

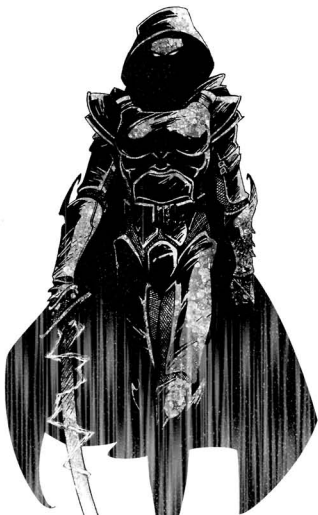
La Caste des Metabarons™

Avec le concours d'Alexandro Jodorowsky



Les CODES D'HONNEUR





LES CODES
D'HONNEUR

*Chef de projet : Julien Blondel
Adaptation de l'univers : Marc Prudhomme
Supervision de l'écriture : Fred Le Berre*

*Création et développement
Julien Blondel, Fred Le Berre, Stéphane Gaillard,
Nicolas Lemaçon, Loïc Portnoë et Marc Prudhomme.*

Nouvelle « Pour que la bête demeure... » : Fred Le Berre

*Les Codes d'Honneur : Julien Blondel, Nicolas Lemaçon et Loïc Portnoë
Les Pouvoirs Psioniques : Julien Blondel et Stéphane Gaillard.*

Scénarios

« Chair de ma chair, sang de mon sang » : Johan Scipion - Illustrations : Aleksy Briclot

« Vert comme l'enfer... » : Geoffrey Picard - Illustrations : Eric Liberge

Relectures et correction : Julien Blondel, Fred Le Berre et Sophie Lamotte.

Design et conception graphique : Régis Haghebaert et David Panzo

Maquette et fabrication : Nathalie Rocher

Illustration de couverture : Manchu

*Illustrations intérieures : Cyril Adam, Virginie Augustin, Bertrand Bes, Aleksy Briclot,
Christine Chatal, Nicolas Fructus, Juan Gimenez, Jean-Luc Istin, Eric Liberge et Renaud Roche.*

*Un grand merci à Stéphane « Le Savoyard », Xavier « Professeur X » et Raphaël « Le Géant Vert »,
navigateurs de classe N et Mono-Ducs du forum des Métabarons, pour leurs remarques
toujours constructives et leur attachement constant à l'évolution du jeu.*

Merci à Thierry Bouvard pour ses conseils et ses idées sur les pouvoirs psioniques.

*Merci à l'équipe de GROG – Rémi, Philippe, David et autres néo-internautes –
pour l'accueil inégalé, l'enthousiasme de chaque instant et les projets à venir.*

*Nos amitiés aux éditeurs, auteurs, illustrateurs, joueurs et meneurs de jeu,
vous qui faites vivre notre passion commune.*

www.humano.com • www.metabarons.com • www.enteryeti.com

Conçu & édité par Yéti Entertainment S.A.

The Metabarons® and The Metabarons logo are trademarks of Les Humanoïdes Associés S.A., © 2001 (US et EU) Les Humanoïdes Associés, Genève (Suisse).

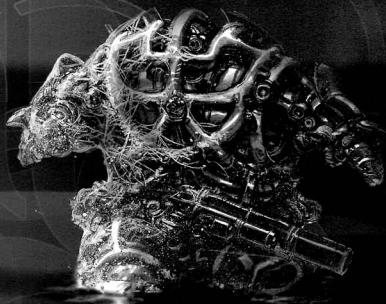
Le personnage du Méta-Baron a été créé par Maribus® et Alexandro Jodorowsky.

The D6 System, Legend System, WEG and West End Games are trademarks of D6Legend Inc.



Achévé d'imprimer en novembre 2001. Imprimé en Espagne. - N° ISBN : 9-780107-2800-48

Yéti



*" Qui s'apprête au conflit périra par le feu.
Il n'est pas d'adversaire, il n'est pas d'ennemi.
Le seul combat d'un homme est celui de sa foi. "*

- Les versets de Renovahl, III.5.



SOMMAIRE

NOUVELLE

« POUR QUE LA BÊTE DEMEURE » p.6

LES CODES D'HONNEUR

- 1 GÉRER LES CODES D'HONNEUR p.12
- 2 LES CODES MAJEURS p.20
- 3 LES CODES MINEURS p.34
- 4 LES POUVOIRS DE L'AMARAX p.50

LES POUVOIRS PSIONIQUES

- 5 L'ÉNERGIE PSIONIQUE p.90
- 6 LES MÉCANISMES PSIONIQUES p.95
- 7 LES POUVOIRS PSIONIQUES p.104

L'AVENTURE

- 8 « CHAIR DE MA CHAIR,
SANG DE MON SANG » p.118
- 9 « VERT COMME L'ENFER... » p.130

ANNEXES

- INDEX DES POUVOIRS p.142
INDEX DES ILLUSTRATIONS p.144



POUR QUE LA BÊTE DEMEURE...

Rien n'avait changé !

Vingt-cinq années standard de vie, près de dix mille journées, et aujourd'hui était toujours la copie conforme d'hier. Et plus que jamais il haïssait cette immuabilité...

Au niveau 2 de l'unité 6, le boulevard central s'ornait toujours d'un impeccable alignement de minuscules constructions d'un étage où s'entassait l'humanité misérable dont il était issu. A mesure que ses pas le rapprochaient de la bâtisse où il était né et avait grandi, il ressentait avec une acuité croissante le goût acide de la bile dans sa bouche. Et, comme le jour où il s'était enfui, il vomit. Un long filament verdâtre qui vint s'accrocher aux feuilles éternelles d'un buisson synthétique d'ornementation. Une seconde, il considéra la guirlande irisée, puis ses yeux se posèrent sur l'immense place centrale à l'entrée du port et les images affluèrent dans son esprit...

Ce jour-là, une foule innombrable s'était rassemblée. Tous les hommes valides de l'unité 6 étaient là, accompagnés de leur famille pour la plupart. Au moins vingt mille personnes. La colère était grande. Les conditions de travail s'étaient encore dégradées et les cadences avaient augmenté. Dans les puits d'extraction, les veines de surface étaient épuisées, et il fallait maintenant descendre à des profondeurs où le danger régnait en permanence. Et depuis dix jours standard, le minerai était maintenant imprégné de gaz corrosif. Malgré les combinaisons étanches, les herscheurs en subissaient de plein fouet les assauts mortels. Cent seize décès avaient déjà été enregistrés...

A bout de forces, les hommes avaient cessé le travail. Sans préavis. D'ailleurs, à quoi est-ce que cela aurait servi ? Aucune négociation n'était possible. La direction opérationnelle restait sourde. Le Calculateur central ne voulait rien savoir...

Pourtant, lorsqu'ils évoquaient l'AVANT - un temps que les pères de leurs pères n'avaient peut-être même pas connu -, les plus anciens décrivaient une vie qui paraissait idyllique. L'enthousiasme était le moteur de ces prospecteurs échoués sur ce bout de rocher perdu dans l'espace. Après des siècles de quête infructueuse dans les étoiles, ils avaient découvert cet astéroïde riche à milliards d'un gisement rare. Et l'espoir d'une vie meilleure

s'était concrétisé. Avec leurs mains d'abord, ils avaient creusé la roche et extrait le précieux minerai. Puis, avec leurs premiers kublars, ils s'étaient équipés et avaient pu déléguer à des machines les tâches les plus pénibles.

Les lendemains qui chantaient paraissaient alors être pour bientôt...

Ils s'étaient installés. Une gigantesque bulle alvéolaire avait été érigée, accolée à l'aérolithe. D'un côté, ses longues avenues conduisaient aux différents carreaux, d'où partaient les navettes dans les galeries. De l'autre, elles débouchaient sur les installations portuaires où les dockers chargeaient les barges et cargos stellaires. Entre les deux, s'élevaient les façades uniformes des habitations attachées les unes aux autres avec, sur le devant, un micro-jardinier synthétique fleuri d'un unique buisson. De loin en loin, une place accueillait une vaste halle communautaire où les familles se réunissaient pour les festivités. Le rêve des mineurs de l'espace, qui s'étaient longtemps crus condamnés à une errance éternelle, avait pris corps. Un profond sentiment collectif - fait de solidarité, d'entraide et de fraternité - les unissait. Farouchement indépendants, ils avaient enfin trouvé un coin d'espace à eux où chaque jour passant les rapprochait de leur but ultime - être enfin maîtres de leur destin... Après une période assez longue d'euphorie, dont tous gardaient le souvenir profondément ancré dans leurs fibres, les choses s'étaient dégradées. Personne ne pouvait dire pourquoi - peut-être n'y eut-il pas une cause première -, mais tous en connaissaient l'effroyable résultat. Leur destin, une nouvelle fois leur avait échappé... La fatalité sûrement, mais aussi et surtout la force de l'habitude, le recours de plus en plus systématique aux instances mécaniques... Car avec les kublars était venu le temps des machines toujours plus efficaces, plus autonomes et, pour tout dire, souveraines...

Et ce jour-là, les mineurs humains, ceux qui souffraient au fond des puits, ceux qui s'échinaient et donnaient leur vie, n'en pouvaient plus des exigences et directives démentielles du Calculateur central. La coupe était pleine. Celui pour qui ils avaient consenti tant d'efforts et de sueur, celui qui devait être leur libérateur mais qui était devenu leur tortionnaire, la machine parfaite dont le prix d'achat exorbitant était chaque jour majoré d'un insupportable sacrifice, les avait plongés dans un abîme de désespoir sans fond... Non, décidément, rien n'avait changé. Ici, régnait toujours la même loi d'airain.

A la lueur métallique qui nimbait la voûte de la bulle, il devinait combien les machines maintenaient serrée leur garde vigilante. Plus tôt, alors qu'il glissait furtivement dans les ruelles et les arrières-cours, il avait aperçu quelques humains et son cœur s'était serré devant leurs masques tragiques et leurs épaules voûtées. Non, rien n'avait changé. Mais lui n'était plus le même...

Rémis sous les portiques autoporteurs du port, ils clamaient leur colère. Après tout, c'étaient les machines qui devaient être à leur service et pas l'inverse, et les pouvoirs dont elles étaient investies ne leur donnaient pas le droit de traiter les hommes aussi mal. Sous l'éclairage blafard de cette matinée factice, ils renouaient par-delà les siècles et les années-humière avec les traditions de lutte et de revendications de leurs lointains ancêtres, les « forçats de la faim » de Terra Prima. Comme ivres et allégés par leur action folle et téméraire, ils avaient entonné un chant vibrant d'espoir et de colère. Les couplets s'envolaient dans l'air, légers comme des colombes dans le matin clair...

Soudain, au plus fort du refrain, les grues et les portiques s'animèrent. Personne ne les pilotait, mais ils convergeaient vers la masse des hommes et femmes regroupés. Les chants cessèrent. Médiusés, les humains ne bougeaient plus, retenant leur souffle devenu court. Dans le silence, on n'entendait plus que le feulement des moteurs, le chuintement des roulements et le crissement menaçant des grands bras métalliques. Puis les machines s'arrêtèrent et il n'y eut plus aucun bruit. Deux cents énormes engins cernaient la foule. Et personne ne disait rien. Personne ne bougeait.

Tout le monde attendait... Hommes et choses étaient pétrifiés à l'unisson. De longues secondes s'écoulèrent, qui devinrent bientôt des minutes. A quelques quintes de toux succéda bientôt un murmure outré. Une sourde rumeur enflait, mais sans devenir encore distincte. Finalement, une voix s'éleva. Une voix grave de ténor qui lançait des mots durs, des cris de souffrance et d'indignation à la face d'un interlocuteur invisible, mais que tous savaient attentif. Les mots confortaient les mineurs, renforçaient leur détermination. L'orateur les galvanisait. Mais, juste avant qu'éclate un tonnerre d'applaudissements, une grue déploya sa longue perche mobile et referma sa pince sur la gorge du tribun. Ensuite, sans aucun effort, elle le souleva et tous purent assister à son agonie et sa fin. Cet homme était son père.

Il n'avait que sept ans...

Dès les premières minutes des émeutes tragiques, il n'avait eu qu'une seule idée. Partir. De rage et de désespoir, ils furent des milliers à se ruer sur les machines à qui, dans leur aveuglement, ils avaient donné toutes les clés de leur cité. Mais en vain. Leur élan fut brisé ; impitoyablement. Sans état d'âme aucun, les machines appliquèrent le programme pour lequel elles avaient été conçues – maximiser la production à tout prix... Il lui avait fallu près de dix jours, dix longues journées de chagrin et de souffrance, pour trouver l'occasion de se glisser à bord d'un transport. Et puis des mois de survie, dans ce milieu hostile et froid où il vécut comme une ombre immatérielle, avant d'arriver sur les rives d'un autre monde, d'une autre vie... Pourtant, même là, le sort ne l'avait pas épargné. Il lui avait fallu survivre à la rapacité des mendiants et voleurs de l'astroport, aux trafiquants à qui sa frimousse éveillée donnait des idées, aux pirates en tous genres, aux combats dans l'arène contre des créatures informes ou, pire, d'autres enfants comme lui, au meurtre, à la violence, au désespoir et à la folie...

Dans sa mémoire, ses dix premières années de vagabondage ne formaient qu'un long tunnel obscur troué de rares, trop rares, leurs. Ce n'est que lorsqu'il plongeait dans la rigueur des forêts impénétrables qu'il eut le sentiment de naître enfin à la vraie vie. Il était alors en fuite – en fuite pour sa survie, en fuite des autres, en fuite de lui-même –, mais ce qu'il avait alors vu comme un asile désespéré se révéla être un sanctuaire miraculeux.

A la chaleur moite et hostile des villes, il avait troqué le froid rude, âpre et sauvage d'un environnement capable de donner autant qu'il pouvait prendre. Il courut des périls pires encore que ceux auxquels il avait déjà échappés, mais à chaque fois il en sortit grandi, plus ferme et plus aguerri. Contraint d'apprendre les rythmes secrets de la nature, il finit par en découvrir les mélodies les plus subtiles et les plus mystérieuses, des harmonies que l'univers entier semblait avoir oubliées...





Pendant quinze années, il parcourut des chemins invisibles, découvrant des trésors, des sources magnifiques enfouies au plus profond de lui. En son sein, une sérénité nouvelle grandit. Il n'était plus un être qui subit, mais un homme enfin qui sait placer, sans tomber, ses pas sur un fil tendu qui n'existe pas... Définitivement, il avait changé. Et, lorsqu'il sentit monter en lui l'appel nostalgique de ses frères, de ses racines, il n'était plus ce garçonnet désemparé dont la peur et la folie avaient laissé les joues trempées. Aujourd'hui, il était prêt... Ses yeux s'attardèrent une ultime fois sur la grue naguère fatale à son père, puis il sortit de l'ombre et marcha d'un pas décidé au centre de la place. Là, juché sur une caisse métallique, il commença à haranguer les quelques dockers affairés. Malgré la peur qui leur nouait l'estomac et leur liait les mains, ils écoutèrent les accents oubliés qui réveillaient en eux des sentiments depuis longtemps enfouis. Bientôt, une petite foule s'assembla. Une équipe harassée qui remontait du fond vint grossir les rangs. Après une heure d'une virulente diatribe enflammée, la quasi-totalité de l'unité 6 s'était rassemblée. Tout le monde écoutait. La production était stoppée. Et c'est alors que les machines s'ébranlèrent... Borné par sa vision binaire du monde, le Calculateur central avait affûté ses armes sans relâche, en laissant des trous dans sa défense. C'étaient maintenant des béances. Lorsque les grues lancèrent leurs grands bras articulés, il n'eut aucun mal à les esquiver. L'instinct sauvage et primaire qui était devenu le sien devinait les mouvements avant même qu'ils naissent dans le cortex artificiel. Bientôt, toutes les machines du port furent là. Mais il se riait de leurs coups redoutables. Une grue abattit une halle couverte. Deux ponts roulants s'em mêlèrent et s'affaîsèrent dans un fracas d'apocalypse. Et toujours il évitait les charges, souple et puissant comme l'étaient les félins. La foule exultait. La peur changeait de camp... Cette fois, c'est sûr, les machines allaient perdre. La raideur mécanique ne pouvait plus vaincre la force animale. Un vent d'espoir souffla. Le spectacle de ce jeune guerrier mi-homme mi-bête insufflait aux hommes et aux femmes un nouveau courage. Avec l'enthousiasme vint l'ivresse, et avec elle l'envie de se révolter. Mais, alors que la foule était sur le point de se redresser et marcher, un grappin acéré vint crocher dans le bras du rebelle, juste au-dessus du coude.

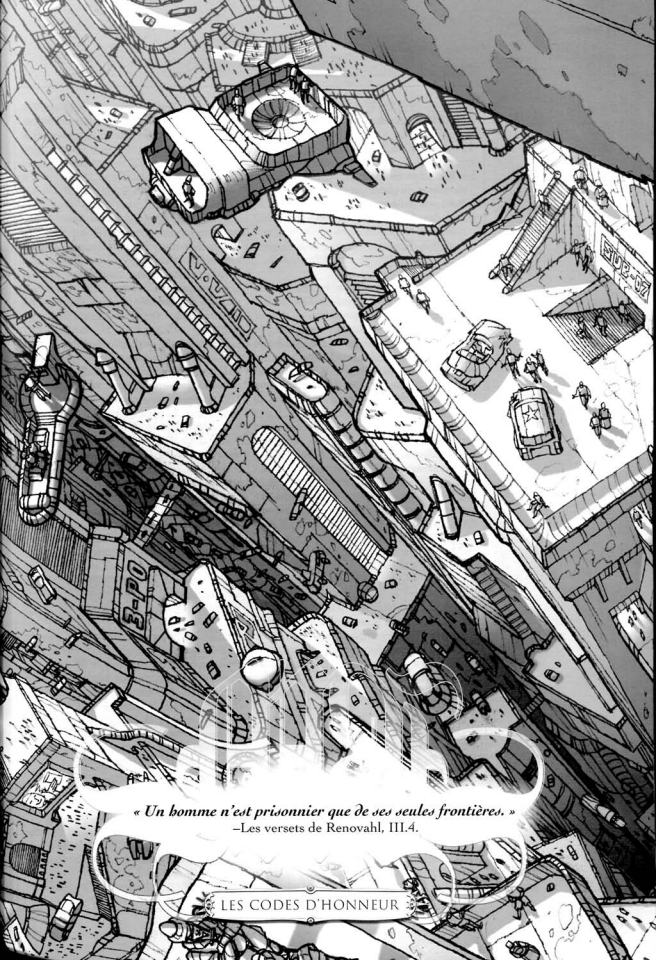
L'instant d'avant, il paraissait indestructible et, maintenant, il n'était qu'un gibier vaincu. Frappés de stupeur, les mineurs le virent se raidir et fermer les yeux. Leur rêve, une nouvelle fois, se brisait... Sans perdre une seconde, la grue emporta sa proie vers le cœur fortifié du Calculateur central – sa tanière restée depuis bien longtemps inviolée... De ses yeux numériques, le Calculateur considéra quelques instants sa nouvelle énigme sanguinolente. Dans ses circuits, il n'éprouvait rien d'autre qu'une légère incompréhension. Comment cet humain avait-il pu oser le défier ? Quel but mystérieux poursuivait-il ? Ces organismes biologiques, décidément, restaient un véritable mystère... Mais l'essentiel était là : il ne représentait plus aucun danger. Affaire classée ! Reportant sa puissance de calcul sur la production et la logistique, il l'abandonna à son agonie.

La nuit artificielle était tombée. Le sang qui avait inondé son cou et sa poitrine avait séché. Tassé dans un coin, son corps gisait recroquevillé, le bras toujours en l'air, cloué au crochet qui mordait dans sa chair. Entre ses cils mi-clos, un éclat de vie luisait encore. Avec une patience infinie, il avait muselé la douleur et attendu son heure. Enfin, il était au cœur des rouages, tapi comme un grain de sable à l'affût... Dans le silence oppressant troué seulement de quelques cliquetis mécaniques, ses dents travaillaient sans faire de bruit. Une à une, elles tranchaient les fibres de ses muscles, mais aussi les tendons, les cartilages. Une sueur glacée inondait son dos. Chaque coup de dent était un calvaire indicible, mais il le rapprochait de son but. Tout son être était tendu. Cristallisé comme le plus pur des diamants, sa volonté le portait, lui faisait oublier l'effroyable martyr qu'il s'imposait. Après des heures d'un labeur inhumain, il fut de nouveau libre. Atrociement mutilé, mais libre. Il n'émit pas le moindre son, la plus petite plainte, lorsque son bras décheté finit par céder. Mais c'est un grand cri – un hurlement de bête libérée – qui jaillit de sa gorge lorsque, de sa main valide, il plongea une lame au plus profond des processeurs, tranchant le fil quantique de la vie du calculateur... Un à un, les voyants de la console s'éteignirent. Le cœur pulsant du calculateur s'arrêta. Et les machines moururent. Son peuple était de nouveau libre...

Pour que la bête demeure...







« Un homme n'est prisonnier que de ses seules frontières. »

—Les versets de Renovahl, III.4.

LES CODES D'HONNEUR



GÉRER LES CODES D' HONNEUR

*« Te voici pierre-chevalier, fils ! Sois digne
du nom et du glaive que tu portes.
Puisses-tu, à l'heure de ta mort, avoir
vécu dans le respect et l'honneur, le
courage et la foi... »*

*—Odran, Suprême Protecteur de la Targe,
Paleo-Nobilis.*

Aussi intimement lié à la marche de l'univers que le cycle du jour et de la nuit, il est un combat intérieur qui se livre en chaque être, entre l'évolution et la stagnation, la découverte et l'ignorance... De la victoire de l'apathie, la société est l'image – échec cristallisé d'un quotidien régi par le seul contentement du corps et des bas instincts. Du triomphe de la détermination, le refus de céder à la facilité a donné force et vie à une philosophie de l'action, une entreprise de dépassement de soi qui s'incarne, alimentée par la puissance de l'Amarax, dans les Codes de l'honneur.

Et plus encore que l'engagement, la progression est ardue sur la Voie de l'Amarax...

LA VOIE DE L'AMARAX

De leur éveil aux principes de l'Amarax à leur Accomplissement le plus complet, les adeptes des Codes d'honneur avancent avec obstination sur les chemins d'une prise de conscience permanente, semés d'épreuves et de doutes, de victoires sur soi et de faiblesses qu'il convient de transformer en leçons... L'accession à un Code d'honneur n'est que le premier pas de cette longue marche vers l'Accomplissement. Aussi coûteux que gratifiant, il confère à l'adepte une nouvelle vision du monde, où Bien et Mal prennent place et forme, liés par les degrés subtils de la conception humaine.

Sur le socle du premier pouvoir conféré par l'Amarax, l'adepte découvrira progressivement les innombrables manifestations de sa foi en son Code. Plus il progressera, plus sa conviction renforcera son corps et son esprit, offrant à ses quêtes et ses épreuves la force nouvelle de l'Amarax maîtrisé.

Evolution de l'Amarax, choix d'une Voie au sein d'un Code, développement de nouveaux pouvoirs : que tout soit ici révélé aux valeureux héros !

PRINCIPES DE BASE

Pour transposer en termes techniques la progression d'un personnage au sein d'un Code d'honneur et l'évolution – tantôt croissante, tantôt décroissante – de son Amarax, de nouveaux concepts et règles de gestion ont été conçus. Ils enrichissent d'autant de nouvelles options le système de jeu fourni dans le « Guide du Meneur de Jeu ».

Désormais, la puissance de l'Amarax que développe chaque personnage est quantifiée par une caractéristique appelée « Niveau d'Amarax ». Cette valeur, comprise entre 0 et 10, permet de mesurer le degré de progression du personnage et son avancée au sein de son Code, ainsi que le nombre de Points d'Amarax dont il dispose pour utiliser des pouvoirs ou provoquer certains effets.

Au sein de chaque Code d'honneur, le rapport des adeptes à leur philosophie prend la forme de « Voies », où se distinguent plusieurs conceptions, plusieurs enseignements traduisant les différentes orientations des Codes. Ainsi, deux adeptes du Bushitaka pourront suivre des Voies différentes, aux pouvoirs et aux principes bien distincts, tout en progressant sur le même chemin du combattant.

Enfin, de nouvelles philosophies, appelées « Codes mineurs », allient les caractéristiques et les spécificités de deux voies pour, par exemple, retranscrire les particularités d'un activiste révolutionnaire – puisant à la fois dans le Rayah et le Veritas – ou d'un justicier solitaire, mu par la conviction du Bushitaka et les valeurs d'un Paleo-Nobilis. Ces nouvelles voies d'accomplissement sont décrites dans la section suivante.

LE PRINCIPE DES VOIES

Au sein d'un seul et même Code d'honneur, il est bien des façons de concevoir le respect des enseignements, le comportement à adopter, les idéaux à défendre et les moyens de parvenir à l'Accomplissement. Ces

différentes manifestations de l'engagement, propres à chaque individu, sont ici appelées « Voies d'Accomplissement ». Il existe ainsi une, deux ou trois Voies au sein de chaque Code d'honneur, sur lesquelles les adeptes peuvent choisir de s'engager, en accord avec leur propre conception du Code.

Les Voies symbolisant la façon qu'ont les adeptes d'appréhender leur Code d'honneur, ces derniers pourront se réclamer aussi bien de leur spécialité que de leur philosophie fondamentale. Ainsi, les personnages pourront se présenter comme étant « adeptes du Bushitaka » ou comme « adeptes du Fer », c'est-à-dire de la voie la plus engagée du Code du guerrier.

Par ailleurs, le terme même d'adepte, communément utilisé par tous ceux qui adhèrent à un Code d'honneur, est parfois remplacé par « initié », « frère », « éveillé », voire « maître », selon l'organisation spécifique des factions et communautés.

LA VOIE FONDAMENTALE

Bien que les différentes Voies d'un Code ne soient qu'autant de facettes d'une même philosophie, il est toujours une Voie dite « fondamentale », en ce qu'elle symbolise de plus traditionnel, de plus pur, de plus conforme à l'idéal premier du Code. Cette Voie n'est pas la seule qui permette d'atteindre l'Accomplissement, car chaque adepte le

trouve en sa Voie, mais celle qui offre – en termes purement techniques – d'apprendre l'ultime pouvoir de ce Code, celui conféré par le dixième et dernier niveau d'Amarax.

Les personnages sont libres de s'engager sur cette Voie, traditionnelle aux yeux des puristes, ou de choisir n'importe quelle autre, moins puissante en apparence, mais conforme à leur vision du Code et à leurs motivations profondes.

LA VOIE PRINCIPALE

Lorsqu'ils s'engagent dans un Code d'honneur, tous les adeptes reconnaissent la Voie qu'ils considèrent la plus en accord avec leur conceptions et aspirations personnelles, comme étant leur Voie « principale ».

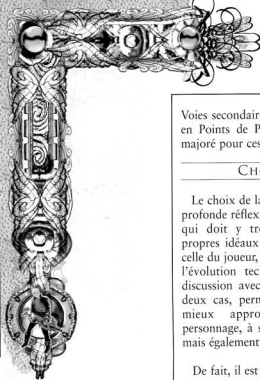
En termes techniques, les pouvoirs de la Voie principale sont plus faciles à apprendre pour l'adepte qui la suit – leur coût en Points de Personnage en est donc réduit.

LES VOIES SECONDAIRES

Une fois l'adepte engagé sur une Voie de son Code, la philosophie qu'il a adoptée devient sa Voie principale et toutes les autres Voies sont alors considérées comme « secondaires » – à la fois complémentaires et légèrement déviantes à ses yeux.

En termes techniques, rien n'empêche l'adepte d'apprendre des pouvoirs issus des





Voies secondaires de son Code, mais le coût en Points de Personnage est naturellement majoré pour ces pouvoirs.

CHOISIR SA VOIE

Le choix de la Voie doit faire l'objet d'une profonde réflexion de la part du personnage, qui doit y trouver l'incarnation de ses propres idéaux et ambitions, mais aussi de celle du joueur, qui déterminera par ce choix l'évolution technique de son héros. Une discussion avec le meneur de jeu, dans les deux cas, permettra de définir la Voie la mieux appropriée au caractère du personnage, à son passé et ses motivations, mais également aux envies du joueur.

De fait, il est important de définir dans un même temps la Voie, les Valeurs et les Interdits du personnage, car ces trois données sont complémentaires et résument parfaitement le rapport qu'un adepte entretient avec son Code d'honneur.

Si la Voie choisie par l'adepte devient logiquement sa Voie « principale », il est important de souligner que toutes les autres Voies deviennent « secondaires » à ses yeux – y compris la Voie fondamentale du Code, si le personnage ne l'a pas choisie comme sa Voie de prédilection.

Tous les pouvoirs des Voies secondaires voient leur coût en Points de Personnage majoré.



LES RÈGLES D'OR

Après avoir choisi les Priorités et le Code de son personnage, le joueur doit définir la Voie, les Interdits et les Valeurs de son héros.

La Voie ainsi choisie devient la Voie principale du personnage – toutes les autres étant alors considérées comme des Voies secondaires.

Seuls les personnages ayant choisi la Voie fondamentale pour Voie principale pourront, à terme, apprendre le pouvoir de niveau 10 de cette Voie.

LE NIVEAU D'AMARAX

Sous-tendue par ses prises de conscience, ses épreuves, ses leçons, ses échecs et ses découvertes personnelles, la progression sur la Voie de l'Accomplissement d'un adepte est difficilement quantifiable au vu des repères communément admis. Comment, en effet, mesurer par des mots l'avancée d'un homme sur le chemin d'une quête semée de valeurs morales, d'honneur, d'interdits sacrés et d'idéaux à l'envergure cosmique ?

La seule donnée qu'il soit possible de considérer comme représentative est l'énergie de l'Amarax qui, au fil des expériences et des réussites de l'adepte, se développe comme la flamme d'un âtre patiemment entretenue. Cette force, qui naît, croît et grandit jusqu'à l'Accomplissement, peut être graduée, nivelée, à la façon d'une jauge énergétique.

Changer de Voie

Si le meneur de jeu l'accepte, au vu des motivations du personnage et du joueur, il est possible de changer de Voie au sein d'un même Code d'honneur et, ce faisant, de prendre pour Voie principale une Voie jusqu'alors

secondaire. Dans ce cas, le personnage perd immédiatement 2 Points d'Amarax – pour traduire son doute et le changement profond qui s'opère en lui – et sa nouvelle Voie devient sa Voie principale à tous les égards. Il conserve tous les pouvoirs qu'il a appris précédemment, sans distinction de Voie, mais il ne pourra désormais plus apprendre aucun pouvoir d'une Voie secondaire de son Code – y compris ceux issus de son ancienne Voie principale.

En termes techniques, la puissance de l'Amarax que développent les adeptes des Codes d'honneur est appelée « Niveau d'Amarax ».

Le Niveau d'Amarax sera fréquemment utilisé pour :

- Calculer les effets d'un pouvoir d'Amarax – en influant sur la puissance, la portée, la durée et les éventuels dommages occasionnés par ce pouvoir.
- Acheter un nouveau pouvoir d'Amarax – en déterminant si la puissance de l'adepte est suffisante pour lui permettre de développer une nouvelle capacité.
- Mesurer la progression d'un adepte sur la Voie de l'Accomplissement – en quantifiant le chemin parcouru depuis son adhésion au Code et celui, plus ardu encore, qu'il lui reste à accomplir pour atteindre l'Accomplissement.

Le Niveau d'Amarax d'un personnage est égal au nombre maximum des Points d'Amarax – par « nombre maximum », on entend le nombre de Points d'Amarax possédés par le personnage, sans tenir compte de ceux éventuellement utilisés. Cette valeur évoluera de façon régulière, sous l'action combinée des gains de Points de Nécrorêve et des Actes d'Accomplissement. Cependant, chaque fois qu'une action mettra en cause le Niveau d'Amarax d'un personnage, il conviendra d'utiliser le nombre maximum de Points d'Amarax dont dispose ce personnage.

Ainsi, un personnage possédant 5 Points d'Amarax, mais en ayant dépensé deux lors

d'un combat, conservera un Niveau d'Amarax de 5 – et non de 3. Par contre, s'il venait à en perdre un, sous l'effet du Nécrorêve, son Niveau d'Amarax passerait immédiatement à 4.

LES RÈGLES D'OR

Le Niveau d'Amarax d'un personnage est égal au nombre de Points d'Amarax dont il dispose, sans tenir compte de ceux éventuellement utilisés.

Cette valeur est comprise entre 0 et 10 – elle ne peut en aucun cas dépasser 10 et, si elle est amenée à descendre en dessous de 0, le joueur perd définitivement le contrôle de son personnage.

Le Niveau d'Amarax ne peut être soumis à aucun modificateur ponctuel. Ainsi, sa valeur n'est ni doublée par l'utilisation de Points d'Amarax, ni augmentée par celle de Points de Personnage, ni affectée par aucun bonus/malus quel qu'il soit.

LES POUVOIRS DE L'AMARAX

Tout comme l'apprentissage d'une arme ou l'approfondissement d'un domaine de connaissance, l'évolution au sein d'un Code d'honneur permet aux adeptes de se découvrir de nouvelles possibilités et d'affiner leur maîtrise de l'Amarax. Des techniques de camouflage du Fuga aux attaques mortelles des Bushitaka, l'énergie de l'Accomplissement offre des pouvoirs d'une puissance incroyable à ceux qui parviennent au terme de cette quête de toute une vie...

Modification du Niveau d'Amarax

Au cours d'une aventure, il se peut qu'un personnage perde définitivement un Point d'Amarax, que ce soit en conséquence d'un grave manquement aux préceptes de son Code d'honneur ou sous l'action du Nécrorêve. Dans ce cas, son Niveau d'Amarax est réduit de 1, mais il conserve la connaissance et l'usage de tous les pouvoirs qu'il possède – seulement, il les utilise désormais avec son nouveau Niveau d'Amarax. Ainsi, si un personnage ayant atteint le sixième niveau d'Amarax, et ayant appris le pouvoir correspondant, vient à perdre 2 Points d'Amarax, il pourra toujours utiliser les pouvoirs de niveaux 5 et 6 qu'il possède, et ce, bien que son Niveau d'Amarax Soit désormais de 4. Cependant, tant qu'il n'aura pas gagné de nouveaux Points d'Amarax, il lui sera impossible d'apprendre de nouveaux pouvoirs de niveaux 5 et 6. A l'inverse, un personnage dont le Niveau d'Amarax est réduit de 1 perd instantanément les Points d'Amarax excédentaires – il est en effet impossible de disposer de plus de Points d'Amarax que son niveau le permet.

C hanger de Code

Bien que ce genre de changement soit fortement déconseillé, il est également possible de changer de Code d'honneur – si le meneur de jeu l'accepte, en accord avec des motivations profondes et au terme d'une longue quête personnelle. Dans ce cas, le personnage perd instantanément 3 Points d'Amarax et l'usage de tous les pouvoirs de son ancien Code, exception faite du Premier Pouvoir de ce Code. Il doit ensuite choisir sa nouvelle Voie principale et peut acheter les pouvoirs de son Code suivant les règles classiques, sans plus de restriction. Notez que des changements de cette envergure ne doivent être autorisés qu'en cas de réelle motivation du personnage ou suite à un bouleversement d'importance.



Au sein des différents Codes d'honneur, chaque Voie propose des pouvoirs qui lui sont propres – applications directes de leurs philosophies respectives. Qu'il s'agisse de techniques, de connaissances, d'effets offensifs ou de manifestations spectaculaires, toutes les utilisations de l'Amarax sont regroupées sous le terme de « pouvoirs d'Amarax », à la puissance croissante, que les adeptes peuvent développer pour peu qu'ils aient atteint un degré de maîtrise suffisant.

Cette maîtrise est ici représentée par le Niveau d'Amarax des personnages.

APPRENDRE UN POUVOIR

Pour apprendre un nouveau pouvoir, un personnage doit posséder le Niveau d'Amarax requis, dépenser les Points de Personnage correspondants et justifier – en accord avec le meneur de jeu – d'une source d'apprentissage réaliste. Ainsi, en plus des exigences techniques, il est en effet important d'entourer l'obtention de nouveaux pouvoirs d'Amarax d'une rencontre, d'un éveil à un degré supérieur de conscience ou de tout autre événement.

L'Amarax et l'honneur, concepts majeurs dans l'univers des Métabarons, ne sauraient être résumés à de simples chiffres et Points de Personnage...

LE PREMIER POUVOIR

Lorsqu'il adhère à un Code d'honneur, l'adepte se découvre une capacité nouvelle, fruit de l'éveil de l'Amarax en résonance avec les principes fondamentaux de son Code. Ce premier pouvoir, tel qu'il est décrit dans le Guide du Meneur de Jeu, s'obtient dès l'adhésion au Code. Commun à toutes les Voies il représente l'essence de l'Amarax appliqué à ce Code et fait office de faculté innée, apanage de tous les adeptes de cette philosophie. Tous les adeptes d'un Code disposent de ce premier pouvoir, quelle que soit la Voie qu'ils choisissent comme Voie principale.

LE COÛT DES POUVOIRS

Le coût en Points de Personnage d'un pouvoir d'Amarax est égal au niveau de ce pouvoir.

Ce coût n'est pas modifié si le pouvoir est issu de la Voie principale du personnage.

Tous les pouvoirs provenant des Voies secondaires d'un adepte voient leur coût en Points de Personnage doublé.

Pour acheter un pouvoir, le joueur doit impérativement posséder tous les pouvoirs de niveau inférieur de cette Voie. Ainsi, même si le Niveau d'Amarax d'un personnage lui permet de développer le pouvoir de niveau 4 de sa Voie, il lui sera impossible d'apprendre ce pouvoir tant qu'il ne maîtrisera pas tous les pouvoirs des niveaux 1, 2 et 3 de cette Voie.

JUSTIFIER L'APPRENTISSAGE

La dépense des Points de Personnage ne suffit pas à acheter un nouveau pouvoir d'Amarax.

Les pouvoirs des Codes n'ont rien de sortilèges magiques ou de techniques de combat que l'on peut graver dans le marbre à l'intention des futurs disciples. Ces capacités sont autant d'extensions, autant d'applications de l'Amarax que les adeptes se découvrent, suite à une expérience ou guidés par un maître.

Pour traduire la progression d'un adepte sur la Voie de l'honneur et de l'accomplissement, il est important d'inclure l'apprentissage de chaque nouveau pouvoir dans le contexte d'un événement d'importance. Ainsi, une quête, la rencontre d'un maître, une action d'éclat ou une tirade passionnée lors d'un combat, par exemple, seront nécessaires pour justifier l'accession à un nouveau pouvoir d'Amarax.

Il appartient au meneur de jeu, en accord avec le Code, le caractère et le passé des personnages, d'encourager les joueurs à intégrer cette dimension essentielle et à sortir du simple cadre technique d'achat et de dépense de points.

UTILISER L'AMARAX

Manifestation de l'élan qui pousse les adeptes des Codes à progresser à chaque instant, l'Amarax constitue une force dans laquelle il est possible de puiser l'énergie du dépassement, de l'héroïsme, de la providence maîtrisée. De l'utilisation de pouvoirs issus des Codes à la mise en œuvre de l'énergie brute de l'Amarax, l'appel à cette force fondamentale est soumis à un certain nombre de règles et d'interdictions.

Ils étaient sept...

Sept comme les fléaux du neuvième cercle. Sept comme une poignée de mercenaires ou de paléoguerriers samourais. Sept hommes et femmes, sept destins minuscules au regard de l'infini galactique, sept poussières dans les vents capricieux de l'histoire...

Mais en face, ils étaient cent fois plus. Sept cent guerriers fous de rages et ivres de colère, rendus totalement déments par l'absorption massive d'alcool et de pulpe de mushktou puissamment psychotrope. Une bande sauvage dont l'esprit collectif embrumé ne rêvait plus que d'une chose : les supprimer, les annihiler, les faire disparaître de la mémoire de l'humanité...

Pourtant, tout n'avait pas si mal commencé...



UTILISER UN POINT D'AMARAX

Comme il l'est indiqué dans le Livre de Règles, les personnages peuvent utiliser leur Points d'Amarax pour décupler leur force. En dépensant un Point d'Amarax, le personnage double la valeur de toutes ses caractéristiques – Attributs et compétences – jusqu'à la fin du tour en cours.

Cette utilisation ne doit pas nécessairement être annoncée au début du tour et le joueur peut, à tout moment, dépenser un Point d'Amarax de cette façon. Cependant, cet effet ne compte pas comme une action et n'entraîne aucune pénalité aux actions qui suivent.

Seules les valeurs de base du personnage sont ainsi doublées – les éventuels bonus supplémentaires n'étant pas affectés, conformément aux principes énoncés dans le Livre de Règles.

Un seul Point d'Amarax peut être dépensé par tour de cette façon. De plus, une fois ce point d'Amarax utilisé, il est impossible de dépenser des Points de Personnage jusqu'à la fin du tour.

UTILISER UN POUVOIR

Contrairement à l'utilisation des Points d'Amarax, le déclenchement d'un pouvoir d'Amarax doit s'annoncer au début du tour et constituer la toute première action du personnage. Il ne compte pas comme une action et n'entraîne aucune pénalité aux actions qui suivent.

L'appel à l'Amarax s'effectue de façon simultanée pour tous. Si plusieurs pouvoirs sont déclenchés au début d'un tour par plusieurs personnages, amis ou ennemis, tous les effets doivent être résolus simultanément. En cas de conflit, si deux adversaires déclenchent des pouvoirs offensifs l'un contre l'autre, par exemple, le meneur de jeu reste libre de comparer le Niveau d'Amarax de chacun des protagonistes – en lieu et place de la valeur de Perception, dans le cadre d'une initiative classique.

Il n'est possible de déclencher un pouvoir d'Amarax au cours d'un tour que si la description d'un pouvoir le spécifie – certains pouvoirs se gèrent en effet comme des réactions.



RAPPEL : « UTILISER » ET « PERDRE »

Il est une distinction de la plus haute importance entre le fait de « dépenser » un Point d'Amarax et celui, nettement plus grave, d'en « perdre » un.

Dans le premier cas, qui surviendra régulièrement au cours des parties, les joueurs choisissent d'utiliser un de leurs Points d'Amarax pour déclencher un effet. Le nombre des Points dont ils disposent est momentanément réduit de 1, mais la valeur de leur Niveau d'Amarax ne change en rien pour le calcul de tous les effets décrits précédemment.

Dans le second cas, c'est le Niveau d'Amarax qui est directement réduit.

Ces pertes surviennent lorsqu'un personnage atteint 10 Points de Nécorève ou lorsque le meneur de jeu décide que le comportement d'un personnage est en contradiction avec ses principes, valeurs et

motivations de Code d'honneur – voir le Guide du Meneur de Jeu pour plus de précisions.

Pour éviter toute confusion, on différenciera donc les deux cas de figure en utilisant les expressions « dépenser » ou « utiliser » un Point d'Amarax, par opposition à « perdre » un Point d'Amarax.

REGAGNER DES POINTS D'AMARAX

Tout comme il est possible de perdre des Points d'Amarax, il est – logiquement et fort heureusement – possible d'en regagner. Ce principe de récupération des Points d'Amarax ne s'applique qu'aux Points dépensés par les personnages, et non aux pertes qu'ils auront pu subir. Si l'attribution des Points ainsi récupérés reste à l'entière discrétion du meneur de jeu, seul capable de décider si le comportement d'un personnage justifie qu'il regagne tout ou partie de ceux qu'il aura utilisés, quelques règles de base peuvent être énoncées, pour en faciliter la gestion.

D'une part, il convient de déterminer à quel moment les personnages peuvent récupérer les Points d'Amarax qu'ils ont utilisé – mais reste ensuite à voir combien ils en regagnent.

A la question du « quand ? », il est important de faire coïncider la récupération des Points d'Amarax avec un moment particulier de l'aventure. Si le dénouement d'un scénario est parfaitement propice, des temps dits de « fin de scène » peuvent également convenir, sans attendre le fin mot de l'histoire. Profiter d'un voyage spatial, d'une période de recherches informatiques, d'une marche dans le désert ou de toute autre pause active, semble un excellent choix. De même, suite à une importante découverte ou une avancée majeure dans l'intrigue, les personnages peuvent ressentir une exaltation, une confiance nouvelle, qui traduira à merveille la récupération des Points d'Amarax perdus.

Un personnage en proie à la morosité, au fatalisme, au découragement manifeste, ne peut regagner aucun Point d'Amarax.

La question du « combien ? » est sensiblement plus délicate, car elle induit un choix, une décision que seul le meneur de jeu sera à même de prendre.



Deux options peuvent être distinguées :

- La première consiste, au terme de la période choisie par le meneur de jeu, à faire regagner un Point d'Amarax par action conforme au Code d'honneur des personnages, effectuée au cours de cette période. Ainsi, chaque acte positif se traduira par la récupération d'un Point d'Amarax.

- Il est également possible de rendre aux personnages tous les Points d'Amarax qu'ils ont utilisés, à l'exception d'un Point par acte que le meneur de jeu aura considéré comme contraire aux philosophies, Priorités et Valeurs des personnages. Ainsi, chaque action négative se traduit par l'absence d'un Point d'Amarax, au moment où tous les autres sont regagnés.

Notez qu'il serait utopique de vouloir gravier dans le marbre des règles concernant ce cycle en perpétuel mouvement de l'Amarax. Chaque meneur de jeu reste libre d'autoriser un personnage à regagner un Point d'Amarax quand il le désire, au

regard d'une action conforme au Code de ce personnage. Ainsi, il peut parfois être plus judicieux de rendre un Point d'Amarax que d'en faire gagner un. Cet équilibre entre les récupérations et les actions d'Éclat tiendra en haleine joueurs et personnages, tout en simplifiant la gestion du Niveau d'Amarax par le meneur de jeu.

LES RÈGLES D'OR

L'utilisation d'un pouvoir d'Amarax doit toujours être déclarée comme la première action d'un tour ou d'une phase de jeu.

Il est impossible de modifier deux fois une même valeur par l'utilisation d'un Point et d'un pouvoir d'Amarax dans un même tour.

Il est impossible de dépenser des Points de Personnage durant un tour où un Point d'Amarax a été utilisé pour doubler les caractéristiques d'un personnage.

Tous les pouvoirs ne nécessitent pas la dépense d'un Points d'Amarax pour être utilisés – certains sont en effet gratuits et d'autres, permanents.

L'emprise du Nécorève

Qu'un personnage soit ou non adepte d'un Code d'honneur, il reste exposé à l'action insidieuse du Nécorève qui, par le biais des tentations, de l'illusion du confort et de l'apathie, aura pour effet d'étouffer dans l'œuf l'élan héroïque et l'aspiration à évoluer. Lorsqu'un personnage perd son dernier Point d'Amarax, sous l'influence du Nécorève, et que son Niveau d'Amarax passe à 0, toute volonté disparaît de son cœur et de son esprit – en lui, la flamme de l'Amarax s'éteint.

Avec un Niveau d'Amarax de 0, le personnage reste en vie, mais perd instantanément tous ses pouvoirs d'Amarax et se voit privé à jamais de son appartenance à son ancien Code d'honneur. Il reste toujours exposé aux gains de Points de Nécorève, mais il lui est encore possible de gagner un Point d'Amarax – à grand peine. S'il y parvient, et si le meneur de jeu l'accepte, rien d'autre ne l'empêche alors de tenter de s'engager dans un nouveau Code – conformément à la procédure décrite dans le Guide du Meneur de Jeu.

Par contre, un personnage dont le Niveau d'Amarax est de 0 et qui gagne 10 Points de Nécorève sombre instantanément. En termes techniques, ce n'est plus le joueur qui décide des actes du personnage, mais le meneur de jeu – à la façon d'un personnage secondaire, qu'il pourra utiliser et faire parler à sa guise. Rien, excepté l'action de l'Amourine ou de la Tranka, ne peut changer cet état de fait...

Attention : cette écbéance néfaste ne s'applique qu'aux personnages dont le Niveau d'Amarax est réduit à 0 par l'action du Nécorève. Ainsi, un personnage ayant utilisé temporairement tous ses Points d'Amarax n'est aucunement exposé à cet effet, du moment que son Niveau d'Amarax reste supérieur à 0.

1

... La poignée de colons pacifiques qui étaient venus les chercher leur avaient simplement demandé de les protéger, sans plus de précision. A priori, sur leur petit astéroïde aride mais viable, ils n'avaient pas grand chose à redouter – quelques tempêtes stellaires, un risque de sécheresse si les capteurs d'eau venaient à flancher. Oui, mais voilà, c'est que l'aérolithe minuscule renfermait l'unique filon d'hexa-platine lourd connu dans l'univers. Et ils s'étaient bien gardés de le leur préciser... La nouvelle s'était ébruitée et un essaim de vaisseaux était venu bourdonner furieusement aux abords de la petite sphère sans défense. Ils s'étaient posés et les colons prospecteurs n'avaient rien pu faire. Une horde sans pitié, prête à tout pour s'emparer du précieux minerai, face à quelques pionniers terrorisés... et sept humains déterminés.

LES CODES MAJEURS

FUGA

*« Fuir, dis-tu ? Disparaître ? Allons...
Je ne suis déjà plus là... »*

Avec la sauvegarde de soi pour seule philosophie de vie, les adeptes du Fuga ont développé une telle maîtrise de leur corps et de leurs sens qu'ils parviennent non seulement à éviter les coups, mais aussi à influencer leur environnement et à orienter le cours des événements en leur faveur.

Ainsi, comme sous l'intervention de la providence, les portes s'ouvrent, les balles dévient, les jugements se faussent, les illusions naissent et abusent les esprits...

Plus encore que survivre, les Fuga sont à même de modeler la réalité par la force de l'Amarax et de faire de leur « présence » une information toute relative. Leurs Voies d'Accomplissement, du Miroir et ses pouvoirs d'invisibilité au Masque et ses dons d'illusion, sont à cette image.

LES VOIES DU FUGA

Si l'ensemble des pouvoirs du Fuga tend à protéger leur utilisateur, en lui assurant discrétion, rapidité, anonymat ou invisibilité, la différence entre les deux Voies d'Accomplissement de ce Code se situe dans la nature de l'influence exercée par l'adepte.

La Voie du Miroir, considérée comme la Voie traditionnelle du Fuga, offre aux adeptes des talents d'esquive, de furtivité, de prévention des dommages et de préservation de leur corps et de leur vie.

La Voie du Masque, qui affecte les esprits et les perceptions, confère au Fuga un anonymat basé sur la manipulation mentale, l'illusion, le camouflage, l'hypnose et la désinformation.

LA VOIE DU MIROIR

Philosophie de la survie, le Miroir est l'essence même du Fuga – la Voie de l'invisible. Réputée pour être l'une des Voies d'Accomplissement les plus anciennes, elle puise dans l'énergie de l'Amarax la force d'altérer les perceptions d'autrui et d'influencer le destin, par l'intervention fulgurante de la providence.

Tous leurs spectaculaires pouvoirs n'empêchent pas les adeptes du Miroir de prôner prudence et discrétion. En alerte permanente, ils misent avant tout sur leurs propres réflexes et l'élimination méticuleuse de tout risque potentiel pour survivre et parvenir à leurs fins.

Aussi avancé soit-il sur la Voie de l'Amarax, aucun Fuga ne mettra sur ses seuls pouvoirs pour entreprendre



Hexito

Tapie au plus haut du beffroi-bulbe, la plus élevée des bâtisses du village, Hexito observait le mouvement des troupes derrière le rideau de sable et de poussière. Les pillards étaient en train de mettre deux canons de campagne en batterie. Rien de colossal, mais comme le petit bourg n'était équipé d'aucun bouclier, d'aucun champ de confinement, d'aucune protection, c'était la mort assurée dans les prochaines minutes... Surmontant sa répulsion naturelle, elle se résolut à aller porter le fer chez l'ennemi. C'est sans la moindre difficulté qu'elle allait franchir leurs postes avancés. Les guetteurs ne la verraient pas, ne sentiraient pas sa présence. Ensuite, apparaissant ici pour disparaître aussitôt et réapparaître plus loin, subtilisant des pièces vitales de l'armement et dispersant allègrement des grenades Plasmablast, elle sèmerait une confusion monstrueuse qui, à elle seule, amènerait les pillards au bord de l'auto-anéantissement...

des actions insensées et mortelles – l'exposition volontaire au danger est hérésie aux yeux de tous les Fuga, et à plus forte raison à ceux des adeptes du Miroir.

Pour un Fuga du Miroir, l'idéal de perfection est l'invisibilité absolue. Ses actions sont minutieusement préparées, ses prises de risque minimales et le conflit, sous toutes ses formes, banni de ses éventualités. Un Fuga du Miroir cherchera avant tout à ne pas être vu, puis à fuir pour éviter le danger.

LA VOIE DU MASQUE

Là où la Voie du Miroir entoure le Fuga d'une aura de protection miraculeuse, le Masque symbolise la maîtrise du corps et de l'esprit, la manipulation des perceptions et des apparences, l'aboutissement des techniques de camouflage et de suggestion mentale. Si l'on a longtemps cru qu'il n'existait qu'une seule et unique Voie

d'Accomplissement Fuga, c'est certainement parce nul n'avait conscience de l'existence des adeptes du Masque. De la modification de leur apparence physique à l'hypnose, les Fuga de cette Voie sont capables d'agir sur les esprits pour effacer jusqu'au souvenir même de leur visage.

Ces espions redoutables, capables de disparaître sans avoir jamais été repérés, rechignent heureusement à user de leurs pouvoirs pour nuire. Leur seul but reste, dans l'immense majorité des cas, d'assurer leur survie par la plus totale des discrétions.

Sensiblement plus « exposés » que leurs compagnons du Miroir, les Fuga du Masque gèrent le risque en s'assurant l'anonymat et en déguisant leur identité sous un vernis d'illusion, d'hypnose et de suggestion mentale. Un Fuga du Masque n'agit que s'il est certain de ne pas être reconnu.

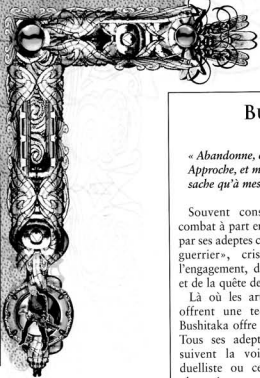
VOIES D'ACCOMPLISSEMENT DU FUGA

	Miroir	Masque
1	-	Mon visage ?
2	Ce que l'on cherche	Mon nom ?
3	Ce qu'on ignore	Tes perceptions ?
4	Ce qui n'est plus	Mon corps ?
5	Ce qu'on croit clos	-
6	Ce qui n'est pas	Mon identité ?
7	-	Tes certitudes ?
8	Ce qui est deux	-
9	Ce que l'on souhaite	Mon existence ?
10	Ce qui est et sera	-

E

Esquive
Niveau : 1
Permanent

Lors de chaque round de combat, les actions d'Esquive du personnage ne souffrent jamais d'aucun malus, quel que soit le nombre d'actions que le personnage décide d'effectuer durant ce round. Les autres actions déclarées et effectuées durant le round subissent les modificateurs de façon normale.



BUSHITAKA

*« Abandonne, et meurs en lâche.
Approche, et meurs en guerrier. Mais
sache qu'à mes yeux, tu es déjà mort... »*

Souvent considéré comme un art de combat à part entière, le Bushitaka est décrit par ses adeptes comme la voie de « l'esprit du guerrier », cristallisation de l'engagement, de la maîtrise et de la quête de victoire.

Là où les arts martiaux offrent une technique, le Bushitaka offre la réussite. Tous ses adeptes, qu'ils suivent la voie du duelliste ou celle, plus méconnue, de la détermination, apprennent ainsi à magnifier leur force par la puissance de l'Amarax et à décupler la puissance de leurs attaques.

Né dit-on pas, à juste titre, que celui qui n'a jamais affronté de Bushitaka n'a jamais eu de véritable adversaire ?

Lekalen

Seul, hiératique et fier, Lekalen dressait sa haute silhouette sur l'unique sentier menant au village. Devant lui, auréolé d'un nuage de poussière, il apercevait l'armée des voleurs déployant ses forces. Un pâle sourire flottait sur ses lèvres. Comme leurs gesticulations lui paraissaient vaines ! De son seul bras armé, il pourrait trancher chacune des ces misérables vies, entamer une danse de mort et terrasser d'un regard chacun de ces guerriers sans foi ni loi. Déjà, il avait deviné les choix dérisoires qui s'offraient à eux, ces actions futiles et pitoyables qu'ils pourraient tenter pour échapper au baiser glacé de la grande faux sur leurs cous. Rien n'y ferait ! Ils étaient déjà vaincus, soumis et condamnés. D'une main ferme et décidée, il enclencha ses sécurités actives, prêt à partir, prêt à frapper...

LES VOIES DU BUSHITAKA

Voie du combattant, essence de la victoire et du dépassement de soi, le Bushitaka offre à ses adeptes de décupler leur force, leur détermination, leurs réflexes et leur ardeur au combat. Comme le fer et la pierre, les deux Voies du Bushitaka sont les pendants d'un même idéal : la victoire.

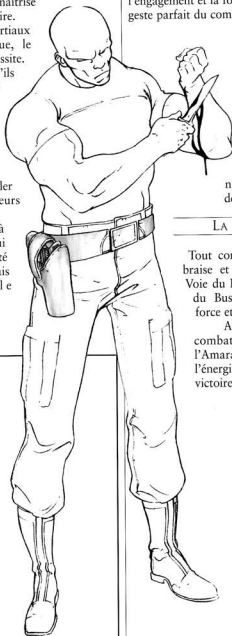
La Voie du Fer, suivie par les plus anciens adeptes du Bushitaka, trouve sa mesure dans l'engagement et la fougue, la force brute et le geste parfait du combattant.

La Voie de la Pierre, moins communément empruntée, fait du corps et de l'esprit du guerrier Bushitaka des outils - instruments dominés par la seule force de sa volonté. Douleur, fatigue, faiblesse et doute n'existent plus, aux yeux de ces adeptes.

LA VOIE DU FER

Tout comme le souffle attise la braise et éveille les flammes, la Voie du Fer apprend aux adeptes du Bushitaka à décupler leur force et leur précision.

Aux yeux de ces combattants de légende, l'Amarax est l'élan, la force, l'énergie intérieure qui offre la victoire.



Utilisés par un combattant expérimenté, les pouvoirs du Fer ont l'air si naturel qu'ils donnent l'impression de n'être que pratique, maîtrise et art du combat. Les adeptes du Fer considèrent d'ailleurs leurs dons comme autant de techniques, qu'il leur faut travailler chaque jour et dont seul l'horizon de la victoire peut justifier l'emploi. Avides de nouveaux défis, ces Bushitaka sont motivés par la nécessité de devenir, d'être et de rester les meilleurs.

Pour un Bushitaka du Fer, il est inconcevable de faire usage de ses pouvoirs d'Amarax autrement que pour s'assurer la victoire. La fierté n'est pas de mise, et même si leur extrême confiance peut passer pour de l'arrogance, ces guerriers préfèrent l'efficacité à la bravade.

LA VOIE DE LA PIERRE

Les Bushitaka de la Pierre décrivent leur philosophie en comparant leur corps et leur

esprit à l'arme qu'ils utilisent. Comme elle, ils n'ont qu'un objectif et ne connaissent ni le doute, ni la peur, ni la douleur. En soumettant leur corps aux injonctions de leur volonté, ces guerriers se jouent des blessures, des morsures du froid ou des affres de la fatigue. Leur esprit, libéré des influences et des émotions, se joue de la peur et de l'appréhension. Trompe-la-mort, capables de résister aux conditions les plus extrêmes, les adeptes de la Pierre prouvent chaque jour que défaite et faiblesse sont autant de lâchetés pour qui parvient à la maîtrise de soi.

Contrairement aux adeptes du Fer, les Bushitaka de la Pierre considèrent leurs pouvoirs comme une extension de leur propre volonté, et non pas comme une manifestation de leur technique de combat. De fait, ils disposent d'un recul sensible sur leur rapport à leur Code d'honneur. Ils sont convaincus que l'Amarax est amplifié par leur détermination, là où les Bushitaka du Fer voient en leurs dons une puissance issue de leur maîtrise du combat.

VOIES D'ACCOMPLISSEMENT DU BUSHITAKA

	Fer	Pierre
1	-	Oublie la douleur
2	Cherche la faille	Adapte-toi, domine
3	Domine la matière	Affûte ton esprit
4	Inspire la terreur	Oublie la souffrance
5	Deviens le fer	-
6	Trouve le point faible	Dompte le feu
7	-	Risque, tue, triomphe
8	Terrasse d'un seul regard	-
9	Frappe droit au cœur	Trompe la mort
10	Sois déjà victorieux	-

Engagement

Niveau : 1
Permanent

Lors de chaque round de combat, la première action de combat au Corps à corps du personnage ne souffre jamais d'aucun malus, quel que soit le nombre d'actions que le personnage décide d'effectuer durant ce round. Les actions déclarées et effectuées après la première subissent normalement les modificateurs au nombre de dés - la première action compte dans le nombre d'actions effectuées pour déterminer les modificateurs.

PALEO-NOBILIS

« A combattre sans noblesse, tu mourras dans la honte. Rien ne sauvera ton âme des affres du déshonneur. »

Dans un monde déchiré par la rage des conquêtes et le chaos des batailles cosmiques, l'existence d'êtres guidés par des instincts chevaleresques, des valeurs morales et un profond respect de la vie peut surprendre autant qu'elle peut sembler naturelle – dans les ténèbres d'un océan démonté, la moindre clarté ne devient-elle pas phare ?

Héritiers des antiques codes de chevalerie, les adeptes du Paleo-Nobilis font plus qu'entretenir la tradition. Par leur morale et leur conduite, ils incarnent un idéal de perfection humaine, faite de loyauté et d'honneur, qu'ils défendent sans faillir contre les assauts insidieux de l'apathie, de la cupidité, de la trahison et du Nécrorève...

LES VOIES DU PALEO-NOBILIS

Sous un comportement commun marqué par leur attachement aux valeurs morales qu'ils défendent, les Paleo-Nobilis se distinguent par leur conception de ce qu'est véritablement l'honneur et des actes dans lesquels il se manifeste.

La Voie de l'Âme est la plus proche des traditions chevaleresques des temps anciens. Ses adeptes évoluent par l'accomplissement de quêtes et appliquent les règles de l'honneur lors de leurs duels et joutes.

La Voie de la Foi ne s'exprime pas par la conduite du Paleo-Nobilis, mais par la force intérieure qu'il développe, en harmonie avec ses hautes valeurs morales.

La Voie du Cœur, axée sur l'aide et les soins, pousse ses adeptes à vivre pour protéger, au sacrifice de ses intérêts et de sa propre vie.

LA VOIE DU GLAIVE

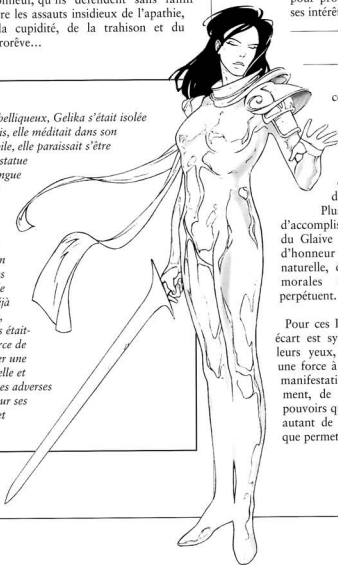
Souvent solitaires, ces chevaliers en quête d'accomplissement semblent marcher de par le monde, portant sur leurs épaules, le poids d'obligations héritées d'une époque oubliée.

Plus qu'une simple voie d'accomplissement, les adeptes du Glaive voient en leur Code d'honneur une application naturelle, évidente, des valeurs morales qu'ils prônent et perpétuent.

Pour ces Paleo-Nobilis, chaque écart est synonyme de faute. À leurs yeux, l'Amarax n'est pas une force à part entière, mais la manifestation de leur dévouement, de leur conviction. Les pouvoirs qu'ils développent sont autant de preuves des miracles que permet la détermination.

Gelika de Fé

Dès l'apparition des vaisseaux belliqueux, Gelika s'était isolée dans la crypte du beffroi. Depuis, elle méditait dans son sanctuaire. Parfaitement immobile, elle paraissait s'être unie à la roche jusqu'à devenir statue vivante. Posée devant elle, sa longue épée à double tranchant pulsait doucement, nimbée d'une aura blanche traversée d'éclairs bleus. De cette seule arme, elle pouvait maintenant aller défier la colonne infernale, trouver son chef, le désigner et l'abattre sans que rien ne puisse le protéger de son juste courroux. Il n'était déjà plus qu'un cauchemar en suris, tout prêt d'être englouti... Mais était-ce encore nécessaire ? Par la force de sa foi, elle pouvait même dresser une inviolable protection autour d'elle et attendre de pied ferme les vagues adverses qui viendraient butter en vain sur ses défenses, jusqu'à l'épuisement et l'anéantissement complets...



Leurs atours et leurs armes sont à l'image des quêtes qu'ils s'imposent : tout droit issus de traditions ancestrales. Là où d'autres utiliseront la puissance meurtrière d'un canon ou d'un contrat, les chevaliers du Glaive manieront épées et boucliers et honoreront les règles oubliées du duel.

LA VOIE DE LA FOI

Au croisement des traditions, des valeurs et des idéaux du Paleo-Nobilis, les adeptes de la Foi incarnent l'essence même de ce Code empreint de noblesse. Forts d'une haute morale et de principes dogmatiques, ils considèrent chaque rencontre comme une occasion d'éprouver leur conviction et voient en leur pureté la plus vertueuse de leurs armes.

Meneurs d'hommes emblématiques, ces chevaliers de cœur et d'âme s'attirent naturellement la confiance et le respect par la sagesse qu'ils dégagent. Les adeptes de la Foi ne refusent pas de combattre, mais lorsqu'ils se décident à résoudre un problème, un

conflit ou un différend par les armes, c'est toujours dans le respect de leur adversaire et des règles d'honneur du duel singulier.

LA VOIE DU CŒUR

Là où l'âme guide vers la quête et où la foi dicte la conduite, le cœur insuffle à certains Paleo-Nobilis une volonté profonde d'aider, de secourir et de sacrifier leurs intérêts au profit du bien d'autrui. A la façon des adeptes de l'Amôrh, les chevaliers de la Voie du Cœur considèrent la vie comme le plus précieux des trésors et trouvent dans la protection et le secours les portes de leur accomplissement.

Loin d'être des pacifistes, ces hommes et femmes voient en leur armes un rempart, un bouclier qu'ils lèvent devant les faibles et les innocents. Par leurs dons, ils soignent et apaisent. De leur présence, ils rassurent et escortent.

L'Amarax et ses pouvoirs fabuleux deviennent entre leurs mains des instruments de générosité et de protection.

VOIES D'ACCOMPLISSEMENT DU PALÉO-NOBILIS

	Glaive	Foi	Cœur
1	-	Courage et valeur	Ma force est conviction
2	Parade, reprise	Unité et engagement	Ton combat est mien
3	Un homme, un honneur	Balance et équité	-
4	Une vie, une quête	D'adversaire à ennemi	Ma foi est guérison
5	Tradition, perfection	Ton ennemi est mien	-
6	Parade, riposte	Bouclier et foi	-
7	-	D'ennemi à Némésis	Mon honneur est justice
8	Une cause, une arme	-	-
9	-	Armure et foi	-
10	-	Commandement et Verbe	-

Maitrise

Niveau : 1
Permanent

Lors de chaque round de combat, la première action d'attaque avec une Paleo-arme du personnage ne souffre jamais d'aucun malus, quel que soit le nombre d'actions que le personnage décide d'effectuer durant ce round. Les actions déclarées et effectuées après la première subissent normalement les modificateurs au nombre de dés - la première action compte dans le nombre d'actions effectuées pour déterminer les modificateurs.



VERITAS

« La vérité n'est pas dans la découverte, mais dans la révélation. »

Qu'ils soient issus des endocities ou nés sur de lointaines planètes, les adeptes du Veritas incarnent l'expression même du refus – refus de se soumettre, de s'aveugler, de consommer, d'obéir... Révoltés de nature, ces hommes et ces femmes sont mus par la plus ardue des quêtes : celle de la vérité. Aucune manipulation, aucun complot, aucune menace ne saurait les détourner de la voie qu'ils ont choisie.

Ces investigateurs forcenés n'ont de cesse de traquer les preuves et les faits, au risque de se dresser contre la toute puissance des corporations et des Piliers de l'Empire.

Pour eux, l'obscurantisme est suicide, la crédulité, soumission.

LES VOIES DU VERITAS

Tout comme les méthodes diffèrent aux yeux des enquêteurs, les Veritas se distinguent par leur engagement dans la lutte contre l'aveuglement. Là où certains agissent comme de véritables détectives privés, d'autres, tout aussi engagés, préfèrent lutter contre les effets insidieux de la manipulation mentale.

La Voie de la Révélation confère à ses adeptes un instinct hors du commun et des facultés de perception, d'analyse et d'investigation inégalées.

La Voie de la Lumière, qui puise dans l'esprit humain la force de résister aux influences, aide les Veritas à déjouer les manipulations et à conserver leur libre-arbitre.

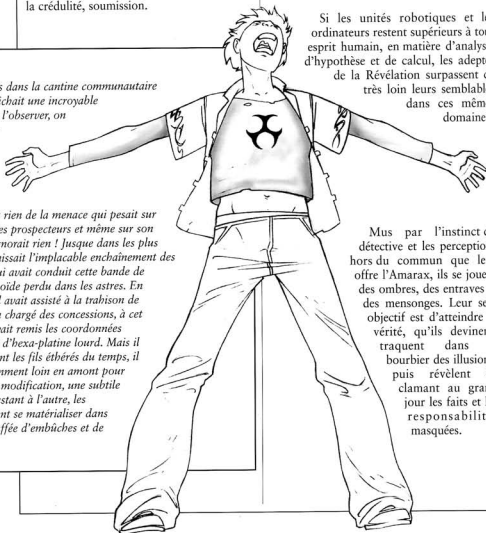
LA VOIE DE LA RÉVÉLATION

Si les unités robotiques et les ordinateurs restent supérieurs à tout esprit humain, en matière d'analyse, d'hypothèse et de calcul, les adeptes de la Révélation surpassent de très loin leurs semblables dans ces mêmes domaines.

Xactus

Confortablement assis dans la cantine communautaire du village, Xactus affichait une incroyable décontraction. A bien l'observer, on pouvait même penser qu'il riait sous cape.

Pourtant, il n'ignorait rien de la menace qui pesait sur le village, sur la vie des prospecteurs et même sur son destin. Non, il n'en ignorait rien ! Jusque dans les plus petits détails, il connaissait l'implacable enchaînement des causes et des effets qui avait conduit cette bande de vautours sur cet astéroïde perdu dans les astres. En spectateur invisible, il avait assisté à la trahison de l'agent du StellComm chargé des concessions, à cet instant précis où il avait remis les coordonnées spatiales du gisement d'hexa-platine lourd. Mais il était serein. Remontant les fils éthérés du temps, il était parvenu suffisamment loin en amont pour introduire une légère modification, une subtile altération. Et, d'un instant à l'autre, les galacto-pillards allaient se matérialiser dans une autre galaxie, truffée d'embûches et de créatures hostiles...



Mus par l'instinct du détective et les perceptions hors du commun que leur offre l'Amarax, ils se jouent des ombres, des entraves et des mensonges. Leur seul objectif est d'atteindre la vérité, qu'ils devinent, traquent dans le borbier des illusions, puis révèlent en clamant au grand jour les faits et les responsabilités masquées.

Aiguës par les pouvoirs de l'Amarax, les perceptions des Veritas de la Révélation se font si fines qu'elles ignorent les distances, les barrières, les années... Par la force de leur volonté, ils percent à jour les secrets des rues et des cités, discernent le vrai du faux, jusque dans les souvenirs, et font jaillir la vérité de toute chose.

Pour un adepte de la Révélation, l'important n'est pas tant de traquer et de comprendre, mais de réunir tous les éléments, toutes les pièces d'un puzzle qui, une fois reconstitué, sera porté à la connaissance de tous.

LA VOIE DE LA LUMIÈRE

Dans leur quête d'accomplissement, de nombreux adeptes du Veritas ont compris que le « vrai » n'est pas tant dans le dénouement d'une longue enquête que dans la constance de leur propre liberté de penser. Résister aux assauts quotidiens du Nécorrêve, conserver son jugement, son libre-arbitre, malgré les pressions et les

manipulations, sont les priorités absolues des fidèles de la Lumière.

Plus que les perceptions et les facultés d'analyse, ce sont les barrières psychologiques de ces adeptes que développe l'Amarax. Leur volonté est exacerbée, tout comme leur faculté de jugement et d'abstraction, pour tenir leur esprit et leurs certitudes hors de portée de la corruption et du doute. Il est dit que les adeptes de la Lumière les plus avancés sur la voie de l'accomplissement seraient capables de tenir tête aux investigateurs Techno-Technos, de résister aux sondes mentales et de revenir inchangés d'une psycho-lobotomie.

Ces fabuleux pouvoirs, les initiés de la Lumière en usent pour transmettre ce pourquoi ils luttent – la connaissance de secrets retentissants, la confiance, la détermination, l'élan créatif et héroïque... Détenteurs d'une parcelle d'humanité si fragile, une fois exposée aux feux du Nécorrêve, ces adeptes du Veritas sont les témoins lumineux d'une société corrompue à l'extrême.

VOIES D'ACCOMPLISSEMENT DU VERITAS

	Révélation	Lumière
1	-	Affermissement spirituel
2	Mytho-sensibilité	-
3	-	Instinct psychométrique
4	Extension sensitive	Elimination rationnelle
5	Perception extra-oculaire	Volonté métapsychique
6	Psycho-investigation	Élévation spirituelle
7	-	Synthèse contextuelle
8	Altération uchronique	-
9	Révélation jury-logique	Détachement psycho-mental
10	-	Supra-cognition

D éduction analytique

Niveau : 1

Lorsqu'il arrive sur un site, qu'il le connaisse déjà ou non, le personnage peut prendre quelques secondes pour se concentrer sur l'endroit et observer minutieusement. Il acquiert ainsi une compréhension intuitive de la situation et des actions qui viennent de s'y dérouler. De plus, en dépensant 1 Point d'Amarax, le personnage peut dresser en quelques secondes une liste de tous les détails inhabituels, indices potentiels, traces, objets douteux, qui l'aideront à analyser la situation dans son ensemble et à dresser une esquisse précise de la situation.



SKATAWAH

« La machine existe, l'homme vit. »

Tels ces scientifiques qui s'exaltent sur les courbes d'un vaisseau, les performances d'une matrice énergétique ou la magnificence d'une arcologie industrielle, les Skatawah louent l'existence, la vie, l'essence primordiale qui, depuis l'aube des temps, anime les corps et les âmes des habitants de l'univers.

Druides, prêtres, guérisseurs, ils vouent leur existence à l'étude des espèces et à leur protection. Pour eux, dans un monde rongé par le métal et le synthétique, aucun bien n'est plus précieux que celui qui enfante et fait croître la vie.

LES VOIES DU SKATAWAH

Des défenseurs de la nature aux activistes anti-technologie, les adeptes du Skatawah prennent les armes ou les font se baisser, selon qu'ils choisissent de louer le vivant ou de lutter contre son prédateur le plus noir : la malfaisante technologie, aux déchets et aux effluves corruptrices.

La Voie de la Source est l'incarnation de l'instinct maternel. Par ses bienfaits, elle protège, nourrit, guide ses enfants sur les chemins heureux de l'harmonie avec la nature.

La Voie de la Sève, plus engagée, plus sauvage, est le cri de révolte de la nature face aux agressions de la technologie, du métal et des toxines.

La Voie des Racines, aux adeptes profondément mystiques et solitaires, fédère les apôtres de l'ordre naturel – visionnaires, chamans, prophètes – et leur permet d'entrer en symbiose avec l'essence même de la vie.

Horen

Au centre de l'unique place, Horen avait longuement examiné le mushktus géant qui poussait là, étirant depuis des millénaires ses épines effilées vers le ciel pour capter les molécules d'eau et les photons dont il se nourrissait. Il avait écouté sa plainte, puis il avait perçu l'esprit des Skarides, ces longs vers minéraux tapis au cœur de l'astéroïde. Venue de plus loin encore, il avait aussi capté la mélodie sismique des plaques souterraines. D'une seule impulsion de son esprit, il pouvait déchaîner ces forces sous-jacentes et invisibles, surgir au milieu des piliers sous sa forme animale et semer la terreur, ou encore dresser une infranchissable barrière qui protégerait le village contre toute agression. Finalement, c'est aux puissances d'en haut qu'il choisit de faire appel. De longs traits de foudre allaient s'abattre, liquéfiant les armes, vitrifiant la zone et laissant les agresseurs aussi nus et désarmés qu'à leur premier jour...



LA VOIE DE LA SOURCE

A la façon d'une famille, les adeptes de la Source voient en la nature la figure de leur mère, à la fois bienveillante, généreuse et omniprésente... Leur respect de la vie est teinté d'un amour profond pour cette force qui, depuis l'aube des temps, donne naissance et force aux enfants de l'univers. A leurs yeux, hommes et animaux, végétaux et races extraterrestres, aussi incongrues soient-elles, sont autant de manifestations d'une seule et même volonté – celle, impérieuse, de la vie.

Contrairement aux principes fondateurs de l'Amôrh, les adeptes de la Source placent la nature au-delà de l'homme dans l'échelle des valeurs fondamentales. Les pouvoirs qu'ils développent, fruits de leur vision du monde, les aident à protéger le vivant contre l'influence d'une technologie qu'ils jugent corruptrice et nuisible.

LA VOIE DE LA SÈVE

Par les épines des roses, les morsures de ses fauves, les colères dévastatrices de ses océans, la nature s'est dotée d'une force à la mesure de sa prédominance. Partout où la vie se développe, les racines bienfaitantes s'ornent de ronces, les fruits gorgés de sucre se parent de fleurs empoisonnées... Telle la branche armée d'une nature soumise aux assauts de la modernité, les adeptes de la Sève portent les armes et la colère des forêts, des espèces, des eaux et des mondes pollués, torturés par la technologie.

Activistes et vengeurs, ces Skatawah engagés fondent sur les usines, se dressent face aux machines, luttent, au péril de leur vie, pour entraver la marche sombre des toxines et des prédateurs mécaniques, qu'ils détruisent sans pitié, forts des pouvoirs terrifiants de la nature vengeresse.

LA VOIE DES RACINES

Convaincus de l'existence d'une conscience de la nature, les adeptes de la Voie des Racines sont les plus mystiques, les plus illuminés de tous les Skatawah. Par l'ouverture de leurs perceptions aux échos de l'entité naturelle, ils approfondissent leur connaissance du vivant et leur conscience des plans d'existence. Les saisons sont des chants, à leurs oreilles. Les tremblements de terre, des allergies. Les marées, des respirations. Les créatures jusqu'alors inconnues, des envoyés de la nature, porteurs d'un message et annonceurs d'un changement.

Les adeptes des Racines entretiennent et magnifient le lien qui les unit à l'Essence. De la simple harmonie à la perception des Flux élémentaires, ils apprennent à maîtriser les énergies pour sentir, partager, invoquer et maîtriser les forces naturelles.

VOIES D'ACCOMPLISSEMENT DU SKATAWAH

	Source	Sève	Racines
1	De la nature, tu es enfant	Que tes mains te trahissent	-
2	Fruit de nos arbres, eau de nos sources	Que la pluie tombe et lave	Offre-moi refuge
3	L'homme craint le venin, pas le serpent	Que le rameau s'anime	Aide-moi à comprendre
4	-	Que les ronces tourbillonnent	Livre-moi tes secrets
5	Puise à la source, vis par la sève	Que le temps fasse son œuvre	-
6	En toute forêt, la nature règne	Que vengeance s'accomplisse	Donne-moi ta force
7	-	Que les pierres nous emportent	Accueille mon âme
8	La machine existe, l'homme vit	Que la foudre s'abatte	-
9	-	-	Porte-moi, telle l'onde
10	-	Que la nature fasse loi	-

Empathie

Niveau : 1
Empathique

En se concentrant sur les détails d'un visage ou d'une attitude, le personnage peut déterminer l'émotion qui prédomine chez un bio, animal ou humain. Cette émotion, de la peur à la sérénité, en passant par le stress, la colère, le mensonge, l'agressivité, est pleinement ressentie par le personnage - qui n'en perçoit cependant ni les causes, ni les conséquences possibles. En dépensant 1 Point d'Amarax, le personnage peut déterminer à la fois les causes précises de ces émotions et l'action qui risque de s'ensuivre. Ce pouvoir n'est efficace que sur les bios, et le personnage comprendra intuitivement qu'il est en présence d'un robot, clone, etc.



RAYAH

« Ensemble ! »

Mus par un sens aigu de la famille et du partage, les hommes et les femmes qui s'engagent sur la Voie Rayah abandonnent derrière eux l'utopie d'un accomplissement personnel basé sur l'ambition, la puissance, la richesse...

La solitude est pour eux un fardeau qu'aucun bénéfice ne saurait alléger. Rien, en leur cœur, n'éveille autant de joie que la présence des leurs. Familles liées par le sang, communautés aux idéaux conjugués, groupuscules activistes unis par des combats communs, les adeptes du Rayah ont le privilège de connaître l'harmonie, là où tant d'autres ne vivent qu'en égoïstes.

L'Accomplissement d'un seul n'est rien, s'il ne représente pas dans un même temps la consécration d'un acte collectif – philosophie aussi rare que louable...

LES VOIES DU RAYAH

Fusion de toutes les aspirations, de tous les élans des adeptes du Rayah, la Voie du Partage ne reste jamais, pour ces derniers, qu'un concept traduisant dans leur globalité l'étendue et la complémentarité de chacune des facettes de ce Code. Car bien qu'il soit possible de distinguer différentes sphères, différentes catégories de pouvoirs, le partage reste bien plus une valeur qu'une véritable Voie, aux yeux des Rayah.

LA VOIE DU PARTAGE

A l'inverse de tous les autres Codes d'honneur, la philosophie du Rayah n'offre aucune Voie toute tracée à ses adeptes. Ici, le cheminement vers l'Accomplissement ne s'effectue pas en accord avec des principes philosophiques, mais avec un mode de vie, fondé sur les relations qui unissent l'adepte à ses frères. Plus qu'une Voie, ce sont véritablement les liens familiaux du Rayah qui déterminent son rapport à son Code. Là où certains s'érigeront en stratèges ou en pères spirituels, d'autres vont entretenir l'humilité en reléguant leurs intérêts personnels au second plan. Ces attitudes sont autant de façons de vivre le Rayah, dont les adeptes ne reconnaissent pour seule Voie que celle du partage et de l'entraide mutuelle.

Le mode de vie naturel du Rayah et les pouvoirs qu'il retire de sa progression sur la voie de l'Accomplissement sont à l'image de cette relation familiale et communautaire.

Au premier jour de son initiation, le Rayah comprend d'instinct quelle est sa véritable famille, dans laquelle il s'intègre, le plus naturellement du monde, et qu'il couvrera de ses



Korgrup

A l'inverse de Gelika, Korgrup était partout dans le village, rassurant les pionniers apeurés et les galvanisant de sa seule présence. Actif sur tous les fronts, il n'en restait pas moins étroitement proche de ses six compagnons. A chaque seconde, il ressentait avec une acuité surnaturelle chacune de leurs sensations, et plus encore. En fait, ils ne formaient plus qu'un. A travers son esprit agissant comme un prisme, ils étaient devenus une entité unique à sept têtes, dotée des pouvoirs spécifiques de chacun d'eux. Une formidable créature douée d'ubiquité, d'une force de conviction hors du commun, d'une vigueur et d'une science du combat extraordinaires, de la capacité de déchainer les éléments en un enfer tellurique, pour ne rien dire de sa faculté d'altérer le passé pour modifier le temps présent.

Un implacable instrument du destin, tout prêt à s'abattre sur les pirates...

attentions en prenant soin de respecter l'équilibre, les relations et le vécu des autres membres.

De la véritable communauté de sang à la simple faction, le groupe que le Rayah considère comme sien devient l'objet de ses dons et de ses soins. Par ses pouvoirs, il s'efforce de créer et d'entretenir l'harmonie, de partager les savoirs et les compétences, de transformer une simple promiscuité en une véritable complicité, riche de partages et d'échanges.

Le premier pouvoir du Rayah est celui de fédérer autour de lui, sans pour autant se mettre en avant, un groupe soudé et uni. Par la suite, en servant de vecteur entre chacun des membres, il aura à cœur de faciliter l'apprentissage permanent en mettant en commun les savoir-faire de tous. De l'empathie à la télépathie, du soutien à la stratégie de groupe, du partage de souvenirs à la conscience globale de toutes les mémoires, le Rayah évolue autant qu'il fait évoluer, à la fois père, frère et enfant d'une famille unique.

LES VOIES INSOUÇONNÉES

En marge des enseignements propres à la philosophie Rayah, il existe un nombre incalculable de réseaux, communautés et familles qui, par leurs seuls liens d'affection et d'entraide, incarnent plus encore qu'elles ne prônent les valeurs de ce Code.

Ainsi, à l'image des Frate-Luminis et des Aborah, de très nombreuses Voies d'Accomplissement fédèrent confréries et groupements, fratries et sociétés secrètes, pour qui l'échange et le partage sont aussi fondamentaux que les activités qu'ils mènent. Les visages de ces Codes insoupçonnés sont aussi variés que ceux de leurs adeptes et des pouvoirs qu'ils développent, avec la naissance en leur cœur de l'Amarax et de ses énergies. Télépathie harmonique, don de vitalité, téléportation hyperspatiale, échange de souvenirs, fusion spirituelle... Toutes les manifestations des pouvoirs Rayah se distinguent par les liens qu'ils tissent entre les adeptes – et l'on imagine aisément la puissance d'un groupe de terroristes unis par la force du Rayah...

VOIE D'ACCOMPLISSEMENT DU RAYAH

Partage

- | | | |
|----|--------------------------------|-----------------------------|
| 1 | Approchez, compagnons | |
| 2 | Aie confiance | |
| 3 | Que chacun se fasse entendre | Dans les pas de nos pères |
| 4 | Ensemble ! | |
| 5 | Crois en moi | Rappelons-nous nos ancêtres |
| 6 | Allez ensemble, tous deux | |
| 7 | Chantons, buvons, rions | |
| 8 | Restons groupés ! | |
| 9 | Rentrons, mes frères | |
| 10 | Soyons famille, soyons un seul | |

Soutien

Niveau : 1

Au début de chaque combat, le personnage gagne un bonus de 2D qu'il peut attribuer, à n'importe quel moment du combat, pour conférer un bonus de +2D à un personnage ou de +1D à deux personnages. Le joueur gère ces 2D de bonus comme il l'entend et peut les attribuer à n'importe quel membre de son groupe situé à portée de vue ou de voix. De plus, en dépensant 1 Point d'Amarax à n'importe quel moment du combat, le personnage peut gagner instantanément 2D supplémentaires qui s'ajoutent à ceux qu'il possède déjà. Ces dés de bonus peuvent être attribués dans les mêmes conditions. Il n'y a pas de limite au bonus total que peut recevoir un personnage, en une seule ou plusieurs fois.

AMÔRH

*« Tu parles d'innocence et d'amour
comme d'autant de faiblesses... Mais s'il
est peu d'enfants capables de brandir un
fusil, plus rares encore sont les adultes
qui trouvent la force de baisser celui
qu'ils portent. »*

Avec l'amour des leurs pour seule motivation, les adeptes de l'Amôrh aspirent tant à la paix que leur vie se teinte de générosité, d'altruisme et de don de soi.

Chacun de leurs gestes, de la simple main tendue au sacrifice ultime, est une lueur de sérénité et d'espoir dans un monde englouti par les passions destructrices, la menace de guerre omniprésente, la soif de conquête et de sang, l'intolérance, la peur de l'inconnu...

Plus que de simples pacifistes, les Amôrh militent sans violence ni revendication et se contentent d'aller, le sourire aux lèvres et la main tendue – vivants exemples de leur idéal de paix...

Beatitah

C'est le cœur serré que Beatitah avait assisté aux préparatifs. Telle une onde acide, la haine faisait vibrer l'air. Des hommes étaient prêts à tuer, prêts à détruire la vie. Et des hommes allaient mourir... Resserrant les pans de sa robe blanche autour d'elle, elle partit de son pas menu vers les pillards pleins de fureur. Sans un mot, elle passa les portes du village et s'engagea sur le sentier. Les yeux emplis d'étonnement, Lapelea la regarda passer. Rien ne l'arrêta. Bientôt, elle fut devant les lignes, à portée des armes noires qui luisaient dans la lumière de l'après-midi. D'une petite voix étonnamment haute et claire, elle ne dit qu'une phrase, une seule, mais qui changea tout.

*« Pour que règne la paix... »
Et il n'y eut jamais de bataille.*

LES VOIES DE L'AMÔRH

Vecteur de tolérance et de sérénité, l'Amôrh se manifeste dans les moindres qualités dont font preuve les adeptes de ces Voies chargées de bienveillance et de compassion. Là où la paix est impossible, ils offriront soutien et bienfaits. Là où ils ne peuvent soigner, ils partageront la peine et la douleur.

La Voie de la Tempérance est orientée vers le corps, plus que vers le cœur ou l'esprit. Par les dons de guérison, les adeptes de cette Voie apaisent et soignent les maux qu'ils n'ont pu prévenir.

La Voie de la Paix, philosophie première et véritable clef de voûte de l'Amôrh, a pour seule motivation de rétablir l'harmonie et de faire disparaître la violence du cœur des hommes.

La Voie de l'Amour, emplit de compassion, offre à ses adeptes le pouvoir de partager les peines et de guider les hommes lourds de remords et de fautes vers l'absolution.

LA VOIE DE LA TEMPÉRANCE

Quand la guerre ne peut être évitée, l'homme se bat, meurt ou fuit. Trop rares sont ceux qui, mus par un amour véritable de leurs frères, risquent leur propre vie pour sauver celle d'autrui, sans violence ni illusion de gloire. Bien qu'en quête de paix comme l'ensemble des Amôrh, les adeptes de la Tempérance ont pris le parti de soigner les maux de la violence et de la barbarie, prodiguant leurs bienfaits, offrant bénédiction, apposant les mains salvatrices sur les blessures les plus profondes...

En leur cœur, Amarax et Amour se mêlent – à la force et aux miracles intimement liés – pour générer protection, apaisement et soin. A leur contact, les plaies se referment, les douleurs disparaissent, les hommes oublient souffrances et peines...



LA VOIE DE LA PAIX

Considérée comme la quintessence de la philosophie Amôrth, où la quête de la paix universelle est la seule espérance, cette Voie fondamentale est sous-tendue par une profonde aspiration à l'harmonie de toutes les formes de vie. Plus encore que la paix, l'idéal de ces adeptes de l'Amôrth aspire à la disparition pure et simple des instincts responsables de la haine, de la violence, du conflit, de la suspicion... Des simples querelles aux guerres interplanétaires, ils usent, lorsque la parole ne peut raisonner les esprits, de leurs incroyables pouvoirs pour apaiser et laver les cœurs de toute violence. Bien qu'investis d'une puissance considérable, les Amôrth de la Paix conservent la certitude d'agir par leur cœur et voient dans les effets de leurs pouvoirs autant de signes d'évolution de l'humanité.

LA VOIE DE L'AMOUR

Avec l'évolution des conditions de vie, les maux de la violence ont lentement mué, plus insidieux chaque jour, pour s'ancrer au plus profond des êtres et des consciences. En marge des champs de bataille et des rues souillées de sang, le mal s'est doté d'un visage aux multiples facettes et ses racines tentaculaires se sont lentement frayé un chemin dans les cœurs. Remords, cauchemars, phobies...

De l'ombre d'un passé douloureux à la terreur d'un avenir sans horizon, les adeptes de l'Amour luttent, s'efforcent d'apaiser les maux de l'esprit et combattent, par la rédemption et la sérénité qu'ils prodiguent, l'emprise corruptrice du Nécorrêve et de ses ramifications.

Pacifisme

Niveau : 1
Empathique

En tendant la main en signe de paix, le personnage peut empêcher un agresseur de l'attaquer à moins que celui-ci ne réussisse un jet de Volonté Difficile (16). Pour chaque Point d'Amarax que dépense le personnage, au moment où il utilise son pouvoir, la difficulté du jet est augmentée de 5. Les effets du pouvoir et la difficulté du jet restent valables tant que le personnage garde la main tendue vers son agresseur potentiel et n'effectue lui-même aucune action pouvant être considérée comme offensive. Il est possible d'utiliser ce pouvoir sur deux personnes simultanément, dans les mêmes conditions, mais en dépensant des Points d'Amarax pour chacun des agresseurs. Les individus pacifiés peuvent déclarer des attaques sur d'autres adversaires que l'Amôrth.

VOIES D'ACCOMPLISSEMENT DE L'AMÔRTH

	Tempérance	Paix	Amour
1	Pansons tes blessures	-	-
2	Protègeons ton corps	Que le fauve soit compagnon	Soulage ta mémoire
3	Chassons la maladie	Que les armes tombent	Partage tes souffrances
4	Apaisons tes souffrances	Que ce lieu soit sanctuaire	-
5	Renforçons tes défenses	Que les tranchants s'émousent	Renonce aux tentations
6	-	Que la haine s'évanouisse	Apaise ta conscience
7	Ne craignons pas le feu	Que le miracle opère	-
8	Faisons naître la vie	Que la vie soit souveraine	Accepte la purification
9	-	-	Vis par ma vie
10	-	Que la paix règne sur le monde	-



LES CODES MINEURS

*« Pour avoir versé le sang de l'innocent,
meurtrier... Pour avoir perdu, dans l'acte
d'infamie, toute trace d'humanité... Pour
t'aveugler, t'abîmer dans la haine... Par le
feu de la Justice, que ton âme soit purifiée ! »*

—Virgo, Nemesis.

Semblables aux chemins qui sillonnent chacun des mondes, la voie de l'Accomplissement se déploie telle les racines improbables d'un arbre séculaire, aux ramifications complexes, aux liens insoupçonnés, aux termes improvisés... Il est autant de façons d'atteindre l'idéal qu'il est d'idéaux mêmes – autant de routes que de destinations, autant de destinées que d'hommes et de femmes.

En marge des grandes philosophies, qui firent naître dans l'esprit de beaucoup l'envie d'évoluer, il est des voies méconnues, des dogmes conservés dans le secret de mondes lointains, des Codes d'honneur aux adeptes rares et discrets.



LES VOIES MÉCONNUES

Issues des origines, du vécu, des souvenirs, des préceptes, des rencontres, de tous les éléments constitutifs d'une personnalité, les mentalités se façonnent – tels des blocs d'argile brute que cisele la main du destin – au contact du monde et de ses aléas. Gonflée par le souffle héroïque de l'Amarax, la toile psychologique de ces conceptions prend la forme d'autant d'aspirations, de combats, d'objectifs et d'interdits. Ainsi vont les Codes d'honneur.

En marge des grandes voies qu'empruntent les adeptes du Bushitaka, du Skatawah, de l'Amôrh et des autres Codes essentiels, il existe un nombre infini de philosophies qualifiées de « mineures », en ce qu'elles sont méconnues ou de moindre envergure.

Les Codes mineurs ne doivent pas être considérés comme « moins importants », car ils offrent aux hommes qui s'y engagent le même horizon : celui de l'Accomplissement.

PRINCIPES DE BASE

Si chacun des Codes d'honneur amène ses adeptes à évoluer sur la voie de l'Accomplissement, par le biais de l'Amarax, il est des différences entre les Codes dits « majeurs » et ceux, moins communément empruntés, que nous considérerons comme « mineurs ». Avant de s'intéresser aux particularités de ces nouveaux Codes, il est important de préciser que les règles de base ne sont aucunement remises en question. Les modalités d'adhésion, d'achat de pouvoirs et d'évolution restent identiques, à ceci près que les dépenses de Points de Personnages seront majorées.

Chacun des Codes mineurs présentés dans ces pages est conçu comme la synthèse de deux Codes majeurs, l'union de deux philosophies, ainsi que l'association des principes et pouvoirs qui en découlent. Par exemple les Nemesis partagent les valeurs morales du Paleo-Nobilis et la détermination guerrière du Bushitaka – leurs pouvoirs, mélangés de techniques d'escrime, de maîtrise du duel et d'endurance, font d'eux de redoutables néo-justiciers inquisiteurs.

Tout comme les Codes majeurs, les six nouveaux Codes présentés dans les pages qui suivent – à titre d'exemple, car rien

n'empêche le meneur de jeu d'en créer d'autres, sur le même modèle – permettent aux adeptes de progresser en développant leur Amarax et d'acquérir des pouvoirs à la puissance croissante. Cependant, les Codes mineurs ne proposant qu'une seule Voie, les principes de Voies fondamentale, principale et secondaire n'ont plus lieu d'être – le Code étant la Voie, tout simplement.

ADHÉRER À UN CODE MINEUR

La prise de conscience des hommes et femmes qui s'engagent sur la voie de l'Amarax ne diffère jamais que par la forme qu'elle prend, par la suite, dans les actes et les règles, la conduite et les motivations. Qu'il s'agisse d'un Code ancien et reconnu comme d'une Voie délaissée, la démarche des adeptes reste celle de sentir, d'accepter, de nommer et de prendre en main leur destinée.

Sans être plus délicates à appréhender que celles des Codes majeurs, les particularités des Codes mineurs constituent un prolongement, une extension des mécanismes présentés précédemment – aussi est-il conseillé de bien se familiariser avec les règles fondamentales, telles que la démarche initiatique, l'éveil, l'adhésion, l'évolution, avant de permettre aux joueurs d'incarner des personnages adeptes de Codes mineurs.

VALEURS ET INTERDITS

Comme pour un Code majeur, le joueur doit définir ses Priorités en accord avec les particularités de la philosophie qu'il va choisir, lors de la création de son personnage. Ensuite, il devra choisir une Valeur et un

Interdit parmi ceux qui lui sont proposés dans son Code – ou, en accord avec le meneur de jeu, nommer et définir avec précision deux règles de son invention, qui lui sembleront plus adaptées à la mentalité de son personnage.

Les Valeurs et Interdits des Codes mineurs découlent en droite ligne des Codes majeurs dont ils sont issus. Ainsi, le Nemesis prônera les valeurs morales du Paleo-Nobilis et l'engagement du Bushitaka, cherchant la victoire dans l'honneur et refusant le compromis et la trahison. Les philosophies des codes mineurs étant directement inspirées des traditions de leurs piliers, les Codes majeurs, Valeurs et Interdits sont gravés dans le même marbre. Cependant, l'interprétation de ces textes identiques variera naturellement et il conviendra de les lire en perspective avec l'ensemble de la philosophie du Code.

LES RÈGLES D'OR

Après avoir choisi les Priorités et le Code de son personnage, le joueur doit définir les Interdits et les Valeurs de son héros.

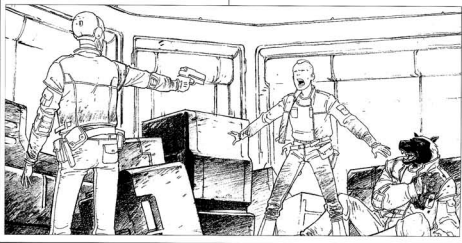
Il n'existe pas de Voies au sein des Codes mineurs, qui intègrent les Voies de deux Codes majeurs et constituent de fait une Voie nouvelle et autonome.

Les personnages engagés sur la voie de Codes mineurs sont considérés, à tous les égards, comme adeptes d'un Code d'honneur.

Le Niveau d'Amarax et l'évolution des points d'Amarax et de Nécorève ne sont soumis à aucun modificateur particulier.

Nouveaux Codes mineurs

Sur le modèle des Codes décrits dans les pages qui suivent, il est tout à fait possible de traduire en termes techniques une nouvelle philosophie, alliant les pouvoirs, Valeurs et Interdits issus de deux Codes majeurs. De même, la création de nouveaux Codes d'honneur, qu'ils soient majeurs ou mineurs, reste une liberté que les meneurs de jeu expérimentés gagneront à utiliser, pour donner vie à ces voies d'Accomplissement méconnues – et pourtant si nombreuses – qui existent en l'univers...



LES POUVOIRS DES CODES MINEURS

Association des valeurs et des motivations des Codes majeurs, les Codes mineurs proposent à leurs adeptes des pouvoirs semblables en tous points, au fil de leur avancée sur la voie de l'Accomplissement. Chacun des Codes majeurs impliqués confère une partie de ses pouvoirs, créant une gamme de techniques et de bénéfices mixtes.



APPRENDRE UN POUVOIR

Les pouvoirs des Codes mineurs sont ceux des Codes majeurs – ils s'apprennent donc de la même manière, en accord avec toutes les règles d'achat et de justification de rigueur.

LE PREMIER POUVOIR

Là où les Codes majeurs se caractérisent par une technique fondamentale, les Codes mineurs ne proposent pas de pouvoir commun. Les adeptes se lancent donc sur la voie de l'Accomplissement armés de leurs seules Compétences et, au fil de leur progression, acquièrent les pouvoirs que leur confèrent leur Niveau d'Amarax et leurs Points de Personnage.

LE COÛT DES POUVOIRS

Le coût en Points de Personnage d'un pouvoir de Code mineur est égal au double du niveau de ce pouvoir.

Aucune Voie n'étant proposée, le coût de tous les pouvoirs est doublé par rapport à ceux des Codes majeurs, pour traduire en termes techniques la différence entre l'essence d'un pouvoir – originaire d'un Code – et son utilisation par un autre Code.

Comme pour un Code majeur, le joueur devra impérativement posséder tous les pouvoirs des niveaux inférieurs pour acheter un nouveau pouvoir.

JUSTIFIER L'APPRENTISSAGE

L'apprentissage d'un nouveau pouvoir doit toujours faire l'objet du même souci de réalisme et de profondeur. Il serait dommage de limiter l'achat de ces formidables facultés à une dépense de Points de Personnage, lorsque le changement qui se produit chez l'adepte est d'une si grande intensité.

Là où les adeptes des Codes majeurs pourront développer de nouveaux pouvoirs par le biais d'épreuves, de révélations, de sentiments nouveaux et de rencontres, les aventuriers engagés sur des Codes mineurs feront naturellement de même – mais l'étendue des possibles semble nettement plus riche. Ainsi, un Nemesis apprendra autant d'un Bushitaka que d'un Paleo-Nobilis, d'un combat acharné que d'un duel traditionnel, d'une épreuve physique ou de l'accomplissement d'une quête.

N'hésitez pas à vous inspirer des deux Codes majeurs en rapport pour offrir aux adeptes d'un Code mineur de nouvelles sources de découvertes et d'apprentissage.

CHAQUE CODE MINEUR EST DÉCRIT DE LA FAÇON SUIVANTE :

ETRE...

Comme pour les Codes majeurs, la philosophie de ces nouvelles voies d'Accomplissement est décrite par le biais des valeurs que prônent leurs adeptes, de la démarche d'engagement de ces derniers, de leur progression et de leur caractère.

VALEURS ET INTERDITS

Directement issus des enseignements des Codes majeurs, les Valeurs et Interdits que devront choisir les adeptes des Codes mineurs sont fournis à titre d'exemple, en ce qu'ils représentent l'essence de ces philosophies d'Accomplissement méconnues.

Quand les Valeurs symbolisent la quête, la motivation, le but même de l'adepte, les Interdits fixent les limites à ne jamais franchir – les extrémités auxquelles rien ne

saurait amener les personnages. De fait, si beaucoup sont en opposition évidente, il appartiendra aux joueurs de choisir des Valeurs et Interdits qui ne sont pas chacun la négation directe de l'autre.

PRIORITÉS

Le concept de Priorités – d'échelle de valeurs – étant applicable à chaque être conscient, les adeptes des Codes mineurs y ont recours autant que leurs pairs des Voies dites majeures.

C'est souvent au regard des Valeurs, des Interdits et du Code même d'un personnage que les Priorités de celui-ci révèlent véritablement leur importance, en définissant ses réactions, ses centres d'intérêt, ses motivations absolues et ses idéaux.

PARTICULARITÉS

En plus d'une philosophie propre, les Codes mineurs se distinguent par leur relation aux deux Codes majeurs qui les inspirent, et dont ils partagent certains pouvoirs d'Amarax.

Les Voies dans lesquelles puisent les adeptes de ces Codes sont présentées ici, afin de permettre à chacun de se référer aux descriptions qui l'aideront à mieux comprendre la philosophie de son Code.

Changer de Code

Si les mécanismes du changement de Voie ne s'appliquent pas aux Codes mineurs, il reste possible qu'un personnage souhaite, ou soit contraint d'abandonner son Code.

La règle de base découle en droite ligne de celle décrite dans les pages précédentes : un personnage quittant un Code majeur pour un autre perd instantanément 2 Points d'Amarax et l'usage de tous les pouvoirs de son ancien Code, exception faite du Premier Pouvoir de ce Code.

Cependant, si le Code vers lequel se tourne ce personnage est un Code mineur partageant des pouvoirs avec son ancien Code, le personnage perd 1 seul Point d'Amarax, en plus de ses anciens pouvoirs qu'il devra réapprendre, en les rachetant aux nouvelles conditions propres aux Codes mineurs – pour représenter la différence de techniques et de philosophie entre les deux Codes.

Il en va de même pour un personnage abandonnant un Code mineur pour un Code majeur, à savoir la perte de tous les pouvoirs et de 2 Points d'Amarax – perte réduite à 1 Point si le Code majeur partage des pouvoirs avec l'ancien Code du personnage.

Là encore, il est important de rappeler que de tels changements doivent être rares, motivés par des circonstances particulières – changements de motivations profondes, rencontres bouleversantes, etc. – et soumis à l'approbation du meneur de jeu.

NEMESIS

ETRE NEMESIS

Né des premières croisades menées contre des hordes conquérantes et des confréries occultes assoiffées de sang, l'ordre des Nemesis accueille aujourd'hui les hommes et les femmes qui, sacrifiant leurs intérêts propres à la conception d'une justice absolue, sont devenus les instruments punitifs de certaines valeurs morales. Plus farouches que la plupart des Paleo-Nobilis, ils puisent dans les traditions du Bushitaka la détermination et l'engagement nécessaires à leur mission.



Hérauts du Jugement, ils incarnent les valeurs les plus extrêmes de ces deux Codes, marchant vers ceux qu'ils considèrent comme impies, hérétiques et inhumains, en raison de leur cruauté, leur soif de pouvoir ou leur aveuglement.

Outre un caractère bien trempé et une attitude déterminée en toutes circonstances, les Nemesis se distinguent par leur conception toute personnelle de la justice et du « bien ». Leurs ennemis sont innombrables – assassins, traîtres, trafiquants de mort... Si la plupart des Nemesis ne font aucune distinction entre ces hérétiques, portant jugement et exécution à tous ceux qu'ils considèrent comme coupables, certains se sentent plus concernés par l'une ou l'autre des « fautes impardonnables » qu'ils reprochent à leurs victimes.

Caractère : déterminé, à la limite du fanatisme, à la fois implacable et profondément respectueux de la vie.

Citation : « Vois en moi l'ennemi, le jugement, la justice. Vois en moi ta sentence. »

VALEURS

Respecte et honore la parole donnée. La trahison est l'ennemi du Nemesis, qui met un point d'honneur à respecter ses engagements, à louer la parole de son maître ou mentor, et à ne jamais tromper ni décevoir.

Refuse toute trahison, toute tromperie. Mensonge, fuite et ruse sont des actes vils et bannis du code de conduite que s'imposent les Nemesis – les adeptes de ce Code se doivent d'être honorables en toutes circonstances, et en attendent autant de leurs proches.

Refuse le compromis, la concession. La victoire ne permet aucune demi-mesure, que ce soit dans l'accomplissement ou dans les moyens employés pour l'obtenir. Le personnage doit réussir parfaitement et s'investir entièrement dans son action.

Nomme ton ennemi et sois victorieux. Une fois son objectif ou son adversaire désigné,

L'adepte du Nemesis ne cherche plus que la victoire, la réussite et la mort de ses ennemis.

INTERDITS

Ne laisse rien ni personne entraver ta détermination. Qu'il s'agisse de simples conseils comme d'une véritable opposition, le Nemesis se joue de tous les obstacles et ne se laisse jamais ralentir dans sa quête.

Ne fuis ni ton ennemi, ni tes engagements. Il n'y a rien de plus lâche que de se dérober ou de tourner le dos à ses responsabilités, sa parole donnée ou les actes que le Code exige.

Ne ferme les yeux devant aucune injustice. Lorsqu'il met au jour un crime, un acte odieux, une injustice de quelque nature qu'elle soit, le Nemesis ne peut rester passif et se doit d'intervenir. Fermer les yeux est toujours plus lâche que de faillir dans l'action.

Ne doute ni tes capacités, ni de ton objectif. Là où d'autres doutent face à un ennemi ou un objectif périlleux, l'adepte du Nemesis compte toujours sur sa force et sur sa détermination.

PRIORITÉS

Investis d'une mission à l'importance quasi religieuse, les adeptes du Nemesis placent l'accomplissement de leur quête avant toute autre considération, y compris leur propre mort. Au regard de leur détermination, on comprend que les Nemesis s'entourent rarement de compagnons partageant leurs motivations – le Groupe est donc très souvent relégué dans les dernières positions, aux côtés de la Priorité Soi-même. La figure du Guide, porteur originel de la vérité et père spirituel du Nemesis, qui respecte sa parole et voit en lui le révélateur de sa mission, est généralement placée juste après la Quête de l'adepte.

Restrictions : la Priorité Quête est toujours placée en première position chez un Nemesis.

PARTICULARITÉS

Le Code Nemesis est issu de :

- La Voie du Glaive du Paleo-Nobilis
- La Voie de la Foi du Paleo-Nobilis
- La Voie de la Pierre du Bushitaka

LA VOIE DU NEMESIS

- | | | |
|---|-----------------------|----------------------|
| 1 | Oublie la douleur | |
| 2 | Parade, reprise | Balance et équité |
| 3 | D'adversaire à ennemi | Affûte ton esprit |
| 4 | Une vie, une quête | Oublie la souffrance |
| 5 | Tradition, perfection | |
| 6 | Parade, riposte | |
| 7 | D'ennemi à Némésis | |
| 8 | Une cause, une arme | |
| 9 | Trompe la mort | |

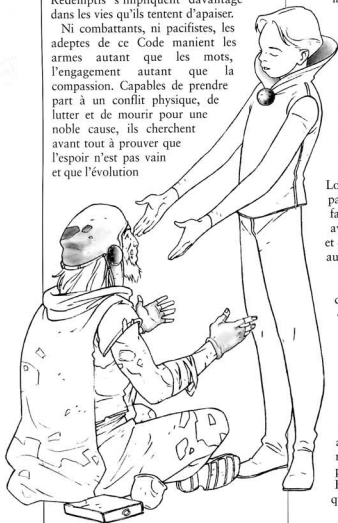


REDEMPNIS

ETRE REDEMPNIS

La main tendue l'est trop rarement pour venir en aide, en cette époque où l'individualisme est religion. Héritiers des enseignements philanthropes de l'Amôrh et des idéaux de foi des Paleo-Nobilis, les adeptes du Redemptis se sont faits les apôtres du pardon – à la fois révélateurs et guides spirituels. Aux hommes torturés par le remords, ils offrent d'ouvrir les yeux et le cœur, usant de leurs dons pour amener leurs protégés à retrouver d'eux-mêmes le chemin de l'accomplissement et de la sérénité. Là où les Amôrh agissent pour le salut, et où les Paleo-Nobilis mettent un point d'honneur à incarner les valeurs qu'ils prônent, les Redemptis s'impliquent davantage dans les vies qu'ils tentent d'apaiser.

Ni combattants, ni pacifistes, les adeptes de ce Code manient les armes autant que les mots, l'engagement autant que la compassion. Capables de prendre part à un conflit physique, de lutter et de mourir pour une noble cause, ils cherchent avant tout à prouver que l'espoir n'est pas vain et que l'évolution



découle des actions de chacun. Cette philosophie, souvent inaccessible aux esprits les plus matérialistes, fait d'eux des prophètes itinérants au message lourd de sens et aux actes toujours chargés de symboles.

Caractère : bon, juste, bienveillant, prompt au pardon et profondément philanthrope.

Citation : « Ne laisse pas la haine t'aveugler... Tu peux refuser ma main tendue, mais regarde-la, regarde-moi, et fais ce que ton cœur te dicte. »

VALEURS

Défends tous ceux qui ont besoin de toi. La protection des plus faibles et l'offre de son épée aux causes qui lui semblent justes font partie des piliers de ce Code, tourné vers la défense des valeurs et des hommes qui les partagent.

Refuse toute trahison, toute tromperie. Mensonge, fuite, ruse sont des actes vils et bannis du code de conduite que s'imposent les Redemptis – les adeptes de ce Code se doivent d'être honorables en toutes circonstances, et en attendent autant de leurs proches.

Fais naître ou renaître la paix. Lorsqu'il peut agir dans le sens de la paix, l'adepte de ce Code se doit de faire retrouver la sérénité aux âmes aveuglées par les sentiments de haine et de doute, et offrir une issue heureuse aux conflits dont il est témoin.

Comprendre et écouter les raisons des autres. Les tourments et les conflits tirent leurs sources de raisons profondes qu'il faudra découvrir, par la parole, l'écoute, le dialogue.

INTERDITS

Ne ferme les yeux devant aucune injustice. Lorsqu'il révèle un crime, un acte odieux, une injustice de quelque nature qu'elle soit, le Redemptis ne peut rester passif et se doit d'intervenir. Fermer les yeux est toujours plus lâche que de faillir dans l'action.

Ne te laisse pas envahir par la haine. La paix ne peut naître que de la lucidité et de la sérénité, et les passions, les pulsions, les égarements nuisent à cette quête philosophique et à l'application du Code Redemptis.

Ne refuse pas la main qui se tend. Les actes de violence sont malheureusement plus nombreux que les tentatives de rachat, d'amendement, et les adeptes du Redemptis doivent accueillir avec bienveillance toutes les manifestations de remords.

Ne te fais pas complice, en restant simple témoin. Il n'est rien de pire aux yeux d'un Redemptis que d'assister passivement à un conflit, une querelle, une manifestation de haine... Observer sans agir, c'est renier ses convictions.

PRIORITÉS

L'idéal des Redemptis est une quête sans fin, une voie semée de rencontres et de devoirs qui, comme autant d'événements, deviennent en leur temps et place les priorités

absolues de l'adepte. Nombre d'entre eux considèrent que leur vie même est Quête – plaçant cette Priorité avant toute chose. Pour d'autres, la compagnie d'hommes et de femmes est un signe, une mission de chaque instant qui fait de leur Groupe leur principale Priorité. Rares sont les Redemptis qui voient en leur Guide une entité supérieure. La parole étant faite pour être transmise, cette Priorité est souvent minorée par l'importance que prennent la vie du Redemptis ou le Groupe avec qui il la partage.

Restrictions : la Priorité Soi-même est toujours placée en dernière position chez un Redemptis.

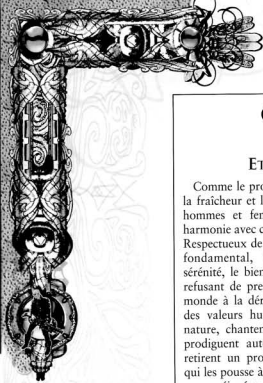
PARTICULARITÉS

Le Code Redemptis est issu de :

- La Voie du Glaive du Paleo-Nobilis
- La Voie de la Foi du Paleo-Nobilis
- La Voie de la Tempérance de l'Amôrh

LA VOIE DU RÉDEMPDIS

1	Courage et valeur	Ma force est conviction	
2	Protégeons ton corps	Unité et engagement	Ton combat est mien
3		Ma foi est guérison	
4		Apaisons tes souffrances	
5	Renforçons tes défenses	Ton ennemi est mien	
6		Bouclier et foi	
7		Mon honneur est justice	
8		Ne craignons pas le feu	
9		Armure et foi	



GAÏNAH

ÊTRE GAÏNAH

Comme le promeneur avance, serein, dans la fraîcheur et le parfum des bois, il est des hommes et femmes capables de vivre en harmonie avec cette infinie forêt qu'est la vie. Respectueux de la nature en son sens le plus fondamental, les Gaïnah incarnent la sérénité, le bien-être, l'amour familial... En refusant de prendre part à l'évolution d'un monde à la dérive, ils retrouvent le chemin des valeurs humaines et, en respectant la nature, chantent un hymne à la vie qu'ils prodiguent autour d'eux. De l'Amôrh, ils retirent un profond recul, une philosophie qui les pousse à tendre la main et à accueillir sans préjugé tous ceux qui viennent à eux. Du Skatawah, leurs ancêtres ont appris la nécessité de comprendre et de protéger la

nature-mère, source de toute vie et matrice de bienfaits.

Si leur comportement pacifiste les assimile souvent aux adeptes de l'Amôrh, les Gaïnah portent sur l'existence un regard teinté de métaphores et d'allusions à la nature. A leurs yeux, l'arbre est aussi important que l'homme. Toute existence, quelle qu'elle soit, mérite d'être traitée avec respect, écoutée, protégée, défendue contre les agressions de la société, du chaos, de la technologie... Tout autant que les meurtres, les assauts contre la nature, la pollution ou la terra-formation de mondes vierges sont proscrits, car l'idéal d'harmonie des Gaïnah aspire à une égalité complète découlant d'une reconnaissance du « vivant » en tant que tel.

Caractère : généreux, accueillant, philosophe et serein.

Citation : « L'âme humaine est un arbre dont les souvenirs sont racines. Ton cœur, tel celui d'une forêt, n'a pu oublier le visage et le nom des tiens. »

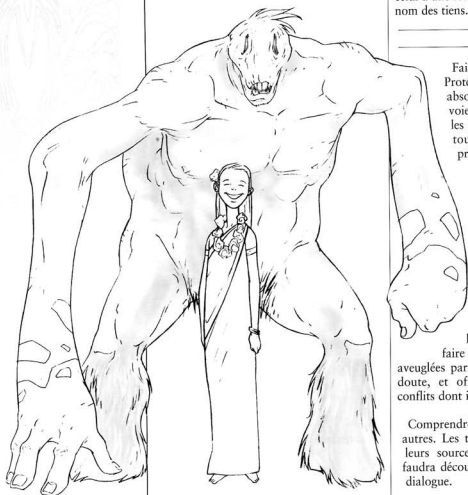
VALEURS

Fais-toi le défenseur de la vie. Protéger le vivant est la priorité absolue de nombreux Gaïnah, qui voient en la nature, les animaux, les hommes, les formes de vie de toutes sortes le bien le plus précieux qui soit.

Chéris la vie, sous toutes ses formes. Qu'il s'agisse d'un homme ou d'un animal, d'un être extra-terrestre ou d'une forme de vie végétale, le Gaïnah n'établit aucune hiérarchie de valeurs.

Fais naître ou renaître la paix. Lorsqu'il peut agir dans le sens de la paix, l'adepte de ce Code se doit de faire retrouver la sérénité aux âmes aveuglées par les sentiments de haine et de doute, et offrir une issue heureuse aux conflits dont il est témoin.

Comprendre et écouter les raisons des autres. Les tourments et les conflits tirent leurs sources de raisons profondes qu'il faudra découvrir, par la parole, l'écoute, le dialogue.



INTERDITS

Ne nuis à aucune forme de vie. Tuer reste l'Interdit absolu de nombreux Gaïnah, qui voient dans la destruction et le meurtre des actes plus odieux que tout.

Ne dénigre aucune espèce, aucune forme de vie. Le jugement des espèces est tabou aux yeux des Gaïnah. Aucun adepte de ce Code ne fera de distinction entre des êtres supérieurs et des espèces inférieures, ni entre l'homme et l'animal, l'humain ou l'extra-terrestre.

Ne verse jamais le sang. La violence, le combat, le sang versé et la mort engendrée sont des actes et des conséquences absolument prosrites par le Code Gaïnah.

Ne te laisse pas envahir par la haine. La paix ne peut naître que de la lucidité et de la sérénité, et les passions, les pulsions, les égarements nuisent à cette quête philosophique et à l'application de la pensée Gaïnah.

PRIORITÉS

Contrairement à nombre d'autres Codes d'honneur, le Gaïnah ne considère pas son

idéal comme une quête, mais comme une réalité dont tous devraient prendre conscience. De fait, les adeptes de ce Code suivent les voies qui découlent logiquement de leur vécu, plaçant leur mentor, leurs proches ou leur objectifs personnels à des degrés variables. Le Guide et la Quête sont fréquemment placés en premières positions, car ils sont bien souvent l'expression même du lien qu'entretient l'adepte avec son Code. Il est plus rare, mais pas impossible, qu'un Gaïnah parvienne à s'entourer d'une communauté, d'un Groupe dont il élèvera l'importance à ses yeux au rang de principale Priorité.

Restrictions : la Priorité Soi-même ne peut jamais être placée en première position chez un Gaïnah.

PARTICULARITÉS

Le Code Gaïnah est issu de :

- La Voie de la Source du Skatawah
- La Voie de la Sève du Skatawah
- La Voie de l'Amour de l'Amôrh

LA VOIE DU GAÏNAH

- 1 De la nature, tu es enfant Soulage ta mémoire
- 2 Fruit de nos arbres, eau de nos sources
- 3 Que le rameau s'anime Partage tes souffrances
- 4 Que les ronces tourbillonnent
- 5 Puisse à la source, vis par la sève Renonce aux tentations
- 6 En toute forêt, la nature règne
- 7 Que les pierres nous emportent
- 8 La machine existe, l'homme vit
- 9 Vis par ma vie



ABORAH

ÊTRE ABORAH

Peu d'hommes trouvent encore la force de s'arracher à l'emprise de la société pour chercher dans la nature une vérité fondamentale. Communément reléguée au rang de simple composante, l'entité naturelle – faite non seulement d'arbres et d'êtres vivants, mais aussi d'énergie et d'essence – est la source de la philosophie des Aborah, qui puisent dans leur organisation clanique une farouche volonté d'appréhender le plus entier des mystères : celui de la conscience primordiale.

A la façon de chamans éveillés aux manifestations invisibles de la nature qu'ils vénèrent, ces adeptes partagent moins une vision qu'une véritable conscience du monde. Leur unité, aux particularités et à la hiérarchie souvent tribales, sert de ciment à une démarche mystique et des actions qu'ils mènent contre l'avancée de la technologie – gangrène, poison doué d'une volonté propre, aux yeux des Aborah.

La relation privilégiée des Aborah à la nature en tant qu'entité ferait d'eux des Skatawah à part entière si le besoin de ces adeptes de vivre en communauté – recréant à l'échelle humaine les relations de nécessité, d'entraide et de communauté fondamentales – ne s'inspirait pas en droite ligne des préceptes du Rayah.

De la Voie du Partage, ils ont intégré le sens de la famille, de la tribu. Sans leurs pairs, les Aborah resteraient capables de progresser dans la compréhension du monde, mais ils ne pourraient partager leurs révélations et échoueraient ainsi à incarner l'esprit de la nature. Cette dualité entre le mystique et l'émotionnel fait de ces adeptes des compagnons aussi précieux que délicats à cerner.

Caractère : fraternel, clanique, engagé, révolté contre la modernité.

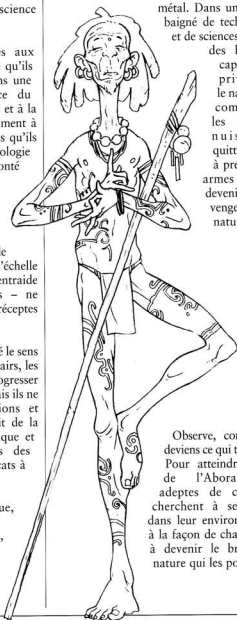
Citation : « A chaque main tendue, la nature donne ses fruits. A chaque ennemi des siens, elle offre un prédateur. »

VALEURS

Privilège le nombre et l'unité. Vivre et agir seul ? Pour un Aborah, la présence des siens et l'action dans la concertation, l'union et la communauté sont des nécessités constantes.

Fonde, construis autour de toi. Pour avoir vécu en harmonie avec les membres de leur communauté, les Aborah savent l'importance de la création d'une famille et s'appliquent à fonder, à protéger et à veiller sur leur propre communauté.

Vénère l'arbre, non le métal. Dans un monde baigné de technologie et de sciences, il reste des hommes capables de privilégier le naturel en combattant les progrès nuisibles, quitte même à prendre les armes et à devenir le bras vengeur de la nature.



Observe, comprends, deviens ce qui t'entoure. Pour atteindre l'idéal de l'Aborah, les adeptes de ce Code cherchent à se fonder dans leur environnement, à la façon de chamans, et à devenir le bras de la nature qui les porte.

INTERDITS

Ne trahis jamais les tiens. Pire encore que la mort, la trahison des membres ou des valeurs de sa communauté est l'acte le plus grave qui puisse être perpétré à l'encontre du Code de l'Aborah.

Ne t'oppose ni à la vie, ni à son évolution. Les cycles naturels, dont font partie la naissance et la mort des espèces, sont des lois fondamentales aux yeux des Aborah, qui se gardent d'interférer dans l'évolution de la vie.

Ne mets pas les tiens en péril. Exposer les membres de sa famille au danger ou aux représailles, agir au risque d'aller à l'encontre des motivations des siens, faire risquer sa vie à l'un de ses proches sont autant d'Interdits du Code Aborah.

Ne te fais pas l'instrument de la technologie. En usant d'armes, substances chimiques, drogues et autres produits de la science, les Aborah vont à l'encontre des principes fondamentaux de leur Code – à plus forte raison quand ils font le jeu des corporations et des factions technologiques.

PRIORITÉS

Les Aborah sous-tendent leurs actions contre les fortins de la modernité d'un attachement sans faille à leur clan. La Priorité Groupe, toujours prédominante, est souvent suivie par la Quête ou le Guide, selon que l'adepte se considère investi d'une mission ou respecte avant tout l'enseignement et la parole de son mentor. Ses propres intérêts sont rarement prépondérants, mais certains Aborah solitaires développent un sens de la survie, lorsqu'ils évoluent en milieu hostile ou se sentent investis d'une mission qui leur interdit faiblesse ou échec.

Restriction : la Priorité Groupe est toujours placée en première position chez un Aborah.

PARTICULARITÉS

Le Code Aborah est issu de :

- La Voie des Racines du Skatawah
- La Voie de la Sève du Skatawah
- La Voie du Partage du Rayah

LA VOIE DE L'ABORAH

- | | | |
|---|-------------------------------|-----------------------|
| 1 | Approchez, compagnons | Offre-moi refuge |
| 2 | Que la pluie tombe et lave | |
| 3 | Dans les pas de nos pères | Aide-moi à comprendre |
| 4 | Que les ronces tourbillonnent | Livre-moi tes secrets |
| 5 | Que le temps fasse son œuvre | |
| 6 | Accueille mon âme | |
| 7 | Chantons, buvons, rions | |
| 8 | Restons groupés ! | |
| 9 | Porte-moi, telle l'onde | |

FRATE-LUMINIS

ETRE FRATE-LUMINIS

Tout comme l'entretien du mensonge peut être l'acte d'un seul ou, décuplé par les intérêts, émaner d'une volonté collective, la quête de vérité est capable de fédérer les esprits et les cœurs – ciment de vies à l'horizon commun de démystification et de révélation. Les Frate-Luminis sont ces hommes et femmes qui, aussi proches du Veritas que du Rayah, façonnent ces réseaux qui rendent possibles toutes les recherches, toutes les actions, au nom de la vérité et de son avènement. Après une vie souvent solitaire, les futurs adeptes se tournent vers ce Code pour partager leur quotidien fait d'analyses, d'enquêtes minutieuses, de

menaces latentes et d'excitation permanente. Aux côtés de leurs frères, ils fondent les communautés, réseaux, familles et groupuscules que l'ombre de leur ennemi force à couvrir du sceau du secret.

A l'image des Veritas, ils cherchent pour apprendre et révéler. Comme les Rayah, ils ont compris la nécessité de l'union et agissent tels les termites, depuis les ombres fourmillantes d'activité de leurs refuges. Contrairement aux Obscurantis, les adeptes de ce Code voient en leur quête une démarche empli de civisme et de contestation. Ces résistants de l'ère moderne s'attaquent aux complots des corporations, aux tentatives de mystification et aux crimes les plus odieux, usant de leurs connexions pour recouper les informations et agir le plus rapidement, le plus précisément et à la plus grande échelle possible.

Caractère : solidaire, engagé, voué corps et âme à sa cause et aux siens.

Citation : « Même au cœur des ténèbres, les étoiles sont légion qui guident l'aventureux en sa quête de savoir. »

VALEURS

Privilège le nombre et l'unité. Vivre et agir seul ? Pour un Frate-Luminis, la présence des siens et l'action dans la concertation, l'union et la communauté sont des nécessités constantes.

Partage et offre. Les découvertes, connaissances, richesses, idées, envies et actions d'un Frate-Luminis ne valent que si elles sont partagées avec les siens. Apprendre, transmettre et partager son autant de valeurs, à ses yeux.

Devine, traque et révèle la vérité. Guidé par un éveil et un instinct permanents, le Frate-Luminis s'accomplit lorsque, interpellé par des indices ou des détails troublants, il met tout en œuvre pour vérifier ses thèses et en révéler le fruit, une fois les faits avérés.

Sois la vérité, quoi qu'il en coûte. Alors que certains vouent leur existence à chercher et à faire éclater la vérité, d'autres adeptes de ce Code l'incarnent, chaque jour, en refusant de se taire pour dénoncer ce qu'ils savent vrai – bien souvent au péril de leur vie. Cette honnêteté de chaque



instant n'est modérée que par l'attachement de l'adepte à sa communauté, qu'il ne trahira pour rien au monde.

INTERDITS

Ne deviens pas solitaire ou égoïste. Il est inconcevable pour un Frate-Luminis d'agir seul, sans concertation, et de privilégier ses propres intérêts, de se montrer égoïste ou de croire en sa propre force, lorsqu'il est seul.

Ne mets pas les tiens en péril. Exposer les membres de sa famille au danger ou aux représailles, agir au risque d'aller à l'encontre des motivations des siens, faire risquer sa vie à l'un de ses proches sont autant d'Interdits.

Ne parle jamais en ton nom, mais en celui des tiens. Sans aller jusqu'à l'égoïsme ou la solitude, le fait de parler et d'agir en son nom propre va à l'encontre de la philosophie Frate-Luminis, qui prône le nombre et l'unité, au-delà de l'individu.

Ne conserve aucun élément pour toi-même. En vue de partager la vérité, le personnage ne peut refuser de dire ce qu'il sait, de faire profiter les autres de ses découvertes ou de prendre part à une réflexion commune.

PRIORITÉS

Si tous les Frate-Luminis partagent une quête absolue de vérité, aucun ne prendra le risque de mettre en péril la vie de ses frères – le Groupe étant, à leurs yeux, la donnée la plus fondamentale. Accaparés par leurs recherches incessantes et les relations avec leurs compagnons de lutte, ces adeptes n'accordent que la plus minime importance à leur propre vie, reléguant dans les dernières positions la Priorité Soi-même et, dans une moindre mesure, la figure du Guide que représente souvent le meneur du réseau qu'ils intègrent.

Restriction : la Priorité Groupe est toujours placée en première position et la Priorité Quête, jamais en dernière position, chez un Frate-Luminis.

PARTICULARITÉS

Le Code Frate-Luminis est issu de :

- La Voie de la Révélation du Veritas
- La Voie de la Lumière du Veritas
- La Voie du Partage du Rayah

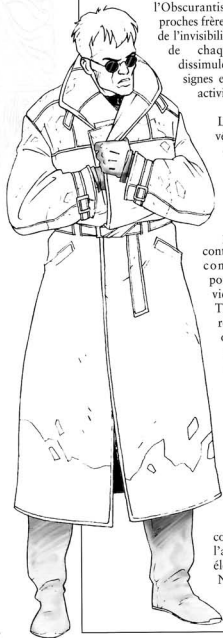
LA VOIE DU FRATE-LUMINIS

- | | | |
|---|--------------------------|-----------------------|
| 1 | Affermissement spirituel | Approchez, compagnons |
| 2 | Mytho-sensibilité | Aie confiance |
| 3 | Instinct psychométrique | |
| 4 | Extension sensitive | |
| 5 | Volonté métapsychique | Crois en moi |
| 6 | Elévation spirituelle | |
| 7 | Synthèse contextuelle | |
| 8 | Restons groupés ! | |
| 9 | Révélation jury-logique | |

OBSCURANTIS

ÊTRE OBSCURANTIS

Telles des ouvrières noyées dans le flot de leur fourmière, il est des hommes dont le gigantisme de la société a façonné la solitude, l'isolement et la paranoïa. Le frémissement qui guide certains sur la Voie du Veritas en pousse d'autres, tout aussi convaincus de la nécessité de traquer la vérité, à se fondre dans le voile d'ombres qu'ils jugent indispensable à leur survie. Les adeptes de l'Obscurantis, comme leurs proches frères du Fuga, ont fait de l'invisibilité un mode de vie de chaque instant et dissimulent les moindres signes extérieurs de leurs activités.



Les parcelles de vérité obtenues au cours de leurs recherches sont autant de biens précieux qu'ils conservent avec jalousie, à la fois pour s'assurer le contrôle de leurs connaissances que pour préserver leur vie – l'ombre des Techno-Technos reste une menace omniprésente, pour qui s'avance sur les chemins de la vérité.

Investigateurs paranoïaques et solitaires, les adeptes du code Obscurantis traquent sans relâche les manifestations de cet Invisible, comme ils nomment l'action des forces élémentaires, du Nécorève et de la Ténébre.

Leurs domaines de prédilection s'étendent à tout ce qui affecte l'humanité sans lui permettre de réagir. Ainsi, alors que les complots des giga-corporations s'attirent les foudres investigatrices de nombreux Veritas, les Obscurantis préféreront se concentrer sur les rumeurs dans lesquelles leurs perceptions affûtées distinguent la présence d'énergies supra-humaines. Dire que la fuite, l'insécurité permanente et le contact de ces manifestations influent sur l'équilibre mental des adeptes de l'Obscurantis ne serait qu'un doux euphémisme...

Caractère : solitaire, prophétique, paranoïaque à en être inquietant.

Citation : « Avant de comprendre ce que je sais, il te faudrait apprendre ce que je sais. Et ne compte pas sur moi pour t'en parler... »

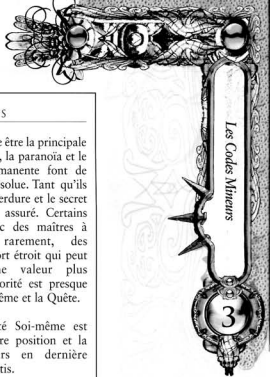
VALEURS

Forge dans l'esprit de tous une fausse image de toi. Par des attitudes, un comportement, des réactions simulées, l'Obscurantis se fera passer pour ce qu'il n'est pas, en vue de surprendre et de ne laisser aucune prise sur lui.

Transforme la vérité pour être seul à la connaître vraiment. Mentir est moins important que d'altérer la vérité, en changeant certains paramètres d'une situation, pour en garder le contrôle en étant seul à savoir de quoi il retourne.

Devine, traque et révèle la vérité. Guidé par un éveil et un instinct permanents, l'Obscurantis s'accomplit lorsque, interpellé par des indices ou des détails troublants, il met tout en œuvre pour vérifier ses thèses et en révéler le fruit, une fois les faits avérés. Contrairement aux Veritas, l'Obscurantis est si intimement convaincu que la vérité lui échappe qu'il hésite – pour ne pas dire « se refuse » – à partager le fruit de ses découvertes avec autrui. Si son idéal reste bel et bien de révéler les mystères au grand jour, il se gardera d'agir dans la précipitation.

Fais naître la lumière sans quitter les ombres. L'Obscurantis aura à cœur de résoudre les mystères et de répandre le « vrai » sans jamais s'exposer ou chercher à s'en attirer les mérites, car seul le fait de révéler la vérité est important.



INTERDITS

Ne te laisse impliquer dans aucune confrontation physique. Si la dispute ou les joutes verbales peuvent être utiles, le conflit physique et les dangers auxquels il expose sont bannis des possibilités du personnage, qui fait tout pour les éviter.

Ne révèle jamais ta véritable identité, ton véritable visage. En se camouflant, se déguisant, fournissant de faux papiers ou un passé monté de toutes pièces, le personnage s'assure l'« invisibilité » si chère aux adeptes d'Obscurantis.

Ne laisse planer aucun doute. Confronté à une situation ambiguë, complexe, susceptible de comporter des zones d'ombre ou des vérités cachées, l'Obscurantis ne peut rester passif et fait tout pour apprendre et comprendre.

Ne laisse occulter ou disparaître aucune source de vérité. Masquer des preuves, occulter des dossiers, éliminer des témoins... Le personnage lutte contre toute action visant à masquer ce qui est et doit être dit.

PRIORITÉS

Si la quête de vérité semble être la principale motivation des Obscurantis, la paranoïa et le sentiment d'insécurité permanente font de leur survie leur Priorité absolue. Tant qu'ils restent en vie, leur œuvre perdure et le secret de leurs découvertes reste assuré. Certains adeptes, entretiennent avec des maîtres à penser – ou, plus rarement, des commanditaires – un rapport étroit qui peut conférer au Guide une valeur plus importante, mais cette Priorité est presque toujours placée après Soi-même et la Quête.

Restriction : la Priorité Soi-même est toujours placée en première position et la Priorité Groupe, toujours en dernière position, chez un Obscurantis.

PARTICULARITÉS

Le Code Obscurantis est issu de :

- La Voie de la Révélation du Veritas
- La Voie de la Lumière du Veritas
- La Voie du Masque du Fuga

LA VOIE DE L'OBSCURANTIS

- 1 Mon visage ?
- 2 Mytho-sensibilité Mon nom ?
- 3 Elimination rationnelle
- 4 Mon corps ?
- 5 Perception extra-oculaire
- 6 Psycho-investigation Mon identité ?
- 7 Tes certitudes ?
- 8 Altération uchronique
- 9 Mon existence ?



LES POUVOIRS DE L'AMARAX

RAPPELS IMPORTANTS

LE NIVEAU D'AMARAX

Le Niveau d'Amarax d'un personnage est égal au nombre maximum de Points d'Amarax dont il dispose, sans tenir compte de ceux qu'il a éventuellement utilisés.

Le Niveau d'Amarax ne peut être soumis à aucun modificateur ponctuel. Ainsi, sa valeur n'est ni doublée par l'utilisation de Points d'Amarax, ni augmentée par celle de Points de Personnage.

LES POINTS D'AMARAX

Les personnages peuvent dépenser un Point d'Amarax pour doubler la valeur de toutes leurs caractéristiques – Attributs et Compétences – jusqu'à la fin du tour en cours.

Cette utilisation ne doit pas nécessairement être annoncée au début du tour et cet effet ne compte pas comme une action et n'entraîne aucune pénalité aux actions qui suivent.

Seules les valeurs de base du personnage sont ainsi doublées – les éventuels bonus supplémentaires n'étant pas affectés, conformément aux principes énoncés dans le Livre de Règles.

Un seul Point d'Amarax peut être dépensé par tour de cette façon. Une fois ce point d'Amarax utilisé, il est impossible de dépenser des Points de Personnage jusqu'à la fin du tour.

UTILISER UN POUVOIR

L'utilisation d'un pouvoir d'Amarax doit être déclarée comme la première action d'un tour, sauf si la description d'un pouvoir spécifie qu'il peut être déclenché en réaction.

Il est impossible de modifier deux fois une valeur d'Attribut ou de Compétence grâce à l'Amarax, que ce soit en dépensant un Point d'Amarax pour les doubler ou suite au déclenchement d'un pouvoir d'Amarax.

CHACUN DES POUVOIRS EST DÉCRIT DE LA FAÇON SUIVANTE :

NIVEAU

Indiqué par une simple valeur, comprise entre 1 et 10, le niveau d'un pouvoir correspond au Niveau d'Amarax qu'un personnage doit posséder pour apprendre ce pouvoir.

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES

Certains pouvoirs se distinguent par des restrictions d'utilisation et des entorses aux règles d'or qui sont ici indiquées, sous la forme de « traits ». Chaque fois qu'un pouvoir comporte ce trait, il convient de se référer à la description qui suit pour découvrir les règles spécifiques nécessaires à son utilisation.

- **Permanent** : les pouvoirs permanents n'ont pas besoin d'être déclenchés. Bien souvent, il s'agit de facultés innées qui se traduisent par des bonus, tels que les dommages décuplés des Bushitaka ou les attaques gratuites dont disposent les Paleo-Nobilis. Une fois qu'un personnage les a appris, ces pouvoirs sont toujours actifs.
- **Empathique** : de nombreux pouvoirs affectant le mental, la psyché ou les émotions sont obsolètes face à des adversaires dépourvus de sentiments. Nombre de pouvoirs de l'Amôrh et du Skatawah subissent cette restriction. Ainsi, machines, clones, robots intelligents et endogardes ne pourront jamais être affectés par des pouvoirs empathiques.
- **Rituel** : les pouvoirs nécessitant une préparation et de la concentration sont considérés comme des rituels, en ce sens qu'ils ne peuvent être déclenchés dans des conditions d'urgence ou de stress. Ces pouvoirs ne peuvent être déclenchés au début de tours de combat que si le personnage se tient à l'écart et bénéficie de conditions que le meneur de jeu juge appropriées.

TECHNIQUE

Suite à une description générale, où sont fournies quelques informations sur la nature et l'origine des pouvoirs, une présentation en termes purement techniques fournit les règles d'utilisation, les modificateurs, la difficulté des jets à effectuer et la gestion des éventuels jets d'opposition, lorsqu'il est possible d'y résister.

Vous trouverez dans les pages qui suivent les pouvoirs de l'Amarax que proposent chacun des Codes d'honneur. Classés par Code et par Voie, ils sont décrits avec toutes les caractéristiques techniques indispensables à leur achat, leur utilisation et leur gestion par les joueurs et le meneur de jeu. Au même titre que les Codes d'honneur décrits précédemment, la liste de ces pouvoirs n'a rien d'exhaustif. Les meneurs de jeu restent libres d'en créer de nouveaux, traduisant en termes techniques des idées personnelles ou des suggestions des joueurs.

LES POUVOIRS DU BUSHITAKA

VOIE DU FER

CHERCHE LA FAILLE

Niveau : 2
Permanent

Nommer son ennemi, c'est aussi le connaître. A force de combats, les Bushitaka sont capables de reconnaître les points vitaux de leurs adversaires et d'y concentrer ses coups. Chacune de leurs attaques rapproche leur ennemi de la mort...

Technique : Les dommages infligés par le personnage sont aggravés d'un rang ou d'une blessure. Etourdi devient Blessé, Blessé devient Blessé 2 fois – on coche directement les 2 blessures de la victime, et l'on considère qu'il faut une blessure pour ainsi passer de Blessé 2 fois à Neutralisé, puis une autre pour passer à Mort – et Neutralisé devient Mort.
Ce pouvoir n'est effectif que contre les bios.

DOMINE LA MATIÈRE

Niveau : 3
Rituel

En concentrant son énergie dans une partie de son corps, les Bushitaka peuvent percer, briser toute matière ou obstacle. Il leur faut pour cela se concentrer longuement et n'être soumis à aucune distraction. La moindre défaillance au moment de frapper peut en effet leur coûter cher...

Technique : Le Bushitaka effectue un jet de dommages contre l'obstacle, comme décrit page 121 du Livre de règles. Le personnage doit se concentrer pendant 1 tour par D de Résistance de l'objet, avant d'effectuer un jet de Vigueur + Niveau d'Amarax contre la Résistance de l'obstacle. Si sa concentration est brisée, le pouvoir est annulé. Si la tentative de briser l'obstacle échoue, le meneur de jeu utilise la différence entre le jet de Résistance et le jet de dommages pour infliger une blessure au Bushitaka, selon la table des blessures fournie page 124 du Livre de Règles.

INSPIRE LA TERREUR

Niveau : 4
Empathique

La détermination guerrière dont font preuve les Bushitaka est si absolue qu'elle inspire, plus que le respect, une véritable terreur chez leurs ennemis. Ceux qui trouveront la force de ne pas s'enfuir resteront comme figés, en proie à une peur blanche. Rares seront ceux qui conserveront leur sang-froid face à un Bushitaka...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense préalable d'un Point d'Amarax et doit être la première action du combat.

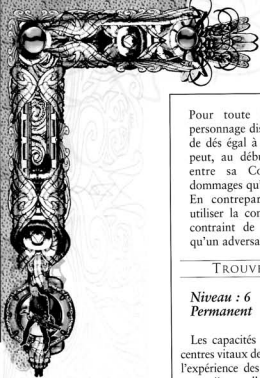
Tous les adversaires situés à portée de vue et de voix du Bushitaka subissent un malus d'un nombre de dés égal à la différence entre leur Niveau d'Amarax et celui du Bushitaka. Pendant les deux tours suivants, ils subiront ce malus à tout code dés d'une action effectuée contre le Bushitaka – qu'il s'agisse d'une attaque ou d'une défense face à l'un de ses coups. Si le code dés de Volonté de la cible est ainsi réduit à 0 ou moins, elle fuit. Si sa volonté est réduite à -5D ou moins, elle reste prostrée sur place.

DEVIENS LE FER

Niveau : 5

Si grande est l'harmonie qu'entretiennent les Bushitaka avec leurs armes, qu'ils peuvent parfois entrer en parfaite communion avec elles. L'espace d'un combat, ils semblent alors exécuter une véritable danse martiale, où l'œil extérieur peine à les distinguer de leurs armes. Leurs coups deviennent plus précis, plus meurtriers, leurs parades plus efficaces... Engagés corps et âme, ils deviennent incapables d'esquiver les attaques ennemies, de changer d'arme ou de rompre le combat, tant que toute adversité n'est pas éliminée – ou que les guerriers ne trouvent pas la mort au combat.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense préalable d'un Point d'Amarax et doit être la première action du combat. Le Bushitaka doit choisir une arme à feu, de mêlée ou de poing au moment du déclenchement.



Pour toute la durée du combat, le personnage dispose d'un bonus en nombre de dés égal à son Niveau d'Amarax qu'il peut, au début de chaque tour, répartir entre sa Compétence d'arme et les dommages qu'il occasionnera.

En contrepartie, le Bushitaka ne peut utiliser la compétence Esquive et se voit contraint de poursuivre le combat tant qu'un adversaire reste debout.

TROUVE LE POINT FAIBLE

Niveau : 6
Permanent

Les capacités des Bushitaka à localiser les centres vitaux de leurs ennemis s'étendent avec l'expérience des combats. Plus précises, plus meurtrières, elles s'appliquent désormais à tous les adversaires...



Technique : Les dommages infligés par le personnage sont aggravés de deux rangs ou de deux blessures. Ce pouvoir est effectif sur tout type d'adversaire.

TERRASSE D'UN SEUL REGARD

Niveau : 8
Empathique

D'un seul regard, où ils projettent leur écrasante volonté de vaincre, les Bushitaka peuvent faire mourir leurs ennemis de terreur. En leurs redoutables adversaires, les victimes voient alors leur pire cauchemar devenu réalité et succombent à une attaque cardiaque.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le Bushitaka désigne un adversaire avec qui il effectue un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax. Si le Bushitaka l'emporte, sa cible abandonne ses armes et ne peut effectuer aucune action pendant deux tours.

Si le jet du Bushitaka est supérieur d'au moins 10 points à celui de son adversaire, celui-ci meurt instantanément de peur.

La voix impérieuse et la présence même du Bushitaka font que ce pouvoir affecte également les aveugles.

FRAPPE DROIT AU CŒUR

Niveau : 9
Permanent

A ce stade, le talent des Bushitaka leur permettent de distribuer la mort à chaque coup qu'ils donnent. Les ennemis les plus humbles sont instantanément foudroyés, mais les autres ne bénéficient que d'un court répit avant de succomber à leurs hémorragies internes.

Technique : Les dommages infligés par le personnage sont aggravés de trois rangs ou de trois blessures. Ce pouvoir est effectif sur tout type d'adversaire.

SOIS DÉJÀ VICTORIEUX

Niveau : 10

Porté à un stade presque divin, l'instinct de combattant des Bushitaka leur permet de vivre, en parallèle, des milliers de versions du

combat qu'ils sont en train de livrer. Cette quasi-omniscience leur permet d'envisager instantanément toutes les alternatives du combat et de découvrir les moindres faiblesses de leurs adversaires – analysant leurs facultés, leurs intentions et leurs chances de réussite. L'absolue concentration nécessaire pour un tel exploit interdit toute forme de communication menée en parallèle.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense préalable d'un Point d'Amarax au début du combat.

Le meneur de jeu doit fournir au joueur du Bushitaka toutes les caractéristiques techniques de ses adversaires pour ce combat. De plus, pour toute la durée du combat, le Bushitaka gagne un bonus à tous ses jets égal à la différence entre son Niveau d'Amarax et celui de son adversaire – le calcul doit être effectué pour chaque adversaire, si les opposants du personnage ont un Niveau d'Amarax différent.

Le personnage gagne systématiquement l'initiative au début de chaque tour de combat.

VOIE DE LA PIERRE

OUBLIE LA DOULEUR

Niveau : 1
Permanent

La volonté est plus forte que la douleur. Là où d'autres succomberaient aux tortures de la chair, les Bushitaka ne se laissent troubler par les blessures. Ils continuent d'agir et de se battre comme s'ils n'étaient pas blessés.

Technique : Le Bushitaka ne subit jamais de pénalités dues aux blessures.

ADAPTE-TOI, DOMINE

Niveau : 2
Permanent

L'instinct de survie et l'endurance hors-norme des Bushitaka leur permettent de survivre dans des conditions de vie extrêmes. Ils deviennent ainsi capables de résister au froid, à la faim, à la chaleur, à la rareté de l'oxygène, etc.

Technique : Le Bushitaka reçoit un bonus égal à son Niveau d'Amarax à tout jet d'Endurance – ou de Volonté – pour résister aux effets climatiques ou résultants de l'environnement. Ce bonus ne s'applique pas aux jets d'encassement des dommages.

AFFÛTE TON ESPRIT

Niveau : 3
Permanent

La détermination et la conviction des Bushitaka s'expriment dans ses facultés à rendre leur esprit imperméable à l'influence des émotions, à la manipulation mentale, à la suggestion psychique... Les forces tentant de manipuler leur esprit n'y trouvent aucune prise, aucune faille.

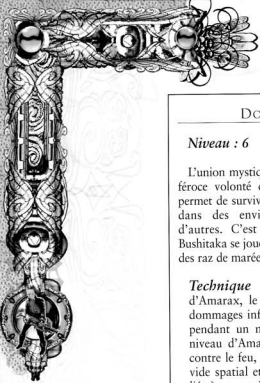
Technique : Le Bushitaka reçoit un bonus égal au code dés de son Niveau d'Amarax chaque fois qu'il doit résister à un pouvoir d'influence mentale, qu'il soit d'origine psionique, d'Amarax ou autre. A la discrétion du meneur de jeu, ce bonus peut également s'appliquer lors d'interactions basées sur la manipulation des émotions. Si la manipulation ne permet pas un jet d'opposition, le jet adverse voit sa difficulté augmentée de 5 par Niveau d'Amarax du Bushitaka.

OUBLIE LA SOUFFRANCE

Niveau : 4
Permanent

La capacité des Bushitaka à endurer la douleur s'accroît pour leur permettre de survivre aux blessures qui devraient les abattre. Loin de devenir immortels, ils acquièrent la force nécessaire pour continuer d'agir quand d'autres se traîneraient au sol.

Technique : Le Bushitaka gagne un niveau de Blessure supplémentaire qu'il peut encasser lorsqu'il subit une nouvelle blessure de type Blessé – il sera donc Blessé 3 fois avant d'être Neutralisé. A partir du moment où il coche ce nouveau niveau de blessure, le personnage est considéré comme Inconscient pour les soins et la guérison. De plus, tant qu'il ne coche pas la case Mort, le personnage peut continuer d'agir librement pendant un nombre de tours égal à son niveau d'Amarax – passé ce délai, il tombe finalement inconscient.



DOMPTE LE FEU

Niveau : 6

L'union mystique entre l'endurance et de la féroce volonté de vivre des Bushitaka leur permet de survivre, pour de courtes périodes, dans des environnements mortels pour d'autres. C'est ainsi que les adeptes du Bushitaka se jouent de la lave, du zéro absolu, des raz de marée ou même du vide spatial.

Technique : En dépensant 1 point d'Amarax, le personnage ignore tous les dommages infligés par son environnement pendant un nombre de tours égal à son niveau d'Amarax. Ce pouvoir est effectif contre le feu, la lave, l'acide, mais aussi le vide spatial et toute autre agression létale liée à son environnement.

RISQUE, TUE, TRIOMPHE

Niveau : 7

Confrontés à une épreuve insurmontable, un obstacle infranchissable, un ennemi inaccessible, les Bushitaka savent qu'il leur faut risquer, tenter le tout pour le tout, car



seule la détermination permet la victoire. Les manœuvres désespérées et périlleuses qu'ils entreprennent leur offrent souvent de réaliser l'impossible – mais il arrive également qu'un risque mal calculé leur fasse perdre un combat... ou la vie.

Technique : Avant d'effectuer son jet, le Bushitaka peut dépenser de un à six Points de Personnage pour assurer la réussite de son action – il peut également choisir de n'en dépenser aucun, s'il est sûr de réussir. La difficulté du jet est fixée par le meneur de jeu en fonction de l'action entreprise. Si l'action n'est pas humainement possible, comme se jeter d'un vaisseau en hyperspace en vue d'atterrir sain et sauf sur une planète, le meneur de jeu peut tout simplement interdire l'action ou l'autoriser en lui attribuant une difficulté symbolique de 100.

Si le jet est raté, mais que le résultat du Méta-Dé est inférieur ou égal au nombre de Points de Personnage dépensés, l'action est réussie. Si le jet est réussi, l'action réussit logiquement et le personnage récupère les Points de Personnage dépensés pour cette action. Si le jet est raté et que le résultat du Méta-Dé est strictement supérieur au nombre de Points de Personnage utilisés, le personnage commet une erreur catastrophique qui lui vaut de contracter un nouveau Désavantage physique permanent – au choix du meneur de jeu – en plus des dommages éventuels résultant de son échec, de sa chute, etc.

TROMPE LA MORT

Niveau : 9

Permanent

A ce stade d'Accomplissement, la volonté d'être, de vivre et de vaincre des Bushitaka est si puissante, si absolue, qu'elle leur permet de défier la mort et de se dresser, l'arme au poing, face aux plus redoutables des adversaires.

Technique : A partir du moment où il coche sa case Mort, le personnage reste encore en vie pendant un nombre de tours égal à son niveau d'Amarax. A l'issue de cette période, il peut décider de dépenser un Point d'Amarax pour résister à la mort un tour de plus. Le personnage est considéré comme Inconscient pour les soins et la guérison tant qu'il reste en vie.

LES POUVOIRS DU PALÉO-NOBILIS

VOIE DU GLAIVE

PARADE, REPRISE

Niveau : 2
Permanent

Les talents de bretteur des Paleo-Nobilis s'expriment, paléo-arme en main, par leur facilité à dévier, parer et bloquer les attaques de corps à corps de leurs ennemis.

Technique : Le Paleo-Nobilis peut effectuer une parade gratuite par tour. Cette action ne subit pas les pénalités des actions précédentes et ne compte pas dans les actions du tour pour déterminer les pénalités des suivantes.

UN HOMME, UN HONNEUR

Niveau : 3

La tradition du duel singulier fait partie intégrante de la philosophie des Paleo-Nobilis, qui mettent un point d'honneur à respecter les règles du combat honorable et puisent dans leur conviction la force de se surpasser, tant pour honorer leur adversaire que pour faire triompher leur enseignement.

Technique : Lorsqu'il se bat contre un seul adversaire, le Paleo-Nobilis reçoit un bonus d'un nombre de dés égal à la différence entre son Niveau d'Amarax et celui de son adversaire. Ce bonus est applicable à toutes les actions qu'il effectue durant le combat. De plus, s'il se bat avec sa paléo-arme de prédilection, tous ses jets de dommages sont augmentés de 2D. Ces bonus disparaissent dès que le duel est interrompu par l'irruption, d'un côté comme de l'autre, d'un combattant supplémentaire – au corps à corps comme à distance. Pour que ces bonus s'appliquent, le personnage doit impérativement fixer les règles du duel avant de porter le premier coup – une simple déclaration suffit. Rien n'oblige cependant son adversaire à suivre ces règles d'honneur...

UNE VIE, UNE QUÊTE

Niveau : 4

La voie des Paleo-Nobilis est semée de quêtes, de changements, d'accomplissements et d'épreuves. Sitôt une marche achevée, les adeptes jugent nécessaire de s'attacher une nouvelle quête, juste et honorable, pour pouvoir continuer sur la voie qu'ils ont choisie. L'accomplissement d'une telle quête, longue et laborieuse, est toujours source d'enrichissement pour le cœur, l'âme et le bras.

Technique : Le joueur choisit un Attribut ou une Compétence et dépense un Point d'Amarax, en signe d'engagement. Ensuite, le meneur de jeu détermine une quête, une épreuve impliquant cette caractéristique, sans forcément la révéler clairement au joueur. Une fois cette quête accomplie, le personnage gagne 2 Points d'Amarax – celui qu'il avait dépensé plus un nouveau, en signe d'Accomplissement – et un bonus permanent dans la caractéristique qu'il avait choisie. S'il s'agit d'un Attribut, il est augmenté de +1. S'il s'agit d'une Compétence, son code dés est augmenté d'un dé. De plus, il regagne les Points de Personnage dépensés pour acheter ce pouvoir. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois.

TRADITION, PERFECTION

Niveau : 5
Permanent

La pratique régulière des armes permet aux Paleo-Nobilis d'atteindre chaque jour de nouveaux sommets dans l'art du duel et d'aspirer au statut de véritables maîtres d'arme. Il n'est pas surprenant que l'exceptionnelle maîtrise des Paleo-Nobilis décontenancent leurs adversaires au point de leur faire commettre des erreurs et de créer des ouvertures dans leur garde.

Technique : Le Paleo-Nobilis peut effectuer une attaque gratuite par tour. Cette action ne subit pas les pénalités des actions précédentes et ne compte pas dans les actions du tour pour déterminer les pénalités des suivantes. De plus, toutes les attaques effectuées à l'aide de sa paléo-arme de prédilection voient leurs dommages augmentés de 1D.



PARADE, RIPOSTE

Niveau : 6 Permanent

Après avoir longuement privilégié l'attaque, les Paleo-Nobilis reviennent fréquemment aux bases et développent de nouvelles techniques de parade et de défense, en vue de maîtriser aussi bien la parade armée que le maniement du bouclier et de l'armure – devenant ainsi de véritables virtuoses de la riposte et de la contre-attaque.

Technique : Chaque fois qu'il réussit une parade, le personnage peut riposter et effectuer une attaque gratuite de réaction. Cette action ne subit pas les pénalités des actions précédentes et ne compte pas dans les actions du tour pour déterminer les pénalités des suivantes.

UNE CAUSE, UNE ARME

Niveau : 8 Rituel

Lorsqu'ils sentent l'heure venue de partir au combat, les Paleo-Nobilis les plus accomplis prêtent serment à leur arme, qu'ils sacralisent pour leur transmettre la force de leurs convictions. Ce n'est qu'au terme d'une nuit passée à méditer que les Paleo-Nobilis entrent véritablement en accord avec leurs armes. L'Arme Sacrée les assistera désormais dans chaque combat, flambeau de leurs Valeurs, garants de leurs Interdits...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax pour concrétiser le lien.

Il faut un nombre d'heures égal au Niveau d'Amarax du personnage pour établir le lien. A partir de ce moment, il gagne un bonus de 2D à tous ses jets d'attaque et le code dés de son Niveau d'Amarax devient le bonus qu'il ajoute aux dommages de base de ses coups – en lieu et place de sa Vigueur. Ces bonus ne s'appliquent que si le personnage se bat pour défendre l'une de ses Valeurs.

Si le personnage brise l'un de ses Interdits, ou entre en opposition avec l'une de ses Valeurs, le lien se rompt et ne pourra être rétabli avant un mois. En guise de pénitence, le personnage perd le bénéfice de tous ses pouvoirs Permanents de la Voie du Glaive – il peut toujours utiliser les autres.

VOIE DE LA FOI

COURAGE ET VALEUR

Niveau : 1 Permanent

La droiture d'esprit et la foi si pure des Paleo-Nobilis les préviennent des effets insidieux de la peur et de la panique.

Technique : Le Paleo-Nobilis ajoute le code dés de son Niveau d'Amarax à toute caractéristique utilisée pour résister à la peur, quelle que soit son origine.

UNITÉ ET ENGAGEMENT

Niveau : 2 Permanent

La belle et noble assurance des Paleo-Nobilis inspire confiance et courage à leurs alliés.

Technique : Tous ceux que le Paleo-Nobilis considère comme ses « alliés » reçoivent un bonus d'un nombre de dés égal au Niveau d'Amarax du personnage à tous leurs jets de Volonté pour résister à la peur. Le Paleo-Nobilis reçoit de plus un bonus en nombre de dés égal à son Niveau d'Amarax sur tous ses jets de Commandement.

BALANCE ET ÉQUITÉ

Niveau : 3

Au regard de ses propres convictions, les Paleo-Nobilis sont capables de deviner les orientations morales et les principales motivations de tous ceux qu'ils côtoient. Ils perçoivent ces tendances comme des auras et parviennent, avec le temps, à en interpréter les couleurs spécifiques.

Technique : Le personnage déclenche un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre l'individu dont il tente de percer à jour les motivations. Celui-ci n'est conscient du pouvoir que si le jet échoue. Si'il est réussi, le meneur de jeu révèle au personnage le Code d'honneur de sa cible, plus une informations supplémentaires par tranche de 5 points au-delà du score de l'adversaire – Niveau d'Amarax, Valeur, Interdit.



D'ADVERSAIRE À ENNEMI

Niveau : 4
Permanent

Cristallisation des actes vils et des bassesses que combattent les Paleo-Nobilis, certains ennemis récurrents revêtent un caractère unique. Lorsque les adeptes du Paleo-Nobilis se découvrent un tel ennemi, qu'il s'agisse d'un individu ou d'une communauté dont les vues et l'éthique vont directement à l'encontre de leurs, ils acquièrent une perception innée de la localisation et des mouvements de cet ennemi...

Technique : Le personnage sent instinctivement si sa Nemesi est présente dans le système, la planète, la ville ou la rue où il se trouve. Le meneur de jeu informe le joueur chaque fois que sa Nemesi change de zone par rapport à lui et lui indique qu'elle quitte la planète, arrive dans la ville, etc.

BOUCLIER ET FOI

Niveau : 6
Permanent

L'inaltérable détermination des Paleo-Nobilis se matérialise, face aux agressions physiques, sous la forme d'une protection mystique, d'une armure invisible qui prend

forme pour prévenir leurs porteurs des effets les plus vils. Cette splendide démonstration de foi se manifeste telle une aura lumineuse qui s'élève, comme un écran défensif, chaque fois que le Paleo-Nobilis est la cible d'une attaque.

Technique : Chaque fois que le personnage est victime d'une attaque qui ne le surprend pas, il reçoit un bonus de 2D sur son jet de Vigueur pour l'encaissement des dommages. De plus, une fois par tour, il peut décider de concentrer son énergie pour annuler purement et simplement les effets d'une attaque – qui ne lui cause aucun dommage. Ce second bénéfice n'est utilisable que si le personnage voit venir l'attaque. Une fois cet effet utilisé, le pouvoir disparaît et le bonus aux jets d'encaissement n'est plus applicable, mais le personnage peut dépenser un Point d'Amarax au début du tour suivant pour le déclencher de nouveau.

D'ENNEMI À NEMESIS

Niveau : 7

Lorsqu'un Paleo-Nobilis affronte sa Nemesi, sa détermination sans faille déstabilise cette dernière et entrave le moindre de ses actes. Elle est face à lui comme une taupe qu'aveugle la lumière du jour...





Technique : La Nemesis reçoit un malus de 3D à toutes les actions effectuées pour nuire au Paleo-Nobilis, lorsqu'elle lui fait face. De plus, le personnage peut, au début de la confrontation, nommer une des armes de son ennemi qui n'aura aucun effet sur lui. Il peut s'agir d'un objet ou d'un pouvoir précis, que le personnage devra nommer – et donc avoir déjà observé.

ARMURE ET FOI

Niveau : 9
Permanent

La protection mystique symbolisant la foi des Paleo-Nobilis prend une nouvelle dimension, à ce stade d'accomplissement. En plus de s'élever autour de lui pour amoindrir les agressions qu'il subit, elle le rend totalement invulnérable à certaines attaques, créant une barrière d'énergie que rien ne saurait franchir.

Technique : Chaque fois qu'il est victime d'une attaque qui ne le surprend pas, le personnage reçoit un bonus de 3D sur son jet de Vigueur pour l'encaissement des dommages. Si l'attaque le surprend, il gagne tout de même un bonus de 2D. Les effets de ce pouvoir s'ajoutent à ceux de « Bouclier et Foi », conférant ainsi au personnage un bonus total de 5D pour encaisser les dommages des attaques dont il est conscient, et de 2D lorsqu'il est surpris. De plus, grâce à ce pouvoir, le personnage peut annuler les effets d'une attaque par tour, sans avoir besoin de dépenser un Point d'Amarax au début du tour.

COMMANDEMENT ET VERBE

Niveau : 10
Empathique

Parvenus au stade ultime, les Paleo-Nobilis deviennent les symboles vivants de ce que peut réaliser l'absolue conviction – la foi devient loi, les paroles sont Verbe de commandement.

Technique : Le personnage donne un ordre qui doit pouvoir être énoncé en trois mots et n'entrer en contradiction avec aucun de ses Interdits. Ce pouvoir affecte tous les personnages, à portée de voix et de vue, dont le Niveau d'Amarax est égal ou inférieur à celui du Paleo-Nobilis.

VOIE DU CŒUR

MA FORCE EST CONVICTION

Niveau : 1
Permanent

La bienveillance des Paleo-Nobilis est si grande qu'on peut la ressentir rien qu'en partageant leur table, en croisant leur regard, en serrant leur main tendue.

Technique : Chaque fois qu'il fait la rencontre d'un bio, le Paleo-Nobilis dégage une aura de bonté et de noblesse qui provoque un changement d'humeur, transformant l'hostilité en neutralité et la neutralité en hospitalité. Ce pouvoir ne s'applique pas aux individus qui considèrent déjà le Paleo-Nobilis comme un ennemi personnel.

TON COMBAT EST MIEN

Niveau : 2
Coût : 3

Tout comme ils ont appris à se battre, les Paleo-Nobilis ont eu à cœur d'apprendre à protéger les autres, développant les techniques qui leur permettent de se porter en un éclair au secours d'un compagnon.

Technique : Une fois par tour, le Paleo-Nobilis peut s'interposer et parer une attaque de contact visant un individu situé à moins de son Niveau d'Amarax en mètres – devenant ainsi l'unique cible de l'attaque. Cette action est considérée comme une réaction. Elle ne subit pas les pénalités découlant des actions précédentes, mais pénalise les actions qui suivent. Si la parade est ratée, l'attaque touche le Paleo-Nobilis, mais celui-ci gagne un bonus égal à son Niveau d'Amarax sur son jet de Vigueur pour encaisser les dommages.

MA FOI EST GUÉRISON

Niveau : 4
Rituel

La bonté d'âme des Paleo-Nobilis permet de concentrer l'énergie de l'Amarax pour soigner les maux et les blessures. Leurs mains deviennent instruments de guérison.

Technique : Chaque jour, le Paleo-Nobilis dispose d'un nombre de points de soins égal à son Niveau d'Amarax, qu'il peut utiliser comme suit :

- Soigner un personnage Blessé ou Blessé 2 fois : 1 point par blessure soignée
- Soigner de Inconscient vers Blessé 2 fois : 2 points
- Stabiliser un personnage Mortellement blessé : 1 point
- Soigner de Mortellement blessé vers Inconscient : 3 points

Chaque fois qu'il fait appel à ce pouvoir, le personnage doit se fixer une pénitence, un interdit qu'il ne devra briser sous aucun prétexte – tel que garder le silence ou ne pas se battre jusqu'au lendemain, par exemple. Il est également possible d'utiliser ce pouvoir pour soigner d'autres types de blessures, telles que des fractures ou des entorses – il appartient alors au meneur de jeu de fixer le coût pour chaque cas.

TON ENNEMI EST MIEN

Niveau : 5
Permanent

Chaque fois qu'ils jugent un combat inégal, les Paleo-Nobilis s'interposent, le fer levé, et font face aux adversaires des faibles.

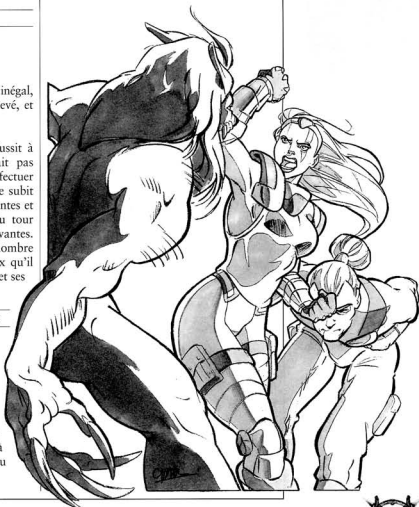
Technique : Chaque fois qu'il réussit à parer une attaque qui ne lui était pas destinée, le Paleo-Nobilis peut effectuer une riposte gratuite. Cette action ne subit pas les pénalités des actions précédentes et ne compte pas dans les actions du tour pour déterminer les pénalités des suivantes. Le personnage gagne un bonus en nombre de dés égal à son Niveau d'Amarax qu'il peut répartir entre son jet d'attaque et ses dommages.

MON HONNEUR EST JUSTICE

Niveau : 7

Les Paleo-Nobilis ont à ce point développé le sens du sacrifice qu'ils parviennent à soulager les blessures d'autrui en se les infligeant. Leur volonté se joue des douleurs et se meut en une soif de justice qui les pousse à rétablir l'équilibre en rendant au coupable le fruit de sa haine.

Technique : Le personnage doit établir un contact physique pour s'approprier toutes les blessures causées par un même individu – il peut s'agir d'un ou plusieurs coups, du moment qu'ils ont tous été portés par la même personne. Le Paleo-Nobilis n'en subit pas les malus. Pour chaque case de blessure ainsi transférée, le personnage lancera un dé supplémentaire de dommages lors de chaque attaque qu'il effectuera contre l'auteur de ces blessures. Le personnage devra affronter seul cet ennemi, faute de quoi le pouvoir cessera de faire effet. Le personnage ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir tant qu'il n'a pas rendu les blessures qu'il s'est promis de venger. De plus, s'il échoue à rétablir la justice en moins d'une semaine, le Paleo-Nobilis voit son Niveau d'Amarax réduit de 1 au terme de ce délai.



LES POUVOIRS DU RAYAH

APPROCHEZ, COMPAGNONS

Niveau : 1 Rituel, Empathique

Aux yeux d'un Rayah, aucun geste n'est plus chargé de sens qu'une main tendue vers un frère, une épaule offerte pour apaiser les tourments, un sourire et un toit accueillants... Chacune des manifestations de l'Amarax se doit d'être tournée vers les autres, mais avant de s'exercer à canaliser cette force qui naît en lui pour faire profiter les siens de ses bienfaits, le Rayah apprend à fonder une famille, à créer un réseau, un groupe soudé au sein duquel tous les membres partageront sensations, joies, craintes et aspirations. Cette communauté, comparable à une véritable famille, est qualifiée d'Harmonie par de nombreux Rayah.

Technique : Cet effet, visant à « harmoniser » les membres d'un groupe, sert de base à de nombreux pouvoirs



d'Amarax du Rayah. Chaque personnage bénéficiant des effets de ce pouvoir sera dit « harmonisé ».

Le rituel d'harmonisation nécessite une heure par membre que le Rayah souhaite inclure dans le groupe, lui compris. Pendant ce laps de temps, les personnages ne doivent pas se quitter, faute de quoi le rituel devra être effectué de nouveau depuis le début. A l'issue de cette période, chaque membre – y compris le Rayah – doit dépenser un Point d'Amarax pour sceller l'harmonie. Dès lors, le pouvoir reste actif un nombre de jours égal au Niveau d'Amarax du personnage. Si le groupe est séparé au moins une fois pendant ce délai, l'harmonie prend fin au terme de cette période. Si le groupe n'est pas séparé, elle sera prolongée, au-delà de ce laps de temps, jusqu'à leur première séparation.

Le meneur de jeu considérera qu'il y a eu séparation du groupe si :

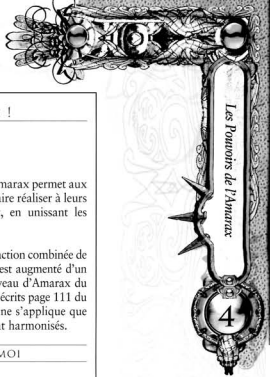
- Un des membres quitte volontairement le groupe, que ce soit pour effectuer une action isolée ou pour s'éloigner d'une distance importante – dormir dans des chambres séparées ne constitue pas un motif de séparation.
- Le groupe est scindé, contre sa volonté, pour une durée supérieure au Niveau d'Amarax du Rayah en heures – dans un groupe de 5 personnes, si l'un des membres est arrêté, les autres ont donc 5 heures avant que l'harmonie ne soit rompue.

Tant que ce pouvoir est actif, tous les membres du groupe ressentent par empathie les changements d'émotion de leurs compagnons – douleur, peur, etc. De plus, la difficulté des jets de Commandement visant à effectuer des actions combinées – voir page 111 du Livre de Règles – sera diminuée de 10.

ÀIE CONFIANCE

Niveau : 2 Empathique

Les Rayah sont capables d'utiliser l'Amarax pour partager une partie de leurs aptitudes avec l'un de leurs proches. En échangeant leur savoir-faire, leurs techniques, leurs tours de main, les deux êtres effectuent un pas supplémentaire sur la voie du Partage et de l'Accomplissement.



ENSEMBLE !

Niveau : 4 Permanent

Cette manifestation de l'Amarax permet aux Rayah qui la maîtrisent de faire réaliser à leurs proches des actions d'éclat, en unissant les forces de chacun.

Technique : Lorsqu'une action combinée de groupe est effectuée, le jet est augmenté d'un nombre de dés égal au Niveau d'Amarax du Rayah, en plus des bonus décrits page 111 du Livre de Règles. Ce bonus ne s'applique que si tous les participants sont harmonisés.

CROIS EN MOI

Niveau : 5 Empathique

Plus leur propre force progresse, plus les Rayah sont capables de décupler celle de leurs proches, à qui il confère une partie de leur puissance, de leurs connaissances et de leurs talents dans de nombreux domaines.

Technique : Le personnage peut échanger le code des d'un nombre de Compétences avec un nombre de membres harmonisés de son groupe égal à son Niveau d'Amarax. Chaque jour, il dispose de plus d'un nombre de dés de bonus égal à son Niveau d'Amarax qu'il peut répartir entre chacun des bénéficiaires de ce pouvoir. C'est lui qui décide, au moment de l'échange, quels bonus il confère. Ces bonus ne peuvent doubler le score de base de la Compétence du Rayah. Une même Compétence ne peut être échangée qu'avec un seul compagnon à la fois. Tous les échanges durent jusqu'au terme de la prochaine nuit de sommeil du Rayah. Pendant ce délai, le Rayah effectue les jets impliquant les Compétences échangées avec les scores initiaux de ses compagnons respectifs.

RAPPELONS-NOUS NOS ANCÊTRES

Niveau : 5 Rituel

Confrontés au doute, les Rayah se gardent bien de juger par eux-mêmes et s'efforcent d'établir un contact avec l'esprit de leurs ancêtres pour obtenir réponse.

Technique : Le personnage échange le code des d'une de ses Compétences avec celui d'un membre harmonisé de son groupe. Le Rayah ne peut échanger ainsi qu'une seule Compétence à la fois. L'échange dure jusqu'au terme de la prochaine nuit de sommeil du Rayah. Pendant ce délai, le Rayah effectue les jets impliquant cette Compétence avec le score initial de son compagnon.

QUE CHACUN SE FASSE ENTENDRE

Niveau : 3 Empathique

En profitant des liens créés par l'Harmonie, certains Rayah parviennent à instaurer une relation telle que les esprits de ses compagnons s'intègrent dans un réseau télépathique dont il devient le psycho-administrateur. Chacun peut s'exprimer librement, en communiquant par la pensée avec tous les autres. Les Rayah disposent en outre d'une perception d'ensemble qui leur permet de prodiguer des conseils tactiques très efficaces à ses compagnons.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

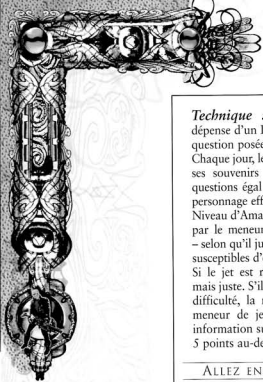
Pendant une heure par Niveau d'Amarax du Rayah, tous les membres harmonisés que le personnage décide d'inclure dans ce réseau télépathique peuvent communiquer mentalement, dans le silence le plus complet, quelle que soit la distance qui les sépare. Si l'harmonie est brisée, cependant, les effets de ce pouvoir cessent instantanément.

DANS LES PAS DE NOS PÈRES

Niveau : 3 Permanent

Fidèle à la tradition du respect des aînés, le Rayah sait puiser dans les mémoires de ses ancêtres afin d'apprendre, de recevoir conseils et de sentir sa main guidée par l'esprit des siens. L'espace d'un instant, un être issu du passé l'entoure de sa présence et le guide...

Technique : Chaque fois qu'il veut dépenser des Points de Personnage pour augmenter ses chances de réussite, le personnage peut choisir de n'en dépenser qu'un, au lieu du maximum fixé à trois. Dans ce cas, il lance 3D supplémentaires au lieu d'un.



Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax pour chaque question posée.

Chaque jour, le personnage peut puiser dans ses souvenirs pour poser un nombre de questions égal à son Niveau d'Amarax. Le personnage effectue alors un jet de Savoir + Niveau d'Amarax contre une difficulté fixée par le meneur en fonction de la question – selon qu'il juge les ancêtres du personnage susceptibles d'en connaître la réponse.

Si le jet est réussi, la réponse est vague, mais juste. S'il est supérieur de 5 points à la difficulté, la réponse est plus précise. Le meneur de jeu peut ensuite fournir une information supplémentaire par tranche de 5 points au-delà de la difficulté du jet.

ALLEZ ENSEMBLE, TOUS DEUX

Niveau : 6 **Empathique**

Ce qu'un homme ne peut réussir seul, deux pourront l'effectuer. Fidèles aux enseignements de ses ancêtres, les Rayah savent que la coordination permet de venir à bout de n'importe quelle épreuve, aussi apprennent-ils à unir temporairement deux êtres, par la force de l'Amarax, pour leur permettre de veiller l'un sur l'autre, de se soutenir mutuellement et d'agir de concert face à l'adversité. Cette symbiose constitue un événement troublant pour le psychisme, et bien qu'il soit dangereux de la renouveler à intervalles trop rapprochés, ses effets spectaculaires sont considérés par les Rayah comme une preuve de fraternité et d'accomplissement.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax de la part de chacun des bénéficiaires.

La symbiose reste active un nombre de jours égal au Niveau d'Amarax du Rayah. Pendant ce délai, les deux esprits sont liés par télépathie et peuvent communiquer mentalement, quelle que soit la distance qui les sépare. De plus, chaque fois que l'un des personnages ainsi liés effectue une action, il utilise systématiquement le meilleur des codes des deux – qu'il s'agisse d'un Attribut ou d'une Compétence – pour résoudre le jet d'action. Les caractéristiques doivent être échangées pour un tour complet au moins – ainsi, une fois qu'une caractéristique a été échangée, il est impossible de changer à nouveau avant le tour suivant.

Les dépenses de Points d'Amarax ou de Personnage ne sont pas échangées – seuls les scores non-modifiés sont donc copiés.

Si les deux personnages doivent être harmonisés au moment où le Rayah met en place ce pouvoir, ils ne sont plus considérés comme harmonisés au reste du groupe tant que la symbiose les lie – les autres le restent cependant entre eux. Si le Rayah se lie grâce à ce pouvoir, le groupe est instantanément désynchronisé.

CHANTONS, BUVONS, RIONS

Niveau : 7 **Rituel, Empathique**

A l'image des veillées où ils écoutaient, enfants, les contes des anciens, les Rayah aiment à réunir leurs proches et à mener les discussions qui aideront chacun à partager ses pensées, ses envies, ses joies. C'est ainsi que les adeptes du Rayah luttent contre l'influence néfaste de l'apathie, du fatalisme et du Nécorrève...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax de la part de chaque participant au rituel.

La discussion dure une heure par individu présent. Tous doivent être harmonisés. Au terme de la réunion, chaque participant peut dépenser 1 Point de Personnage pour perdre tous ses Points de Nécorrève.

RESTONS GROUPÉS !

Niveau : 8

Apôtres de l'union et de l'unité, les Rayah mettent tout en œuvre pour coordonner les efforts de leurs proches et transformer les faiblesses en force, les prouesses en miracles, les actions collectives en charges héroïques...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un point d'Amarax de la part de chaque participant.

Pendant un nombre de minutes égal au Niveau d'Amarax du Rayah, chacun des personnages ayant dépensé 1 Point d'Amarax peut, une fois par tour, gagner un bonus d'un nombre de dés égal au Niveau d'Amarax du Rayah. Ce bonus ne peut être appliqué qu'à une action qu'au moins deux personnages décident d'effectuer dans le même tour de façon simultanée.

RENTRONS, MES FRÈRES

Niveau : 9 Rituel

Convaincus que l'accomplissement réside dans le partage permanent et total de toute chose, les Rayah ne peuvent souffrir l'absence de leurs et ressentent comme autant de blessures les séparations de leurs familles. En rassemblant leurs souvenirs, concentrés sur les visages et les paroles de leurs pairs, ils peuvent, grâce à l'énergie décuplée de leur Amarax, transporter leurs compagnons par-delà la matière pour rétablir l'harmonie et faire de deux groupes éloignés une seule et même famille à nouveau...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax de la part de chaque membre du groupe.

Le Rayah peut transporter vers le reste du groupe un nombre de personnes égal à son Niveau d'Amarax. Il doit nécessairement y avoir au moins un membre du groupe au point d'arrivée – peu importe que le personnage se situe à l'endroit de départ ou à celui d'arrivée. Le Rayah doit réussir un jet de Niveau d'Amarax dont la difficulté de base est de 10, +20 par membre du groupe à transporter et -5 par membre du groupe présent au lieu d'arrivée. Le Rayah compte dans les individus transportés ou

présents pour calculer la difficulté. Aucune distance n'est prise en compte. Ce pouvoir ne peut affecter que des personnages harmonisés.

SOYONS FAMILLE. SOYONS UN SEUL

Niveau : 10

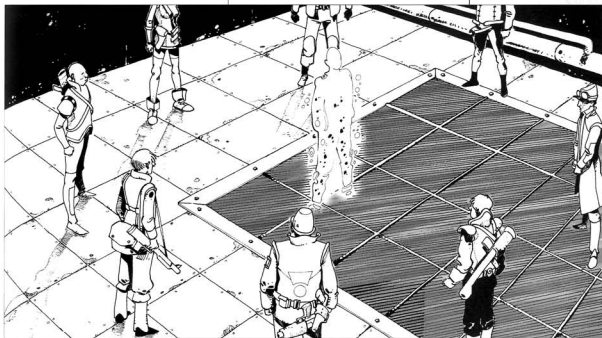
Ce pouvoir extraordinaire, symbole de l'accomplissement dans le partage, permet aux Rayah d'unifier les membres de leur groupe harmonisé pour que chacun profite du meilleur des autres.

Ainsi, chaque membre devient aussi doué dans chaque domaine que le plus doué du groupe. Tous sont donc capables de se battre comme le membre le plus fort, de réfléchir comme le plus intelligent, de courir comme le plus rapide...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax de la part de chaque membre du groupe.

Durant un nombre d'heures égal au Niveau d'Amarax du Rayah, chaque personnage utilise le code dés le plus élevé du groupe pour chaque action qu'il effectue – qu'il s'agisse d'un Attribut ou d'une Compétence. Seules les valeurs non-modifiées sont ainsi échangées.

Ce pouvoir ne permet pas d'utiliser les pouvoirs des autres membres du groupe.





LES POUVOIRS DU SKATAWAH

VOIE DE LA SÈVE

QUE TES MAINS TE TRAHISSENT

Niveau : 1

En conférant aux pierres et aux branches le pouvoir de leur Amarax, les Skatawah parviennent à transformer de simples brindilles en de redoutables armes. Ainsi, en offrant à une poignée de sable le pouvoir de s'infiltrer dans les plus infimes interstices, le Skatawah peut provoquer une panne dans les mécanismes de n'importe quel équipement technologique.

Technique : Une fois par tour, le personnage peut utiliser ce pouvoir pour tenter d'enrayer un objet de facture technologique – fusil, véhicule, etc. Il doit pour cela lancer un nombre de dés égal à son Niveau d'Amarax. Si au moins l'un d'eux fait 1, l'objet est enrayeré et inutilisable pendant deux tours. Si le meneur de jeu considère que le sable ne peut pas atteindre les mécanismes vitaux de l'objet, il peut augmenter à deux, voire trois, le nombre de 1 que le personnage devra obtenir sur ce jet.

QUE LA PLUIE TOMBE ET LAVE

Niveau : 2 Rituel

En tendant les mains vers le ciel, le Skatawah peut appeler à lui une fine ondée urticante qui traverse les vêtements et s'infiltrer dans les armures de ses ennemis. Au contact de la peau, l'eau chargée de spores provoque immédiatement de fortes brûlures et des démangeaisons qui rappellent à tous la primauté de l'ordre naturel.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

La pluie tombe pendant un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax du personnage. Toutes les personnes présentes dans un rayon égal au Niveau d'Amarax en mètres du personnage, sont atteintes. Au début de chaque tour, elles subissent un malus de 2D à toutes leurs actions physiques pour le tour – et font tout pour se débarrasser de leurs vêtements.

QUE LE RAMEAU S'ANIME

Niveau : 3 Rituel

Comme leurs plus lointains ancêtres, les Skatawah héritent de la nature le don de façonner la pierre et le bois, la feuille et la terre, pour confectionner les instruments de leur quotidien. Très vite, ils apprennent le



pouvoir de faire s'agglomérer les matières premières autour d'eux pour les modeler selon leur volonté et créer la réplique parfaite d'un objet technologique, fait de lierre et de silex. L'opération est longue et, si elle ne permet pas toujours d'obtenir des répliques parfaites, produit des objets utilisables et terriblement efficaces. La taille et le volume de ces créations sont limités, notamment par les connaissances personnelles de chacun des adeptes de la nature.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le Skatawah dispose d'une réserve de dés, égale à la somme de ses codes dés de Technique + Niveau d'Amarax, qu'il doit répartir entre une action de Conception et une action de Réalisation. Chacun des dés qu'il dépense pour la Conception confère à son objet un code dé équivalent dans la caractéristique de son choix – en accord avec le meneur de jeu. Ensuite, avec le nombre de dés restants, le personnage doit réussir un jet de Réalisation. Ce jet s'effectue contre une difficulté de base de 10, augmentée par le nombre de dés utilisés pour la Conception. Un personnage possédant 3D en Technique et un Niveau d'Amarax de 5 dispose de 8D à répartir entre Conception et Réalisation. S'il souhaite façonner une armure possédant un indice de protection de 3D, il ne lui restera plus que 5D pour procéder à la Réalisation. Il devra donc réussir contre le meneur de jeu un jet d'une difficulté de 3D+10.

Il faut une heure par dé utilisé en Conception pour confectionner l'objet et lui donner vie. Les objets technologiques et polluants sont interdits au Skatawah.

QUE LES RONCES TOURBILLONNENT

Niveau : 4

Lorsque l'environnement s'y prête, les Skatawah sollicitent la végétation alentour pour lutter à leurs côtés et exhortent les plantes, les arbres et les racines à s'animer pour gêner, entraver, aveugler...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

La zone d'effet du pouvoir est d'un rayon égal à cinq fois le Niveau d'Amarax du personnage en mètres. Tous les individus présents dans cette zone et considérés

comme des adversaires par le personnage subissent un malus égal au Niveau d'Amarax du Skatawah à leur Mouvement. Avant chaque action physique, toutes les victimes enchevêtrées doivent effectuer une action de mouvement qui compte comme une action dans le calcul des pénalités.

Ce pouvoir reste actif tant que le personnage se concentre et guide les ronces, en effectuant une sorte de danse. Si sa concentration est brisée pour quelque raison que ce soit, le pouvoir cesse au début du tour suivant.

QUE LE TEMPS FASSE SON ŒUVRE

Niveau : 5

Le cycle primordial du temps est aux yeux des Skatawah une donnée fondamentale. Grâce à de simples gouttes d'eau, ils deviennent rapidement capables de provoquer l'usure spontanée des métaux et de mettre hors d'usage n'importe quel objet ou machinerie technologique.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le Skatawah peut effectuer un jet de dommages égal à son Niveau d'Amarax contre la résistance de tout objet métallique situé à portée de vue.

QUE VENGEANCE S'ACCOMPLISSE

Niveau : 6

Lorsque les circonstances l'exigent, les Skatawah se transforment en champions de la nature – créatures hybrides mêlant à leur forme originelle les traits caractéristiques de plusieurs variétés animales – et se lancent au combat pour préserver l'ordre naturel ou sauvegarder un écosystème. La forme diffère pour chaque Skatawah, selon les espèces qu'il a pu côtoyer, mais tous deviennent de dangereux combattants et perdent une partie de leurs capacités intellectuelles au profit d'un instinct animal plus adapté à l'affrontement physique.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax à chaque transformation.

La forme semi-animale que prendra le Skatawah sera la même à chacune des utilisations de ce pouvoir. En accord avec le



meneur de jeu, le joueur devra donc la définir puis, à l'aide d'un nombre de dés égal au Niveau d'Amarax de son personnage, attribuer des bonus dans les caractéristiques de son choix.

Pour chaque dé que le personnage dépense, il peut augmenter d'autant un Attribut – les compétences dépendantes de ces attributs sont normalement augmentées d'autant. Il est impossible de faire évoluer un Attribut à plus du double de sa valeur de base. Chaque fois que le Niveau d'Amarax du personnage évolue, le joueur doit procéder aux modifications qui s'imposent.

En contrepartie, le personnage perd l'usage de la parole et de toutes les facultés intellectuelles que le meneur de jeu estime inexistantes chez l'espèce animale ainsi copiée.

La transformation dure un nombre de minutes égal au Niveau d'Amarax du personnage. Si celui-ci tombe inconscient, il reprend sa forme humaine en deux tours. A l'inverse, le meneur de jeu peut estimer qu'un violent choc ou qu'une situation de stress peut déclencher la transformation. Dans ce cas, le personnage devra dépenser un Point d'Amarax pour résister.

QUE LES PIERRES NOUS EMPORTENT

Niveau : 7 *Rituel*

Bien qu'habitué à marcher et à fendre les feuillages denses des jungles, les Skatawah ont parfois recours à un don de l'Amarax qui leur permet de créer des véhicules capables de les transporter. Ces engins, ailes volantes, chariots autonomes, dériveurs aquatiques et coques foreuses, sont tous faits de glaise et d'herbes solidifiées, de blocs de granit et de ronces entremêlées...

Technique : Ce pouvoir se gère comme sa version restreinte, « Que le rameau s'anime », mais permet de créer un véhicule d'échelle « Véhicules, 2D », auquel le personnage peut, en dépensant un dé de Conception, attribuer un score de 15 dans un mouvement particulier. Les caractéristiques de Résistance et l'armement éventuel se gèrent par la dépense de dés de Conception décrite précédemment.

Les passagers sont approvisionnés en oxygène et la température de l'habitacle est de 18°C environ.

QUE LA Foudre S'ABATTE

Niveau : 8

Quand la fureur des enfants de la Terre se déchaîne, elle prend la forme d'une salve d'éclairs foudroyants, jaillissant des cieus les plus clairs pour s'abattre sur toute matière, toute machine issue des usines industrielles de la civilisation.

Technique : Une fois par tour, le Skatawah peut effectuer un jet de dommages égal à son Niveau d'Amarax contre la résistance de tout objet non-organique situé à portée de vue.

QUE LA NATURE FASSE LOI

Niveau : 10 *Rituel*

Quand sa patience s'épuise, minée par les cris d'agonie de ses enfants, il arrive un moment où la nature refuse de se laisser détruire et polluer davantage. Les Skatawah peuvent déchaîner sa colère et en appeler aux éléments, libérant des pluies dévastatrices, provoquant des séismes, noyant des régions sous les flots de raz de marée. Rares sont les structures technologiques qui résistent alors à la colère de la nature...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax par tranche de 100 mètres de diamètre de la zone d'effet. Le Skatawah doit être capable de désigner un épiscentre situé à portée de vue. Il faut une minute à la Nature pour concentrer sa vengeance à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les infrastructures et les machines situées dans la zone d'effet subissent un jet de dommages d'un nombre de dés égal au double du Niveau d'Amarax du personnage. Les créatures et les bios présents dans le périmètre ne sont pas affectés directement par ce pouvoir, mais subissent tout de même des dommages dus à l'écroulement des constructions, aux chutes de pierres et d'objets, etc. Le meneur de jeu peut gérer cet effet secondaire en demandant un jet d'Agilité et en estimant les dommages égaux au Niveau d'Amarax du personnage. La manifestation de la nature est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de l'environnement géographique de la zone, mais elle sera invariablement accompagnée d'un tremblement de terre.

VOIE DES RACINES

OFFRE-MOI REFUGE

Niveau : 2

Rituel

Les Skatawah savent créer des abris naturels dans lesquels ils offrent à leurs compagnons de se reposer en toute sécurité. Selon la région, ces abris prennent la forme de grottes, futaies, igloos, terriers... Bien que pratiquement invisible de l'extérieur, le refuge sera toujours reconnu comme tel par les animaux sauvages, qui laisseront ses résidents en paix.

Technique : Pour chaque personne qu'il souhaite inviter dans l'abri, y compris lui, le Skatawah doit méditer pendant dix minutes. Le refuge reste abrité, chaud et protecteur pendant un nombre d'heures égal à trois fois le Niveau d'Amarax du personnage. Pour découvrir l'abri, il faut réussir un jet d'opposition de Recherche contre le Niveau d'Amarax du Skatawah +10.

AIDE-MOI À COMPRENDRE

Niveau : 3

Rituel

En se concentrant sur leurs émanations, les Skatawah sont capables de ressentir les énergies qui sillonnent les mondes comme autant de vagues invisibles.

Technique : Le personnage doit effectuer un jet de Niveau d'Amarax contre une difficulté fixée par l'intensité de l'énergie qu'il cherche à distinguer - 10 si l'énergie est massivement présente, 15 si elle est simplement présente, 20 si elle ne l'est que faiblement, 25 si elle est pratiquement inexistante et 30 si elle est absente. Pour distinguer une autre énergie, le Skatawah n'effectue pas de jet supplémentaire, mais la difficulté est augmentée de 5 pour ressentir la présence de chaque nouvelle énergie. Le meneur de jeu estime l'intensité des énergies et en décrit la puissance au personnage en adoptant par exemple une échelle de 1 à 10.

La durée de concentration est d'une minute par type d'énergie que le personnage a cherché à distinguer au total. Le Skatawah doit ensuite se reposer et ne peut utiliser ce pouvoir avant au moins deux heures.

Le seul fait de connaître fait du Skatawah une cible privilégiée des Techno-Technos, qui traquent sans relâche ceux qui se tournent vers les mystères de l'univers.

LIVRE-MOI TES SECRETS

Niveau : 4

Rituel

Pour rester à l'écoute du monde et de ses vibrations, les Skatawah procèdent à des rituels de symbiose lors desquels ils entrent en méditation et s'harmonisent avec la Terre. Cette communion leur permet d'établir un dialogue avec l'esprit du continent où ils se trouvent et d'obtenir toutes sortes de renseignements sur ce lieu, ceux qui s'y trouvent ou y sont morts...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le personnage doit entrer en méditation pendant une dizaine de minutes et se concentrer sur un visage, un nom, un événement. Il effectue ensuite un jet de Perception + Niveau d'Amarax. La difficulté de base est fixée par la distance où s'est produit l'événement.

Un modificateur est ensuite appliqué, en fonction de la date à laquelle s'est produit cet « événement ».

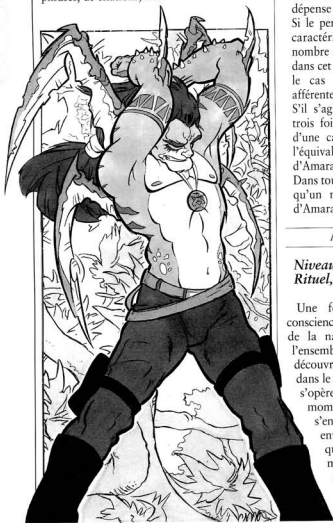




Distance	Difficulté
100 m	Très facile
1 km	Facile
10 km	Moyen
100 km	Difficile
1 000 km	Très difficile
Sur la même planète	Méta difficile

Temps	Difficulté
Dans l'heure	+0
Dans la journée	+5
Dans la semaine	+10
Dans le mois	+15
Dans l'année	+20
L'année précédente	+25
Plus de deux ans avant	+30

Le meneur de jeu reste libre de la façon dont la nature présente les informations au Skatawah – par le biais d'images, de bribes de phrases, de citations, etc.



Seuls les faits dont des éléments de la biosphère ont pu être témoins seront ainsi révélés – rien qui ne se soit déroulé dans un cadre purement technologique, donc.

DONNE-MOI TA FORCE

Niveau : 6

Lorsqu'ils ont besoin d'accroître leur force, leur rapidité ou la finesse de leurs perceptions, les Skatawah ne font pas appel aux outils ou aux armes auxquelles recourent tant de leurs pairs, mais aux aptitudes des animaux sauvages qu'ils côtoient. Les Skatawah peuvent ainsi invoquer et adopter un trait caractéristique de n'importe quelle espèce animale – la force d'une fourmi, le sonar d'une chauve-souris, la respiration sous-marine des requins...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Si le personnage choisit de développer une caractéristique, il gagne un bonus d'un nombre de dés égal à son Niveau d'Amarax dans cet Attribut ou cette Compétence. Dans le cas d'un Attribut, les Compétences afférentes ne sont pas affectées par ce bonus. S'il s'agit du Mouvement, il augmente de trois fois son Niveau d'Amarax. S'il s'agit d'une capacité spéciale, il la développe à l'équivalent d'un niveau égal à son Niveau d'Amarax.

Dans tous les cas, cette augmentation ne dure qu'un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax du personnage.

ACCUEILLE MON ÂME

Niveau : 7 Rituel, Empathique

Une fois parvenus à un niveau de conscience qui fait d'eux de véritables enfants de la nature, respectés et reconnus par l'ensemble des espèces, les Skatawah se découvrent capables de projeter leur esprit dans le corps d'un hôte animal. Le transtent s'opère, offrant au Skatawah de contrôler momentanément ce corps dont l'esprit s'endort, confiant. Dans cette nouvelle enveloppe de chair, le Skatawah réalise qu'il sait instinctivement comment se mouvoir, comment réagir, et qu'il se rapproche chaque jour davantage de son idéal de symbiose absolue.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Avant d'entamer le transfert, le Skatawah doit être capable d'établir un contact physique avec un hôte animal ou extraterrestre. Si l'hôte est consentant, le pouvoir réussit automatiquement. Sinon, il faut effectuer un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre l'hôte.

Le personnage doit ensuite entrer en méditation et se concentrer pendant un nombre de minutes égal à son Niveau d'Amarax, avant que son esprit se désincarne pour rejoindre le corps de son hôte animal. Il gagne alors, pour toute la durée du pouvoir, les caractéristiques physiques et les capacités spéciales de la créature – ainsi que ses limitations ayant trait à la communication, à la manipulation d'objets, etc. Le Skatawah peut se maintenir dans le corps de son hôte pendant une heure pour chaque Point d'Amarax qu'il dépense. Le personnage peut dépenser un Point d'Amarax pour prolonger le délai d'une heure supplémentaire, au terme de chaque heure écoulée. Si l'hôte n'était pas consentant, ce délai est réduit à une minute par Point d'Amarax dépensé.

PORTE-MOI, TELLE L'ONDE

Niveau : 9 Rituel

Sans être conscients de l'existence des six Portes de l'univers, les Skatawah ont appris à utiliser certains courants dont ils sentent la présence pour traversant en un battement de cils des distances incommensurables...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax de la part de chaque personne transportée – y compris le personnage.

Il doit impérativement connaître le lieu d'arrivée, pour l'avoir déjà vu, mais cet endroit peut se situer n'importe où dans l'univers, sans limitation de distance. Le personnage doit tout d'abord déterminer l'énergie grâce à laquelle le voyage va s'effectuer. Pour cela, il doit nommer ce qui distingue l'endroit d'arrivée de celui où il se trouve actuellement, en accord avec les caractéristiques des six Flux – Gravité, Température, Humidité, Odeur, Luminosité et Aspérité. Ainsi, comparé à une forêt, un désert sera différencié par la Température, la Luminosité et l'Humidité.

Une fois les Flux identifiés, le Skatawah doit les localiser et en déterminer l'intensité – grâce aux effets du pouvoir « Aide-moi à comprendre ». Ensuite, le personnage doit fixer la difficulté du jet. La difficulté de base est de 20, modifiée par l'intensité du Flux qu'il choisit pour assurer le voyage et la différence d'énergie entre le lieu de départ et le lieu d'arrivée.

- La différence d'énergie doit être caractérisée par Identique (0), Différente (+5), Très différente (+10) ou Opposée (+15). Ainsi, un désert sera Opposé à une forêt en terme d'Humidité, mais juste Très Différent d'un point de vue Luminosité et Température.
- L'intensité du Flux présent à l'endroit de départ doit être caractérisée par Massivement présente (-5), Présente (0), Faiblement présente (+5), Pratiquement inexistante (+10) ou Absente (+15). Il appartient au meneur de jeu de déterminer l'intensité des Flux présents.

Le personnage doit alors se concentrer pendant un nombre de minutes égal au nombre de personnes qui prennent part au voyage. Il peut en transporter un nombre égal à son Niveau d'Amarax – lui inclus. L'utilisation de ce pouvoir reste hasardeux, car même si le jet est réussi, des complications peuvent survenir.

C'est le Meta-dé qui détermine les contrecoups :

- Réussite normale : le Skatawah a trouvé le bon Flux, le voyage se déroule sans incident.
- Réussite avec un Méta-6 : le voyage est une réussite, le Skatawah regagne les Points d'Amarax dépensés.
- Réussite avec un Méta-1 : le voyage réussit, mais au terme d'une errance qui augmente le temps de transport d'un nombre d'heures égal au résultat d'un dé.
- Echec normal : la concentration du Skatawah est perturbée, le voyage est impossible.
- Echec avec Méta-1 : le voyage est un échec retentissant. Les personnages ne se sont pas déplacés, c'est le Flux d'énergie qui vient à eux et libère sa puissance dans une zone de 50 mètres de diamètre autour du Skatawah. Tous les êtres présents subissent un jet de dommages d'un nombre de dés égal au Niveau d'Amarax du Skatawah.



VOIE DE LA SOURCE

DE LA NATURE, TU ES ENFANT

Niveau : 1 **Rituel**

Les Skatawah bénéficient d'une capacité d'adaptation à leur environnement qu'ils copient sur les défenses immunitaires des espèces bios locales. Ils peuvent ainsi endurer les rudes climats, les gravités élevées, l'absence d'oxygène ou les fortes chaleurs en s'y acclimatant physiologiquement. Les effets de ce pouvoir d'Amarax sont manifestes et confèrent aux adeptes une peau semée d'écailles, des poils drus comme de la fourrure, des pupilles de serpent...

Technique : La transformation du Skatawah s'effectue en une minute. Une fois accomplie, sa mutation annule les effets néfastes de l'environnement du personnage. Ce pouvoir ne permet que des transformations défensives et ne s'applique qu'aux conditions naturelles de l'environnement, sous réserve qu'une espèce locale dispose naturellement de cette forme d'adaptation. Ainsi, le personnage ne sera pas immunisé contre les effets d'un poison diffusé par une main meurtrière dans l'eau d'un lac, car les espèces locales n'ont pas encore eu le temps de muter. Il permet par exemple la pousse de fourrure pour lutter contre le froid, l'apparition de filtres nasaux pour annuler les effets de la pollution ou de toxines, la naissance de branchies, etc.

FRUIT DE NOS ARBRES, EAU DE NOS SOURCES

Niveau : 2 **Rituel**

La force de l'Amarax permet aux Skatawah de lutter contre la pollution et les effets des installations industrielles. Ainsi, ils sont capables de purifier lacs et forêts, plaines et clairières de l'influence corruptrice de la technologie.

Technique : Une fois par jour, le Skatawah peut purifier un nombre de mètres cubes de matière organique égal à son Niveau d'Amarax. Cette purification n'affecte que des organismes vivants.

L'HOMME CRAINT LE VENIN, PAS LE SERPENT

Niveau : 3 **Permanent**

L'organisme des Skatawah mute lentement, tout au long de leur évolution, pour armer les adeptes contre toutes les agressions d'origine technologique. A la façon de reptiles immunisés contre leur venin, les Skatawah apprennent rapidement à résister aux substances non-naturelles produites par leur civilisation, qu'il s'agisse de poisons, de drogues, de médicaments ou de toxines polluantes.

Technique : Le Skatawah reçoit un bonus égal à son Niveau d'Amarax pour tout jet de Vigueur ou de Résistance visant à résister à des poisons, toxines ou virus, qu'ils soient naturels ou artificiels.

PUISE À LA SOURCE, VIS PAR LA SÈVE

Niveau : 5 **Permanent**

A l'image des mammifères et des arbres centenaires, les Skatawah puisent dans l'énergie de l'Amarax ce que les enfants de la nature puisent dans la sève et l'eau de pluie – une force intérieure capable de régénérer leur organisme et d'en guérir les blessures.

Technique : Le Skatawah gagne un bonus égal à son Niveau d'Amarax à tous ses jets de guérison naturelle. De plus, la période entre deux jets de guérison naturelle est réduite d'une unité de mesure – de jour et heure, d'heure en minute, de minute et tour. Un seul jet est possible par tour.

EN TOUTE FORÊT, LA NATURE RÈGNE

Niveau : 6

Aucun Skatawah ne peut rester passif lorsqu'il assiste au spectacle d'une nature envahie, souillée par la présence de machine polluantes. En puisant dans l'énergie tellurique qui l'entoure et dans l'intensité de l'Amarax réveillé par ce sursaut vengeur, le Skatawah libère une vague d'énergie qui s'opposera aux sources d'alimentation des machines présentes telle la lumière face à l'obscurité.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le champ d'énergie projeté par le personnage s'étend sur un rayon égal à dix fois son Niveau d'Amarax en mètres et reste actif pendant un nombre de tours égal à son Niveau d'Amarax. Tous les équipements utilisant une source d'énergie technologique subissent les effets de ce pouvoir. A chacune de leur utilisation, le meneur de jeu lance un nombre de dés égal au Niveau d'Amarax du Skatawah. Si l'un d'entre eux fait 1, l'équipement ne fonctionne pas.

LA MACHINE EXISTE. L'HOMME VIT

Niveau : 8

Là où les griffes des prédateurs traceront des filets sanglants dans les chairs des Skatawah, les salves énergétiques et les projectiles meurtriers des soldats de la technologie deviennent aussi inoffensifs que des gouttes de pluie, lorsque l'Amarax érige une barrière infranchissable contre les armes modernes.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Pendant un nombre de tours égal à son Niveau d'Amarax, le personnage est immunisé aux dommages infligés par des armes utilisant une source énergétique.

LES POUVOIRS DU VERITAS

VOIE DE LA RÉVÉLATION

MYTHO-SENSIBILITÉ

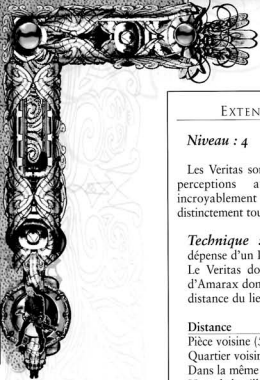
Niveau : 2
Empathique

Un simple effort de concentration permet aux Veritas de comprendre qu'on leur ment. Qu'un être vivant prenne la parole en sa présence et il saura, instinctivement, s'il s'agit de la vérité, d'un mensonge ou d'un simple oubli.

Technique : Le Veritas effectue un jet d'opposition de Perception + Niveau d'Amarax contre Volonté + Niveau d'Amarax de l'individu chez qui il tente de percevoir le mensonge. Si le jet est réussi, il sait que son interlocuteur lui ment et comprend s'il le fait volontairement ou par omission. Si le jet est raté, l'interlocuteur comprend que le personnage use d'un pouvoir mental contre lui.

Le Veritas peut dépenser un Point d'Amarax pour obtenir la réponse à sa question sans effectuer de jet. Son interlocuteur ne peut alors se douter de rien.





EXTENSION SENSITIVE

Niveau : 4

Les Veritas sont capables de projeter leurs perceptions auditives en des lieux incroyablement distants pour percevoir distinctement toutes les informations sonores.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le Veritas doit réussir un jet de Niveau d'Amarax dont la difficulté est fixée par la distance du lieu qu'il souhaite atteindre.

Distance	Difficulté
Pièce voisine (50 m)	Très facile
Quartier voisin (500 m)	Facile
Dans la même ville (5 km)	Moyen
Hors de la ville (100 km)	Difficile
Dans le même pays	Très difficile
Sur la même planète	Méta difficile

Ce pouvoir dure un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax du Veritas.

PERCEPTION EXTRA-OCULAIRE

Niveau : 5

Il faut de longues années de pratique aux Veritas avant d'être capables, en altérant l'agencement des réseaux nerveux de leurs organes visuels, de voir au-delà de la matière la plus épaisse. Lorsqu'ils usent de cette incroyable faculté, ils parviennent alors à traverser le solide pour voir, avec la plus parfaite netteté, ce qu'abritent murs, sols, plafonds, enveloppes et sas hermétiques.

Certains matériaux, spécialement traités à cet effet, freinent jusqu'à les interdire les tentatives de perception extra-sensorielles. C'est le cas notamment du ntranekkon blanc et des enchantements dont les néo-Shabda-Oud protègent leurs bastions.

Ce pouvoir est très éprouvant pour l'esprit – il n'est pas rare que ceux qui en font usage soient pris de vertiges et de nausées, lorsqu'ils retrouvent leurs perceptions habituelles.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Aucun jet n'est nécessaire, mais le Veritas ne peut maintenir sa vision qu'un nombre de secondes égal à son Niveau d'Amarax. De plus, chaque utilisation de ce pouvoir lui inflige une Blessure Sonnée.

PSYCHO-INVESTIGATION

Niveau : 6

Avec l'expansion et la maîtrise de l'Amarax, les facultés de perception des Veritas deviennent à ce point décuplées qu'elles leur permettent de percevoir à jour tout élément que l'on cherche sciemment à dissimuler. En plus de révéler les pièces à conviction cachées, ils découvrent les portes dérobées, devient l'invisible...

Technique : Le Veritas reçoit un bonus égal à son Niveau d'Amarax à tous ses jets de Recherche. Ce bonus s'applique de plus aux jets d'opposition face à d'éventuels jets de Dissimulation d'objet ou d'information – le personnage comprend instinctivement, si tel est le cas, que ce qu'il vient de découvrir a été volontairement dissimulé.

ALTÉRATION UCHRONIQUE

Niveau : 8

La puissance de l'Amarax permet aux adeptes qui maîtrisent ce formidable pouvoir de voyager dans les méandres du temps et de devenir spectateur d'un événement. Peu à peu, leur esprit se détache de leur corps et atteint le point du passé où la scène s'est produite. Habituellement, les Veritas assistent à la scène en simples spectateurs, totalement invisibles aux yeux des fantômes qu'ils observent, et réintègrent leur corps lorsque celle-ci s'achève. Cependant, certains sont capables de matérialiser leur forme spirituelle et d'intervenir – devenant visible, tangible, audible... Bien que leur corps véritable ne traverse pas le temps, tout traumatisme ou dommage subi dans le passé aura de lourdes répercussions, une fois l'esprit revenu dans le présent...

Technique : Avant de procéder au voyage temporel, le personnage doit se concentrer sur l'image du lieu ou de l'individu vers lequel il souhaite se transporter. Il lui faut une minute par Point d'Amarax qu'il dépense pour atteindre l'état mental nécessaire au voyage temporel. Le nombre de Points d'Amarax que le Veritas doit dépenser et la difficulté du jet de Niveau d'Amarax qu'il doit effectuer sont déterminés par l'éloignement dans le temps de la scène à laquelle il souhaite assister.

VOIE DE LA LUMIÈRE

AFFERMISSEMENT SPIRITUEL

Niveau : 1
Permanent

Les adeptes de la Voie de la Lumière sont insensibles aux tentatives d'influence. Les interrogatoires, qu'ils soient violents ou subtils, se heurtent à la barrière sans faille de leur volonté. Aucun menace, aucun chantage – même le plus odieux – ne peut ébranler leur détermination et les contraindre à avouer les informations qu'ils ont juré de protéger.

Technique : Le Veritas dispose d'un bonus égal à son Niveau d'Amarax à toute caractéristique utilisée pour résister aux interrogations, harcèlements, intimidations et toutes autres techniques relationnelles visant à lui soutirer des informations. La torture et la lobotomie ne sont pas affectées par ce pouvoir.

Temps	Difficulté	Points d'Amarax
Moins d'une minute	10	1
Moins d'une heure	15	1
Moins d'une journée	20	2
Moins d'une semaine	25	3
Moins d'un mois	30	3
Moins d'un an	35	4
Moins de dix ans	40	5
Plus de dix ans	50	6

Une fois transporté dans la scène passée, il peut y rester un nombre de tours égal à son Niveau d'Amarax. Tant qu'il reste simple spectateur, le personnage est totalement invisible et ne peut être perçu par aucun des cinq sens – des créatures, psioniques, néo-Shabda-Oud ou machines Techno-technos peuvent éventuellement sentir sa présence, au choix du meneur de jeu.

S'il veut intervenir de façon concrète, en établissant un contact physique ou en parlant, le personnage doit dépenser un Point d'Amarax pour chaque interaction avec le décor, les acteurs ou les éléments conscients présents.

Le meneur de jeu reste libre de gérer les conséquences des actions effectuées dans le passé – qu'il s'agisse d'actes commis par le personnage, des altérations volontaires qu'il provoque, des rencontres ou des découvertes qu'il effectue et des dommages qu'il subit.

RÉVÉLATION JURY-LOGIQUE

Niveau : 9
Empathique

À l'apogée de leur puissance, les rares Veritas à avoir accompli le chemin semé d'expériences et de déductions deviennent capables, par la seule force de leurs accusations, de contraindre leur interlocuteur à révéler la vérité, rien que la vérité, et toute la vérité...

Technique : Le Veritas doit réussir un jet opposé de Volonté + Niveau d'Amarax contre l'individu à qui il souhaite faire avouer la vérité. Il lui pose alors une question commençant par « Avoue ! » et peut, tant que le pouvoir reste actif, poser autant de nouvelles questions qu'il le souhaite pour orienter les aveux. Ce pouvoir dure un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax du Veritas.





INSTINCT PSYCHOMÉTRIQUE

Niveau : 3
Rituel

Si l'instinct reste le propre de tout détective privé qui se respecte, les Veritas ont sur ces derniers l'avantage de mesurer, au premier regard, le rôle et l'importance d'un individu ou d'un objet dans une affaire.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

En présence de l'objet ou de l'individu, le Veritas effectue un jet de Niveau d'Amarax contre une difficulté fixée par la relation entre sa cible et l'affaire. Plus la cible est liée à l'affaire, plus l'action est facile. Utilisez le tableau suivant pour vous guider :

Relation cible-affaire	Difficulté
Immédiate	Facile
Directe	Moyen
Indirecte	Difficile
Eloignée	Moyen
Aucun rapport	Facile

Une fois cette difficulté évaluée, le meneur de jeu reste libre d'y attribuer les modificateurs qu'il désire. Ainsi, s'il s'agit d'un individu et que celui-ci souhaite cacher son implication, la difficulté est augmentée de 5. Si l'objet a changé de main ou que l'affaire date, un modificateur de +5 semble logique.



ÉLIMINATION RATIONNELLE

Niveau : 4
Rituel

Face à une question en apparence insoluble, le Veritas n'entrevoit généralement que deux réponses possibles – et en déduit la bonne.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le Veritas énonce une question à laquelle il propose deux réponses. Si l'une d'entre elles est juste, le meneur de jeu l'indique au Veritas – et à lui uniquement.

Si les deux sont fausses, le personnage le comprend d'instinct et ne peut plus faire appel à ce pouvoir avant une semaine.

Si les deux sont bonnes, il l'apprend également.

VOLONTÉ MÉTAPHYSIQUE

Niveau : 5
Permanent

Avec l'expérience, les capacités de résistance à l'influence des Veritas décuplent et s'affermissent, offrant à leur esprit de résister aux drogues, aux influences mentales et aux effets psychiques, quels qu'ils soient.

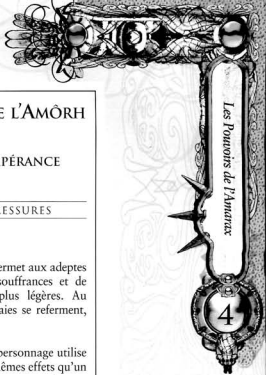
Technique : Le Veritas dispose d'un bonus égal à son Niveau d'Amarax à toute caractéristique utilisée pour résister à la torture, l'action de drogues, les pouvoirs psioniques, magiques ou d'Amarax, ainsi qu'à toute autre technique visant à lui soutirer des informations.

ÉLÉVATION SPIRITUELLE

Niveau : 6
Permanent

La profonde inclination des Veritas pour la liberté de penser les rend si vigilants, si détachés des événements qui affectent leurs semblables que le Nécorrêve peine à obscurcir leur vision du monde et leur jugement.

Technique : Désormais, le Veritas ne perd plus un Point d'Amarax que lorsque sa valeur en Points de Nécorrêve est égale à 10 + son Niveau d'Amarax. Les Points excédant 10 doivent être notés et peuvent être gagnés ou perdus de façon classique.



SYNTHÈSE CONTEXTUELLE

Niveau : 7 Empathique

Les Veritas sont capables d'analyser les individus qu'il rencontrent avec une telle précision qu'ils devinent leur identité et leurs principales motivations.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le Veritas doit réussir un jet d'opposition de Perception + Niveau d'Amarax contre l'individu dont il souhaite apprendre les secrets. Pour chaque tranche de 5 points au-delà du jet adverse, le personnage apprend une information concernant sa mentalité, son identité, son passé, son Code d'honneur, son véritable nom ou sa planète d'origine - au choix du meneur de jeu. Un seul jet est possible par jour sur un même individu.

DÉTACHEMENT PSYCHO-MENTAL

Niveau : 9 Permanent

Ce pouvoir permet aux Veritas de résister à toute tentative d'intrusion mentale. Même une techno-reprogrammation serait incapable de leur faire avouer la moindre information...

Technique : Le Veritas est immunisé à toute forme d'extraction d'informations. Même soumis à la lobotomie, son esprit reste capable de contourner les sondes et de fournir de fausses informations.

SUPRA-COGNITION

Niveau : 10 Rituel

Lorsque les circonstances l'exigent, le Veritas peut projeter son esprit aux confins de l'univers et sonder les puits de connaissance pour trouver réponse à chacune de ses questions...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Tandis que son personnage réfléchit, durant tout un tour, le joueur peut poser une question au meneur de jeu, qui répondra obligatoirement la vérité. La « Supra-Cognition » n'est applicable que pour des questions relatives au passé ou au présent.

LES POUVOIRS DE L'AMÔRH

VOIE DE LA TEMPÉRANCE

PANSONS TES BLESSURES

Niveau : 1

Cette discipline curative permet aux adeptes de l'Amôrh d'apaiser les souffrances et de soigner les blessures les plus légères. Au contact de l'Amarax, les plaies se referment, les maux s'estompent...

Technique : Lorsque le personnage utilise ce pouvoir, il obtient les mêmes effets qu'un jet réussi de Premiers Soins, sans qu'aucun jet ni aucun matériel ne soit nécessaire. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour par individu, pour un maximum de fois par jour égal à son Niveau d'Amarax.

PROTÈGEONS TON CORPS

Niveau : 2

Là où l'Amarax guérit les blessures, il peut également protéger, telle une armure érigée par la foi des adeptes de l'Amôrh, en les auréolant d'une lumière scintillante.

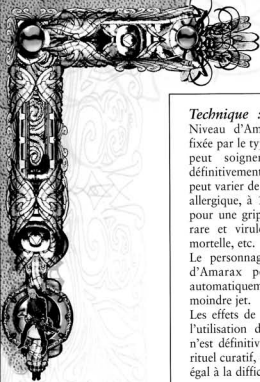
Technique : Pendant un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax de l'Amôrh, la personne de son choix gagne un bonus de 2D à tous ses jets de Vigueur pour encaisser les dommages. Cette protection s'applique à tous types d'attaques. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Niveau d'Amarax du personnage, mais un même bénéficiaire ne peut recevoir deux fois le bonus en même temps.

Si le bénéficiaire de ce pouvoir effectue une action offensive, la protection disparaît.

CHASSONS LA MALADIE

Niveau : 3 Rituel

Les maux dont souffre le corps doivent être adoucis avec autant d'énergie que les troubles qui affectent l'esprit et l'âme, car ils brisent la sérénité et nuisent au bien-être des hommes.



Technique : En réussissant un jet de Niveau d'Amarax contre une difficulté fixée par le type de maladie, le personnage peut soigner les effets et éliminer définitivement les germes. La difficulté peut varier de 10 pour une simple réaction allergique, à 15 pour une forte fièvre, 20 pour une grippe virale, 25 pour un virus rare et virulent, 30 pour une maladie mortelle, etc.

Le personnage peut dépenser un Point d'Amarax pour que le pouvoir soit automatiquement réussi, sans effectuer le moindre jet.

Les effets de la maladie sont stoppés dès l'utilisation du pouvoir, mais le patient n'est définitivement guéri qu'au terme du rituel curatif, qui dure un nombre d'heures égal à la difficulté du jet.

APAISONS TES SOUFFRANCES

Niveau : 4 **Rituel**

Plus l'énergie de l'Amarax grandit en eux, plus les adeptes de l'Amôrh sont capables de transformer leur amour en instrument de soin. Au contact de leurs mains apaisantes, les fractures se réduisent, les plaies se referment, les blessures disparaissent...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

En passant ses mains sur les plaies, l'Amôrh peut annuler un nombre de malus et soigner un nombre de blessures égal à son Niveau d'Amarax. Les malus sont annulés en premier, puis les blessures, en commençant par les plus graves. Ainsi, un Amôrh disposant d'un Niveau d'Amarax de 4 pourra annuler le malus d'une case Blessé, puis soigner cette blessure, puis annuler le malus d'une case Sonné, puis soigner cette blessure – soit un nombre d'utilisations égal au Niveau d'Amarax du personnage.

RENFORÇONS TES DÉFENSES

Niveau : 5

Il est trop d'innocents, trop de victimes fragiles exposées aux foudres des guerres pour que les Amôrh se contentent de soigner et d'apaiser. Décuplé par l'intensité de l'Amarax, leurs pouvoirs de protection atteignent rapidement une puissance considérable et

peuvent, en entourant hommes et femmes d'un voile luminescent, s'opposer aux armes et aux assauts du monde en proie au chaos.

Technique : Pendant un nombre de minutes égal au Niveau d'Amarax de l'Amôrh, la personne de son choix gagne un bonus de 3D à tous ses jets de Vigueur pour encaisser les dommages. Cette protection s'applique à tous types d'attaques. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Niveau d'Amarax du personnage, mais un même bénéficiaire ne peut recevoir deux fois le bonus en même temps.

Si le bénéficiaire de ce pouvoir effectue une action offensive, la protection disparaît. Les effets de ce pouvoir ne se cumulent pas avec ceux du pouvoir « Protégeons ton corps ».

NE CRAIGNONS PAS LE FEU

Niveau : 7

Le temps est révolu où seules les lames d'acier déchiraient les chairs des innocents. La guerre est devenue commerce, industrie. Avec l'apparition de nouvelles techniques, chaque jour plus meurtrières, les Amôrh ont développé une forme de protection spécifique dont ils peuvent faire profiter leurs proches, interdisant à toute énergie technologique de brûler la peau et de nuire à la vie.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Pendant un nombre de tours égal à son Niveau d'Amarax, le personnage peut conférer à un individu de son choix – y compris lui – une immunité totale contre une forme d'énergie, qu'elle soit naturelle ou technologique. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Niveau d'Amarax du personnage – un même bénéficiaire peut être immunisé contre deux formes d'énergie distinctes en même temps.

FAISONS NAÎTRE LA VIE

Niveau : 8 **Rituel**

Portées à leur paroxysme, les facultés curatives des Amôrh permettent de donner un nouveau souffle de vie aux corps et aux cellules mourantes. Cette résurgence vitale

VOIE DE LA PAIX

QUE LE FAUVE SOIT COMPAGNON

Niveau : 2
Empathique

Les pulsions agressives de l'homme et de l'animal sont si similaires que les Amòrh apprennent vite à apaiser les instincts meurtriers de chacune des espèces, pacifiant les animaux sauvages, transformant les loups en agneaux, les fauves en compagnons...

Technique : En réussissant un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre la Sauvagerie de l'animal, le personnage peut transformer l'agressivité en calme. Cette difficulté est augmentée de 5 si l'animal est affamé ou s'il est blessé et de 10 s'il a assisté au massacre des siens. Ces modificateurs se cumulent.

QUE LES ARMES TOMBENT

Niveau : 3

Face au dégoût des Amòrh pour les armes, la nausée s'empare des combattants, les lames se baissent, les fusils tombent...

soigne les blessures, efface les cicatrices et fait renaître les membres perdus... La douleur ressentie par l'Amòrh chaque fois qu'il utilise cette discipline lui prouve à quel point son intervention était nécessaire et combien l'Amarax permet de soulager les souffrances.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Sans avoir à effectuer le moindre jet, l'Amòrh peut instantanément guérir toutes les blessures dont souffre un individu. De plus, il peut guérir les séquelles physiques causées par d'anciennes blessures, sans limitation dans le temps, en dépensant deux Points d'Amarax. Pour régénérer un membre ou faire renaître un organe détruit, le personnage doit réussir un jet de Niveau d'Amarax contre une difficulté de 25 et dépenser trois Point d'Amarax. Pour cinq Points d'Amarax et un jet de Niveau d'Amarax réussi contre une difficulté de 35, le personnage peut insuffler la vie dans un cœur mort depuis moins de 24 heures. Le bénéficiaire de ce pouvoir perd définitivement 1D de Vigueur.

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine pour chaque Point d'Amarax dépensé – ainsi, après la régénération d'un organe détruit, le personnage ne pourra faire appel à ce pouvoir avant trois semaines.





Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

S'il décide de ne déclarer aucune autre action dans le tour, le personnage peut effectuer un jet de Volonté + Niveau d'Amarax. Tous les individus armés présents dans un rayon égal à dix fois le Niveau d'Amarax du personnage en mètres sont affectés par ce pouvoir – y compris les compagnons du personnage – et doivent effectuer un jet de Volonté + Niveau d'Amarax. Ceux dont le résultat sera strictement inférieur lâcheront immédiatement les armes qu'ils tiennent et ne pourront effectuer aucune action offensive pendant les deux tours qui suivent.

QUE CE LIEU SOIT SANCTUAIRE

Niveau : 4

A la façon de prêtres, d'ambassadeurs de la vie, les Amôrh puisent dans l'Amarax la force de transformer temporairement une pièce, une rue, un vaisseau en un havre de paix sanctifié où nul ne peut verser le sang.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le sanctuaire peut être soit étendu et de courte durée, soit réduit et de longue durée. Dans le premier cas, la zone s'étend à un rayon égal à cinquante fois le Niveau d'Amarax du personnage en mètres et dure un nombre de minutes égal à son Niveau d'Amarax. Dans le second, la zone est divisée par dix et l'unité de temps passe de minutes à heures.

Tant que le sanctuaire est en place, les actions offensives provenant de l'extérieur voient leurs effets annulés au contact du périmètre et il est impossible de déclarer la moindre action offensive au sein du sanctuaire. Cependant, l'effet prend fin instantanément si le personnage quitte la zone ou décide d'annuler le pouvoir.

QUE LES TRANCHANTS S'ÉMOUSSENT

Niveau : 5

Quand il est impossible d'apaiser la colère ou de contraindre les hommes à déposer les armes, l'Amarax offre encore le miracle de transformer les instruments de mort en autant de fleurs et d'oiseaux.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Dans une zone d'un rayon égal à cinq fois le Niveau d'Amarax du personnage en mètres, toutes les armes sont transformées en fleurs et en rameaux pendant un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax du personnage. Toutes les armes reprennent leur forme originelle au terme de ce délai. Les armes montées sur véhicules ou faisant partie intégrante d'une machine sont également affectées.

Chaque nouvelle utilisation de ce pouvoir au cours de la même semaine coûte un Point d'Amarax supplémentaire.

QUE LA HAINE S'ÉVANOUISSE

Niveau : 6
Empathique

Cette discipline fondamentale permet aux Amôrh d'influer directement sur l'esprit d'ennemi, d'opposants, pour les amener à jeter un regard nouveau sur eux-mêmes et à voir en l'autre un être vivant. Tous deux se sentent si minuscules, à l'échelle de l'univers, que l'idée même de détruire devient alors futile.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Toutes les personnes situées à portée de voix de l'Amôrh sont affectées. Au moment où il lance ce pouvoir, le personnage effectue un jet de Volonté + Niveau d'Amarax. Pendant un nombre de tours égal au Niveau d'Amarax du personnage, tous les individus qui souhaitent effectuer une action offensive doivent avant cela réussir un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre la réussite du jet de l'Amôrh. Si le jet est raté, l'action offensive est impossible, peu importe la cible qu'elle visait.

QUE LE MIRACLE OPÈRE

Niveau : 7

Si la foi soulève des montagnes, la force de l'amour est si puissante qu'elle permet de véritables miracles. En présence d'un Amôrh, les accidents tragiques se transforment en atterrissages forcés, les missiles dévient à quelques secondes de l'impact, les ouragans longent les habitants sans jamais les atteindre...





Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Au moment où il déclenche ce pouvoir, l'Amôrh doit réussir un jet de Niveau d'Amarax contre la difficulté de l'action qu'il souhaite empêcher. Cette difficulté varie de 15 pour la chute d'un arbre à 20 pour un accident de véhicule, 25 pour une explosion de faible envergure, 30 pour un retour de flammes, 35 pour le crash d'un vaisseau, 40 pour l'impact d'un missile dont le jet est réussi, etc. Cette difficulté peut être modifiée par le meneur de jeu, en fonction des circonstances.

Si le jet est raté, le personnage peut dépenser un Point d'Amarax après coup pour augmenter son résultat de 5 par Point d'Amarax. Une fois le jet réussi, la catastrophe est déviée en extremis ou tout simplement annulée.

adeptes de l'Amôrh parviennent à dissiper la colère et la détermination, retenant le coup fatal et interdisant tout acte de violence.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le personnage effectue un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre Volonté + Niveau d'Amarax de l'individu qui s'apprête à tuer. Si l'Amôrh réussit, cet individu ne peut effectuer aucune action susceptible de blesser physiquement son adversaire pendant un nombre d'heures égal au Niveau d'Amarax de l'Amôrh. Si le jet est raté, l'Amôrh peut dépenser un Point d'Amarax supplémentaire pour effectuer un nouveau jet. L'Amôrh peut utiliser ce pouvoir pour se protéger lui-même d'une agression.

QUE LA VIE SOIT SOUVERAINE

Niveau : 8
Empathique

L'acte de tuer est le plus dégradant, le plus bas dont sont capables les êtres vivants, et aucun Amôrh à ce point avancé sur la Voie de la Paix ne permettra qu'un meurtre soit commis en sa présence. En tendant simplement la main vers un agresseur, les

QUE LA PAIX RÈGNE SUR LE MONDE

Niveau : 10
Rituel

En atteignant l'Accomplissement dans la Voie de la Paix, les Amôrh acquièrent une conscience et une présence d'envergure cosmique. Où ils posent le regard, le métal devient fleur. Où ils tendent la main, la haine se fait liesse. Des cités, des continents, des planètes entières entonnent les chants de paix quand se présentent ces messagers de l'espoir...



Technique : Aucun jet n'est nécessaire, mais le personnage doit dépenser un nombre de Points d'Amarax variable en fonction de l'envergure et de la durée qu'il souhaite.

Zone d'effet	Points d'Amarax
Quartier	1
Ville	2
Région	3
Pays	4
Continent	5
Planète	6
Système	7

Durée	Points d'Amarax
1 heure	1
1 jour	2
1 semaine	3
2 semaines	4
1 mois	5
3 mois	6
6 mois	7

Une fois ce pouvoir lancé, aucun acte offensif ne peut être perpétré dans la zone tant qu'il est actif. Cette pacification n'affecte que les bios, en les rendant incapables de commettre le moindre acte de violence, physique ou verbale - machines, rob-fliks et robots officiels continuent normalement leurs activités répressives...

En revanche, le personnage est tellement épuisé par cet effort qu'il ne peut plus faire appel à l'Amarax avant 48 heures.

VOIE DE L'AMOUR

SOULAGE TA MÉMOIRE

Niveau : 2
Empathique

Il est des blessures dont les origines sont plus anciennes qu'un récent coup de fusil. Profondément enfouies dans la mémoire, les visions surgies du passé hantent, torturent et troublent plus sûrement que les maux de la chair.

Technique : Le personnage déclenche un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre l'individu dont il tente de percer à jour les motivations. Celui-ci n'est conscient du pouvoir que si le personnage échoue. Si le jet est réussi, le meneur de jeu lui révèle le Code d'honneur de sa cible, plus l'une des informations suivantes par tranche de 5 points au-delà du score de l'adversaire : souvenir le plus désagréable, souvenir le plus agréable, plus grande fierté, principal remord. Le meneur de jeu reste libre de l'ordre dans lequel il délivre les informations, mais le Code d'honneur doit toujours être énoncé en premier.

PARTAGE TES SOUFFRANCES

Niveau : 3
Rituel, Empathique

Incarnation de leur sens du sacrifice et de l'amour qu'ils portent à autrui, la faculté que développent les Amôrth de transférer vers leur propre corps les blessures dont souffrent leurs proches est une preuve supplémentaire de la puissance de leur Amarax.

Technique : Au terme d'une séance de soins d'une dizaine de minutes, le personnage peut annuler les malus découlant des blessures et guérir une Blessure, en commençant par les plus graves. Pour chaque blessure ainsi guérie, il en subit une à son tour, en commençant par les moins graves.

Il est impossible de soigner ainsi plus de deux Blessures chez une seule et même personne dans la même journée.

RENONCE AUX TENTATIONS

Niveau : 5
Rituel, Empathique

La présence chaleureuse et réconfortante des Amôrth, associée à la sérénité inébranlable qu'ils dégagent, se diffuse dans leur entourage tel le feu d'un âtre bienfaisant. Chassant les ombres de l'esprit et dissipant les tentations du corps, ils offrent aux âmes de s'élever, libérés du carcan dans lesquelles les emprisonnent les bas instincts.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Pendant un nombre de jours égal au Niveau d'Amarax de l'Amôrth, la personne de son choix ne perd plus désormais un Point d'Amarax que lorsque sa valeur en Points de Nécorève est égale à 10 + le Niveau d'Amarax de l'Amôrth. Les Points excédant 10 doivent être notés et peuvent être gagnés ou perdus de façon classique.

Ce pouvoir peut affecter le personnage lui-même. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour et une seule et même personne ne peut en bénéficier qu'une seule fois par semaine.

APAISE TA CONSCIENCE

Niveau : 6
Rituel, Empathique

Lorsqu'ils sentent les leurs du repentir naître dans l'esprit d'un homme, les Amôrth concentrent leurs énergies les plus positives pour offrir une issue, un horizon serein, une absolution des fautes passées et du poids des remords douloureux.

Tous ne parviennent pas au terme du chemin, mais quand tel est le cas, la conscience apaisée se découvre une force intérieure où germeront les fleurs de la paix.



Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Au terme d'une méditation commune d'une durée de deux heures, l'Amôrh doit réussir un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre Volonté + Niveau d'Amarax de l'individu qu'il tente d'apaiser. Ce dernier doit impérativement être consentant. En cas de succès, il regagne instantanément un point d'Amarax dépensé et peut – en accord avec le meneur de jeu, s'il s'agit du personnage d'un joueur – changer l'ordre de ses Priorités, sa Valeur et son Interdit. Ce changement traduit l'acceptation des erreurs et l'abandon de toute rancune, de tout sentiment d'échec et d'agressivité.

Si l'Amôrh obtient une réussite au moins égale au double du jet du bénéficiaire, ce dernier subit un profond bouleversement qui le pousse à s'engager sur la Voie de l'Amôrh – abandonnant le cas échéant son ancien Code d'honneur.

Ce pouvoir ne peut affecter le personnage lui-même. Il n'est pas limité en nombre d'utilisations par jour, mais il ne peut être utilisé sur une seule et même personne qu'une seule fois par mois.

ACCEPTÉ LA PURIFICATION

Niveau : 8
Rituel, Empathique

La lutte contre l'apathie et le fatalisme, terreau des pulsions haineuses et meurtrières, est une quête de chaque instant sur laquelle les Amôrh s'engagent, armés de leur seule philanthropie et des bienfaits qu'ils prodiguent autour d'eux.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

En réussissant un jet de Niveau d'Amarax contre une difficulté de 5, le personnage peut effacer un Point de Nécorrêve chez un individu, plus un point supplémentaire pour chaque tranche de 5 points qu'il obtient au-delà de la difficulté. Il ne peut effacer au maximum qu'un nombre de points égal à son Niveau d'Amarax.

Ce pouvoir peut affecter le personnage lui-même. Il n'est pas limité en nombre d'utilisations par jour, mais il ne peut être utilisé sur une seule et même personne qu'une seule fois par semaine.

Niveau : 9
Rituel

La mort d'un être vivant est une extrémité à laquelle les adeptes de la Voie de l'Amour ne peuvent se résigner. Prêts à sacrifier leur propre vie pour sauver celle d'autrui, les Amôrh en appellent à l'Amarax pour insuffler autant de leur énergie vitale qu'il sera nécessaire pour animer de nouveau le corps d'un défunt.

Une fois le processus entamé, il est impossible de l'interrompre – l'Amôrh s'affaiblit, inexorablement, jusqu'à ce que le miracle opère...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

En se penchant sur le corps du défunt, l'Amôrh doit réussir un jet de Niveau d'Amarax contre une difficulté fixée par le moment de la mort.

Temps écoulé	Difficulté
Moins d'une minute	20
Moins de dix minutes	30
Moins d'une heure	40
Moins d'une journée	50
Moins d'une semaine	60
Plus d'une semaine	impossible

Si le jet est raté, l'Amôrh perd 1D de Vigueur. Ensuite, chaque tour à compter du tour suivant, il devra effectuer un nouveau jet de Niveau d'Amarax auquel il ajoutera le nombre de dés de Vigueur perdus. Il est impossible au personnage de rompre le rituel – sa volonté de rendre la vie est trop forte.

Si la Vigueur du personnage tombe à 0D, l'Amôrh tombe dans le coma et le bénéficiaire est définitivement perdu. Une fois le jet réussi, le bénéficiaire du pouvoir reprend vie – sa Vigueur est réduite à 1D.

La Vigueur de l'Amôrh et du miraculé remonte au rythme d'un dé par semaine de repos. Aucun effet de guérison connue ne peut accélérer cette récupération.

LES POUVOIRS DU FUGA

VOIE DU MIROIR

CE QUE L'ON CHERCHE

Niveau : 2
Permanent

Les Fuga savent mieux que personne comment dissimuler un objet sur eux, de manière à le rendre totalement indétectable en cas de fouille. Non content de toujours trouver la meilleure cachette possible, ils peuvent même faire passer l'objet d'un endroit à un autre, au nez et à la barbe de tous.

Technique : Le Fuga gagne un bonus égal à son Niveau d'Amarax pour tous ses jets de Dissimulation visant à cacher des objets de petite taille sur soi. L'objet en question ne doit pas être plus grand qu'un pistolet.

CE QU'ON IGNORE

Niveau : 3
Permanent

Lorsqu'ils désirent se fondre dans le décor, les Fuga peuvent être si silencieux, si discrets qu'ils deviennent véritablement invisibles, du moment qu'ils restent immobiles. Seuls des moyens de détection de haut vol permettent de repérer des Fuga ainsi dissimulés.

Technique : Le Fuga gagne un bonus égal à son Niveau d'Amarax pour tous ses jets de Discrétion, du moment qu'il n'effectue aucune action bruyante ou repérable. Tant que le personnage reste furtif, ce bonus continue de s'appliquer.

CE QUI N'EST PLUS

Niveau : 4

Pour échapper aux attaques dont ils font parfois l'objet, les Fuga de la Voie du Miroir ont développé une technique de survie mêlant l'illusion à la rapidité. En une fraction de seconde, ils peuvent générer un double illusoire qui sèmera le doute dans l'esprit de l'agresseur, incapable de décider si rapidement lequel des deux est le vrai ou lequel s'est déplacé.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax et ne fonctionne que face à des attaques à distance.

En déclenchant ce pouvoir, le Fuga effectue un jet de Perception + Niveau d'Amarax. Durant le reste du tour, tous les adversaires qui tenteront de prendre le Fuga pour cible devront obtenir un résultat supérieur à celui du Fuga sur un jet de Perception + Niveau d'Amarax. Si ce jet est inférieur, la cible choisie est la mauvaise. Si les deux jets sont à égalité, le meneur de jeu tire à pile ou face pour déterminer si l'adversaire du personnage fait le bon choix.

Une fois qu'un individu a été victime de ce pouvoir, il gagne un bonus de 5 chaque fois qu'il effectue un nouveau jet de Perception + Niveau d'Amarax.

CE QU'ON CROIT CLOS

Niveau : 5
Rituel

Par un simple effort de volonté, les Fuga sont capables de déverrouiller n'importe quel système de fermeture, aussi complexe qu'il soit.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax. Sans effectuer le moindre jet, le Fuga déverrouille et ouvre n'importe quel serrure, cadenas, code d'accès ou système de fermeture physique. Ce pouvoir ne s'applique qu'aux mécanismes ou systèmes conçus pour interdire l'entrée – par opposition à des mécanismes, engrenages et systèmes robotiques, sur lesquels il n'a aucun effet.

CE QUI N'EST PAS

Niveau : 6

La tradition du Fuga, dont les enseignements traversent les millénaires pour plonger leurs racines dans les balbutiements de l'humanité, s'est enrichie de nouvelles manifestations et de techniques nées de l'ère ultra-moderne. Là où la machine a remplacé l'œil humain, les Fuga ont appris à se rendre invisibles aux caméras, sondes, radars et systèmes de sécurité, dont ils se jouent avec autant de facilité que s'il s'agissait de simples perceptions bios.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le personnage devient invisible et indétectable à toute forme de dispositif technologique pour une durée égale à son Niveau d'Amarax en minutes. Il reste cependant exposé à la vue et aux autres sens bios...

CE QUI EST DEUX

Niveau : 8

Certains récits de guerre font mention d'hommes qui, au plus fort du chaos, couraient entre les salves énergétiques et les rafales de projectiles meurtriers. Cette technique surpuissante permet aux Fuga, lorsqu'ils la déclenchent, de ne plus exister que par intermittence, apparaissant et disparaissant de manière totalement erratique. Il devient dès lors très difficile de les suivre du regard, et encore plus de les frapper...

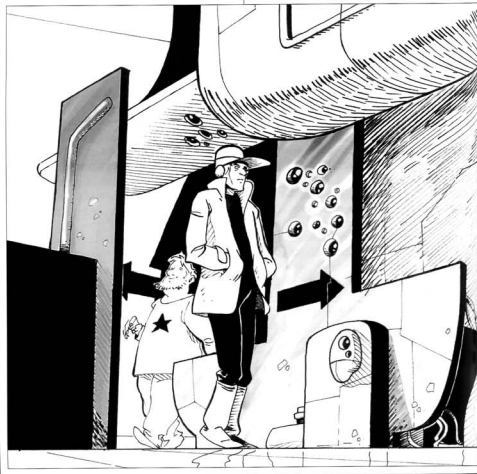
Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Pendant un nombre de tours égal à son Niveau d'Amarax, le personnage apparaît et disparaît continuellement sous les yeux de ses adversaires, qui subissent un malus égal à son Niveau d'Amarax à toute action visant à le localiser ou le toucher.

CE QUE L'ON SOUHAITE

Niveau : 9

Au regard de ceux qui se jouent du hasard et défient les probabilités par leur chance miraculeuse, le destin n'est jamais qu'une information que la conscience, la volonté et la force de l'Amarax permettent de manipuler. L'un des pouvoirs les plus puissants des Fuga est de provoquer une loi des séries invraisemblable, succession de maladres catastrophiques qui réduiront les plus farouches guerriers en novices incapables de brandir une arme.



Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Au moment où il lance ce pouvoir, en réaction à une action perpétrée contre lui, le personnage doit rester immobile et n'effectuer aucune action d'esquive. Il effectue alors un jet d'opposition de Niveau d'Amarax contre le Niveau d'Amarax de son adversaire. Si ce jet est réussi, l'action est considérée comme un désastre qui non seulement échouera, mais exposera de plus son auteur à de graves complications – au choix du meneur de jeu, de la perte de l'arme à la chute, en passant par un retour de flammes ou l'explosion de l'arme utilisée.

Si le jet est raté, le Fuga peut dépenser un Point d'Amarax supplémentaire pour effectuer un nouveau jet.

CE QUI EST ET SERA

Niveau : 10
Permanent

Expression ultime de l'esprit de survie et de préservation du Fuga, l'ultime manifestation de l'Amarax pour les adeptes de ce Code permet rien de moins que de dire non à la mort. Au moment précis où le couperet devrait s'abattre, les Fuga trouvent miraculeusement le moyen de survivre. Tout simplement.

Technique : Chaque fois qu'il subit des dommages, le Fuga peut dépenser autant de Points d'Amarax qu'il le désire pour réduire les dommages de 10 par Point dépensé. Ce pouvoir est utilisable pour réduire des dommages qui auraient dû provoquer la mort du personnage.

VOIE DU MASQUE

MON VISAGE ?

Niveau : 1
Rituel

Les adeptes du Masque apprennent très vite à utiliser l'Amarax pour transformer leur visage et leurs mains avec la même efficacité que s'ils avaient passé des heures à se maquiller, en usant du matériel le plus moderne.

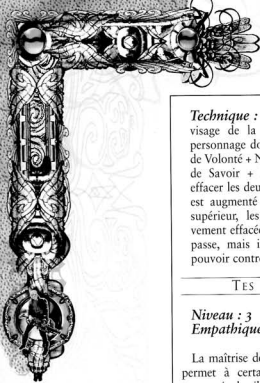
Technique : Le changement opère en une minute et se maintient tant que le personnage le souhaite. Ce pouvoir n'altère que l'apparence et ne change en aucun cas la voix et les manières reconnaissables du personnage. Tout jet de Perception ou de Psychologie visant à démasquer le personnage, suite à des soupçons, voit sa difficulté augmentée par le Niveau d'Amarax du personnage.

MON NOM ?

Niveau : 2
Empathique

Dans un monde bercé par l'obscurantisme et le refus des vérités mystiques, rares sont ceux qui savent encore le pouvoir du nom. Les Fuga sont capables, pour s'assurer que leur nom ne sera ni découvert, ni utilisé à des fins inavouables, de provoquer l'amnésie et d'effacer des mémoires le souvenir de ces quelques lettres si importantes.





Technique : Pour effacer son nom ou son visage de la mémoire d'un individu, le personnage doit réussir un jet d'opposition de Volonté + Niveau d'Amarax contre un jet de Savoir + Niveau d'Amarax. S'il veut effacer les deux informations, le jet adverse est augmenté de 5. Si le jet du Fuga est supérieur, les informations sont définitivement effacées. S'il est inférieur, rien ne se passe, mais il ne pourra plus utiliser ce pouvoir contre cette personne à l'avenir.

TES PERCEPTIONS ?

Niveau : 3
Empathique

La maîtrise des perceptions et de l'Amarax permet à certains adeptes du Masque de concevoir des illusions qui, bien que figées et de taille modeste, intègrent des détails aussi subtils que des sons, des odeurs, des nuances de température...

Technique : L'illusion reste présente tant qu'aucun contact physique n'est établi avec elle. Elle disparaît également si les éléments de décor qui l'entourent changent, alors qu'elle reste fixe, créant une contradiction flagrante aux yeux des spectateurs. L'illusion est visuelle, olfactive et auditive, ce sont principalement le toucher et le goût qui peuvent provoquer cette contradiction. L'utilisation d'infrarouges, de sonars et autres instruments de mesure technologique permet de dissiper instantanément l'illusion. Le personnage ne peut modeler qu'une seule illusion à la fois et doit rester à portée de vue tant qu'il souhaite la maintenir.

MON CORPS ?

Niveau : 4
Rituel

Un Fuga n'est jamais ce qu'il paraît et ne paraît jamais ce qu'il est. En plus de leur visage, certains adeptes sont capables de modifier instantanément leur apparence, leur taille et même leurs caractéristiques physiques, adoptant pour un temps l'allure d'un extraterrestre, d'une femme, d'un enfant, d'un mutant à tête de chien...

Technique : Le changement opère en une minute et se maintient tant que le personnage le souhaite. Ce pouvoir altère

toutes les caractéristiques physiques du personnage, exception faite de sa masse. Tout jet de Perception ou de Psychologie visant à le démasquer, suite à des soupçons, voit sa difficulté augmentée par le double du Niveau d'Amarax du personnage.

MON IDENTITÉ ?

Niveau : 6
Empathique, Permanent

Cette technique permet aux Fuga d'être automatiquement reconnus comme « accredités », autorisés à pénétrer n'importe quelle zone autrement interdite à l'accès. Postes frontaliers, barrages de sécurité des Anneaux supérieurs ou boîtes de nuit à la mode deviennent autant d'endroits où les Fuga ont leurs habitudes, dans l'esprit des gardiens.

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Aucun jet n'est nécessaire face à des bios, mais le personnage doit réussir un jet de Perception + Niveau d'Amarax contre une difficulté fixée par le degré de sûreté de la zone où il souhaite accéder - 15 pour l'Anneau bleu, 20 pour l'Anneau blanc, 25 pour l'Anneau d'Or, 30 pour le palais du Prez, etc. - si l'accès est gardé par des machines pourvues d'instruments de mesure. Pour chaque personne que le Fuga souhaite faire passer avec lui, la difficulté du jet augmente de 5, à moins qu'il ne dépense un Point d'Amarax supplémentaire.

Les conséquences d'un jet raté vont du simple refus à l'arrestation immédiate, si les machines soupçonnent la supercherie.

Ce pouvoir ne permet pas de provoquer l'ouverture de mécanismes de sécurité.

TES CERTITUDES ?

Niveau : 7
Empathique

Devenus experts dans le domaine de l'illusion, les Fuga apprennent à donner vie à leurs mirages. Les armes qu'ils créent provoquent la douleur, leurs véhicules vrombissent et les emportent...

Technique : L'illusion reste présente pendant un nombre de minutes égal au Niveau d'Amarax du Fuga. Elle peut prendre n'importe quelle forme, pour une

taille maximale égale au Niveau d'Amarax du personnage en mètres cubes, et se déplacer dans toutes les directions – du moment qu'elle reste à portée de vue du personnage, faute de quoi elle disparaît instantanément.

Si le personnage le désire, l'illusion peut posséder des armes capables d'infliger des dommages qui, bien que virtuels, causeront des blessures et entraîneront des malus. Un individu peut trouver la mort lors d'un combat contre cette illusion, mais une fois le pouvoir dissipé, il se réveillera simplement Sonné. Les caractéristiques utilisées pour gérer les actions de l'illusion ne peuvent en aucun cas être supérieures au Niveau d'Amarax du Fuga. Les détails concernant l'armement, le déplacement et la nature même de l'illusion sont laissés à l'appréciation du joueur et du meneur de jeu. S'il s'agit d'un véhicule, toutefois, sa caractéristique Mouvement est égale à celle du personnage et il ne peut effectuer que des déplacements dont le Fuga est lui-même capable, si ce dernier est à bord.

Tous les jets de Volonté et de Perception pour comprendre qu'il s'agit d'une illusion voient leur difficulté augmentée par le Niveau d'Amarax du Fuga.

Le personnage ne peut modeler qu'une seule illusion à la fois et doit rester à portée de vue tant qu'il souhaite la maintenir.

décisions personnelles, en accord avec les connaissances et la mentalité du Fuga original.

Des rumeurs prétendent que certains Fuga ne seraient connus que par leur double illusoire. D'autres, plus stupéfiants encore, disent qu'il existerait des doubles dont les frères d'origine sont morts...

Technique : Ce pouvoir nécessite la dépense d'un Point d'Amarax.

Le double illusoire du personnage reste présent pendant un nombre de jours égal au Niveau d'Amarax du Fuga. Cette copie dispose des mêmes Compétences et Attributs que lui, mais ne possède aucun des pouvoirs de l'original – qu'ils soient d'Amarax, psioniques ou magiques. La difficulté des jets de Volonté ou de Perception pour comprendre qu'il s'agit d'un double est de 25 + le Niveau d'Amarax du personnage.

Si le double vient à mourir de ses blessures, le Fuga ne peut utiliser ce pouvoir avant un mois. Il ne peut exister qu'un seul double.

MON EXISTENCE ?

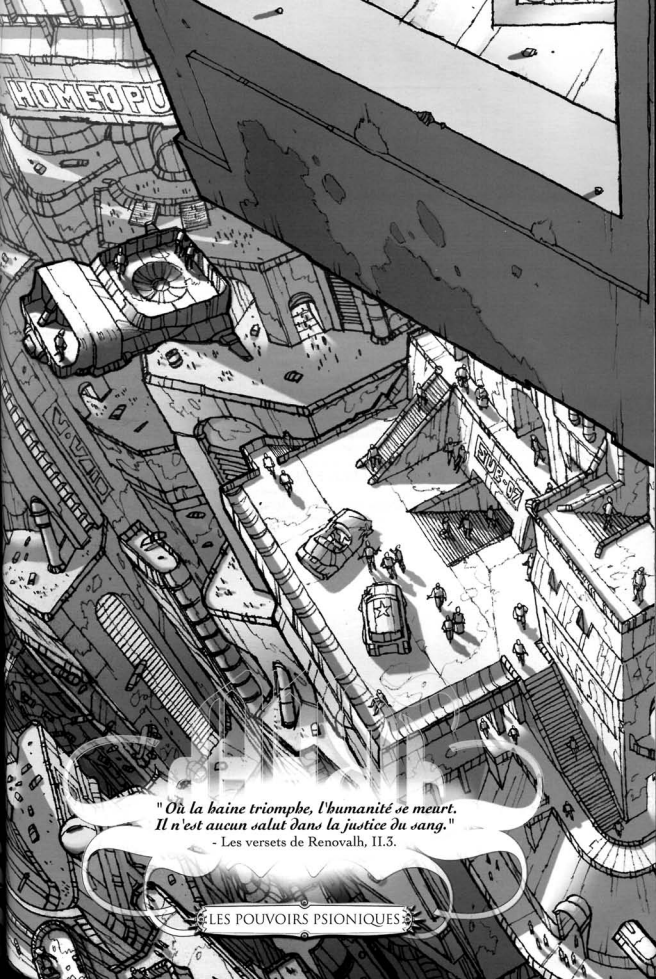
Niveau : 9
Rituel

L'idéal du Fuga s'étend au-delà de la simple survie. Si l'esquive des attaques, la dissimulation et la manipulation mentale restent les fondements des manifestations de leur Amarax, les Fuga voient en l'ubiquité un réel accomplissement – car qui est double est immortel... L'un des plus puissants pouvoirs du Fuga permet aux adeptes de se façonner un jumeau, une copie conforme d'eux-mêmes – tant physiquement que mentalement – qui pourra agir, parler et penser comme eux. Un lien psychique unit les deux êtres en permanence, si bien que les Fuga restent à tout moment capables de communiquer avec leur double, partager leurs perceptions et leur indiquer la voie à suivre.

Le double est doté d'une autonomie partielle et obéit aux indications de son « aîné » – même s'il reste capable de







*"Où la haine triomphe, l'humanité se meurt.
Il n'est aucun salut dans la justice du sang."*

- Les versets de Renovalh, II.5.

LES POUVOIRS PSIONIQUES



L'ÉNERGIE PSIONIQUE

« Les hommes ont leurs fusils, les animaux, leurs griffes, les serpents, leur venin... Qu'est-ce que la volonté, sinon l'arme de l'esprit ? »

—Night, Obscurantis.

Omniprésents dans l'univers, au même titre que tous les phénomènes et manifestations d'essence mystérieuse liés à l'action des grands courants énergétiques des Portes, les pouvoirs psioniques constituent une forme de puissance potentiellement immense offerte à qui sait les dompter. Toutefois, cette source n'est pas sans contraintes et, de par sa nature profonde nettement « teintée », elle peut même se révéler extrêmement dangereuse. Mais pour tous ceux qui se sentent prêts à l'affronter, elle peut être le chemin ardu qui mène à un océan d'énergie...

ET LA COLÈRE FUT...

Tapie en chaque être vivant, prête à s'animer au contact des vagues cosmiques rémanentes, l'énergie psionique s'est manifestée pour la première fois dans la toute première endocytie jamais créée, Terra 0001...

Les murs lisses se dressaient comme des falaises immaculées. Loin au fond, tout au fond, un lac tranquille montrait ses eaux émeraude. Dans ce monde étrange et propre, où un avenir radieux paraissait encore possible, on se réjouissait. A l'unanimité, la délégation de dignitaires de l'Empire, venus visiter la toute nouvelle réalisation de la SEI, appréciait la planète terra-formée du programme Techno-urbanistique, où les masses assurément ne manqueraient pas de s'épanouir. Rayonnants dans leurs surplis d'apparat, même les hiérarques Techno-Technos, d'ordinaire si rigides, se laissaient aller à sourire. Entre eux, les membres de la haute noblesse échangeaient des propos courtois, saluant d'un bochement tête affable la promesse réalisée. Tout le monde était aux anges. Enfin presque tout le monde... Depuis quelques jours déjà, Urgus de Manfrerb, Mono-Duc de son état, éprouvait d'étranges sentiments où se mêlaient amertume, ressentiment et colère sourde.

Cette expédition dans ce monde infâme destiné aux indigents de l'univers n'était que le point d'orgue d'une longue série de déboires. Intérieurement, il bouillait de rage contenue et rêvait tout éveillé de cataclysmes et de destruction. Quand le Trino-Vicomte de Brivo, qu'il détestait cordialement, l'interpella pour lui vanter l'ingénieuse beauté d'une vaste promenade en surplomb au-dessus du puits vertigineux, c'en fut trop. Le tumulte qui l'habitait jaillit littéralement hors de lui. Sous les yeux médusés des visiteurs chamarrés et poudrés, il gravit le parapet et se tint en équilibre au bord du gouffre. Soudain, ses pieds quittèrent le sol, son corps entier fut soulevé, comme ballotté par une force invisible. De ses mains jaillirent des lueurs à l'intensité électrique — langues de cobalt rageuses et fulgurantes. Dans un fracas d'apocalypse, un pan entier d'immeubles enchevêtrés s'effondra, offrant à la gueule béante du puits un déluge meurtrier de métal et de verre. L'instant d'après, le Mono-Duc avait disparu, happé par l'abîme...

LES FRÉMISSEMENTS DE LA CONSCIENCE

La surprise et la frayeur des témoins ne furent pas minces. La scène était tellement incroyable qu'il leur semblait avoir rêvé. Et pourtant, tout était réel, car telle est bien la prodigieuse puissance des forces psioniques. C'est dans une endocytie qu'elle a été révélée, et à cela rien d'étonnant. En effet, si chaque être vivant est doté d'une force de volonté qui le prédispose à l'énergie psychique et à son apprentissage, la nature des pouvoirs psioniques dépasse de loin ce que le cerveau humain est capable de concevoir. L'effort de volonté que cela suppose reste hors de portée, car contrairement à l'Amarax — que font croître les adeptes des Codes d'honneur — et à la manipulation directe des Flux — qui reste l'apanage des praticiens de la magie pure —, la force psionique ne semble procéder d'aucune étude, d'aucun apprentissage... Cependant, comme l'a démontré cette première manifestation, certaines circonstances permettent à un humain lambda de libérer un flux énergétique comparable dans sa forme au faisceau de plasma d'une batterie d'artillerie lourde.

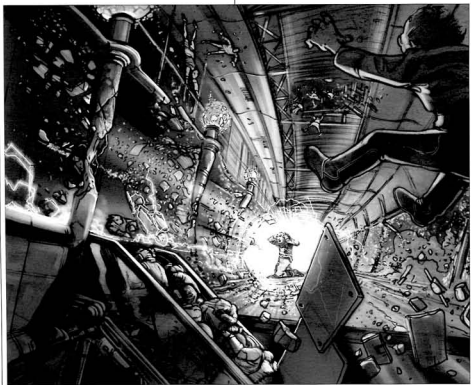
Témoins directs de l'événement, les hauts responsables Techno-Technos ne manquèrent

pas de le rapporter et, du même coup, de lancer la Sainte Eglise Industrielle sur cette nouvelle piste riche de promesses. Comment quelqu'un d'apparemment aussi insignifiant que ce Mono-Duc avait-il bien pu provoquer de tels dégâts ? Sa dépouille, ou du moins ce qu'il en restait, fut repêchée dans le lac d'acide et passée au crible de leurs sondes, capteurs et autres instruments d'analyse. Sans succès, ou plutôt sans résultat véritablement probant. Car si le corps du disparu ne montrait aucun stigmatisme manifestement étonnant, son équilibre chromosomique présentait pour sa part une subtile altération sur la chaîne des X et des Y. Hasard ou hérédité ?... A ce stade, rien ne permettait vraiment de trancher. Mais la Magna Dei est patiente et opiniâtre, et elle n'eût de cesse de travailler, de suivre des pistes et de remonter le fil de tous ces écheveaux embrouillés.

Discrètement, la structure ADN de tous les membres de la famille Mono-Ducale de Manfrerh, parents proches et éloignés, serviteurs bios, animaux de compagnie, visiteurs, amis relations, bref absolument tous les organismes vivants qui avaient pu entretenir des relations ou simplement être en contact avec le Mono-Duc au cours des deux

siècles écoulés fut examinée. Toujours sans grand succès... En revanche, c'est lorsqu'elle s'intéressa de plus près aux facteurs exogènes que la Sainte Eglise Industrielle progressa. A grands pas...

Dès ses premières recherches, la SEI eut l'intime conviction d'être à l'origine même de cette énergie. Persuadée d'avoir réuni les conditions propices à la manifestation de la force psionique, en bâtissant une gigantesque structure où chaque élément était pensé pour permettre l'oppression, l'asservissement et la mise au pli de l'énergie vitale naturellement bouillonnante, la SEI vit en l'endocytie un prisme capable de catalyser émotions et sensations – et de transformer un simple ressentiment en un véritable flux destructeur... Au fil de leurs patientes recherches, les Techno-Techniciens finirent par acquérir une double conviction. D'une part, les endocyties allaient constituer un formidable réservoir où les petites frustrations pourraient mijoter au point de prendre une ampleur dévastatrice et, d'autre part, certains organismes biologiques vivants présentant une combinaison chromosomique particulière pourraient devenir des vecteurs par lesquels ces souffles pourraient s'exprimer et donner toute leur mesure...





A cette époque, la Sainte Eglise Industrielle était encore un ordre mixte où les hommes et les femmes œuvraient sur un pied d'égalité. C'était avant la grande scission, avant la défection de la Techno-Papesse renégate - Argatah - partie plus tard fonder l'Ordre Shabda-Oud. Mais tout est lié, car si elle partit, c'est qu'elle avait compris que son patrimoine génétique - intégralement dévolu au X-, tout comme celui de ses sœurs d'ailleurs, pouvait être une arme considérable, une arme qu'elle pourrait mettre au service de sa puissance. Tout naturellement, la frange masculine de l'église porta son attention sur l'aspect matériel et structurel de la manifestation des phénomènes psioniques - que nul encore n'appelait ainsi -, tandis que les membres féminins concentraient leurs efforts sur la dimension génétique et chromosomique.

L'ÉNERGIE MAÎTRISÉE

Bientôt, il apparut clairement que la nature donnait naissance spontanément - du fait du hasard, des mélanges, voire des mutations -

à des individus dotés d'un caryotype leur permettant d'utiliser directement la puissance psychique. En revanche, restait encore à la maîtriser, mais aussi à comprendre et apprivoiser les schémas erratiques favorisant leur éclosion. Comment faire pour se brancher à volonté sur ce gisement d'énergie ? Parallèlement, il devint évident que l'environnement jouait un rôle déterminant dans la vigueur des flux, et que les grandes concentrations de populations et de constructions favorisaient leur apparition. Et, chacun dans son coin de travailler d'arrachepied pour être les premiers à conquérir la maîtrise des pouvoirs psioniques.

Dans cette course, ce furent les femmes qui l'emportèrent, et une part non négligeable de la SEI fit sécession pour devenir les redoutables Shabda-Oud aux terribles pouvoirs. Mais la Magnus Dei n'avait pas dit son dernier mot...

Phénomènes essentiellement notables dans les endocities et les grandes zones urbaines, les pouvoirs psioniques utilisent les supports anthropiques comme vecteur de génération et de diffusion. Là où il n'y a rien - dans le vide stellaire ou sur les mondes déserts -, la force psionique ne trouve aucun socle sur lequel s'appuyer, aucune structure le long de laquelle se propager, aucun milieu dans lequel s'exprimer. En revanche, sur les planètes surpeuplées, dans les cités grouillantes, elle peut donner libre cours à démesure... Loin d'être issue de la civilisation, de la technologie ou du Nécrorêve lui-même, l'énergie psionique profite de ce contexte riche en émotions violentes pour éclore, telle la fleur vénéneuse issue d'un sol en attente d'eau de pluie.

LES DISCIPLINES PSIONIQUES

Concrètement, chez le sujet psionique, ses effets se traduisent par des capacités qui relèvent de trois grands types, appelés « disciplines ». Différentes dans leur nature intrinsèque comme dans la manière dont elles se manifestent, ces trois disciplines psioniques sont toutes fantastiques et insolites. Immanquablement, les témoins non avertis d'une action psionique croient rêver ou devenir fous. La force psionique est tout bonnement inconcevable pour le commun des mortels. Même si l'action sur l'esprit peut paraître plus discrète que celle sur la matière,



La Ténèbre et les Shabda-Oud

Si la force psionique n'est en rien issue des canaux invisibles d'Ophidat, elle leur est désormais liée, par le jeu du Nécrorêve et des recherches de la SEI. Tel n'a pas toujours été le cas, cependant. En effet, c'est parce que la Ténèbre a vu qu'elle pouvait y avoir intérêt qu'elle s'est efforcée de jouer un rôle majeur dans l'utilisation de la force psionique. Mais il existe d'autres circuits, d'autres flux émis par des entités aussi puissantes qu'Ophidat.

LES DISCIPLINES PSIONIQUES

L'EMPRISE

Cette capacité psionique permet à celui qui la maîtrise d'exercer une influence sur l'esprit. En l'occurrence, il ne s'agit pas de dominer son propre esprit pour se concentrer, mais bien plutôt de prendre l'ascendant sur un autre esprit, pour le sonder, l'explorer et même le contraindre. De la simple télépathie qui permet de lire dans l'âme des autres comme dans un livre ouvert, l'Emprise va également jusqu'à la prise de contrôle et même l'anéantissement de l'esprit d'autres personnes. Au niveau le plus élevé, mais la chose est suffisamment rare pour rester de l'ordre de la supposition, celui qui domine l'Emprise peut amhibler n'importe quel humain d'une simple projection de sa volonté.

L'AURA

Là où l'Emprise agit sur l'esprit, l'impalpable, l'immatériel, l'Aura agit sur la matière, le solide et le concret. Les adeptes de cette discipline sont donc capables d'extraordinaires prouesses, mais uniquement sur les choses inanimées – celles dont on dit qu'elles n'ont pas d'âme. Par des chemins invisibles et étherés, ils agissent directement au cœur de la matière inerte et la plient selon leur volonté. Extrêmement spectaculaire, cette discipline permet de tordre, rompre, éclater et volatiliser la pierre et le métal, aussi bien que tous les assemblages manufacturés réalisés à partir de ces matières premières. Mais l'Aura ne sert pas qu'à la destruction, puisqu'elle permet aussi des actions télékinésiques par lesquelles l'adepte déplace, sans intervention matérielle aucune, des corps inanimés.

LES PHÉNOMÈNES

Plus ou moins apparentés à l'Aura dans la mesure où son action concerne spécifiquement les choses inertes, les Phénomènes constituent néanmoins une discipline à part entière. En effet, ses adeptes n'agissent pas sur la matière pour la détruire ou la faire se déplacer, mais uniquement pour la faire apparaître ou disparaître. Là où il n'y avait rien l'instant d'avant, l'adepte peut faire surgir une pierre, un rocher ou tout autre élément inanimé. Et inversement, un objet peut très bien disparaître sous l'action de la volonté. Il ne s'agit ici de télékinésie où l'on verrait l'objet se translater d'un point vers un autre, mais plutôt d'une projection instantanée dans un autre plan de réalité. Ce qui était là n'y est plus, il est ailleurs et invisible. Mais il pourra bientôt redevenir visible en son autre point du continuum. Car les adeptes les plus avancés de la discipline des Phénomènes maîtrisent, dit-on, la téléportation.

La Marque d'Argatah

Faut-il le préciser, lorsqu'elle a fui la SEI, Argatah s'est empressée de couper les ponts avec la Ténèbre et de nouer de nouvelles alliances pour puiser à volonté, et sans risques, dans ses gisements d'énergie psychique. Depuis, les Shabda-Oud – et après elles les Néo-Shabda-Oud – n'ont eu de cesse d'approfondir leurs capacités et de renforcer ces liens. Dire que les descendantes de l'Ordre sont activement recherchées par les agents de la Ténèbre ne serait qu'un doux euphémisme...

disons moins outrageusement spectaculaire, le spectacle d'un homme dont l'esprit et la volonté tombent soudain sous la coupe d'un tiers est propre à marquer les esprits.

L'existence des forces psychiques n'est pas nouvelle, loin de là. Depuis que la conscience est venue à l'homme, il porte en lui un flux mental tumultueux dont le courant peut être canalisé. Toutefois, rares furent au cours de l'histoire humaine ceux qui eurent jamais la capacité d'utiliser ces forces et, surtout, de les utiliser à volonté. Car prendre conscience de la force du psychisme est une chose, la voir se manifester en est une autre, mais parvenir à un niveau tel que l'usage de la capacité psionique devient une part constitutive de l'individu en est carrément une troisième.

Alors que certains s'engagent sur la voie de l'honneur pour faire naître et croître la force de l'Amarax, d'autres hommes et femmes

s'initient à la perception des Flux issus des six Portes et, par leur maîtrise, soumettent le courant à leur volonté pour influencer la matière et l'esprit...

Si elle reste une force « psychique », l'énergie psionique est encore bien différente de ces deux phénomènes. Depuis que l'homme parti de Terra Prima a essayé dans le cosmos, depuis qu'il y a eu d'innombrables brassages et bouleversements, depuis que les endocitités ont été créées et se sont multipliées, depuis que tous les phénomènes ont enregistré un développement exponentiel sans précédent, la maîtrise des forces psioniques est devenue une chose sinon fréquente, du moins habituelle. Désormais, il n'est plus exceptionnel de croiser des sujets dotés de ces incroyables facultés. Bien sûr, tous ne sont pas des maîtres en la matière, et la plupart d'entre eux n'en sont qu'à leurs balbutiements. Car la voie psionique est rude et le prix à payer est énorme pour connaître l'ivresse de sa puissance...

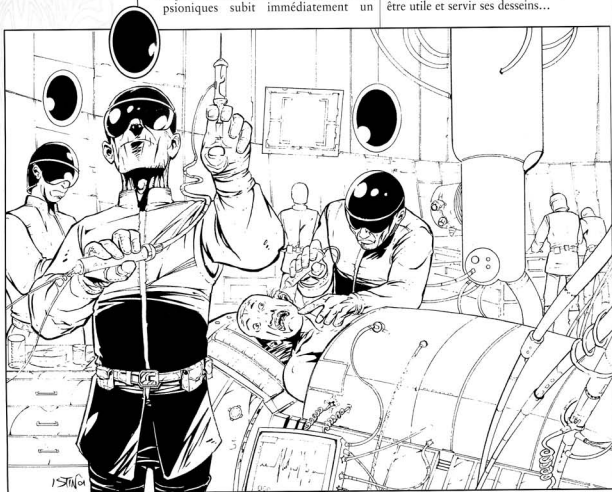
LE PENDANT DE TÉNÈRES

En tant que phénomène supra-réel, la force psionique emprunte inévitablement les voies mystérieuses de la trame immatérielle qui sous-tend l'univers. En l'occurrence, c'est dans les tréfonds du cerveau qu'elle se développe, réveillée par le contact des énergies rémanentes – et affamées. Depuis l'incident de Terra 0001, la SEI a pris conscience qu'il y avait en ce phénomène quelque chose d'important pour elle et Ophidat, attiré par les remous de ses protégés, fut séduit par les possibilités infinies de cette force nouvelle, alliant la puissance cosmique des Flux au chaos de l'esprit et du cœur humains. De ce vivier de pulsions, il a fait son domaine. Ainsi, l'on comprend aisément que les endocities soient le théâtre des plus fréquentes manifestations psioniques. Le Nécorève n'est pas un vecteur de diffusion des pouvoirs psioniques, mais son pendant de ténères – et son instrument de contrôle.

En premier lieu, celui qui utilise les forces psioniques subit immédiatement un

contrecoup – il est déprimé, fatigué et bien souvent suicidaire. À l'image du Mono-Duc Urgus de Manfrerh, il peut très bien finir dans le lac d'acide. Mais ce n'est pas tout, car il est en même temps sous les feux de la SEI. En effet, les Techno-Technos étudient les êtres psioniques. Ils dissèquent à distance l'action de ces flux invisibles, et se réservent la possibilité de les utiliser...

Choisir de faire éclore en soi les pouvoirs psioniques et de les cultiver n'est donc pas sans risques. Évidemment, ce faisant, on ne devient pas directement une créature de la Ténèbre – et d'ailleurs on n'a nullement conscience d'œuvrer pour elle –, mais on entrouvre une porte qu'il est ensuite bien difficile de refermer. Chaque utilisation des pouvoirs psioniques revient à faire circuler librement la volonté de la Ténèbre dans son cerveau. Et une fraction de seconde suffit. Bien sûr, le plus souvent, la Ténèbre reste tapie. Les destins misérables ne l'intéressent pas. Mais si d'aventure, un destin pouvait lui être utile et servir ses desseins...



LES MÉCANISMES PSIONIQUES

« Pourquoi attiser les flammes et les foudres de l'esprit, lorsque l'amour réchauffe et illumine ? Pourquoi pousser les âmes à détruire ce que le cœur construit ? »

–Solweig, Rédemptrice de l'Amôrb.

Qualifiée de mutation, de perversion de l'esprit, de cristallisation des instincts et des sentiments les plus violents, l'énergie psionique est devenue une terrifiante réalité en l'espace d'à peine quelques siècles. Depuis les premières recherches des Shabda-Oud et de l'Eglise pan-Techno, ses manifestations ont évolué – d'accidents en explosions, d'attentats en suicides, de catastrophes en altérations savamment contrôlées de la réalité. Effrayant pour certains, tout simplement inhumain pour d'autres, le pouvoir de l'esprit sur la matière et la psyché humaine se diffuse telle l'électricité de l'Ancien Temps – une avancée fulgurante assortie d'une menace à peine voilée...

L'ÉNERGIE PSIONIQUE

Eveillée par l'influence des Flux rémanents, l'énergie psionique prit forme dans l'esprit des premiers « Psychiques », comme ils furent appelés par les lobo-ingénieurs Techno-Technos. La modification du patrimoine génétique fut naturellement accélérée par les études des Shabda-Oud, mais également par le principe de mutation constante des espèces provoqué par la terraformation des planètes et l'émanation d'énergies résiduelles, après le passage des foreuses de la SEI. Aujourd'hui, après des siècles d'évolution, d'apprentissage, de recherches interdites et de manifestations accidentelles, la force psionique est devenue la source-mère d'une effroyable variété de pouvoirs mentaux qu'une classification par disciplines permet de distinguer.

Si les effets de cette énergie sont désormais mieux connus, le processus de leur déclenchement n'en reste pas moins un mystère pour ceux qui, au hasard d'une rencontre, ont pu approcher les porteurs de cette formidable puissance.

PRINCIPES DE BASE

Pour traduire en termes de jeu les caractéristiques de l'énergie psionique, si différente de l'Amarax et des pouvoirs des Codes d'honneur, un certain nombre de règles additionnelles ont été conçues. Outre l'utilisation de l'Attribut Psioniques et des trois Compétences qui en découlent, ces évolutions du système de base introduisent les concepts de Disciplines – semblables à des domaines, aux techniques et aux applications bien spécifiques – et de déclenchement accidentel des pouvoirs, sous l'effet du stress, de stimuli extérieurs et de circonstances exceptionnelles.

En premier lieu, trois Disciplines ont été créées qui distinguent les grands axes de l'utilisation de la force psionique – l'Aura, l'Emprise et les Phénomènes. Chacune de ces Disciplines propose des pouvoirs aux applications différentes, mais toutes utilisent les mêmes règles de lancement et de gestion des pouvoirs.

Les règles de déclenchement des effets utilisent l'Attribut Psioniques et les trois Compétences afférentes – Énergie, Maîtrise et Influence – pour calculer le temps de concentration nécessaire, la durée d'un pouvoir, sa portée, les dommages qu'il cause et la Difficulté du jet nécessaire à son activation. Ces quatre caractéristiques interviendront également dans les modalités d'apprentissage de nouveaux pouvoirs.


Enfin, innovation d'importance s'il en est, l'énergie psionique expose les personnages qui en usent à des contrecoups, tant physiques que mentaux, qui se traduiront par des blessures découlant de chocs en retour et gains importants de Points de Nécrorève. En effet, l'ouverture spirituelle indispensable au déclenchement des pouvoirs permet aux ondes néfastes de se frayer un chemin vers la psyché, où le Nécrorève peut alors donner libre cours à son action corruptrice...

LES COMPÉTENCES PSIONIQUES

Quatre caractéristiques seront employées pour calculer les effets et résoudre les jets impliquant les Disciplines psioniques : l'Attribut Psioniques et les Compétences Influence, Maîtrise et Énergie. De plus, la compétence Volonté – si elle n'intervient pas

Règles optionnelles

Si elles ne remettent pas en cause les mécanismes des psioniques décrits dans le Livre de Règles, les nouveautés techniques présentées dans les pages qui suivent proposent des changements susceptibles de modifier les habitudes de jeu et de déstabiliser les meneurs de jeu débutants.



directement dans la mécanique des pouvoirs – sera utilisée pour gérer les oppositions résultant de duels mentaux.

L'ATTRIBUT PSIONIQUES

La valeur de l'Attribut Psioniques détermine le niveau des pouvoirs que le personnage peut apprendre.

A l'image du Niveau d'Amarax pour les pouvoirs des Codes d'honneur, l'Attribut Psioniques est utilisé comme caractéristique fondamentale de toute la mécanique afférente aux pouvoirs mentaux. Indicateur de la puissance psychique du personnage, cet Attribut sera utilisé pour effectuer les jets de déclenchement des effets, définir ceux que le personnage peut apprendre et quantifier, au même titre que les trois Compétences qui en découlent, la portée, la durée, les dommages ou les cibles d'un pouvoir psionique.

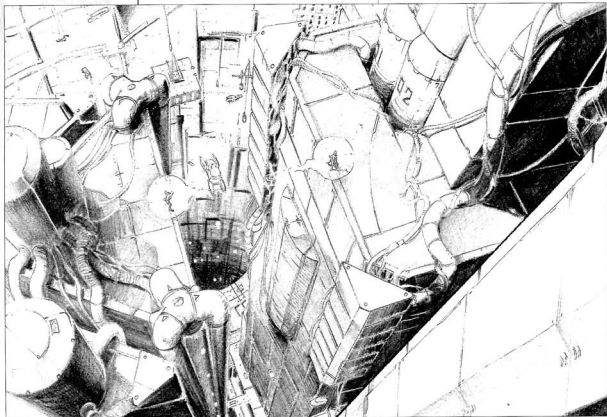
L'Attribut Psioniques est considéré comme un Attribut à tous les égards. Il peut être augmenté par la dépense habituelle de Points de Personnage et s'emploie comme un Attribut lors de tous les jets qui l'impliquent.

LES COMPÉTENCES PSIONIQUES

Il existe trois Compétences psioniques : Énergie, Maîtrise et Influence.

Ces trois caractéristiques interviendront très souvent dans la gestion des pouvoirs, que ce soit pour définir des paliers, des pré-requis que le personnage devra posséder pour apprendre un nouveau pouvoir, ou pour calculer les caractéristiques techniques d'un effet – portée, puissance, dommages, durée, etc.

- **Énergie** : indicateur de la capacité d'un personnage à sentir, localiser, canaliser et manipuler les différentes énergies issues des Flux, cette Compétence joue un rôle majeur dans la gestion des pouvoirs dont la puissance est proportionnelle à celle du personnage – plus cette Compétence est élevée, plus les effets des pouvoirs sont dévastateurs.
- **Maîtrise** : traduction technique de l'expérience et du savoir-faire, la Maîtrise permet au personnage de contrôler la force psionique pour façonner et orienter des



effets agissant sur son corps, son esprit et ses possessions, limitant ainsi les risques de contrecoeurs ou de dérive des pouvoirs.

- **Influence** : étroitement liée à la volonté du personnage, cette Compétence est au cœur de tous les effets dirigés vers autrui, que ce soit pour provoquer l'hypnose, anéantir les résistances mentales, prendre le contrôle d'un esprit ou d'un corps, mais aussi pour provoquer des altérations de la matière.

Chacune d'elles est considérée comme une Compétence à tous les égards. Elles peuvent être augmentées par la dépense habituelle de Points de Personnage et s'emploient comme des Compétences lors de tous les jets qui les impliquent.

LE PRINCIPE DES DISCIPLINES

Il existe trois Disciplines psioniques : l'Emprise, l'Aura et les Phénomènes.

Plus que de simples écoles, les Disciplines sont la traduction directe du rapport qu'entretiennent les porteurs de l'énergie psionique avec la source de cette force. Les trois Disciplines synthétisent les grandes voies de l'énergie, les formes que peuvent prendre les pouvoirs et les domaines d'application.

- **L'Aura** : à la fois brutale et précise, violente et docile aux contraintes de l'esprit, la voie de l'Aura offre des pouvoirs axés sur le monde extérieur, la matière, le concret, l'obstacle et l'inanimé. Ses pouvoirs stupéfiants – et souvent destructeurs – sont amplifiés par la maîtrise des Flux et l'expérience qu'apporte la pratique. Elle est directement liée à la Compétence Energie.

- **Les Phénomènes** : proche de l'Aura, la voie des Phénomènes se conjugue au pluriel de ses effets sans cesse plus surprenants et incongrus. Discipline de la création, de l'irruption, de la transposition, de l'apparition et de la disparition, cette voie permet de faire exister ce qui n'est pas – et de réduire à néant ce qui est. Les pouvoirs de cette Discipline sont autant régis par la Compétence Maîtrise que par l'Attribut Psioniques lui-même.

- **L'Emprise** : absente lors des premiers siècles de tâtonnement et d'expérimentation de l'énergie psionique, la Discipline Emprise est le vecteur d'influence spirituelle – ses pouvoirs mentaux permettent l'hypnose, la suggestion, l'asservissement et la domination des esprits. Ses effets sont naturellement démultipliés par la Compétence Influence.

Les Disciplines ne sont pas des caractéristiques techniques. Elles ne sont quantifiées par aucune valeur et ne peuvent ni être développées, ni augmentées, ni influencées par quelque règle que ce soit. Il ne s'agit que des voies dont les pouvoirs, en revanche, seront traduits en termes techniques et pourront être achetés et utilisés.

LES RÈGLES D'OR

L'Attribut Psioniques et les trois Compétences qui en découlent sont considérés comme des caractéristiques à tous les égards. Ils peuvent être augmentés par la dépense habituelle de Points de Personnage et s'emploient comme des Attributs et Compétences lors de tous les jets qui les impliquent.





Les Disciplines ne sont en rien des Compétences et ne peuvent être ni développées, ni faire l'objet de spécialisation, sous quelque forme que ce soit.

LES POUVOIRS PSIONIQUES

Des vagues de puissance brute qui affluaient dans l'esprit des premiers éveillés, les siècles d'apprentissage et de recherche ont réussi à faire des courants, des domaines, des disciplines, d'où naquirent les premiers effets suffisamment contrôlés et orientés pour que l'on parle enfin de véritables pouvoirs. A la façon des remèdes et des poisons aux applications spécifiques, tous dérivés de molécules et de formules fondamentales, les pouvoirs psioniques sont issus des trois Disciplines – vecteurs d'une énergie raffinée, maîtrisée, domptée par l'esprit et la volonté.

Si leur utilisation est devenue moins brutale, désormais régie par une démarche consciente et volontaire, elle n'en reste pas moins assortie de risques et de contrechocs d'une violence toute prévisible – aussi imprévisible que l'évolution spirituelle qui permet l'apprentissage de nouvelles applications.

APPRENDRE UN POUVOIR

Ce ne sont pas les joueurs qui choisissent les nouveaux pouvoirs de leurs personnages, mais le meneur de jeu.

Bien que les personnages effectuent une démarche consciente de travail et d'étude de la force qui croit en eux, la découverte de nouvelles capacités reste un accident, une alchimie subtile ou brutale qui s'opère en chacun sans qu'aucune préparation n'en puisse influencer le résultat. Ainsi, les personnages ayant développé leur Attribut Psioniques se « découvrent » de nouveaux pouvoirs par accident ou suite à des expériences aussi traumatisantes que l'emprisonnement, le stress, la terreur, la claustrophobie ou l'ombre de la mort.

Pour qu'un personnage se découvre un nouveau pouvoir, le maîtrise et l'apprenne, le meneur de jeu devra donc commencer par définir les circonstances dans lesquelles le pouvoir se déclenche pour la première fois,

puis vérifier que le personnage possède les seuils nécessaires – dans l'Attribut Psioniques et dans les Compétences éventuellement impliquées – pour l'acheter. Le joueur, ensuite, dépense les Points de Personnage nécessaires pour ancrer définitivement ce pouvoir dans sa mémoire.

LE PREMIER DÉCLENCHEMENT

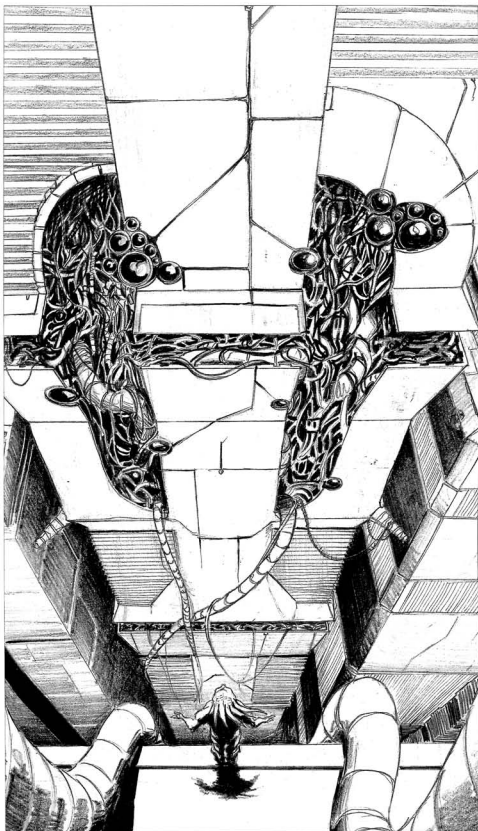
Il appartient au meneur de jeu de définir dans quelles circonstances un nouvel effet psionique se déclenche accidentellement chez un personnage.

Il existe trois grands cas de figure :

- Le stress : confrontés à une situation particulièrement éprouvante, de nombreux porteurs de l'énergie psionique sont survoltés par une subite production d'adrénaline qui, associée à l'intensité nerveuse, déclenche une manifestation accidentelle – souvent dévastatrice. Les courses-poursuites, les interrogatoires, le harcèlement psychologique, le confinement, le vertige, voire les insultes, sont autant de faits de stress susceptibles de faire se déclencher un nouveau pouvoir.
- L'urgence : face à une menace, un danger ou une situation d'urgence, il est possible que le personnage cherche – le plus naturellement du monde – à faire appel à la force qui sommeille en lui. Dans ce cas, bien que le déclenchement soit souhaité, les effets demeurent imprévisibles et le personnage n'est pas assuré de la réussite de son entreprise. Sauver un compagnon de la mort, se sacrifier pour autrui, empêcher une catastrophe ou tenter d'éviter un meurtre ne sont que quelques exemples.
- Le choc : altéré par la présence de la force psionique, les esprits réagissent aux agressions et aux stimuli extérieurs en provoquant des réflexes qui, s'ils peuvent se limiter à la fuite, la peur ou l'agressivité, peuvent également générer une manifestation accidentelle de l'énergie psionique. Ce cas de figure est valable pour un personnage atteint par un pouvoir psionique, un effet de l'Amarax, une grave blessure, une chute ou tout autre événement de cette envergure.

Une option

Si le principe d'apprentissage des pouvoirs psioniques se veut réaliste et théâtral, le meneur de jeu devra être vigilant et gérer de façon équilibrée les déclenchements accidentels. En effet, si les occasions sont trop rares, les personnages ne pourront guère évoluer. A l'inverse, des accidents trop fréquents et trop puissants provoqueront des déséquilibres. De fait, il doit rester possible de proposer à certains personnages d'apprendre de nouvelles applications psioniques en dehors du cadre de déclenchement accidentel. La rencontre d'un maître en énergies psioniques, l'inscription d'un pouvoir lors du sommeil ou la découverte d'une nouvelle faculté suite à un voyage spatial sont quelques exemples de ces occasions d'apprentissage alternatives.



LE CHOIX DU POUVOIR

Le pouvoir déclenché par un phénomène accidentel est laissé à l'appréciation du meneur de jeu. Les circonstances du déclenchement, le passé du personnage et les pouvoirs qu'il a déjà mémorisé sont autant de variables qui interdisent toute règle absolue. Le meneur de jeu est donc seul juge.

Pour aider les meneurs de jeu moins expérimentés et simplifier le travail de gestion des personnages, il peut être intéressant de décider à l'avance quels pouvoirs vont se déclencher, à la prochaine occasion d'urgence, de choc ou de stress.

En choisissant un pouvoir pour chaque situation, le meneur de jeu est sûr de pouvoir réagir rapidement et proposer l'effet qu'il aura déterminé par avance.

La liste des pouvoirs que les personnages possèdent déjà facilitera ces choix.

A titre indicatif, les effets de l'Aura sont déclenchés par le stress ou l'urgence, tandis que les pouvoirs de l'Emprise sont majoritairement provoqués par l'urgence et les chocs d'origine psionique et psychologique. Les Phénomènes, eux, sont indifféremment produits par les trois types de situation.

Le nom de chacun des pouvoirs est représentatif des conditions dans lesquelles les premiers déclenchements peuvent survenir. N'hésitez pas à vous en servir pour choisir les pouvoirs que vous proposerez aux personnages lors des accidents, des crises qui feront réagir leur énergie psionique.

Il est tout à fait possible de déclencher un pouvoir de niveau supérieur à celui de l'Attribut Psioniques du personnage, de même qu'un effet pour lequel ce dernier ne possède pas les requis de Compétences nécessaires à son achat. Dans ce cas, le

pouvoir se déclenche, mais le personnage ne pourra pas le mémoriser. Gardez à l'esprit que l'énergie psionique est une force brute, vive, presque autonome, et que ses manifestations doivent surprendre autant qu'elles doivent effrayer.

GÉRER LE DÉCLENCHEMENT

Les pouvoirs déclenchés accidentellement se gèrent de façon normale, mais c'est le meneur de jeu qui effectue les jets.

Pour calculer les effets du pouvoir, le meneur de jeu utilise les caractéristiques du personnage et effectue un jet contre la difficulté du pouvoir. En fonction des circonstances, il peut décider d'attribuer un bonus ou un malus à la difficulté, de même qu'un modificateur aux effets de portée et de dommages.

RÉSISTER AU FLUX

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible de tenter un jet pour contrer le flux et empêcher le déclenchement d'un pouvoir.

Pour cela, le meneur de jeu commence par effectuer le jet de pouvoir, avec les valeurs d'Attribut et de Compétences du personnage, en vue de mesurer l'intensité du phénomène.

Ensuite, s'il veut essayer de retenir le flux d'énergie, le joueur doit alors effectuer un jet de Volonté + Énergie contre la réussite du jet de pouvoir.

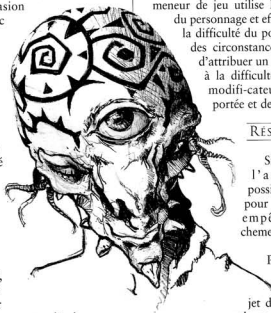
Si le jet pour résister est inférieur, le pouvoir se déclenche et tous les effets sont gérés de façon normale. Le personnage gagne instantanément un nombre de Points de Nécrorêve égal au niveau du pouvoir – voir ci-après, « La corruption ».

Si le jet est supérieur ou égal, le personnage empêche le déclenchement mais subit un jet de dommages d'un nombre de dés égal au niveau du pouvoir, qu'il peut tenter d'encasser avec un jet de Maîtrise – et non de Vigueur.

Les degrés de conscience

Il existe trois paliers dans l'étude et la maîtrise de l'énergie psionique. Le premier, celui d'Initié, correspond à la prise de conscience d'une force supérieure qu'il convient d'observer et d'apprendre à contrôler. Vient ensuite le statut d'Eveillé, qui symbolise l'acceptation par l'adepte de ses capacités à contrôler et façonner cette force. Le dernier, réservé à de rares maîtres, est celui des Guides. Ces êtres sont si intimement en phase avec l'énergie psionique qu'ils s'en approprient les pouvoirs pour créer, détruire et influencer le monde extérieur, par la seule force de leur volonté.

En termes techniques, la progression est fixée par la valeur de l'Attribut Psioniques – Initié à 3D, Eveillé à 5D et Guide à 7D.



MÉMORISER UN POUVOIR

Le personnage ne peut mémoriser un pouvoir dont il a empêché le déclenchement.

Lorsqu'un personnage est victime d'un déclenchement accidentel, il peut tenter, après coup, d'en comprendre pleinement les mécanismes et de mémoriser le processus afin de le reproduire. Pour cela, il doit disposer des valeurs requises – fixées par chaque pouvoir – et réussir un jet de Maîtrise contre le niveau du pouvoir. Si le jet est réussi, il doit dépenser le nombre de Points de Personnage nécessaire pour ancrer le nouveau pouvoir dans son esprit.

Un personnage ne peut apprendre qu'un nombre total de pouvoirs égal au double de sa valeur en Attribut Psioniques. Au-delà de cette limite, son esprit est incapable de mémoriser de nouvelles informations psychiques et de contenir l'énergie inhérente à ces connaissances.

LE COÛT DES POUVOIRS

Le coût en Points de Personnage d'un pouvoir psionique est égal au niveau de ce pouvoir.

Quelles que soient les circonstances dans lesquelles un personnage apprend une nouvelle application de l'énergie psychique, il doit toujours dépenser un nombre de Points de Personnage égal au niveau du pouvoir qu'il souhaite mémoriser.

LES RÈGLES D'OR

Il appartient au meneur de jeu de définir dans quelles circonstances un nouvel effet psionique se déclenche chez un personnage.

Le coût en Points de Personnage d'un pouvoir psionique est égal au niveau de ce pouvoir.

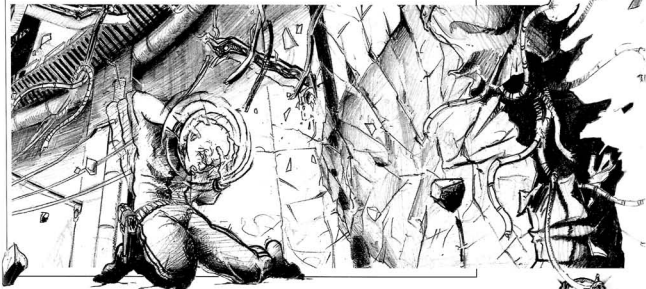
Un personnage ne peut apprendre qu'un nombre total de pouvoirs égal au double de sa valeur en Attribut Psioniques.

UTILISER L'ÉNERGIE PSIONIQUE

Il existe deux façons de faire appel à l'énergie psychique : soit en déclenchant consciemment et volontairement un pouvoir mémorisé, soit en libérant un flux psionique en tentant d'en modeler les effets.

Dans ce dernier cas, le personnage canalise et projette un flux qu'il oriente, au gré de sa volonté, comme s'il façonnait un bloc d'argile. Les applications sont innombrables et le meneur de jeu, pour donner forme et traduire en termes techniques le jet et les effets de cette utilisation, devra se référer aux principes exposés dans le Livre de Règles.

La seconde utilisation nécessite que le personnage connaisse, pour les avoir mémorisés, des pouvoirs psioniques issus de déclenchements accidentels ou de toute autre source d'apprentissage.





DÉCLENCHEMENT VOLONTAIRE

Pour déclencher un pouvoir, le personnage doit effectuer un jet de Psionique contre la difficulté du pouvoir.

Si le jet est raté, le personnage subit un jet de dommages d'un nombre de D égal au niveau du pouvoir, qu'il peut tenter d'encaisser avec un jet de Maîtrise – et non de Vigueur.

Si le jet est réussi, il doit calculer les différents paramètres de portée, de durée, de zone d'effet et de dommages en suivant la procédure fournie dans la description du pouvoir.

Dans tous les cas un personnage ne peut contrôler qu'un seul pouvoir en même temps. Tant qu'un pouvoir est actif, il ne peut en déclencher un autre volontairement – le meneur de jeu peut cependant provoquer un déclenchement accidentel.

DÉCLENCHEMENT ACCIDENTEL

Si le meneur de jeu juge les circonstances propices à un déclenchement accidentel, au regard des paramètres de stress, d'urgence ou de choc, il peut demander au personnage d'effectuer un jet de Maîtrise contre une difficulté qui varie en fonction de la situation.

Cette difficulté est à la base de 15, mais elle peut être augmentée de 5, 10, voire 20 si le



meneur de jeu considère que le personnage est exposé à un événement déstabilisant – frayeur, menace de mort, présence d'énergie psionique, douleur insupportable, etc.

Si le personnage échoue, le meneur de jeu décide quel pouvoir est déclenché de façon accidentelle et demande au joueur d'effectuer le jet de pouvoir, en utilisant ses caractéristiques selon la procédure habituelle.

LES CONTRECOUPS

Chaque fois qu'un personnage se fait submerger par l'énergie psionique, il s'expose à un contrecoup physique.

Lorsqu'un personnage parvient à empêcher un déclenchement accidentel, il subit un choc en retour, une implosion mentale d'amplitude variable qui se traduit par une violente douleur – quand elle ne provoque pas la perte de connaissance, ou la mort.

Pour gérer les effets de ces chocs en retour, le personnage effectue un jet de Maîtrise, au lieu d'un jet de Vigueur, contre les dommages de la décharge énergétique. Ces dommages sont égaux à 1D par niveau du pouvoir libéré, pour traduire l'importance de la vague d'énergie que le personnage réprime, mais le meneur de jeu peut décider de les augmenter ou de les diminuer en fonction du pouvoir lui-même – les pouvoirs causant des dommages verront leurs effets de contrecoups augmentés, notamment.

LA CORRUPTION

Chaque fois qu'un personnage déclenche avec succès un pouvoir psionique, il s'expose à un gain de Points de Nécorrève.

Le nombre de Points de Nécorrève est égal au résultat du Méta-Dé.

Si un 1 est obtenu sur le Méta-Dé, le personnage subit un choc physique en retour, suivant la procédure décrite précédemment, et gagne autant de Points de Nécorrève qu'il lui en manque pour arriver à 10 – perdant ainsi un Point d'Amarax.

L'utilisation de l'énergie psionique s'avère donc aussi puissante que dangereuse, et l'on ne compte les victimes, défigurées par leurs propres pouvoirs ou transformées en nécrozombies par l'action combinée du Nécorrève et des drogues de synthèse...

LES POUVOIRS PSIONIQUES SONT DÉCRITS DE LA FAÇON SUIVANTE :

Niveau : Indiqué en nombre de D, le Niveau d'un pouvoir correspond au niveau qu'un personnage doit posséder dans l'Attribut Psioniques pour apprendre ce pouvoir.

Compétences requises : Si certains pouvoirs ne nécessitent qu'un score en Attribut Psioniques égal à leur Niveau pour être appris, d'autres, plus spécifiques, requièrent un score minimum dans une ou plusieurs des Compétences de Psioniques – Influence, Maîtrise et Energie. Par soucis de simplicité, et pour éviter toute confusion, le niveau indispensable dans l'Attribut Psioniques est toujours rappelé.

ND : La quasi totalité des jets de lancement d'un pouvoir sont assortis d'une difficulté de base qui, le cas échéant, se voit majorée ou minorée par un certains nombres de modificateurs – la portée, l'efficacité, le nombre de cibles et la durée sont autant de facteurs susceptibles d'altérer la difficulté d'un jet de pouvoir psionique.

Concentration : Alors que certains pouvoirs se déclenchent de façon instantanée, d'autres nécessitent quelques secondes, plusieurs minutes, des heures, voire des jours entiers de préparation. Une fois ce temps de lancement incompressible écoulé, le pouvoir se déclenche instantanément – ainsi, un pouvoir requérant une concentration d'un tour se déclenchera au début du tour suivant, puisque que l'utilisation d'un pouvoir doit toujours être déclarée en début de tour.

Durée : Là où les attaques mentales seront instantanées, d'autres pouvoirs – tels que les illusions, les altérations matérielles, les créations, etc. – pourront rester actifs pendant plusieurs minutes, voire même plusieurs heures. La durée d'un pouvoir dépend autant de sa nature que des Compétences de Psioniques. L'Energie et la Maîtrise seront fréquemment sollicitées pour calculer la durée d'un pouvoir – par exemple, « 1 tour x Influence » signifie que les effets d'un pouvoir restent actifs 1 tour par D que le personnage possède en Influence.

Utilisations : La dépense d'énergie, la fatigue et la puissance de certains pouvoirs limitent leur utilisation journalière ou hebdomadaire. Là encore, les compétences Influence, Energie et Maîtrise seront sollicitées pour calculer le nombre d'utilisations possibles – par exemple, « 2 fois par jour x Psioniques » signifie que le personnage pourra déclencher ce pouvoir 2 fois par jour par D qu'il possède dans l'Attribut Psioniques.

Il n'existe aucune notion de « points d'énergie » ou de « réserve psionique ». L'utilisation des psioniques n'est limitée que par les restrictions propres à chacun des pouvoirs – ainsi que par les gains de Nécorrève qui guettent les personnages...

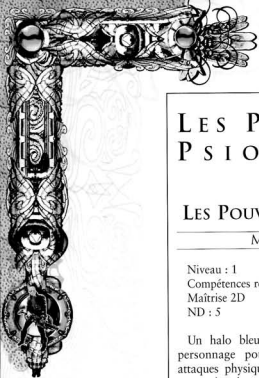
Portée : Qu'ils influent sur le mental ou la matière, tous les pouvoirs sont limités par une distance, une zone d'effet et une catégorie de cibles. Les pouvoirs ne pouvant être utilisés que par le personnage sont indiqués par une portée « soi-même ». Pour tous ceux que la distance limite, c'est souvent aux sens que l'on fera appel – à portée de vue pour de très nombreux pouvoirs, de voix pour les effets visant à influencer l'esprit, au toucher pour de nombreux effets sur la matière, etc.

Lorsque les sens ne sont pas applicables, une portée et/ou une zone d'effet en mètres est alors précisée.

Règles additionnelles

Il est important de considérer ces règles comme des options, une évolution du système des Compétences Psioniques que les meneurs de jeu restent libres d'intégrer, d'adapter ou de laisser de côté, dans un premier temps.

Les règles de base sont certainement plus accessibles, car sensiblement simplifiées, mais ces nouvelles options mettent en place des concepts de jeu et des liens étroits avec l'univers qui ne manqueront pas de captiver les joueurs et les meneurs de jeu expérimentés.



LES POUVOIRS PSIONIQUES

LES POUVOIRS DE L'AURA

MÉTADERME

Niveau : 1
Compétences requises : Psioniques 1D,
Maîtrise 2D
ND : 5

Un halo bleuté prend forme autour du personnage pour le protéger contre les attaques physiques. Ce bouclier est efficace contre les dommages de corps à corps, les armes contondantes et les chutes – il ne s'applique pas face aux armes tranchantes et énergétiques. Lorsque le bouclier est actif, le personnage ajoute le codes dés de son Attribut Psioniques à tous ses jets de Vigueur.

Concentration : instantané.
Durée : 2 tours x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : soi-même.

TÉLÉKINÉSIE

Niveau : 1
Compétences requises : Psioniques 1D,
Maîtrise 2D
ND : 5

Le personnage impose sa volonté à la matière pour soulever un objet à distance, l'attirer vers soi, actionner un levier, exercer une pression, maintenir un objet dans les airs... Le poids de l'objet ne doit pas excéder dix fois le codes dés de la Compétence Energie du personnage en kilos. La vitesse de déplacement est limitée à un nombre de mètres par tour égal à la Compétence Maîtrise du personnage. La Difficulté de base est augmentée de 5 par tranche de 10 mètres de distance entre le personnage et sa cible – +5 si elle est à moins de 10 mètres, +10 de 11 à 20 mètres, etc. Si le personnage se sert d'un objet qu'il déplace comme d'un projectile, il doit réussir un jet de lancer en utilisant sa Compétence Maîtrise pour l'attaque. Les dommages de base varient en fonction de l'objet et le personnage ajoute le code dés de son Attribut Psioniques au résultat du jet.

Concentration : 1 tour.
Durée : concentration.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : 30 mètres.

PYROMORPHIE

Niveau : 1
Compétences requises : Psioniques 1D,
Maîtrise 2D
ND : 10

Les mains du personnage deviennent de véritables charbons ardents. Pour toute attaque de bagarre effectuée à mains nues, il bénéficiera d'un bonus aux dommages de +1D+2. En contrepartie, il subira un malus de –2D à l'Attribut Agilité pour toute autre action nécessitant l'usage de ses mains, comme utiliser une arme, escalader, etc.

Concentration : instantané.
Durée : 1 tour x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : soi-même.

PYROPROTECTION

Niveau : 2
Compétences requises : Psioniques 2D,
Energie 3D
ND : 10

Une aura jaunâtre et vrombissante entoure le corps du personnage et lui procure une protection face aux attaques énergétiques. Cette protection est efficace contre les armes à feu, les lasers et tous rayons d'énergie – elle ne s'applique pas face aux autres types d'attaque. Lorsque ce pouvoir est actif, le personnage ajoute le code dés de sa Compétence Energie à tous ses jets de Vigueur pour encaisser des dommages provoqués par ces sources.

Concentration : 1 tour.
Durée : 2 tours x Energie.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : soi-même.

BIOPRACTIE

Niveau : 2
Compétences requises : Psioniques 2D,
Maîtrise 3D
ND : 5

Ce pouvoir s'utilise comme la compétence Premiers soins et permet de traiter un niveau de blessure. La Difficulté de base est augmentée de 5 pour Etourdi et de 10 pour Blessé.

Concentration : 1 tour.

Durée : instantané.

Utilisations : 1 fois par jour x Energie.

Portée : soi-même.

PSYCHORADIANCE

Niveau : 3

Compétences requises : Psioniques 3D,

Energie 4D

ND : 10

Des filets d'une lumière verdâtre fusent des yeux du personnage. Ces rayons dégagent une forte chaleur et une lumière intense, procurant une source d'éclairage et conférant un bonus de 2D à tous les jets de Recherche effectués dans la pénombre ou de nuit. S'ils restent concentrés sur une cible organique plus de deux tours, ils provoquent une attaque causant 1D de dommages par tour d'exposition à partir du deuxième – soit 2D au début du troisième tour, 3D au suivant, etc.

Concentration : instantané.

Durée : 1 tour x Energie.

Utilisations : 1 fois par jour x Energie.

Portée : 1 mètre x Energie.

PYROFLUX

Niveau : 4

Compétences requises : Psioniques 4D,

Energie 5D

ND : 10

Des flammes avides naissent des mains et des yeux du personnage, puis fusent vers leur cible comme une langue de feu léchant le sol et les murs. Les flammes explosent au contact de l'adversaire désigné par le personnage et lui causent un nombre d'attaques successives égal au code dès de son Attribut Psioniques.

La première attaque inflige un jet de dommages de 1D et chacune des attaques suivantes voit cette base augmentée de 1D supplémentaire – soit 2D pour la deuxième, 3D pour la troisième, etc. De plus, chacune de ces attaques réduit la Vigueur de la victime de 1D à partir de la deuxième – soit -1D à la deuxième, -2D à la troisième, -3D à la quatrième, etc.

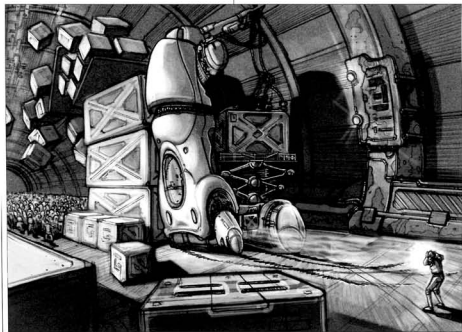
Cette réduction de la Vigueur n'est effective que pour les jets d'encaissement des dommages causés par les flammes et ne dure que le temps du pouvoir.

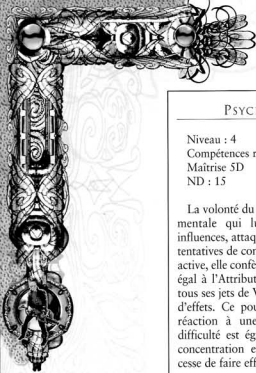
Concentration : 1 tour.

Durée : instantanée.

Utilisations : 1 fois par jour x Psioniques.

Portée : 5 mètres x Energie.





PSYCHOPROTECTION

Niveau : 4
Compétences requises : Psioniques 4D,
Maîtrise 5D
ND : 15

La volonté du personnage érige une barrière mentale qui lui permet de résister aux influences, attaques psychiques, suggestions et tentatives de contrôle. Tant que la barrière est active, elle confère un bonus en nombre de dés égal à l'Attribut Psioniques du personnage à tous ses jets de Volonté pour résister à ce type d'effets. Ce pouvoir peut être déclenché en réaction à une attaque. Dans ce cas, la difficulté est égale au jet de l'adversaire, la concentration est instantanée et le pouvoir cesse de faire effet à la fin du tour.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 tour x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : soi-même.

PSYCHO-TRANSFERT

Niveau : 4
Compétences requises : Psioniques 4D,
Energie 5D
ND : 10

Ce pouvoir permet au personnage de canaliser son énergie psionique pour décupler les capacités d'un être vivant. Il peut octroyer un nombre de bonus en nombre de dés égal à son Attribut Psioniques, qu'il répartit entre les

Attributs et les Compétences du bénéficiaire. La difficulté de base est augmentée de 5 par caractéristique que le personnage souhaite ainsi modifier. En contrepartie, le bénéficiaire de ce pouvoir subit un jet de dommages égal au plus important des bonus qu'il reçoit. Ces dommages peuvent être encaissés par un jet de Vigueur.

Si le bénéficiaire est porteur de l'énergie psionique, il doit effectuer un jet de Volonté contre une difficulté égale au nombre de dés de bonus qu'il reçoit. Si ce jet est raté, il subit un déclenchement accidentel. Si le personnage utilise ce pouvoir sur lui-même, il effectue un jet de Volonté dans les mêmes conditions.

Si le bénéficiaire de ce pouvoir n'est pas consentant, il peut tenter un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir. Si ce jet est réussi, le pouvoir échoue et le personnage doit réussir un jet de Volonté contre la réussite de son jet de pouvoir ou subir un déclenchement accidentel.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 tour x Energie.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : toucher.

EXOPROTECTION

Niveau : 5
Compétences requises : Psioniques 5D,
Maîtrise 6D
ND : 20.

Une barrière d'énergie électrique se dresse, tel un mur translucide grésillant, pour protéger le personnage et ses proches des





PSYCHOMINE

Niveau : 5
Compétences requises : Psioniques 5D,
Energie 6D
ND : 20

Ce pouvoir permet au personnage de concentrer une partie de son énergie psionique qui, à l'image d'une mine, explosera au moindre contact. Cette mine est une sphère invisible, d'un mètre de diamètre, qui peut être collée contre n'importe quelle matière. En explosant, elle infligera un jet de dommages égal à la Compétence Energie du personnage à tous les individus – machines et objets – présents dans la zone d'explosion. Cette zone est une sphère d'un diamètre égal à la Compétence Energie du personnage en mètres.

Une fois la mine posée, le personnage peut déclencher de nouveaux psioniques, bien que celui-ci soit encore considéré comme actif. En revanche, il ne peut poser une nouvelle mine tant que la première est en activité. Le personnage sait instinctivement si sa mine a été déclenchée.

Concentration : 1 minute.
Durée : jusqu'à au déclenchement.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : toucher.

NANOPHYSIOLOGIE

Niveau : 5
Compétences requises : Psioniques 5D,
Maîtrise 6D
ND : 10

Lorsque l'organisme du personnage subit des blessures, son énergie psionique circule librement dans son corps pour le soigner, à la façon de nano-chirurgiens psychiques. Chaque fois qu'il subit une blessure, le personnage effectue un jet de déclenchement de ce pouvoir. La Difficulté de base est augmentée de 5 pour Etourdi, de 10 pour Blessé et de 15 pour Inconscient. S'il le désire, il peut tenter de résister au déclenchement en réussissant un jet de Volonté contre la réussite de son jet de pouvoir – en vue d'éviter la diffusion du Nécroërve à chaque utilisation involontaire de ce pouvoir.

Concentration : 1 tour.
Durée : 10 tour x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour.
Portée : soi-même.

attaques de tous types. Tous les individus présents derrière ce mur reçoivent un bonus en nombre de dés égal à l'Attribut Psionique du personnage à tous leurs jets de Vigueur pour encaisser des blessures provenant de l'autre côté de la barrière. La taille du mur ne peut excéder le code dés de la Compétence Psioniques du personnage en mètres – tant en largeur qu'en hauteur.

De plus, tous les individus – bios, machines ou objets – tentant de franchir la barrière subissent un jet de dommages égal à la Compétence Energie du personnage. Il est impossible d'autoriser qui que ce soit à traverser la barrière sans subir de dommages.

Concentration : instantané.
Durée : 2 tours x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour.
Portée : 2 mètres x Energie.

MÉTAKINÉSIE

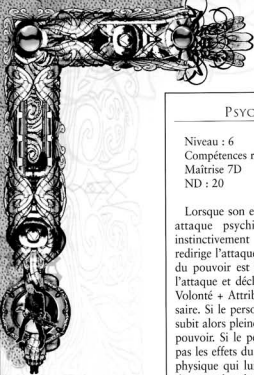
Niveau : 5
Compétences requises : Psioniques 5D,
Energie 6D
ND : 15 + 5 par acte dissocié.

Ce pouvoir permet de manipuler, soulever ou déplacer un grand nombre d'objets. La seule limite est le poids total de ces objets, qui ne peut excéder cent fois la Compétence Energie du personnage en kilos. Le personnage peut utiliser ce pouvoir pour activer un mécanisme tout en déplaçant un objet, mais la difficulté est majorée de 5 par action simultanée – et non par objet différent. Ainsi, si le personnage déplace plusieurs objets dans la même direction, la difficulté reste inchangée. Par contre, s'il déplace deux objets dans des directions différentes, elle est majorée de 5.

La vitesse de déplacement des objets est limitée à un nombre de mètres par tour égal à la Compétence Maîtrise du personnage. La distance n'influe pas sur la difficulté.

Si le personnage se sert d'un objet qu'il déplace comme d'un projectile, il doit réussir un jet de lancer en utilisant sa Compétence Maîtrise pour l'attaque. Les dommages de base varient en fonction de l'objet et le personnage ajoute le code dés de son Attribut Psioniques au résultat du jet.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 tour x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie
Portée : vue.



PSYCHO-RÉFLEXION

Niveau : 6
Compétences requises : Psioniques 6D,
Maîtrise 7D
ND : 20

Lorsque son esprit perçoit la menace d'une attaque psychique, le personnage érige instinctivement une barrière d'énergie qui redirige l'attaque vers son expéditeur. Si le jet du pouvoir est réussi, le personnage bloque l'attaque et déclenche un jet d'opposition de Volonté + Attribut Psioniques contre l'adversaire. Si le personnage réussit, son adversaire subit alors pleinement les effets de son propre pouvoir. Si le personnage échoue, il ne subit pas les effets du pouvoir, mais un contrecoup physique qui lui inflige un jet de dommages d'un nombre de dés égal à l'Attribut Psioniques de l'adversaire. Le personnage peut choisir de ne pas faire appel à ce pouvoir lorsqu'il est victime d'une attaque.

Concentration : instantané.
Durée : instantané.
Utilisations : 1 fois par x Maîtrise.
Portée : soi-même.

MÉCADISRUPTION

Niveau : 6
Compétences requises : Psioniques 6D,
Energie 7D
ND : 25

Une vague d'énergie électrique déferle des mains, des yeux et du corps du personnage. Ce

pouvoir ne cause aucun dommage aux êtres vivants, mais tous les appareils, machines et robots disposant d'un système d'alimentation en énergie, subissent un jet de dommages égal à la Compétence Energie du personnage. Tous les objets atteints sont inutilisables tant qu'ils ne sont pas réparés – ceux qui sont détruits explosent sous l'impulsion énergétique.

Concentration : 1 tour.
Durée : instantanée.
Utilisations : 1 fois par jour.
Portée : 10 mètres de diamètre x Energie.

PSYCHOZONE

Niveau : 8
Compétences requises : Psioniques 8D,
Energie 9D
ND : 30

En libérant son énergie psionique chargée de haine et de fureur, le personnage surcharge son environnement d'électricité et provoque une explosion titanesque qui affecte les moindres molécules. Tout ce qui est présent dans la zone d'effet au moment du déclenchement subit un jet de dommages égal au double de l'Attribut Psioniques du personnage.

Le personnage est au cœur du phénomène. Il ne subit aucun dommage, mais ses gains de Nécrorêve sont doublés et il ne peut plus utiliser le moindre pouvoir psionique avant 48 heures.

Concentration : instantané.
Durée : 1 tour x Energie.
Utilisations : 1 fois par semaine.
Portée : 50 mètres de diamètre x Energie.



LES POUVOIRS DE L'EMPRISE

NEUROSOMNIE

Niveau : 1

Compétences requises : Psioniques 1D,
Influence 2D
ND : 10

La volonté du personnage fait naître le doute dans l'esprit d'un adversaire, qui doit dépenser deux actions chaque fois qu'il veut en effectuer une. Chaque action compte donc pour deux dans le calcul des pénalités.

Concentration : instantané.

Durée : 1 tour.

Utilisations : 1 fois par jour x Psioniques.

Portée : voix et vue.

PSYCHO-CONGESTION

Niveau : 1

Compétences requises : Psioniques 1D,
Influence 2D
ND : 10

Ce pouvoir provoque des vertiges et des nausées qui handicapent grandement l'adversaire du personnage. Jusqu'à la fin du tour, la victime voit les codes dés de toutes ses caractéristiques physiques divisés par deux, arrondis à l'inférieur, et ne peut déclencher aucun pouvoir demandant de la concentration – tels que les pouvoirs psioniques ou d'Amarax. Les pouvoirs déjà actifs le restent cependant et les pouvoirs qui s'activent de façon automatique ne sont pas affectés par cette interdiction.

Concentration : instantané.

Durée : 1 tour.

Utilisations : 1 fois par jour x Influence.

Portée : voie et vue.

COSMOMÉTRIE

Niveau : 1

Compétences requises : Psioniques 2D,
Energie 3D
ND : 10

En élevant sa conscience, le personnage peut prendre de l'altitude et se localiser dans le temps et l'espace, en se situant par rapport à un endroit qu'il connaît. Il apprend ainsi la distance qui le sépare de ce lieu.

Concentration : 1 minute.

Durée : instantanée.

Utilisations : 1 fois par jour x Energie.

Portée : soi-même.

TECHNOPERCEPTION

Niveau : 2

Compétences requises : Psioniques 2D,
Energie 3D
ND : 5

L'énergie psionique confère au personnage des facultés de perception qui le rendent sensible aux moindres manifestations d'énergie. En se concentrant, il devient capable de percevoir la présence de l'énergie de son choix – chaleur, électricité ou énergie psionique – dans une zone d'une diamètre égal à sa Compétence Energie en mètres. Avant d'effectuer le jet, le personnage peut décider d'augmenter la difficulté de 5 pour multiplier cette zone d'effet par dix. De même, pour chaque énergie supplémentaire qu'il cherche à localiser, la difficulté est augmentée de 5. Un jet réussi donne au personnage des informations sur l'intensité, la direction et la distance.

Concentration : 1 tour.

Durée : instantanée.

Utilisations : 1 fois par jour x Energie.

Portée : 5 mètres de diamètre x Energie.

PSYCHOFLEXION

Niveau : 2

Compétences requises : Psioniques 2D,
Influence 3D
ND : 15

Le personnage peut imposer sa volonté à l'esprit d'un bio pour transformer l'hostilité en neutralité, et la neutralité en amitié. La cible peut tenter de résister en réussissant un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir. Si ce jet est raté, elle devient amicale si elle était neutre, et neutre si elle était hostile – en aucun cas elle ne peut passer d'hostile à amicale.

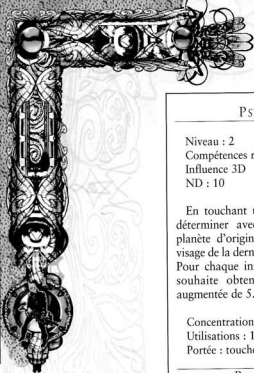
Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de 2D à tous ses jets de Négocio et de Persuasion effectués contre une cible amicale.

Concentration : 1 tour.

Durée : 1 heure x Influence.

Utilisations : 1 fois par jour.

Portée : voix et vue.



PSYCHOMÉTRIE

Niveau : 2
Compétences requises : Psioniques 2D,
Influence 3D
ND : 10

En touchant un objet, le personnage peut déterminer avec précision sa fonction, sa planète d'origine, sa date de fabrication, le visage de la dernière personne à l'avoir touché. Pour chaque information que le personnage souhaite obtenir, la difficulté du jet est augmentée de 5.

Concentration : 1 minute par information.
Utilisations : 1 fois par jour x Influence.
Portée : toucher.

PSYCHO-ÉNERGIE

Niveau : 3
Compétences requises : Psioniques 3D,
Energie 4D
ND : 15

Le personnage concentre son énergie psionique pour libérer une terrifiante onde mentale vers l'esprit de sa cible. Cette dernière peut tenter de résister en effectuant un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir. Si ce jet est raté, elle subit un jet de dommages égal à la Compétence Energie du personnage, qu'elle peut tenter d'encaisser grâce à un jet de Volonté, au lieu d'un jet de Vigueur.

Concentration : instantané.
Durée : instantané.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : vue.

SUPRA-LUCIDITÉ

Niveau : 3
Compétences requises : Psioniques 3D,
Influence 4D
ND : 10

Ce pouvoir permet au personnage de transporter son esprit par-delà la matière et de voir, comme s'il était présent, ce qui se passe dans l'endroit de son choix. Si le personnage connaît parfaitement cet endroit, la difficulté ne change pas. Par contre, elle est augmentée de 5 si le personnage connaît mal l'endroit, de 10 s'il ne s'y est rendu qu'une seule fois, de 15 s'il n'a fait que le voir sans jamais s'y rendre et

de 20 s'il ne le connaît absolument pas – il doit cependant en connaître l'existence et la localisation approximative, comme par exemple « la pièce située de l'autre côté de ce mur ».

Concentration : 1 minute.
Durée : 1 minute x Energie.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : 1 kilomètre x Energie.

NEURO-INJONCTION

Niveau : 3
Compétences requises : Psioniques 3D,
Influence 4D
ND : 5

Le personnage peut contraindre un esprit à obéir à l'une de ses injonctions, qui doit pouvoir être prononcée en un seul mot. La difficulté du jet varie en fonction des rapports qu'entretient le personnage et sa cible. Elle est augmentée de 5 s'ils ne se connaissent pas, de 5 si la cible se méfie particulièrement du personnage et de 15 si elle le considère comme un ennemi. La nature de l'ordre augmente également la difficulté de 5 s'il s'agit d'une action dont la victime ne comprend pas la nécessité, de 10 si cette action lui fait peur et de 15 si l'acte va à l'encontre de sa moralité – ou de ses Priorités et Interdits de Code d'honneur. Les différents modificateurs se cumulent.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 action.
Utilisations : 1 fois par jour et par cible.
Portée : voix et vue.

NEURO-COMMUNICATION

Niveau : 3
Compétences requises : Psioniques 3D,
Maîtrise 4D
ND : 10

Le personnage peut créer un lien télépathique entre son esprit et celui d'un bio, qui permet à tous deux de communiquer librement. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir. Le personnage peut étendre ce lien en augmentant la difficulté de 10 pour chaque membre supplémentaire qu'il souhaite inclure dans le réseau télépathique. Les effets de ce pouvoir se limitent à la communication.

PSYCHOSONDE

Niveau : 5
 Compétences requises : Psioniques 5D,
 Influence 6D
 ND : spéciale

Ce pouvoir terrifiant permet au personnage de programmer un ordre dans l'esprit d'un bio puis, quand il le désire, d'en provoquer le déclenchement. La difficulté de base du jet est de 5 par mot dont l'ordre est composé. La cible peut tenter de résister en réussissant un jet de Volonté contre la réussite du jet du pouvoir. Si ce jet est raté, l'ordre est gravé et le personnage pourra en déclencher la réalisation quand il le désire, quel que soit la distance qui le sépare de la cible, sans effectuer le moindre jet.

NEUROGÉNIE

Niveau : 4
 Compétences requises : Psioniques 4D,
 Influence 5D
 ND : 10

En s'insinuant dans la mémoire de sa cible, le personnage peut effacer momentanément tous les souvenirs relatifs à une Compétence. Le code dés de la victime dans cette Compétence est réduit de 1D par tranche de 5 points de réussite au-delà de la difficulté du jet. La victime peut tenter de résister en effectuant un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir. La durée du pouvoir se compte en minutes, mais le personnage peut augmenter la difficulté de 10 pour la faire passer en heures.

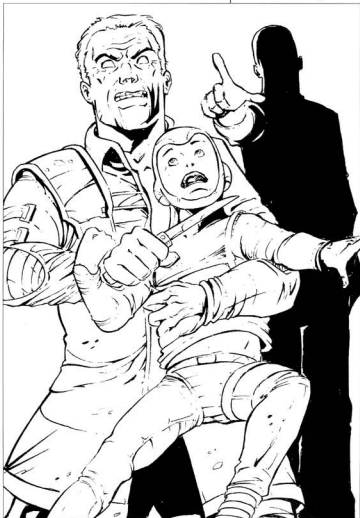
Concentration : 1 minute.
 Durée : 1 minute x Influence.
 Utilisations : 1 fois par jour et par cible.
 Portée : voix et vue.

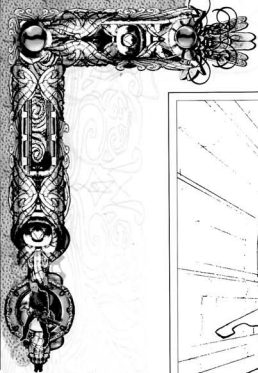
ECTOPERCEPTION

Niveau : 4
 Compétences requises : Psioniques 4D,
 Influence 5D
 ND : 15

Ce pouvoir confère au personnage la faculté de percevoir l'invisible. Toute présence, toute chose masquée à la vision par l'utilisation d'un pouvoir ou d'une source d'énergie mystique prend alors forme, entourée d'un halo orangé. Cette détection affecte également les êtres éthérés et les créatures provenant de plans ou de dimensions d'existence extérieures, mais la difficulté du jet est augmentée de 10. Le personnage peut se concentrer pour maintenir sa vision et suivre les formes qu'il a révélées, du moment qu'il n'effectue aucune action plus complexe que murmurer ou se déplacer très lentement.

Concentration : 1 tour.
 Durée : variable.
 Utilisations : 1 fois par jour x Influence.
 Portée : vue.





Une fois l'ordre gravé, le personnage peut déclencher de nouveaux psioniques, bien que celui-ci soit encore considéré comme actif. En revanche, il ne peut donner un nouvel ordre tant que le premier n'a pas été déclenché.

Concentration : 1 minute.

Durée : spéciale.

Utilisations : 1 fois par jour.

Portée : vue et voix.

CÉPHALAGIE

Niveau : 6

Compétences requises : Psioniques 6D,

Influence 7D

ND : 25

Cette utilisation de l'énergie psionique est d'une puissance terrifiante, car elle permet de prendre pleinement le contrôle d'un esprit – et du corps qui le contient. La victime peut tenter

un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir pour résister à l'influence. Si elle échoue, elle devient le jouet du personnage pour toute la durée du pouvoir. Une fois qu'il contrôle sa victime, le personnage peut lui ordonner de faire tout ce qu'il désire. Cependant, chaque fois qu'il lui donne un nouvel ordre, la victime peut effectuer un jet d'opposition de Volonté contre la Volonté du personnage pour tenter de se soustraire à l'emprise. Tant qu'elle ne reçoit pas de nouvel ordre, la victime continue de faire ce qui lui a été demandé.

Au terme de la durée du pouvoir, la victime ne garde aucun souvenir de ses actions effectuées sous emprise psychique...

Concentration : 1 tour.

Durée : 1 minute x Influence.

Utilisations : 1 fois par jour.

Portée : vue et voix.

LES POUVOIRS DES PHÉNOMÈNES

ENDOMITOSE

Niveau : 1
Compétences requises : Psioniques 1D,
Energie 2D
ND : 5

Ce pouvoir permet au personnage de faire apparaître du sol une plante portant des fruits comestibles et de laquelle jaillira une mince source d'eau potable. La difficulté du jet est augmentée de 5 si le sol est bétonné, de 10 s'il est en métal et de 15 – quel que soit le type de sol – si le pouvoir est utilisé dans un complexe industriel ou une endocity.

La plante permet de nourrir et d'abreuver un nombre de personnes égal à la Compétence Energie du personnage. Une fois que tous ont mangé et bu, elle se flétrit et disparaît.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 minute x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : toucher.

NEUROMODELAGE

Niveau : 1
Compétences requises : Psioniques 1D,
Influence 2D
ND : 10

La volonté du personnage lui permet d'altérer l'apparence d'un objet en jouant sur sa forme, ses couleurs et sa matière, mais en conservant sa masse et son volume initial. Il ne s'agit pas d'une illusion et l'objet, une fois transformé, devient réellement et physiquement ce que le personnage a souhaité en faire.

Cependant, le nouvel objet n'acquiert aucune nouvelle caractéristique et ne peut produire aucun des effets qu'un véritable objet de ce type produirait.

Au terme de la durée du pouvoir, l'objet reprend sa forme initiale sans avoir subi la moindre modification.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 minute x Influence.
Utilisations : 1 fois par jour x Influence.
Portée : toucher.

CHRONOPHASE

Niveau : 2
Compétences requises : Psioniques 2D,
Maîtrise 3D
ND : 10

En contraignant la matière à sa volonté, le personnage peut créer une brèche dans le temps pour provoquer la disparition momentanée d'un objet. Cet objet cesse d'exister, le temps du pouvoir, puis réapparaît, au même endroit, sans avoir subi la moindre altération – il ne conserve aucune trace, aucune souvenir de son passage dans cette non-dimension temporelle. L'objet ne peut excéder un poids égal au double de la Compétence Energie du personnage en kilos. Tant que l'objet « cesse d'exister », il ne peut être perçu par aucun pouvoir et le lieu où il se trouvait est vide.

Ce pouvoir ne permet d'affecter que des objets autonomes, et non de dissocier un volume de matière pour créer un vide.

Concentration : 2 tours.
Durée : 1 minute x Influence.
Utilisations : 1 fois par jour x Influence.
Portée : toucher.

CHROMOCHRONIE

Niveau : 2D
Compétences requises : Psioniques 2D,
Maîtrise 3D, Energie 3D
ND : 10

Ce pouvoir de mimétisme permet au personnage de transformer son épiderme pour en altérer la couleur et l'apparence. Ce pouvoir copie les caractéristiques physiques visibles d'un objet ou d'une matière que le personnage peut toucher de la main pendant le temps de sa concentration. Sa peau toute entière, des pieds au visage, peut prendre cet aspect, si le personnage le désire – ses vêtements et possessions restent inchangés.

Ce pouvoir confère au personnage un bonus de 2D à tous ses jets de Déguisement et de Discrétion, lorsqu'il est utilisé de cette façon.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 minute x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : soi-même.

ENDOMORPHIE

Niveau : 3D
Compétences requises : Psioniques 3D,
Maîtrise 4D, Energie 4D
ND : 10

Le personnage peut décupler sa force physique à l'extrême. Si le jet est réussi, son Attribut Vigueur est augmenté d'un bonus en nombre de dés égal à sa Compétence Energie pendant toute la durée du pouvoir. Les Compétences découlant de Vigueur ne sont pas affectées par ce bonus, à moins que le personnage n'augmente de 5 la difficulté du jet de pouvoir pour chaque Compétence qu'il désire augmenter du même bonus.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 tour x Energie.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : soi-même.

MÉTAGRAVITATION

Niveau : 3
Compétences requises : Psioniques 3D,
Maîtrise 4D
ND : 10

Ce pouvoir permet d'altérer les lois de la gravité pour un individu ou un objet, qui deviendra donc étonnamment lourd ou léger par rapport à son environnement. Si la victime du pouvoir n'est pas consentante, elle peut tenter un jet de Volonté contre la réussite du jet de pouvoir pour résister aux effets. Si ce jet est raté, la victime voit son poids doublé ou divisé par deux. De plus, le personnage peut augmenter la difficulté de 5 pour accroître d'un cran les effets du pouvoir – chaque augmentation doublera les effets du pouvoir, multipliant ou divisant par quatre, puis par huit, puis par seize le poids de la victime.

Pour chaque multiplication par deux de son poids, la victime voit son Mouvement réduit de 1 et son Attribut Agilité, ainsi que les Compétences qui en découlent, réduits de 1D pour toute la durée du pouvoir. Pour chaque division par deux de son poids, elle subit un malus de 1D à son Attribut Vigueur pour toute la durée du pouvoir. Ce malus s'applique aux jets d'encaissement des dommages.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 tour x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Maîtrise.
Portée : toucher.

EXOCONCEPTION

Niveau : 4
Compétences requises : Psioniques 4D,
Energie 5D
ND : 5

Ce pouvoir permet au personnage de faire apparaître un objet répondant à une utilisation précise. L'objet ainsi créé a une forme chaotique au possible, composée de toutes sortes de matières et d'éléments incompatibles.

Avant d'effectuer le jet, le personnage doit définir avec précision la seule action que cet objet sera capable d'effectuer. La difficulté du jet est augmentée de 5 si l'objet doit avoir une influence sur la matière, de 10 s'il doit affecter un être vivant, de 5 s'il doit causer des dommages et de 5 si l'action nécessite une source d'énergie. Tous ces modificateurs se



cumulent. Ainsi, la difficulté de création d'un pistolet sera augmentée de 20, celle d'un arc de 15, celle d'un tournevis de 5, etc.

Le poids de l'objet ne peut excéder le niveau de la Compétence Energie du personnage en kilos. Si l'objet doit infliger des dommages, il appartient au meneur de jeu de choisir le type d'arme que le personnage « copie », en fonction de sa réussite et du poids autorisé.

Si le personnage tente d'utiliser l'objet a une autre fin que celle qu'il a définie au moment de la création, le pouvoir prend fin instantanément.

Concentration : 1 tour.
Durée : 1 tour x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : toucher.

ENDOTRANSARENCE

Niveau : 4
Compétences requises : Psioniques 4D,
Influence 6D
ND : 20

Le personnage devient invisible. Les objets qu'il porte ou qu'il ramasse peuvent le devenir également ou rester visible, s'il le souhaite. Le personnage devient indétectable par la vue, mais les autres sens permettent toujours de le localiser – s'il fait du bruit, dégage une odeur, etc. De plus, il reste toujours physiquement présent et peut non seulement toucher et agir, mais aussi être touché ou affecté par des effets de zone.

Concentration : 1 tour.
Durée : 2 tours x Maîtrise.
Utilisations : 1 fois par jour.
Portée : soi-même.

SYNCHROKYNÉSIE

Niveau : 5
Compétences requises : Psioniques 5D,
Maîtrise 6D
ND : 20

Le personnage peut incurver les lois de la physique et du temps pour cesser d'exister à un endroit et se retrouver instantanément à un autre. La transposition doit se faire en ligne droite et aucun obstacle ne doit être présent entre le personnage et l'endroit où il

souhaite réapparaître. Cet endroit doit impérativement être visible par le personnage au moment du jet. Si le jet est raté, le personnage disparaît, reste prisonnier d'une non-dimension pendant un nombre de tours égal à la réussite du Méta-Dé, puis réapparaît à l'endroit qu'il avait choisi.

Concentration : instantané.
Durée : instantané.
Utilisations : 1 fois par jour x Influence.
Portée : vue.

TETRA-FISSION

Niveau : 5
Compétences requises : Psioniques 5D,
Influence 6D
ND : 20

Ce pouvoir permet de faire disparaître purement et simplement un volume de la matière, qu'il s'agisse d'un objet ou d'une parcelle de matière contenue dans un tout. La difficulté du jet est augmentée de 5 si le personnage veut affecter des métaux et de 10 s'il s'agit de matériaux exceptionnels, tels que le téflo-béton, le netraneakon blanc, etc.

Le personnage peut faire disparaître un nombre de mètres cube de matière égal à sa Compétence Energie. Si la matière ainsi affectée faisait partie d'un bloc, il crée un trou grossièrement découpé. S'il souhaite obtenir une découpe plus précise, pour éviter par exemple certaines zones ou suivre un tracé, le meneur de jeu peut décider d'augmenter la difficulté du jet de 5 ou de 10.

Concentration : 1 minute.
Durée : permanente.
Utilisations : 1 fois par jour x Energie.
Portée : toucher.

EXOTRANSE

Niveau : 6
Compétences requises : Psioniques 6D,
Energie 7D
ND : 20

L'esprit du personnage quitte son enveloppe de chair et prend la forme d'une silhouette éthérée, invisible aux yeux des mortels, qu'il peut diriger comme il l'entend. La matière et la gravité ne sont plus des entraves à ses mouvements – le personnage vole, flotte, traverse les murs...



Tant qu'il est sous cette forme, il voit et entend tout ce qui l'entoure en temps réel, mais ne peut ni toucher, ni sentir, ni influencer de quelque manière que ce soit le monde réel. Sa vitesse de déplacement sous cette forme est égale au triple de son Mouvement – dans toutes les directions et dans toutes les matières.

Son corps, pendant toute la durée du pouvoir, reste comme endormi – totalement exposé aux attaques, aux dommages, au froid... L'esprit du personnage ne partage aucune des perceptions de l'environnement direct de son corps.

Si son enveloppe de chair vient à être touchée pendant ce voyage astral, le personnage doit effectuer un jet de Volonté contre une difficulté de 30 pour s'en rendre

compte. Cette difficulté est réduite à 20 si le corps subit des dommages. Le personnage peut réintégrer instantanément son corps, au prix d'un jet réussi de Volonté contre une difficulté de 20. Affaibli par cet effort, il subit une pénalité de 3D à toutes ses actions physiques – cette pénalité est réduite de 1D tous les deux tours – et ne peut déclencher aucun pouvoir mental avant au moins une heure.

Concentration : 1 minute.

Durée : concentration.

Utilisations : 1 fois par jour x Énergie.

Portée : soi-même.

COSMOSYNCHRONIE

Niveau : 7

Compétences requises : Psioniques 7D,

Énergie 8D

ND : 25

Ce pouvoir permet au personnage de se transporter presque instantanément d'un endroit à un autre de l'univers, quelle que soit la distance qui le sépare de sa destination. Il lui suffit de connaître le point de chute, pour s'y être trouvé physiquement au moins une fois, et de se concentrer sur cette image pour s'y retrouver. Aucune distance n'est prise en compte pour la difficulté du jet, mais le personnage paie de sa personne – et sa mémoire souffre grandement de ces déplacements.

Aussi, il perd instantanément un Point de Personnage chaque fois qu'il utilise ce pouvoir. Cette perte est doublée s'il change de planète et triplée s'il change de système solaire.

Si le jet est raté, le personnage disparaît tout de même, mais il réapparaît soit au même endroit – en ayant perdu le nombre de Points de Personnage déterminé par la distance de sa destination initiale – soit dans un endroit aléatoire, aussi distant que celui qu'il visait, mais sans perdre le moindre Point de Personnage.

Le choix de la destination effective du personnage est laissé au meneur de jeu.

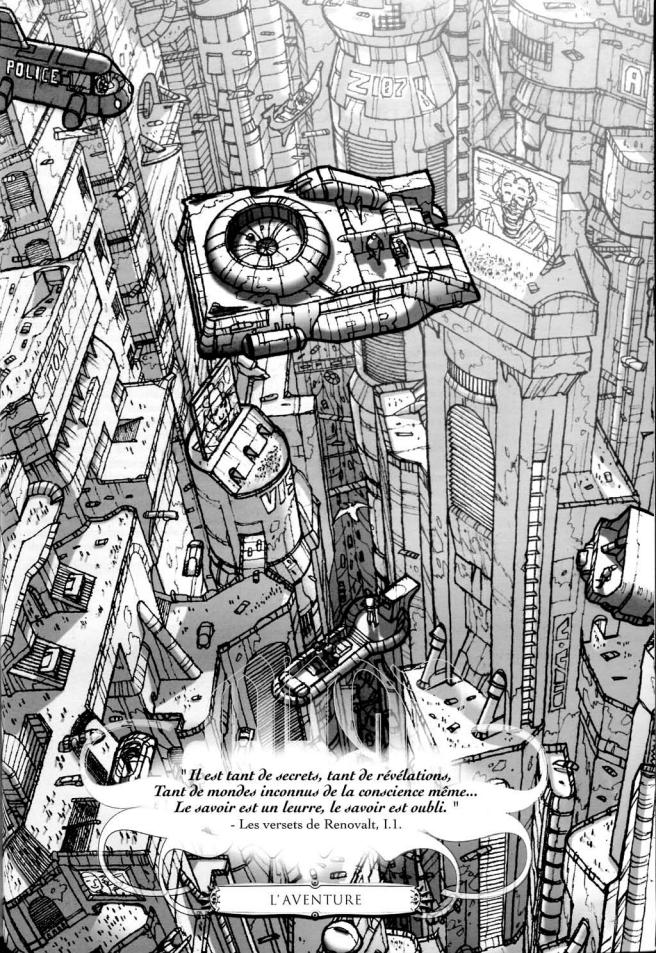
Concentration : 1 tour.

Durée : instantanée.

Utilisations : 1 fois par jour.

Portée : soi-même.





*" Il est tant de secrets, tant de révélations,
Tant de mondes inconnus de la conscience même...
Le savoir est un leurre, le savoir est oublié. "*

- Les versets de Renovalt, I.I.

L'AVENTURE

CHAIR DE MA CHAIR, SANG DE MON SANG

CHAPITRE I : PRÉSENTATION

Ce scénario est un « whodunit » un peu spécial, puisque la découverte du coupable n'est en réalité qu'un objectif secondaire – l'effet recherché étant avant tout la construction d'un huis clos étouffant. L'ambiance prime à ce point qu'il paraît souhaitable de limiter les jets de dés au strict minimum. En particulier, vous devrez être très attentif à la manière dont vous gérerez certaines compétences de Perception et autres pouvoirs psioniques – il serait dommage que vos joueurs rassemblent des indices à grands coups de dés, laissez-les plutôt utiliser leurs cerveaux !

L'INTRIGUE EN QUELQUES MOTS

Sur une planète désertique, mais au très riche sous-sol, un clan de nobles décadents se déchire en querelles de succession. L'héritier direct du titre n'est encore qu'un enfant, mais on vient déjà d'attenter à sa vie – sans succès

cependant. Les personnages sont embauchés pour découvrir le ou les commanditaires de l'attentat, qui font, c'est presque une certitude, partie de sa famille...

LA PLANÈTE

Omicron 142 est un soleil perdu quelque part aux confins de l'Empire. Eloigné de tout monde majeur, cette étoile possède trois planètes captives, dont seule la seconde, Yathib, est habitable. Ce monde désertique est entouré de plusieurs petits satellites, dont le plus gros, Demrel, a été converti en station spatiale. La période de rotation de Yathib est d'un peu plus de vingt-quatre heures standard, ce qui oblige simplement à rajouter deux heures tous les sept jours pour obtenir une semaine standard. L'année fait trente mois standard, sans aucune variation climatique sensible. Jusqu'à ce que des prospecteurs impériaux ne découvrent les ressources du sous-sol de leur planète, une race alien indigène, les Kirois, y vivait en bonne intelligence. Mais Yathib fut alors attribuée en fief à une maison infra-noble, les Nagril-Seyeb, qui reçurent mandat pour en organiser l'exploitation. Une mission difficile tant l'environnement est hostile : tempêtes et tornades fréquentes, températures diurnes dépassant les cinquante degrés, sans compter



le sable qui s'infiltrerait partout... De jour, un humain ne saurait survivre sur Yathib plus d'une vingtaine de minutes sans une combinaison intégrale thermorégulée, avec visière de protection anti-réverbération et filtrage de l'air. La nuit, pourvu qu'il soit chaudement vêtu, son espérance de vie est sensiblement supérieure, bien que la température descende souvent en dessous de moins quinze.

LA VILLA

Le petit manoir dans lequel vit le clan Nagril-Seyeb est constitué de deux niveaux en surface et trois en sous-sol. Au bâtiment principal viennent s'ajouter plusieurs annexes, le tout organisé en un labyrinthe de couloirs et de cours intérieures couvertes. L'architecture est d'inspiration vaguement paléo-méditerranéenne, avec ses murs chaulés, ses arches et ses moulures à motifs floraux ou géométriques. L'ensemble est climatisé et les ouvertures extérieures garnies de sas étanches, avec vitres de steel-glass à polarisation progressive. Les meubles, dans un style bio-design tout en courbes, sont entièrement d'importation. La Villa, très rustique à l'aune des standards de l'Empire, n'est guère équipée en haute technologie, de sorte qu'on est bien loin du tout domotique des palais nobles. Pour palier l'absence de robots, une domesticité indigène d'environ cent cinquante Kirois travaille et vit à la Villa. Les Nagril-Seyeb n'ayant sur Yathib d'autres ennemis qu'eux-mêmes, le bâtiment n'est pas fortifié, ni même équipé d'un quelconque système anti-intrusion. En temps normal, les priorités du service de sécurité sont les alarmes incendies et les pannes régulières des sas extérieurs.

CHAPITRE II : DRAMATIS PERSONAE

LES KIROÏS

Ils ressemblent à des lézards humanoïdes aux écailles noires. Leur nez est à peine marqué, guère plus qu'une légère bosse percée de narines invisibles. Leurs oreilles sont réduites à de petites dépressions de chaque côté du crâne. Leur bouche, large et sans lèvres, découvre une double rangée de dents

effilées comme des lames, et leur langue, d'un blanc crayeux, est longue et pointue. Leur régime alimentaire est strictement carnivore, adapté à la faune yathibienne : rongeurs, reptiles et insectes géants. Leur timbre de voix est grave, et leurs dialectes gutturaux. Leurs yeux en amande, aux iris vert émeraude, ressemblent à ceux des chats – une double paupière interne les protégeant du sable. Ils ont besoin d'une exposition solaire quotidienne de deux à trois heures minimum, faute de quoi, ils dépérissent en quelques jours et finissent par mourir. Ils possèdent six mamelons à peine visibles, répartis sur leur torse en trois paires superposées. Les femmes kirois ont donc six seins, mais généralement peu développés, car l'espèce est plutôt filiforme. Leurs mains et leurs pieds sont très légèrement palmés ; leurs doigts se terminent en griffes courtes, mais redoutables. Les organes génitaux masculins sont invisibles, remplacés par un étui pénien interne. Kirois et humains sont néanmoins sexuellement compatibles – et leurs unions fertiles.

La société kiroi, lorsqu'elle existait encore, était tribale, dirigée par un clergé noble aux pouvoirs divins – de nature psionique, en réalité. La plupart de ces prêtres se distinguaient du commun par le port de lourds bracelets d'acier aux motifs compliqués. À l'époque, les Kirois ne portaient aucun vêtement, et si certains le font aujourd'hui, c'est uniquement pour se plier aux consignes de leurs maîtres humains. Appuyés dans les premières semaines de leur installation sur Yathib par l'un de ces sinistres régiments de l'Endogarde spécialisés dans l'extermination des aliens, les Nagril-Seyeb ont exterminé la majorité des Kirois et déporté les survivants dans les immenses mines à ciel ouvert, où ils les tuent à la tâche. Leurs villages troglodytes ont été rasés, leurs temples profanés, leurs grottes sacrées dynamitées... L'essentiel de leur production artistique – des sculptures sur roche – a été détruite, mais on peut encore en voir quelques superbes pièces à la Villa. Les Kirois qui y vivent sont des esclaves, qu'on marque au fer rouge du monogramme de la maison Nagril-Seyeb, suivi d'un code chiffré d'identification. L'opération, humiliante, mais indolore à cause des écailles, doit être répétée régulièrement car ils régénèrent très vite ces dernières. Il semblerait même qu'en cas d'amputation, ils soient capables de faire repousser entièrement un membre perdu.

L es Kirois

Type : lacertiliens
carnivores

AGILITE 4D,
Bagarre 5D, Course 6D,
Esquive 5D,
SAVOIR 2D, Survie 4D,
PERCEPTION 6D,
VIGUEUR 3D,
Endurance 4D.
Mouvement : 12

Atouts : Morsure
(Vigueur +1D), Griffes
(Vigueur +2D),
Armure : écailles (+1D
Vigueur)
Régénération : le
métabolisme des Kirois
leur confère une faculté
de cicatrisation et de
guérison des couches
squameuses qui autorise
la repousse de membres
et leur permet de
récupérer un niveau de
blessure tous les 2 jours.
Dépendance
héliotropique : les Kirois
ont besoin d'une
exposition solaire
quotidienne d'au moins
2 à 3 heures.

LES NAGRIL-SEYEB

Cette famille, aussi bien que la poignée de lignées vassales qui lui sont demeurées fidèles, est probablement issue des terres d'Afrika, ce continent légendaire, qui fut autrefois le joyau de Terra Prima. Ces hommes et ces femmes portent toujours dans leur chair ce précieux héritage génétique, comme le prouvent leur peau très noire, leur nez épatés, leurs lèvres charnues, et leurs cheveux crépus. Autrefois relativement puissante à l'échelle de l'infranoblesse, la maison Nagril-Seyeb a amorcé son déclin il y a un siècle environ, se vautrant depuis dans la décadence et la consanguinité. Ce qui ne serait d'ailleurs pas si grave si, faute de goût impardonnable, elle n'était sans le sou

depuis plusieurs générations. A telle enseigne d'ailleurs que les Nagril-Seyeb ont été contraints, voici un peu plus de huit ans, de s'installer avec leurs vassaux – à peine plus de mille cinq cents personnes en tout – sur Yathib, ce fief misérable qui, bien moins qu'un véritable domaine, n'est en réalité qu'une concession minière sous protectorat impérial. Ils n'ont même pas la consolation de revenus confortables, car, au terme des accords passés avec l'Ekonomat, ils n'ont le droit de prélever qu'un impôt ridiculement faible sur les exportations yathibiennes, le plus gros des bénéfices tombant bien entendu directement dans les caisses de l'Emperatriz.

ESTIM, NON-BARON DE NAGRIL-SEYEB

Autrefois très bel homme, Estim collectionnait les conquêtes, mais la seule liaison durable qu'il ait jamais entretenue fut avec Nesmiya, sa propre sœur, dont il a eu deux enfants. De beuveries en coucheries, il acheva en quelques années de dilapider le peu de fortune et de réputation que sa famille possédait encore. Son destin fut scellé un soir qu'un Mono-Duc le surprit dans le lit de sa très jeune épouse, et le provoqua en duel. Le jour dit, Estim, fidèle à sa légendaire insouciance, se présenta totalement ivre, si bien que son adversaire eut tout le loisir d'ajuster son tir tandis que lui titubait. Mais, plutôt que de le tuer sur place, le Mono-Duc résolu de l'humilier, et visa le bas-ventre. Cette très grave blessure, dont Estim prétend depuis qu'il l'a reçue au cours d'une guerre coloniale, l'a castré et laissé ses membres inférieurs irrémédiablement paralysés. L'affaire fit tant de bruit qu'elle explique en partie l'exil forcé des Nagril-Seyeb sur Yathib. A son arrivée, le Non-Baron s'est réservé de vastes appartements au premier sous-sol de la Villa, un ensemble de pièces sans fenêtres dans lesquelles règne une semi-obscure permanente, ce qui les distingue fortement des appartements des autres membres de sa famille, tous brillamment éclairés car situés en surface.

Ombre de l'ombre de l'homme qu'il fut jadis, Estim n'est plus qu'un obèse répugnant, masse informe de cellulite et de graisse. Il est d'autant plus imposant qu'il flotte en permanence à une cinquantaine de

centimètres du sol. Dédaignant les prothèses et autres harnais que lui proposaient ses techniciens, il a préféré se faire directement injecter de l'épiphyte pure. Si elle lui a bien permis de recouvrer une autonomie, l'opération l'a rendu totalement imberbe. Flottant en l'air comme une baudruche, il est, pour se déplacer, totalement dépendant de deux esclaves kirois, qu'il tient en laisse par le cou, une dans chaque main. Ayant depuis longtemps décidé de renoncer aux conventions vestimentaires, il demeure nu en permanence, mais sa masse est telle qu'il est impossible – détail important – de se rendre compte qu'il est castré. Sa peau, lisse comme du plastique, luit en permanence d'une fine couche de sueur, ses appartements étant, à sa demande, légèrement surchauffés. Il dégage d'ailleurs une violente odeur, mélange de sueur rance, de sang, d'urine, d'excréments et des diverses huiles de massage dont il se fait régulièrement oindre le corps. Son ventre énorme est couvert de tatouages empathiques, ces motifs géométriques compliqués s'enroulant et se déroulant au rythme de ses humeurs. A l'origine, il s'agissait d'une simple roseau, qui devait lui permettre de mieux contrôler son état émotionnel, et ainsi de ménager son cœur. C'est en découvrant que ses domestiques la scrutaient avec appréhension, en quête d'un signe avant-coureur de ses violentes colères, qu'il a décidé de se faire entièrement tatouer. Il sait que ses serviteurs craignent en permanence de voir les entrelacs s'agiter plus rapidement, et jouit intensément de la peur qu'il leur inspire par ce moyen.

Estim a toujours eu un goût certain pour les pratiques sexuelles extrêmes, un penchant que sa castration n'a fait que décupler. Pour l'assouvir, il s'est constitué un harem de très jeunes femmes kirois, dont beaucoup à peine nubiles, sur lesquelles il peut dévouler ses frustrations d'enuque. Il a d'ailleurs découvert qu'elles faisaient des esclaves sexuelles dociles et particulièrement satisfaisantes, car elles sont capables de supporter plus de coups et de douleur que la plupart des humaines. Il lui est malgré tout arrivé à plusieurs reprises d'en tuer une à force d'acharnement et d'excitation. Attention cependant à ne pas le sous-estimer, car, toute brute perverse qu'il est, Estim est d'une grande finesse dès lors qu'il s'agit de rapports humains. Il sait toujours

où appuyer pour faire mal et sur quelles ficelles tirer pour s'assurer l'obéissance de ses subordonnés, de telle sorte qu'il demeure, en dépit de sa vulnérabilité physique, le chef incontesté de son clan. Son autorité est absolue.

KILAM. L'ENFANT CLONE

Avant sa castration, Estim a eu un fils de sa sœur Nesmiya, mais, outre le fait qu'il ne peut imaginer qu'un bâtard consanguin lui succède, il sait pertinemment que Machih est un crétin fini – qui plus est très impopulaire au sein du clan. Le Non-Baron a longtemps cherché une issue à ce dilemme, pour finalement, dans son immense orgueil, en arriver à la conclusion qu'il était le meilleur candidat à sa propre succession. Il a donc acheté un clone de lui-même à la Sainte Eglise Industrielle. Incubé sur Planète-Hôpital, l'enfant a été livré sevré sur Yathib. Il s'appelle Kilam, a aujourd'hui sept ans, et est la copie conforme d'Estim au même âge. Ce dernier l'aime d'un amour hautement narcissique : il est sa réussite, son chef-d'œuvre, sa revanche, son futur héritier... Mais ce qu'il ignore, c'est que les Techno-Technos ont subtilement altéré le patrimoine génétique de Kilam dans l'idée d'en faire un adulte très réceptif à leur influence. Ces petites modifications assez bon marché pourront en effet s'avérer un investissement très rentable lorsque l'enfant sera en âge de gérer les immenses ressources du sous-sol de Yathib. De plus, il semble que cela ait également développé chez lui une certaine affinité avec la Ténèbre – voir « Le Messie de la Ténèbre », Chapitre III.

ARLKWILH FFUNDOR. MENTREK

Ffundor, un grand escogriffe tout en os, perpétuellement engoncé dans une robe noire d'une simplicité toute monacale, est un jeune mentrek manquant encore cruellement d'expérience, dont les capacités mentales n'ont pas encore atteint leur plein rendement. Sa présente mission, qu'il accomplit avec un zèle digne d'éloges, est simplement d'assurer le service après vente du clone livré aux Nagril-Seyeb. Sa qualité de précepteur particulier lui permet de veiller sur son petit protégé. Ses appartements, très spartiates, sont un modèle de propreté et d'organisation.

Estim de Negril-Seyeb

Tous ses Attributs et Compétences sont de 3D sauf :
Manœuvre en apesanteur 5D,
SAVOIR 5D,
Erudition 6D,
Intimidation 7D,
PERCEPTION 4D,
Commandement 6D,
Persuasion 5D,
PSIONIQUES 0D

Mouvement : 6 (seul) 10
(avec esclaves).

Points de personnage : 5.
Points d'Amarax : 0.

Martinet (Vigueur +2),
Holo-Scaeu.



Nesmiya

Tous ses Attributs et Compétences sont de 3D sauf :
Passe-passe 4D,
SAVOIR 4D,
Intimidation 5D,
Tactiques 5D,
PERCEPTION 4D,
Premiers soins 4D,
PSIONIQUES 3D,
Maîtrise 4D,
Influence 4D.

Mouvement : 10.
Points de personnage : 4
Points d'Amarax : 0

Longue robe sombre,
bijoux luxueux.



NESMIYA, LA SŒUR-MÈRE

Nesmiya est une vieille femme – ou plutôt une femme vieillie avant l'âge. Amoureuse de son frère Estim depuis sa plus tendre enfance, elle lui a donné deux enfants, Machih et Anora, mais a dû souffrir ses nombreuses infidélités. Ceci, ajouté à sa castration, et surtout à son refus catégorique de faire de Machih son héritier, les ont définitivement éloignés l'un de l'autre. Aujourd'hui aigrie, meurtrie au plus profond d'elle-même, elle a reporté tout son amour sur son fils, devant lequel elle est en totale adoration, et dont elle a déjà plusieurs fois partagé la couche. Mais ce dernier lui préfère sa propre sœur Anora, dont Nesmiya est jalouse au point de ne jamais laisser passer une occasion de l'humilier ou de la martyriser, étant en ces domaines d'une imagination sans limites. En réalité, la seule personne qu'elle déteste plus que Anora, c'est Kilam, qu'elle considère purement et simplement comme une abomination destinée à priver son fils du titre qui lui revient de droit.

En dépit de cette rancœur malade qui creuse ses traits et durcit les coins de sa bouche, Nesmiya demeure une femme à la beauté exceptionnelle, que ni les années, ni deux grossesses successives, n'ont véritablement entamée. C'est malgré tout une véritable dame, qui s'habille et se maquille avec une sobriété toujours exemplaire, affectionnant les longues robes sombres, les coiffures sages, et les bijoux discrets. Elle est d'une politesse et d'un maintien parfaits, et ne s'emporte que très rarement en société. Elle a cependant la rancune tenace, et peut brûler indéfiniment d'une haine froide et farouche. Il n'est pas bon s'en faire une ennemie.

MACHIH, LE FILS-NEVEU

Fruit des amours incestueuses d'Estim et de Nesmiya, Machih est un beau jeune homme de vingt ans, qui a hérité du physique avantageux de ses parents – visage de séducteur, longs cheveux tressés, corps élancé, grâce naturelle dans les mouvements... D'un point de vue purement intellectuel, en revanche, c'est la catastrophe. A ce point qu'Estim ne se trompe pas quand il le considère comme « un parfait petit crétin sans cervelle ».

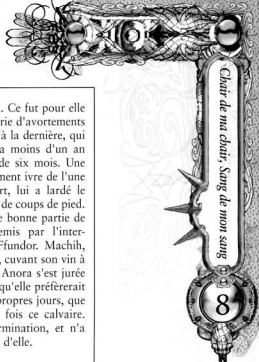
Surtout préoccupé de chasser le fennec géant sur son scooter anti-g, ou de décimer sa domesticité kiroï dans des jeux tous plus cruels les uns que les autres, il ne s'intéresse pas le moins du monde à la gestion des

affaires de son clan, au sein duquel il est d'ailleurs extrêmement impopulaire. Xénophobe à la petite semaine, il n'aime rien tant que se pavaner en uniforme dans les couloirs de la Villa ou organiser des razzias contre les quelques minuscules communautés de Kirois encore en liberté.

ANORA. LA FILLE-NIÈCE

Fruit des amours incestueuses d'Estim et de Nesmiya, Anora a jusqu'à présent vécu seize années d'une vie difficile. Souffre-douleur de sa mère, victime depuis l'enfance des attentions incestueuses de son frère, il n'étonnera personne que sa santé mentale soit des plus précaires. Elle n'avait que douze ans lorsqu'elle est pour la première fois

tombée enceinte de Machih. Ce fut pour elle la première d'une longue série d'avortements et de fausses-couches, jusqu'à la dernière, qui faillit la tuer. C'était il y a moins d'un an – elle était alors enceinte de six mois. Une nuit, Machih, rentré totalement ivre de l'une de ses virées dans le désert, lui a lardé le ventre de plusieurs dizaines de coups de pied. Elle a perdu l'enfant et une bonne partie de son sang, sauvée in-extremis par l'intervention providentielle de Ffundor. Machih, quant à lui, s'était endormi, cuvant son vin à même le sol. Cette nuit-là, Anora s'est jurée qu'il ne la toucherait plus, qu'elle préférerait le tuer ou mettre fin à ses propres jours, que de supporter une nouvelle fois ce calvaire. Son frère connaît sa détermination, et n'a plus depuis osé s'approcher d'elle.



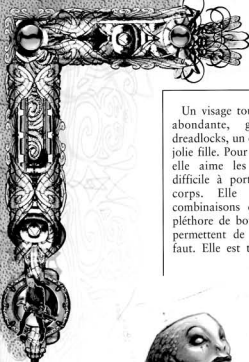
A^{nora}

Tous ses Attributs et Compétences sont de 3D sauf :
Lancer 4D,
Paléo-armes 4D,
Passe-passe 4D,
Volonté 6D,
PERCEPTION 4D,
Discretion 5D,
PSIONIQUES 0D

Mouvement : 10.
Points de personnage : 2.
Points d'Amarax : 2.
Code : Skatawah – Voie principale : Racines.

Caractéristique spéciale : nanomachines médicales (blessures de type Somné ou Blessé I guéries en l'espace de 10 heures).


Combinaison de cuir (Vigueur +1), Couteau (Vigueur +2), Lame de rasoir (Vigueur +1D).



Un visage tout en finesse, une chevelure abondante, généralement coiffée en dreadlocks, un corps gracile : Anora est une jolie fille. Pour ce qui est de la garde-robe, elle aime les vêtements contraignants, difficile à porter, et qui martyrisent son corps. Elle porte généralement des combinaisons de cuir très ajustées, avec pléthore de boucles de contention, qui lui permettent de tout serrer bien comme il faut. Elle est tatouée sur le menton d'un

Moko, un motif traditionnel. C'est une jeune fille à la sensibilité à fleur de peau, mais sans véritable malice. Enfermée dans son monde intérieur, elle est avant tout une victime. Anorexique à ses heures, Anora a derrière elle une longue habitude de l'automutilation. Elle aime se taillader le corps de toutes les manières possibles, voir ses chairs s'ouvrir et son sang couler. Ses bras sont couverts de cicatrices, et ses appartements remplis d'une collection de couteaux et de rasoirs. Et s'il ne lui est pas encore arrivé d'accident mortel, c'est uniquement grâce aux nanomachines médicales que lui a fait injecter le Non-Baron. Commande spéciale auprès de la SEI, ces unités de soins nanoscopiques augmentent d'un facteur dix la vitesse de cicatrisation de ses plaies superficielles.

NABILAH.
CONCUBINE NÉO-SHABDA-LOUD



Cette Kiroï à la silhouette élancée, presque filiforme, est la concubine préférée du Non-Baron. A première vue, rien ne la distingue des autres Kiroïs du harem d'Estim, si ce n'est – privilège exorbitant – son front vierge de tout marquage. Ses manières aussi la distinguent de ses compagnes d'infortune, car bien qu'elle soit réduite à la condition d'esclave, elle n'a rien perdu de sa majesté naturelle. Elle est en effet de sang royal, et porte les lourds bracelets d'acier qui distinguent les Kiroïs de noble ascendance. Souvent vêtue d'une simple jupe-culotte, qui rappelle beaucoup l'hakama des aikidokas, son torse et son visage montrent de longues cicatrices, comme autant de souvenirs des séances sado-masochistes qu'Estim organise à son intention. Car si elle est sa favorite, c'est qu'à ses yeux, aucune autre n'est « aussi excitante sous le fouet ». Bien entendu, Nabilah est un nom qu'on lui a donné à son entrée au harem, et n'a rien à voir avec son véritable patronyme. C'est d'ailleurs là aussi une sorte de privilège, la plupart des Kiroïs de la Villa n'étant appelés que par leur numéro de code.

Nabilah est une femme à secrets. Au commencement de son histoire, il y a la vie brisée d'une adolescente, dont les parents, la famille et l'intégralité du village ont été exterminés par une unité Endogarde. Grièvement blessée, laissée pour morte dans

les ruines encore fumantes, écrasée sous le poids des cadavres de ses proches, elle n'a dû sa survie qu'à la générosité d'une poignée de nomades kiroïs. Quelques mois plus tard, elle faisait une autre rencontre décisive, celle d'Isis Nimède, une néo-Shabda-Oud secrètement infiltrée sur Yathib. Officiellement en prospection pour une compagnie minière privée, la prêtresse était en réalité en mission d'évaluation, des rapports ayant fait état des aptitudes psioniques de certaines Kiroïs. Si leur potentiel s'avérait effectivement intéressant, l'ordre pourrait certainement tirer un énorme avantage de ces nouvelles recrues potentielles. Avec Nabilah, il ne fut pas déçu. En trois années d'une formation intensive, la jeune Kiroï était devenue une novice redoutable, brûlant plus que jamais du désir de se venger des Nagril-Seyeb. Une fois infiltrée chez eux, elle a vite conquis un ascendant important, mais discret, sur le Non-Baron, qui lui fait désormais toute confiance. Utilisant habilement ses pouvoirs psioniques, elle l'a, sur ce point du moins, entièrement reconditionné. Alors que ses consœurs sont strictement cantonnées au harem, elle peut, en sa qualité de favorite, circuler très librement à l'intérieur de la Villa, ce qui lui a permis de gagner la confiance de l'ensemble des esclaves kiroïs qui y vivent. Ils la vénèrent comme une déesse, et seraient tous prêts à mourir pour elle. Aucun ne la trahira de quelque manière que ce soit, et beaucoup travaillent activement à la renseigner sur tout ce qui se passe dans la Villa.

Nabilah veut la destruction des Nagril-Seyeb et la liberté pour son peuple, mais elle sait parfaitement qu'une révolte armée ne pourrait conduire qu'à sa totale extermination. Elle est très conscience que l'Empire n'aurait qu'à renvoyer quelques unités Endogardes sur Yathib pour régler définitivement la question kiroï, aussi a-t-elle ordonné un plan à plus long terme. Plutôt que d'assassiner Estim, ce qui serait satisfaisant sur le moment, mais ne réglerait absolument rien au fond, surtout si Machih lui succède, elle a résolu d'avoir un enfant de lui. Rééditant l'exploit d'Honoratha – exploit plus facile aux initiées kiroïs qu'aux humaines, semble-t-il –, elle a, au cours d'une séance particulièrement intense de flagellations mutuelles, conçu un enfant à partir du sang d'Estim. L'événement est tout

récent, et c'est une information qu'elle a bien l'intention de garder secrète le plus longtemps possible. Bien sûr, elle en a déjà choisi le sexe : ce sera un fils, candidat à la succession du Non-Baron. Pour le moment, l'obstacle le plus important sur sa route est donc Kilam, à qui devrait normalement échoir le titre.

CHAPITRE III : LES EVENEMENTS

L'AMORCE

Il y a deux jours, Estim a réuni toute sa famille pour célébrer le septième anniversaire de Kilam dans une salle du rez-de-chaussée de la Villa. La fête a viré à la tragédie lorsque, obéissant aux ordres qu'ils avaient reçus de Nabilah, quatre Kiroïs ont fait irruption dans la pièce, armés de Poly-Aka 4. Ils ont ouvert le feu sur les convives, mais si maladroitement qu'il n'ont fait que quelques blessés, dont Kilam. Ils ont été rapidement neutralisés par la sécurité. Trois d'entre eux sont morts, le dernier est dans un état critique...

De leur côté, les personnages ont fait étape à la station spatiale construite sur Demrel, le plus gros satellite de Yathib. S'ils formaient déjà un groupe, leur réputation le aura précédés – dans le cas contraire, ce sera pour eux l'occasion de se rencontrer. C'est Ffundor qui se chargera du travail d'approche, négociant au mieux avec chacun d'entre eux. Il se présentera comme l'émissaire du Non-Baron de Nagril-Seyeb, à la recherche d'agents indépendants pour un travail délicat, sur la nature exacte duquel il restera très évasif. Il s'agit d'une mission « hautement confidentielle, mais pas illégale, et très bien rémunérée » – le montant exact est laissé à votre discrétion.

Pour motiver vos joueurs, veillez à ce qu'ils aient un besoin pressant d'argent, d'une aide technique pour réparer leur vaisseau, d'un coup de piston pour se sortir d'une situation délicate vis-à-vis de la douane, ou quoi que ce soit d'autre. Tout est possible, car Estim a le bras très long sur Demrel.

Ffundor leur donnera rendez-vous le lendemain matin, à l'aube, pour le départ de la navette – qui, sauf conditions climatiques exécrables, effectue deux allers-retours par

Nabilah

Tous ses Attributs et Compétences sont de 3D sauf :
Volonté 5D,
PERCEPTION 4D,
Discrétion 5D,
Investigation 5D,
Persuasion 6D,
Recherche 5D,
VIGUEUR 2D,
PSIONIQUES 3D,
Influence 4D

Mouvement : 12.
Points de personnage : 5.
Points d'Amarax : 1.
Code : Fuga – Voie principale : Miroir.

Lourds bracelets d'acier, jupe.



jour sur la surface de Yathib. L'engin est une antiquité ; le voyage sera riche en émotions, surtout au moment de la rentrée en atmosphère. Le périple se terminera par un atterrissage laborieux sur un minuscule astroport, à environ deux kilomètres de la Villa. La température est encore loin de son maximum, mais les combinaisons thermo-régulées seront déjà indispensables pour sortir. Chacun en recevra une, de vieux modèles semble-t-il, et tous embarqueront sur un transporteur anti-grav. Sur une petite colline située à une centaine de mètres de la Villa, quatre croix ont été dressées à la hâte. Le vent du désert balaie les corps des suppliciés qui y sont suspendus, dans un état de décomposition sèche déjà très avancée. Des charognards tournent autour d'eux, ou, perchés sur les croix, se disputent ce qu'il reste des meilleurs morceaux. Trois des cadavres sont les terroristes kirois responsables de l'attentat. Le dernier, un humain encore recouvert des lambeaux d'un uniforme militaire, est Idhem Frikah, ancien chef de la sécurité de la Villa. Le message est clair : le Non-Baron ne tolère ni agression, ni incompétence.

A l'intérieur, la sécurité a été renforcée, mais les moyens dont dispose Adnan Misak, le remplaçant de Frikah, ne sont pas énormes. Les fouilles à l'entrée seront simplement plus sévères, les rondes plus fréquentes, les gardes équipés d'armures légères et de fusils d'assaut. Débarrassés de leurs armes, qui seront stockées à l'armurerie, les personnages seront conduits par Ffundor jusqu'aux appartements du Non-Baron. Celui-ci les recevra, exposera rapidement la situation, répondra à quelques questions, mais laissera à son mentrek le soin de les renseigner plus avant. Estim, convaincu qu'il était la cible de l'attentat, leur présentera l'affaire sous ce jour. Il attend d'eux qu'ils préviennent toute nouvelle tentative et démasquent le ou les commanditaires. Il soupçonne sa sœur, seule ou avec l'aide de Machih, mais n'en dira rien pour ne pas orienter leur enquête. En son for intérieur, il n'escompte pas sérieusement que les personnages parviennent à lui apporter des preuves irréfutables. Mais en impliquant des gens n'ayant aucun lien avec sa famille, son idée est plutôt qu'ils finissent, à force de fouiner dans tous les coins, par obliger le coupable à se découvrir d'une manière ou d'une autre.

COMMENT ORGANISER L'ENQUÊTE ?

Après le rapide briefing de Ffundor, les personnages voudront certainement rencontrer chaque membre de la famille Nagril-Seyeb. En leur qualité d'enquêteurs, ils auront accès à la plupart des pièces de la Villa, mais il leur faudra faire preuve d'un minimum de tact et de diplomatie à l'égard des proches du Non-Baron. Un élément jouera cependant en leur faveur : le fait qu'ils soient des personnes civilisées, citoyens de l'Empire, les rend nécessairement très intéressants aux yeux des exilés que sont les Nagril-Seyeb. A eux d'en prendre conscience et d'en profiter. Nesmiya en particulier souffre beaucoup de l'éloignement de Yathib, et sera très demandeuse d'informations sur la mode à la Cour, les nouveaux programmes d'hypertélé, les dernières tendances de la culture officielle, les personnalités en vogue, etc. Machih sera certainement fasciné par les personnages au passé militaire ou mercenaire, et, pour peu qu'ils les accompagnent à la chasse, il sympathisera rapidement. Anora apprécie aussi les promenades dans le désert, qui lui permettent de s'éloigner de sa mère. Si un personnage, homme ou femme, lui prête un peu d'attention, elle sera toute prête à tomber amoureuse de lui. Une fois le contact établi, à vous de gérer qui dira quoi à qui et à quel moment. Gardez simplement à l'esprit que, sauf relation très intime avec un personnage, aucun Nagril-Seyeb ne révélera quoi que ce soit de très personnel sur lui-même sans une très bonne raison. Ils pourront en revanche être plus facilement amenés à parler les uns des autres. Il s'agira ensuite pour les joueurs de recouper les informations, de manière à dégager des mobiles.

Dans le même temps, il vous faudra également attirer progressivement l'attention du groupe sur Nabilah, dont les personnages ne sont pas censés connaître l'existence - Estim pas plus que Ffundor n'ayant jugé utile de la mentionner. Le mentrek devra lui aussi s'intégrer petit à petit à l'intrigue, son rôle devenant plus important à mesure que les personnages en arriveront à la conclusion que c'est Kilam, l'enfant dont il a la charge, qui était visé par l'attentat. L'une des révélations les plus importantes étant la véritable nature du clone, vous devrez choisir avec soin le moment où vous révélez cette information

Machih

Tous ses Attributs et Compétences sont de 3D sauf :

AGLILITE 4D,
Armes à feu 6D,
Corps à corps 4D,
Esquive 5D,
SAVOIR 2D,
PERCEPTION 2D,
Discrétion 3D,
Dissimulation 4D,
VIGUEUR 4D,
Conduite 6D,
Exosquelette 4D,
Rép. armes à feu 4D,
PSIONIQUES 0D

Mouvement : 11.

Points de personnage : 5.

Points d'Amarax : 0.

Uniforme de parade (Vigueur +2), Suprapistol verrouillé (5D), Cogan 78 modifié verrouillé (5D+1).

confidentielle. Quant au Non-Baron, usez-en avec parcimonie, de manière à ce que chacune de ses rencontres avec les personnages soit très intense. Elles seront rares, car il préférera se tenir informé des progrès de l'enquête par l'intermédiaire de Ffundor.

LES ARMES

Les quatre terroristes étaient affectés depuis plus de trois ans à l'une des équipes d'entretien de la Villa, et leur conduite avait toujours été irréprochable. Pour voler les armes, ils ont endommagé le système de fermeture d'un sas, ce qui a attiré un garde humain sur place. Ils l'ont tué puis énucléé, se servant de son ceint pour tromper sans encombre le scanner rétinien à la porte de l'armurerie. Sur place, ils ont volé cinq Poly-Aka 4, dont un demeure toujours introuvable. Nabilah l'a fait dissimuler dans l'un des râteliers des appartements de Machih, qui ne s'est aperçu de rien. Cette manœuvre était destinée à fournir à Estim un prétexte suffisant pour éliminer celui qui, après la mort de Kilam, serait resté le seul rival de l'enfant de Nabilah. Une inspection méthodique permettra de découvrir l'arme, facilement identifiable grâce à son code tridi de série. En outre, c'est la seule dont le système de reconnaissance palmaire soit désactivé, toutes les autres armes à feu que possède Machih étant verrouillées sur ses empreintes, ce qui explique que les Kiroïs aient été obligés d'aller se servir à l'armurerie plutôt que directement chez lui. Nesmiya prendra bien sûr la défense de son fils, dénonçant un « coup monté », et soulignant que Anora en veut suffisamment à son frère « pour tenter de le piéger de la sorte ».

L'HOLO-VIDÉO

L'attentat a été intégralement filmé par Ffundor, chargé par Estim d'immortaliser l'anniversaire du fils chéri. Les données seront à la disposition des personnages. L'action n'est plus correctement cadrée dès lors que les Kiroïs font irruption dans la pièce. Dans le chaos d'images qui s'ensuit, on entend des hurlements et des tirs. Au ralenti, n'importe qui d'un tant soit peu familier avec les armes réalisera qu'aucun des Kiroïs ne sait vraiment se servir de la sienne. Ce sont des amateurs, pas des guérilleros. On voit distinctement que l'un des fusils s'enraie et

explose, projetant au sol le terroriste qui le tenait. Les trois autres sont rapidement abattus par les gardes.

LE QUATRIÈME KIROÏ

Le terroriste dont l'arme a explosé est au secret, à l'infirmerie, en réanimation intensive. Il est dans le coma, et n'en sortira pas. Il mourra des suites de ses horribles blessures deux ou trois jours après l'arrivée des personnages. Son autopsy, comme du reste celles pratiquées sur les corps de ses trois compagnons avant leur mise en croix, ne révélera rien. Notez bien que, sauf si les personnages en font état, personne, en dehors du Non-Baron et du médecin, ne connaît l'état de santé du Kiroï, ce qui pourrait donner matière à un excellent bluff. En effet, si les personnages répandaient le bruit qu'il est sorti du coma et qu'ils vont le faire avouer grâce à un sérum de vérité, Nabilah pourrait bien tenter de l'achever avant qu'il ne parle, ce qui serait l'occasion de la confondre.

KILAM

Légèrement blessé à la tête, il est alité dans sa chambre, qu'il ne quittera pas de tout le scénario. Ffundor veille personnellement à sa sécurité. Les personnages pourront obtenir de le voir, mais, pour ne pas le fatiguer, un seul d'entre eux pourra entrer dans sa chambre. L'enfant, qui ne se souvient plus de rien depuis sa commotion, ne leur sera cependant d'aucun secours...

QUELQUES ÉVÈNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez à votre guise tout ou partie de ces événements optionnels pour relancer l'action, si vous sentez que la tension autour de la table diminue. Et n'hésitez surtout pas à ajouter des péripéties de votre cru.

FFUNDOR ASSASSINÉ

Le mentrek est retrouvé mort dans ses appartements, un couteau dans la gorge. L'arme provient de la collection de Anora, mais c'est Nabilah qui l'a tué. Depuis un certain temps, Ffundor soupçonnait que l'ascendant de la Kiroï sur le Non-Baron dépassait de loin le cadre de la relation

Kilam

Tous ses Attributs et Compétences sont de 1D sauf :
AGILITE 3D,
PERCEPTION 3D,
Endurance 2D,
PSIONIQUES 0D

Mouvement : 8.
Points de personnage : 0.
Points d'Amarax : 1.

Vêtements de toile souple, console informatique ludo-éducative (Savoir +1D).



Arkwithl Ffundor

Tous ses Attributs et Compétences sont de 3D sauf :
SAVOIR 4D,
Astrographie 5D,
Cultures 5D,
PERCEPTION 4D,
Investigation 4D+2,
VIGEUR 2D,
MECHANIQUE 2D,
Robot (Interfacé/rép.) 4D,
PSIONIQUE 0D

Mouvement : 10.
Points de personnage : 5.
Points d'Amarax : 1.

Robe noire,
bio-ordinateur crânien
(au choix Savoir ou
Technique +1D,
transposable à chaque
round).

sexuelle, et en était venu à penser qu'elle pourrait bien user de pouvoirs psioniques.

Ce n'est que très récemment, depuis l'arrivée des personnages en fait, qu'il a réalisé que Nabilah était une néo-Shabda-Oud. Malheureusement pour lui, cette dernière n'a pas tardé à comprendre qu'il l'avait bernée, et a agi pour protéger son secret. Si vous souhaitez donner un bon coup de pouce à vos joueurs, décidez que Ffundor a laissé derrière lui des notes secrètes, qui pourront permettre aux personnages de démasquer Nabilah. Pour le reste, il n'y a pas d'empreintes sur l'arme, ni aucun autre indice matériel.

NOUVELLE TENTATIVE D'ASSASSINAT CONTRE KILAM

Nabilah sait qu'une seconde tentative contre Kilam serait une grossière erreur – tant que les personnages enquêtent, tout du moins. Sauf occasion en or, elle ne s'y risquera donc pas. Nesmiya, en revanche, pourrait l'oser – avec l'aide de Machih sans doute – si elle trouvait l'opportunité de faire facilement porter le chapeau à quelqu'un d'autre. Selon le suspect potentiel, elle utilisera des moyens plus ou moins subtils, depuis la grenade thermique jusqu'au poison à effet retard.

Si la tentative réussit, le Non-Baron, furieux, demandera des comptes aux personnages. Ils devront alors être très habiles pour éviter que l'entretien ne dégénère en bataille rangée avec les gardes de la Villa.

UNE TENTATIVE D'ASSASSINAT CONTRE LES PERSONNAGES

S'ils s'approchent trop près de la vérité, ou simplement s'ils se montrent trop menaçants pour l'un ou l'autre des proches du Non-Baron, il est très possible que l'un d'eux décide de supprimer un ou plusieurs personnages, ou simplement de leur donner une bonne leçon. Tout est envisageable : empoisonnement, embuscade dans le désert, guet-apens dans les sous-sols de la Villa, araignée des sables – une sorte de scorpion géant à quatre dards – lâchée de nuit dans leurs appartements... Si les personnages s'en plaignent auprès d'Estim, il leur rira au nez, ce genre de petit désagrément faisant selon lui « partie intégrante de leur travail ».

LE MESSIE DE LA TÈNÈBRE

A force de macérer dans l'atmosphère délétère de la Villa, les personnages commenceront à faire de terribles cauchemars. Fous les premières nuits, ils deviendront de plus en plus précis, jusqu'à constituer une sorte d'hallucination onirique collective. Au final, ils verront un jeune homme à la beauté sombre, vêtu d'une ample robe ecclésiastique, s'avancer vers eux. Il s'arrêtera pour les dévisager, le regard brûlant, un sourire sardonique aux lèvres. La peau noire, les traits africains, ses cheveux longs réunis en tresses et flottant dans le vent chaud qui souffle autour de lui. Soudain, ils le reconnaîtront : c'est Kilam devenu adulte ! Il se mettra à rire de plus belle et écartera les bras, paumes vers le haut.

Derrière lui, l'Empire s'embrase. Ravagés par les Quatre Crypto-Cavaliers – Chaos, Anarchie, Entropie et Destruction –, des planètes explosent, des systèmes solaires sont détruits, des milliards de milliards d'humains meurent dans d'atroces souffrances. A l'arrière-plan, une présence informe, plus froide que la nuit de l'espace, plus sombre que le plus sombre des trous noirs, gagne rapidement en puissance. Il s'agit d'une manifestation de la Ténèbre Toute Puissante, du Néant à l'état pur.

Cette vision, métaphore prophétique, est un signe qui doit faire comprendre aux personnages que le jeune garçon qu'ils protègent a toutes les qualités pour faire vaciller l'Empire sur ses fondations. Sans doute en auront-ils la confirmation en parlant avec Ffundor, ou en lisant ses notes, puisqu'il s'est déjà rendu compte que Kilam était très spécial. Ce dernier n'est encore qu'un enfant innocent, mais il va peut-être devenir une menace planétaire. Ne vaudrait-il donc pas mieux l'arrêter tout de suite, alors qu'il en est encore temps ? Cas de conscience épineux, sur lequel les différents Codes d'honneur des personnages trouveront sans doute matière à s'affronter. Et si, finalement, ils en viennent à supprimer Kilam, qui dit qu'ils auront vraiment résolu le problème ? Peut-être seront-ils assaillis par d'autres rêves, mettant en scène ce Messie, métissé d'humain et de Kiroi, futur enfant de Nabilah...

CONCLUSION ET DERNIERS CONSEILS

S'il est écrit comme une enquête policière, préparez-vous cependant à ce que ce scénario dévie plus ou moins de cette trame – les Codes d'honneur des personnages pouvant très bien les pousser à s'engager pour la défense des Kirois, la préservation du fragile écosystème yathibien, ou la protection de Anora, souffredouleur d'une famille de dégénérés. Les événements du scénario peuvent très facilement ouvrir sur une campagne dans laquelle les personnages organiseraient la rébellion des Kirois. La chose est tout à fait envisageable, car en dépit des craintes de Nabilah, l'Empire n'est pas prêt à engager de nouveaux frais pour la pacification de Yathib, pas plus qu'il ne tient particulièrement à protéger les Nagril-Seyeb. Pourvu que la production minière de la planète n'en soit pas affectée, leur remplacement par un pouvoir indigène semi-autonome ne poserait donc pas de véritable problème. Il faudrait par contre sauvegarder les apparences avec force serments de soumission à l'Emperatriz, voire de fausses preuves attestant que le Non-Baron

trichait sur les commissions dues à l'Empire.

La conclusion de l'enquête en elle-même reste elle aussi très ouverte. Même si les personnages parviennent à confondre Nabilah, il ne leur sera pas facile de convaincre le Non-Baron de sa culpabilité, tant l'influence de la femme est importante. Il leur faudra en tout cas bien plus que de simples présomptions. S'ils réussissent à réunir des preuves, Nabilah expliquera les raisons de son geste et Estim, profondément ému par la perspective d'être père – lui qui pensait qu'il ne pourrait jamais plus le redevenir –, décidera de l'épargner temporairement. L'accouchement à peine terminé, il confiera l'enfant à une nourrice kiroï et fera supplicier Nabilah jusqu'à ce que mort s'ensuive. Par contre, il sera nettement plus facile de le convaincre que les commanditaires de l'attentat sont Nesmiya et/ou Machih. Dans ce cas, répugnant malgré tout à verser le sang de sa propre famille, il se contentera d'exiler sa sœur dans un coin perdu de Yathib, et d'inscrire de force son fils dans une école d'officiers de seconde zone.

L'aventure prendra-t-elle fin si promptement ?





VERT COMME L'ENFER...

« Après des années de pilotage à travers tout l'univers, je peux te le dire : je ne connais rien de pire que de s'écraser sur une planète pour se retrouver tout seul en attendant les secours.

– Ne dis pas ça ! Ça peut être pire de s'écraser pour se retrouver en groupe. Après tout, on ne sait jamais sur qui on peut tomber... »

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe d'aventuriers plutôt efficaces au combat. Il est aussi important que les joueurs sachent réfléchir avant d'agir car il est probable que s'ils agissent de manière trop impulsive, peu de leurs personnages survivront à cette équipée.

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

Il existe plusieurs moyens de commencer cette aventure en fonction de la situation initiale de vos personnages. Quoi qu'il en soit, il est impératif qu'ils se retrouvent à bord du cargo SKU 103 pour pouvoir commencer ce scénario. Voici donc trois débuts possibles :

- Si vos personnages disposent de leur propre appareil spatial, il est essentiel qu'ils ne l'utilisent pas pour pouvoir participer à cette aventure. Les personnages peuvent se voir ainsi proposer d'escorter un riche industriel à bord du cargo. L'homme d'affaires refusera de voyager dans l'appareil des personnages prétextant qu'il doit rencontrer divers interlocuteurs au cours de son voyage. Si les joueurs insistent pour que l'un d'entre eux escorte le cargo à bord de leur vaisseau spatial, il faudra alléger le passage dans des zones sous contrôle militaire que seuls quelques rares appareils civils sont autorisés à traverser. Bien entendu, leur employeur fournira le billet de retour aux personnages et paiera pour les frais engagés pour la garde de leur appareil.

- Si les personnages ne disposent pas de vaisseau spatial, il est possible qu'ils

montent à bord pour gagner une planète éloignée où l'aventure les attend. Vous pouvez aussi les inviter à embarquer de la même manière que précédemment, vos personnages se voyant donc proposer d'escorter un passager important.

- Cette dernière introduction est sans doute préférable. Cela dit, connaissant la finesse habituelle de bon nombre de joueurs, il est plus que probable que l'une de leurs aventures finisse par mal tourner. C'est ainsi que, après être passés entre les mains d'un quelconque service de sécurité plus ou moins officiel, les personnages seront déportés vers – au choix – une planète prison, le lieu de leur procès, l'endroit où ils doivent être suppliciés. Et ils se retrouveront enchaînés à de nouveaux camarades de jeu, enfermés dans les caissons d'isolation du cargo.

« NÉO-HOUSTON, WE'VE GOT A PROBLEM... »

Le cargo SKU 103 est un transporteur lourd qui sillonne la galaxie. Il transporte tout à la fois du fret et des passagers. Ce vaisseau a une forme bien particulière, puisqu'il n'est qu'un assemblage modulaire de cellules parallélépipédiques pouvant accueillir au choix une cinquantaine de passagers ou quelques milliers de tonnes de matériel. Ces cellules sont amovibles ce qui permet au cargo de déposer rapidement une cargaison dans un spatioport avant d'en accrocher une autre. Bien évidemment, le gain de temps permet des économies substantielles pour l'armateur.

Une fois à bord, si les personnages ne sont pas prisonniers, ils auront l'occasion de découvrir l'intérieur du vaisseau. Au moment qui nous intéresse, il est constitué d'une trentaine de cellules tractées par la cellule motrice, qui abrite le poste de pilotage et la salle des machines. Il est possible de passer de cellule en cellule. Certaines ont d'ailleurs été aménagées pour offrir quelques divertissements aux nombreux passagers présents à bord. En discutant avec le personnel ou d'autres passagers, on pourra apprendre que l'une des cellules abrite une quarantaine de prisonniers particulièrement dangereux en route pour une lointaine planète prison.

Bien évidemment, si les personnages font

partie des prisonniers, il leur sera impossible de se promener ainsi.

Alors qu'il fait un bond dans l'espace normal pour changer de Techno-Tunnel, une alarme stridente retentira dans tout le vaisseau. Immédiatement, le commandant de bord expliquera d'une voix calme et posée que des problèmes techniques importants l'obligent à demander à tous les passagers de rejoindre leurs capsules anti-choc. Il s'agit de petits sarcophages individuels dans lesquels un homme peut espérer survivre quelques jours en espace profond. Ces capsules sont aussi dotées de pisteurs très puissants qui les rendent facilement repérables. Enfin, elles ont aussi pour fonction de protéger leur utilisateur des chocs violents ou des accélérations et décélérations trop brutales pour un organisme humain. En bref, les joueurs ont tout intérêt à les rejoindre le plus rapidement possible. S'ils sont prisonniers, ils n'ont alors pas à s'en faire puisqu'ils sont déjà enfermés dans de telles capsules.

LE PLUS DUR CE N'EST PAS LA CHUTE ! C'EST L'ATTERRISSAGE...

Alors que les personnages se trouvent dans leurs capsules, les lumières cesseront soudainement de briller. Par le hublot transparent, ils pourront encore distinguer vaguement l'intérieur de leur cellule, illuminé

par intermittence par les flashes rouges des signaux d'alarme. Puis, rapidement, de violents chocs secouèrent l'ensemble du vaisseau.

Un jet de Pilotage réussi de niveau Facile (10) permettra de comprendre que la cellule est actuellement en train de subir les contraintes liées à une entrée en atmosphère.

Quelques minutes plus tard, les secousses se feront encore plus violentes au point que, malgré les capsules anti-choc, il faudra réussir un jet de Vigueur Difficile (20) pour rester conscient. Les personnages qui auront réussi ce jet pourront effectuer un jet Pilotage Difficile (20), s'il est réussi ils se rendront alors compte que leur cellule a probablement été décrochée du reste du vaisseau.

Enfin il ne restera plus qu'à s'accrocher pour subir le choc de l'atterrissage.

Malgré la protection offerte par la capsule anti-choc, les personnages vont tout de même subir 4D de dommages. Inutile de leur préciser que sans la protection de la capsule, ils auraient purement et simplement été broyés à l'atterrissage.

Une fois ranimés et remis de leurs émotions, ils pourront se rendre compte que leur cellule est sens dessus dessous. Le sol accuse une pente de 45° et de nombreuses capsules anti-choc ont tout bonnement été arrachées de la coque par la violence de l'impact. Elles se sont écrasées dans le fond de la cellule, réduisant en bouillie leur contenu.



DE CHARYBDE EN SCYLLA

Un rapide état des lieux s'impose : la cellule dans laquelle se trouvent les personnages est donc inclinée à 45°. Au fond, il n'y a plus qu'un amas de métal et de chair. Il apparaîtra rapidement que de l'eau commence à s'infiltrer. En bref, il est temps de sortir.

Les personnages découvriront que seuls une dizaine de passagers de leur cellule ont survécu, parmi lesquels un vieillard et trois enfants. Une rapide fouille de la cellule ne permettra pas de découvrir quoi que ce soit d'utilisable – n'oubliez pas que les armes des personnages sont dans un coffre fermé situé dans le poste de pilotage. Cela dit, il n'est pas exclu qu'ils soient parvenus à dissimuler une arme, minuscule et discrète.

Ensuite, ils pourront progresser vers la sortie, en haut de la cellule. Deux solutions s'offrent alors aux personnages : le sas latéral censé donner directement sur l'extérieur ou la porte de communication entre cellules qui, bien évidemment, débouche sur la cellule des prisonniers.

Si les personnages s'intéressent au sas latéral, ils pourront effectuer un jet de Perception Très difficile (25), qui passera à Modéré (15) si les joueurs vous précisent que leurs personnages sont particulièrement aux aguets. Si le jet est réussi – il est vivement recommandé au meneur de jeu de faire lui-même ce jet et d'en dissimuler le résultat aux joueurs –, les personnages pourront avoir l'impression que le sas n'ouvre pas sur de l'air mais sur une masse d'eau. Les éventuels indices peuvent être une très légère fuite d'eau – le sas n'étant plus parfaitement étanche après l'atterrissage –, un bruit particulier lorsque les personnages frappent contre les parties de la coque les plus fines – mises à nues lors du choc. Si le sas est ouvert, alors des mètres cubes d'eau s'engouffreront rapidement dans la cellule. Il sera nécessaire de réussir des jets de Vigueur Modéré (15) pour éviter d'être projeté au fond de la cellule – 2D de dommages. Il faudra sortir au plus vite par la cellule des prisonniers.

Le sas entre les deux cellules est apparemment bloqué suite au choc. Il sera possible de le débloquer en réussissant un jet de Vigueur / Très difficile (25) ou de Technique Difficile (20). Il est possible d'effectuer une tentative d'ouverture par tour – l'un des deux jets au choix. Si une tentative est ratée, il sera possible de recommencer le même type de jet au tour suivant. Cependant, si la cellule se remplit d'eau – ouverture du

sas latéral – lors du troisième tour, il ne sera plus possible d'effectuer que des jets de Vigueur – le système électrique succombera et rendra inutile toute tentative d'ouverture par la Technique. Qui plus est, au bout du cinquième tour, la cellule sera complètement inondée et il faudra alors retenir son souffle... Il est à noter que des caputs rusés pourraient se réfugier dans les capsules anti-choc en attendant tranquillement que leurs camarades ouvrent le sas.

Si les personnages font partie des prisonniers, il faut mêler des éléments de ce chapitre avec le suivant, ce qui ne devrait toutefois pas être insurmontable.

ALICE IN WONDERLAND

Dans la cellule des prisonniers, les personnages s'apercevront de plusieurs choses : l'eau ne progresse plus que d'un mètre ou deux avant de s'arrêter – visiblement, les cellules sont échouées et non pas totalement immergées. De plus, la plupart des capsules ont résisté au choc et une bonne trentaine des pires criminels de la galaxie ont survécu. Tant que le système électrique tient le coup, ces charmants individus restent emprisonnés.

Si les personnages sont des prisonniers, ils bénéficieront alors d'un geste divin. La porte de la capsule d'un des personnages a cédé au moment de l'atterrissage. Il pourra donc sortir pour libérer ses camarades.

Quelle que soit la situation initiale des personnages, voici donc celle dans laquelle ils se trouvent alors :

- La cellule des prisonniers est un capharnaüm sans nom – amas de capsules, métal tordu, cadavres...
- Trente prisonniers imploront les personnages de bien vouloir les libérer. La clé magnétique des capsules est accrochée sur le cadavre d'un gardien éjecté hors de sa capsule.
- Une fois ouvert, le sas latéral permettra de voir l'extérieur – coup de pot, l'atmosphère est respirable. Les deux cellules sont plantées en bordure d'un gigantesque lac. Il faudra descendre de près de vingt mètres de haut depuis le sas jusqu'au sol. Autour du lac, une bande

Passagers et prisonniers

Tous leurs Attributs et Compétences physiques sont de 2D sauf :

Bagarre 3D,
Esquive 3D,

Corps à Corps 3D,
Escalade/Saut 3D.

Mouvement : 10.

Points de personnage : 1.

Pour les prisonniers, augmentez de 1D+2 toutes les caractéristiques des passagers.

En symbiose

Tous leurs Attributs et Compétences physiques sont de 4D sauf :

Bagarre 5D,
Esquive 5D,

Corps à Corps 5D,
Escalade/Saut 5D.

Leurs compétences et Attributs mentaux correspondent à ceux de leur symbiote Eterna.

Mouvement : 10.

Points de personnage : 3.



Vert comme l'enfer...

9



d'herbe rase large de plus de deux cents mètres sépare le bord de l'eau d'une jungle luxuriante. Au loin, dans la jungle, il est possible d'apercevoir de la fumée, probablement causée par d'autres cellules du vaisseau, voire le poste de pilotage.

Les personnages vont donc devoir s'organiser rapidement. Il paraîtra vite évident que la survie ne peut passer que par une simple alternative : attendre sur place les secours ou tenter de retrouver un appareil de communication et du matériel de survie dans les cellules qui sont tombées dans la jungle.

UN REGRETTABLE ACCIDENT

Mais que s'est-il donc passé à bord du cargo ?

En réalité l'accident a été provoqué par un groupe nommé les « Traqueurs ». Il s'agit d'une coterie de riches nobles, hommes et femmes, liés par un goût commun pour la chasse et le sang. Ils ont organisé le sabotage du cargo pour l'obliger à s'abîmer sur une planète, en l'occurrence Centura Epsilon, l'endroit rêvé pour une chasse à l'homme. Pour être exact, le commun des passagers ne les intéresse pas. Les Traqueurs ne se déplacent que pour des proies d'exception, et il faut bien admettre que le cargo en transportait un certain nombre. En particulier, il brûlent d'exercer leurs talents sur quelques-uns des prisonniers, et tout spécialement « l'Ecorcheur », une proie assurément conforme à leurs critères. Il est d'ailleurs intéressant de noter que si les personnages ont une certaine renommée, les Traqueurs ne manqueront pas de vouloir les ajouter à leur tableau de chasse.

Ces charmants individus arriveront sur la planète quelques jours après le crash, histoire de permettre aux rescapés de faire connaissance...

PACTE AVEC LE DIABLE

Alors que les personnages s'interrogent sur la suite des événements, l'un des prisonniers les interpelle :

« Je peux vous aider. J'ai suivi une formation militaire poussée et je sais survivre dans les environnements les plus hostiles. Qui plus est, je sais où on peut se procurer des armes. Et je suis sûr qu'un peu de matériel ne pourra pas nuire. »

L'homme qui parle est des plus saisissants. Massif, puissant, le crâne rasé, le visage couturé d'impressionnantes cicatrices, tout aussi frappantes que ses superbes tatouages. Sa capsule arbore une bande patronymique auto-collante au nom de Vin Elway. Un jet de Connaissance de la rue Difficile (20) réussi permettra de se souvenir de qui est Vin Elway. Tranquillement il invitera les personnages à le libérer, en contrepartie il se propose de leur fournir des armes et son aide pour survivre.



Vin Elway, dit « l'écorcheur », paraît avoir été taillé dans un bloc de granit. Puissant et massif, il est aussi rapide et hyper-réactif, tant physiquement que mentalement. Après avoir survécu à la plus dure des enfances, Vin Elway est rapidement devenu l'un des criminels les plus recherchés de l'univers connu. Au nombre de ses crimes on compte notamment : pillage, décompressions explosives massives de personnels civils et militaires, meurtres, vols, actes de barbarie sur aliens et êtres humains, contrebande de matériel militaire bactériologique, etc.

Calme et solitaire, il saura comprendre l'intérêt d'intégrer un groupe pour mieux survivre. Imprévisible, il est capable de passer de la plus grande douceur à la violence la plus extrême en l'espace d'une fraction de seconde.

Vin Elway

Tous ses Attributs et Compétences sont de 5D sauf :

- Agilité 6D,*
- Bagarre 8D,*
- Esquive 7D,*
- Armes à feu 7D,*
- Corps à Corps 8D,*
- Mécanique 6D,*
- Artillerie 6D,*
- Pilotage 6D,*
- Perception 6D,*
- Escalade/Saut 8D,*
- Pisioniques 0D.*

Mouvement : 10.

Points de personnage : 10.

Points d'Amarax : 7.

Code Bushitaka -

Voie principale :

Voie de la Pierre.

CENTURA EPSILON

Type : Terrestre

Climat : Tropical

Atmosphère : Type I (respirable)

Hydrosphère : Saturée

Gravité : Standard

Terrain : Jungles, marécages, mangroves

Durée de la Journée : 30 heures standard

Durée de l'Année : 255 jours locaux

Aliens : Aucun

Spatio-Port : Aucun

Population : Aucune

Rôle de la planète : Aucun

Gouvernement : Aucun

Technologie : Aucune

Exportations majeures : Aucune (planète inexploitée)

Importations majeures : Aucune

Proximité d'un techno-Tunnel : 26JT

Catégorie : Planète mineure

Galaxie : Frange

Système : Troisième planète du système Centura

Détails divers : Centura Epsilon est une planète qui fut

découverte il y a plusieurs siècles de cela, cependant sa

colonisation ne fut jamais entreprise pour diverses

raisons. En premier lieu, la structure géologique

particulière de cette petite planète fait que son sous-sol

ne recèle que très peu de matières premières utiles et

exploitables à des coûts raisonnables. De plus, la faune

particulièrement dangereuse et agressive et la flore

exceptionnellement vivace ont rapidement eu raison

des rares tentatives d'implantation. Enfin, outre un

climat des plus éprouvants qui dissuade rapidement

tout séjour prolongé, aucune trace de vie intelligente

n'a pu être trouvée au cours des rares explorations.

En bref, Centura Epsilon est une planète isolée, oubliée

par l'ensemble de la galaxie.

A ce stade de l'aventure, il est vivement conseillé de songer à insérer quelques personnages prisonniers ou rescapés civils – gamins, vieillards, hommes ou femmes. L'intérêt de cette aventure réside essentiellement dans les relations entre les personnages et les autres rescapés, et dans les sacrifices qui devront être consentis pour survivre.

Les personnages peuvent tenter de négocier tant qu'ils veulent, en définitive Vin ne cherche qu'à sortir de sa capsule, il acceptera même de dévoiler l'emplacement de la cache d'armes des gardiens – Sécurité Modéré (15) ou Vigueur Difficile (20) pour l'ouvrir – en gage de sa bonne volonté. Faites en sorte qu'il inspire suffisamment confiance aux personnages pour qu'ils finissent par l'accepter dans leur groupe. N'oubliez pas non plus que tous les autres prisonniers imploront ou menacent les personnages pour qu'ils les libèrent aussi.

Dans la cache d'armes, il y a une trousse de premiers secours, 2 Viper-pistols, 1 pistolet hypodermique, 2 Fusils Gauss et 4 matraques paralysantes – le tout étant dépourvu de chargeur ou batterie de rechange, prenez soin de noter les munitions utilisées. Vin demandera une arme. Aux joueurs de décider...

Finalement, il faudra penser à descendre, l'équilibre précaire des deux cellules donnant à penser qu'il ne faudra pas longtemps avant qu'elles s'enfoncent dans le lac.

RETOUR EN NATURE

Désormais les possibilités d'interactions sont multiples, en fonction des choix de vos personnages. N'oubliez surtout pas de faire intervenir les autres survivants s'ils accompagnent les joueurs – et il serait dommage que ce ne soit pas le cas. Pensez rapidement à leur personnalité et au fait qu'ils pourront se révéler tout à fait utiles ou alors de vrais boulets dans la suite de l'aventure. Pour sa part, Vin Elway restera fidèle au groupe tant qu'il pense que ce dernier peut lui permettre de quitter la planète en vie. Dès que cela ne sera plus le cas, il agira pour son propre compte, et gare à ceux qui se trouveront alors sur son chemin.

Si vous voulez aider quelque peu vos personnages, il vous suffira de leur permettre d'avoir accès à un ordinateur dans la cellule des prisonniers. En contrepartie de quelques jets réussis, ils pourront glaner des informations sur les prisonniers, la planète et peut-être même sa faune – mais gardez quelques surprises en réserve.

Pour descendre jusqu'au sol le long de la coque, il sera nécessaire d'effectuer un jet Escalade/Saut Facile (10) – un échec entraînera une chute et 2D de dommages. Les premiers arrivés au sol découvriront que leurs pieds s'enfoncent fréquemment dans des galeries creusées juste sous la surface du sol.



Vipéron

Type : Prédateur terrestre

Agilité 6D,

Bagarre 8D,

Perception 6D,

Discrétion 8D

(12 lorsqu'il est immobile)

Vigueur 7D.

Atouts : Attaque multiple :

Le Vipéron attaque chaque

tour avec sa mâchoire et

ses pattes avant.

Mâchoire : Inflige Vigueur

+3D de dommages

Pattes arrières : Inflige

+5D de dommages. Le

Vipéron labouré

littéralement sa victime à

l'aide de ses puissantes

pattes arrières. Inutile de

préciser qu'une telle

attaque est à même de

venir à bout de la plus

solide des armures.

Un jet de Survie Modéré (15) réussi permettra de reconnaître des terriers de Rollkins.

Plusieurs choix s'offriront alors aux personnages :

- Courir et tenter de distancer ces gentilles bestioles – idée plutôt stupide qui se soldera certainement par un combat. De plus, il faudra réussir un jet d'Agilité Difficile (20) pour ne pas tomber en marchant dans un tunnel, un échec entraînant aussitôt une attaque de Rollkins.
- Vin proposera de sacrifier un survivant qui servira de repas aux Rollkins, pour que les autres passent tranquillement.

• Tenter de progresser discrètement – jet de Volonté Difficile (20) pour y parvenir car il ne s'agit pas simplement de ne pas faire de bruit, mais de modifier sa démarche pour ne pas créer de vibrations répétitives... Libre à vous de décider combien de Rollkins viendront assaillir les personnages.

Il faut noter que l'eau est une idée encore moins bonne que la jungle et que nombre de créatures abondamment pourvues en griffes et dents pointues attendent avec impatience une éventuelle nourriture.

OÙ L'ON COMMENCE À PENSER...

...que la vie aventureuse n'est peut-être pas si intéressante que cela.

Voici donc nos vaillants aventuriers perdus au cœur d'une jungle dense et inextricable. Le franchissement de quelques centaines de mètres dure des heures, tant il est nécessaire d'escalader des troncs abattus, d'esquiver des amas de lianes infranchissables, de contourner des petites étendues marécageuses peu avenantes...

Prenez le temps de décrire toutes les perceptions des personnages :

- La vue : le champ visuel des personnages est limité à sa plus simple expression. Tout leur environnement n'est qu'un vaste dégradé de verts et de bruns. Ils ne peuvent que rarement voir le ciel caché par les cimes d'arbres gigantesques. Du même coup, la lumière ne filtre que difficilement jusqu'au sol et c'est souvent dans une semi-pénombre qu'ils doivent avancer.
- L'ouïe : la jungle n'est que bruissements, cris d'oiseaux, rugissements plus qu'inquiétants, craquements lugubres. Au milieu de ce capharnaüm, le groupe ajoute sa petite note : grognements, jurons, murmures, bruits de pas, etc.
- L'odorat : des effluves de toutes natures montent au nez des personnages en un mélange d'odeurs de moisissures, de plantes en décomposition, de parfums exotiques et envoûtants...

• **Le toucher** : décrivez la moiteur ambiante, les vêtements qui collent à la peau et gênent le moindre mouvement, la multitude d'insectes qui glissent, rampent et volent autour ou sur les personnages. Pensez aux branches qui accrochent et déchirent peu à peu les vêtements, à la douleur provoquée par de terribles ampoules sur des pieds que rien ne peut sécher.

• **Le goût** : ce sens n'est pas le moins important. Rapidement, la moiteur de l'air sera sensible dans la bouche. Pensez aussi au goût de l'eau, des aliments dénaturés par le climat, des fruits exotiques...

Cette partie de l'aventure est probablement la plus ouverte, prenez le temps de jouer l'évolution des relations entre les différents membres du groupe – certains voulant revenir au vaisseau dans l'attente des secours, d'autres étant prêts à abandonner leurs camarades plus lents pour avancer plus rapidement...

Enfin cette promenade en jungle peut ouvrir la porte à des scènes particulièrement stressantes :

• Les autres prisonniers sont parvenus à se libérer – les capsules n'étant pas dans le meilleur des états. Un petit groupe d'entre eux semble désireux de se venger de ceux qui les ont abandonnés derrière eux. Ils pourront donc tomber sur les personnages à la faveur de la nuit ou les devancer pour leur tendre une embuscade...

• Le groupe entre sur le terrain de chasse d'un Vipéron, voire d'un couple ou d'une petite meute, si vous estimez vos personnages à la hauteur. N'oubliez pas qu'en plus de leurs extraordinaires capacités physiques, ces créatures connaissent parfaitement le terrain et sont parfois capables de faire preuve d'une ruse quasi humaine...

• La jungle peut aussi abriter d'innombrables choses : camp de contrebandiers ou de pirates œuvrant aux alentours, anciennes épaves de vaisseau de races inconnues – avec des œufs dedans ?

Le Vipéron est un énorme tigre à dents de sabre – il est possible d'en rencontrer mesurant près de 1m60 au garrot. Il est aisément reconnaissable à certaines caractéristiques physiques des plus particulières : outre ses dents de sabre, il possède une tête légèrement triangulaire et des yeux de reptile – qui lui valent son nom. Il est aussi intéressant de noter que sa salive sécrète des molécules photosensibles. Ces molécules, une fois déposées sur son poil au cours de ses nombreuses et soignées toilettes, agissent comme une fine pellicule qui modifie les déplacements lumineux à sa surface. En pratique, le Vipéron devient quasiment invisible lorsqu'il est immobile, et il est très difficile de le voir en mouvement. Il est tout aussi important de noter que ce « film invisible » le rend difficilement détectable aux infrarouges.

Prédateur ultime de Centura Epsilon, certains rares chasseurs sont toutefois connus pour s'intéresser à cette créature. Après des traitements lourds et coûteux le contenu de ses glandes salivaires peut-être utilisé pour réaliser des armures invisibles très recherchées par tous les assassins et les agents noirs de l'univers +3D en Discrétion. Et si certains nobles sont prêts à payer des fortunes pour disposer d'un tel animal empaillé dans leur salon, plus nombreux encore sont ceux qui seraient prêts à verser la rançon d'un roi pour un Vipéron vivant susceptible de venir agrémenter un zoo ou une arène.

RETROUVAILLES

Les personnages devront réussir des jets de Survie Modéré (15) toutes les six heures pour continuer leur progression dans la direction des autres cellules du cargo. Un échec entraînera généralement une conséquence désastreuse ou une embûche : nécessité de franchir un ravin ou un violent cours d'eau, passage sur le territoire d'une créature peu hospitalière, franchissement d'une zone à la flore hostile – piquants, poisons de contact ou aérosolisés, plantes carnivores et agressives...

Finalement, les personnages arriveront en vue d'un étrange endroit. La jungle s'ouvrira sur une petite clairière profondément encaissée en contrebas. Au centre de cette clairière se trouve ce qui au premier regard semble n'être qu'une haute colline herbeuse, mais qui est en fait une sorte de pyramide, probablement d'origine artificielle, recouverte de végétation. Des jets de Perception Modéré (15) réussiront permettront de distinguer des traces de vie – fumée, passages dans la végétation, bruits...

Une observation discrète permettra de repérer des êtres, visiblement humains, entrer et sortir de la pyramide. Un jet de Perception Modéré (15) permettra de se rendre compte

Pattes avant : Inflige Vigueur +1D de dommages. Si le Vipéron parvient à porter une attaque avec ses pattes avant ainsi qu'avec sa mâchoire, il s'accroche à sa proie – chacune de ces attaques doit toucher sa cible sans pour autant lui infliger des dommages pour être considérée comme réussie. Il y restera accroché jusqu'à sa mort ou à la mort de sa victime. Désormais, en plus d'une attaque de mâchoire, il infligera à chaque tour une attaque de pattes arrière.

*Mouvement : 30.
Sauvagerie : 12D.*



R ollkin

Type : Prédateur terrestre
Agilité 3D,
Bagarre 5D,
Perception 3D,
Vigueur 5D.

Atouts : Mâchoire :
Inflige Vigueur +3D de
dommages.

Attaque de groupe :
Dès que deux Rollkins
ou plus parviennent à
porter une attaque
réussie sur une même
cible, chacune de ces
créatures gagne un bonus
de +1 en Vigueur, en
Agilité et en Bagarre par
attaque réussie pour la
durée du tour suivant.

Ainsi, trois Rollkins
réussissant leur attaque
sur une même cible
gagneront un bonus de
+3 pour le tour suivant.

Les créatures restant
accrochées à leur victime,
il devient de plus en plus
difficile de s'en défaire.

Mouvement : 20



que les individus en question sont vêtus de haillons correspondant au niveau technologique des personnages. Un autre jet de Perception Modéré (15) permettra de reconnaître parmi ces « autochtones » des hommes et des femmes qui étaient à bord du cargo.

Si les personnages s'approchent, ils seront accueillis chaleureusement. Effectivement tous les hommes et les femmes présents dans la pyramide sont des passagers du cargo. Ils pourront expliquer qu'ils ont miraculeusement survécu et qu'ils ont décidé de vivre ici, convaincus de ne disposer d'aucun moyen d'appeler des secours. Ils présenteront aussi les personnages à une mystérieuse jeune femme qui paraît exercer un certain ascendant sur eux – Sashandrella.

Cette fois encore, il s'agit d'une scène très ouverte qui peut durer assez longtemps.

Maintenant, il y a une chose que vous devez savoir : tous les autres passagers du cargo sont morts lors du naufrage.

Sashandrella a récupéré un corps pas trop endommagé pour lui faire héberger un symbiote Eterna. Peu à peu, tous les corps utilisables ont ainsi été récupérés pour subir le même sort.

Au cours de leurs investigations les personnages pourront s'en rendre compte, notamment en assistant discrètement à une scène de symbiose entre un cadavre et un symbiote. Il est toutefois important de noter que les symbiotes forment un peuple pacifique qui n'aspire qu'à vivre discrètement sur Centura Epsilon. Leur seul but est de retrouver leur origine au cœur de ruines encore dissimulées dans la jungle. Jamais ils ne tenteront de créer une symbiose contre la volonté d'un individu.

Potentiellement, les symbiotes peuvent devenir de précieux alliés, voire servir lors de futures aventures, mais aussi de farouches adversaires s'ils se rendent compte que les personnages représentent un danger réel pour l'avenir de leur race.

Les Rollkins sont de gros vers longs d'une quinzaine de centimètres et dotés d'une énorme bouche dentelée. Ce sont des vers fouisseurs qui vivent dans des réseaux de tunnels situés entre dix et cinquante centimètres sous la surface du sol. Au cœur de ces tunnels ils se déplacent avec une célérité prodigieuse. Ils sont attirés par les vibrations et sont capables de se nourrir de n'importe quoi. Ils ont un comportement similaire à des piranhas et ont tendance à se regrouper pour assaillir des proies de taille importante. On ne leur connaît aucun prédateur naturel.

AU SECOURS...

Au bout d'un certain temps passé avec les symbiotes, ou peut-être alors qu'ils sont pourchassés dans la jungle, les personnages pourront apercevoir un petit vaisseau spatial se poser à quelques centaines de mètres d'eux dans la jungle.

Un jet de Perception Modéré (15) permettra de reconnaître un petit yacht luxueux.

Il s'agit du dernier piège qui attend les personnages. Les six hommes et femmes qui descendront de l'appareil n'ont rien de sauveurs providentiels. Ils sont l'avant-garde des Traqueurs, ces riches déseuillés qui viennent assouvir leur passion pour la chasse et le sang. Leur cible principale est Vin Elway, mais ils ne dédaigneront pas d'éliminer les personnages si l'occasion se présente.

Inutile de préciser qu'une attaque frontale a toutes les chances de se solder par la mort des personnages. Il faudra donc la jouer fine et utiliser habilement le terrain et tous les alliés potentiels – les symbiotes – pour venir à bout des Traqueurs et récupérer leur vaisseau sans l'endommager.

Bien évidemment, si les personnages sont accompagnés d'autres rescapés, certains d'entre eux ne manqueront pas de se précipiter à la rencontre des Traqueurs qu'ils prennent pour des sauveurs.

DÉNOUEMENT

Voici donc les personnages aux commandes d'un vaisseau certainement exceptionnel prêts à quitter cette sordide planète. Il pourrait alors être intéressant que les rescapés qui les accompagnent soient encore suffisamment nombreux – même s'il est effectivement tentant de leur faire jouer le rôle de la chair à canon dans les rencontres délicates – pour poser aux aventuriers un ultime problème de conscience. Au total, le vaisseau des Traqueurs peut emporter onze personnes : cinq membres d'équipage et six passagers. Si le groupe est plus nombreux, il faut alors choisir qui devra rester sur place.

A priori, les symbiotes forment un peuple pacifique, mais peut-être n'est-ce qu'une façade... Peut-être sont-ils parvenus à entrer en symbiose avec des individus qui quitteront le sol de la planète – et pourquoi pas Vin, un écorcheur quasi-immortel ? Voilà qui pourrait rendre fous bien des limiers de l'univers... Il ne vous restera alors plus qu'à vous demander ce que peuvent bien rechercher les symbiotes en tentant d'infiltrer le monde civilisé ?

Cette superbe jeune femme est en symbiose parfaite avec un Eterna. Originnaire du cœur de l'univers humain, élève des meilleures universités, Sashandrella était une archéologue hors norme, promise à un brillant avenir. Mais elle choisit de partir pour les frontières de l'univers connu afin d'y explorer de nouvelles planètes.

Quelques jours après son arrivée sur Centura Epsilon, elle est entrée en symbiose avec un Eternat par accident.

Abandonnée par ses compagnons, convaincus de sa mort, voici maintenant plus de quarante ans qu'elle vit seule sur cette planète.

Sashandrella

*Tous ses Attributs et Compétences physiques sont de 4D sauf :
Bagarre 5D,
Esquive 5D,
Corps à Corps 5D,
Escalade/Saut 5D.*

*Tous ses Attributs et Compétences mentales sont de 5D sauf :
Savoir 7D,
Psimiques 4D,
Energie 4D+2,
Influence 5D,
Maîtrise 6D.*

Mouvement : 10.

Points de personnage : 3.

LE TRAQUEUR MAGA V-666

Description : Ce superbe vaisseau est un yacht de grand confort armé pour aider les Traqueurs dans leur quête de nouvelles proies. L'équipage défendra le vaisseau en attendant le retour des Traqueurs. Ils n'ouvriront le sas d'entrée qu'en les voyant revenir. Il faudra se débarrasser d'eux car ils tenteront de saboter le vaisseau s'ils se rendent compte qu'il risque de tomber entre de mauvaises mains – notamment celles des personnages des joueurs.

Classe : Transport de passager (Yacht modifié)

Échelle : Chasseur

Longueur : 40 mètres

Compétence : Pilotage

Équipage : 5

Passagers : 6

Capacité de la soute : 50 tonnes

Réserves : 1 an

Engin stellaire : Oui

Manœuvrabilité : 2D

Espace : 8

Atmosphère : 360-1000

km/h

Coque : 4D

Boucliers : 3D

Captures : 75/2D

Armes : 1 Canon Mag-Drive

Périmètre de feu : Tourelle

Servant : 1

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon spatial : 1-3/12/25

Atmosphère : 100-300/1,2/2,5 km

Dommmages : 6D

2 Canon légers

Périmètre de feu : Tourelle

Servant : 1

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon spatial : 3-5/10/20

Atmosphère : 300-500/1/2 km

Dommmages : 5D+2



L'ÉQUIPAGE

Tous leurs Attributs et

Compétences sont de 2D

sauf : Agilité 3D+2, Armes à feu

4D, Manœuvre en apesanteur

4D+2, Savoir 3D, Astrographie 5D,

Bureaucratie 5D, Mécanique 4D+2,

Astro-Nav 5D, Commun-

ications 5D, Artillerie

5D+2, Pilotage 6D+2,

Captures 5D, Ecrans de

protection 5D, Conduite 5D, Perception 3D+2,

Technique 3D+2, Ordinateurs (interface/réparation)

5D, Réparation/Instruments de vol 5D+2, Psioniques

0D.

Mouvement : 10. Points de personnage : 2. Viper-pistol

(4D de dommages), électro-poignard (3D+2 de

dommmages), combinaison de vol (+1 en Vigueur), clavier

E/S, casque de pilote.

LES CHASSEURS

Tous leurs Attributs et Compétences

sont de 2D sauf : Agilité 4D, Bagarre 5D,

Esquive 5D, Armes à feu 6D, Corps à Corps 5D,

Savoir 4D, Artillerie 4D, Pilotage 4D,

Perception 4D, Vigueur 4D, Escalade/Saut 5D,

Psioniques 0D. **Mouvement :** 10. Points de

personnage : 3. Vibro-poignard (5D+2 de

dommmages), Supra-pistol (5D de

dommmages), Multi-cogan (6D

de dommages pour le laser,

4D+2 pour la mini-grenade, 5D+2

pour la vibro-bâtonnette), casque-com, clavier E/S,

luma, magna-line, trousse de secours, lunettes de visée

(+3D à Recherche et Perception), tenue de camouflage

blindée (combinaison souple en tissu ultra-résistant,

+1D en Vigueur sur tout le corps sauf la tête) et tout le

matériel dont ils pourraient avoir besoin – leurs

ressources sont véritablement illimitées.

Les Symbiotes Eterna

Type : Parasite de

l'être humain

Agilité 1D,

Vigueur 1D,

Savoir 6D,

Langues 8D,

Perception 4D,

Mécanique 3D,

Technique 3D,

Psioniques 0D.

Atouts : Intégration :

Une fois infiltré dans le

crâne de sa victime, le

symbiote se lie à son

corps en l'espace de

quelques heures. Si la

victime est morte, mais

que le corps est encore

dans un état correct, le

contrôle est des plus

rapides. Si la victime est

vivante et opposée à

l'intégration, il lui suffit

de réussir un jet de

Vigueur contre une

difficulté de 15 pour

détruire le symbiote qui

est en lui.

LES SYMBIOTES ETERNA

Les symbiotes Eterna ressemblent à de petites méduses transparentes d'une dizaine de centimètres de diamètre. Hors d'un hôte, le symbiote ne peut survivre que dans un bain nutritif. En l'occurrence tout peut laisser penser que les symbiotes présents sur Centura Epsilon sont des créations artificielles qui sont probablement restées dormantes durant plusieurs siècles avant l'arrivée de Sasbandrella. Les meneurs de jeu sont libres d'évaluer les modifications psychologiques qui peuvent résulter de la symbiose entre un hôte vivant et cette créature. Il est néanmoins conseillé de faire passer les personnages subissant une telle mutation au statut de personnages du meneur de jeu.



Symbiose : Une fois le symbiote dans le corps de sa victime, il prend le contrôle de toutes les capacités physiques de celle-ci – elles passent à 4D. Dans le cas où l'hôte est un corps mort, le symbiote assume l'intégralité des fonctions du corps et de l'esprit. Dans le cas d'un hôte vivant, peu à peu l'esprit du symbiote et de l'hôte vont harmonieusement se mêler pour ne bientôt former plus qu'un.

Immortalité : Le symbiote est capable de guérir presque toute forme de dommages infligés à son hôte. Les plus graves des blessures sont ainsi soignées en quelques heures et le corps devient virtuellement insensible aux effets du temps – et immortel de ce point de vue. Il n'est possible de tuer l'hôte et le symbiote qu'en détruisant totalement le corps – acide et feu.

Mouvement : Pas de mouvement indépendant.

INDEX DES POUVOIRS

POUVOIRS DE L'AMARAX

Amôrh

Nom du pouvoir	Niveau	Voie	Page
Accepte la purification	8	Amour	82
Apaise ta conscience	6	Amour	81
Apaisons tes souffrances	4	Tempérance	76
Chassons la maladie	3	Tempérance	75
Faisons naître la vie	8	Tempérance	76
Ne craignons pas le feu	7	Tempérance	76
Pacifisme	1	-	33
Pansons tes blessures	1	Tempérance	75
Partage tes souffrances	3	Amour	81
Protègeons ton corps	2	Tempérance	75
Que ce lieu soit sanctuaire	4	Paix	78
Que la haine s'évanouisse	6	Paix	78
Que la paix règne sur le monde	10	Paix	80
Que la vie soit souveraine	8	Paix	80
Que le fauve soit compagnon	2	Paix	77
Que le miracle opère	7	Paix	78
Que les armes tombent	3	Paix	77
Que les tranchants s'émoussent	5	Paix	78
Renforçons tes défenses	5	Tempérance	76
Renonce aux tentations	5	Amour	81
Soulage ta mémoire	2	Amour	81
Vis par ma vie	9	Amour	82

Skatawah

Nom du pouvoir	Niveau	Voie	Page
Accueille mon âme	7	Racines	68
Aide-moi à comprendre	3	Racines	67
De la nature, tu es enfant	1	Source	70
Donne-moi ta force	6	Racines	68
Empathie	1	-	29
En toute forêt, la nature règne	6	Source	70
Fruit de nos arbres, eau de nos sources	2	Source	70
L'homme craint le venin, pas le serpent	3	Source	70
La machine existe, l'homme vit	8	Source	71
Livre-moi tes secrets	4	Racines	67
Offre-moi refuge	2	Racines	67
Porte-moi, telle l'onde	9	Racines	69
Puisse à la source, vis par la sève	5	Source	70
Que la foudre s'abatte	8	Sève	66
Que la nature fasse loi	10	Sève	66
Que la pluie tombe et lave	2	Sève	64
Que le rameau s'anime	3	Sève	64
Que le temps fasse son œuvre	5	Sève	65
Que les pierres nous emportent	7	Sève	66
Que les ronces tourbillonnent	4	Sève	65
Que tes mains te trahissent	1	Sève	64
Que vengeance s'accomplisse	6	Sève	65

POUVOIRS DE L'AMARAX

Bushitaka

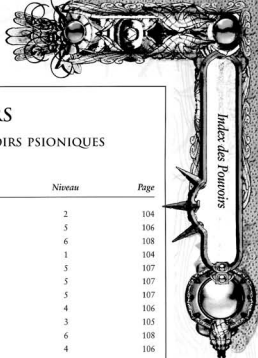
Nom du pouvoir	Niveau	Voie	Page
Adapte-toi, domine	2	Pierre	53
Alfûte ton esprit	3	Pierre	53
Cherche la faille	2	Fer	51
Deviens le fer	5	Fer	51
Domine la matière	3	Fer	51
Dompte le feu	6	Pierre	54
Engagement	1	-	23
Frappe droit au cœur	9	Fer	52
Inspire la terreur	4	Fer	51
Oublie la douleur	1	Pierre	53
Oublie la souffrance	4	Pierre	53
Risque, tue, triomphe	7	Pierre	54
Sois déjà victorieux	10	Fer	52
Terrasse d'un seul regard	8	Fer	52
Trompe la mort	9	Pierre	54
Trouve le point faible	6	Fer	52

Fuga

Nom du pouvoir	Niveau	Voie	Page
Ce qu'on croit clos	5	Miroir	83
Ce qu'on ignore	3	Miroir	83
Ce que l'on cherche	2	Miroir	83
Ce que l'on souhaite	9	Miroir	84
Ce qui est deux	8	Miroir	84
Ce qui est et sera	10	Miroir	85
Ce qui n'est pas	6	Miroir	83
Ce qui n'est plus	4	Miroir	83
Esquive	1	-	21
Mon corps ?	4	Masque	86
Mon existence ?	9	Masque	87
Mon identité ?	6	Masque	86
Mon nom ?	2	Masque	85
Mon visage ?	1	Masque	85
Tes certitudes ?	7	Masque	86
Tes perceptions ?	3	Masque	86

Paleo-Nobilis

Nom du pouvoir	Niveau	Voie	Page
Armure et foi	9	Foi	58
Balance et équité	3	Foi	56
Bouclier et foi	6	Foi	57
Commandement et Verbe	10	Foi	58
Courage et valeur	1	Foi	56
D'adversaire à ennemi	4	Foi	57
D'ennemi à Nemesis	7	Foi	57



INDEX DES POUVOIRS

POUVOIRS DE L'AMARAX

Ma foi est guérison	4	Cœur	58
Ma force est conviction	1	Cœur	58
Maîtrise	1	-	25
Mon honneur est justice	7	Cœur	59
Parade, reprise	2	Glaive	55
Parade, riposte	6	Glaive	56
Ton combat est mien	2	Cœur	58
Ton ennemi est mien	5	Cœur	59
Tradition, perfection	5	Glaive	55
Un homme, un honneur	3	Glaive	55
Une cause, une arme	8	Glaive	56
Une vie, une quête	4	Glaive	55
Unité et engagement	2	Foi	56

POUVOIRS PSIONIQUES

Aura		
<i>Nom du pouvoir</i>	<i>Niveau</i>	<i>Page</i>
Biopractie	2	104
Exoprotection	5	106
Mécadisruption	6	108
Métaderme	1	104
Métakinésie	5	107
Nanophysiole	5	107
Psychomine	5	107
Psychoprotection	4	106
Psychoradiance	3	105
Psycho-réflexion	6	108
Psycho-transfert	4	106
Psychozone	8	108
Pyroflux	4	105
Pyromorphie	1	104
Pyroprotection	2	104
Télékinésie	1	104

Rayah

<i>Nom du pouvoir</i>	<i>Niveau</i>	<i>Voie</i>	<i>Page</i>
Aie confiance	2	Partage	60
Allez ensemble, tous deux	6	Partage	62
Approchez, compagnons	1	Partage	60
Chantons, buvons, rions	7	Partage	62
Crois en moi	5	Partage	61
Dans les pas de nos pères	3	Partage	61
Ensemble !	4	Partage	61
Que chacun se fasse entendre	3	Partage	61
Rappelons-nous nos ancêtres	5	Partage	61
Retrons, mes frères	9	Partage	63
Restons groupés !	8	Partage	62
Soutien	1	-	31
Soyons famille, soyons un seul	10	Partage	63

Emprise

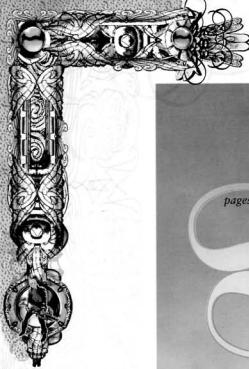
<i>Nom du pouvoir</i>	<i>Niveau</i>	<i>Page</i>
Céphalagie	6	112
Cosmométrie	1	109
Ectoperception	4	111
Neuro-communication	3	110
Neurogémie	4	111
Neuro-injonction	3	110
Neurosomnie	1	109
Psycho-congestion	1	109
Psycho-énergie	3	110
Psychoflexion	2	109
Psychométrie	2	110
Psychosonde	5	111
Supra-lucidité	3	110
Technoperception	2	109

Veritas

<i>Nom du pouvoir</i>	<i>Niveau</i>	<i>Voie</i>	<i>Page</i>
Affermissement spirituel	1	Lumière	73
Altération uchronique	8	Révélation	72
Déduction analytique	1	-	27
Détachement psycho-mental	9	Lumière	75
Élévation spirituelle	6	Lumière	74
Élimination rationnelle	4	Lumière	74
Extension sensitive	4	Révélation	72
Instinct psychométrique	3	Lumière	74
Mytho-sensibilité	2	Révélation	71
Perception extra-oculaire	5	Révélation	72
Psycho-investigation	6	Révélation	72
Révélation jury-logique	9	Révélation	73
Supra-cognition	10	Lumière	75
Synthèse contextuelle	7	Lumière	75
Volonté métapsychique	5	Lumière	74

Phénomènes

<i>Nom du pouvoir</i>	<i>Niveau</i>	<i>Page</i>
Chromochronie	2	113
Chronophage	2	113
Cosmosynchronie	7	116
Endomitose	1	113
Endomorphie	3	114
Endotransparence	4	115
Exoconception	4	114
Exotranse	6	115
Métagravitation	3	114
Neuromodélage	1	113
Synchrokinésie	5	115
Tetra-fission	5	115



INDEX DES ILLUSTRATIONS

Cyril Adam :

pages 13, 14, 17, 18, 57, 63, 64, 67, 71, 77, 79 et 84-85.

Virginie Augustin :

pages 1, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48 et 144.

Bertrand Bes :

pages 96, 99, 100 et 101.

Aleksi Briclot :

pages 7, 9, 118, 120, 122, 123, 124 et 129.

Christine Chatal :

pages 52, 59, 68, 80 et 87.

Nicolas Fructus :

pages 74, 91, 92, 97, 102, 105, 106, 108 et 116.

Juan Gimenez :

pages 2-3 et 4-5.

Jean-Luc Istin :

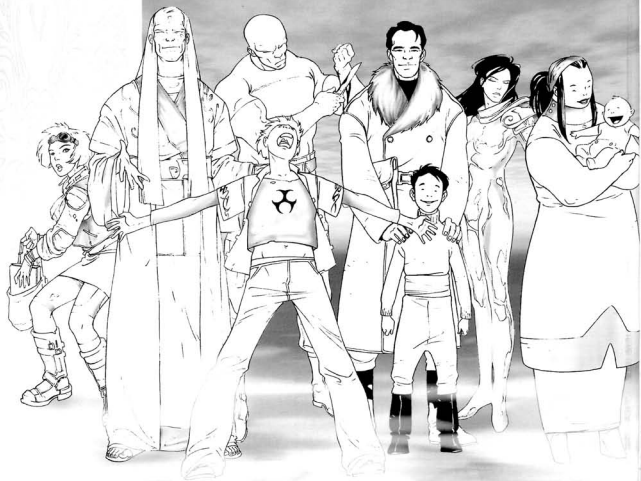
pages 94, 111, 112 et 114.

Eric Liberge :

pages 131, 133, 134, 136, 138, 139, 140 et 141.

Renaud Roche :

pages 10-11, 54, 60, 73, 88-89 et 117.



*« Renonce aux tentations, abandonne tes craintes
et tes remords passés. Que ta vie cesse d'être
une simple succession de peurs et d'instincts contentés.
Que ta vie soit combat, que ta vie soit Chemin.
Que les flammes de l'honneur
te guident sur la Voie de ton Accomplissement. »*

— Kabad'jan,

Héraut de l'Aube, Paleo-Nobilis.

**Quêtes de toute une vie,
révélations cosmiques, miracles
du cœur et prodiges de la foi...
Plus que jamais, votre honneur est en jeu !**

Vous trouverez dans les pages de ce livre :

- ◆ Tous les mécanismes avancés de l'Amrax et du Heccrève, de leur influence sur les Codes d'honneur aux plus spectaculaires de leurs manifestations.
- ◆ Six nouvelles Voies d'Accomplissement, en marge des grands Codes d'honneur, présentées avec leur philosophie et leurs idéaux si particuliers.
- ◆ La liste des pouvoirs mythiques de l'Amrax, des techniques d'attaque des Bushitaka aux rituels élémentaires des Skatawah, des mystères de la téléportation des Faqa aux miracles des Bmörh.
- ◆ Toutes les règles d'utilisation, d'achat et d'évolution des pouvoirs psioniques, aux manifestations aussi terrifiantes qu'imprévisibles, et plus de 50 pouvoirs psychiques dévastateurs.
- ◆ Deux scénarios complets et de longue haleine, aux antipodes l'un de l'autre, qui mèneront les aventuriers dans l'Enter de la jungle ou les flammes d'un désert corrompu.
- ◆ Les secrets de l'énergie psionique, de sa genèse, à l'aube de la première endocytie, à ses liens ténébreux avec le Heccrève et l'ombre des Techno-Technos.
- ◆ Plus de 200 pouvoirs inédits, des révélations sur les Codes majeurs, des illustrations originales et toutes les optiques d'évolution des personnages engagés sur la Voie de l'honneur.



Yeti
Entertainment

