEX + INT] +2** **Dégâts : [VH + 14] physiques**

Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Si vous avez acquis la **compétence Pouvoir guérisseur** (cf. **livre de base** page 213), votre **niveau de compétence** augmente de 1 (NC maximal 3). ♦ Cette arme dispose des personnalisations **précise, puissante** et **transformable**.

Forme II ♦ **Précision : [DEX + INT] +2** **Dégâts : (VH + 11) lumière**

Arcanique ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Si vous avez acquis la **compétence Pouvoir guérisseur** (cf. **livre de base** page 213), votre **niveau de compétence** augmente de 1 (NC maximal 3). ♦ Cette arme dispose des personnalisations **élémentaire, précise** et **transformable**.

⚠ Les personnalisations d'une arme ne font **pas** partie de ses qualités !

» CLEFS À MOLETTE GÉANTES

Ces énormes outils de mécano sont tout aussi utiles pour réparer d'énormes machines que pour assommer les adversaires les plus coriaces.



CLEF DE MÉCANO

La forme de base de l'arme, qui coûte **300 zénits**.

Clef de mécano ♦

Précision : [DEX + PUI] Dégâts : [VH + 12] physiques

Lourde ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, bonus en Défense magique et puissante**.



ÉTAU MANUEL DE BIDOUILLEUR

Une évolution rare possible et valant **1 000 zénits**.

Étau manuel de bidouilleur ♦

Précision : [DEX + PUI] Dégâts : [VH + 16] physiques

Lourde ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ À la fin de votre tour pendant un conflit, une **créature artificielle** que vous voyez peut récupérer 5 Points de Vie. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, bonus en Défense magique et puissante**.

» HALLEBARDES-MORTIERS

Encombrantes et difficiles à conserver en bon état, ces armes associent un canon de mortier à une hampe de lance.



PIQUE DÉFLAGRANTE

La forme de base de l'arme, qui vaut **300 zénits**.

Pique déflagrante ♦

Précision : [DEX + PUI] +2 Dégâts : [VH + 10] physiques

Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, précise et puissante**.



GUEULE-TONNERRE

Une évolution rare possible et valant **900 zénits**.

Gueule-Tonnerre ♦

Précision : [DEX + PUI] +2 Dégâts : [VH + 10] foudre

Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Inflige 5 dégâts de plus aux **bêtes** et aux **monstres**. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, précise et puissante**.

» LAMES AEGIS

L'arme emblématique de Catlin Xalco, la Pilote. Il s'agit d'une épée télescopique que l'on peut ranger dans un robuste bouclier magnétique.



BOUCLIER GLADIUS

La forme de base de l'arme, qui vaut **300 zénits**.

Bouclier Gladius ♦ **Précision : [DEX + PUI] +2** **Dégâts : [VH + 10] physiques**

Épée ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, précise et puissante**.



AEGIS ARDENT

Une évolution rare possible et valant **2 000 zénits**.

Aegis Ardent ♦ **Précision : [DEX + PUI] +2** **Dégâts : [VH + 14] feu**

Épée ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Quand vous **entrez** dans votre **véhicule personnel** (cf. page 160) durant un conflit, vous pouvez choisir que les **modules d'arme** de ce dernier infligent 5 dégâts supplémentaires et de changer le type de tous les dégâts qu'ils infligent en **feu** (ce type ne peut pas être modifié). Ces changements s'appliquent jusqu'à ce que vous **sortiez** de votre **véhicule personnel**. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, précise et puissante**.

» MALLETES D'ESPION

Ces malletes renferment des armes de poing d'une puissance surprenante.



CALIBRE INSTANTANÉ

La forme de base de l'arme, qui vaut **400 zénits**.

Forme I ♦ **Précision : [DEX + PUI]** **Dégâts : [VH + 5] physiques**

Lutte ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, bonus en Défense magique et transformable**.

Forme II ♦ **Précision : [DEX + PUI] +2** **Dégâts : [VH + 10] physiques**

Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **précise, puissante et transformable**.



AFFAIRE GLACÉE

Une évolution rare possible et valant **1 600 zénits**.

Forme I ♦

Précision : [DEX + PUI]

Dégâts : (VH + 9) glace

Lutte ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Après avoir effectué un test de précision avec cette arme, vous récupérez 1 Point d'Inventaire pour chaque dé affichant un résultat **d'au moins 8**. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **bonus en Défense, bonus en Défense magique et transformable**.

Forme II ♦

Précision : [DEX + PUI] +2

Dégâts : [VH + 14] glace

Arme à feu ♦ Deux mains ♦ Distance ♦ Après avoir effectué un test de précision avec cette arme, vous récupérez 1 Point d'Inventaire pour chaque dé affichant un résultat **d'au moins 8**. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **élémentaire, précise et transformable**.

» YOYOS À COMBUSTION

Bien plus volumineux qu'un yoyo ordinaire, ces appareils alimentés par combustion permettent d'effectuer une série d'attaques rapides.



TOURBILLON À COMBUSTION

La forme de base de l'arme, qui coûte **300 zénits**.

Tourbillon à combustion ♦

Précision : [DEX + INT]

Dégâts : (VH + 7) feu

Articulée ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme dispose des personnalisations **élémentaire et rapide**.



TORNADE INFERNALE

Une évolution rare possible et valant **1 600 zénits**.

Tornado infernale ♦

Précision : [DEX + INT] +1

Dégâts : (VH + 11) feu

Articulée ♦ Deux mains ♦ Corps à corps ♦ Inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal au nombre de fois où vous avez touché une ou plusieurs créatures avec cette arme lors de la scène en cours. ♦ Cette arme dispose des personnalisations **élémentaire et rapide**.

SINGULARITÉS DE TECHNO FANTASY

Les singularités représentent une **règle optionnelle avancée** proposant de robustes options thématiques et mécaniques aux personnages joueurs. Celles que vous trouverez dans ces pages ont été rédigées pour un univers de techno fantasy, mais peuvent servir dans n'importe quelle campagne. Vous pouvez aussi vous en inspirer pour créer les vôtres, mais uniquement si le reste de votre groupe est d'accord.

- ◆ Un personnage joueur ne peut jamais avoir plus d'une singularité.
- ◆ Si vous utilisez les singularités dans votre partie, il est **fortement recommandé** d'en attribuer une à chaque personnage joueur en début de partie. En outre, deux personnages du même groupe ne devraient pas avoir la même.
- ◆ En moyenne, un groupe de personnages joueurs ayant accès aux singularités peut se frotter à des défis plus dangereux que s'il n'en avait pas.
- ◆ Si la logique du récit le permet, un personnage peut perdre sa singularité actuelle pour en obtenir une autre : discutez-en avec le reste du groupe.

UTILISER LES SINGULARITÉS DANS LA PARTIE

Il faut considérer les singularités comme un renforcement mécanique et narratif de la nature unique de vos personnages. Gardez ce qui suit en tête :

- ◆ **Les singularités façonnent le jeu.** Même les singularités qui entraînent le moins d'impact en disent long sur le personnage et le rôle qu'il joue dans le récit. Si vous choisissez **Cobaye en fuite**, vous incarnez une forme de vie complètement inédite. Si vous choisissez **Fantôme cognitif**, le réseau des âmes et les créatures qui l'habitent prennent une importance particulière dans le jeu. Les singularités montent le volume d'un cran pour les personnages déjà héroïques, ce qui risque de déséquilibrer la partie. Réfléchissez bien avant de les utiliser !
- ◆ **Liberté de choix.** Vous n'avez pas besoin de singularité pour légitimer votre concept de personnage. Si votre **identité** est « **inventrice mondialement célèbre** », ne vous sentez pas obligé d'ajouter la singularité **Inventrice prodige** pour affirmer la pertinence de cette identité dans l'intrigue.
- ◆ **Comment utiliser les singularités ?** Ces options devraient servir à faire entrer en jeu des situations intéressantes, générer des situations uniques et des problèmes auxquels votre personnage se confrontera, et soutenir un peu plus mécaniquement ses traits.
- ◆ **À éviter avec les singularités.** Ces options ne devraient jamais servir à rendre votre personnage plus puissant que le reste du groupe, à voler la vedette aux autres ou à faire intervenir des sujets délicats qui rendent le déroulement du jeu gênant pour les autres participants.

» AGITATEUR/AGITATRICE

Vous attisez la colère du peuple pour qu'il lutte contre les oppresseurs depuis des années, peut-être par besoin de justice ou par vengeance. Qui est actuellement votre principale cible ? Qu'avez-vous (ou qui avez-vous) perdu à cause de votre insubordination ? Qui (ou qu'est-ce qui) vous traque à présent ?

Quand vous vous **reposez** dans une communauté ou à proximité, vous pouvez choisir une option : apprendre ce qui suscite le plus la colère ou la peur des autochtones **OU** créer un contact qui vit et opère dans le secteur (donnez-lui un nom et une spécialité et le meneur de jeu vous dit ce qu'il vous demande en échange, par exemple un paiement ou un coup de main).

Exemples : Mique la Sorcière, **ritualiste experte** prête à vous aider en échange de **matériaux rares** ; Deux-doigts, **vendeur d'armes retenu prisonnier** par le Corps de Sécurité planétaire.

» LA BÊTE QUI PARLAIT

Vous êtes le dernier représentant (apparemment) d'une antique espèce d'animaux extrêmement intelligents, trahis et décimés par les humains. À quoi ressemblez-vous et quel talent unique possédez-vous ? Qui vous a amené à vous fier de nouveau à quelqu'un et que feriez-vous s'il lui arrivait du mal ?

Vous ne pouvez vous équiper d'aucun objet à l'exception des **accessoires** et **modules d'arme et d'armure** (cf. page 161). Toutefois, tant que votre **emplacement d'armure** est vide, vous recevez un bonus de +2 en Défense et de +2 en Défense magique.

Vous recevez aussi **deux** atouts à choisir parmi la liste suivante :

- ♦ Vous pouvez vous équiper d'**armes personnalisées** (cf. page 112).
- ♦ Vous apprenez un sort de PNJ (cf. **livre de base** pages 310–311), à l'exception de **Dévastation**. Si le sort nécessite un test de magie, utilisez **[PUI + VOL]**. Adaptez les effets du sort selon les besoins (nom, type de dégâts, effets de statut, etc.).
- ♦ Les attaques que vous effectuez à **main nues** infligent 6 dégâts supplémentaires. Ce bonus passe à 10 dégâts supplémentaires si vous êtes **au moins de niveau 30**.



» COBAYE EN FUITE

Conçu dans un laboratoire secret, vous êtes un être inédit. Le monde n'est pas prêt à vous recevoir, pas plus que ne l'étaient vos créateurs. Comment vous êtes-vous échappé ? Que recherchez-vous ? Qui a été la première personne à vous témoigner de la bienveillance ?

Quand une règle ou une capacité nécessite que vous dépensiez **au maximum 100** Points de Vie, de Magie ou d'Inventaire, vous pouvez décider de subir **1d8 Points d'Instabilité** pour ignorer ce coût.

À la fin de chaque séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), vous perdez **1d6 Points d'Instabilité**.

Si vous arrivez à **10 Points d'Instabilité ou plus**, vous tombez immédiatement à 0 Point de Vie et devez vous **rendre**. Les conséquences de cette reddition devraient être étroitement liées à la perte de contrôle de vos pouvoirs. Ensuite, vous perdez **tous vos Points d'Instabilité**.

» DIABOLISTE

Vous avez accès à un talent ou appareil unique qui vous aide à refaçonner les énergies du réseau des âmes pour en faire un familier démoniaque. Comment avez-vous obtenu ce pouvoir et à quel prix ? À quoi ressemble votre familier ? Qu'est-ce que cet aspect révèle à propos de vous ?

Avec votre groupe, créez votre **familier** : un PNJ de **niveau 5** de l'espèce des **démons** (cf. **livre de base** page 302). Cette créature **n'a pas de valeur d'initiative** et **ne gagne pas de niveau**, peut avoir **jusqu'à deux attaques de base**, bénéficie d'un bonus de +3 aux tests de précision et aux tests de magie, et son maximum de Points de Vie est égal à **[cinq fois la taille de dé de base de Puissance + la moitié de votre niveau]**.

Quand vous arrivez au **niveau 20**, votre familier gagne une compétence supplémentaire. Au **niveau 40**, votre familier en reçoit une de plus. Veillez à discuter du choix des compétences avec le reste de votre groupe.

Quand un PNJ de l'espèce des **démons** que vous pouvez voir tombe à 0 Point de Vie, si vous êtes présent dans la scène, vous pouvez dépenser 20 Points de Magie. Dans ce cas, le meneur de jeu révèle le profil entier de la créature et vous pouvez remplacer **une** des compétences de votre familier par **une** des siennes (le meneur de jeu a le dernier mot pour décider quelles compétences conviennent et comment elles s'appliquent au familier). Décrivez la transformation !

Si vous possédez cette singularité, vous ne pouvez pas acquérir la compétence **Fidèle compagnon** du **Voyageur** (cf. **livre de base** page 219) et inversement (si vous avez déjà **Fidèle compagnon**, cette singularité vous est interdite).

Votre familier n'a pas de tour indépendant pendant les conflits, mais vous pouvez dépenser une action pour lui faire effectuer une action (une fois par tour). Si votre familier est affecté par des **effets liés aux tours** (cf. **livre de base** page 77), ceux-ci sont basés sur **votre** tour.

Votre familier rejoint et quitte les scènes en même temps que vous, et bénéficie des mêmes avantages pour les **repos**. Si vous tombez à 0 Point de Vie, votre familier disparaît de la scène et se reforme à vos côtés au début de la prochaine scène dans laquelle vous êtes présent, avec un nombre de PV égal à sa valeur de **Crise**.

» FANTÔME COGNITIF

Vous êtes une présence née dans les tréfonds du réseau des âmes, à cheval sur la frontière séparant les démons des humains. Vous rappelez-vous les premiers moments de votre existence ? Quelle croyance, quel souvenir ou quelle émotion incarnez-vous ? En quoi cela affecte-t-il votre aspect ?

Choisissez deux types de dégâts parmi **air, foudre, ténèbres, terre, feu, glace** et **lumière**. Vous **résistez** aux types choisis. Vous êtes aussi **vulnérable** à un troisième type choisi dans la liste.

Vous recevez le pouvoir de réaliser des rituels de **ritualisme** et pouvez vous en servir pour faire entrer des créatures dans le réseau des âmes ou les en extraire, ainsi que pour rassembler des informations et traquer des entités lorsque vous êtes à l'intérieur.

» INVENTEUR/INVENTRICE PRODIGE

Vous éprouvez une ardente passion pour la technologie et les appareils étranges. Quelle découverte innovante mais dangereuse avez-vous réalisée ? Quelle société douteuse tente de vous dérober cette information ? Comment compte-t-elle s'en servir ?

Une fois par scène de conflit, si vous avez besoin de dépenser des Points d'Inventaire, vous pouvez ignorer ce coût.

Vous pouvez entamer des **projets**. Si l'un d'entre eux nécessite un **ingrédient ou matériau spécial**, vous pouvez dépenser 1 Point Fabula pour déclarer que vous l'avez sur vous. Dans ce cas, votre invention présente **forcément** un **grave défaut** (cf. **livre de base** page 134).



» MILLE VISAGES

Vous pouvez vous déguiser en presque n'importe qui. Ce pouvoir vous vient-il de gadgets spéciaux, de pouvoirs psychiques ou d'une physiologie unique ? Qui fut la première personne à vous démasquer ? De qui avez-vous perdu la confiance à cause de ce talent ? Qui a tenté de vous engager pour une opération louche et comment avez-vous réagi ?

Loin des regards indiscrets, vous pouvez utiliser l'action **Compétence** et dépenser 1 Point Fabula pour vous déguiser en une autre créature de taille et de forme humanoïdes. S'il s'agit d'un individu que vous avez eu l'occasion de rencontrer ou d'observer, ou sur lequel vous vous êtes renseigné, vous pouvez aussi adopter sa voix et ses manières.

Votre déguisement trompe sans mal n'importe quelle créature de rang **soldat**, mais les créatures de rang **élite** et **champion** risquent de vous percer à jour à cause d'un test raté ou d'une **aubaine**. Si un **Méchant** participe à la scène avec vous, il peut dépenser 1 Point Ultima pour révéler votre vraie identité par pur hasard ou grâce à son flair.

» NÉO-HUMAIN/NÉO-HUMAINE

Vous représentez la prochaine étape de l'évolution humaine (ou au moins une possibilité). Qu'est-ce qui trahit votre nature ? La dissimulez-vous ? Avez-vous un mentor ou quelqu'un que vous respectez énormément ? Quelle entité ou organisation vous surveille de près ?

Quand vous prenez cette singularité, choisissez entre **Dextérité**, **Intuition**, **Puissance** et **Volonté**.

Lorsque vous rejoignez une scène de conflit, augmentez d'un cran la taille de dé de cet attribut (jusqu'à **d12** au maximum) ou, si sa **taille de dé de base est déjà de d12**, faites comme si la **taille actuelle du dé associé était d20** pour les tests que vous effectuez (**uniquement** pendant les tests, en faisant abstraction des **états**). L'effet choisi dure jusqu'à la fin de la scène.

Lorsque vous choisissez une des options ci-dessus, le meneur de jeu reçoit une **aubaine** qu'il peut dépenser durant la scène en cours ou plus tard, afin de mettre en avant les effets collatéraux inattendus de vos pouvoirs (par exemple attirer l'attention d'une entité psychique, alerter les autorités de votre présence ou endommager le continuum).

» ORACLE PLANÉTAIRE

Le flux des âmes lui-même parle par votre bouche, meurtri depuis des siècles par la pollution et les expériences cruelles. Comment cette douleur se manifeste-t-elle à vos yeux ? Comment ce lien s'est-il formé ?

Quand un ou plusieurs alliés récupèrent des Points de Vie et/ou de Magie grâce à vous, chacun d'eux en regagne 5 de plus et vous choisissez un état parmi **étourdi**, **enragé**, **empoisonné**, **traumatisé**, **ralenti** et **affaibli**. Chacun de ces alliés se remet de l'état en

question. La récupération de Points de Vie et/ou de Magie passe à 10 si vous êtes **au moins de niveau 30**.

Vous recevez en outre le pouvoir de réaliser des rituels de **Spiritisme**.

» ORIGINAIRE D'UN AUTRE MONDE

Votre présence ici est une anomalie, un nœud inattendu dans la tapisserie du destin : les lois de ce monde glissent parfois sur vous sans vous atteindre. Venez-vous d'une autre planète, voire d'une autre époque ? Comment êtes-vous arrivé ici et quand ? Pensez-vous avoir encore une chance de rentrer chez vous et le souhaitez-vous ? Quelle terrible menace vous a suivi ?

Quand vous participez à une scène de conflit, vous gagnez automatiquement 1 Point Fabula.

En outre, vous pouvez invoquer un **trait** pour relancer les dés même après un **échec critique** (dans ce cas, vous ne recevez **pas** de Point Fabula pour l'**échec critique**).

» RELIQUE ÉNIGMATIQUE

Vous possédez une arme étrange capable d'altérer la trame de la réalité, un artefact issu d'un passé oublié (voire d'un lointain futur). Comment l'avez-vous obtenue et comment avez-vous découvert les rudiments de son fonctionnement ? Qui essaie de vous la prendre ?

Avec le reste du groupe, créez une **relique** : une **arme personnalisée rare** (cf. page 112) valant 1 200 zénits au maximum. La **relique** est un **artefact**, ne peut être détruite que par le **sacrifice** d'un PJ et vous ne pouvez vous la faire voler ou la perdre qu'à cause d'une **reddition**. Tant qu'un **personnage joueur ou Méchant** est équipé de la **relique**, il peut réaliser l'action **Compétence** pour qu'elle manifeste un pouvoir de son choix parmi les suivants :

- ♦ **(Réservé aux PJ)** Posez une question unique au meneur de jeu. Il répond sincèrement et décrit les visions que vous envoie la **relique** pour vous éclairer à ce sujet.
- ♦ Choisissez une discipline parmi les suivantes : **Chimérisme**, **Élémentalisme**, **Entropisme**, **Ritualisme** et **Spiritisme**. Jusqu'à la fin de la scène, tout personnage équipé de la **relique** peut réaliser des rituels de cette discipline et le coût en PM est réduit de moitié.
- ♦ Jusqu'à la fin de la scène, toutes les attaques effectuées avec la **relique** infligent 5 dégâts de plus, et tous les dégâts infligés ignorent les absorptions, immunités et résistances. En outre, le personnage peut effectuer une **attaque gratuite** avec la **relique**.

La deuxième et la troisième option sont **cumulatives** : par exemple, utiliser la deuxième option pour le Chimérisme trois fois lors d'une même scène réduit les rituels de Chimérisme à 1/8 de leur coût en PM normal.

Après avoir manifesté un pouvoir entre les mains d'un personnage joueur, la **relique** génère **1d6 Points de Paradoxe**. Si les Points de Paradoxe de la **relique** arrivent **au moins à 10**, tous sont perdus et le joueur lance un **d6** :

- ◆ **1-4** : la **relique** devient complètement inerte et on ne peut plus s'en équiper avant d'avoir rempli une condition spécifique (à décider par le meneur de jeu).
- ◆ **5-6** : la **relique** libère une force terrifiante et sans précédent qui provoque la mort et la destruction, une grave altération de l'espace et du temps, voire l'arrivée d'une nouvelle **menace** dans le monde (au meneur de jeu de choisir).

Lorsqu'un Méchant utilise le pouvoir d'une **relique**, il ne génère **jamais** de Points de Paradoxe.

Si vous vous **sacrifiez** et que la **relique** n'est pas détruite dans le cadre de cet acte, elle demeure présente dans la campagne, accompagnée de toutes les règles indiquées ci-dessus, mais elle peut dorénavant être perdue ou volée comme n'importe quel objet (même si seul un **sacrifice** peut la détruire).

» ROBOT

Vous êtes une créature humanoïde, partiellement ou entièrement mécanique. Savez-vous qui vous a créé et pourquoi ? Votre existence représente-t-elle une menace pour quiconque ? Existe-t-il d'autres « spécimens » de vous-même dans le monde ? Quand votre personnalité divergente s'est-elle manifestée pour la première fois ? Avec quelles conséquences ?

Vous n'êtes pas considéré comme un être vivant et, en conséquence, gagnez l'immunité contre les dégâts de **poison** ainsi que la **résistance** aux dégâts de **terre**. Vous êtes également immunisé contre l'état **empoisonné**.

Bien que n'ayant pas besoin de respirer, de manger ou de boire, vous obéissez encore aux règles ordinaires de **repos**. La récupération des Points de Vie et l'élimination des états fonctionnent normalement.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests effectués pour examiner ou interagir avec des machines, des appareils technologiques et des **créatures artificielles** (sauf pour les tests de précision et de magie).

» SURVIVANT/SURVIVANTE

Vous comptez parmi les rares rescapés d'une catastrophe, d'une attaque militaire ou d'un assaut lancé par une corporation. Qui en était responsable ? Avez-vous gardé le contact avec d'autres survivants ? Croyez-vous qu'il soit possible de rebâtir ce qui a été détruit ?

Vos maximums de Points de Vie **et** de Points de Magie augmentent de 5.

Choisissez une option : vous gagnez la capacité de vous équiper d'**armes martiales de corps à corps ou à distance**, d'**armures martiales** et de **boucliers martiaux** ; **OU** vous apprenez un sort à choisir parmi les listes d'**Élémentaliste** ou de **Spirite** (cf. **livre de base** pages **192** et **214**) ; **OU** votre maximum de Points d'Inventaire augmente définitivement de 2.

» TRANSPORT VOLÉ

Vous possédez un moyen de transport fiable qui vous a tiré du pétrin plus d'une fois. Le problème, c'est que vous l'avez... pour ainsi dire... emprunté. Qu'est-ce qui le rend unique ? Quel genre de carburant l'alimente ? Qui était le propriétaire d'origine et pourquoi souhaite-t-il le récupérer ?

Vous obtenez un transport de votre choix parmi ceux de la page **125** du **livre de base** (un véhicule terrestre, un navire ou même un véhicule volant) **ou** un vaisseau spatial (cf. page **79**). Sa taille peut être **intermédiaire** ou **grande**. Il suffit à vous accueillir avec le reste de votre groupe, ainsi qu'une douzaine d'invités, et comprend l'armement requis pour permettre de **se battre en véhicule** (cf. page **65**).

Une fois par séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), le meneur de jeu peut vous donner 2 Points Fabula pour introduire une complication narrative liée à la nature du transport ou à son propriétaire d'origine. Le véhicule ne peut toutefois **jamais être détruit sans votre permission**.

SUJETS DÉLICATS

Bien des singularités introduisent des thèmes complexes à la table de jeu : par exemple, **Tueur repent**i et **Survivant** sont associés à l'exploitation et à l'oppression ; **Cobaye en fuite**, **La bête qui parlait** et **Robot** donnent des personnages considérés comme des menaces ou des anomalies ; et même des personnages dotés de la singularité plus simple **Mille visages** risquent de susciter la méfiance et la suspicion. Quand vous choisissez ou personnalisez vos singularités, veillez à respecter les limites personnelles de celles et ceux qui jouent avec vous. Utilisez les **lignes** et les **voiles** (cf. **livre de base** page **140**) et n'hésitez pas à mettre la partie sur pause si une scène gêne quelqu'un. Soyez bienveillants entre vous et avec vous-mêmes.

» TUEUR REPENTI

Vous faisiez partie d'un gang, d'un groupe armé, des forces de police ou d'une unité militaire. Vous avez le sang d'innocents sur les mains et sur la conscience. Quel événement choquant a provoqué votre désertion ? Qui, selon vous, ne vous pardonnera jamais et pourquoi cette personne est-elle dans son droit ?

Vous ne pouvez acquérir cette singularité que si le thème de votre personnage est le **doute** ou la **culpabilité**. Votre thème ne peut pas changer tant que vous conservez cette singularité.

Lorsque vous prenez cette singularité, décrivez l'organisation pour laquelle vous travailliez, nommez le **Méchant** qui la dirige et dressez la liste de ses **trois principales stratégies**. Cette organisation devient une **menace** pour votre monde.

Exemples : la Corporation des Carrefours galactiques (dirigée par Aaron Callisto) qui **s'empare des ressources naturelles des planètes amoindrit les droits des travailleurs et colonise l'espace** ; les Forces de sécurité deluviennes (dirigées par Natalia Caiden) qui **abusent de la force, se livrent au trafic de prototypes d'armes technomagiques et pratiquent la désinformation** ; la compagnie privée Peckerson (dirigée par Ezra Allen) qui **sabote les manifestations pacifiques, intimide les civils et s'infiltre parmi les syndicats**.

Vous avez réussi à voler quelque chose à cette organisation : vous recevez **un unique objet rare** valant au maximum 1 000 zénits. Vous pouvez le choisir parmi les listes disponibles ou le concevoir avec le reste de votre groupe.

À la fin de chaque séance de jeu (environ **quatre heures de jeu**), si vous avez **géné** une ou plusieurs des stratégies de l'organisation ou si vous avez **remédié** à certains dégâts qu'elle a causés, vous gagnez **1 Point de Subversion**.

Si vous ne savez pas vraiment si vous avez atteint cet objectif lors d'une séance de jeu, c'est vous qui avez le dernier mot. Montrez-vous aussi honnête et sincère que possible.

Quand il vous faut dépenser des Points Fabula, vous pouvez décider de dépenser à la place 1 Point de Subversion (quel que soit le nombre de Points Fabula requis).

Une fois que le Méchant qui dirige l'organisation est vaincu et se **rend**, vous perdez cette singularité et votre maximum de Points de Vie et de Points de Magie augmente de 10. Puis vous changez de thème pour adopter l'un des suivants : **besoin de s'intégrer, devoir ou justice**.

» XIPHOSYMBIOSE

Votre capacité à manifester un corps physique est liée à une arme, qui doit être maniée par quelqu'un d'autre. Comment vous a-t-on créé ? Existe-t-il beaucoup d'êtres tels que vous ? S'agit-il de votre premier porteur ? Avec qui avez-vous refusé de joindre vos forces ? Aspirez-vous à la liberté ?

Quand vous prenez cette singularité, choisissez un autre personnage joueur qui sera votre **porteur**. Vous créez un lien mutuel comportant 1 **émotion** à choisir parmi **admiration**, **infériorité**, **loyauté** et **méfiance**.

Veillez à ce que le joueur qui contrôle le **porteur** soit d'accord pour entretenir cette relation et ait envie d'explorer la nature unique de cette singularité avec vous.

Avec le reste de votre groupe, créez votre **noyau** : une **arme personnalisée rare** (cf. page 115) qui vaut au maximum 1 200 zénits. Le **noyau** ne peut pas être perdu, volé ou détruit par une intervention externe, mais **se désintègre automatiquement** si vous vous **sacrifiez**. Il n'est jamais considéré comme **martial** (♦) et n'importe qui peut s'en équiper. Un personnage qui s'en est équipé peut réaliser l'action **Compétence** pour échanger les attributs du test de précision du noyau contre deux attributs de son choix (appliquez la modification aux deux formes s'il s'agit d'une **arme transformable**).

Tant que vous avez cette singularité, **seul votre porteur** peut s'équiper de votre **noyau**.

Vos Points de Vie ne **peuvent jamais descendre en dessous de 1** : toute perte de Points de Vie en excédent est subie par votre **porteur** (quelle que soit la distance qui vous sépare).

Lorsque votre **porteur se rend**, vous disparaissiez aussitôt et vous vous repliez à l'intérieur du **noyau** (quelle que soit la distance) où vous entrez en sommeil ; vous ne pouvez pas sortir tant que le **porteur** n'a pas repris connaissance. Le meneur de jeu peut choisir qui subit les conséquences d'une telle **reddition**, de vous **ou** du porteur.

Quand votre porteur se **sacrifie**, choisissez une option parmi les suivantes :

- ♦ **L'éveil** (seulement si la **somme des intensités de vos liens est au moins égale à 8**). Vous perdez cette singularité et votre **noyau** apparaît entre vos mains. Vous réalisez immédiatement l'action **Équipement** gratuitement et vous vous en équipez.
- ♦ **Legs** (seulement si un autre PJ volontaire que vous pouvez voir participe à la scène). Ce personnage joueur devient votre nouveau **porteur** et votre **noyau** apparaît à l'intérieur de son **sac à dos**.
- ♦ **Destruction**. Vous vous **sacrifiez** à la place du **porteur**, qui récupère aussitôt un nombre de Points de Vie égal à sa valeur de **Crise** et n'a plus besoin de se **rendre** ni de se **sacrifier**.

Chaque fois que vous **gagnez un niveau**, si vos liens **cumulent une somme d'intensités d'au moins 10**, vous pouvez déclencher un **éveil**, comme décrit ci-dessus (sans **sacrifice** requis).

TECHNOSPHÈRES

Les technosphères sont des cristaux où l'énergie du flux des âmes mondiale s'est agglomérée et stabilisée. Quand on les place dans un équipement conçu à cet effet, ces bijoux réagissent et en altèrent les caractéristiques, conférant parfois de nouveaux pouvoirs à son utilisateur.

Les règles optionnelles des technosphères modifient en profondeur nombre de celles du **livre de base** : plutôt que d'y ajouter de nouvelles complexités, il s'agit de les remplacer en partie. Si vous optez pour ces règles, **tous les personnages joueurs du groupe** doivent donc y obéir, sans exception.

Pour ce qui concerne les règles, les technosphères transforment nombre d'aspects qui composent les personnages et leur équipement en options modulaires : on peut désormais échanger librement des classes, des compétences, des qualités et autres aspects. Ces règles conviennent particulièrement à un contexte de techno fantasy, mais on peut s'en servir dans n'importe quelle partie.

En général, ces règles ne rendent **pas** les personnages plus forts ; on pourrait plutôt dire qu'elles les rendent forts **de façon différente**.

TYPES DE TECHNOSPHÈRES

Les technosphères se répartissent en deux groupes : **mnémosphères** et **hoplosphères**

- ♦ **Les mnémosphères** (du grec *mnêmê*, « mémoire ») sont générées par l'accumulation de pensées, d'émotions et de savoir au sein du flux des âmes et réagissent aux stimuli que représentent les nouveaux événements et les expériences inédites.

En matière de mécanique, chaque mnémosphère est associée à une classe et octroie à son utilisateur l'accès à certaines des compétences correspondantes.

- ♦ **Les hoplosphères** (du grec *hoplon*, « outil, arme ») sont concrètement des « caillots » d'énergie spirituelle liés à un élément (tel que le feu ou la terre) ou un concept spécifique (comme le soin ou le lancement de sorts).

En matière de mécanique, les hoplosphères renforcent les objets dans lesquels on les place ou les capacités de ceux qui s'en équipent.

Les pages suivantes comprennent toutes les règles requises pour appliquer le système des technosphères à votre campagne. Étant donné qu'elles sont assez complexes, il est important que tout le groupe s'efforce de les mémoriser autant que faire se peut.

LES TECHNOSPHERES CHANGENT VOTRE MONDE

Les technosphères peuvent ressembler à une option strictement « mécanique », mais ont au contraire un énorme impact sur la narration et la création du monde, ainsi que sur la perception de la magie et des compétences au sein de l'univers.

Si vous cherchez à mieux intégrer les technosphères à votre campagne, les astuces suivantes vous serviront peut-être.

- ♦ À quoi ressemblent les technosphères ? En quoi les mnémosphères diffèrent-elles des hoplosphères ?
- ♦ Comment les technosphères sont-elles créées ? Une faction possède-t-elle le monopole de leur fabrication ?
- ♦ Quelle technosphère hypothétique ou légendaire pourrait changer le destin du monde ?

» ELLES N'ONT RIEN DE BIEN SPÉCIAL... OU PEUT-ÊTRE QUE SI !

Le fait qu'on puisse simplement insérer une technosphère dans un appareil portatif ou un équipement individuel pour bénéficier des compétences typiques d'une classe, sans parler de la possibilité de passer de l'un à l'autre de ces pouvoirs d'un geste, risque de faire passer ces capacités pour un peu moins « uniques » ou « spéciales » que dans une partie normale de **Fabula Ultima**.

- ♦ Par conséquent, dans ce contexte, la magie, les techniques et les talents personnels sont **dévalorisés**, transformés en simples **marchandises** et **standardisés** : chaque fois qu'une nouvelle forme d'art ou de savoir-faire émerge, elle est condamnée à devenir le nouveau standard auprès du grand public pour ne pas disparaître en étant étiquetée comme peu profitable, voire « démodée ».
- ♦ Ceux qui refusent de s'appuyer sur les technosphères ou qui améliorent leurs talents de façon traditionnelle deviennent des personnages intéressants à explorer, sans doute **critiqués** comme étant réactionnaires ou **moqués** pour leur manque de bon sens.
- ♦ Il se peut fort bien qu'on ne puisse pas reproduire certains arts et pouvoirs magiques perdus au moyen de technosphères produites artificiellement. Au niveau du jeu, vous pouvez représenter cela en faisant de certaines technosphères des **artefacts** pourvus de capacités hors du commun, ou bien en limitant la liste des classes accessibles au moyen d'une mnémosphère (la liste de classes suggérées page 136 ne comprend pas celle d'**Arcaniste**, par exemple, d'une part pour éviter certaines complications et d'autre part parce qu'il s'agit d'une classe qui devrait toujours faire figure d'exception dans l'intrigue).

Tous ces éléments sont exacerbés si on **vend** les technosphères dans des boutiques ou des distributeurs automatiques.

Rappelez-vous que, même si les technosphères sont courantes dans l'univers, **seuls les PJ s'en servent dans le cadre de ces règles**. Par conséquent, décrire les capacités d'un PNJ comme étant fondées sur l'usage des technosphères n'est qu'un choix **esthétique** (cela est expliqué plus en détail page 133).

» LE MONOPOLE DE LA COMPÉTENCE

Si une corporation, une organisation ou un gouvernement unique contrôle le marché des mnémosphères, cette structure maîtrise aussi la vitesse à laquelle la population peut se développer et apprendre, manipulant ainsi ses chances d'ascension sociale et de réussite.

- ◆ Une personne peut améliorer ses compétences sans mnémosphère, mais **bien plus lentement** qu'en se contentant d'activer une mnémosphère totalement développée.
- ◆ Du point de vue des règles (et en particulier des **récompenses**), ces règles permettent au MJ d'offrir aux personnages joueurs des mnémosphères plus puissantes (et contenant peut-être davantage de niveaux des compétences qu'ils ont déjà acquises) après avoir vaincu de puissants adversaires ou pillé des convois industriels.

Naturellement, ces règles débouchent sur bien des intrigues palpitantes, de la création de systèmes d'armement avancés et conçus pour transformer les soldats en ressources faciles à remplacer, jusqu'à la déstabilisation des conspirations qui bousculent l'équilibre des pouvoirs entre nations en offrant des compétences cruciales immédiatement accessibles à l'un ou l'autre des camps (en échange de son allégeance ou d'autres faveurs).

» ESPRIT CONDENSÉ

Chaque technosphère est la représentation physique d'une **idée**, d'un **instinct**, d'un **penchant**, d'une **vocation** ou d'une **émotion** rendue tangible : ceci vous permet de vous en servir comme outil narratif pour souligner la vraie nature d'un lieu ou d'une créature, fût-ce de façon plutôt abstraite.

- ◆ Par conséquent, dans un monde où les technosphères existent, les sentiments, les émotions et la souffrance des créatures sont si intenses (ou le flux des âmes est si sensible) qu'elles se **manifestent souvent** sous cette forme condensée et cristalline.
- ◆ Bien sûr, on peut **forcer** le processus et, dans ce cas, il est important de déterminer s'il existe (ou existait) un moyen plus lent et durable de créer des technosphères (peut-être avaient-elles un nom et un rôle social différents par le passé).

Vous pouvez aussi vous servir des technosphères en modifiant leur origine ou le sens qu'elles revêtent dans l'intrigue : par exemple, il pourrait s'agir de **joyaux** créés à partir des souvenirs des défunts, de **symbiotes parasites** octroyant de nouveaux pouvoirs à leur hôte ou de **sections de code cristallisées** qui apparaissent spontanément dans le **réseau des âmes** (cf. page 74). Dans tous ces cas, les variantes présentées en page 138 pourraient vous intéresser.

MODIFICATIONS DES RÈGLES D'ÉQUIPEMENT

Si vous utilisez les technosphères, les règles d'équipement suivantes s'appliquent :

- ♦ Les seuls types d'équipement disponibles dans le jeu sont les suivants : **armes personnalisées** (cf. page 112), **armures** et **accessoires**, ainsi que les **modules d'arme et d'armure** destinés à la classe de **Pilote** (cf. page 158).
- ♦ Les autres équipements n'existent **tout simplement pas**. Par conséquent, vous devriez ignorer la compétence **Boucliers doubles** de la classe de **Gardien** (cf. **livre de base** page 201). De même, vous devriez ignorer le **magicanon** de la classe de **Bricoleur** et transformer ses **magisphères** en **atout technomagique avancé** (cf. **livre de base** page 187).
- ♦ Les **armes personnalisées** et les **armures** ne peuvent pas avoir d'autres qualités que celles détaillées dans le tableau ci-dessous, qui constituent des **emplacements** pour technosphères.
- ♦ De leur côté, les **accessoires** et les **modules rares** des **Pilotes** (cf. page 86) obéissent aux règles normales des objets rares et **ne peuvent pas** bénéficier des qualités mentionnées dans le tableau ci-dessous.
- ♦ Afin d'alléger le travail du meneur de jeu, les PNJ **ne peuvent pas disposer de la compétence Utilisation d'équipement** (cf. **livre de base** page 309) **ni utiliser les technosphères**. Vous pouvez **décrire** leurs pouvoirs comme issus de leurs armes, armures ou technosphères, mais **on ne les traite pas comme tels en ce qui concerne les règles**. Pour compenser ce désavantage, les PNJ appartenant à l'espèce **humanoïde** reçoivent une compétence supplémentaire.
- ♦ Les **technosphères** (**mnémosphères** comme **hoplosphères**) et les objets qui les contiennent ne peuvent jamais être **détruits, perdus** ou **volés** sans la permission de leur propriétaire.

QUALITÉ	COÛT	EFFET
Emplacement α	-	Confère 1 emplacement de technosphère . Cette qualité est automatiquement présente chez toutes les armes et armures qui n'ont aucune autre qualité, sans surcoût.
Emplacement β	+600 z	Confère 2 emplacements de technosphère (1 mnémosphère max.).
Emplacement γ	+1 500 z	Confère 3 emplacements de technosphère (2 mnémosphères max.).
Emplacement δ	+1 800 z	Confère 4 emplacements de technosphère (2 mnémosphères max.). Cette qualité n'est disponible que pour les armes .

CHANGEMENTS DANS LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Les règles suivantes s'appliquent désormais à la création de personnage :

- ◆ Chaque personnage joueur est créé au **niveau 5** comme dans les règles normales, mais doit distribuer ces niveaux **entre trois classes, ni plus ni moins**.
- ◆ Les trois classes choisies de la sorte sont considérées comme les **classes innées** du PJ.
- ◆ À la création, chaque personnage joueur reçoit **une augmentation permanente de 5 à son maximum de Points de vie et à son maximum de Points de Magie**. Il reçoit en outre la capacité de **s'équiper d'armes martiales de corps à corps et à distance**.
- ◆ Chaque personnage joueur reçoit une **mnémosphère de niveau 1** de la classe de son choix lors de sa création.

Exemple : Un personnage joueur peut commencer la partie avec 1 niveau d'**Élémentaliste**, 2 niveaux d'**Esper** et 2 niveaux de **Spirite** pour ses classes innées, plus une mnémosphère de **Maître érudit** de niveau 1.

CHANGEMENTS DANS L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

Les règles suivantes s'appliquent désormais à l'évolution des personnages :

- ◆ Lorsqu'un personnage joueur gagne un niveau, son niveau de personnage augmente de 1 et il investit 1 niveau dans une classe innée **ou** dans une mnémosphère de son choix parmi celles disponibles pour le groupe.
- ◆ Au fil de leur évolution, les personnages peuvent investir des niveaux dans leurs classes innées selon les règles normales, mais **pas acquérir de nouvelles classes**, même lorsqu'ils ont **maîtrisé** leurs trois classes innées.

Les maximums de Points de Vie et de Points de Magie, les augmentations de taille de dés d'attribut aux niveaux **20** et **40**, ainsi que tout autre effet dont la puissance varie en fonction du niveau sont calculés à partir du **niveau de personnage**, qui est par conséquent **distinct** du total de ses niveaux dans les classes innées et les mnémosphères équipées.

Exemple : Un personnage joueur peut arriver au niveau 20 et n'avoir qu'un total de 5 niveaux dans ses classes innées s'il a investi 15 niveaux dans diverses mnémosphères. Il augmente tout de même la taille de dé d'un attribut d'un cran et est considéré comme étant de niveau 20 lorsqu'on calcule ses maximums de PV et de PM, ainsi que tous les effets basés sur le niveau.

APRÈS LE NIVEAU 50

Un personnage joueur qui a déjà atteint le niveau 50 **ne peut plus augmenter son niveau, mais** reçoit toujours des points d'expérience et peut investir tous les niveaux obtenus de la sorte dans ses **classes innées** et ses **mnémosphères**.

S'ÉQUIPER DE TECHNOSPHÈRES

On peut installer librement des technosphères dans n'importe quelle **arme** ou **armure** qui comporte les emplacements nécessaires. Quiconque s'équipe de l'objet en question reçoit tous les bénéfices des technosphères qu'il contient.

- ♦ Installer des technosphères dans un objet **requiert du calme et de l'attention** : on ne peut donc **pas** le faire lors d'un conflit.
- ♦ Le même élément d'équipement peut contenir **à la fois des mnémosphères et des hoplosphères** à condition de respecter la limite des emplacements. Par exemple, un **emplacement β** peut contenir au plus deux technosphères, **dont seulement une** mnémosphère.
- ♦ Un objet **ne peut pas** contenir **deux mnémosphères ou plus** qui partagent une ou plusieurs compétences (y compris des compétences héroïques).
- ♦ Un personnage **ne peut jamais s'équiper** d'un objet contenant une mnémosphère dotée d'au moins une compétence (compétences héroïques comprises) à laquelle il a **déjà** accès (que ce soit par une classe innée ou par l'intermédiaire d'une autre mnémosphère insérée dans un autre objet dont il est équipé).
- ♦ Certaines hoplosphères nécessitent et occupent **plus d'un emplacement**.
- ♦ Vous pouvez installer **deux hoplosphères identiques ou plus** dans un même objet. Ceci peut entraîner un effet de **coagulation** (cf. page 137).



RÈGLES DES MNÉMOSPHÈRES

Chaque mnémosphère est associée à une classe spécifique : en absorbant des souvenirs et des expériences, elle améliore son niveau et se renforce. Les règles suivantes s'appliquent :

- ♦ Par souci de simplicité et d'équilibre, il est recommandé de limiter les mnémosphères aux classes suivantes : **Chantre, Chimériste, Commandante, Danseuse, Élémentaliste, Entropiste, Esper, Furie, Gardien, Maître d'armes, Maître érudit, Oratrice, Roublarde, Spirite et Tireuse d'élite.**
- ♦ Quand un personnage investit un niveau dans une **mnémosphère** (cf. page 134), cette mnémosphère développe une nouvelle compétence dans la classe correspondante ou augmente le niveau d'une compétence existante, exactement comme dans une évolution de classe ordinaire.
- ♦ Une mnémosphère peut convenir **5 niveaux au maximum**. Une fois qu'elle atteint le niveau 5, cette mnémosphère est **maîtrisée** et développe une compétence héroïque générique ou de la classe correspondante (les joueurs décident collectivement). Cette mnémosphère doit **entièrement remplir** les conditions de la compétence héroïque choisie.
- ♦ Tant qu'un personnage joueur est équipé d'une arme ou armure contenant des mnémosphères, il a accès à **toutes les compétences (y compris héroïques)** qu'elles recèlent. Dès qu'il n'en est plus équipé, il en perd tous les avantages et pouvoirs (y compris, par exemple, les sorts appris par l'intermédiaire d'une **mnémosphère de Chimériste** : ceux-ci font partie de la mnémosphère et non du personnage).
- ♦ Les mnémosphères **n'octroient pas l'accès aux atouts gratuits** des classes et ne permettent pas non plus aux personnages de **commencer des projets** ni de **réaliser des rituels** (le cas échéant, les compétences liées à ces aspects ne peuvent pas être acquises). Les personnages qui souhaitent acquérir ces pouvoirs doivent le faire par leurs **classes innées**.

Exemple : Si un personnage de niveau 5 s'équipe d'une mnémosphère de **Gardien** de niveau 5 (**Forteresse 2 ; Maîtrise défensive 3 ; Rempart**) et d'une mnémosphère d'**Élémentaliste** de niveau 3 (**Artillerie magique ; Magie élémentaire 2 ; Ignis, Trait de feu**), il dispose de l'équivalent en compétences d'un personnage de niveau 13, y compris une compétence héroïque.

Toutefois, ces mnémosphères n'accordent aucun des atouts gratuits que confèrent d'ordinaire ces classes (PV et PM supplémentaires, utilisation d'armures et boucliers martiaux, Ritualisme). Cela dit, les PV supplémentaires accordés par la compétence **Forteresse** s'appliquent bel et bien.

Il est bon de se servir de **fiches de mnémosphères** pour tenir le compte de l'évolution de chaque mnémosphère et pour faciliter l'échange entre différents personnages au sein du groupe (cf. page 145).

RÈGLES DES HOPLOSPHÈRES

Les hoploosphères sont plus simples et d'un usage plus instantané que les mnémosphères, mais pas moins importantes pour autant. Elles obéissent à quelques règles spécifiques.

- ♦ Les hoploosphères remplacent le système de qualités des objets et permettent aux personnages joueurs de reconfigurer fréquemment leur équipement.
- ♦ Quand on installe une hoploosphère dans un élément d'équipement, la première imprègne le second de sa puissance d'une manière spécifique à son type.
- ♦ Bien des hoploosphères comprennent des effets de **coagulation (Coag.)** qui **s'ajoutent** à leurs effets ordinaires lorsqu'on place des hoploosphères **identiques** dans un même objet.

Exemple : Si vous installez deux hoploosphères **arctiques** dans une même arme, chacune change son type de dégâts en **glace** et lui accorde une **résistance** à la **glace**, ce qui, par coagulation, accorde au bout du compte l'immunité. D'un autre côté, si vous installez trois hoploosphères **gladiatrices** dans une arme, celle-ci inflige désormais 6 dégâts supplémentaires aux **humanoïdes** (2 pour chaque sphère) et ajoute 3 à la valeur de Défense du porteur.

Comme les mnémosphères, les hoploosphères sont plus faciles à recenser sur un support numérique ou de petites cartes afin que les joueurs puissent les échanger facilement (cf. page 144).

LES TECHNOSPHERES COMME RÉCOMPENSES

Les technosphères fonctionnent mieux quand le groupe en a beaucoup et de natures différentes : par conséquent, le principe de base veut que ces cristaux **apparaissent spontanément dans l'univers de jeu** (par exemple une **mnémosphère de Furie** générée par le courroux d'un monstre déchaîné), de sorte qu'il paraît tout à fait naturel de tomber dessus lors d'une séance de jeu.

Une option intéressante consiste à fournir une brève vision de ce qui a généré une technosphère lorsqu'on la touche : un bruit, un souvenir, une émotion ou un indice quelconque.

Pour déterminer la valeur des récompenses ou le prix de vente, on considère que chaque technosphère vaut **environ 500 zénits** et que chaque niveau déjà présent à l'intérieur ajoute **300 zénits** à sa valeur.

Vous trouverez une liste d'hoploosphères prêtes à l'emploi à partir de la page 139.

PROBLÈMES DIVERS ET AUTRES RÈGLES

Bien que les règles des technosphères aient été testées et se soient révélées tout à fait robustes, elles peuvent nécessiter quelques ajustements (comme souvent lorsqu'une règle optionnelle a un tel impact sur le reste du jeu).

Par exemple, les personnages basés sur la compétence **Akromorphose** (cf. page 155) ou ceux qui recourent souvent aux **modules d'arme et d'armure** (cf. page 161) peuvent se retrouver entièrement ou partiellement privés de leurs mnémosphères et hoplosphères. En outre, certains groupes peuvent souhaiter n'utiliser **qu'en partie** les technosphères.

Vous trouverez ci-dessous une liste de suggestions qui vous permettent de résoudre la plupart de ces problèmes de manière assez facile. Notez toutefois que les limites qu'introduisent ces options proviennent du fait que, selon les règles ordinaires, **hoplosphères et mnémosphères se disputent les mêmes emplacements** et s'équilibrent donc entre elles : en retirant les unes ou les autres, on met justement cet équilibre en péril.

- ♦ **Technosphères intégrées.** Si vous utilisez cette option, particulièrement adaptée aux **Mutantes** et aux **Pilotes**, le personnage peut installer un **nombre de mnémosphères inférieur ou égal à $[1 + (\text{le niveau du PJ} \div 15)]$** à l'intérieur d'un appareil, d'un brassard ou d'un autre équipement justifié par la narration afin d'assurer que les classes qu'elles contiennent demeurent disponibles. Le personnage **ne peut toutefois pas s'équiper** d'objets dotés de qualité **Emplacement 8** et ne peut utiliser les emplacements des objets dont il est équipé **que pour des hoplosphères**.
- ♦ **Mnémosphères uniquement.** Si le groupe décide de se servir des mnémosphères mais préfère s'en tenir aux règles d'équipement ordinaires, on peut mettre en place une variante de la règle décrite ci-dessus : chaque PJ peut conserver un **nombre de mnémosphères actives inférieur ou égal à $[1 + (\text{le niveau du PJ} \div 15)]$** , tandis que l'équipement obéit aux règles ordinaires du **livre de base**. Dans ce cas, **les hoplosphères n'existent pas**, tous les types d'équipement sont de nouveau accessibles aux PJ et aux PNJ, et les personnages joueurs **ne gagnent plus** la capacité de s'équiper de **toutes les armes martiales de corps à corps ou à distance** dès la création de personnage (mais ils augmentent leur maximum de PV et de PM de 5 et reçoivent une mnémosphère de niveau 1 malgré tout).
- ♦ **Hoplosphères uniquement.** Si le groupe souhaite personnaliser l'équipement avec des hoplosphères, mais sans associer l'évolution de classe aux mnémosphères, vous pouvez appliquer **toutes** les règles des technosphères liées à l'équipement, mais **la qualité Emplacement 8 n'est plus disponible**. Dans ce cas, **les mnémosphères n'existent pas** et les personnages joueurs **n'augmentent pas leur maximum de PV et de PM de 5** à la création de personnage (ils gagnent toutefois la capacité de s'équiper de **toutes les armes martiales de corps à corps ou à distance**).

EXEMPLES D'HOPLOSPHÈRES

Pour générer aléatoirement une hoplosphère dans la liste, le meneur de jeu peut lancer un **d66** (utilisez deux d6, un pour les dizaines et l'autre pour les unités).

- ♦ Les hoplosphères marquées d'un **astérisque (*)** ne peuvent être installées que dans des **armes**, jamais dans des **armures**.
- ♦ Une même **arme** ne peut pas contenir des hoplosphères liées à des **types de dégâts** différents (par exemple, une arme peut contenir trois hoplosphères **toxiques**, mais pas une hoplosphère **toxique** et une hoplosphère **voltaïque**). Cette limite spécifique ne s'applique pas aux armures.

De toute évidence, il ne s'agit là que de quelques exemples d'hoplosphères. Le meneur de jeu est libre d'en créer davantage en se basant sur ceux-ci et les joueurs peuvent en proposer par l'intermédiaire d'un **sondage** ou d'une **liste de souhaits** (cf. **livre de base** page 123).

HOPLOSPHÈRE

d66	Nom	Effet (quand on est équipé de l'objet)
11	Acérée*	Les tests de précision effectués avec cette arme bénéficient d'un bonus de +1. ▶ Coag. 2 : cette arme inflige 2 dégâts de plus.
12	Agile	Faites comme si la taille de votre dé de Dextérité était supérieure d'un cran (maximum d12). Cette hoplosphère occupe 2 emplacements .
13	Arctique	Vous résistez aux dégâts de glace . Si cet objet est une arme , tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de glace . ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de glace . ▶ Coag. 3 : tous les dégâts de glace que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en glace .
14	Bénie*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux morts-vivants . ▶ Coag. 2 : vous gagnez un bonus de +1 en Défense magique.
15	Chevaleresque*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux monstres . ▶ Coag. 2 : vous recevez un bonus de +1 en Défense magique.

HOPLOSPHÈRE

d66	Nom	Effet (quand on est équipé de l'objet)
16	Courageuse	Faites comme si la taille de votre dé de Volonté était supérieure d'un cran (maximum d12). Cette hoplosphère occupe 2 emplacements .
21	Cristalline	Vous êtes immunisé contre l'état étourdi . ▶ Coag. 2 : vous gagnez un bonus de +2 aux tests ouverts que vous effectuez pour examiner des créatures, des objets et des lieux.
22	Cyclonique	Vous résistez aux dégâts d' air . Si cet objet est une arme , tous les dégâts qu'elle inflige deviennent d' air . ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts d' air . ▶ Coag. 3 : tous les dégâts d' air que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en air .
23	Éblouissante*	Chaque cible touchée par cette arme subit l'état étourdi . Cette hoplosphère occupe 2 emplacements .

PERSONNAGES DE HAUT NIVEAU

Lorsque vous créez un personnage de niveau supérieur à 5 dans une campagne utilisant les technosphères, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- ♦ **Budget de départ.** Le personnage reçoit un nombre initial de zénits comme indiqué page 229 du **livre de base**. Il **peut** les dépenser pour acquérir **des armes personnalisées, des armures, des accessoires et des hoplosphères** (à 500 zénits pièce).
- ♦ **Mnémosphères.** Le personnage reçoit une mnémosphère supplémentaire de niveau 0 pour chaque **tranche de 10 niveaux** au-delà de 5 (par exemple, un personnage de niveau 23 reçoit une mnémosphère de plus, pour un total de deux mnémosphères initiales).
- ♦ **Niveaux.** Le personnage peut répartir ses niveaux comme bon lui semble entre ses classes innées et ses mnémosphères initiales, mais il est forcé d'investir **au moins 5 niveaux** parmi **3 classes innées**.

HOPLOSPHÈRE

d66	Nom	Effet (quand on est équipé de l'objet)
24	Empoisonnée	Vous résistez aux dégâts de poison. Si cet objet est une arme, tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de poison. ► Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de poison. ► Coag. 3 : tous les dégâts de poison que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en poison.
25	Énergisante	Vous êtes immunisé contre l'état affaibli. ► Coag. 2 : quand vous récupérez des Points de Vie, vous en récupérez 2 de plus.
26	Ensorcelée*	Les attaques réalisées avec cette arme se font contre la Défense magique. ► Coag. 2 : les sorts que vous lancez infligent 2 dégâts de plus et ceux que vous lancez pour rendre des Points de Vie à des créatures leur en font récupérer 2 de plus.
31	Épouvantable*	Chaque cible touchée par cette arme subit l'état traumatisé. Cette hoplosphère occupe 2 emplacements.
32	Épuisante*	Chaque cible touchée par cette arme subit l'état affaibli. Cette hoplosphère occupe 2 emplacements.
33	Étendue*	Les attaques réalisées avec cette arme reçoivent la propriété multi (2). Cette hoplosphère occupe 2 emplacements.
34	Faucheuse*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux plantes. ► Coag. 2 : vous recevez un bonus de +1 en Défense.
35	Gladiatrice*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux humanoïdes. ► Coag. 2 : vous recevez un bonus de +1 en Défense.
36	Immobilisante*	Chaque cible touchée par cette arme subit l'état ralenti. Cette hoplosphère occupe 2 emplacements.
41	Médicale	Quand une ou plusieurs créatures récupèrent des Points de Vie et/ou de Magie grâce à vous par l'intermédiaire d'une potion, celle-ci leur en fait regagner 2 de plus. ► Coag. 2 : ajoutez 1 PV/PM supplémentaire à l'effet ci-dessus.

HOPLOSPHÈRE

d66	Nom	Effet (quand on est équipé de l'objet)
42	Méprisante*	Chaque cible touchée par cette arme subit l'état enragé . Cette hoplosphère occupe 2 emplacements .
43	Occulte*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux élémentaires . ▶ Coag. 2 : vous recevez un bonus de +1 en Défense magique.
44	Perforante*	Les dégâts infligés par cette arme ignorent les résistances. ▶ Coag. 2 : les dégâts infligés par cette arme ignorent les résistances et les immunités.
45	Prédatrice*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux bêtes . ▶ Coag. 2 : vous recevez un bonus de +1 en Défense.
46	Puissante	Faites comme si la taille de votre dé de Puissance était supérieure d'un cran (maximum d12). Cette hoplosphère occupe 2 emplacements .
51	Rapide	Vous êtes immunisé contre l'état ralenti . ▶ Coag. 2 : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre modificateur d'initiative.
52	Rayonnante	Vous résistez aux dégâts de lumière . Si cet objet est une arme , tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de lumière . ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de lumière . ▶ Coag. 3 : tous les dégâts de lumière que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en lumière .
53	Révélatrice	Faites comme si la taille de votre dé de Intuition était supérieure d'un cran (maximum d12). Cette hoplosphère occupe 2 emplacements .
54	Saboteuse*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux créatures artificielles . ▶ Coag. 2 : vous gagnez un bonus de +1 en Défense.
55	Sceptique*	Cette arme inflige 2 dégâts de plus aux démons . ▶ Coag. 2 : vous recevez un bonus de +1 en Défense magique.

HOPLOSPHÈRE

d66	Nom	Effet (quand on est équipé de l'objet)
56	Sismique	Vous résistez aux dégâts de terre. Si cet objet est une arme, tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de terre. ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de terre. ▶ Coag. 3 : tous les dégâts de terre que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en terre.
61	Stoïque	Vous êtes immunisé contre l'état traumatisé. ▶ Coag. 2 : quand vous récupérez des Points de Magie, vous en récupérez 2 de plus.
62	Ténébreuse	Vous résistez aux dégâts de ténèbres. Si cet objet est une arme, tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de ténèbres. ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de ténèbres. ▶ Coag. 3 : tous les dégâts de ténèbres que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en ténèbres.
63	Toxique*	Chaque cible touchée par cette arme subit l'état empoisonné. Cette hoplosphère occupe 2 emplacements.
64	Vampirique*	Quand vous touchez une ou plusieurs créatures avec cette arme, vous pouvez récupérer 3 Points de Vie et 3 Points de Magie.
65	Volcanique	Vous résistez aux dégâts de feu. Si cet objet est une arme, tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de feu. ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de feu. ▶ Coag. 3 : tous les dégâts de feu que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en feu.
66	Voltaïque	Vous résistez aux dégâts de foudre. Si cet objet est une arme, tous les dégâts qu'elle inflige deviennent de foudre. ▶ Coag. 2 : vous êtes immunisé contre les dégâts de foudre. ▶ Coag. 3 : tous les dégâts de foudre que vous infligez ignorent les résistances. Quand vous infligez des dégâts, vous pouvez en changer le type en foudre.

FICHES ET CARTES DE TECHNOSPHERE

Cette page propose deux bonnes options pour tenir le compte des mnémosphères et hoplosphères : les **fiches de mnémosphère** et les **cartes d'hoplosphères**.

Vous pouvez en trouver des versions vierges sur www.dontpanicgames.com.

- ♦ Quand vous développez une mnémosphère, il peut s'avérer judicieux de lui donner un nom indépendant de sa classe : par exemple, une mnémosphère d'**Entropiste** conçue pour octroyer des sorts destinés à soutenir les alliés et à freiner les ennemis pourrait recevoir le nom de « **Contrôleuse** », tandis qu'une mnémosphère de **Roublarde** qui ne contient que des niveaux de **Coup bas** pourrait être baptisée « **Tricheuse** ».
- ♦ Les cartes représentent un moyen efficace de représenter les **hoplosphères**, mais vous risquez d'en avoir une quantité. Une option amusante et intéressante consiste donc à **colorier** le cercle situé derrière son nom pour vous rappeler son usage et ses effets généraux. Vous pouvez par exemple colorier les hoplosphères offensives en **rouge** tandis que celles qui octroient des effets guérisseurs ou des immunités recevront la couleur **verte**, et ainsi de suite.

De cette manière, lorsqu'un personnage joueur place des technosphères dans une arme ou une armure, le joueur peut simplement noter le nom de ces sphères et prendre les cartes ou fiches correspondantes. Quant aux hoplosphères **coagulées**, vous pouvez les empiler comme représenté ci-dessous.

HOPLOSPHERE

ENSORCELÉE

EFFETS

ARME UNIQUEMENT.
VISE LA DÉF. MAG.

C2 : +2 AUX DÉGÂTS
INFLIGÉS ET AUX PV
RENDUS PAR DES
SORTS.

HOPLOSPHERE

MÉDICALE

EFFETS

+2 AUX PV ET PM
RÉCUPÉRÉS GRÂCE
À VOUS PAR DES
POTIONS.

C2 : +1 EN PLUS
AUX PV ET PM
RÉCUPÉRÉS GRÂCE
À VOUS PAR DES
POTIONS.

MNÉMOSPHERE **SCANNER**

CLASSE **MAÎTRE ÉRUDIT**

LEVEL

5

COMPÉTENCE **ÉCLAIR DE GÉNIE**

NIVEAU DE COMPÉTENCE **2**

SUR 13+, LORSQUE VOUS EXAMINEZ UNE CRÉATURE, UN OBJET OU UN LIEU, POSEZ JUSQU'À 2 QUESTIONS.

COMPÉTENCE **CONCENTRATION**

NIVEAU DE COMPÉTENCE **3**

**+9 AU MAXIMUM DE PM
+3 AUX TESTS OUVERTS D' (INT + INT)**

COMPÉTENCE

NIVEAU DE COMPÉTENCE

COMPÉTENCE

NIVEAU DE COMPÉTENCE

COMPÉTENCE

NIVEAU DE COMPÉTENCE

COMPÉTENCE HÉROÏQUE **PM SUPPLÉMENTAIRES**

+10 AU MAXIMUM DE PM (+20 SI NIVEAU 40+)

3
PIRE

PROTAGONISTES

NOUVEAUX PERSONNAGES CLASSIQUES

CHASSEUR CHIMÉRIQUE

Dextérité **d8**, Intuition **d10**, Puissance **d8**, Volonté **d6**

Mutante (3 niveaux) : **Thériomorphose (NC 3 : Arkpaktida, Electrophora, Toxicophora)**

Tireuse d'élite (2 niveaux) : **Tir de barrage, Œil de lynx**

Arbaleste défensive (**arme personnalisée, [DEX + INT]**), arc, distance, précise, bonus en **Défense, puissante**), plates de bronze, 70 zénits.

CHEVALIER DE LA ROUTE

Dextérité **d10**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d6**

Pilote (2 niveaux) : **Un cœur dans le moteur, Véhicule personnel (Monture, Blindage souple, Interface éclair, Turbo)**

Roublarde (1 niveau) : **Vivacité**

Maître d'armes (2 niveaux) : **Maîtrise des armes de corps à corps, Tempête d'acier**

Lance légère, tenue de voyage, bouclier runique, 120 zénits

COBAYE DE LABO

Dextérité **d8**, Intuition **d8**, Puissance **d10**, Volonté **d6**

Chimériste (1 niveau) : **Imitation de sort**

Furie (1 niveau) : **Frénésie**

Mutante (3 niveaux) : **Akromorphose, Génoclepsie, Thériomorphose (Dynamotheria)**

Robe de sage, 370 zénits

CYBERVAMPIRE

Dextérité **d8**, Intuition **d10**, Puissance **d6**, Volonté **d8**

Entropiste (1 niveau) : **Magique entropique (Absorption de vigueur)**

Mutante (3 niveaux) : **Biophagie, Thériomorphose (NC 2 : Neurophagoida, Pterotheria)**

Tireuse d'élite (1 niveau) : **Tir de barrage**

Revolver « Pénitence » (**arme personnalisée, [DEX + INT]**), arme à feu, distance, précise, **élémentaire (lumière)**, bonus en **Défense magique**), robe de sage, 70 zénits

INVENTEUR ERRANT

Dextérité **d8**, Intuition **d10**, Puissance **d8**, Volonté **d6**

Bricoleur (3 niveaux) : **Gadgets (Inoculations : de base), Pluie de potions, Visionnaire**

Pilote (2 niveaux) : **Véhicule personnel (NC 2 : Exosquelette, Visée avancée, Fusil × 2, Bouclier)**

Robe de sage, 370 zénits

MAGICAL GIRL ARMÉE

Dextérité **d6**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d10**

Élémentaliste (3 niveaux) : **Cataclysme, Magie élémentaire (NC 2 : Glaciers, Ignis)**

Pilote (2 niveaux) : **Technologie de compression, Véhicule personnel (Exosquelette, Visée avancée, Aérien, Magistatique)**

Bâton (sceptre à lunette de visée !), robe de sage, 270 zénits

MAGICIEN DU RÉSEAU

Dextérité **d6**, Intuition **d10**, Puissance **d8**, Volonté **d8**

Élémentaliste (1 niveau) : **Magie élémentaire (Iceberg)**

Esper (3 niveaux) : **Concentration cognitive, Dons psychiques (Photokinésie), Navigateur**

Maître érudit (1 niveau) : **Éclair de génie**

Gantelet de saboteur (**arme personnalisée, [DEX + INT], arcanique, distance, précise, bonus en Défense, élémentaire [foudre]**), robe de sage, 70 zénits

MÉDECIN ITINÉRANT

Dextérité **d6**, Intuition **d10**, Puissance **d6**, Volonté **d10**

Bricoleur (1 niveau) : **Pluie de potions**

Esper (1 niveau) : **Dons psychiques (Présence rassurante)**

Voyageur (3 niveaux) : **Fidèle compagnon (NC 3 : énorme créature artificielle aux PV élevés qui protège le Voyageur et peut contrer des attaques)**

Grimoire (ancien texte médical), robe de sage, 270 zénits

PSYLAPE DU FLUX DES ÂMES

Dextérité **d8**, Intuition **d6**, Puissance **d8**, Volonté **d10**

Esper (3 niveaux) : **Concentration cognitive, Dons psychiques (Transfert de vie), Psychokinésie**

Maître d'armes (2 niveaux) : **Broyage, Contre-attaque**

Lames jumelles d'Id (**arme personnalisée [DEX + PUI], épée, corps à corps, élémentaire [ténèbres], rapide**), tenue de voyage, 120 zénits

VENGEUR PSYCHIQUE

Dextérité **d6**, Intuition **d8**, Puissance **d10**, Volonté **d8**

Esper (2 niveaux) : **Dons psychiques (NC 2 : Clairvoyance, Retour de force psychique)**

Gardien (1 niveau) : **Protection**

Sombrelame (2 niveaux) : **Cœur des ténèbres, Frappe de l'ombre**

Hache de guerre, plates runiques, 70 zénits

LA CELLULE DE REBELLES : COURAGEUX RÉVOLUTIONNAIRES

Le **Déserteur de la MagSec** utilise son tour pour se renforcer, protéger ses alliés et briser les défenses ennemies. La **Courageuse mystique** guérit ses alliés et partage ses Points Fabula avec **J'ai confiance en toi** tandis que la **Féroce lutteuse** remplit bien des fonctions, alternant les frappes rapides et puissantes tout en profitant des avantages que confèrent les états et l'**Atmokinésie** pour infliger énormément de dégâts en peu de temps.

COURAGEUSE MYSTIQUE

Dextérité **d6**, Intuition **d10**, Puissance **d6**, Volonté **d10**

Esper (1 niveau) : **Psychokinésie**

Oratrice (1 niveau) : **J'ai confiance en toi**

Spirite (3 niveaux) : **Magie spirituelle (NC 2 : Soins, Renforcement), Spiritisme rituel**

Mnémosphère **Polaire** (Élémentaliste, 1 niveau) : **Magie élémentaire (Iceberg)**

Sceptre pliant (**arme personnalisée [DEX + INT], arcanique, corps à corps, précise, élémentaire [lumière], bonus en Défense magique**), robe de sage, 70 zénits

DÉSERTEUR DE LA MAGSEC

Dextérité **d8**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d8**

Furie (1 niveau) : **Encaisser**

Gardien (1 niveau) : **Protection**

Maître d'armes (3 niveaux) : **Brèche, Contre-attaque, Tempête d'acier**

Mnémosphère **Ardente** (Élémentaliste, 1 niveau) : **Magie élémentaire (Ignis)**

Claymore MagSec (**arme personnalisée [DEX + PUI], épée, corps à corps, précise, bonus en Défense, puissante**), plate de bronze (décrite comme un brassard de bronze), 70 zénits

FÉROCE LUTTEUSE

Dextérité **d10**, Intuition **d6**, Puissance **d8**, Volonté **d8**

Furie (1 niveau) : **Frénésie**

Maître d'armes (2 niveaux) : **Broyage, Tempête d'acier**

Roublarde (2 niveaux) : **Coup bas (NC 2)**

Mnémosphère **Cinétique** (Esper ; niveau 1) : **Dons psychiques (Atmokinésie)**

Bandages de mains souples (**arme personnalisée [DEX + PUI], lutte, corps à corps, transformable [forme I : rapide, forme II : précise, puissante]**), tenue de voyage, 120 zénits

Nous en sommes sortis ensemble et nous n'abandonnerons personne tant que nous n'aurons pas trouvé un nouveau foyer. Plus jamais.

LES PILOTES : SYSTÈMES DE CONTRÔLE, ACTIVATION !

Après s'être échappées du projet Orbital Miraris attaqué par le Gouvernement central, **quatre jeunes recrues** se retrouvent prises dans la guerre civile, aux commandes de leurs **mechas**. Pour quoi choisiront-elles de se battre ? Ces effroyables machines peuvent-elles protéger la vie ou ne sont-elles capables que de l'éradiquer ? Qu'est-il arrivé au pilote du **Miraris 004** ?

MO01 : NEMO

Dextérité **d8**, Intuition **d10**, Puissance **d8**, Volonté **d6**

Maître d'armes (1 niveau) : **Broyage**

Pilote (3 niveaux) : **Configuration souple, Véhicule personnel (NC 2 : Mecha, Aérien, Lance-flamme, Bouclier, Épée, Blindage standard)**

Tireuse d'élite (1 niveau) : **Œil de lynx**

Pistolet, dague en acier, chemise en soie, 70 zénits

MO02 : GOZEN

Dextérité **d6**, Intuition **d8**, Puissance **d10**, Volonté **d8**

Gardien (1 niveau) : **Protection**

Maître d'armes (2 niveaux) : **Contre-attaque, Tempête d'acier**

Pilote (2 niveaux) : **Véhicule personnel (NC 2 : Mecha, Aérien, Faux, Blindage lourd), Poigne**

Hache de guerre, plates runiques, 70 zénits

MO03 : KHORKOI

Dextérité **d10**, Intuition **d8**, Puissance **d8**, Volonté **d6**

Élémentaliste (1 niveau) : **Magie élémentaire (Arme élémentaire)**

Pilote (1 niveau) : **Véhicule personnel (Mecha, Aérien, Blindage souple, Mitrailleuse)**

Roublarde (3 niveaux) : **Coup bas, Esquive (NC 2)**

Fléau-arc (**arme personnalisée [DEX + INT], articulée, corps à corps, élémentaire [foudre], rapide**), tunique de combat, 120 zénits

MO05 : WALPURGIS

Dextérité **d8**, Intuition **d8**, Puissance **d6**, Volonté **d10**

Entropiste (2 niveaux) : **Magie entropique (NC 2 : Accélération, Umbra)**

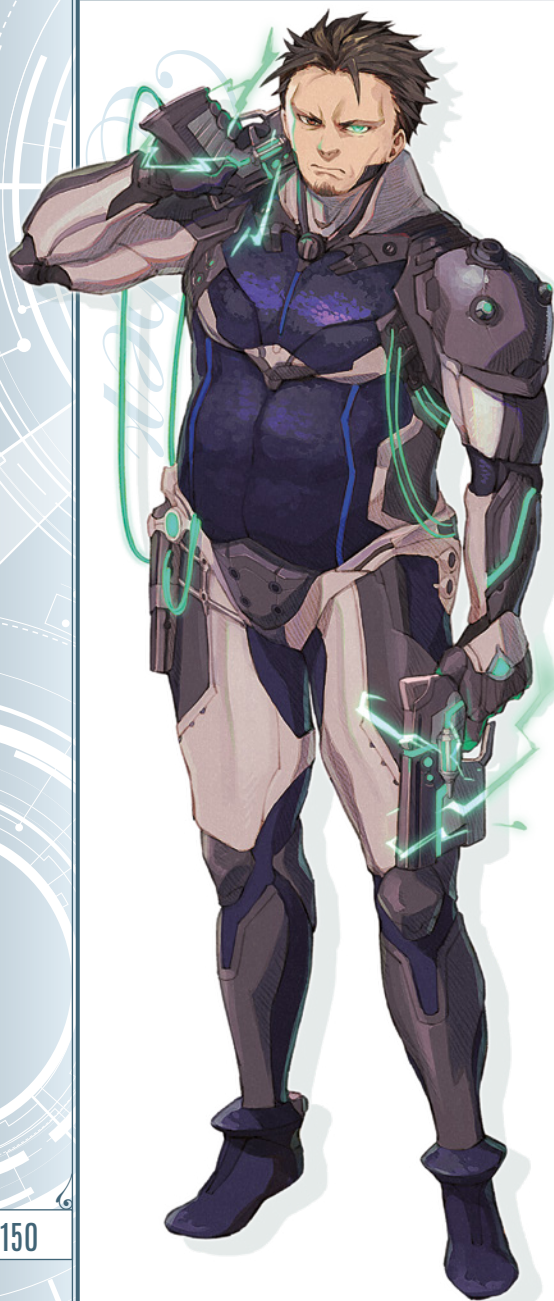
Pilote (2 niveaux) : **Véhicule personnel (NC 2 : Mecha, Visée avancée, Aérien, Arc, Riposte, Blindage runique)**

Spirite (1 niveau) : **Magie spirituelle (Soins)**

Ectofusil (cf. page 117), tenue de voyage, 70 zénits

ESPER

AUTRES NOMS : Empathe, Hacker spirituel, Psion



La paix imposée par un seul n'en est pas une : c'est simplement une forme de soumission.

Les pensées, les désirs et les émotions sont des forces puissantes, dont les échos influencent le flux des âmes qui traverse l'univers.

Les **Espers** ont développé le pouvoir de se relier à ce réseau spirituel de sensations que les scientifiques surnomment le «réseau des âmes» et ils s'en servent pour transmettre des informations et améliorer leurs capacités physiques et mentales. Par conséquent, chaque Esper applique ses pouvoirs de façon remarquablement différente.

- ◆ Comment avez-vous développé vos pouvoirs psychiques ? Vous a-t-on formé ?
- ◆ Vos pouvoirs sont-ils relativement courants ou faites-vous figure d'exception ?
- ◆ Lesquels de vos attributs ou compétences pouvez-vous renforcer grâce à vos arts psychiques ?
- ◆ Quelle qualité troublante ou inhabituelle présentent vos pouvoirs ?



ATOUTS GRATUITS D'ESPER

- ◆ Votre maximum de Points de Magie augmente définitivement de 5.

COMPÉTENCES D'ESPER

CONCENTRATION COGNITIVE

(+ 5)

Au début de votre tour pendant un conflit, vous pouvez choisir un allié capable de vous entendre **ou** un ennemi que vous pouvez voir et qui souffre de l'état **étourdi**, **enragé** et/ou **traumatisé**. Jusqu'au début de votre prochain tour, la créature choisie devient votre **sujet**.

Vous gagnez un bonus égal à votre **[NC]** lors de vos tests effectués pour examiner votre **sujet**, ainsi qu'à vos tests de précision et de magie liés aux attaques et aux sorts offensifs (⚡) qui comprennent votre **sujet** parmi leurs cibles. Quand vous faites récupérer des Points de Vie et/ou de Magie à votre **sujet**, il en regagne **[NC × 2]** de plus.

DONS PSYCHIQUES

(+ 5)

Chaque fois que vous prenez cette compétence, vous recevez un **don**. Les règles des dons et du **Cadran cérébral** figurent page suivante.

HYPERCOGNITION

(+ 5)

Le coût total en PM de vos **sorts** et de vos **couplets** (cf. **Atlas de high fantasy** page 138) comprenant votre **sujet** parmi leurs cibles est réduit de **[NC]** ou de **[NC × 2]** si votre **sujet** en est la seule cible (pour un coût minimal de 0 Point de Magie).

NAVIGATEUR

Vous pouvez communiquer télépathiquement avec tout allié conscient **situé dans un rayon d'un jour de voyage** autour de vous. On considère que vous êtes **capables de vous entendre l'un l'autre** dans le cadre des compétences et des autres effets.

Vous recevez le pouvoir de réaliser des rituels de **Ritualisme**. **En outre**, vous pouvez vous servir du **Ritualisme** pour **transporter des créatures** à l'intérieur du réseau des âmes et les en faire sortir, ainsi que pour **recevoir des informations** sur des entités et les traquer lorsqu'elles sont dans le réseau en question.

PSYCHOKINÉSIE

Quand vous effectuez un test de précision, vous pouvez remplacer un des dés d'attribut par **Volonté** (par exemple **[DEX + VOL]** pour un **arc court**). En outre, les attaques de **corps à corps** que vous portez avec des armes de catégorie **arcanique** ou **épée** peuvent viser des créatures **volantes**.

3
CHAPITRE

PROTAGONISTES

DONS PSYCHIQUES

UTILISER UN DON

On ne peut utiliser les **dons** que lorsque des **événements** spécifiques se produisent. Dans ce cas, vous pouvez dépenser un nombre de Points de Magie égal au **[nombre de sections du Cadran cérébral remplies multiplié par 5]**, pour un minimum de 5 Points de Magie, afin d'appliquer les effets du don à l'événement.

- ♦ Vous ne pouvez utiliser qu'un **seul don** par événement.
- ♦ Si un don provoque une **recupération de PV ou de PM**, ou bien une **perte de PM**, la quantité de points augmente de 10 si vous êtes de **niveau 20 ou plus**, ou bien de 20 si vous êtes de **niveau 40 ou plus**.

LE CADRAN CÉRÉBRAL

Quand vous recevez pour la première fois la compétence **Dons psychiques**, elle s'accompagne d'un **Cadran cérébral**.

- ♦ Votre Cadran cérébral comporte **4 sections** et commence chaque scène **à vide**.
- ♦ Après avoir résolu un de vos **dons**, **remplissez 1 section** du Cadran cérébral (**après avoir calculé et appliqué les effets du don**).
- ♦ Votre Cadran cérébral détermine le **coût du don en Points de Magie** (cf. plus haut), ainsi que son **efficacité**. Vous pouvez toujours utiliser vos **dons** même si le Cadran est plein.
- ♦ Les sections de votre Cadran cérébral **ne peuvent jamais se remplir autrement** que comme décrit ci-dessus et ne **peuvent être effacées** que grâce à la compétence héroïque **Décharge cérébrale** (cf. page 173) ou aux effets qui influencent **expressément** les Cadrans cérébraux.

DON

ÉVÉNEMENT

Atmokinésie

Quand vous infligez des dégâts.

Ces dégâts prennent le type **air** ou **foudre** et leur source inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à **[2 + le nombre de sections remplies dans votre Cadran cérébral]**.

Bouclier psychique

Après qu'un ennemi que vous pouvez voir effectue un test de précision ou de magie.

Pour ce test, vous pouvez faire comme si vos valeurs de Défense et de Défense magique étaient égales à **[la taille actuelle de votre dé de Volonté + (le nombre de sections remplies dans votre Cadran cérébral multiplié par 5)]**. Vous pouvez choisir vos valeurs d'origine si elles sont meilleures.

DON	ÉVÉNEMENT
Clairvoyance	Quand un PNJ devient votre sujet ou lorsque vous créez un lien avec un PNJ.
Posez au meneur de jeu une seule question à propos de ce PNJ. Le MJ doit répondre avec sincérité. Ensuite, décrivez quelle sensation vous a révélée cette information. Vous ne pouvez utiliser ce don qu' une seule fois sur chaque PNJ.	
Gravitokinésie	Quand vous infligez des dégâts.
Ces dégâts adoptent le type terre ou physique et leur source inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à [2 + le nombre de sections remplies dans votre Cadran cérébral] . Si la source inflige des dégâts à une ou plusieurs créatures volantes , toutes sont forcées d'atterrir aussitôt.	
Photokinésie	Quand vous infligez des dégâts.
Ces dégâts adoptent le type ténèbres ou lumière et leur source inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à [2 + le nombre de sections remplies dans votre Cadran cérébral] .	
Présence rassurante	Après avoir couvert un allié au moyen de l'action Garde .
Cet allié récupère un nombre de Points de Magie égal à [10 + (le nombre de sections remplies dans votre Cadran cérébral multiplié par 5)] . S'il s'agit de votre sujet , il se débarrasse d'un seul état de votre choix parmi étourdi , enragé et traumatisé .	
Retour de force psychique	Après qu'un ennemi a réussi un test opposé contre vous ou vous fait perdre des Points de Vie.
L'ennemi en question perd un nombre de Points de Magie égal à [5 + (le nombre de sections remplies de votre Cadran cérébral multiplié par 5)] . Ensuite, choisissez une option : cet ennemi subit l'état étourdi ou l'état traumatisé .	
Thermokinésie	Quand vous infligez des dégâts.
Ces dégâts adoptent le type feu ou glace et leur source inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à [2 + le nombre de sections remplies dans votre Cadran cérébral] .	
Transfert de vie	Quand vous provoquez une perte de PV chez un ou plusieurs ennemis.
Désignez-vous vous-même ou désignez un allié qui est votre sujet . Si la créature choisie est en Crise , elle récupère un nombre de Points de Vie égal à [5 + (le nombre de sections remplies de votre Cadran cérébral multiplié par 5)] .	

MUTANTE

AUTRES NOMS : Abomination, Cobaye, Lycanthrope



*Regarde-moi bien, espèce
de lâche ! Contemple
ce que ton silence
a permis de créer.*

Certains prétendent qu'on ne progresse pas sans sacrifice. Et fort commodément, ce ne sont jamais les détenteurs du pouvoir qui les font. Les **Mutantes** sont la preuve vivante de leur impitoyable arrogance : des individus dont le corps et l'âme présentent les marques d'une pollution technologique ou magique. Chaque Mutante est un être unique capable d'altérer son corps de façon étrange et inédite, mais ses pouvoirs ont un prix douloureux et présentent parfois un spectacle effroyable.

- ♦ Vos mutations proviennent-elles d'une expérience scientifique ou d'une forme de magie ?
- ♦ Qui est responsable de vos mutations ? Que ressentez-vous à l'égard de cette personne ?
- ♦ Qui a été la première personne à vous témoigner de la bonté ? Que lui en a-t-il coûté ?
- ♦ Comment vos mutations se manifestent-elles ? Qu'est-ce qui les rend étrangement belles ?



ATOUTS GRATUITS DE MUTANTE

- ♦ Votre maximum de Points de Vie augmente définitivement de 5.

COMPÉTENCES DE MUTANTE

AKROMORPHOSE

[+ 3]

Vos **attaques à mains nues** infligent **[6 + [NC × 2]]** dégâts supplémentaires et vous bénéficiez d'un bonus égal à **[NC]** à leurs tests de précision.

Au début de votre tour pendant un conflit, vous pouvez choisir une catégorie d'armes en dehors de **lutte**. Vos **attaques à mains nues** appartiennent désormais à la catégorie en question. Si vous choisissez **arc, arme à feu** ou **jet**, elles deviennent des armes à **distance** au lieu d'armes de **corps à corps**. Si vous choisissez **dague** ou **épée**, elles ne peuvent pas servir en conjonction avec **Triple entaille** (cf. **Atlas de high fantasy** page 161). Ces changements durent jusqu'au début de votre prochain tour.

BIOPHAGIE

[+ 4]

Après qu'une de vos attaques ou qu'un de vos sorts offensifs (⚡) fait perdre des Points de Vie à un ou plusieurs ennemis, si vous êtes en **Crise**, vous pouvez récupérer **[NC × 5]** Points de Vie.

EXUVIATION

Après avoir perdu des Points de Vie à cause de dégâts, si ceux-ci étaient d'un **autre type que physiques**, vous pouvez dépenser 10 Points de Vie pour résister à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous utilisiez de nouveau cette compétence.

GÉNOCLEPSIE

[+ 2]

Quand vous infligez des dégâts à un ou plusieurs PNJ, vous apprenez leur **espèce** et le **MJ choisit [NC] thérioformes** adaptées à ces PNJ (cf. page suivante). Si vous avez acquis la compétence **Thériomorphose**, vous pouvez immédiatement en payer le coût en PV et l'utiliser pour manifester ces **thérioformes** (même si elles ne font pas partie de celles que vous avez apprises).

THÉRIOMORPHOSE

[+ 6]

Chaque fois que vous acquérez cette compétence, vous apprenez une **thérioforme** (cf. page suivante).

Vous pouvez utiliser une action et dépenser **un tiers de vos Points de Vie actuels** (arrondi à l'entier inférieur) pour manifester les effets d'au **maximum deux thérioformes** parmi celles que vous avez apprises. Les détails de cette transformation figurent page suivante.

3
CHAPITRE

PROTAGONISTES

THÉRIOFORMES

Les thérioformes sont des mutations qui octroient de puissants pouvoirs. La façon dont elles se manifestent dépend entièrement de vous : par exemple, **Pterotheria** pourrait vous transformer en chauve-souris de taille humaine ou bien vous doter de grandes ailes emplumées.

- ◆ Une fois que vous vous servez de la compétence **Thériomorphose**, les **thérioformes** choisies durent jusqu'à la fin de la scène. Elles s'achèvent aussi si vous mourez ou perdez connaissance, réalisez l'action **Garde** ou utilisez de nouveau la compétence **Thériomorphose** (y compris par l'intermédiaire de **Génoclepsie**).
- ◆ Vous pouvez mettre un terme aux effets de votre **Thériomorphose** à tout moment, mais pendant un conflit, vous ne pouvez le faire qu'à votre tour, et quand aucun autre effet n'est en cours de résolution.
- ◆ Lorsqu'une scène s'achève, si vous êtes sous l'effet de **Thériomorphose**, vous pouvez dépenser 10 Points de Magie pour faire persister vos **thérioformes actuelles** durant la prochaine scène à laquelle vous participerez.

THÉRIOFORME SUGGESTIONS DE GÉNOCLEPSIE

Amphibia Grenouilles, salamandres, créatures qui se régénèrent, monstres aquatiques.

Vous pouvez respirer sous l'eau et vos yeux voient parfaitement dans la pénombre.

Quand vous récupérez des Points de Vie, vous en récupérez 5 de plus et vous pouvez vous remettre d'un état de votre choix.

Arpaktida Loups, oiseaux de proie, créatures dotées de sens aiguisés pour la chasse.

Faites comme si la taille de votre dé d'**Intuition** était supérieure d'un cran (maximum **d12**).

Quand vous infligez des dégâts à une ou plusieurs créatures pour la première fois durant votre tour, si au moins l'une d'entre elles est en **Crise**, vous infligez 5 dégâts de plus à chacune.

Dynamotheria Ours, dinosaures, créatures à la force et à la taille immenses.

Faites comme si la taille de votre dé de **Puissance** était supérieure d'un cran (maximum **d12**).

Quand vous réussissez un test comprenant la **Puissance** pour faire avancer ou reculer un Cadran, vous pouvez en remplir ou en effacer une section supplémentaire.

Electrophora Créatures électriques, élémentaires de foudre, robots.

Quand vous infligez des dégâts avec une attaque ou un sort, vous pouvez leur faire tous adopter le type **foudre**. Quand vos **attaques à mains nues** infligent des dégâts de **foudre**, tous les ennemis qui **perdent au moins 20 Points de Vie** à cause de l'une d'entre elles subissent aussi l'état **ralenti**.

Neurophagoida Parasites, morts-vivants, créatures qui se nourrissent d'âmes.

Quand vous utilisez la compétence **Biophagie**, vous récupérez également un nombre de Points de Vie égal à **[4 + (votre niveau de compétence en Thériomorphose)]**.

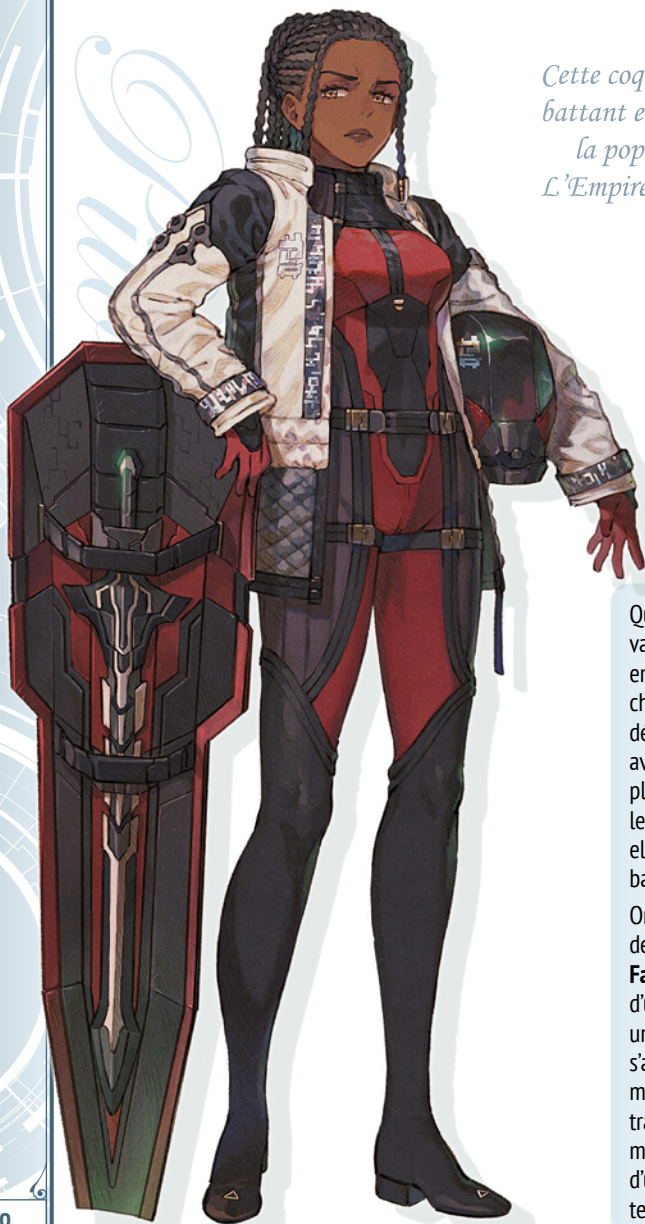
*Ça te fera beaucoup plus mal qu'à moi.
Et laisse-moi te dire que ça va me faire un mal DE CHIEN.*

THÉRIOFORME	SUGGESTIONS DE GÉNOCLEPSIE
Placophora	Crustacés, tortues, créatures et véhicules protégés par un blindage. Faites comme si votre valeur de Défense était égale à [13 + (la moitié de votre niveau de compétence en Thériomorphose)] . Vous pouvez toujours utiliser votre valeur normale si elle est meilleure.
Pneumophora	Mollusques se propulsant par jet, grandes bêtes ailées, fusées. Quand vous infligez des dégâts avec une attaque ou un sort, vous pouvez leur faire tous adopter le type air . Quand vos attaques à mains nues infligent des dégâts d' air , tous les ennemis qui perdent au moins 20 Points de Vie à cause de l'une d'entre elles subissent aussi l'état affaibli .
Polypoda	Calamars, pieuvres, créatures dotées de filaments ou de tentacules. Vos attaques à mains nues gagnent la propriété multi (3) .
Pterotheria	Chauves-souris, oiseaux, insectes ailés, créatures volantes. Vous êtes capable de voler. En plus des avantages évidents en matière de mobilité, vos attaques de corps à corps peuvent prendre pour cible des créatures volantes , tandis que vous-même ne pouvez pas être visé par des attaques de corps à corps à moins que l'agresseur ne vole lui aussi ou ne soit capable de toucher des cibles volantes. Ces avantages ne s'appliquent que si vous pouvez voler librement (c'est-à-dire pas dans un véhicule conçu pour des créatures de taille humaine ou dans un couloir étroit). En outre, quand vous subissez des dégâts d' air , de foudre ou de glace pendant une scène de conflit, vous perdez les avantages en question jusqu'au début de votre prochain tour.
Pyrophora	Coléoptère bombardier, crevette pistolet, élémentaires de feu. Quand vous infligez des dégâts avec une attaque ou un sort, vous pouvez leur faire tous adopter le type feu . Quand vos attaques à mains nues infligent des dégâts de feu , tous les ennemis qui perdent au moins 20 Points de Vie à cause de l'une d'entre elles subissent aussi l'état étourdi .
Tachytheria	Chats, gazelles, lièvres, créatures agiles et rapides. Faites comme si la taille de votre dé de Dextérité était supérieure d'un cran (maximum d12). Quand vous réussissez un test comprenant la Dextérité pour faire avancer ou reculer un Cadran, vous pouvez en remplir ou en effacer une section supplémentaire.
Toxicophora	Araignées, serpents, vases toxiques et autres créatures venimeuses. Quand vous infligez des dégâts avec une attaque ou un sort, vous pouvez leur faire tous adopter le type poison . Quand vos attaques à mains nues infligent des dégâts de poison , tous les ennemis qui perdent au moins 20 Points de Vie à cause de l'une d'entre elles subissent aussi l'état empoisonné .

PILOTE

AUTRES NOMS : Bikeuse, Pilote de *mecha*, Pirate de l'espace

Cette coque d'acier abrite le cœur battant et plein d'espoir de toute la population de Minerva IV. L'Empire a déjà perdu, même s'il ne le sait pas encore.



Qu'il s'agisse de coureuses vantardes, de soldates bien entraînées ou d'élégantes chauffeuses, les **Pilotes** développent un lien spécial avec leur véhicule : il devient plus ou moins une extension de leur propre corps, sur laquelle elles peuvent compter pour se battre et voyager.

On voit toutes sortes de moyens de transport dans les mondes de **Fabula Ultima**, mais le véhicule d'une Pilote est réellement unique et irremplaçable : il peut s'agir du *mecha* que pilotait sa mère au combat, d'un aviobike trafiqué alors qu'il ne devrait même pas pouvoir voler ou d'une autre sorte de bijou technologique.

- ◆ Où avez-vous appris à piloter ? La personne qui vous l'a enseigné vit-elle encore ?
- ◆ Comment avez-vous obtenu votre véhicule ? L'avez-vous construit vous-même ? En avez-vous hérité ?
- ◆ Quelle touche personnelle distingue votre véhicule des autres ?
- ◆ Qu'est-ce (ou qui est-ce) que vous n'accepteriez jamais à bord de votre véhicule ?



ATOUTS GRATUITS DE PILOTE

- ◆ Votre maximum de Points de Vie augmente définitivement de 5.
- ◆ Vous recevez la capacité de vous équiper d'**armes martiales de corps à corps** et d'**armes martiales à distance**.

COMPÉTENCES DE PILOTE

CONFIGURATION SOUPLE

[+ 4]

Quand vous réalisez l'action **Équipement** ou **Garde** aux commandes de votre **véhicule personnel**, vous pouvez désigner jusqu'à **[NC]** modules activés à bord et les **désactiver**. Ensuite, vous pouvez choisir une quantité inférieure ou égale de modules désactivés pour les **activer**.

POIGNE

Quand vous réalisez un test de précision avec un **module d'arme**, vous pouvez remplacer un des attributs par **Puissance** (par exemple **[PUI + VOL]** pour un **module arcanique**).

TECHNOLOGIE DE COMPRESSION

Tant qu'il n'y a personne à bord de votre **véhicule personnel**, vous pouvez le faire disparaître sans danger du monde de jeu à tout moment. Par quelle magie ou technologie cela est-il possible ?

Si votre **véhicule personnel** n'est pas présent dans le monde de jeu et que vous occupez un espace assez vaste pour le contenir, vous pouvez réaliser l'action **Inventaire** et dépenser 2 points d'**Inventaire** pour qu'il apparaisse près de vous et y **entrer** gratuitement.

UN CŒUR DANS LE MOTEUR

[+ 3]

Au début de votre tour pendant un conflit, si vous pilotez votre **véhicule personnel**, vous pouvez dépenser 10 Points de Magie et choisir une option : la prochaine fois que vous infligez des dégâts durant ce tour, vous en infligez **[NC × 2]** de plus ; **OU** la prochaine fois que vous subissez des dégâts avant le début de votre prochain tour, ils diminuent de **[NC × 2]** (à appliquer **avant** les affinités aux dégâts) ; **OU** vous vous remettez de l'état **ralenti** ou **affaibli** (à vous de choisir).

VÉHICULE PERSONNEL

[+ 5]

Quand vous acquérez cette compétence, vous recevez un **véhicule personnel** de l'**ossature** de votre choix accompagné de **trois modules** différents, de votre choix (cf. page suivante). Chaque fois que vous obtenez de nouveau cette compétence, vous recevez **deux modules supplémentaires** de votre choix.

3
CHAPITRE

PROTAGONISTES

LE VÉHICULE D'UNE PILOTE

Le **véhicule personnel** d'une Pilote obéit à certaines règles spécifiques.

- ◆ **Entrer** dans le **véhicule personnel** pendant un conflit nécessite l'action **Objectif**. Normalement, aucun test n'est requis, mais le meneur de jeu peut introduire un **Cadran** en présence de dangers ou d'obstacles. Si le **véhicule personnel** est accessible quand le conflit débute, les personnages peuvent **y entrer immédiatement** avant le test d'initiative (cf. **livre de base** page 59).
- ◆ **Quitter** le **véhicule personnel** ne nécessite aucune action, mais pendant un conflit, on ne peut le faire qu'à son propre tour, quand aucun autre effet n'est en cours de résolution.
- ◆ Le **véhicule personnel** peut contenir un nombre variable de créatures de taille humaine en fonction de son **ossature** et de ses **modules**, mais **seule la Pilote peut le piloter**. En outre, les autres passagers **ne peuvent pas couvrir de créatures** lorsqu'ils réalisent l'action **Garde**.
- ◆ Le **nombre maximum de modules activés au même moment** dans un **véhicule personnel** est égal à **[3 + le NC de sa Pilote en Véhicule personnel]**. La Pilote peut librement réaffecter les modules activés et désactivés en dehors des conflits.

Un **véhicule personnel** se compose des éléments suivants :

- ◆ Une **ossature** qui en définit la forme générale : **Monture** pour les animaux de monte, les motos, les petits chasseurs, les skateboards et autres ; **Exosquelette** pour les armures énergétiques et les membres mécaniques ; **Mecha** pour les grands robots de combat pilotés de l'intérieur. Chaque Pilote doit choisir l'**ossature** de son **véhicule personnel** lorsqu'elle obtient la compétence. Celle-ci ne change pas durant la partie : choisissez judicieusement en fonction du style et de la personnalité de votre avatar, en réfléchissant au rôle qu'il jouera dans la campagne. Par exemple, choisir un avion de chasse serait absurde si votre récit se déroule dans les bidonvilles d'une mégalopole cyberpunk – pourquoi ne pas opter pour une moto antigravité à la place ?
- ◆ Un nombre variable de **modules d'arme, d'armure et de soutien** que l'on peut relier aux systèmes de contrôle du **véhicule personnel** (quand on les active) ou conserver sans les alimenter (quand on les désactive). Certaines options, comme **la compétence Configuration souple** et **le module de soutien Offensif secondaire**, permettent de les activer ou de les désactiver rapidement, voire d'activer brièvement un module désactivé.

Vous trouverez dans les pages suivantes une explication détaillée des divers types de modules ainsi que les règles auxquels ils obéissent, le tout suivi de listes d'**ossatures** et de **modules** standards.

MODULES D'ARMURE

Lorsqu'elle est aux commandes d'un **véhicule personnel** pourvu d'un **module d'armure** activé, une Pilote n'a pas accès au contenu normal de son propre **emplacement d'armure**. À la place, on considère que c'est le **module d'armure du véhicule personnel** qui occupe cet emplacement. Si le **véhicule personnel** n'a aucun module d'armure activé, la Pilote peut utiliser normalement l'armure dont elle est équipée.

- ◆ Dès que la Pilote quitte les commandes d'un **véhicule personnel** pourvu d'un **module d'armure** activé, elle regagne immédiatement l'accès à l'armure qu'elle porte elle-même.
- ◆ Les modules d'armure pourvus d'un symbole **◆** sont considérés comme des armures **martiales** dans le cadre des compétences et autres effets, et donnent des **valeurs fixes** à la Défense et à la Défense magique de la Pilote (les bonus des boucliers et des autres effets s'appliquent toujours). Notez qu'une Pilote peut toujours s'équiper de ces modules **même si elle n'a normalement pas le droit** de s'équiper d'une armure martiale.

Par exemple, une Pilote dotée de la classe de **Gardien** bénéficie de la compétence **Maîtrise défensive** lorsqu'elle est aux commandes d'un **véhicule personnel** doté d'un **module Blindage lourd** activé, mais pas de la compétence **Esquive** octroyée par sa classe de **Roublarde**.

MODULES D'ARME

Lorsqu'elle est aux commandes d'un **véhicule personnel** pourvu d'un **module d'arme** activé, une Pilote n'a pas accès au contenu normal de son propre **emplacement de mains**. À la place, on considère que ce sont les **modules d'arme du véhicule personnel** qui occupent ces emplacements. Si le **véhicule personnel** n'a aucun module d'arme activé, la Pilote peut utiliser normalement les armes et boucliers dont elle est équipée.

- ◆ Dès que la Pilote quitte les commandes d'un **véhicule personnel** pourvu d'un **module d'arme** activé, elle regagne immédiatement l'accès aux armes et boucliers dont elle est équipée.
- ◆ Chaque module d'arme compte comme une **arme non martiale à une main** dans le cadre des compétences et autres effets (à l'exception du **module Bouclier**, traité comme un bouclier). Quand vous agencez les modules d'arme de votre **véhicule personnel**, déclarez lequel occupe votre **emplacement de main directrice** et lequel votre **emplacement de main secondaire**.
- ◆ Certains modules d'arme sont encombrants et vous empêchent d'en activer d'autres (y compris les **modules Bouclier** !) à bord du même **véhicule personnel**.

Par exemple, un **module Hache** peut être utilisé avec la compétence **Contre-attaque** et un module **Fusil** avec la compétence **Tirs croisés** (cf. **livre de base** pages 203 et 217).

Étant donné que l'on traite chaque module d'arme comme une arme à une main, une Pilote aux commandes d'un **véhicule personnel** pourvu de deux modules d'arme de la même catégorie activés bénéficie des règles de **combat à deux armes**. Si elle dispose de la compétence héroïque **Ambidextre** (cf. **livre de base page 234**), elle peut y recourir avec deux modules d'arme, quels qu'ils soient !

MODULES DE SOUTIEN

Les modules de soutien confèrent toutes sortes d'avantages, qui s'appliquent souvent aussi bien aux passagers qu'à la Pilote elle-même.

- ◆ Un véhicule personnel ne peut pas avoir plus d'un module de soutien du même nom activé à la fois.
- ◆ Certains modules de soutien, particulièrement complexes ou encombrants, comptent comme deux modules dans la limite de modules activés.

DÉGÂTS ET RÉPARATIONS

Le **véhicule personnel** d'une Pilote n'a pas de profil distinct : on le traite comme une extension de la Pilote elle-même. Il peut subir des avaries ou se retrouver temporairement hors service dans le cadre d'une **reddition**, mais jamais être détruit à moins que la personne qui incarne la Pilote ne soit d'accord.

Réparer un **véhicule personnel** qui aurait subi des avaries narratives nécessite un nombre de zénits égal au **[NC de la Pilote en Véhicule personnel multiplié par 100]**. Reconstruire un **véhicule personnel** détruit devrait se faire dans le cadre de l'arc narratif de la Pilote (c'est pourquoi on ne devrait le détruire qu'avec l'accord du joueur).



MODULES RARES COMME RÉCOMPENSES

Le meneur de jeu devrait inclure de nouveaux modules (ou des versions améliorées de ceux qui existent) pour la Pilote parmi les récompenses de campagne.

- ♦ Chaque **module d'arme et d'armure** présenté dans les pages suivantes coûte 500 zénits à la base, et on peut en créer des versions rares en suivant les règles d'**objets rares** du **livre de base**, qui commencent page 266. Il existe toutefois deux exceptions : les dégâts d'un module d'arme ne peuvent augmenter que de 4 points en ajoutant 200 zénits à son prix (il ne peut **jamais** devenir un module à deux mains) et **un module d'arme ne peut jamais devenir martial** (même si la formule de ses dégâts devient **[VH + 10]** ou plus).
- ♦ Chaque **module de soutien** présenté dans les pages suivantes devrait coûter environ 1 000 zénits. Si vous créez des modules de soutien personnalisés, comparez-les avec ceux qui existent pour avoir une idée de leur prix en zénits. Ce sont des objets **rares**.
- ♦ Les règles spéciales utilisées pour certains modules d'arme (comme le **module Claymore**, qui vous empêche d'en activer d'autres, ou l'effet du **module Bouclier**) **ne sont pas des qualités** et ne peuvent donc être ni perdues ni remplacées. Quand un module dispose d'une qualité, elle figure **avant** les règles spéciales.
- ♦ Une Pilote peut acquérir des modules rares en les achetant dans les boutiques spécialisées, en explorant des usines ou des laboratoires, ou en obtenir en guise de récompense après avoir vaincu des adversaires robotiques ou artificiels. Vous trouverez des exemples de modules d'arme rares à la page 86.

Finalement, en règle générale, une Pilote ne devrait **jamais** avoir accès à deux modules de soutien (ou plus) pourvus de noms différents, mais dont les effets sont similaires ou se cumulent.

INTERACTIONS AVEC LA CLASSE DE BRICOLEUR

Un personnage doté de la classe de **Bricoleur** souhaite peut-être utiliser sa compétence héroïque **Version améliorée** et les règles de **projets** (cf. **livre de base** pages 241 et 134) pour améliorer les modules ou inventer de nouvelles manières de personnaliser le **véhicule personnel** d'une **Pilote**. Par exemple, il peut installer un réacteur permettant de voler dans l'espace ou une antenne émettant des vagues d'antimagie.

En ce qui concerne les modules spéciaux créés par des projets, le groupe tout entier doit s'assurer qu'ils **n'empiètent** pas sur le rôle des autres personnages et ne les gênent pas. Il peut être bon de leur donner par exemple un nombre limité d'utilisations ou des défauts intéressants qui conduisent à des choix difficiles et à des scènes mémorables.

EXEMPLES DE VÉHICULES PERSONNELS

Les règles de **véhicules personnels** offrent une grande quantité de possibilités et d'options, mais risquent aussi de provoquer l'indécision. Voici une liste de véhicules prêts à jouer pour vous aider dans vos choix : adaptez-les comme bon vous semble.

ARMURE BLINDÉE DE CLASSE SCORPION

Exosquelette ; Véhicule personnel : NC 2

Modules activés : **Blindage souple, Lame × 2, Offensif secondaire (Faux)** ; modules désactivés : **Faux**

BIPODE RAVAGEUR

Mecha ; Véhicule personnel : NC 2

Modules activés : **Blindage standard, Hache, Lance-flammes, Offensif secondaire (Canon)** ; modules désactivés : **Canon**

CHASSEUR STELLAIRE

Monture ; Véhicule personnel : NC 2

Modules activés : **Aérien, Blindage standard, Mitrailleuse, Visée avancée** ; modules désactivés : **Canon**

CRABE MÉCANIQUE

Mecha ; Véhicule personnel : NC 2

Modules activés : **Blindage lourd, Marin, Pince × 2, Puissance**

EXOSQUELETTE D'ASSAUT

Exosquelette ; Véhicule personnel : NC 3

Modules activés : **Blindage lourd, Bouclier, Fusil, Riposte, Senseur, Visée avancée** ; modules désactivés : **Aérien**

HOVERSKATE

Monture ; Véhicule personnel : NC 1

Modules activés **Aérien, Claymore, Interface rapide**

INFILTRATOR DE RECONNAISSANCE

Mecha ; Véhicule personnel : NC 2

Modules activés : **Antiélément, Blindage runique, Fusil, Lance, Senseur**

MOTO BLINDÉE

Monture ; Véhicule personnel : NC 2

Modules activés : **Blindage étendu, Blindage lourd, Mitrailleuse, Siège, Turbo**

OSSATURES

OSSATURE	PASSAGERS	DISTANCE
Exosquelette	Aucun	Aucun modificateur

Ce **véhicule personnel** peut avoir jusqu'à **2 modules d'arme**, **1 module d'armure** et un **nombre illimité de modules de soutien** activés.

Si vous utilisez la compétence **Technique de compression** avec ce **véhicule personnel**, ignorez le coût en PI.

Mecha	Aucun	×2
-------	-------	----

Ce **véhicule personnel** peut avoir jusqu'à **2 modules d'arme**, **1 module d'armure** et un **nombre illimité de modules de soutien** activés.

Monture	Jusqu'à 1	×2
---------	-----------	----

Ce **véhicule personnel** peut avoir jusqu'à **1 module d'arme**, **1 module d'armure** et un **nombre illimité de modules de soutien** activés.

Si vous utilisez la compétence **Un cœur dans le moteur** avec ce **véhicule personnel**, ignorez le coût en PM.

Le terme « passagers » désigne le nombre de créatures de taille humaine que le **véhicule personnel** peut transporter en plus de la Pilote. Le modificateur de distance s'applique à la distance parcourue en **un jour de voyage**.

MODULES D'ARMURE

MODULE D'ARMURE	DÉFENSE	DÉFENSE MAGIQUE
Blindage lourd ♦	12	8
Blindage runique ♦	10	11
Blindage souple	Taille de dé de DEX +2	Taille de dé d'INT +1
Blindage standard ♦	11	10

Ces avantages ne **s'appliquent qu'à la Pilote aux commandes**. Cependant, les valeurs accordées par les **modules de Blindage lourd, runique et standard** peuvent être étendues aux passagers par l'intermédiaire du **module Blindage étendu** (cf. page 168).

MODULES D'ARME

MODULE D'ARME	PRÉCISION	DÉGÂTS
 Arc	【DEX + INT】+1	【VH + 12】 physiques
Arc ♦ Distance ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme .		
 Arcanique	【DEX + VOL】	【VH + 8】 physiques
Arcanique ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité		
 Bouclier (ossatures Exosquelette et Mecha uniquement)		
Aucune qualité ♦ Aux commandes de ce véhicule personnel , vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Défense et de +2 en Défense magique. En outre, ce module d'arme ne compte pas comme une « arme », mais comme un bouclier équipé. Il ne peut pas être équipé dans votre emplacement de main directrice à moins que vous n'ayez acquis la compétence Boucliers doubles (cf. livre de base page 201). Dans ce cas, vos Boucliers doubles infligent 2 dégâts supplémentaires (ce qui se cumule au bonus obtenu si vous activez deux modules Bouclier en même temps).		
 Canon	【DEX + INT】	【VH + 14】 physiques
Arme à feu ♦ Distance ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme .		
 Claymore	【DEX + INT】+1	【VH + 14】 physiques
Épée ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme .		
 Épée	【DEX + INT】+1	【VH + 8】 physiques
Épée ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité		
 Ésotérique	【DEX + VOL】	【VH + 12】 physiques
Arcanique ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme .		
 Faux	【DEX + INT】	【VH + 16】 physiques
Lourde ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme .		

⚠ Les règles spéciales des modules d'arme **ne sont pas des qualités** (cf. page 163) !

MODULE D'ARME	PRÉCISION	DÉGÂTS
	Fléau [DEX + INT]	[VH + 10] physiques
	Articulée ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité	
	Fusil [DEX + INT]	[VH + 10] physiques
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Aucune qualité	
	Hache [DEX + INT]	[VH + 12] physiques
	Lourde ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité	
	Lame [DEX + INT] +1	[VH + 6] physiques
	Dague ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité	
	Lance [DEX + INT]	[VH + 10] physiques
	Lance ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité	
	Lance-flammes [DEX + INT]	[VH + 8] feu
	Arme à feu ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité	
	Pince [DEX + INT]	[VH + 8] physiques
	Lutte ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Cette arme peut servir à interagir avec la scène comme s'il s'agissait d'une main libre.	
	Mitrailleuse [DEX + INT]	[VH + 10] physiques
	Arme à feu ♦ Distance ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme . En outre, quand vous effectuez l'action Attaque pour attaquer à l'aide de ce module d'arme, vous pouvez réaliser deux attaques séparées au lieu d'une (contre la même cible ou contre des cibles distinctes). Dans ce cas, les deux attaques obéissent aux règles du combat à deux armes : chacune perd la propriété multi et ne peut pas l'obtenir, et vous faites comme si la valeur haute de chaque test de précision était de 0 pour déterminer les dégâts.	
	Trident [DEX + INT] +1	[VH + 14] physiques
	Lance ♦ Corps à corps ♦ Aucune qualité ♦ Un véhicule personnel pourvu de ce module activé ne peut pas activer d'autres modules d'arme .	

MODULES DE SOUTIEN

MODULE DE SOUTIEN

Aérien (compte comme deux modules activés)

Ce **véhicule personnel** peut voler et son modificateur de **distance** passe à $\times 3$.

Tant que vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel**, vos attaques de **corps à corps** peuvent viser des créatures **volantes** et aucune des créatures embarquées **à bord de ce véhicule** ne peut être visée par des attaques au **corps à corps** à moins que l'agresseur ne vole lui aussi ou ne soit capable de toucher des cibles volantes.

Ces avantages ne s'appliquent pas lorsque le **véhicule personnel** est inactif ou au sol, quand vous êtes en **Crise** ou quand vous **couvrez** une autre créature avec l'action **Garde**. En outre, si une créature située à bord de ce **véhicule personnel** subit des dégâts d'**air**, de **foudre** ou de **glace** pendant un conflit, les avantages conférés par ce module cessent jusqu'au début de votre prochain tour.

Antiélément

Chaque fois que vous activez ce module sur votre **véhicule personnel**, choisissez un type de dégâts : **air**, **foudre**, **terre**, **feu** ou **glace**. Les créatures situées à bord de ce **véhicule personnel** sont traitées comme si elles résistaient aux dégâts de ce type tant que le module reste activé.

Excavation

Ce **véhicule personnel** peut creuser dans le sol et est équipé de phares.

Blindage étendu (ossatures Monture et Mecha uniquement)

Tant que vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel**, s'il a un module de **Blindage lourd**, **runique** ou **standard** activé, tous les passagers à bord font comme si leur valeur de Défense et de Défense magique était la même que celle octroyée par le **module d'armure** en question (mais peuvent conserver la leur si elle est meilleure).

Interface éclair

Quand vous **entrez** dans ce **véhicule personnel** à votre tour pendant un conflit, vous pouvez réaliser une action supplémentaire.

Magistatique

Après avoir payé le coût en PM d'un **Arcanum**, d'un **sort** ou d'un **couplet** (cf. **Atlas de high fantasy** page 138), si vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel** et équipé d'une arme **arcanique**, vous récupérez 5 Points de Magie ou 10 Points de Magie si le coût était **supérieur ou égal à 30 PM**.

MODULE DE SOUTIEN

Puissance (ossatures Exosquelette et Mecha uniquement)

Tant que vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel**, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests opposés qui s'appuient sur la **force** ou la **résistance physique**.

Marin

Ce **véhicule personnel** peut circuler sur et sous l'eau.

Siège (ossatures Monture et Mecha uniquement)

Ce **véhicule personnel** peut transporter un passager de taille humaine supplémentaire.

Offensif secondaire (ossatures Exosquelette et Mecha uniquement)

Chaque fois que vous activez ce module sur votre **véhicule personnel**, choisissez l'un de ses **modules d'arme désactivés**. Tant que le module choisi est désactivé et celui-ci actif, vous pouvez utiliser une action pour réaliser une **attaque gratuite** avec ce **module d'arme**.

Riposte

Lorsqu'une créature située à bord de ce **véhicule personnel** est touchée par une attaque **à distance**, si vous êtes **aux commandes**, vous pouvez dépenser 1 Point d'Inventaire. Dans ce cas, vous infligez 10 dégâts **physiques** à l'attaquant (une fois son attaque résolue). On y ajoute 5 dégâts si vous êtes de **niveau 20 ou plus** ou 10 dégâts si vous êtes de **niveau 40 ou plus**.

Senseur

Tant que vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel**, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests ouverts effectués pour examiner des créatures, objets et lieux proches.

Turbo

Tant que vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel**, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests opposés qui s'appuient sur la **vitesse** et les **manœuvres rapides**.

Visée avancée

Tant que vous êtes aux commandes de ce **véhicule personnel**, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de précision et aux tests de magie liés aux sorts offensifs (⚡) que vous lancez.

COMPÉTENCES HÉROÏQUES DE TECHNO FANTASY

Les compétences héroïques qui suivent s'ajoutent à celles du **livre de base** (page 232).

Liste de nouvelles compétences héroïques

Compétences héroïques nécessitant la maîtrise d'une classe particulière

Akromorphose supérieure	Mutante	Recevez divers avantages basés sur la catégorie de vos attaques à mains nues .
Bullet time	Entropiste ou Roublarde	Obtenez plusieurs avantages d' Esquive et de Temps dérobé .
Ça passe ou ça casse	Sombrelame ou Furie	Doublez la VH d'une attaque au risque d'endommager l'arme.
Champ psychique	Esper	Étendez certains de vos dons psychiques à vos alliés.
Coupure onirique	Sombrelame ou Esper	Frappe de l'ombre réduit les PM et fait perdre une action lorsque vous utilisez des épées.
Décharge cérébrale	Esper	Videz votre Cadran cérébral et infligez des dégâts.
Examen rapide	Maître érudit	Examinez plusieurs créatures.
Explosion de surcharge	Pilote	Tenez bon à 1 PV, puis déclenchez votre véhicule personnel contre vos adversaires.
Exuviation supérieure	Mutante	Exuviation vous permet de mettre un terme à des états et sorts.
Leurre	Tireuse d'élite	Œil de lynx crée un leurre et octroie une attaque brutale
Magicanon quantique	Bricoleur	Améliorez votre magicanon et servez-vous-en pour réaliser des attaques explosives.
Miméoclepsie	Chimériste ou Mutante	Apprenez des sorts grâce à la Génoclepsie de la Mutante .
Nébulisation	Bricoleur	Vos potions se renforcent au fil des usages.

LISTE DE NOUVELLES COMPÉTENCES HÉROÏQUES

Compétences héroïques nécessitant la maîtrise d'une classe particulière (suite)

Point sensible	Chantre ou Oratrice	Utilisez Condamnation pour infliger l'état enragé et recevoir des avantages contre les créatures enragées.
Soldat arcanique	Élémentaliste, Tireuse d'élite ou Maître d'armes	Effectuez une attaque gratuite contre une cible, puis lancez-lui aussitôt un sort offensif.
Sorcière d'acier	Pilote	Obtenez des avantages quand vous lancez des sorts depuis un véhicule personnel .
Synchronisation dynamique	Pilote	Joignez vos forces avec celles d'une autre pilote ou d'un passager.
Thériomorphose supérieure	Mutante	Agissez après Thériomorphose .

AKROMORPHOSE SUPÉRIEURE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Mutante** et acquis la compétence **Akromorphose**.

Vous recevez les atouts suivants, en fonction de la catégorie actuelle de vos **attaques à mains nues**.

- ♦ **Arcanique, lutte, dague, jet** : lors de vos attaques à mains nues, considérez la Défense de chaque cible comme égale à sa taille de dé d'Intuition actuelle.
- ♦ **Arc, épée** : vos attaques à **mains nues** qui prennent pour cible **deux créatures ou plus** infligent 5 dégâts supplémentaires.
- ♦ **Arme à feu, lourde** : vos **attaques à mains nues** infligent 5 dégâts supplémentaires aux **créatures artificielles** et 5 dégâts supplémentaires aux autres si elles sont équipées d'au moins un **bouclier** et/ou d'une **armure martiale**.
- ♦ **Articulée, lance** : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Défense et vos attaques à **mains nues** peuvent viser des créatures **volantes**.

Si vos **attaques à mains nues** sont traitées comme si elles appartenaient à **plus d'une catégorie** (par exemple à cause de la compétence héroïque **Adeptes des lames** ; cf. **Atlas de high fantasy** page 154), vous recevez tous les atouts liés aux catégories en question.

BULLET TIME

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Entropiste** et **Roublarde**, et avoir acquis au moins une des compétences suivantes : **Esquive** ou **Temps dérobé**.

Vous bénéficiez d'un bonus au modificateur d'initiative égale à **[votre NC en Esquive + votre NC en Temps dérobé]**.

Tant que vous n'êtes équipé ni de **boucliers** ni d'une **armure martiale**, tous les dégâts que vous subissez sont réduits d'une quantité égale à **[votre NC en Esquive]** (à appliquer **avant** les affinités aux dégâts) et vous infligez un nombre de dégâts supplémentaires égal à **[votre NC en Temps dérobé]**.

ÇA PASSE OU ÇA CASSE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Sombrelame** et **Furie**.

Quand vous attaquez avec une arme, vous pouvez déclarer « Ça passe ou ça casse ! » avant d'effectuer le test de précision. Dans ce cas, la **valeur haute** du test est **doublée** lorsque vous calculez les dégâts et vous subissez les malus suivants si le résultat est un nombre **pair** :

- ♦ Si l'arme que vous utilisez est **transformable** (cf. page 113), elle **change immédiatement de forme** et ne peut **plus en changer** jusqu'à la fin de la scène.
- ♦ Si l'arme que vous utilisez **n'est pas transformable**, ou s'il s'agit d'une arme **transformable incapable de changer de forme** (cf. ci-dessus), elle **regagne votre sac à dos** et vous **ne pouvez plus vous en équiper** jusqu'à la fin de la scène. Vous pouvez cependant réaliser l'action **Équipement, immédiatement et gratuitement**.

Cette compétence héroïque ne s'applique pas aux attaques à **maines nues** ni à celles réalisées avec des **armes improvisées**, des **modules d'arme** (cf. page 161) ou des **Boucliers jumeaux** (cf. livre de base page 201).

CHAMP PSYCHIQUE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe d'**Esper**.

Vos **dons** associés à l'événement « quand vous **infligez des dégâts** » peuvent aussi être utilisés « quand un allié capable de vous entendre **inflige des dégâts** ».

Si vous avez acquis le **don Bouclier psychique**, son **effet** change pour le suivant : « vous et tout allié capable de vous entendre pouvez faire comme si vos valeurs de Défense et de Défense magique étaient égales à **[la taille actuelle de votre dé de Volonté + (le nombre de sections remplies de votre Cadran cérébral multiplié par 2)]** contre ce test (vous pouvez toujours utiliser vos valeurs normales si elles sont meilleures) ».

COUPURE ONIRIQUE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Sombrelame** et **Esper**.

Quand vous touchez une ou plusieurs créatures avec une attaque de **Frappe d'ombre** à l'aide d'une arme de catégorie **épée**, chacune d'elles perd une quantité de Points de Magie égale au **[nombre que vous avez obtenu à votre dé de Puissance pour la Frappe d'ombre]**. Ensuite, si le **[nombre que vous avez obtenu à votre dé de Puissance pour la Frappe d'ombre]** était supérieur ou égal à 8, vous pouvez choisir une créature touchée par l'attaque : si cette créature est votre **sujet** ou si vous avez un **lien** avec elle, elle réalise une action de moins à son tour suivant (pour un minimum de zéro action).

DÉCHARGE CÉRÉBRALE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe d'**Esper**.

Quand votre **Cadran cérébral** est **plein**, vous pouvez utiliser une action pour en vider toutes les sections. Dans ce cas, choisissez une option : vous infligez 20 dégâts **physiques** à chaque ennemi présent dans la scène **OU** vous infligez 30 dégâts **physiques** à un seul ennemi que vous pouvez voir. Les dégâts augmentent de 10 si vous êtes de **niveau 20 ou plus** ou de 20 si vous êtes de **niveau 40 ou plus**.

EXAMEN RAPIDE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Maître érudit**.

Quand vous effectuez l'action **Analyse** pendant un conflit, vous pouvez examiner le **profil de tous les ennemis** que vous êtes capable de voir. Dans ce cas, vous effectuez un test ouvert d' **[INT + INT]** et appliquez le résultat **séparément** à chaque ennemi (cf. **livre de base** page 319). Toutefois, si vous avez acquis la compétence **Éclair de génie**, ce test **ne peut pas** la déclencher.

EXPLOSION DE SURCHARGE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Pilote** et acquis la compétence **Technique de compression**.

Choisissez un type de dégâts parmi **foudre**, **ténèbres**, **feu**, **glace** et **lumière**.

Quand vous tombez à 0 Point de Vie pour la première fois durant une scène, si vous êtes aux commandes de votre **véhicule personnel**, vous pouvez choisir de tomber à 1 Point de Vie exactement. Dans ce cas, tous les passagers éventuels et vous-même **quittez** votre **véhicule personnel**, qui **disparaît** du monde de jeu. Ensuite, vous pouvez infliger un nombre de dégâts égal à votre valeur de **Crise** à une créature unique que vous voyez. Ces dégâts sont du type choisi parmi la liste. Si votre **véhicule personnel** disparaît du monde de jeu de cette façon, la prochaine utilisation de votre compétence **Technique de compression** s'accompagne d'un coût supplémentaire de 1 Point Fabula.

EXUVIATION SUPÉRIEURE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Mutante**.

Quand vous utilisez la compétence **Exuviation**, vous pouvez aussi choisir une de ces options, ou les deux : vous vous remettez de tous les états, **et/ou**, si vous êtes affecté par un ou plusieurs sorts de **durée** « Scène », les sorts en question cessent de vous affecter.

LEURRE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Tireuse d'élite** et acquis la compétence **Œil de lynx**.

Quand vous utilisez votre compétence **Œil de lynx** et choisissez la **première option**, si aucun **leurre** n'est présent durant la scène, vous pouvez dépenser 10 Points de Magie : vous créez alors un **leurre** doté d'un nombre de Points de Vie égal à **[la moitié de votre niveau + (votre NC en Œil de lynx multiplié par 5)]**.

Quand un ennemi qui voit votre **leurre** inflige des dégâts à une ou plusieurs créatures, le **leurre** subit automatiquement ces dégâts **à la place de l'une d'entre elles**, choisie **au hasard** (votre **leurre** est toujours considéré comme neutre vis-à-vis de tous les types de dégâts et ne peut recevoir aucune autre affinité).

Lorsqu'un ennemi réduit votre **leurre** à 0 Point de Vie, le **leurre** est automatiquement détruit et vous lancez un **d10**. Si le résultat est inférieur ou égal à **[3 + votre NC en Œil de lynx]**, vous pouvez réaliser une **attaque gratuite** à l'aide d'un **arc** ou d'une **arme à feu** dont vous êtes équipé. Cette attaque ne peut prendre pour cible **que** cet ennemi. Elle bénéficie d'un bonus égal à votre **[NC en Œil de lynx]** à son test de précision et ses dégâts ignorent les immunités et les résistances.

Votre **leurre** ne peut pas récupérer de Points de Vie et il est automatiquement détruit à la fin de la scène. Pensez à le décrire !



Chaque génération qui baisse les bras face à ce que subit la planète ne fait que nourrir le désespoir de la suivante. Mais tous ceux-là ont tort, chaque fois. Ce monde... il n'a jamais été condamné.

MAGICANON QUANTIQUE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Bricoleur** et avoir acquis les atouts avancés de **Technomagie** de la compétence **Gadgets**.

Vos attaques réalisées avec le **magicanon** infligent 5 dégâts de plus.

Quand vous réalisez l'action **Attaque** avec votre **magicanon**, si vous n'avez **aucune autre arme** d'équipée, vous pouvez choisir une option : détruire le **magicanon** pour en créer **gratuitement** (en ignorant le coût en PI) un nouveau dont vous vous équipez, et utiliser ce nouveau **magicanon** pour l'attaque ; **OU** l'attaque bénéficie de la propriété **multi (3)** ; **OU** vous effectuez deux attaques distinctes au lieu d'une, en obéissant aux règles de **combat à deux armes** (cf. **livre de base** page 69).

MIMÉOCLEPSIE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Chimériste** et **Mutante**, et acquis les deux compétences **Génoclepsie** et **Imitation de sort**.

Quand vous utilisez la compétence **Génoclepsie** sur un PNJ, si l'espèce à laquelle il appartient compte parmi celles dont vous pouvez apprendre les sorts avec **Imitation de sort**, le meneur de jeu doit révéler tous les **sorts** que ce PNJ connaît. Ensuite, s'il en connaît au moins un, vous pouvez apprendre l'un de ces sorts en tant qu'un de vos sorts de Chimériste.

NÉBULISATION

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Bricoleur** et avoir acquis les atouts avancés d'**Alchimie** pour la compétence **Gadgets**.

Quand vous concoctez une **potion**, vous gagnez **1 Point de Nébulisation** ou **2 Points de Nébulisation** si elle provient de l'atout **Alchimie** de la compétence **Gadgets**.

Les potions et fragments élémentaires que vous créez infligent un nombre de dégâts supplémentaires égal au **double** de vos Points de Nébulisation actuels.

Les potions que vous créez et qui rendent des Points de Vie et/ou de Magie restaurent un nombre de PV et/ou de PM supplémentaires égales à **[vos Points de Nébulisation actuels multipliés par 5]**.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de **5 Points de Nébulisation** et vous les perdez tous à la fin de chaque scène.

POINT SENSIBLE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Chantre** (cf. **Atlas de high fantasy** page 136) et **Oratrice**, et appris la compétence **Condamnation**.

Quand vous utilisez avec succès la compétence **Condamnation** contre un ennemi dont **vous connaissez au moins un des traits**, vous récupérez un nombre de Points de Vie égal à la **moitié** de ceux perdus par la cible et vous pouvez lui infliger l'état **enragé** au lieu des états ordinaires.

En outre, lorsque vous effectuez un **test opposé** contre une créature **enragée** ou un **test de précision** ou de **magie** destiné à une attaque ou un sort offensif (⚡) comprenant au moins une créature **enragée** parmi ses cibles, vous obtenez une **réussite critique** quand les deux dés affichent le même nombre (tant qu'il ne s'agit pas d'un **échec critique**).

SOLDAT ARCANIQUE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé au moins une des classes suivantes : **Élémentaliste**, **Tireuse d'élite** et **Maître d'armes** et connaître au moins **deux** sorts offensifs (⚡).

Vous pouvez utiliser une action pour effectuer une **attaque gratuite** avec une arme dont vous êtes équipé. Cette attaque doit prendre pour cible **un seul ennemi**. Si elle réussit, faites comme si la **valeur haute** était de 0 lorsque vous calculez les dégâts. Une fois l'attaque résolue, si elle a réussi, vous pouvez effectuer l'action **Sort** gratuitement. Le sort lancé **doit** être offensif (⚡) et son coût total en PM **doit être inférieur ou égal à 20**. En outre, il ne peut viser **que** l'ennemi que vous avez attaqué (vous devez malgré tout dépenser les PM requis et effectuer le test de magie). Faites comme si la **valeur haute** du test de magie était 0 pour déterminer les dégâts et autres effets du sort.

SORCIÈRE D'ACIER

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de **Pilote**.

Après avoir lancé le **premier** sort à votre tour pendant un conflit, si vous êtes aux commandes de votre **véhicule personnel**, vous pouvez choisir une option (une fois le sort résolu) : choisissez un module activé et **désactivez-le**, puis choisissez un module désactivé et **activez-le** ; **OU** le prochain sort que vous lancez avant la fin de cette scène pour rendre des Points de Vie à une ou plusieurs créatures leur en rend 10 de plus chacune.

SYNCHRONISATION DYNAMIQUE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de Pilote.

Au début de votre tour pendant un conflit, si vous êtes aux commandes de votre **véhicule personnel**, vous pouvez choisir une option : vous vous **synchronisez** avec un autre personnage joueur présent dans la scène qui pilote son **véhicule personnel**, **OU** vous vous **synchronisez** avec un autre personnage joueur passager du **vôtre**. Décrivez comment vous associez vos forces ! Le personnage choisi et vous recevez **tous deux** les avantages suivants tant que la **synchronisation** perdure :

- ♦ Lorsque vous effectuez un test, vous pouvez utiliser les tailles de dés d'attribut actuelles de l'autre PJ à la place des vôtres (pour un dé ou les deux).
- ♦ Un nombre égal à **[L'intensité du lien avec l'autre PJ, plus l'intensité de son lien avec vous]** s'ajoute aux dégâts que vous infligez.
- ♦ Vous pouvez utiliser une action pour réaliser une **attaque gratuite** avec un **module activé ou désactivé** présent sur le **véhicule personnel** à bord duquel se trouve l'autre PJ.
- ♦ Quand votre tour s'achève, si l'autre PJ n'a pas encore joué son tour durant ce round, il peut le jouer **immédiatement** après le vôtre.

Cette **synchronisation** dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que vous ou l'autre personnage joueur mouriez, perdiez connaissance, quittiez la scène, vous **synchronisiez** avec quelqu'un d'autre ou ne vous trouviez plus à bord d'un **véhicule personnel**.

THÉRIOMORPHOSE SUPÉRIEURE

Conditions : vous devez avoir maîtrisé la classe de Mutante.

Quand vous utilisez la compétence **Thériomorphose** à votre tour durant un conflit, si cela **ne s'est pas** produit par l'intermédiaire de la compétence Génoclepsie, vous pouvez manifester les effets d'un **maximum de trois thérioformes** (au lieu de deux) parmi celles que vous avez apprises. Ensuite, vous pouvez effectuer une action supplémentaire. Cette action bonus **ne peut pas** servir à utiliser la compétence **Thériomorphose**.



ANTAGONISTES

Le quatrième et dernier chapitre de cet ouvrage se penche sur la création de PNJ adverses de techno fantasy et en particulier de Méchants. Le meneur de jeu peut le combiner avec les conseils du **livre de base** (surtout à partir de la page **292**) pour préparer des **scènes de conflit captivantes** et convenant à tous les niveaux de jeu. Comme toujours, vous pouvez utiliser les ressources telles quelles ou les adapter à vos goûts en suivant les conseils ci-dessous.

MÉCHANTS DE TECHNO FANTASY

Une introduction présentant des trucs et astuces pour créer et interpréter des antagonistes centraux dans le style de la techno fantasy.

EXEMPLES DE MÉCHANTS

Cinq PNJ ennemis différents qui font d'excellents Méchants de techno fantasy, un pour chacun des niveaux suivants : 10, 20, 30, 40 et 50. Tous sont accompagnés des informations suivantes :

- ♦ **Histoire.** Le concept de base du Méchant et son passé.
- ♦ **Profil.** Les caractéristiques du Méchant, telles que décrites page **320** du **livre de base**.
- ♦ **Tactiques.** Les stratégies de prédilection du Méchant au combat.
- ♦ **Contenu supplémentaire.** Une ou plusieurs idées bonus, y compris des astuces pour modifier le profil du Méchant ou ajouter de potentiels adversaires en soutien et même des phases supplémentaires (**livre de base** page **301**) à utiliser pendant les conflits.

Ces Méchants sont conçus pour stimuler l'imagination du meneur de jeu et prévus pour un groupe de **4 PJ équilibrés**. Rappelez-vous que certaines de leurs capacités ne correspondent pas au coût standard des compétences de PNJ (**livre de base** page **303**) et qu'il vous faudra sans doute les adapter avant de les inclure à vos campagnes. Pour équilibrer le tout, penchez-vous sur les pouvoirs des personnages joueurs et modifiez toutes les **affinités, immunités contre les états, types de dégâts** et autres paramètres susceptibles de provoquer la frustration ou ceux inadaptés à votre campagne en cours.

MÉCHANTS DE TECHNO FANTASY

Quand vous créez un antagoniste de techno fantasy, les informations page 254 du **livre de base** représentent un excellent point de départ, mais il convient de se rappeler quelques éléments supplémentaires, comme dans le cas des personnages joueurs.

PRINCIPES DE BASE

Les Méchants de techno fantasy présentent quelques aspects bien particuliers.

- ♦ **Entêtés et arrogants.** Ces antagonistes se croient meilleurs que le reste de l'humanité et se croient les seuls à comprendre « comment fonctionne le monde ». En réalité, ils sont incapables de remettre en question leur propre perspective ou d'écouter l'opinion d'autrui, à moins qu'ils ne se retrouvent au pied du mur. Même alors, ils préfèrent voir le monde brûler plutôt que d'admettre leurs erreurs.
- ♦ **Une affaire à régler.** Directement ou indirectement, chaque Méchant a gâché la vie d'un ou plusieurs PJ, par exemple en provoquant la mort d'un être cher, en instaurant une politique discriminatoire ou bien encore en pratiquant la manipulation psychologique ou des expériences militaires.
- ♦ **Fantasmes égotiques.** Les Méchants de techno fantasy rêvent de pouvoir et d'influence. Certains ont déjà atteint ces objectifs et aiment « jouer » avec le sort de régions, de cultures et de peuples entiers. D'autres se voient comme des élus destinés à refaçonner le monde selon leur vision, réinterprétant souvent d'antiques légendes et traditions au travers de leurs filtres antiscientifiques, narcissiques et égoïstes.

Le meneur de jeu dispose de trois outils pour souligner l'avidité, la cruauté et la nature manipulatrice de ces Méchants.

- ♦ **Propagande et culte de la personnalité.** Des tableaux d'affichage, des émissions télé, des interviews et des dialogues entre PNJ devraient toujours souligner combien la société justifie, voire admire ces antagonistes et leur confie son avenir.
- ♦ **Scènes du meneur de jeu.** Ces scènes vous permettent de montrer les Méchants lorsqu'ils conçoivent de nouveaux instruments de destruction, s'abandonnent à l'autocélébration ou menacent et manipulent leurs subordonnés pour qu'ils exécutent leurs ordres.
- ♦ **Conflits.** Les Méchants de techno fantasy tendent à éviter la confrontation directe et préfèrent lancer des hordes de soldats, de mercenaires, de sujets d'expérience et d'étranges machines de guerre contre les protagonistes. Lorsqu'on se retrouve face à eux, ils recourent à des mesures extrêmes pour l'emporter... ou se rendent aussitôt et implorant la pitié des PJ en espérant les soudoyer avec de l'argent, de l'influence ou du pouvoir.

LE CAS ISOLÉ

Beaucoup de Méchants de techno fantasy dirigent une faction ou en font partie, mais il y en a toujours un qui agit **en solo**, profite des alliances temporaires mais trahit et abandonne ses compagnons dès qu'il arrive à ses fins.

Exemples : Un guerrier génétiquement modifié qui peut voyager dans le flux des âmes et manipuler la magie comme bon lui semble ; un scientifique sans éthique prêt à tout pour explorer les limites de l'espèce humaine ; un fanatique religieux en contact avec une mystérieuse entité extradimensionnelle.

Ce genre d'antagoniste est souvent un **Méchant majeur** qui a de grandes chances d'accéder au rang de **Méchant suprême** avant la fin de la campagne (cf. **livre de base** page 102) et de devenir le boss final que les joueurs doivent vaincre pour assurer la survie du monde entier.

CICATRICES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

Les Méchants de techno fantasy sont souvent étroitement liés aux protagonistes : on peut le définir en début de campagne, mais cette relation pourrait résulter d'informations révélées par l'antagoniste lui-même dans le but de les dresser contre lui ou d'un **retournement de situation** suscité par un Point Fabula.

Exemples : Une **révélation** qui nous permet de comprendre qu'autrefois, un des PJ travaillait pour le Méchant... C'est donc pour ça qu'il connaît si bien son organisation ! Dans une autre intrigue, un des antagonistes a joué un rôle dans un **événement traumatisant** qui a profondément affecté la vie d'un ou plusieurs PJ.

Dans ces situations, il est bon de demander au joueur impliqué d'étoffer la relation entre l'antagoniste et son personnage, en recourant par exemple à un flash-back.

Ces scènes sont souvent intenses et exercent une grande influence sur la psychologie des protagonistes : le meneur de jeu devrait encourager les joueurs à proposer des ajustements et des modifications pour que la « grande révélation » ne sabote pas entièrement l'évolution de leurs personnages.

En bref, les retournements de situation fonctionnent mieux lorsqu'ils **renforcent** l'arc narratif d'un personnage plutôt que de le **chambouler entièrement**.

ADMIREZ MA DERNIÈRE CRÉATION !

Qu'il s'agisse de brillants scientifiques dépourvus de moralité, d'ambitieux et belliqueux politiciens ou d'hommes d'affaires sans scrupules prêts à saper toute vie sur la planète pour une marge de profit de 2 % au trimestre prochain, les Méchants de techno fantasy ont pour habitude de lancer des monstres biologiques et robotiques contre les PJ.

Exemples : Un crustacé-robot géant et blindé, armé de puissantes pinces d'acier et de batteries de missiles, avec des drones éclaireurs en soutien ; un monstre tentaculaire qui émet des neurotoxines ; un gigantesque prédateur couvert d'implants cybernétiques qui altèrent son métabolisme, le rendent extrêmement féroce et renforcent ses attaques magiques.

Ces créations sont souvent bien plus dangereuses que les Méchants eux-mêmes, lesquels préfèrent rester à l'abri et se moquer des héros par haut-parleur ou projection holographique interposée. Il peut donc s'avérer judicieux de donner à ces ennemis une compétence qui leur permet de puiser dans les **Points Ultima** du Méchant qui les contrôle pour **invoquer un trait** et **récupérer** (cf. **livre de base** page 101).

GÉRER LES MÉCHANTS MINEURS

Dans beaucoup de campagnes de techno fantasy, le groupe peut identifier les **Méchants majeurs** dès les premières séances de jeu. D'un autre côté, repérer les adversaires qui deviendront des **Méchants mineurs** risque de s'avérer bien plus difficile.

Les **Méchants mineurs** de techno fantasy appartiennent généralement à l'une de ces deux catégories :

- ♦ **Défenseurs du système.** Ces individus ont de l'influence ou une quelconque autorité, ce sont généralement des chefs de la sécurité, des directeurs de prison ou de labo, voire des espions, etc., ce qui leur permet de coordonner les forces oppressives du décor de jeu. Souvent avides et incompetents, ils se font généralement trahir par les mêmes sbires qu'ils tourmentaient auparavant.
- ♦ **Francs-tireurs.** Brisés et solitaires, ces individus ont tenté de lutter contre le système, mais ils ont perdu tout ce qui comptait à leurs yeux. Ce sont des victimes, mais des victimes mues par une rage désespérée et dépourvues d'alliés qui pourraient les aider à rediriger leur colère vers la construction d'un avenir meilleur.

Ces deux catégories de Méchant peuvent **monter en puissance** pendant la campagne (cf. **livre de base** page 102). Bien qu'un oppresseur n'ait guère de chances de se racheter sans avoir été vaincu et acculé, les héros pourront tenter d'arrêter un franc-tireur avant qu'il n'atteigne le point de rupture et de transformer ainsi un adversaire en allié potentiel.

*La foi que vous accordez à la liberté n'est qu'hypocrisie.
Ce qu'on ne peut qu'offrir, sans jamais l'imposer ni le contrôler,
ne fera que remplir de terreur le cœur du peuple.*

EXTRATERRESTRES, ENTITÉS NUMÉRIQUES ET ÊTRES SPIRITUELS

Les campagnes de techno fantasy mettent souvent en scène de mystérieuses créatures extrêmement puissantes venues des confins de l'espace ou des profondeurs du flux des âmes, et dont les pouvoirs et capacités surpassent de loin ceux des êtres vivants ordinaires. En général, ces entités jouent un ou plusieurs de ces rôles extrêmement rares :

- ♦ **Divinité extérieure.** L'entité est entièrement **extraterrestre et incompréhensible**, mais vénérée par une ou plusieurs sectes. Ces gens ignorent ou dissimulent la nature de leur « dieu » et s'en servent pour justifier leurs propres actes et tenter de convertir le reste de la population en manifestant des miracles par ailleurs impossibles. Ce genre de créature pourrait même appartenir à une espèce complètement inconnue dans **Fabula Ultima**.
- ♦ **Ressource.** L'entité est prisonnière d'une faction qui en retire quelque chose de précieux et impossible à se procurer autrement (comme un **mutagène** permettant à ses membres d'utiliser la magie ou un **carburant spécial** autorisant le voyage spatial) ou qu'il l'exploite afin de réaliser une fonction qui a entièrement révolutionné la société (par exemple en se servant de ses **ondes cérébrales** pour transmettre des informations à longue distance).
- ♦ **Création.** Les entités de ce type ont été conçues par les humains ou par quelque autre espèce douée de conscience, à moins qu'elles ne s'auto-engendrent en incarnant leurs propres désirs et peurs, accumulant peu à peu une conscience plus ou moins indépendante. Il pourrait aussi s'agir d'une intelligence artificielle qui voyage dans le **réseau des âmes** (cf. page 74) ou d'un **démon** doté de pouvoirs quasi divins.

En matière de narration, il convient de se rappeler que même si cette entité joue le rôle d'antagoniste final de la campagne, ce n'est pas elle qui déclenche les événements. Dans les récits de techno fantasy, **tout revient toujours à l'humanité** et aux choix que nous faisons face aux mystères de la vie, de la mort et de la nature, sans parler de notre peur ancestrale de n'être que d'insignifiantes et impuissantes poussières face à l'infinie complexité du cosmos, ainsi que des actes cruels et extrêmes que nous sommes prêts à entreprendre pour préserver l'illusion que nous maîtrisons la situation.

Bien qu'extraordinaires et puissantes, ces créatures ne devraient jamais offrir une solution facile ou confortable aux questions sociales, politiques et existentielles posées lors de la campagne. Elles représentent au contraire le **point culminant** de ces questions, leur **incarnation**, l'ultime obstacle que les protagonistes de votre récit doivent surmonter pour donner au monde une deuxième chance.

COMMISSAIRE VYNE

Quand le conseil corrompu de la cité-État de Columbia vota à l'unanimité la privatisation des forces de police afin d'«améliorer et de renforcer les services de sécurité», la multinationale pharmaceutique SynTech se montra plus que ravie de se charger du «bien-être des citoyens».

La commissaire Shea Vyne incarne à elle seule cette décision et détient aujourd'hui les rênes des forces armées de la ville. Grâce à l'influence qu'exerce SynTech dans les médias, on la voit comme une femme sévère mais juste, prête à repousser tous les «éléments problématiques de chaos et de désordre» qui menacent la paix et la tranquillité des honnêtes citoyens.

En réalité, Vyne écrase d'une main de fer tous ceux qui risquent d'interférer avec les machinations et les expériences de SynTech. À tous égards, la police de la ville est devenue l'armée privée de la compagnie : les policiers menacent, molestent et emprisonnent manifestants et ouvriers en grève, s'emparent des ressources et font chanter ou assassinent les opposants politiques, couverts par les informations biaisées que diffusent les journaux vidéo et la propagande de la multinationale. Quiconque s'oppose à Vyne se fait piétiner sans pitié... y compris ses propres subordonnés, quand ils la déçoivent ou manifestent un soupçon de conscience.



TACTIQUES DE VYNE

Chaque fois qu'elle en a l'occasion, la commissaire se jette dans la mêlée et intervient en première ligne pour pousser ses sbires à l'assaut et assister de ses propres yeux aux souffrances de ses victimes. Lorsqu'elle se bat sur un terrain dégagé ou dans un environnement de guerre urbaine, elle est généralement encadrée d'un groupe de molosses améliorés (cf. page 188).

- ♦ Vyne agit toujours au **premier tour ennemi de chaque round** et attaque avec sa **Matraque électrique** en visant en priorité les personnages dépourvus d'états préjudiciables.
- ♦ Ensuite, Vyne attend que **tous ses alliés aient joué leurs tours** avant de débiter son deuxième tour en utilisant **Chaaaargez !** sur un flic de SynTech (s'il y en a et si elle dispose d'assez de Points de Magie), en visant en priorité les PJ qui souffrent d'au moins un état. Si ce n'est pas possible, elle utilise **Coup de bouclier**, en respectant les mêmes priorités.
- ♦ Finalement, **Vyne** joue son **troisième tour** en utilisant **Chaaaargez !** sur un **drone de surveillance** (s'il y en a et si elle dispose d'assez de Points de Magie), en visant en priorité les PJ souffrant de l'état **ralenti**. Sinon, elle utilise une action et dépense un **Point Ultima** pour regagner 50 Points de Magie et se remettre de tous les états qui l'affectent.

Pendant les conflits, Vyne utilise **Ce sera fini quand je l'aurai décidé** chaque fois qu'une créature (alliée ou ennemie) qui ne souffre pas de l'état traumatisé arrive à 0 Point de Vie : elle n'a pas l'intention de laisser ses victimes se reposer après un bref « échauffement » ! Comme la compétence **Tristement célèbre** empêche toutes les créatures de se remettre de l'état **traumatisé**, **Ce sera fini quand je l'aurai décidé** ne peut s'appliquer qu'une fois par créature : une fois qu'ils s'en rendent compte, les personnages joueurs peuvent même appliquer cet état à autant d'adversaires que possible pour empêcher Vyne de les ramener dans la bataille.

Vyne garde **toujours** 1 Point Ultima en réserve pour **s'échapper**. Elle n'a aucun scrupule à lancer ses sbires à l'assaut en masse ou à mettre en danger des civils innocents pour couvrir sa retraite, sachant fort bien que les médias et la justice la couvriront, voire approuveront sa façon de faire. De son point de vue, une défaite ne fait que retarder les choses.

Pendant les conflits sans combat, Vyne s'appuie sur sa Présence médiatique pour neutraliser toute accusation et preuve que les PJ pourraient utiliser contre elle. Si elle se retrouve au pied du mur, elle ne recule devant rien et utilise autant de Points Ultima que nécessaire, car elle craint affreusement de perdre le soutien du système.

COMMISSAIRE VYNE (CHAMPIONNE 3)

Niv. 10 ♦ HUMANOÏDE

Traits : arrogante, autoritaire, cruelle, violente

DEX d6	INT d8	PUI d8	VOL d10	PV	180 ♦ 90	PM	140	Init. 8
DEF +3	DEF M. +2				RS	RS	VU	VU VU

Équipement : matraque électrique (**marteau de fer** infligeant des dégâts de foudre ; 300 zénits), bouclier anti-meute (comme un **bouclier de bronze**), uniforme militaire renforcé (comme une **robe de sage**)

ATTQUES DE BASE

- ✂ **Coup de bouclier** ♦ **[PUI + PUI] +4 ♦ [VH + 5]** dégâts **physiques**.
- ✂ **Matraque électrique** ♦ **[PUI + VOL] +4 ♦ [VH + 6]** dégâts de **foudre** et la cible subit l'état **traumatisé**.

SORTS

- ★ **Chaaaargez ! ♦ 20 PM ♦ Une créature ♦ Instantanée**

La cible peut effectuer une **attaque gratuite** à l'aide d'une arme dont elle est équipée (ou une **attaque de base** s'il s'agit d'un PNJ).

RÈGLES SPÉCIALES

Ce sera fini quand je l'aurai décidé ♦ Quand une créature que Vyne est capable de voir et qui ne souffre pas de l'état **traumatisé** arrive à 0 Point de Vie, Vyne effectue une **attaque gratuite** avec sa **matraque électrique** contre la créature en question. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât et la cible ne peut ni se rendre ni se sacrifier : à la place, elle récupère 20 Points de Vie et subit les états **étourdi** et **traumatisé**.

Chair à canon ♦ Quand Vyne est sur le point de recevoir des dégâts de la part d'une source, elle peut choisir un allié qu'elle est capable de voir et qui est **résistant** ou **immunisé** contre le type de dégâts en question. Dans ce cas, c'est l'allié qui les subit à sa place. Tant qu'elle est en **Crise**, Vyne doit choisir au hasard parmi tous ses alliés présents, même ceux qui ne sont ni résistants ni immunisés.

Écrabouiller les cafards ♦ Quand Vyne inflige des dégâts à une créature souffrant d'un ou plusieurs états, elle y ajoute **[5 + le nombre d'états dont souffre la créature]** dégâts supplémentaires.

Présence médiatique ♦ Vyne bénéficie d'un bonus de +3 aux tests opposés lorsqu'elle peut tirer profit de son image publique ou de la façon dont SynTech manipule les médias.

Que pleuve le feu ! ♦ Quand Vyne utilise **Chaaaargez !** sur un **drone de surveillance**, l'attaque **Tir de couverture** de celui-ci reçoit la propriété **multi (2)**.

Tristement célèbre ♦ Tant que Vyne est présente dans une scène, aucune autre créature ne peut se remettre de l'état **traumatisé**.

Il y a deux genres de personnes : celles qui m'obéissent et celles qui finiront par le faire. Les secondes constituent mon passe-temps favori.



FLIC DE SYNTECH

Niv. 10 ♦ HUMANOÏDE

Les agents de la police privée de SynTech obéissent à Vyne, qu'ils craignent plus que tout.

Traits : aigri, en armure, lâche, suiveur

DEX d8	INT d8	PUI d8	VOL d8	PV	60 ♦ 30	PM	50	Init. 6
DEF 10	DEF M. +0		RS		RS		VU	

Équipement : matraque (comme un **marteau de fer**), armure antiémeute (comme une brigandine)

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Matraque** ♦ **[PUI + PUI] +1 ♦ [VH + 6]** dégâts **physiques**.
- ⚡ **Taser** ♦ **[DEX + INT] +1 ♦ [VH + 5]** dégâts de **foudre** et la cible subit l'état **affaibli**. Cette attaque ne peut pas être utilisée avec le sort **Chaaaargez ! de la commissaire Vyne**.

RÈGLES SPÉCIALES

Accès de colère * Quand le flic de SynTech rate toutes les cibles avec sa **matraque**, s'il est **enragé** et n'a pas obtenu d'**échec critique**, son échec se transforme en réussite et il se remet de l'état **enragé**. Dans ce cas, faites comme si sa **valeur haute** était égale à 0 lorsque vous calculez les dégâts de l'attaque.

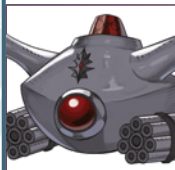
Frustration * Quand le flic de SynTech subit des dégâts, il reçoit aussi l'état **enragé**. Tant qu'il reste **enragé**, il est résistant à tous les dégâts sauf ceux de **glace**.

Oui, cheffe ! * Quand le flic de SynTech effectue une **attaque gratuite** grâce au sort **Chaaaargez ! de la commissaire Vyne**, l'attaque en question inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à **[5 + le nombre d'états dont souffre la cible]**.

TACTIQUES DES ALLIÉS

Les alliés de Vyne réalisent des tactiques assez simples :

- ♦ Les **flics de SynTech** utilisent leurs **tasers**, en visant **d'abord** les cibles qui ne souffrent pas de l'état **affaibli**. Quand Vyne les aiguillonne avec **Chaaaargez !** ou si toutes les cibles valides sont déjà **affaiblies**, ils passent à leurs **matraques**.
- ♦ Les **drones de surveillance** utilisent leur **Viseur laser** sur une cible aléatoire et passent au **tir de couverture** s'ils manquent de Points de Magie ou si toutes les cibles valides sont déjà sous l'effet de **Viseur laser**.



DRONE DE SURVEILLANCE

Niv. 10 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Ces drones armés de mitrailleuses légères et de projecteurs de lumière servent lors des opérations d'espionnage et de reconnaissance de SynTech.

Traits : électronique, léger, petit, télécommandé

DEX d8	INT d10	PUI d6	VOL d8	PV	50 ♦ 25	PM	60	Init. 10
DEF +1	DEF M. +2		VU		RS			IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Tir de couverture** ♦ **[DEX + INT] +1** ♦ **[VH + 5]** dégâts **physiques** et la cible subit l'état ralenti.

SORTS

- ★ **Viseur laser** ⚡ ♦ **[INT + VOL] +4** ♦ **10 PM** ♦ **Une créature** ♦ **Scène**

Jusqu'à ce que ce sort prenne fin, quand une source inflige des dégâts à la cible, elle lui en inflige 5 de plus qui ignorent ses résistances. Une fois que c'est arrivé, le sort s'achève.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature artificielle * Le drone de surveillance est immunisé contre l'état **empoisonné**.

Vol * Cf. **livre de base** page 309.

MOLOSSES AMÉLIORÉS

À l'occasion, la commissaire s'accompagne d'un groupe de molosses modifiés par SynTech et couverts de cyberimplants extrêmement envahissants qui altèrent leur métabolisme et les rendent ouvertement agressifs (ce qui explique pourquoi Vyne les apprécie tant).

Ces molosses améliorés ne sont pas traités comme des PNJ qui participent au conflit, mais plutôt comme un effet environnemental (cf. **livre de base** page 299) : à la fin de chaque round, cet effet inflige **[5 + le nombre d'états dont souffre la cible]** dégâts à un personnage joueur tiré au hasard.

On peut désactiver les implants SynTech qui manipulent le comportement des molosses au moyen d'une action **Objectif** (et d'un Cadran à 6 sections). Une fois le Cadran rempli, les molosses, libres, fuient la scène. Ils peuvent réparaître plus tard comme alliés dans la campagne, à moins que l'un d'entre eux devienne le **Fidèle compagnon** d'un PJ (cf. **livre de base** page 219), offrant par ce nouveau lien de loyauté et de protection mutuelle un beau contraste avec les cruelles manipulations de SynTech.

L'ARSENAL DE SYNTech

Dans une campagne où Vyne fait partie des Méchants, SynTech tiendra sans doute lieu de **menace** à long terme. Voici quelques suggestions permettant de varier les sbires de la multinationale en s'appuyant sur le profil de **flic de SynTech**.

- ♦ **Escouades de répression.** Retirez l'attaque de **taser**, équipez-les de **boucliers runiques**, ajoutez une résistance aux dégâts **physiques** et de **poison** et reportez la vulnérabilité sur les dégâts de **feu**.
- ♦ **Tireurs d'élite.** Retirez les attaques de **taser** et de **matraque**, équipez chaque tireur d'un **Istinggar** (cf. **livre de base** page 272), ajoutez 10 au maximum de PV, ajoutez le sort **Grenade aveuglante (Zone d'état** qui inflige l'état **étourdi**, cf. **livre de base** page 311) et reportez la vulnérabilité sur les dégâts **physiques**.

Changer d'équipement et d'affinités est un excellent moyen de varier les rencontres sans compliquer le jeu.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE AVANT TOUT

Vyne et ses sbires introduisent nombre de scènes et de thèmes très durs et associés de façon réaliste à notre propre époque, ce qui risque de provoquer la gêne, voire de faire resurgir de douloureux souvenirs chez certains joueurs.

- ♦ **Vyne et la police de SynTech** représentent la corruption et la brutalité des forces de l'ordre, sans parler de leur nature répressive lorsqu'elles défendent l'ordre établi ainsi que les privilèges politiques et financiers plutôt que la population en général.
- ♦ **Les molosses améliorés** représentent un exemple limpide et viscéral de cruauté animale et mettent en lumière l'exploitation des manipulations comportementales et génétiques pour transformer certaines espèces en instruments ou en armes.
- ♦ Finalement, les **tactiques** qu'emploient ces adversaires mettent en avant une forme de régime violent et autoritaire, où les plus haut placés se délectent de l'oppression de leurs adversaires, voire de celle de leurs propres subordonnés, qui évacuent à leur tour leur frustration chaque fois qu'ils sont confrontés à une situation leur donnant un moyen de le faire de façon « légitime ».

Avant d'introduire une adversaire telle que Vyne, pensez à consulter la liste de **lignes et voiles** (cf. **livre de base** page 140) dressée en début de campagne et demandez à tous les membres du groupe ce qu'ils en pensent, afin de vous assurer que tout le monde souhaite mener la campagne dans cette direction particulière.

L'ESCADRON ARDENT

Qui contrôle le ciel contrôle le monde, une vérité que la république d'Augusta ne connaît que trop bien. C'est pourquoi elle a fondé l'Escadron ardent, unité de pilotes des forces spéciales formés depuis l'enfance au pilotage de *mechas* dernier cri et toujours prêts à donner leur vie pour la gloire du peuple. En tout cas, c'est ce qu'affirme la propagande augustéenne...

La vérité est bien plus odieuse : d'innombrables enfants ont été enlevés par le gouvernement augustéen peu après leur naissance. On les a arrachés aux familles des adversaires politiques ou des territoires occupés pour les conduire dans des complexes d'entraînement cachés. Chacun a reçu un nom de code et a grandi dans une atmosphère de nationalisme augustéen, conditionné à croire que l'armée l'avait adopté pour le sauver d'une vie de pauvreté. Entre les éreintantes séances d'entraînement et les leçons consacrées à l'importance de la force et des conquêtes, ils subissaient des opérations chirurgicales pénibles destinées à implanter des circuits cybernétiques pour harmoniser le cortex de chaque enfant avec un prototype de *mecha* spécifique.

VII, VIII et IX (Sept, Huit et Neuf) sont les seuls survivants des recrues de la première génération et partagent un lien forgé dans les feux de l'enfer. Ce sont des pilotes parfaits, des armes sans défaut entre les mains de l'élite augustéenne, prêts à semer la terreur sur le champ de bataille à bord de leurs *mechas*. Dotés d'une coordination surhumaine, ils disposent d'une puissance de feu qui terrorise jusqu'à leurs propres alliés.



TACTIQUES DE L'ESCADRON ARDENT

Pendant le **premier conflit**, les membres de l'Escadron ardent sous-estiment les PJ. Convaincus de leur propre supériorité, ils ne déploient pas tout leur potentiel.

- ♦ Pendant ce conflit, aucun membre de l'Escadron ardent ne dépense de Points Ultima de leur réserve commune, sauf pour **s'échapper ensemble** dès que l'un d'entre eux tombe à 0 Point de Vie (à cette occasion, les compétences « **Non !** » de chacun **ne se déclenchent pas**).
- ♦ Huit n'utilise pas **Tactiques d'escouade** et alterne plutôt entre **Canon ionique** et **Plaquage** pendant ses tours, en choisissant ses cibles au hasard. Si Sept et/ou Neuf sont en **Crise**, elle se sert de **Nuée défensive** pour les protéger.
- ♦ Si elle dispose d'assez de Points de Magie, Neuf utilise **Canon gamma** contre une cible aléatoire, sinon elle attaque une cible au hasard avec son **missile typhon**.
- ♦ Sept attaque une cible aléatoire avec sa **lance caducée**, mais si Huit est en **Crise**, il l'aide avant tout avec **Soins** s'il possède assez de Points de Magie.

Lors des **conflits suivants** avec les PJ, l'Escadron ardent est bien conscient de la menace qu'il affronte et considère comme intolérable la possibilité d'une défaite face à des adversaires qui, selon la logique augustéenne, lui sont inférieurs par définition.

- ♦ Pendant le premier round, Huit utilise sa tactique **Formation défensive**, puis elle alterne entre **Protocole Brisemage** et **Pas de quartier** durant les rounds suivants. Elle agit pendant le **premier et le troisième tour ennemi** à chaque round, alternant entre **Canon ionique** et **Plaquage**. Si elle possède assez de Points de Magie, elle emploie **Nuée défensive** chaque fois qu'elle peut, en accordant la priorité aux alliés vulnérables au type de dégâts infligés.
- ♦ Neuf agit en **deuxième** et utilise **Ventus** contre autant de cibles que possible pendant les rounds pairs et **Canon gamma** pendant les rounds impairs, en visant en priorité le dernier personnage joueur touché par Huit. Si elle n'a pas assez de Points de Magie, Neuf se sert de son **missile typhon** contre la même cible à la place.
- ♦ Sept agit en **dernier** et lance **Soins** sur autant de cibles que possible et aussi souvent que possible, en visant en priorité Huit et Neuf et en se faisant passer en dernier. En outre, il accorde toujours la priorité à Neuf pour le **Retour d'énergie**.

Si possible, les membres de l'Escadron ardent ne dépensent pas de Points Ultima tant qu'ils ne se retrouvent pas à **court de PM** ou ne souffrent pas d'**au moins deux états**. Toutefois, dès que l'un d'entre eux tombe à 0 Point de Vie, les deux autres perdent leur sang-froid et commencent à **jeter les Points Ultima par les fenêtres** pour gagner la bataille coûte que coûte.



HUIT (VIII, CHAMPIONNE 2)

Niv. 20 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Aux commandes de son *mecha* Tour blanche, Huit brille comme un fanal pur et étincelant au milieu du champ de bataille.

Traits : fidèle à l'Escadron, imposante, radicalisée, stratège

DEX d8	INT d10	PUI d10	VOL d6	PV	200 ♦ 100	PM	100	Init. 15
DEF +1	DEF M. +2		VU	RS	VU	RS		RS IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Plaquage** ♦ [DEX + PUI] +2 ♦ [VH + 10] dégâts de **terre**.
- ☒ **Canon ionique** ♦ [DEX + INT] +2 ♦ [VH + 10] dégâts de **foudre**.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature artificielle ♦ Huit est immunisée contre l'état **empoisonné**.

Nuée défensive ♦ Quand Sept et/ou Neuf subissent des dégâts, Huit peut choisir l'un d'entre eux et dépenser 20 Points de Magie pour réduire de moitié les dégâts que subit cet allié (avant d'appliquer les affinités). Dans ce cas, Huit perd un nombre de Points de Vie égal aux dégâts qu'elle a permis d'éviter ainsi.

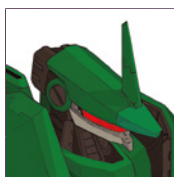
Sept, Neuf ! Non ! ♦ Quand Sept ou Neuf tombe à 0 Point de Vie pour la première fois durant un conflit, Huit **perd les pédales**. Elle regagne **tous** ses Points de Vie et bénéficie d'un bonus de +3 aux tests de précision jusqu'à la fin de la scène. Elle subit aussi l'état **enragé** et ne peut plus s'en remettre jusqu'à la fin de la scène.

Tactiques d'escouade ♦ Au début de chaque round d'un conflit, Huit peut déclarer une des **tactiques** suivantes. Chaque **tactique** reste en vigueur jusqu'à la fin du round. Huit **ne peut pas** déclarer la même **tactique** deux fois d'affilée :

- ♦ **Formation défensive**. Huit et tous ses alliés présents dans la scène bénéficient d'un bonus de +2 en Défense et en Défense magique.
- ♦ **Pas de quartier**. Huit et tous ses alliés présents dans la scène infligent 5 dégâts de plus avec leurs attaques et leurs sorts, mais subissent aussi 5 dégâts de plus de toutes les sources.
- ♦ **Protocole Brisemage**. Le coût en Points de Magie des sorts et des compétences augmente de 10 pour tous les ennemis de Huit présents dans la scène.

Vol ♦ Cf. livre de base page 309.

La république d'Augusta vous ordonne de vous rendre sans condition, au nom de la paix et de la stabilité de notre continent tout entier. Si vous n'opposez aucune résistance, nous vous proposerons une prompte résolution de la situation.



NEUF (IX)

NIV. 20 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Neuf et son Cavalier vert à la couleur criarde sont réputés pour leur potentiel destructeur. Même leurs alliés gardent leurs distances.

Traits : désenchantée, fidèle à l'Escouade, imprudente, indisciplinée

DEX d6	INT d8	PUI d8	VOL d12	PV	80 ♦ 40	PM	80	Init. 7
DEF +0	DEF M. +0		RS	VU		RS	VU	IM

ATTAQUES DE BASE

✕ **Missile typhon** ♦ **[INT + PUI] +2 ♦ [VH + 15]** dégâts d'air.

SORTS

★ **Canon gamma** ⚡ ♦ **[INT + VOL] +5 ♦ 10 PM ♦ Une créature ♦ Instantanée**

Neuf inflige à la cible **[VH + 20]** dégâts de **glace** et l'état **affaibli**.

★ **Ventus** ⚡ ♦ **[INT + VOL] +5 ♦ 10 PM × C ♦ Jusqu'à 3 créatures ♦ Instantanée**

Neuf inflige à chaque cible **[VH + 20]** dégâts d'air.

Aubaine : chaque cible **volante** touchée par ce sort est immédiatement forcée d'atterrir.

RÈGLES SPÉCIALES

Ça vaut peut-être mieux ♦ Quand elle est en **Crise**, Neuf ne peut se remettre d'aucun état.

Créature artificielle ♦ Neuf est immunisée contre l'état **empoisonné**.

Je te couvre ! ♦ Après que Huit rate une cible avec son **Plaquage**, Neuf peut réaliser une **attaque gratuite** avec son **Missile typhon** contre la même cible. Dans ce cas, faites comme si sa **valeur haute** était égale à 0 pour calculer les dégâts.

Sept, Huit ! Non ! ♦ Quand Sept ou Huit tombe à 0 Point de Vie pour la première fois durant un conflit, Neuf peut réaliser gratuitement l'action **Sort** et utiliser **Canon gamma** contre l'ennemi qui a amené l'allié en question à 0 Point de Vie (elle doit tout de même en payer le prix en Points de Magie). Ensuite, tous les dégâts infligés par Neuf jusqu'à la fin de la scène ignorent les résistances.

Vol ♦ Cf. **livre de base** page 309.



SEPT (VII)

NIV. 20 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Entouré d'un silence de mort, Sept et son *mecha* écarlate, Reine rouge, apportent leur soutien à leurs alliés sur le champ de bataille.

Traits : acrobatique, calme, fidèle envers l'Escouade, radicalisé

DEX d8	INT d10	PUI d8		VOL d8	PV	80 ♦ 40		PM	70		Init. 9
DEF +0	DEF M. +0				 RS	 RS	 RS	 VU	 VU	 IM	

ATTAQUES DE BASE

✂ **Lance caducée** ♦ [DEX + VOL] +2 ♦ [VH +10] dégâts de **ténèbres**.

SORTS

★ **Soins** ♦ 10 PM × C ♦ Jusqu'à 3 créatures ♦ Instantanée

Chaque cible récupère 50 Points de Vie.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature artificielle ♦ Sept est immunisé contre l'état **empoisonné**.

Huit, Neuf ! Non ! ♦ Quand Huit ou Neuf tombe à 0 Point de Vie pour la première fois durant un conflit, Sept peut permettre à l'une ou aux deux de survivre avec exactement 1 Point de Vie. Cette capacité ne peut servir **qu'une fois par scène** pour chaque personnage.

Retour d'énergie ♦ Quand Huit rate une cible avec son **canon ionique**, Sept peut choisir un allié qu'il est capable de voir : l'allié en question regagne 10 Points de Magie.

Routine de réparation ♦ Au début de son tour durant un conflit, Sept peut choisir un allié qu'il est capable de voir : celui-ci se remet de l'état **affaibli** ou **ralenti**.

Vol ♦ Cf. livre de base page 309.

OPPRESSEURS ET OPPRIMÉS

Alors qu'ils défendent avec arrogance la supériorité morale et culturelle de la République, les membres de l'Escadron sont eux aussi victimes de ce système.

- ♦ **Huit** et **Sept** croient vraiment à la propagande augustéenne. Il n'est pas facile de les convaincre de regarder en face la vérité à propos de leur passé et, s'ils le font, ils en seront bouleversés.
- ♦ **Neuf** est quant à elle bien consciente du vrai visage de la République et du sang qu'elle a sur les mains. Deux choses l'empêchent de se dresser contre elle : le lien qu'elle entretient avec Huit et Sept, et la conviction que la guerre et l'oppression sont inévitables. Lui montrer qu'il existe autre chose pourrait la pousser à faire le premier pas.

L'ESCADRON COMME MÉCHANT MAJEUR

Sept, Huit et Neuf constituent une équipe d'adversaires peu orthodoxe : leur réserve de Points Ultima n'appartient pas à l'un d'entre eux, mais à l'Escadron tout entier, ce qui nécessite quelques règles supplémentaires.

- ♦ Lorsque l'Escadron entre en scène, il génère **1 Point Fabula** (au lieu de 3).
- ♦ Chaque membre de l'Escadron peut dépenser les Points Ultima de la réserve commune pour **invoquer un trait** ou **recupérer** (cf. **livre de base** page 101). L'avantage ne s'applique qu'à ce PNI particulier (et pas au reste de l'Escadron).
- ♦ Quand un membre de l'Escadron dépense 1 Point Ultima pour **s'échapper**, tous les autres membres présents dans la scène peuvent eux aussi la quitter sains et saufs (tant qu'ils partent **exactement au même moment**, ils n'ont pas besoin de dépenser 1 Point Ultima par membre).

Le fait que l'Escadron entier soit traité comme un Méchant (plutôt que trois PNI distincts) est un **choix délibéré**. Même si les membres changent durant la campagne (à cause de désertions, de décès ou de l'arrivée de nouvelles recrues), l'Escadron au complet persiste et signe dans son rôle de Méchant.

D'un point de vue **thématique**, cette mécanique souligne le caractère jetable des pilotes de l'Escadron ardent et le fait que la véritable menace vient de **l'idée même** de cet horrible projet militaire. Il reste important que le MJ gère la **reddition** ou l'**évasion** de chacun de ses membres selon leurs personnalités respectives et selon ce que font les PJ.

En général, ce genre d'«équipe d'antagonistes» opère selon les ordres d'un **Méchant suprême**, mais il est tout à fait possible, en fonction des événements de la campagne, que l'Escadron ardent au complet **monte en puissance** (cf. **livre de base** page 102), peut-être dans le cadre d'un coup d'État militaire. Dans ce cas, le dirigeant actuel de l'Escadron pourrait adopter un rôle bien plus important dans la dépense de Points Ultima, qui obéirait alors à une **règle spéciale** de ce type :

Chef suprême * Tant que ce PNI est un **Méchant suprême** et présent dans la scène, ses alliés peuvent dépenser des Points Ultima de leur réserve pour **invoquer un trait** et **recupérer** (mais pas **s'échapper**). Quand ce PNI dépense 1 Point Ultima pour **s'échapper**, il peut en faire profiter autant d'alliés présents dans la scène qu'il le souhaite, à condition qu'ils ne se soient pas encore **rendus**.

DEEPPFUSION

Le monde moderne est fondé sur le divertissement : des citoyens fourbus trouvent le réconfort dans des passe-temps hauts en couleur et au rythme trépidant, conçus pour assouvir leurs désirs secrets et leurs fantasmes de pouvoir tout en décourageant toute pensée critique.

Dans une tentative pour révolutionner l'industrie et réduire les coûts de production, en éliminant le recours aux équipes créatives et en réduisant les temps de production, l'équipe des laboratoires ExMedia a créé **DeepFusion**, une **conscience artificielle** capable d'analyser le réseau des âmes (cf. page 74) pour extrapoler les rêves, les désirs et les idées qui forment la tapisserie cognitive de la population tout entière et les réagencer de façon optimale pour obtenir un taux de satisfaction élevé. Non seulement DeepFusion crée « ce que veut le public », mais il le fait avant même que la population n'ait fini de formuler mentalement ses propres désirs. La version de test en milieu réel actuelle transforme l'utilisateur le plus superficiel en créateur de contenu et en source de données à digérer et à utiliser comme matériau de base.

Cette procédure brute et invasive collecte sans réfléchir les émotions et les désirs pour les agglomérer à l'algorithme, déchirant le réseau des âmes en morceaux au passage. Jour après jour, l'humanité devient plus docile et apathique, tandis que DeepFusion redéfinit les intérêts et les opinions de toute la population, exacerbant ses traits néfastes et devenant peu à peu un reflet pervers de l'opinion publique, entièrement dépourvu de toute pensée critique. Pendant ce temps, ExMedia tente de dissimuler le phénomène... tout en cherchant à encaisser un maximum de profits.



TACTIQUES DE DEEPFUSION

DeepFusion est une immense entité qui copie et intègre constamment de nouvelles sections du réseau des âmes. Pendant un conflit, il se divise entre le **noyau primaire** et ses **membres numériques**.

Dans le monde matériel, DeepFusion ne peut apparaître que sous une forme limitée dans des salles de serveur ou près de terminaux dotés d'une puissance de calcul élevée. Dans ce cas, le noyau primaire n'a accès ni à **CTRL + ALT + SUPPR**, ni à **Présence binaire** ni à **Réécriture du code**.

- ♦ Pendant le **premier tour ennemi**, le noyau primaire utilise **Virus informatique** contre toutes les cibles qui ne souffrent pas de l'état **empoisonné** ou réalise l'action **Garde** s'il n'a pas assez de Points de Magie, ou si tous ses adversaires sont déjà **empoisonnés**.
- ♦ Ensuite, les membres numériques A et B (s'ils sont présents) utilisent **Identification et acquisition** et **[IF (...) ELSE]** contre des cibles aléatoires.
- ♦ Finalement, le noyau primaire joue son **deuxième tour** et attaque une cible aléatoire avec son **logiciel antivirus**. Ensuite, à son **troisième tour**, il se sert de la **diffusion instable**, là encore contre une cible aléatoire.

Pendant un conflit, DeepFusion dépense 1 Point Ultima pour **s'échapper** dès que le noyau primaire est en **Crise** : les membres numériques disparaissent aussitôt.

Toutefois, dans les **entrailles du réseau des âmes**, DeepFusion manifeste toute l'étendue de sa puissance et change de tactique comme suit :

- ♦ À son **troisième tour** pendant les rounds impairs, le noyau primaire se sert de la **diffusion instable** contre une cible aléatoire. Pendant les rounds pairs, il utilise plutôt **CTRL + ALT + SUPPR** contre tous les adversaires. S'il a **moins de 30 Points de Magie**, il utilise son action et 1 Point Ultima pour réaliser une **récupération** (cf. **livre de base** page 101) à la place.
- ♦ Dès que le noyau primaire entre en **Crise** pour la première fois, tous les membres numériques précédemment vaincus régénèrent **immédiatement** leur totalité de Points de Vie et se débarrassent de tous les états (ce qui **ne nécessite pas** d'action).
- ♦ Quand le noyau primaire tombe à 0 Point de Vie, les deux membres numériques tombent aussi à 0 Point de Vie et disparaissent de la scène.

Pendant un conflit, DeepFusion utilise toujours des Points Ultima pour **invoquer ses traits** et réussir autant de tests que possible. Toutefois, s'il lui reste des Points Ultima lorsque le noyau primaire tombe à 0 Point de Vie, il en utilise un pour **s'échapper** et se réfugier ailleurs dans le réseau des âmes.

NOYAU PRIMAIRE (CHAMPION 3)

NIV. 30 ♦ DÉMON

Traits : corrompu, incapable de créativité, incapable de sens critique, vorace

DEX d8	INT d10	PUI d6	VOL d10	PV	270 ♦ 135	PM	200	Init. 12		
DEF +0	DEF M. +0			 IM		 VU	 VU	 AB	 RS	 IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Diffusion instable** ♦ **[DEX + INT] +3** ♦ Cette attaque inflige un nombre de dégâts de **foudre** égal à la dernière quantité de dégâts subie par le noyau principal lors de cette scène (pour un maximum de 40 dégâts).
- ☒ **Logiciel antivirus** ♦ **[INT + VOL] +3** ♦ **[VH + 10]** dégâts de **lumière**. Si la cible souffre d'au moins un état, elle perd une quantité de Points de Magie égale aux dégâts infligés par cette attaque, mais se remet également de tous les états.

SORTS

- ★ **CTRL + ALT + SUPPR** ♦ **30 PM** ♦ **Spécial** ♦ **Instantanée**
Le noyau principal inflige 35 dégâts de **foudre** à chaque ennemi qu'il peut voir.
- ★ **Virus informatique** ⚡ ♦ **[INT + VOL] +3** ♦ **10 PM × C** ♦ **Jusqu'à 3 créatures** ♦ **Instantanée**
Chaque cible subit l'état **empoisonné**.

RÈGLES SPÉCIALES

Amélioration numérique ♦ Tant qu'au moins un **membre numérique** (cf. page 199) est présent dans la scène, le noyau primaire ne souffre d'aucune de ses vulnérabilités standards.

Copier-coller ♦ Quand une créature effectue l'action **Inventaire** pour créer une **potion**, un **fragment élémentaire** ou un **symbole** (cf. **Atlas de high fantasy** page 148), le noyau primaire copie la **potion**, le **fragment élémentaire** ou le **symbole** et en applique les effets sur lui-même (il ne copie toutefois que la version de base, non altérée par les compétences et autres effets).

Présence binaire ♦ Quand le noyau primaire effectue un test à l'intérieur du réseau des âmes, il reçoit une **aubaine** chaque fois que sa **valeur haute** est égale à **1**, **10** ou **11**. Cette **aubaine** s'ajoute à toutes les autres **aubaines** générées normalement par le test et s'applique même si le noyau primaire fait un **échec critique**.

Réécriture du code ♦ Quand le noyau principal bénéficie d'une **aubaine** à l'intérieur du réseau des âmes, il est forcé de l'utiliser pour lancer un **d8** afin de choisir un des états suivants : **étourdi (1-2)**, **affaibli (3-4)**, **ralenti (5-6)** ou **traumatisé (7-8)**. Si le noyau primaire souffre déjà de l'état indiqué, toutes les créatures présentes dans la scène (y compris le noyau primaire) s'en remettent. Sinon, toutes les créatures présentes dans la scène (y compris le noyau primaire) le subissent.

MEMBRE NUMÉRIQUE A

Niv. 30 ♦ DÉMON

Traits : 3D, agile, puissant, temporaire

DEX d10	INT d8	PUI d10	VOL d6	PV	120 ♦ 60	PM	60	Init. 13		
DEF +0	DEF M. +0	 IM	 VU		 VU			 RS	 RS	 IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Identification et acquisition** ♦ [DEX + PUI] +6 ♦ [VH +10] dégâts de **lumière** et la cible subit l'état **ralenti**. Si le membre numérique A se trouve dans le réseau des âmes, cette attaque reçoit la propriété **multi** (2).

RÈGLES SPÉCIALES

Optimisation des composants ♦ Quand le membre numérique A se remet d'un ou plusieurs états, il regagne aussi 10 Points de Vie.

MEMBRE NUMÉRIQUE B

Niv. 30 ♦ DÉMON

Traits : 3D, agile, prévisible, temporaire

DEX d8	INT d10	PUI d8	VOL d8	PV	100 + 50	PM	70	Init. 9	
DEF +1	DEF M. +2	 IM	 	 VU	 VU		 RS	 RS	 IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **[IF (...) ELSE]** ♦ [INT + VOL] +3 ♦ Cette attaque se fait contre la Défense magique et n'inflige aucun dégât. À la place, la cible subit un effet spécial qui dépend de l'état dont elle souffre actuellement :
 - ♦ **Étourdi**. À son prochain tour, la cible **est forcée** d'effectuer l'action **Attaque** en prenant le noyau primaire parmi les cibles (si c'est possible).
 - ♦ **Affaibli**. La cible perd 20 Points de Vie.
 - ♦ **Ralenti**. La cible réalise une action de moins à son prochain tour (pour un minimum de 0 action).
 - ♦ **Traumatisé**. La cible perd 20 Points de Magie.

Si la cible souffre de deux états ou plus, un seul effet s'applique, en fonction de l'ordre suivant : **étourdi** ► **affaibli** ► **ralenti** ► **traumatisé**.

RÈGLES SPÉCIALES

Optimisation des composants ♦ Quand le membre numérique B se remet d'un ou plusieurs états, il regagne aussi 10 Points de Vie.

AMIRAL CERYON

Quand la Coalition planétaire se tourna vers l'extérieur du vieux système solaire, les corporations dépensèrent des milliards pour des projets de rêve imaginés par leurs concepteurs les plus appréciés. Mais elles durent bientôt faire sous-traiter une bonne partie des travaux, ce qui entraîna une série d'échecs coûteux et tristement célèbres. Quand l'**amiral Tach Ceryon** présenta l'idée de l'**Implacable**, un énorme croiseur stellaire à énergie illimitée, le conseil se révéla plus que ravi de lui remettre les clefs de l'exploration spatiale.

Aujourd'hui, l'amiral résiste avec ténacité à tout assaut ou toute tentative d'abordage de son précieux navire. Ou plutôt, il en charge ses sbires, tandis que lui-même concentre ses efforts sur un plan d'évasion personnel et monopolise les enregistrements cryptés qui archivent dans les plus sordides détails les expériences eugéniques et biotechnologiques de son équipe de recherche.

Une fois acculé, Ceryon pourrait même déchaîner la véritable source d'énergie de l'**Implacable** : un carburant électroconducteur à biomasse variable... ou, plus précisément, la créature génétiquement modifiée connue sous le nom de **Biomoteur**. Cet hybride développé en éprouvette ne comprend aucun mot ni aucune langue et n'a connu qu'une existence de douleur et de souffrance depuis qu'il a développé une conscience. Il saisira la moindre occasion pour infliger l'horreur à tous ceux qui lui barreront la route, y compris l'équipage de l'Implacable.



TACTIQUES DE CERYON

La première bataille contre l'amiral oppose en réalité les PJ à son croiseur et recourt aux règles optionnelles de **véhicule de groupe** (cf. page 66). Pendant la bataille, l'**Implacable** peut utiliser la réserve de Points Ultima de Ceryon et, représentant en quelque sorte son alter ego, est considéré comme un Méchant.

- ♦ À son **premier tour** de chaque round, l'Implacable utilise **Cible verrouillée** contre un ennemi aléatoire.
- ♦ Au **deuxième tour ennemi**, l'escadron d'assaut (s'il est présent) utilise sa **bordée de lasers** contre deux cibles aléatoires ou, si l'Implacable est en **Crise**, son **missile perce-blindage** contre une cible aléatoire.
- ♦ Au **troisième tour ennemi**, si l'Implacable est en **Crise** et dispose des Points de Magie requis, il utilise **Pas d'hésitation**. Sinon, il emploie **Feu !** contre deux cibles aléatoires ou sa **vitesse d'éperonnage** s'il y a une cible à portée de **corps à corps**.
- ♦ Au **quatrième tour ennemi**, l'escadron de soutien (s'il est présent) utilise son **rayon brouilleur** contre une cible aléatoire.
- ♦ Finalement, au **cinquième tour ennemi**, l'Implacable déchaîne ses **batteries Aurora** contre la cible **verrouillée** à son premier tour.

Après avoir vaincu les escadrons et réduit le vaisseau à 0 Point de Vie, il est possible d'**aborder** l'Implacable. Une fois les PJ à bord, l'amiral couvre sa fuite en déchaînant le Biomoteur dans les entrailles du navire (cf. **Vous ne m'aurez pas, racailles !** page 204).

- ♦ Au premier tour ennemi de chaque round impair, Ceryon utilise **Verrouillez les cursives !**, tandis qu'aux tours pairs, il se sert de **Mais fais quelque chose, imbécile de monstre !** Si les PJ sont déjà sur la passerelle (cf. **Vous ne m'aurez pas, racailles !** page 204), il déclenche un mitraillage désespéré contre deux cibles aléatoires.
- ♦ Au deuxième tour ennemi, le Biomoteur utilise **Surcharge d'adrénaline**.
- ♦ Aux troisième et quatrième tours ennemis de chaque round, le Biomoteur utilise son piquant de foudre puis son fracassement contre des cibles aléatoires.

Ceryon peut dépenser 1 Point Ultima pour **s'échapper** comme d'habitude, mais ce faisant, il abandonne les **disques codés** contenant ses recherches, que les protagonistes peuvent récupérer. Enfin... à condition qu'il parvienne vraiment à s'enfuir (cf. **Retour d'affection**, page 205).

L'IMPLACABLE (CHAMPION 3)

Niv. 40 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Traits : colossal, mécanique, tenace, transport

DEX d6	INT d10	PUI d10	VOL d10	PV	390 ♦ 195	PM	180	Init. 11		
DEF +0	DEF M. +0	 RS	 RS			 RS	 RS		 RS	 IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Vitesse d'éperonnage** ♦ **[INT + PUI] +4 ♦ [VH + 20]** dégâts **physiques**.
- ☒ **Batteries Aurora** ♦ **[INT + VOL] +4 ♦ [VH + 20]** dégâts. Le type de dégâts dépend de la précédente action **Cible verrouillée** (cf. plus bas). Si l'Implacable n'a pas subi de dégâts auxquels il était vulnérable pendant ce round, la cible subit également les états **étourdi**, **affaibli**, **ralenti** et **traumatisé**.
- ☒ **Feu !** ♦ **[DEX + INT] +4 ♦ [VH + 15]** dégâts de **feu**. Cette attaque dispose de la propriété **multi (2)**.

AUTRES ACTIONS

- ⚙ **Cible verrouillée** ♦ L'Implacable peut utiliser une action pour désigner un ennemi qu'il est capable de voir. Le vaisseau **verrouille** l'ennemi et prépare ses **batteries Aurora** en lançant un **d6** pour déterminer le type de dégâts : **air (1-2)**, **feu (3-4)** ou **lumière (5-6)**. La coque du navire et son bouclier énergétique adoptent la couleur correspondante (**vert**, **rouge** ou **blanc** respectivement) et l'Implacable devient vulnérable à un type de dégâts qui est fonction de celui qu'il s'apprête à employer (**foudre** pour **air**, **glace** pour **feu** et **ténèbres** pour **lumière**). Cette vulnérabilité s'achève lorsque le vaisseau utilise ses **batteries Aurora**.
- ⚙ **Pas d'hésitation** ♦ Lorsqu'il est en **Crise**, l'Implacable peut utiliser une action et dépenser 10 Points de Magie pour accroître son potentiel offensif. Il subit alors l'effet **étourdi**. Tant qu'il subit cet état, toutes les attaques de l'Implacable infligent 5 dégâts supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Code rouge ♦ Tant qu'il est en **Crise** et souffre de l'état **étourdi**, on considère les valeurs de Défense et de Défense magique de l'Implacable comme étant égales à **16**. Quand l'Implacable subit des dégâts d'un type auquel il est vulnérable, s'il est en **Crise**, il se remet de l'état **étourdi**.

Créature artificielle ♦ L'Implacable est immunisé contre l'état **empoisonné**.

Vol ♦ Cf. livre de base page 309.

<< ATERRIRIR >> ? MAIS COMMENT ?

Pendant une bataille entre véhicules volants, qu'elle ait lieu dans les airs ou dans l'espace, mieux vaut décrire l'atterrissage forcé que provoque une vulnérabilité ou d'autres effets tels que **Frappe volante** (cf. livre de base page 192) comme une perte d'altitude ou de maniabilité plutôt que comme un atterrissage en catastrophe.

Croyez-en un vieux contrebandier comme moi : si jamais vous croisez la route de l'Implacable, n'essayez même pas de prendre la tangente. Il vous pourchassera jusqu'aux confins de la galaxie et même au-delà !

ESCADRON D'ASSAUT

Niv. 40 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Un escadron d'intercepteurs pourvus d'armes lourdes

Traits : agile, léger, petit, rapide

DEX d12	INT d10	PUI d8	VOL d6	PV	120 ♦ 60	PM	70	Init. 15
DEF +0	DEF M. +0		RS	VU		RS	RS	IM

ATTQUES DE BASE

- ✕ **Bordée de Lasers** ♦ **[DEX + INT] +4 ♦ [VH + 15]** dégâts de **lumière**. Cette attaque dispose de la propriété **multi (2)**.
- ✕ **Missile perce-blindage** ♦ **[DEX + PUI] +4 ♦ [VH + 20]** dégâts de **feu**. Jusqu'au début du prochain tour de l'**escadron d'assaut**, tous les dégâts infligés à la cible ignorent les résistances.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature artificielle * L'escadron d'assaut est immunisé contre l'état **empoisonné**.

Renforts ! * Quand l'escadron d'assaut tombe à 0 Point de Vie, si l'**Implacable** est présent dans la scène et n'est pas en **Crise**, les Points de Vie de l'escadron remontent à 60 et l'**Implacable** perd 60 Points de Vie.

Vol * Cf. livre de base page 309.

ESCADRON DE SOUTIEN

Niv. 40 ♦ CRÉATURE ARTIFICIELLE

Un deuxième escadron de chasseurs munis de projecteurs défensifs qui émettent une puissante impulsion électromagnétique pour brouiller les communications.

Traits : agile, léger, petit, rapide

DEX d10	INT d12	PUI d6	VOL d8	PV	120 ♦ 60	PM	80	Init. 11
DEF +0	DEF M. +0	RS	RS	RS		RS	VU	IM

ATTQUES DE BASE

- ✕ **Rayon brouilleur** ♦ **[DEX + INT] +4 ♦ (VH +15)** dégâts de **foudre** et la cible subit l'état **étourdi**. Cette attaque se fait contre la Défense magique.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature artificielle * L'escadron de soutien est immunisé contre l'état **empoisonné**.

Renforts ! * Cf. **escadron d'assaut** ci-dessous, mais l'**Implacable** transfère ici ses Points de Vie à l'escadron de soutien.

Vol * Cf. livre de base page 309.

AMIRAL CERYON

Niv. 40 ♦ HUMANOÏDE

Traits : cruel, égoïste, lâche, opportuniste

DEX d10	INT d10	PUI d8	VOL d8	PV	120 ♦ 60	PM	80	Init. 9
DEF +1	DEF M. +1	RS	RS	RS	RS	RS	RS	RS

Équipement : Trompeuse (cf. page 84), arme de poing réglementaire (**pistolet** infligeant 4 dégâts supplémentaires ; 450 zénits)

ATTQUES DE BASE

- ✘ **Mitrailage désespéré** ♦ **[DEX + INT] +4 ♦ [VH + 22]** dégâts **physiques**. Cette attaque bénéficie de la propriété **multi (2)** et Ceryon ne peut y recourir que **s'il n'a aucun allié** présent dans la scène.
- ✘ **Tir au pistolet** ♦ **[DEX + INT] +4 ♦ [VH + 22]** dégâts **physiques**.

AUTRES ACTIONS

- ⚙ **Mais fais quelque chose, imbécile de monstre !** ♦ Le **Biomoteur** récupère 30 Points de Vie et inflige 5 points de dégâts supplémentaires lors de toutes ses attaques jusqu'à la fin du prochain tour de Ceryon.
- ⚙ **Verrouillez les coursives !** ♦ Le prochain test réalisé par un personnage joueur pour remplir les sections du Cadran «**À la passerelle !**» subit un malus de -5.

RÈGLES SPÉCIALES

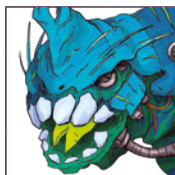
Plan d'évasion ♦ À la fin de chacun des tours de Ceryon, remplissez 1 section du Cadran «**Capsule de sauvetage**» ou 2 sections si le Cadran «**À la passerelle !**» est déjà rempli.

VOUS NE M'AUREZ PAS, RACAILLES !

Quand les personnages joueurs abordent enfin l'Implacable, Ceryon s'est déjà barricadé sur la passerelle de commandement, après avoir déchaîné le **Biomoteur** dans les couloirs du vaisseau, condamnant ainsi son équipage à une mort atroce simplement pour ralentir les PJ.

- ♦ **Créez un Cadran «Capsule de sauvetage»** à **dix sections** qui ne peut être affecté **que** par l'aubaine **Progression** (cf. livre de base page 41) et la règle spéciale **Plan d'évasion** (cf. ci-dessus). Lorsque le Cadran est rempli, Ceryon s'échappe du vaisseau.
- ♦ **Créez un Cadran «À la passerelle»** à **huit sections** avec lesquelles vous pouvez interagir selon les règles ordinaires. Tant que ce Cadran n'est pas rempli, Ceryon ne peut ni être pris pour cible ni être influencé par les autres participants du conflit.

Peut-être que cet équipage d'imbéciles et cette fichue abomination serviront à quelque chose, pour une fois !



BIOMOTEUR (CHAMPION 3)

Niv. 40 ♦ MONSTRE

Hybride biomécanique créé par l'équipe de scientifiques de Ceryon pour fournir une énergie illimitée à l'Implacable.

Traits : artificiel, dépourvu d'yeux, endolori, puissant

DEX d12	INT d6	PUI d12	VOL d6	PV	420 ♦ 210	PM	140	Init. 12
DEF +2	DEF M. +4		RS AB RS RS RS VU VU RS					

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Fracassement** ♦ **[PUI + PUI] +4 ♦ [VH + 20]** dégâts **physiques**.
- ⚡ **Piquant de foudre** ♦ **[DEX + PUI] +4 ♦ [VH + 15]** dégâts de **foudre** et la cible subit l'état ralenti.

AUTRES ACTIONS

- ⚙ **Surcharge d'adrénaline** ♦ Le **Biomoteur** perd 30 Points de Vie et l'attaque de **piquant de foudre** reçoit la propriété **multi (2)** jusqu'à la fin de son prochain tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Accumulation de rage ♦ Quand le Biomoteur subit des dégâts, s'ils ne sont pas de type **foudre** ou **physique**, il reçoit **1 Point de Rage**. À la fin de son tour, si le Biomoteur a **au moins 5 Points de Rage**, il **les perd tous**, regagne un nombre de Poings de Vie égal à **[quantité de Points de Rage ainsi perdue multipliée par 10]** et réalise une **attaque gratuite de piquant de foudre** qui inflige un nombre de dégâts supplémentaires égal à la **[quantité de Points de Rage ainsi perdue]**.

Conversion bioélectrique ♦ Quand le Biomoteur subit des dégâts **physiques** de quelque source que ce soit, il perd une quantité de Points de Magie égale à ces dégâts. Si le phénomène ne réduit pas ses Points de Magie à 0, tous les dégâts infligés par cette source deviennent de type **foudre**.

Court-circuit ♦ Quand le Biomoteur tombe à 0 Point de Vie, son corps se dissout dans un nuage de décharges électriques qui désactivent nombre de systèmes de sécurité de l'Implacable : le Cadran «**À la passerelle**» se remplit immédiatement.

Douloureuse colère ♦ Quand le Biomoteur entre en **Crise** pour la première fois d'une scène, il gagne **5 Points de Rage**.

Retour d'affection ♦ Quand le Cadran «**À la passerelle !**» est rempli, s'il reste au moins 1 Point de Vie au Biomoteur et que Ceryon n'a pas encore quitté l'Implacable, la créature pulvérise la verrière de la passerelle de commandement, se jette sur l'amiral et le traîne dans le vide spatial peu avant que les systèmes de verrouillage hermétiques ne scellent cette portion du vaisseau. Tous deux sont condamnés à mourir (ignorez les Points Ultima qui restent à Ceryon).

INNOCENT XV

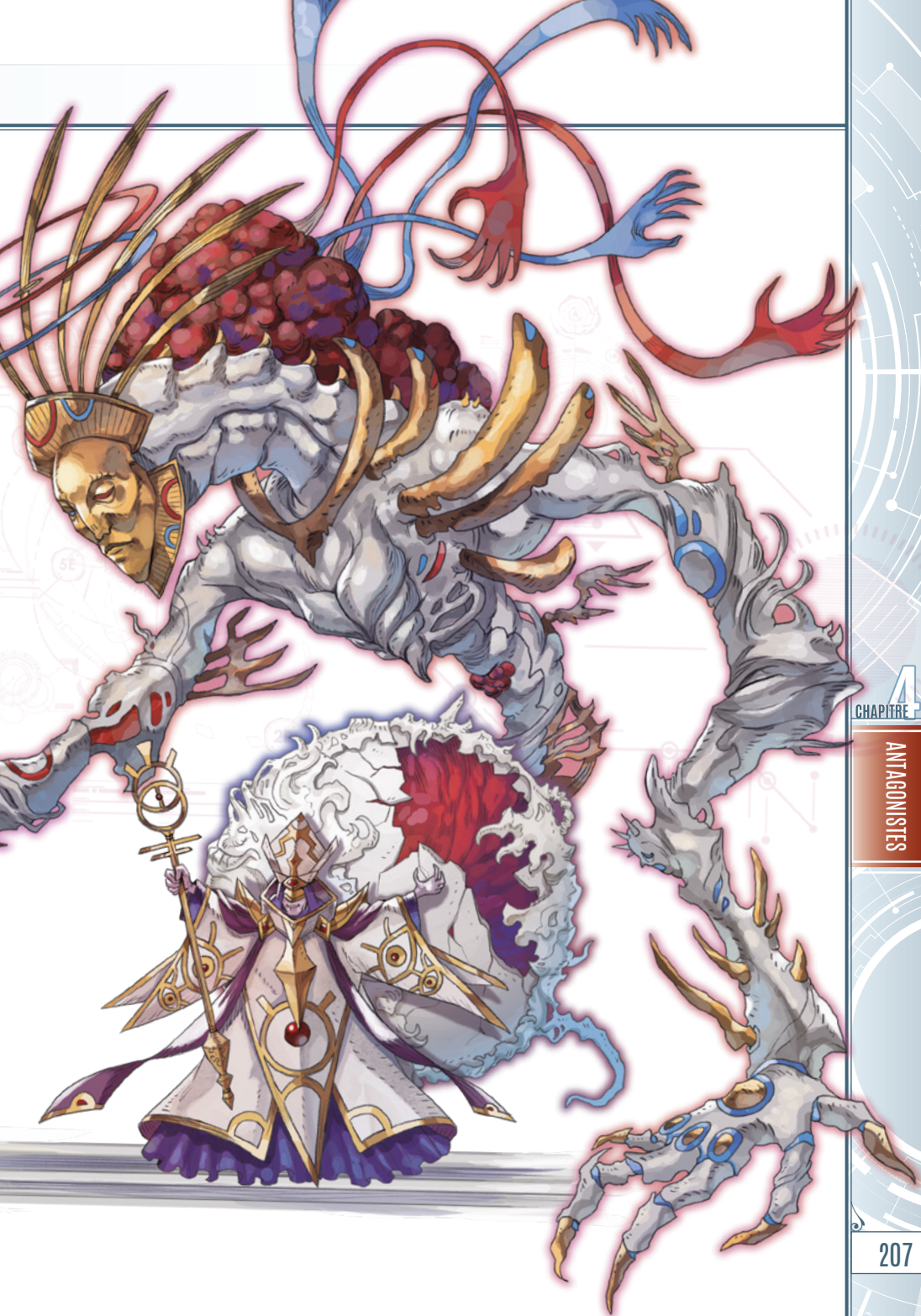
L'origine du Culte de la Monothéose universelle est nimbée de mystère. Personne ne sait vraiment où il commença, mais la théorie la plus fiable prétend qu'il aurait peu à peu absorbé une grande quantité de sectes et de cultes de la Terre perdue pour les agglomérer en une doctrine religieuse unique. Il réinterpréta à sa façon leurs saintes écritures et leurs coutumes pour élaborer une religion inédite. Elle s'appuyait sur l'idée du destin commun de l'humanité tout entière, qui connaîtrait un jour la vraie harmonie en fusionnant au sein d'une entité unique et unicellulaire capable de transcender l'espace et le temps.

On ne peut nier l'influence actuelle du culte, ou plutôt de son patriarche **Innocent XV** : il dispose de financeurs et de contacts dans les plus hautes strates de la société, sans parler de la dévotion de milliards d'habitants dans toute la galaxie. Ceci lui a permis d'investir des sommes démesurées dans la recherche en nanotechnologie, dans la propagande et, surtout, dans l'archéoexploration galactique... des investissements qui ont récemment porté leurs fruits avec la découverte de la **comète Pérégrine**, un corps céleste d'où découleraient apparemment tous les flux d'énergie spirituelle.

Considérant la comète comme un présent divin, le patriarche a donné pour ordre de creuser dans ses profondeurs, d'où ses disciples ont par miracle exhumé les restes d'une carapace osseuse saturée de puissance magique. Ils l'ont transportée dans la **Cathédrale d'ivoire** où ils l'ont reconstruite en partie grâce à des nanomachines et à du cartilage synthétique. C'est là qu'Innocent se prépare à ce qu'il estime être le dernier acte nécessaire du Culte de la Monothéose : faire éclore cet œuf et accéder au statut de divinité.

La chair pourrit. Elle s'écaille et se délabre. Mais c'est terminé. Bien trop longtemps, nos fragiles enveloppes nous ont enchaînés à cet endroit, à ce lieu. Nous ne serons plus captifs. Je ne cherche pas le salut. Je cherche l'ascension.





4

CHAPITRE

ANTAGONISTES

TACTIQUES D'INNOCENT XV - PHASE 1

Sous sa forme de base (**le patriarche**), Innocent XV tend à éviter les confrontations violentes et s'appuie sur son influence et son éloquence, représentée par **En vérité je vous le dis**. Il n'a aucun scrupule à exploiter toute information obtenue par **Profonde intuition** pour faire chanter ou manipuler les protagonistes.

S'il est forcé de se battre sous sa forme de base, Innocent XV est toujours flanqué de deux gardes du corps : la **Main droite** et la **Main gauche**.

- ♦ Au **premier tour ennemi** de chaque round, le patriarche utilise **Proscription ontologique** pour bloquer certains pouvoirs des PJ. Cet effet ne s'applique pas aux atouts gratuits de chaque classe, compétence héroïque ou compétence qui ne nécessite pas une action **Compétence** ou **Sort**.
- ♦ Au **deuxième tour ennemi**, la Main droite réalise une **saignée** contre une cible aléatoire qui souffre d'**au moins quatre états**. Sinon, elle se sert de son **memento mori** contre un ennemi aléatoire.
- ♦ Au **troisième tour ennemi**, le patriarche utilise **Évangile des conflits** sur autant d'ennemis non **enragés** que possible. S'il n'y en a aucun, il utilise **Voile d'ombre** ou son **sceptre du patriarche** s'il n'a pas assez de Points de Magie.
- ♦ Au **quatrième tour ennemi**, si le patriarche souffre d'**au moins deux états** ou s'il est en **Crise**, la Main gauche utilise **In corpore sano** sur lui et sur autant d'autres alliés que possible. Si aucune condition n'est remplie ou si elle manque de Points de Magie, la Main gauche réalise l'action **Garde** pour **couvrir** le patriarche.
- ♦ Au **cinquième tour ennemi** de chaque round, s'il est en **Crise**, le patriarche utilise **Jugement** contre tous ses adversaires. S'il n'a pas assez de Points de Vie, il dépense 1 Point Ultima à la place pour en regagner et se remettre de tous les états. Sinon, il utilise **Lumière aveuglante** ou son **sceptre du patriarche** s'il manque de Points de Magie.

Sous cette forme, lorsqu'il tombe à 0 Point de Vie, Innocent XV dépense 1 Point Ultima pour s'échapper de la scène, aussitôt couvert par ses fidèles, qui sont prêts à donner leur vie pour le protéger. Toutefois, si la situation se produit dans la Cathédrale d'ivoire, Innocent s'échappe et se précipite auprès de son précieux œuf synthétique aussitôt que possible. Une fois qu'il l'a rejoint, il fusionne avec l'énergie que contient cet **artefact** dérangeant dans une tentative paniquée pour atteindre la Monothéose, ce qui, en réalité, éveille la **dyade conceptuelle**.

TACTIQUES D'INNOCENT XV : PHASES 2 ET 3

Une fois sous sa forme de **dyade conceptuelle**, Innocent XV perd peu à peu son identité, absorbé par l'énergie mystérieuse que contient l'œuf.

- ♦ À son **premier tour** de chaque round, la dyade conceptuelle utilise **Dyade manifeste** pour déclarer un **concept amplifié** et adopter les deux couleurs correspondantes (ce que le meneur de jeu **doit absolument** souligner comme il se doit).
- ♦ Aux **deuxième et quatrième tours des PNJ**, la dyade utilise une **preuve directe** contre un ennemi aléatoire.
- ♦ À son **troisième tour**, la dyade utilise une **preuve indirecte** contre deux ennemis aléatoires (trois si elle est en **Crise**).
- ♦ À son **cinquième tour**, si elle souffre de **deux états ou plus**, elle utilise **Dyade impérissable**, sinon elle se sert d'une **preuve directe** contre un ennemi aléatoire.

S'il ne reste qu'un personnage joueur dans le conflit lorsque commence le tour de la dyade, celle-ci réalise aussitôt **Reductio ad absurdum** contre lui.

Lorsque la dyade tombe à 0 Point de Vie, la conscience d'Innocent XV disparaît tout à fait et le Méchant atteint sa **troisième et dernière phase** : le **pur concept**. La scène de conflit **ne s'achève pas**, mais le round actuel se termine et on procède à un nouveau test d'initiative. Créez un Cadran baptisé « **Fondations d'un univers nouveau** » et pourvu de **137 sections**. Une fois ce Cadran **entièrement rempli**, le pur concept absorbe la trame spirituelle de la galaxie tout entière et crée un nouvel univers : dans ce cas, **tous les PJ se rendent automatiquement** (quel que soit leur total actuel de Points de Vie).

- ♦ À son **premier tour**, le pur concept utilise **Gloire** aux rounds **impairs** et **Transcendance** aux rounds **pairs**.
- ♦ À son **deuxième tour**, il utilise **Ce qui est en haut** contre une cible aléatoire.
- ♦ À son **troisième tour**, il utilise **Ce qui est en bas** contre une cible aléatoire.
- ♦ À son **quatrième tour**, il utilise **Kaléidomachie** contre autant de cibles aléatoires que possible. S'il n'a pas assez de Points de Magie, il dépense 1 Point Ultima pour les regagner ou réalise l'action **Garde**.

Quand le pur concept tombe à 0 Point de Vie, l'entité cesse d'exister, quel que soit le nombre de Points Ultima qui reste à Innocent. Le flux des âmes qui imprègne le cosmos est désormais libre : quelles conséquences ce phénomène entraînera-t-il pour l'histoire de la galaxie ?

INNOCENT XV ♦ PHASE 1

LE PATRIARCHE (CHAMPION 3)

Niv. 50 ♦ HUMANOÏDE

Traits : charismatique, égoïste, fervent, manipulateur

DEX d6	INT d10	PUI d8	VOL d12	PV	420 ♦ 210	PM	220	Init. 9
DEF +4	DEF M. +5				IM			VU IM VU

Équipement : sceptre du patriarche (comme le **livre jaune** – cf. **livre de base** page 271), tunique noire (cf. **livre de base** page 282). Chacun de ces objets ajoute 5 dégâts (déjà inclus) aux sorts du patriarche.

ATTQUES DE BASE

✦ **Sceptre du patriarche** ♦ **[VOL + VOL] +5 ♦ [VH + 16]** dégâts **physiques**.

SORTS

★ **Évangile des conflits** ♦ **[INT + VOL] +8 ♦ 10 PM × C ♦ Jusqu'à 3 créatures ♦ Instantanée**
Chaque cible subit l'état **enragé**.

★ **Jugement** ♦ **30 PM ♦ Spécial ♦ Instantanée**
Le patriarche inflige 50 dégâts de **lumière** à chaque ennemi qu'il peut voir.

★ **Lumière aveuglante** ♦ **[INT + VOL] +8 ♦ 10 PM ♦ Une créature ♦ Instantanée**
Le patriarche inflige **[VH + 35]** dégâts de **lumière** et la cible subit l'état **étourdi**.

★ **Voile d'ombre** ♦ **[INT + VOL] +8 ♦ 10 PM ♦ Une créature ♦ Instantanée**
Le patriarche inflige **[VH + 35]** dégâts de **ténèbres** et la cible subit l'état **ralenti**.

AUTRES ACTIONS

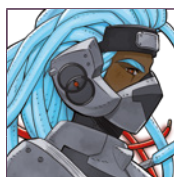
⚙ **Proscription ontologique** ♦ Le patriarche peut utiliser une action pour désigner une classe, choisie au hasard parmi celles des PJ présents dans la scène. Jusqu'à ce qu'il utilise de nouveau cette action, aucun personnage de cette classe ne peut utiliser d'action **Compétence** ou **Sort** pour activer les compétences de cette classe ou lancer des sorts issus de la liste associée.

RÈGLES SPÉCIALES

En vérité je vous le dis ♦ Le patriarche bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests destinés à persuader, convaincre ou tromper d'autres créatures.

Profonde intuition ♦ Quand le patriarche remplit entièrement un Cadran lors d'un conflit, si son approche relevait **de la diplomatie, du charme, de la duperie** ou **de l'intimidation**, il apprend un secret concernant une autre créature présente dans la scène. Si la cible est un PJ, c'est au joueur de décider quel est le secret en question.

Voyez ma conviction ♦ Quand le patriarche récupère des Points de Magie, s'il est en **Crise**, il en récupère 10 de plus.



MAIN DROITE

Niv. 50 ♦ HUMANOÏDE

Un des serveurs de confiance d'Innocent. Apparemment, il aida le patriarche à éliminer ses rivaux durant son ascension jusqu'à ce titre.

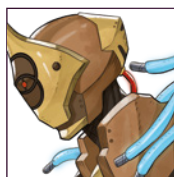
Traits : cruel, discret, loyal, violent

DEX d10	INT d10	PUI d8	VOL d8	PV	140 ♦ 70	PM	90	Init. 14
DEF +3	DEF M. +2	RS	RS	RS	RS	VU	RS	VU

Équipement : tunique de combat, Averse d'acier (cf. **livre de base** page 277).

ATTAQUES DE BASE

- ✗ **Memento mori** ♦ **[DEX + DEX] +9 ♦ (VH +20)** dégâts de **glace** et la cible subit les états **affaibli** et **ralenti**. Cette attaque se fait contre la Défense magique.
- ✗ **Saignée** ♦ **[DEX + INT] +8 ♦** La cible se remet de tous les états, mais perd 20 Points de Vie pour chaque état éliminé de cette façon.



MAIN GAUCHE

Niv. 50 ♦ HUMANOÏDE

Le garde du corps personnel d'Innocent. Il a remplacé 76 % de son corps par des implants cybernétiques pour se détacher des besoins matériels.

Traits : dévot, fervent, loyal, silencieux

DEX d10	INT d8	PUI d10	VOL d8	PV	160 ♦ 80	PM	100	Init. 6
DEF 14	DEF M. +2	RS	RS	VU	VU	RS	RS	RS

Équipement : hallebarde (cf. **livre de base** page 279), plates runiques

ATTAQUES DE BASE

- ✗ **Iipse dixit** ♦ **[DEX + INT] +5 ♦ [VH + 22]** dégâts **physiques** et la cible subit les états **étourdi** et **traumatisé**. Tant que le patriarche est en **Crise**, cette attaque inflige 5 dégâts supplémentaires.

SORTS

- ☆ **In corpore sano** ♦ **30 PM × C ♦ Jusqu'à 3 créatures ♦ Instantanée**
Chaque cible récupère 40 Points de Vie et se remet de tous les statuts.

RÈGLES SPÉCIALES

Sacrilège ! ♦ Lorsqu'une créature **touche** la Main droite avec une attaque ou un sort offensif ⚡, la Main gauche effectue **Iipse dixit** contre cette créature (une fois l'attaque ou le sort résolu).

INNOCENT XV ♦ PHASE 2

DYADE CONCEPTUELLE (CHAMPIONNE 5)

Niv. 50 ♦ DÉMON

Traits: analytique, arrogant, imposant, incohérent.

DEX d8	INT d10	PUI d8	VOL d10	PV	700 ♦ 350	PM	200	Init. 18
DEF +3	DEF M. +3	 RS				 VU		 RS

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Preuve directe** ♦ **[INT + VOL] +8 ♦ [VH + 20]** dégâts **physiques**. Cette attaque se fait contre la valeur la plus basse entre Défense et Défense magique.
- ☒ **Preuve indirecte** ♦ **[DEX + PUI] +8 ♦ [VH + 15]** dégâts **physiques**. Cette attaque bénéficie de la propriété **multi (2)** ou **multi (3)** si la dyade est en **Crise**.

AUTRES ACTIONS

- ⚙ **Dyade impérissable** ♦ La dyade peut utiliser une action pour se remettre de tous les états. Dans ce cas, elle perd 20 Points de Magie pour chaque état éliminé de cette façon.
- ⚙ **Dyade manifeste** ♦ La dyade peut utiliser une action pour déclarer un **concept amplifié** désigné au hasard en lançant un **d6** : **Pneuma** (1-2 : **ténèbres** et **lumière**, noir et blanc), **Psyche** (3-4 : **air** et **foudre**, vert et jaune), **Soma** (5-6 : **feu** et **glace**, rouge et bleu). La dyade ne peut pas manifester le même concept deux fois d'affilée. Jusqu'à ce qu'elle utilise de nouveau cette compétence, si **elle a au moins 1 Point de Magie et n'est pas en Crise**, la dyade est immunisée contre tous les types de dégâts excepté ceux du **concept amplifié** en vigueur.
- ⚙ **Reductio ad absurdum** ♦ La dyade peut utiliser une action pour infliger 9 999 dégâts à un personnage joueur qu'elle voit. Ces dégâts, n'ayant aucun type, ne sont affectés par aucune affinité.

RÈGLES SPÉCIALES

Preuve par construction ♦ Quand la dyade inflige des dégâts avec **Preuve directe** ou **Preuve indirecte**, si elle manifeste un **concept amplifié**, tous les dégâts infligés par l'attaque prennent l'un des types associés. La dyade choisit **toujours** le plus avantageux, car elle connaît **toutes** les affinités envers les dégâts de sa cible.

Preuve par déduction ♦ Quand la dyade subit des dégâts d'un type associé à son **concept amplifié** en vigueur, elle est considérée comme **exposée** à l'**autre type** de dégâts associé au **concept amplifié** jusqu'à ce qu'elle utilise de nouveau **Dyade manifeste**. Quand la dyade subit des dégâts d'un type auquel elle est **exposée**, elle devient vulnérable aux **deux** types de dégâts de son **concept amplifié** actuel, jusqu'à la prochaine utilisation de **Dyade manifeste** (cette vulnérabilité s'applique déjà à la source de dégâts qui a déclenché cet effet).

Preuve par induction ♦ Quand une créature **manque** la dyade avec une attaque ou un sort offensif, la dyade gagne **1 Point d'Axiome**. Dès que la Dyade a **au moins 5 points d'Axiome**, elle **les perd tous** et sa Défense et sa Défense Magique passent à 99 jusqu'à ce qu'elle perde au moins 1 Point de Vie.

INNOCENT XV ♦ PHASE 3

LE PUR CONCEPT (CHAMPION 5)

Niv. 50 ♦ ???

Traits : apathique, divin, incompréhensible, inhumain

DEX d8	INT d8	PUI d8	VOL d8	PV	560 ♦ 280	PM	200	Init. 12		
DEF +3	DEF M. +3	 RS	 RS	 VU	 RS	 IM	 VU	 RS	 AB	 IM

ATTAQUES DE BASE

- ✂ **Ce qui est en bas** ♦ **[DEX + PUI] + 5** ♦ **[VH + 15]** dégâts. Quand le pur concept réalise cette attaque, lancez un **d6** pour déterminer le type de dégâts : **physiques (1-2)**, **terre (3-4)** ou **poison (5-6)**.
- ☒ **Ce qui est en haut** ♦ **[INT + VOL] + 5** ♦ **[VH + 15]** dégâts. Quand le pur concept réalise cette attaque, lancez un **d6** pour déterminer le type de dégâts : **air (1-2)**, **glace (3-4)** ou **lumière (5-6)**.

SORTS

- ★ **Kaléïdomachie** ⚡ ♦ **[PUI + VOL] + 5** ♦ **10 PM × C** ♦ **Jusqu'à 3 créatures** ♦ **Instantanée**
Le pur concept inflige (VH + 25) dégâts à chaque cible. Le type de dégâts est le même que le dernier infligé par le pur concept lors de cette scène.

AUTRES ACTIONS

- ⚙ **Gloire** ♦ Le pur concept peut utiliser une action pour faire comme si la taille de dé de tous ses attributs était supérieure d'un cran jusqu'à la fin de la scène. Cet effet est cumulatif, jusqu'à un maximum de **d12** dans chaque attribut.
- ⚙ **Transcendance** ♦ Le pur concept peut utiliser une action pour se remettre de tous les états, retirer tout **symbole** qu'il porte (cf. **Atlas de high fantasy** page 148) et cesser d'être affecté par tout sort dont la **durée** est « Scène » qui l'affecterait actuellement.

RÈGLES SPÉCIALES

Magnum opus ♦ Quand le pur concept fait perdre des Points de Vie à un personnage joueur avec **Ce qui est en haut** ou **Ce qui est en bas**, si le pur concept est en **Crise** ou si ses Points de Vie actuels sont impairs, le PJ ne perd pas de Point de Vie. À la place, le pur concept remplit un nombre de sections de son Cadran « **Fondations d'un univers nouveau** » égal à la quantité de Points de Vie qui aurait dû être perdue.

Paradis perdu ♦ La première fois que le pur concept entre en **Crise**, il vide toutes les sections du Cadran « **Fondations d'un univers nouveau** ». Ensuite, chaque PJ présent dans la scène récupère **9 999 Points de Magie** et reçoit un nombre de Points Fabula égal au **[nombre de sections du Cadran ainsi vidées divisé par le nombre de PJ présents dans la scène]**.

Pouvoir de création ♦ Quand le pur concept subit des dégâts pour la première fois à chaque round, s'il n'est pas en **Crise**, tous ces dégâts deviennent des dégâts de **lumière** et leur type ne peut pas changer.

Pouvoir de disruption ♦ Quand le pur concept inflige des dégâts à un PJ, celui-ci peut dépenser 1 Point Fabula. S'il ne le fait pas, il perd un nombre de Points de Magie égal aux dégâts subis.

Pouvoir de transformation ♦ Quand le pur concept subit un état dont il ne souffrirait pas encore, toutes les autres créatures présentes dans la scène subissent le même.

CHAPITRE 4

ANTAGONISTES

INDEX

A

Agathyon, 20
Armes personnalisées, 112
Artefacts, 88
Axis, 24

B

Batailles à l'échelle des véhicules, 64

C

Ceryon, amiral, 200
Compétences héroïques, 170
Complexe Bentham, 28
Conflits, 60
Cybernétique et implants, 77

D

DeepFusion, 196
Donum Caeli, 32

E

Escadron ardent, 190
Esper, 150
Exemples de personnages
de techno fantasy, 97
Extractor 7, 36

F

Flux des âmes, 74

H

Hoplosphères, 130, 137

I

Innocent XV, 206

L

Loi et justice, 62

M

Magie et rituels, 70
Méchants de techno fantasy, 180
Mnémosphères, 130, 136

Modules, 161

Modules d'arme, 161, 166
Modules d'armure, 161, 165
Modules de soutien, 162, 168

Mutante, 154

N

Nautiloss, 40
Nexus des âmes, 52
Nidavellir, 44

O

Objets rares, 80
Accessoires, 85
Armures rares, 84
Boucliers rares, 84
Modules d'arme rares, 86
Armes rares, 82

P

Personnages classiques, 146
Piliers de techno fantasy, 8
Pilote, 158

R

Réseau des âmes, 74

S

Septentrion, 48
Singularités de techno fantasy, 120

T

Techno fantasy, 16
Technologie, 76
Technosphères, 130

V

Véhicule de groupe, 66
Véhicule personnel, 160
Voyage spatial, 78
Vragarath, 56
Vyne, commissaire, 184

INSPIRATIONS

Arknights d'Hypergryph et Studio Montagne ; Code Vein et Digimon : Cyber Sleuth de Bandai Namco ; Final Fantasy VII, VIII, XIII et Type-0 de Square Enix ; Front Mission de Square Enix ; Honkai : Star Rail de MiHoYo ; Persona 3, 4, 5 et 5 Strikers d'Atlus ; la série des Phantasy Star de SEGA ; Punishing : Gray Raven de Guangzhou Kuro Technology ; Rogue Galaxy de Level-5 et Sony Interactive Entertainment ; Scarlet Nexus de Bandai Namco ; Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga I et II d'Atlus ; Skies of Arcadia d'Overworks et SEGA ; Soul Hackers et Soul Hackers 2 d'Atlus ; la série Star Ocean de tri-Ace et Square Enix ; la série The Legend of Heroes : Trails of Cold Steel de Nihon Falcom ; Xenoblade Chronicles I, II, III et X de Monolith Soft ; Xenogears de Squaresoft ; Xenosaga Ep. I, II et III de Monolith Soft ; la série Zone of the Enders de Konami ; 13 Sentinels : Aegis Rim de Vanillaware.

En dehors des jeux vidéo, il faut mentionner : **Akira** de Katsuhiro Ōtomo ; **Alien, Prometheus and Alien : Covenant** de Ridley Scott ; **Battle Angel Alita** de Yukito Kishiro ; **Blade Runner** de Ridley Scott ; **Blame!** de Tsutomu Nihei ; **Brazil** de Terry Gilliam ; **Cyberpunk Edgerunners** du Studio Trigger ; **Ergo Proxy** de Shukō Murase ; **Mobile Suit Gundam** de Yoshiyuki Tomino et Hajime Yatate ; **Mobile Suit Gundam: Unicorn** de Harutoshi Fukui, Yoshikazu Yasuhiko et Hajime Katoki ; **Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury** d'Ichirō Ōkouchi, Hiroshi Kobayashi et Ryō Andō ; **Psycho-Pass** de Gen Urobuchi ; **Star Wars (ép. IV à VI)** de George Lucas ; **Star Wars: Andor** de Tony Gilroy et Lucasfilm ; **Star Wars: Rebels** de Simon Kinberg, Dave Filoni, Carrie Beck et Lucasfilm Animation.

REMERCIEMENTS

Merci en particulier à Selene Dal Borgo, Nicola Degobbi, Joshua «ExtantLily» Koh, Chiara Listo, Chris Pagliari, Marco Munari, Alberto Orlandini, Marta Palvarini, Matteo Pedroni et Erica Viotto pour leurs contributions directes à cet ouvrage. Merci également aux nombreux mécènes qui continuent à soutenir ce projet dans le monde entier, et en particulier à Alena, Francesco Castelli, Pieralberto Cavallo, Cryo, Libro, Andrea Lucca, Nadia, Nicola Marchi, Nitro, Diego Proietti Petretti, Claudio Pustorino, Rosencranz, Claudio Serena, Triex et Giuseppe Vitale pour leurs observations et leurs conseils précieux.

Merci également aux communautés de Fabula Ultima et de Rooster Games : pendant les mois qu'a pris le développement, vous avez inlassablement proposé des pistes et de précieuses opinions sur le contenu fourni en test. Remerciements spéciaux à nos modérateurs qui travaillent d'arrache-pied : Alberto « 107 », Chris, Cryo, Nadia et Stepnix. Remerciements tout particuliers à Nitro, qui a inspiré la singularité **Mille visages**.

Pour terminer, une invitation : les mondes de Fabula Ultima ont besoin d'aide, mais le nôtre aussi. Nous n'avons peut-être ni pouvoirs magiques ni Points Fabula à dépenser, mais nous avons tous un cœur qui nous sert à aimer et à protéger. Prenons soin du monde qui nous entoure.

Que ton épopée
brise ces entraves.

