

Cthulhu 2190: Dans l'Espace

Personne ne vous Entendra Crier

par Pierre Zaplotny

L'Appel de Cthulhu est un jeu qui se prête particulièrement bien aux variantes. De l'Angleterre victorienne à notre "banal" quotidien, ses règles permettent toujours de découvrir l'horreur là où on l'attend le moins. Pierre Zaplotny est un grand amateur de science-fiction et il a eu l'idée saugrenue d'aller chasser Cthulhu et ses serviteurs dans notre avenir. Et pourquoi pas, après tout ?...

L'Humanité s'est lancée à la conquête de l'espace. Malheur à nous ! Pourquoi les Dieux Noirs ont-ils laissé les pauvres humains que nous sommes construire ces machines dérisoires que l'on appelle vaisseaux spatiaux ? Par quel trait d'humour féroce, pour quel obscur dessein permettent-ils aux Terriens de parcourir laborieusement les abîmes sidéraux qu'ils peuvent, Eux, franchir d'un seul coup de leurs horribles ailes membraneuses ?

Et dire qu'il y a des hommes qui voudraient le savoir...

Essayons donc un peu de nous imaginer ce qui risque de se produire d'ici quelques années. L'univers décrit dans le présent article ne se veut pas absolument réaliste, mais il devrait néanmoins vous permettre de mettre sur pied une campagne "d'anticipation" riche en opportunités horribles.

Les étoiles

L'exploration

L'Humanité a conquis les étoiles dans une sphère de 130 années-lumière de rayon (une année-lumière : $9,461 \times 10^{12}$ kilomètres) autour du Soleil. L'exploration des mondes situés au-delà de cette limite n'a pas encore été autorisée et les contrevenants s'exposent à être impitoyablement pourchassés par les autorités.

Caractéristiques des planètes

Les planètes sont classées selon les conditions de vie qui règnent à leur surface.

- Un monde est classé "habitable" quand il est possible d'y vivre sans avoir à porter un équipement particulier.
- Un monde est "non-habitable" lorsqu'on doit utiliser certains artifices (scaphandres, drogues, etc.) pour y vivre.

En d'autres termes, Mars et ses cités sous cloche est un monde non-habitable : le recours à la technologie est

indispensable. En revanche, Algol, malgré ses innombrables pièges naturels, est classée "habitable", parce qu'il est théoriquement possible d'y vivre sans assistance technique pourvu que l'on ait une connaissance suffisante du milieu. Quoi qu'il en soit, précisons qu'il est bien plus agréable de s'installer sur la paisible Mars que sur la terrifiante Algol.

De nombreux systèmes stellaires possèdent une planète habitable (il n'y en a jamais plus d'une). Par malheur, les étoiles qui leur ont donné le jour sont rarement aussi débonnaires que le Soleil. De ce fait, bien peu de ces nouvelles terres conviennent à l'homme.

L'habitabilité est définie par un facteur exprimé sous forme de pourcentage. Plus celui-ci est faible, plus la survie est difficile. Une seule planète connue est habitable à 100% par les humains : la Terre. Dans les faits, la vie est supportable jusqu'à 40% environ. En dessous de ce seuil, l'Enfer commence. Le Gardien peut tout à son aise imaginer toutes les nuisances que réserve une planète.

Exemples :

- Procyon : atmosphère de type terrestre. Flore locale pouvant avoir des effets urticants ; il est possible de se prémunir en consommant un champignon indigène. Habitabilité : 75%.

- Algol : système stellaire double. La seule planète relativement accueillante orbite autour d'une étoile normale, dont la compagne a une intensité variable. Projections continues de matières stellaires, heureusement bien arrêtées par l'atmosphère planétaire. Le climat local se caractérise par des vents violents dont les rafales peuvent parfois dépasser les 500 km/h. Importants gisements de métaux radioactifs. Habitabilité : 60%.

Vous trouverez en annexe un tableau récapitulatif des mondes que l'homme a — parfois difficilement — colonisés. Il n'est toutefois pas absolument exhaustif ; beaucoup d'autres étoiles sont à la portée des vaisseaux humains. Elles présentent cependant un intérêt moindre (elles ne possèdent pas de planètes habitables), mais quelques petites exploitations minières peuvent éventuellement tenter de survivre dans ces systèmes.

L'argent

Les problèmes monétaires ne doivent jamais devenir trop importants dans une campagne de L'Appel de Cthulhu. Néanmoins, pour les Gardiens qui aiment la comptabilité, certains prix sont détaillés dans cet article.

Ils sont exprimés en "Unités" (abréviation : "U"), une



monnaie standard utilisée dans tout l'espace connu. Pour des raisons pratiques, vous pouvez très bien considérer qu'une Unité équivaut à un Dollar.

Le Mythe de Cthulhu et l'exploration de l'univers

Certains des mondes colonisés par l'homme abritent des créatures du Mythe. Toutefois, les nouveaux venus ont assez peu de contacts avec ces races indigènes, et cela pour plusieurs raisons :

- Conformément aux grands principes qui régissent le Mythe, les créatures de l'espace sont pour la plupart emprisonnées, dégénérées ou inactives.
- Ces êtres résident en général dans des lieux peu propices à la vie humaine et bénéficient ainsi d'une certaine quiétude.
- Certains continents — voire des planètes entières — ont été mis en quarantaine par les autorités après que des incidents inexplicables s'y soient produits. Ce genre de "sanctuaire" peut être habité par des Dholes, des Mi-Go, des Chthoniens, ou toute autre créature du même ordre. Parmi les planètes interdites, citons Pluton (Yuggoth) : aucune expédition d'exploration n'en est jamais revenue...

Races extraterrestres

Vous pouvez très bien inventer toutes sortes de races extraterrestres indépendantes du Mythe de Cthulhu. Toutefois, n'oubliez pas que Lovecraft considérait que l'homme était "isolé" au sein de l'univers.

Alors arrangez-vous pour que toutes vos créatures soient étranges, incompréhensibles ou absolument dénuées d'intelligence. Pour respecter les théories d'HPL, la galaxie doit être terrifiante et bizarre. N'hésitez donc pas à faire dans le grotesque et le monstrueux, en essayant toujours de faire sentir à vos joueurs qu'ils sont des intrus, quelle que soit la planète sur laquelle ils se rendent.

Problème de langue

Pour des raisons de simplicité, considérez que l'anglais est la langue la plus couramment employée dans la galaxie.

Les compétences

- **Piloter un vaisseau spatial** : quiconque possède cette compétence à 25% est capable de manœuvrer un vaisseau spatial. Elle s'utilise exactement de la même manière que "Piloter un avion" pour les décollages et les atterrissages. Un astronaute peut d'ailleurs utiliser

n'importe quel aéronef avec une compétence égale à la moitié de son niveau en Piloter un vaisseau spatial.

- **Autres compétences** : pour faire fonctionner, entretenir et réparer la machinerie d'un vaisseau on utilise les compétences en Mécanique, Electricité et Electronique (voir Cthulhu 90).

La navigation dans l'immensité stellaire relève de la compétence Astronomie. Un jet de dés doit être effectué au début de chaque voyage et chaque fois qu'un vaisseau modifie son itinéraire initial. En cas d'échec, le navigateur peut facilement réaliser (jet d'INT) qu'il s'est trompé dans ses calculs, ce qui lui laisse alors l'opportunité de les recommencer avant que la situation ne soit catastrophique.

Par contre, en cas d'échec "critique" (score aux dés supérieur à 95) ou s'il rate son jet d'INT, le vaisseau se perd corps et biens dans l'espace.

Le navigateur doit alors attendre 1d6 jours avant de pouvoir effectuer un nouveau jet d'Astronomie pour éventuellement retrouver son chemin.

Note : le tir de missiles (voir "Combat spatial" plus loin) fait appel à la compétence "Informatique" (détaillée dans Cthulhu 90) et le brouillage des systèmes de guidage dépend de la compétence "Electronique".

Une nouvelle profession : Astronaute

Au moment de la création d'un personnage de ce type, il est possible d'allouer des points de pourcentage dans les compétences suivantes : Astronomie, Ecouter, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique, Piloter un vaisseau spatial, Piloter un avion.

Selon leurs goûts et leurs compétences, les Astronautes peuvent opter pour l'un des trois emplois suivants à bord d'un vaisseau : Pilote, Informaticien ou Electronicien. Par ailleurs, les astronautes développent souvent des compétences utiles dans les bars des astroports qu'ils fréquentent assidûment (ex : coup de poing).

- Un Pilote gagne 10 000 U par mois. Il touche en général une prime de 1 000 U par missile esquivé.

- Un Informaticien a un salaire mensuel de 5 000 U. Il touche en outre une prime pouvant osciller entre 500 U et 2 000 U pour chaque missile mis au but.

- Un Electronicien gagne 7 000 U, plus 1 000 U par missile adverse dérouté grâce à un brouillage.

Note : à titre d'information, un mineur gagne environ 1 000 U par mois.



Les vaisseaux spatiaux

Les moteurs

L'Antimass est un dispositif qui a été mis au point au milieu du XXIème siècle.

Comme son nom peut le laisser supposer, il a pour effet de neutraliser totalement la masse d'un corps.

La moindre poussée permet alors de mouvoir le corps en question. C'est cette invention qui a ouvert la route des étoiles.

Grâce à elle, il est possible d'atteindre la vitesse prodigieuse d'une année-lumière/jour dès la sortie de l'atmosphère.

En vol atmosphérique, les vaisseaux spatiaux ont des performances médiocres : ils ne peuvent jamais dépasser la vitesse du son, qui varie d'un monde à l'autre (1224 km/h en moyenne sur Terre).

Le carburant

Un réservoir standard rempli de carburant nucléaire permet de voyager pendant 300 jours. On peut cependant se ravitailler sur n'importe quel monde habitable.

Les formes

Bien qu'ils ne soient pas conçus pour le vol atmosphérique, les vaisseaux spatiaux respectent néanmoins quelques principes aérodynamiques et sont généralement vaguement cylindriques.

Ils peuvent mesurer de 20 à 200 mètres de long, pour un diamètre compris entre 5 et 50 mètres. Leur proue est effilée et leur poupe accueille les tuyères des moteurs principaux. La coque est parsemée de petites tuyères directionnelles, de courtes ailes (pour les atterrissages et les décollages), de sas et d'antennes diverses.

La longueur d'un navire détermine ses Points de Coque (voir plus loin).

- Un yacht de 30 mètres a 30 PdC.

- Un croiseur de 200 mètres a 200 PdC.

Les communications

Les ondes radio ne peuvent pas dépasser la vitesse de la lumière. Un vaisseau qui désire communiquer avec une base éloignée (exemple : envoyer un message de détresse) doit utiliser pour cela un missile autoguidé.

Décoller et atterrir

La plupart des vaisseaux spatiaux ont besoin d'une

courte piste bétonnée ou d'un petit plan d'eau pour décoller et atterrir. Toutefois, certains modèles militaires ou d'exploration peuvent se contenter d'une surface plus réduite en décollant ou en atterrissant à la verticale. Les jets de dés à réussir pour que les manœuvres se déroulent correctement sont les mêmes que ceux détaillés dans les règles concernant "Piloter un avion".

L'intérieur

Les aménagements intérieurs dépendent évidemment de la fonction assignée à un vaisseau : un yacht sera toujours plus confortable qu'un croiseur... à bord duquel on ne risque pas de trouver un jardin d'agrément !

Les voyages spatiaux

Il est possible de voyager à bord d'un vaisseau de ligne en achetant un billet. Le prix de celui-ci dépend des conditions de confort du voyage et du nombre d'années-lumière parcourues. Il y a trois "classes" :

- La première classe est la plus luxueuse. Une année-lumière coûte 500 U.
- La classe touriste est plus Spartiate. L'année-lumière coûte 200 U.
- La classe émigrant est "abominable", mais coûte seulement 100 U par année-lumière.

Note : si les passagers en première classe et en classe touriste ont parfois quelques contacts, les "émigrants" sont toujours soigneusement tenus à l'écart. Le transport d'animaux coûte 50 U/année-lumière par tête et les marchandises sont acheminées au tarif de 0,01 U/année-lumière par kilo.

Ainsi, un billet en première classe Terre-Proxima du Centaure coûte : $4,2 \text{ al} \times 500 \text{ U} = 2 \text{ } 100 \text{ U}$. Pour transporter cent tonnes de blé sur le même trajet, il faut dépenser : $4,2 \text{ al} \times 0,01 \text{ U} = 42 \text{ } 000 \text{ U}$.

Pour des raisons de simplification, considérez qu'il faut un jour de voyage pour parcourir une année-lumière.

Les appareils secondaires

Tous les vaisseaux spatiaux possèdent au moins un appareil permettant de faire la navette entre le sol et l'orbite. Ils peuvent également embarquer des véhicules automobiles ou des engins volants (voir la section consacrée aux véhicules, plus loin).

Les armes des vaisseaux

Certains vaisseaux sont équipés de puissants missiles dotés de moteurs Antimass. Pour les tirer, on utilise une



installation complexe comprennent un tube lance-missiles avec électronique de téléguidage intégrée (plus couramment appelée "TLM" pour "Tube Lance-Missiles"). Un TLM doit obligatoirement être servi par un Informaticien qui ne peut alors pas s'occuper d'autre chose. Un TLM envoie un missile par séquence de combat. Un TLM sans servant ne peut pas être utilisé.

Les missiles ont deux systèmes de guidage complémentaires :

- Un dispositif "autodirecteur" qui est attiré par les émanations énergétiques émises par les moteurs du vaisseau visé.
- Un appareillage de "téléguidage" qui permet de modifier le cap d'un missile à partir de son TLM.

Dans le vide, un missile peut atteindre une vitesse de 10 années-lumière/jour. En atmosphère, il ne peut pas dépasser dix fois la vitesse (locale) du son.

- Missile léger. Masse : 5 tonnes. Facteur autodirecteur : 10%. Dégâts : -3d6 PdC. Prix: 10 000 U.
- Missile lourd. Masse : 10 tonnes. Facteur autodirecteur : 20%. Dégâts : -6d6 PdC. Prix : 20 000 U.

Note : certains vaisseaux peuvent être dotés d'armes conventionnelles utilisables au cours des vols atmosphériques.

Contre-mesures électroniques

Il est possible de brouiller les systèmes de guidage des missiles en utilisant des contre-mesures électroniques (CME). Une console de CME doit être servie par un Electronicien qui ne peut alors rien faire d'autre. Une console CME peut brouiller un seul missile par séquence de combat (jet d'Electronique réussi).

Le combat spatial

Rencontre et poursuite

Pour détecter un autre vaisseau, il faut réussir un jet en Electronique. Les poursuites entre vaisseaux se règlent comme des poursuites en autos (voir la compétence "Conduire une automobile" dans le livre de règles de L'Appel de Cthulhu), à la seule différence qu'il faut réussir DEUX jets successifs pour semer un poursuivant.

Tirs, contre-mesures et esquives

Les combats spatiaux sont décomposés en séquences successives. Toutes les actions entreprises pendant une séquence de combat sont considérées comme étant simultanées. En termes de jeu, une "séquence" équivaut à un "round".

- Pour tirer un missile, un Informaticien chargé d'un

TLM doit ajouter le facteur directeur du missile en question à sa compétence en Informatique. Le total ainsi obtenu est appelé "chance de base". Il faut ensuite effectuer un jet de dés.

- En cas d'échec critique (96-100%), le missile est complètement désorienté et revient sur le vaisseau tireur. Le pilote de ce dernier a cependant le droit de tenter un jet d'esquive (voir plus loin) pour éviter chaque missile "fou".

- En cas d'échec normal, le missile tiré ne parvient pas à "acquiescer" sa cible et se perd dans l'espace.

- En cas de réussite, l'Informaticien doit noter soigneusement sa "marge de réussite" (chance de base - score aux dés). Exemple : Indora a 25% en Informatique. Elle tire un missile lourd sur un vaisseau pirate. Sa chance de base est donc de 25% + 20% = 45%. Elle lance les dés et obtient un score de 22. Sa marge de réussite est dans ce cas de 45-22 = 23.

• Pour brouiller le dispositif de guidage d'un missile, un Electronicien qui manœuvre une console CME doit effectuer un jet d'Electronique.

- En cas d'échec critique (96-100%), le missile est irrésistiblement attiré par l'émission de brouillage mal calculée et atteint automatiquement sa cible, sans que le Pilote puisse tenter de l'esquiver.

- En cas d'échec normal, le missile poursuit sa course et percute le vaisseau, à moins que le Pilote ne parvienne à l'esquiver (voir plus loin).

- En cas de succès, la "marge de réussite" du défenseur est comparée à celle du tireur. Si elle lui est supérieure (ou égale), le missile ennemi se perd dans l'espace et ne représente plus aucun danger. Par contre, si la marge du tireur lui est supérieure, le missile percute le vaisseau, à moins que le Pilote ne réussisse à l'esquiver. Exemple : Duivmiv, le flibustier, a 50% en Electronique. Il obtient 48 aux dés, sa "marge de réussite" est donc de 60-48= 12. Comme celle d'Indora était de 23 (ce qui est supérieur à 12), le brouillage est raté et le missile se rapproche dangereusement...

• Quand les tentatives de brouillage ont échoué, le Pilote du vaisseau visé peut encore tenter d'esquiver un missile. Il doit alors réussir un jet de dés inférieur ou égal à sa compétence en Pilotage, moins le facteur autodirecteur du missile, moins 5% par missile à partir du second. Les missiles légers arrivent toujours les premiers. Exemple : Evita sait Piloter un vaisseau spatial à 60%. Trois missiles — deux légers et un lourd — foncent vers son appareil. Elle a 50% de chances (60% - 10%) d'éviter le premier missile léger et 45% de chances (60% - 10% - 5%) d'esquiver le second. Pour ne pas être percutée par le missile lourd, il lui faudra réussir un jet inférieur ou égal à 30% (60% - 20% - 5% -



5%).

Note : ces modificateurs sont valables uniquement quand un Pilote essaye d'esquiver plusieurs missiles au cours d'une même séquence de combat. A la séquence suivante, ses chances redeviennent entières.

Dégâts

Quand un missile entre en collision avec un vaisseau, il produit deux types de dégâts :

- Dégâts matériels. Les dommages infligés par le missile (3D ou 6D selon le modèle) sont retranchés du potentiel en Points de Coque du vaisseau. Lorsque celui-ci a perdu les 9/10èmes de ses PdC, il est stoppé et devient une épave dérivant dans l'espace. Un vaisseau qui perd tous ses PdC explose. Libre au Gardien de laisser — ou non — le temps aux joueurs d'évacuer l'appareil avant que ne se produise la déflagration.
- Dégâts personnels. Chaque personne à bord du vaisseau touché doit faire un Jet de Chance pour éviter de perdre 1d10 points de vie. Les armures sont efficaces.

Autre usage des missiles

En retirant la charge explosive d'un missile, il est possible de libérer un espace pouvant contenir entre 500 kilos (légers) et 1 000 kilos (lourds) de fret. On peut alors se servir du missile en question pour acheminer du courrier ou une petite cargaison. Il est même envisageable de l'employer comme canot de sauvetage. Dans ce cas, les "passagers" doivent impérativement porter un scaphandre spatial et prévoir des réserves d'air, d'eau et de nourriture.

Quand il transporte des êtres vivants, un missile ne peut jamais dépasser la vitesse d'une année-lumière/jour (ses propulseurs lui permettent cependant de voyager dix fois plus vite). Son autonomie est de cent jours. Pour programmer un trajet, il faut réussir un jet inférieur ou égal à sa compétence en Informatique, augmentée du facteur autodirecteur du missile. En cas d'échec, l'engin se perd dans le vide infini...

Les missiles et le Mythe

Le dispositif autodirecteur n'est d'aucune utilité à rencontre des créatures du Mythe (qui n'ont pas de propulseurs nucléaires !). Considérez en outre que celles dont la TAI dépasse 50 ont des "points de coque" en lieu et place de "points de vie". Enfin, n'oubliez pas que les créatures d'une TAI inférieure ou égale à 50 sont généralement capables d'esquiver sans difficulté les missiles. Bref, ne laissez pas vos joueurs croire que l'artillerie lourde peut être la solution à tous leurs

problèmes...

Quelques vaisseaux spatiaux

- Croiseur militaire. Longueur : 200 m (200 PdC).
20 TLM lourds (100 missiles embarqués).
50 TLM légers (250 missiles embarqués).
80 consoles CME.

Charge utile : 200 tonnes.

Personnel : 100 officiers, 500 astronautes, 1000 hommes de troupe.

Note : ce type de bâtiment est employé pour patrouiller le long des frontières afin de dissuader les tentatives d'exploration clandestine. Certains prétendent qu'il a également un rôle défensif...

- Yacht léger. Longueur : 20 m (20 PdC).

1 TLM léger (5 missiles embarqués).

2 consoles CME. Charge utile : 5 tonnes. Personnel : 1 officier, 3 astronautes, 2 stewards, 6 passagers.

Note : construits à l'unité, ces luxueux petits vaisseaux sont employés par les nantis désireux de voyager dans la galaxie. Ils sont parfois escortés par des engins militaires.

- Cargo indépendant.

Longueur : 50 m (50 PdC).

1 TLM lourd (10 missiles embarqués).

3 TLM légers (30 missiles embarqués).

7 consoles CME.

Charge utile : 2500 tonnes.

Personnel : 5 officiers, 7 astronautes, 20 passagers.

Note : souvent rafistolés de bric et de broc, ces appareils constituent le fer de lance du commerce interstellaire. Ils sont souvent employés par des commerçants indépendants qui exploitent des lignes délaissées par les grandes sociétés de transport.

Le matériel

Véhicules

Automobiles et engins volants fonctionnent à peu près sur les mêmes principes que ceux du vingtième siècle. Leurs moteurs sont silencieux et non polluants et ils disposent de systèmes de pilotage automatique perfectionnés.

Les engins à roues peuvent atteindre 300 km/h en vitesse de croisière grâce à un dispositif de suspension géré par ordinateur. Certains modèles sophistiqués sont étanches et peuvent donc se déplacer dans des milieux dépourvus d'oxygène. Les astronautes les utilisent souvent comme véhicules secondaires.

Les "avions" peuvent aisément dépasser la vitesse du son et sont capables d'évoluer en orbite basse autour



d'une planète. Leurs performances sont relativement limitées car ils ne peuvent évoluer qu'en atmosphère (même si celle-ci ne contient pas d'oxygène).

Les bateaux sont des hydroglisseurs capables d'atteindre des vitesses de l'ordre de 200 noeuds (370 km/h). Ils sont très utiles sur les mondes aquatiques ou sur les planètes qui possèdent de grandes surfaces d'élément liquide (quel qu'il soit).

Les engins à effet de sol (hovercrafts) sont peu usités, car ils dépendent trop du type d'atmosphère pour que leur utilisation soit pratique.

Sur la Terre et sur Mars, des réseaux de trains magnétiques permettent de voyager à des vitesses énormes (près de 10 000 km/h) dans de bonnes conditions de confort et de sécurité.

Les robots

Il existe plusieurs centaines de modèles de robots. Très spécialisés, ils possèdent généralement une compétence à un niveau honorable... et quelques autres dans lesquelles ils brillent moins. En plus de points de vie (laissés à l'appréciation du Gardien), les robots ne possèdent que deux caractéristiques : FOR et DEX. Voici deux exemples.

- Robot majordome L38.

FOR 5 DEX 15 PdV : 10 Prix : 25 000 U

Compétences : Lire/Ecrire l'Anglais 20%, Comptabilité 20%, Discussion 20%, Trouver Objet Caché 20%, Premiers Soins 30%.

- Robot de combat GB 2 CB

FOR 20 DEX 25 PdV : 25 Armure de classe 5 Prix : 1 000 000 U

Compétences : Armes à Feu 60%, Armes Blanches 60%, Ecouter 30%, Esquiver 40%, Grimper 20%, Lancer 30%, Sauter 20%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste 25%, Trouver Objet Caché 30%.

Les armures

Elles s'utilisent en respectant les règles détaillées page 12 de Cthulhu 90. Toutefois, les progrès techniques ont conféré aux armures une souplesse et une légèreté sans commune mesure avec ce qui se faisait au vingtième siècle. Les plus légères se présentent sous la forme d'un collant qui recouvre tout le corps, avec un capuchon pour la tête. Les plus lourdes sont intégrées à des scaphandres spatiaux et amplifient la force du porteur ; elles sont surtout l'apanage des forces militaires.

Les armes individuelles

Il y a quatre grandes catégories d'armes de poing :

- Les étourdisseurs. Ce sont des versions très perfectionnées des pistolets électriques décrits page 13 de Cthulhu 90. Ils lancent un projectile qui produit un effet identique à celui des pistolets électriques, à la seule différence qu'il faut réussir un jet de 5d6 sous la CON. Les étourdisseurs ont une portée de 50 mètres.

- Les armes à poudre. Il s'agit de versions perfectionnées des armes du XXème siècle. Elles sont généralement de très petit calibre et possèdent en contrepartie des chargeurs à grande contenance. Toutes sont capables de tir automatique. Elles ne peuvent être utilisées dans le vide qu'avec des munitions spéciales.

- Les armes à effet Gauss. Ces engins projettent des aiguilles en métal par induction magnétique. Ils font moins de dégâts que les armes à poudre, mais percent plus facilement les armures. En termes de jeu, quand on utilise une arme de ce type, la valeur de l'armure de la cible est divisée par deux.

- Les lasers. Leur utilisation obéit à des règles particulières. Plus on maintient un laser longtemps sur une même cible, plus les dégâts sont importants. Ces derniers sont calculés en fonction du nombre de secondes pendant lesquelles le laser touche. En termes de jeu, on doit d'abord calculer la "marge de réussite" d'un tir (niveau de la compétence - score obtenu aux dés) ; on considère alors que le faisceau laser touche pendant une seconde par tranche de dix points de la marge de réussite. Exemple : Galtias a une compétence en Arme à Feu de 89% (bigre !). Il lance les dés. Sur un score de 80 à 89, il touche pendant une seconde. Sur un score de 70 à 79, il touche deux secondes. Etc.

Note : les lasers fonctionnent mal dans les atmosphères denses ou brumeuses. On les utilise par ailleurs rarement "en continu", car leur faisceau est facilement détectable, même quand il se situe en dehors de la lumière visible. Dans la pratique, les tirs lasers sont souvent sporadiques. Les armes d'épaule ont parfois des équipements supplémentaires : lance-flammes et lance-grenades. Tous ces engins guerriers sont équipés de systèmes de visée très fiables combinant une lunette d'approche, un illuminateur laser et un dispositif de vision nocturne. Les portées indiquées dans le tableau ci-contre prennent en compte ces accessoires.

La vie quotidienne en 2190

Avertissement

Tous les amateurs de science-fiction se font une idée différente de l'avenir. Certains voient notre futur comme une réalisation idyllique de toutes les



aspirations humaines. D'autres, plus pessimistes, sont convaincus que le temps n'arrangera pas les problèmes des hommes et que notre civilisation court à sa perte. Difficile, dans ce cas, de proposer un cadre prospectif crédible pour tous. C'est pourquoi vous êtes tout à fait libre de modifier tout ou partie des suggestions proposées ci-après. N'ayez aucun scrupule à donner une tournure personnelle à votre univers futuriste : l'avenir n'appartient qu'à vous !

Le pouvoir et la Guerre Discrète

En 2190, les nations terriennes existent toujours, mais le gouvernement mondial dépend depuis longtemps déjà des Nations Unies dont le Premier Secrétaire constitue la plus haute instance politique.

À côté de ce pouvoir purement politique, il existe également de toutes puissantes sociétés multinationales. Thomson, Matsushita, IBM, Calway & Arden — et les autres — sont de véritables états dans l'Etat : d'une richesse inouïe, elles possèdent de vastes propriétés, perçoivent des taxes, entretiennent des armées privées (théoriquement à la disposition des Nations Unies en cas de conflit), disposent de gigantesques flottes spatiales, etc.

Sur Mars et sur Terre, les affrontements économiques qui opposent ces multinationales restent d'une relative retenue. Mais dans le vide stellaire, ils se transforment vite en véritables batailles rangées dans lesquelles les troupes régulières préfèrent ne pas s'ingérer. Ce conflit permanent est appelé par les spécialistes "la Guerre Discrète".

Les villes

Si l'on excepte la Terre où les villes ont un long passé historique, et Mars qui est un cas à part, les cités du XXII^{ème} siècle sont pour la plupart des monades urbaines : de titanesques bâtiments isolés du monde extérieur (relire à ce propos l'excellent "Les monades urbaines" de Silverberg publié chez J'ai Lu). On trouve de tout dans ces énormes immeubles : usines, lieux d'habitation, écoles, etc. De nouveaux concepts architecturaux voient cependant le jour peu à peu, et l'on commence à construire des cités originales qui semblent issues de rêves artistiques. Cette tendance devrait s'accroître dans l'avenir...

Jouer dans le futur

Horreur et anticipation

Planète Interdite (dans les années 50) et *Alien* (à la fin

des années 70) sont deux films qui ont démontré combien il était intéressant de mélanger science-fiction et épouvante. L'Appel de Cthulhu, avec ses règles simples et très souples, permet facilement de tenter "l'aventure du futur". Il ne s'agit en aucun cas d'une trahison ; Lovecraft lui-même n'a-t-il pas longtemps été catalogué comme un auteur de science-fiction ?

Cependant, afin d'éviter tout débordement hors de propos, n'oubliez pas les grands principes qui régissent l'univers selon HPL :

- L'homme est une créature faible et désarmée qui a été créée — par erreur — par une race très ancienne et très évoluée.
- L'univers est hostile. L'homme n'y a guère sa place.
- Les apparences sont souvent trompeuses. Tout n'est que faux semblant et l'Humanité est au bord du gouffre.
- Pour l'instant, les dieux et les créatures puissantes du Mythe de Cthulhu sont relativement inactives, mais un jour viendra où elles régneront à nouveau sur l'univers.
- Les forces qui nous combattent sont d'une incomparable puissance. La lutte est perdue d'avance.

Comment jouer

Il est inutile de décrire l'univers du XXII^{ème} siècle avec trop de précision. N'oubliez pas que L'Appel de Cthulhu est un jeu "d'ambiance" qui ne cherche aucunement à simuler avec précision une époque donnée. Si vos joueurs sont curieux et si vous êtes inspiré, vous pouvez très bien inventer toutes sortes d'artefacts technologiques. Mais attention : ne créez jamais d'objets trop puissants, vous déséquilibreriez vos parties et vos joueurs n'auraient plus aucun goût à jouer. Soyez donc logique, cohérent... et prudent.

Quelques idées d'aventures

Livres et films peuvent être d'excellentes sources d'inspiration pour imaginer des aventures futuristes. En attendant, voici quelques "canevas" rudimentaires qui pourront vous aider dans vos premiers pas...

- **Markab III ne répond plus.** La station minière de Markab III ne donne plus signe de vie depuis quelques semaines ; les PJ sont envoyés par Calway & Arden (une multinationale) voir sur place ce qui se passe. *L'aventure* : en débarquant sur Markab, les PJ découvrent que la station est en ruine. Il ne reste plus qu'une poignée de survivants, qui ont tous perdu la raison. Ils adorent un dieu étrange qu'ils appellent Gorshack... et sont prêts à tuer ceux qui voudraient lui faire du mal. *Les faits* : en creusant une galerie, les



mineurs ont réveillé sans le vouloir un énorme Dhole (Gorshack) qui s'est empressé d'anéantir ses adversaires. Comme les derniers survivants lui témoignaient une grande déférence, il a consenti à les laisser en vie... mais pour combien de temps ?

- **La Cité de la Mort.** Les PJ sont engagés par Tamas Gorontius, un astro-archéologue qui désire effectuer des fouilles dans le système Archenar où il pense qu'a vécu une civilisation très ancienne. *L'aventure* : Archenar IV est un lieu des plus déprimants. C'est une planète hostile à l'atmosphère légèrement ammoniacale dont la surface est battue par des vents violents (habitabilité 55%). Les PJ et Gorontius découvrent une antique cité aux bâtiments en forme de dômes à moitié enfouie dans les sables d'un désert. Des labyrinthes étranges s'enfoncent profondément sous ces édifices. Ces couloirs exigus regorgent d'objets anciens et d'inscriptions monstrueuses. Alors que les explorateurs sont à une centaine de mètres sous le niveau du sol, les effroyables habitants des lieux les attaquent. *Les faits* : la cité souterraine est peuplée de centaines de redoutables Goules à la peau écailleuse (ajoutez 2 points à l'armure des Goules normales). Pour sortir du labyrinthe, les PJ vont devoir se frayer un passage grâce à leurs armes, mais les Goules sont innombrables et elles connaissent parfaitement tous les pièges que recèlent les lieux...

- **L'horreur au centre de l'univers.** Les PJ sont chargés d'enquêter sur une série de meurtres inexplicables. Plusieurs astronautes sont en effet morts de façon affreuse alors qu'ils se trouvaient dans des lieux clos. *L'aventure* : les joueurs peuvent apprendre que tous les défunts avaient participé à une expédition d'exploration sur une planète d'un système situé juste au-delà des limites de l'univers colonisé. Un seul membre de l'expédition n'est pas mort, un certain Jabram Ito qui semble particulièrement agressif. *Les faits* : au cours de leur exploration, Ito et ses compagnons ont découvert un objet d'une puissance terrible, "La clé d'Azathoth". Ce petit morceau de pierre verdâtre aux angles aigus a en effet la propriété de pouvoir déplacer le lieu de résidence du Sultan des Démons. Ito, un adorateur de Cthulhu, a l'ambition d'amener Azathoth à s'installer dans le système solaire ! Pour ne pas être gêné dans ses manœuvres, il a d'abord tenu à éliminer tous ceux qui en savaient trop à son goût. Maintenant, il doit retourner sur la planète où il a découvert la "clé". Une fois là-bas, il devra invoquer Azathoth avant de s'éventrer avec cette dernière. Les PJ vont devoir le suivre (en prenant bien soin d'éviter les appareils de patrouille) et essayer de l'empêcher de mener son projet à terme.



Les Armures

Protection	Classe	Diminutions des %*	Points d'armure	Prix
Collant protecteur	2	0	5	500 U
Combinaison de travail	3	0	6	1 000 U
Blindage corporel	4	-5%	8	5 000 U
Scaphandre de combat	5	-10% +10% en FOR**	10	25 000 U

* Pourcentage à soustraire de toutes les compétences "physiques" quand l'armure est portée (ex. Sauter)

** La caractéristique FOR est augmentée de 10% (arrondi à l'unité la plus proche). Ex : Galtias, qui a 17 en FOR, revêt un scaphandre de combat. Sa FOR passe donc à 19 (17 + 17/10 arr.), mais on soustrait néanmoins 10% à ses compétences physiques pour simuler la gêne occasionnée par l'armure.

Nouvelles armes

Nom	Tirs/round	Dommages	Portée (mètres)	Chargeur	Prix	Enrayage
ARMES A POWDRES						
Etourdisseur	3	6d6 CON	50	10	200	00
Pist. Thomson	3/raf.	2d6 + 3	100	30	500	00
ARME DE POING A EFFET GAUSS						
Pist. G. E.	1	1d10	200	50	1 000	99
ARME DE POING A LASER						
Zeus 32	Spécial	1d6/sec.	10 000	20 sec.	5 000	00
ARME D'EPAULE A LASER						
Llumi Autan	Spécial	1d10/sec.	50 000	40 sec.	25 000	00
FUSIL D'ASSAUT						
Manurhin « 3 Crocs »*					30 000	
Fusil	3/raf.	3d6 + 4	5 000	200	-	00
Lance-grenades	1/raf.	4d10 (5m)	750	10	-	00
Lance-flammes	1	5d6	30	1 + 6	-	0

* Le Manurhin "3 Crocs" est l'arme standard des unités militaires régulières. Il se compose d'un fusil doté d'un lance-grenades et d'un lance-flammes. Le lance-flammes émet des gerbes embrasées de 30m de long sur 8m en sa plus grande largeur. Il possède deux réservoirs :

- une ampoule intégrée à la crosse permettant d'effectuer un tir.
- un sac souple, porté en bandoulière, permettant cinq tirs.

Le lance-grenades peut tirer au coup par coup, ou bien lancer toutes ses grenades en une seule rafale destructrice.

Nbr : de planètes tournant autour des étoiles du système. ?nnn signifie que ce nombre est approximatif.

Habitabilité - N° : numéro d'ordre la planète habitable en partant du centre du système, inex signifie inexploré (les planètes ont été détectées à distance par des observatoires). - %H : Pourcentage d'habitabilité de cette planète.

Grand merci à M. BONAVITACOLA, de la section astronomie du Centre Culturel de l'AEROSPATIALE - TOULOUSE.

Les distances séparant les étoiles sont (à peu près) exactes. Les personnes intéressées par le mode de calcul sont priées d'écrire à Pierre Zaplotny, aux bons soins de Jean Balczesak, rédacteur en chef de JD+ qui transmettra.