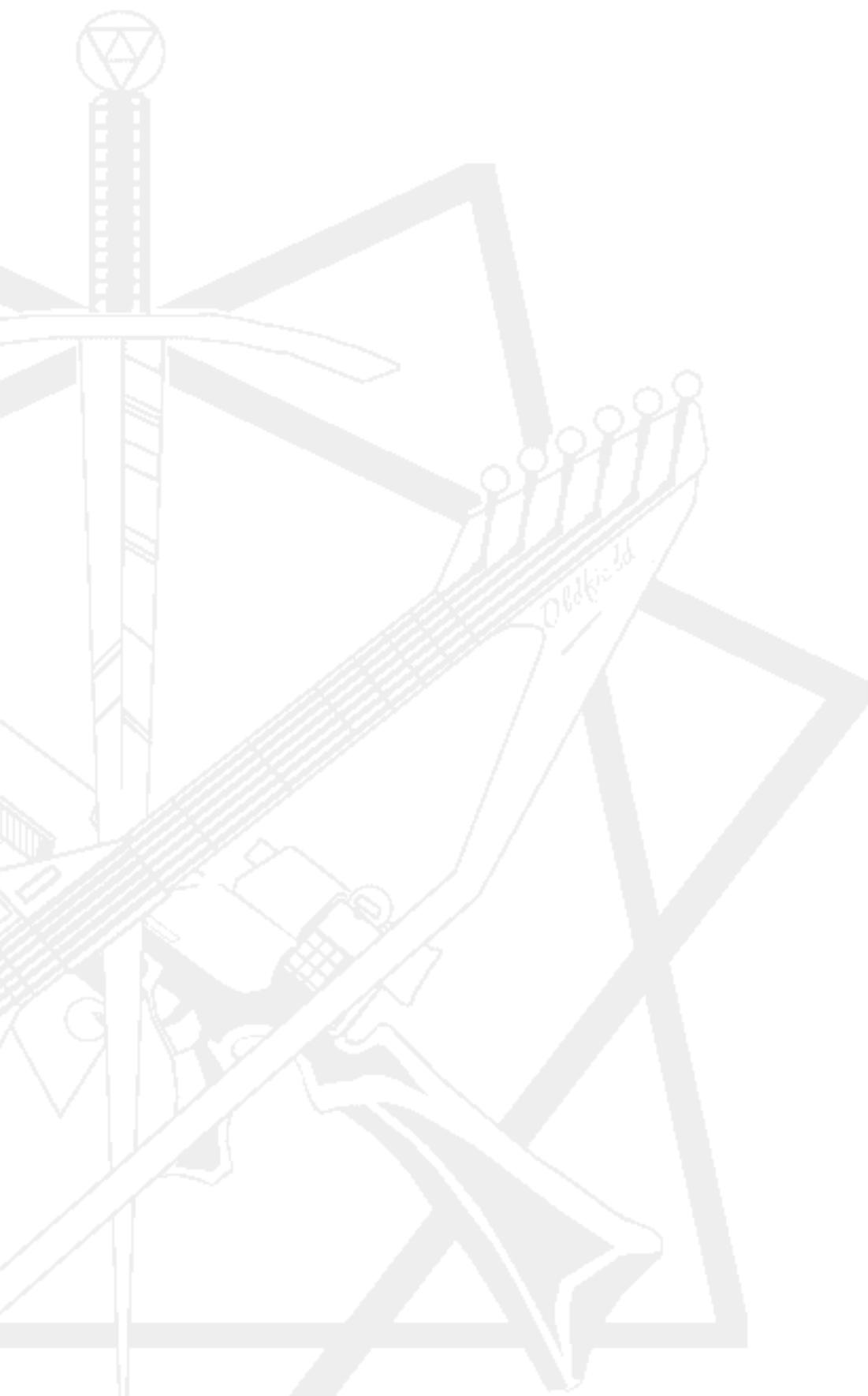


Loi de Murphy # 27:

Des choses se passent...



Tigres Volants

2.11SE

Jeu de rôle de science-fiction pré-apocalyptique fantastique

– par Stéphane “Alias” Gallay

Cette page blanche est réservée à l'Auteur pour des dédicaces et d'autres bêtises. Tout contrevenant sera copieusement maudit par la Dame de Fer. Qu'on se le dise!

Bienvenue...

Tigre (fém. Tigresse): N. masc. (Terre). 1. Mammifère de l'ordre des Félidés, originaire de l'Inde et de la Sibérie (Féd. des Htes-Terres). 2. (Pop.) Aventurier, baroudeur.

Tigre Volant: (Pop.) 1. Membre de la compagnie marchande du même nom. 2. Aventurier, baroudeur aguerri.
Extrait de l'*Encyclopedia Galactica* de langue française
(Les Encyclopédistes, Paris 2290)

Comme son nom ne l'indique pas, **Tigres Volants** est un jeu de rôles de science-fiction. "Science-Fiction Pré-Apocalyptique Fantastique" n'est, je vous l'accorde, plus une sorte de formule publicitaire qu'une réelle profession de foi. Néanmoins, ces trois expressions sont justifiables: "Science-Fiction" parce que c'est dans le futur. "Pré-Apocalyptique" parce que c'est le bordel. Et enfin "Fantastique" car **Tigres Volants** propose un univers où le cartésianisme a du mal à survivre...

Ce jeu offre aux joueurs et au maître de jeu (appelé ici **déhemme**, si!) un environnement assez complet pour assurer une base, si ce n'est solide, logique, rationnelle ou cohérente, du moins présente! Entière liberté est donnée ici aux joueurs, pour faire leurs persos (ou presque; on en reparlera!), grâce à un système de création de personnages basé sur des points de création et non sur des tirages de dés, ainsi qu'au déhemme, pour modifier, supprimer ou rajouter des règles, ainsi que pour des idées de scénarios. Après tout, c'est lui le Maître, n'est-ce pas? Et s'il ne s'en rappelle pas, on le lui répètera assez souvent par la suite.

Pour terminer cette introduction, d'ailleurs plus destinée à faire saliver le client qu'à lui donner de réelles informations sur la suite, j'ajoute que je pars du principe que toute personne lisant cette Œuvre est au courant de ce qu'est un jeu de rôles. Ceci m'évitant une trop fastidieuse description du principe où, trop souvent, d'autres collègues se sont cassés les dents sur le béton granuleux.

> INSERT DISCLAIMER/FULL =
("personnages", "lieux", "événements"="fictifs";
"similitudes"="coïncidences";
"réclamations"="mesquineries";
ON "réclamations"
GOTO "chez_plumeau")

Matériel nécessaire et fourni

Avec un peu de chance, vous trouverez dans cet ouvrage à peu près tout ce qu'il faut pour jouer. En tous cas, les règles de création de personnage, les différents systèmes de jeu (traduction: les différentes magouilles repiquées par-ci, par-là, qui font que ça marche), des règles simplifiées pour les véhicules, un historique non exhaustif et un descriptif de la Sphère (terme désignant l'espace connu. Cf. le chapitre Ton Univers Impitoya-ableuh!...). Par contre, il va falloir vous procurer:

- 1°) Si vous êtes déhemme, des joueurs.
Si vous êtes joueur, d'autres joueurs et un déhemme. Si vous n'êtes ni l'un ni l'autre, un pigeon pour lui revendre votre exemplaire de **Tigres Volants**...
- 2°) Des dés. Vous savez, ces petites formes géométriques à trois dimensions qui prennent un malin plaisir à rouler sous les tables ou à disparaître dans les poches de personnes qu'on ne reverra plus jamais... Il est nécessaire d'avoir au moins un d20 (dé à vingt faces pour les ignares qui n'ont rien à faire ici, d'ailleurs...) par joueur, qu'on utilisera selon les besoins comme d10, d20 ou d100. Le déhemme aura meilleur temps d'en prendre plusieurs, pour le cas où ces *\$#@&°?! de joueurs oublieraient les leurs.
- 3°) De papier/crayons/gommes, histoire de pouvoir faire des plans, dessiner en pensant à autre chose, noter des détails importants ou envoyer des messages idiots au déhemme (qui en sera d'ailleurs ravi!).

4°) Des inévitables feuilles de personnage pour les joueurs (fournies en annexe, mais qu'il va vous falloir photocopier) et, évidemment, scénarios, modules, aventures ou campagnes.

5°) Un local pour jouer. Mais là, c'est votre problème...

Petite note de l'auteur, comme ça en passant...

Amis drogués bonsoir!

Ce que vous tenez entre vos grosses mains fébriles pleines de doigts est la version "2.1" de Tigres Volants. "2.1" parce qu'avant celle-là, il y a eu la fameuse, la légendaire, l'abominable version 1.0b. Ceux d'entre vous qui ont déjà eu l'occasion de mettre la patte dessus pourront constater une foule de différences, et pas qu'au niveau de la présentation. Puis, il y a eu la version 2.0, à laquelle s'est ajouté quelques petits errata, inclus dans cette édition.

Depuis novembre 91, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts de Genève, Paris, Fribourg, Lausanne — non! pas Lausanne: y'a des ponts, mais pas de rivière... — et d'ailleurs. Cent fois sur le métier, j'ai remis mon ouvrage, y apportant modifications et petites touches justifiant à elles seules l'augmentation dérisoire du prix que Tigres Volants a subi ces quelques mois.

Il est à noter que les deux versions — 1.0 et 2.0 — sont plus ou moins "compatibles", à savoir qu'un perso créé avec les anciennes règles pourra être adapté aux nouvelles au prix de quelques modifications mineures. Les règles et le système de base n'ont pas été changées en profondeur, mais simplement remodelés pour permettre un tantinet moins de bugs. Du moins j'espère...

En gros, les persos passant de 1.0 à 2.0 devront changer:

- 1) Le seuil, qui passe de CO à CO/4.
- 2) Les caractéristiques de leurs armes (CT changé, Pén. ajoutée, plus quelques autres modifications mineures).
- 3) Certaines choses dans leur matos, notamment au niveau des ordinateurs.

Pour ce qui est de la version 2.1, seuls diffèrent certaines caractéristiques d'armes (encore!), deux-trois trucs au niveau des psis; le reste ne concerne somme toute que le système de jeu et d'autres babioles cosmétiques. Si c'est à votre avantage, tant mieux, sinon, tant pis! C'est maintenant la version 2.1 qui fait foi en ce qui concerne les points de règles et les caractéristiques des armes et de l'équipement, point-ligne.

Les disparus et les mutés

Armes: Mank'Aj (dague), Sirkyn'Aj (épée), fusils de chasse (fusil à pompe), canons sciés (armes à canon court + chevrotine), Steffersky .75 (fusil lance-roquette 25 mm.), lance-dards à ressort (lance-dard normal) et AMAG (AMAGs .08), cryolasers (partis sans laisser d'adresse), les différents modèles/types/Marks d'une arme (prenez le modèle qui reste: c'est le meilleur!), missiles (= roquettes, avec un nouveau système).

Matos: fringues (tout a changé. Ou presque), exosquelettes (la servomotorisation seule a survécu, non sans changements), viseurs (changements divers), plateforme de tir (viseur numérique), rations déshydratées et réhydrateur (rations militaires), LETI (ordinateur + reconnaissance d'image), ordinateurs (comme dit précédemment, grand chambardement), machines à bruits (nouveau système).

Il y a aussi quelques nouveautés, que je vous laisse le plaisir de découvrir par vous-même. Autrement, c'est pas drôle!

Avec cette nouvelle version, j'entends bien fournir à mes clients bien-aimés une version commerciale, avec des vrais dessins originaux, une maquette correcte et surtout moins d'erreurs.

Ceci dit, personne n'est parfait! Donc, si vous détectez de gros bugs, des trucs pas clairs, voire même des incohérences totales, n'hésitez pas à les dénoncer à:

Stéphane "Alias" GALLAY,
Traille 8,
CH-1213 ONEX (Suisse)
e-mail: gallay@span.ch
www.tigres-volants.org



Table des matières

Systèmes de jeu	4
Les personnages	6
Description des races	14
Talents	26
L'expérience	40
Les Arcanes	42
Les Élémentaux	58
Un exemple de perso	68
Encombrement	70
Déplacements	71
Le permis de conduire	72
Les combats	78
La baston véhiculaire	88
"Tiens! Encore vous, cher client..!"	92
Plusieurs grandes dates...	100
Le livre noir des organisations	122
Ton univers impitoya-ableuh!	156
Carnets de civilisation	162
Quelques exemples de villes dans la Sphère	176
Équipement	180
L'armement	206
Les armes lourdes...	228
Les véhicules	234
Vaisseaux spatiaux	246
Scénario – <i>Heavy christmas!</i>	252

Annexes

Feuille de personnage	273
Feuille de véhicule	276

Systemes de jeu

Histoire de bien commencer la journée, je vais d'abord vous expliquer comment marche **Tigres Volants**, tout au moins les principes de base du système de jeu. La première remarque qui viendra à l'esprit du rôliste moyen sera sans doute: "Mais quel archaïsme!" Le Vieux Routard du jeu de rôle, lui, sentira monter en lui des larmes de nostalgie à la vue d'un système simple, soit, mais qui a fait ses preuves et qui ne nécessite pas une armada de tables ou de formules pour pouvoir être utilisable.

Ce système, les moins nuls d'entre vous l'auront sans doute compris, est le bon vieux plan "pourcentages", agrémenté du non moins éprouvé "jets sous caractéristiques". Simple et de bon goût...

- **Exemple:** TIL +3 signifie "jet sous l'Intelligence + 3". Pour un personnage avec 12 en IL, cela signifie faire (12 + 3) 15 ou moins sur un dé. Je rabâche peut-être, mais parfois des doutes peuvent s'installer quant aux facultés intellectuelles de certains joueurs...

Les jets sous une caractéristique

Vous le verrez plus tard dans le chapitre consacré aux personnages, les caractéristiques principales vont de 1 à 25. Les jets sous une caractéristique consistent donc à lancer un d20 et réussir à obtenir un résultat inférieur ou égal à la caractéristique requise, plus ou moins d'éventuels modificateurs pour la difficulté. On abrège habituellement les jets sous une caractéristique par un **T** (pour **test**), suivi de l'abréviation de ladite caractéristique, assortie du modificateur.

Les tests servent surtout à la résolution d'action qui ne rentrent pas dans le cadre d'un talent, comme comprendre le fonctionnement, ou tout au moins l'utilité d'une machine (TTE), éviter de se casser la gueule dans les escaliers qu'on est en train de dévaler à vitesse supersonique (TAG), repérer l'envoie de sniper qui canarde l'équipe depuis une demi-heure (TPE, ou, plus précisément, TVU), etc...

Les talents et autres pourcentages

On utilise en général les pourcentages pour régler des problèmes liés aux

talents ou aux connaissances (cf. plus loin, chapitre **Talent**). Comme tout le monde sait comment on fait pour tirer un pourcentage (d%), avec deux dés à dix ou vingt faces, le premier pour les dizaines, le second pour les unités, je ne répèterai donc pas la méthode.

Jets critiques

Restons simple: on appelle **réussite critique** tout jet de dé entre 01 et 05 (pour un pourcentage; pour un test: 1). Inversement, un **échec critique** est un jet de dé entre 96 et 00 (20 pour un test).

Il existe certains cas dans les règles qui font appel à des réussites ou des échecs critiques. Pour les autres situations de jeu, le déhemme est libre d'utiliser ces réussites/échecs critiques comme il l'entend. Une exception: les tirs (il y a déjà un système d'enrayement).

Marges

La plupart des résultats des dés sont à utiliser avec discernement, avec par exemple le système de la **marge/marge de réussite/marge d'échec**. La **marge (M)** est la différence entre le résultat du dé et le chiffre à atteindre. On l'appelle **marge de réussite (Mr)** si elle est positive ou nulle, **marge d'échec (Mr)** si elle est négative.

Les marges peuvent être utilisées dans la quantification des résultats, suivant les talents; par exemple, le tir, où la **Mr** sert à déterminer les dommages, alors que la **Me** donne la distance entre la cible et le point d'impact.

Pour les autres cas, il existe un nombre assez incalculable de jeux qui donnent des tas de tables très précises quant aux dites marges. Tout cela est très intéressant, mais je préfère laisser aux déhemmes le jugement sur les réussites/échecs de leurs persos / joueurs préférés. Cependant, et ce pour donner une vague idée aux "m'enfinch'sais-pas-moi" qui traînent dans ces pages, je vais quand même fournir une table franchement simpliste (voir ci-dessous), mais bon, c'est mieux que rien, s'pas?...

Quelques conseils, comme ça, sur le pouce...

Il faut bien que vous, déhemme, vous mettiez dans la tête que:

1. Un pourcentage n'est que rarement nécessaire. Un déhemme peut très bien interpréter les résultats comme il l'entend (ce que les joueurs apprécient rarement, mais si on s'attardait à l'avis des joueurs...). De plus, le tirage de dés ralentit l'action...

2. On peut toujours réussir ce qu'on veut, à condition d'être assez patient. Donc, pas la peine de faire chier un type qui planche depuis une semaine sur son prochain plan de vol hyperspatial, si ce n'est pour le plaisir de le voir faire un 00.

3. Les pourcentages cachés, c'est plus marrant! Faire mumuse avec les dés hors de vue (mais pas hors d'écoute) des joueurs est aussi très utile pour les mettre eux (et, par conséquent, les persos...) à cran. De plus, tirer les dés soi-même permet de modifier les résultats à loisirs.

Quelques-uns des divers modificateurs ont été ajoutés dans les talents, mais pas tous, parce qu'autrement on serait encore là demain soir. Cependant, le déhemme sera certainement heureux d'apprendre qu'une tentative sans le matériel idoine peut signifier jusqu'à -50%. De même, si le matosse (sur ou avec lequel on bosse) est inconnu, -30%. De même, s'il est totalement *alien*, bonne chance: -50 à -75%...

Optionnel: les jets infinis

Vous qui lisez ces lignes, sachez que c'est l'arbalète sur la tempe que j'écris ces lignes. Un terroriste dangereux du nom de Roboduck exige, au nom de je ne sais quelle solidarité genevoise, que je mentionne dans ce chapitre cette règle qui permettrait, selon ses dires, de rendre **Tigres Volants** compatible avec un obscur projet de son invention du nom de **Chronos**. J'obéis donc, contraint et forcé, mais j'ai réus-

Table 1: Analyse des résultats

%	Test	Marge de Réussite (Mr)	d'Échec (Me)
0 - 10	0 - 1	tout juste réussi	planté de peu
11 - 25	2 - 4	réussi	planté
26 - 50	5 - 9	belle réussite	grosse plantée
51 - 75	10 - 15	triomphe	catastrophe
76+	16+	Miracle!	Apocalypse!

%: Marge lors d'un jet de pourcentage
Test: Marge lors d'un test
Mr: Résultat en cas de réussite
Me: Résultat en cas d'échec

si à obtenir du forcené de rendre ce paragraphe optionnel.

L'idée est très simple, force m'est de l'avouer: sur un jet de 01-05 (pourcentage) ou de 1 (test), on retire le dé et on soustrait le résultat; de même, en cas de jet de 96-00/20, on retire et on ajoute. Dans les deux cas, si on refait 96-00/20, on rajoute et on continue *ad lib*.

Evidemment, ça peut donner des marges monstrueuses. D'un côté, comme de l'autre. Mon avis personnel est que ça risque de déséquilibrer le jeu en cas de bol (ou manque d'icelui), mais (aïe! ouille! pas taper...) vous en faites ce que vous voulez.

(Bon, tu peux retirer ce canon de marine, maintenant?..)

- **Exemple:** le joueur de base, lors d'un pourcentage quelconque, fait 02. Il relance les dés et obtient 98, pour un total provisoire de (2-98) -96, et retire de nouveau, ajoutant 58, pour un total définitif de -154. Bonjour la Mr! Plus tard, la roue tourne: lors d'un test, il tire 20, puis 17, pour un total de 37, ce qui est, on s'en doute, largement raté...

"Our future lives will be glorious
Come with me to Future World."
(HELLOWEEN)

Les Personnages

Avant de pouvoir s'aventurer dans cet univers de tarés, les joueurs sont extrêmement cordialement invités à créer un (ou plusieurs) personnage(s). Je crains que ce ne soit obligatoire; pour ceux qui n'aiment pas ça, les dominos sont très bien aussi...

"You built this body
But can't take away my soul"
(Steve STEVENS)

Comme dans la plupart des jeux de rôle que je connais, un perso de **Tigres Volants** n'est rien de plus qu'un amalgame plutôt abstrait de chiffres, de formules mathématiques appliquées et de noms exotiques. Il ne tient qu'aux joueurs de transformer tout ce foutoir en quelque chose d'un peu plus transcendant...

Point de hasard dans la création des persos; chaque joueur se voit allouer au départ une certaine somme de points et c'est lui qui décide ce qu'il en fait. **Avantage:** le joueur peut créer (plus ou moins) le personnage qu'il veut. **Inconvénient:** les joueurs ont toujours tendance à exagérer, ce qui implique de la part du déhemme une surveillance continue lors de la création, s'il ne tient pas à se retrouver avec un troupeau de Gros Bills (*Magnus Billus Debillissimus*).

À ce niveau-là, et ce à moins d'avoir des joueurs qui assurent comme des bêtes, il n'y a malheureusement pas de miracle! Les joueurs n'étant pour la plupart pas raisonnables, le déhemme est bon pour coiffer son plus beau képi et faire le flic pour que la Logique et la Cohésion règnent sur les Hordes du Chaos (fin de l'allégorie!). La discussion déhemme-joueur est primordiale pour que les deux puissent s'entendre sur la logique dudit perso. Outil n°1 pour cela: le **background**, regroupant le passé, le profil physique et psychologique, les goûts, les haines, les tendances et les aspirations du perso. En bref, le **background**, c'est le personnage théorique.

Avantage premier (pour les déhemmes et les joueurs débutants): avec la méthode de création par points, le **background** délimite déjà les forces et faiblesses du perso, le rendant beaucoup plus facile à traduire en termes de jeu. De même avec ses compétences et ses connaissances.

Avantage second (pour les autres): je connais très peu de bons déhemmes capables de résister à un personnage conçu de A jusqu'à Z.. De plus, si votre déhemme ne vous demande pas de **background** pour votre perso, c'est que c'est une andouille *king size!* Changez-en!

Création d'un personnage

Chaque joueur dispose de 250 **Points de Création** (#). Il peut arranger ces points où il veut (en théorie, voir plus haut), afin de pouvoir créer son personnage, dans les catégories suivantes:

- **Race:** s'il veut créer un perso d'une race autre que l'Humain bête et stupide, il va falloir passer à la caisse... Le prix en# de chaque race est indiqué dans son descriptif, Cf. le chapitre en question, ainsi qu'un des paragraphes de ce chapitre-ci.
- **Caractéristiques:** il y en a douze principales (plus les cinq sens, mais ça c'est autre chose...), pouvant avoir des valeurs entre 1 et 25. Il est conseillé de réserver, sur les 250# de départ, au moins 180 à 200#, entre les caractéristiques principales et la race. Pour un perso Humain, ça donne une moyenne entre 15 et 16 par caractéristique, ce qui est largement honnête...
- **Talents:** il existe plus de 80 talents différents, échelonnés de 0 à 10; voir, une fois de plus, le superbe chapitre qui leur est consacré. En mettant environ 40 - 50# dans les talents, ça permet largement de voir venir...
- **Équipement et fric initial:** celui-ci se compose à raison de 1# pour 500\$, avec lesquels vous avez tout votre équipement et armement à acheter, en vous référant bien évidemment aux chapitres en question. Au départ, chaque perso ne possède en tout et pour tout qu'une

Note optionnelle pour joueurs et déhemmes chevronnés: rien ne vous empêche d'ignorer le système de points et, soit de tirer les caractéristiques au hasard (bonne chance!..), soit de tenter l'arrangement à l'amiable qui, s'il méprise souverainement la notion d'Équilibre de Jeu, permet de faire un perso qu'on a réellement envie de jouer. Néanmoins, l'Auteur tient à vous prévenir que tout abus de cette dernière méthode peut s'avérer à la longue dangereux pour l'intérêt de vos parties...

Petit conseil aux petits malins: le plan: "Je blinde les caractéristiques, parce que les talents ça augmente plus vite" est généralement très mauvais, parce que pour que les talents augmentent, il faut que le personnage soit encore en vie, ce qui est peu probable si on les néglige...

carte d'identité... à vous de faire le reste! Vous pourrez mettre tout ce qui vous reste dans cette catégorie, ce qui vous donnera entre 5'000 et 10'000\$. Cela permet de faire pas mal de choses...

- **Divers autres et oubliés:** tels les pouvoirs psioniques et les autres mutations et bizarreries, qui donnent à un perso sa saveur si particulière... Voir, entre autres, les **Options Standard...** et les diverses **Belles Règles Optionnelles de Tonton Alias**, réparties un peu partout dans cet ouvrage. A vous de voir si vous voulez grappiller quelques points par-ci par-là pour vous offrir ce genre de gadgets...

Les Non-joueurs (P.N.Js pour les intimes...)

Un jour ou l'autre, il faudra bien que les persos tombent sur de paisibles passants, des flics ou des mercenaires. Ou alors c'est qu'il y a un bug. Bref, ils vont rencontrer des P.N.Js. On distingue de ce point de vue deux types de persos non-joueurs: les P.N.Js mineurs et les P.N.Js majeurs-et-vaccinés. Pour ces derniers, l'idée est de les créer un peu comme des persos-joueurs normaux, avec un peu moins de détails.

Les P.N.Js mineurs, appelés aussi "cibles", n'ont pas grande importance sur le cours du jeu, donc on peut se permettre de les décrire plus succinctement. Il suffira pour cela de déterminer à quelle catégorie de personnage ils appartiennent (cf. table 1), ce qui donnera la valeur moyenne de leurs caractéristiques et talents. De là, on déduira leur FV (caractéristique moyenne x 3) et leur seuil d'évanouissement. Ensuite on les dotera d'un vague équipement (genre arme et armure) et d'une valeur de Prot. (cf in Equipement: Protections) moyenne. C'est tout...

Table 1: Différents types de personnages

Type	#	Car.	Talents		
			Amateur	Semi-pro	Pro
Minus	150	10	5/15%	2/40%	1/60%
Monsieur-tout-le-monde	175	12	6/20%	3/45%	2/70%
Costaud (Chat sauvage)	200	13	7/25%	4/50%	2/75%
Baroudeur (Lynx)	225	14	8/30%	5/55%	3/80%
Aventurier débutant (Puma)	250	15	9/35%	6/60%	3/85%
Aventurier confirmé (Tigre)	275	16	10/40%	7/65%	4/90%
Aventurier balèze (Tigre Volant)	300	17	12/40%	8/70%	5/95%

Quelques petites explications: la Car., ou caractéristique, n'est évidemment qu'une moyenne, et sert par exemple pour les tests (voir plus loin) divers. Pour les talents, par "pro", on entend les aptitudes professionnelles de l'individu, "semi-pro" ses compétences secondaires ou ses hobbies et "amateur" les autres. Le premier chiffre donne le nombre de ces compétences et le deuxième le pourcentage de base (il s'agit là d'une approximation rapide, n'ayant qu'un lointain rapport avec les règles décrites plus loin...).

Exemples:

- **Minus:** souffre-douleurs, clochards, *junkies* et autres épaves.
- **Monsieur-tout-le-monde** (en anglais: *John Q. Public*): indics, employés-modèle, beaufs.
- **Costaud:** petits caves, jeunes des rues, soldats, videurs, vigiliants.
- **Baroudeur:** truands, gardes du corps, mercenaires, contrebandiers, duellistes, flics.
- **Aventurier débutant:** persos-joueurs, troupes de choc, brigade anti-gang, tueurs.
- **Aventurier confirmé:** espions industriels, instructeurs militaires, terroristes.
- **Aventurier balèze:** troupes d'élite, assassins, Gros-Bills, P.N.Js de Tonton ALIAS...

Note: cette table ne concerne telle quelle que des persos ou PNJs Humains. Pour des persos ou PNJs d'une autre race, ajoutez simplement les modificateurs raciaux (cf. **Les Races**, table 1).

Caractéristiques principales

Comme dit précédemment, il y a 12 caractéristiques principales, six "physiques" et six "mentales"; ces caractéristiques varient entre 1 (nul) et 25 (monstrueux), la moyenne (très moyenne) se situant vers 10-12. Sauf contre-indication, un point dans une de ces caractéristiques coûte 1#.

On ne peut dépenser initialement plus de 20# dans une caractéristique, ce qui donne un maximum humain initial de 20. Les autres races peuvent atteindre 23 grâce aux bonus raciaux. On ne peut atteindre le seuil quasi-divin de 25 qu'à force d'entraînement intensif, de steaks saignants (ou de phosphore concentré) et d'expérience durement acquise (q.v. in **Expérience**).

- **Force (FO):** il s'agit là de la capacité musculaire pure (et dure). Elle détermine le **Poids Portable (PP)** et le **Poids Maximum (PM)**, ainsi que le **Facteur Vital (FV)**. En-dessous

Optionnel: création d'un personnage plus expérimenté

Il est bien évident (façon de parler...) que le "250#" est là à titre d'exemple et que si vous avez besoin de persos plus balèzes pour un scénario, vous pouvez toujours augmenter le nombre de# (ou, au contraire, l'abaisser pour une campagne de nabots...). Cependant, et ce pour éviter de se retrouver avec des persos "25 partout + armement monstrueux", je vous conseille instamment de limiter les# à répartir dans les caractéristiques. Vous allez aussi devoir augmenter (ou rabaisser) les limites pour les talents et les psis, entre autres (mais pas les caractéristiques principales!..).

À titre de référence, la table 1 ci-dessous vous donnera différents types de persos avec leurs points de création, ainsi que leurs compétences, si on les utilise en persos non-joueurs (P.N.Js, voir ci-contre).

de 7, le perso a -1 à son **Facteur d'Attaque naturel** (à mains nues, quoi...). Avec de 19 à 21, +1 à ce même **FA naturel**, +2 entre 21 et 24 et +3 avec 25 (cf. **Combats**).

- **Constitution (CO):** mesure la capacité à encaisser des chocs autant physiques que psioniques, ainsi que l'endurance et la résistance immunitaire du corps. Détermine, avec la Force, le **Facteur Vital**.
- **Agilité (AG):** l'Agilité tient compte de la souplesse, de la coordination musculaire, des réflexes et de la rapidité physique de l'individu. Détermine, avec l'Intelligence, les **Réflexes (RX)**.
- **Dextérité (DE):** aptitude à la manipulation et habileté manuelle (qui est le cadavre qui a osé parler de redondance?). Le perso peut choisir entre **droitier** et **gaucher** pour sa main dominante; on considère un perso avec 20 ou plus de **DE** comme étant **ambidextre**, tandis que quiconque ayant 5 ou moins dans cette catégorie est considéré comme ayant de graves problèmes moteurs.
- **Apparence (AP):** critère hautement objectif (mais si, mais si...) déterminant entre autres la beauté du personnage. Applicable tel quel au sein d'une même race, mais le plus souvent soumis à des variations et autres sautes d'humeur suivant les antagonismes raciaux entre observateur et observé.
- **Perception (PE):** ce n'est pas une caractéristique à part entière, mais plutôt la moyenne des cinq "sous-caractéristiques" correspondant aux cinq sens: **Vue (VU)**, **Ouïe (OU)**, **Odeur (OD)**, **Toucher (TO)** et **Goût (GO)**. Après avoir réparti N# dans la Perception, on répartit (5 x N) points dans les cinq sens, avec un minimum et un maximum initial, respectivement de 5 et de 20. Un score de 10 ou moins dans un des sens signifie une déficience plus ou moins grave dudit sens (surdité, myopie, rhume tenace, etc...).
- **Intelligence (IL):** correspond à la vivacité d'esprit, la capacité de déduction, ainsi qu'à la mémoire et

à la facilité d'assimilation. Détermine avec l'**AG** les **Réflexes**. Une Intelligence de 12 correspond au niveau "fin de scolarité obligatoire"; un universitaire (non-scientifique) a en moyenne une **IL** de 15.

- **Technique (TE):** mesure l'aptitude à comprendre les différents horreurs scientifiques, style logique, maths, physique, chimie, etc... Vu l'environnement de haute-technologie dans lequel baigne **Tigres Volants**, un perso ne peut normalement pas avoir en-dessous de 9 dans cette caractéristique, à moins d'être un cas grave, genre Talvarid ou Karlan *Hjandri* (et encore!)...
- **Influence (IF):** comme son nom l'indique, l'Influence détermine l'éloquence, le charisme et la présence du perso, en bref, tout ce qui peut (ou pourrait) agir sur son entourage. La manière dont il influence ledit entourage (avec amabilité ou tel la peau de vache moyenne) dépend de son score d'Empathie. Un personnage avec moins de 7 dans cette caractéristique n'arrivera que rarement à se faire prendre au sérieux par le reste du monde, tandis qu'à 20 ou plus, on a affaire à un *leader-né*.
- **Empathie (EM):** l'Empathie correspond, entre autres, à la sensibilité du perso, ainsi qu'à sa faculté de comprendre la psychologie de son interlocuteur. Caractéristique des plus complexes, jugez plutôt: ou on en met peu et on se retrouve avec un gros-méchant-antipathique-asocial, qui ne comprendra jamais rien à ses contemporains. D'un autre côté, si on en met beaucoup, on obtient un perso qui n'entreprendra jamais rien pouvant nuire à autrui, de peur d'en avoir des cauchemars jusqu'à la fin de ses jours.
- **Equilibre (EQ):** désigne plus particulièrement l'équilibre mental du personnage, c'est-à-dire la résistance de son esprit à des chocs de type psychiques ou émotionnels. Conséquence directe: un perso avec une Empathie élevée a intérêt à avoir aussi un Equilibre élevé s'il ne tient pas à gagner un abonnement-électrochoc pour la Clinique

• Exemple: un perso avec 15 en PE aura (5 x 15) 75 points à répartir entre ses cinq sens. Il pourra mettre par exemple 18 en VU, 12 en OU, 14 en OD, 16 en GO et 15 en TO; total: (18 + 12 + 14 + 16 + 15) 75.

Psychiatrique *Ronald Reagan*. Un perso avec 7 ou moins d'**EQ** est atteint de folie; à moins de 3, c'est la démence totale et irrécupérable (des volontaires?...).

- **Volonté (VO):** aussi appelée par certains Capacité psi ou Pouvoir ou Force Mentale. Bon, ici, elle s'appelle la Volonté, on ne va pas épiloguer là-dessus. Détermine la force de l'esprit (conscient, in- et sub-conscient, ego et super-ego) du perso, ainsi que la force de sa personnalité. En dessous de 7, le personnage est une chiffe molle, destinée à être manipulée par un peu tout le monde, une ombre... En-dessous de 3, on a affaire à un robot ou un zombie!

Caractéristiques secondaires

Elles découlent en grande partie des caractéristiques principales.

- **Poids Portable (PP) et Poids Maximum (PM):** le **PP** d'un perso est égal à sa **FO**; il représente le nombre de kilos de matos (les fringues portées ne comptent pas, mais les protections si) qu'un perso peut porter sur lui sans avoir de problèmes de fatigue ou d'encombrement. Le **PM** se calcule par **FO x 5**, en kg. C'est le poids maximum du matos portable par un perso en bon état (le perso, pas le matos). Il est bien évident que se balader avec des tonnes de trucs et de machins sur le dos n'est pas fait pour aider. Voir le paragraphe sur l'encombrement dans le chapitre **Déplacements**, pour les emmerdes dues à une charge trop grande.
- **Les Réflexes (RX):** cette caractéristique est ultra-importante, puisqu'elle sert à déterminer qui fait quoi et quand, à savoir l'ordre de résolution des actions, (celui qui possède le **RX** le plus élevé agit en premier). Elle se calcule en faisant la moyenne, arrondie au supérieur, de **AG** et **IL** et peut aussi s'utiliser comme une autre caractéristique.
- **Facteur Vital (FV):** élément des plus importants pour le perso, le

FV est la mesure de sa capacité à encaisser des blessures. Pour parler français, il s'agit là de ses points de vie! On calcule ce facteur en additionnant la **FO** et la **CO** et en multipliant le tout par 1.5. Comme d'habitude, un perso est considéré comme froid à partir du moment où il arrive en dessous de 0 **FV**, mais, pour plus de précisions, reportez-vous plutôt à la rubrique **Viande froide et morte subite** dans le chapitre **Tiens! encore vous, cher client**.

- **Seuil (SE):** une image qui en vaut une autre, puisqu'il s'agit du facteur de dommages qui détermine la gravité des blessures encaissées par le personnage (respirer ici). Jetez un coup d'œil sur le chapitre **Bonjour les Dégâts** pour de plus amples précisions sur cette amusante caractéristique. Le **SE** est égal à un quart de la constitution (**CO/4**, arrondi au supérieur).

Le petit paragraphe consacré à la santé mentale (et appelé avec humour et dérision: "**La Confrérie des Disjonctés**"...) est situé après les soins médicaux, et vous explique tout ce qui peut arriver à votre perso sur le plan "émotions fortes". En cas de folie, consultez votre exemplaire d'**Acide Formique [note pour les ignares: supplément pour Bitume dans lequel Tonton Alias a écrit des choses, raisons pour laquelle il en parle; n'est pas mégalo qui veut!]** préféré, il est plein de bonnes idées.

- Exemple: un personnage avec 17 de **CO** aura un **SE** de $(17/4) 4.25$, donc 4. Par contre, avec une **CO** de 18, le **SE** sera de $(18/4) 4.5$, donc 5. Facile!..

Les Races

Voir le chapitre **Description des Races** à venir, dans lequel vous trouverez tout, tout, tout ce que vous voulez savoir (mais si, puisqu'on vous le dit!..). Ceci dit, si vous êtes vraiment trop impatient, la table ci-dessous vous en donne la liste, ainsi que leur coût en#.

Table 2: Liste des races

Humains (HUM)*	0#	Highlanders (HLD)*	15#
Alphans (ALP)*	35#	Rowaans (RWN)*	40#
Eyldar (EYL)*	30#	Areyldar (AEY)*	50#
Atlani (ATL)*	10#	Karlan Wrisjandri (KAR)*	20#
Karlan Hjandri (HJA)*	25#	Karlan Ark'hepta (ARK)*	30#
Talvarids (TAL)	30#	Siyani (SIY)	35#

*: Indique que la race est humanomorphe (voir le chapitre sur les hybrides).

Caractéristiques raciales

Histoire que vous puissiez comprendre comment ça marche dans ledit prochain chapitre, voici un inventaire des différentes caractéristiques secondaires et autres modifications qui dépendent de la race du personnage.

• **Exemple:** les Eyldar ont "14+ +3" en AG; ça signifie que le perso doit avoir au minimum 14 en AG, avant qu'on ajoute le +3 à la caractéristique, et non pas payer pour 11 et laisser le +3 faire le reste.

• **Exemple:** Un personnage qui a un NY de 0% n'y voit rien dans le noir et subit un malus de (100 - 0) 100%. Par contre, un autre qui a un NY de 75% n'a que (100 - 75) 25% de malus la nuit.

- **Caractéristiques:** cette rubrique, par ailleurs assez fournie, vous donne les minima des caractéristiques pour la race en question, ainsi que les modificateurs aux dites caractéristiques. Le minimum est représenté par un chiffre suivi d'un "+" (comprendre: "12+" signifie "12 ou plus dans cette caractéristique"). Ces minima sont à atteindre avant l'adjonction des modificateurs dus à la race.
- **Arcanes:** indique la valeur minimale en VO et les# à dépenser pour avoir des talents psioniques. Voir le chapitre consacré à ces réjouissances un peu plus loin.
- **Nyctalopie (NY):** pourcentage indiquant le degré de précision de la vision nocturne du perso par une nuit sans lune ni étoiles. Cette caractéristique est un peu un équivalent biologique de l'amplificateur de brillance (appelé *système Cat's Eye* dans l'équipement) et ne marche en conséquence pas dans l'obscurité la plus totale. On se sert de ce pourcentage pour calculer les malus aux talents, grâce à la formule (100 - NY).
- **Spécial:** cette dernière catégorie recèle quelques petits bonus — ou malus — spéciaux et inclassables, qui feront la joie — ou le désespoir — des joueurs avides de sensationnel...

Options standard pour persos anticonformiste

Si vous trouvez qu'il manque deux ou trois trucs à votre perso pour qu'il soit tout-à-fait cohérent, voilà qui devrait vous aider un petit peu à le peaufiner. Listées ci-après, diverses options, qui coûtent ou rapportent un certain nombre de#, suivant si l'option en question est bénéfique ou pas au perso. Certaines des options ne sont accessibles qu'aux races indiquées; si rien n'est marqué, tout le monde peut en profiter.

De plus, il y a des options dites "réversibles". Ça ne signifie pas qu'elles peuvent être contrées, mais que le contraire est possible pour gagn-

er des#. Cependant, et malheureusement pour vous, pauvres joueurs, on ne gagne avec cette technique que la moitié de ce que ça devrait coûter (arrondi à l'inférieur).

Options Physiques

- **Mutation secondaire (HUM, ALP):** Peut être une couleur de peau, d'yeux ou de cheveux bizarres, ou une texture de peau pas normale; bref, quelque chose de pas trop frappant, mais définitivement pas acceptable par Ces Messieurs de la Fédération des Hautes-Terres... Rapporté en général entre 1 et 6#, et en particulier 2# pour les yeux, 4# pour les cheveux et 6# pour la peau.
- **Nyctalopie:** Réversible. Pour les persos qui tiennent à voir un peu mieux que les autres dans la nuit la plus obscure. On ne peut pas dépasser 100% (ni 0% dans l'autre sens), ni augmenter de plus de 50% au-dessus du score racial de base! Il faut compter 1# par +5% de NY supplémentaire.
- **Résistance:** Réversible. Augmente le SE du perso de 1 par 3#. Le maximum possible est deux fois le SE original.
- **Ambidextrie:** il faut normalement plus de 19 en DE pour qu'un perso soit considéré comme **ambidextre**. Cependant, il existe des gens qui, sans être aussi doués, utilisent aussi bien une main que l'autre. Coûte 2#.

Options psychiques

- **Psychologie intuitive:** accessible seulement aux persos avec 18 ou plus en EM. Pour 5#, il acquiert le pouvoir inné de détecter le mensonge ou les intentions néfastes d'un individu, si celui-ci se trouve en face de lui et lui parle en le regardant dans les yeux (ou presque, n'exagérons rien...). Le perso a ainsi 10% par point d'EM au-dessus de 17 de détecter un gros mensonge ou un sentiment néfaste.

• **Exemple:** Nyctalopie, où on peut très bien diminuer sa NY, et ainsi gagner des#. Si on veut augmenter sa nyctalopie de 50% à 100%, cela coûte 10#. Si on désire au contraire la diminuer de 100% à 50%, cela ne rapportera que (10/2) 5#.

- **Vide mental:** certains individus, par accident ou par entraînement, ont une telle configuration cérébrale qu'il est impossible à un arcaniste d'utiliser un pouvoir d'attaque sur lui, pour la simple et bonne raison qu'il n'arrive pas à repérer le cerveau et donc à l'assailir efficacement. De plus, mais ce n'est pas tout-à-fait un avantage, le perso n'est pas contactable par **télépathie** (seule une **connexion** (q.v.) peut marcher). Cette plaisanterie n'est accessible qu'à des persos n'ayant aucun pouvoir mental ou élémental et coûte la bagatelle de 15#.
- **Illettrisme (TAL, HJA):** le personnage ne sait ni lire, ni écrire... C'est grave! Un perso illettré, mis à part les problèmes qu'on imagine dans la vie quotidienne, ne peut pas acquérir des talents de type **Sciences** et/ou basés sur l'**IL** (cf. *in Talents*) au-delà du niveau 4; de plus, il payera 2# par niveau jusque là. Le temps d'étude ou d'apprentissage de nouveaux talents est doublé. Ce défaut rapport 10# quand même...
- **Semi-illettrisme (HUM, ALP, RWN, TAL, HJA):** comme au-dessus, mais en moins grave: le personnage sait à peu près lire et écrire, mais guère plus, si ce n'est moins... La limite dans les talents **Sciences** ou basés sur l'**IL** est 7, mais il paie le prix normal. En revanche, le temps d'étude et d'apprentissage est toujours doublé. Rapport 5#.
- **Langage en moins:** théoriquement, tout personnage connaît 3 langages (voir le paragraphe **Connaissances** dans le chapitre **Talents**). S'il décide de n'en connaître qu'un ou deux, il gagne respectivement 2 et 1#.

Options sociales

- **Contact:** Réversible. Le perso connaît bien quelqu'un qui est plus ou moins branché dans un milieu quelconque (un indic, quoi!). Il pourra lui demander des renseignements, en échange d'argent ou de services, voire même à titre gracieux (ne rêvons pas trop tout de même...). Un contact coûte 2#.

Table 3: Amis et Ennemis intimes

Points de création	Coûte (Ami)	Rapporte (Ennemi)	Points de création	Coûte (Ami)	Rapporte (Ennemi)
150	20	10	175	25	12
200	30	15	250	35	17
250	40	20	275	45	22
300	50	25	Plus de 300	Laissez tomber!..	

Note sur les différents types d'amis: une fois que le joueur a créé son perso, n'oubliez pas que c'est toujours vous le déhemme. En conséquence, tous ces petits contacts, amis et autres sont entre vos mains. Vous pouvez les faire descendre, kidnapper, envoyer à l'hôpital, partir subrepticement en vacances, devenir infirmes, etc... Mais vous pouvez aussi vous en servir pour lancer les persos dans une de ces aventures pourries jusqu'à l'os dont vous avez le secret...

Si un joueur vous fait le coup "perso à 200# + ami intime à 300#" pour ne jouer en fait que l'ami intime, de deux choses l'une: soit vous êtes méchant et vous blastez le perso, soit vous êtes mesquin et vous blastez l'ami; le joueur n'aura plus qu'un perso à 200#... Moralité: faut pas jouer à ça avec un déhemme!

Son inverse, la **Petite peste**, signifie qu'un petit truand, beau ou autre hargneux quelconque en veut personnellement au perso, peut-être au point de le tuer, mais plutôt au point de lui créer des emmerdes à n'en plus finir...

- **Ami influent:** Réversible. Evolution du précédent, le contact se trouve à un poste important et peut aider le perso dans son avancement ou dans ses aventures, mais toujours d'une manière plus ou moins indirecte, vu sa position. 5# pour un **Ami influent**.

Son opposé, l'**Emmerdeur**, est un type tout aussi bien placé, mais qui en veut méchamment au perso et qui va lui mener la vie dure!

- **Ami intime:** Réversible. Désigne une personne très proche du perso, soit par des liens amicaux, amoureux et/ou familiaux. Il s'agit de quelqu'un sur lequel le perso peut compter en cas de coup dur. Le joueur le créera par la suite, comme un perso normal, et le jouera en même temps que le sien propre (histoire de ne pas encombrer le déhemme, qui a déjà assez d'ennuis comme ça!).

Son opposé, l'**ennemi intime**, est exactement le "cauchemar à perso". Il est composé avec amour par le déhemme, qui se fera une joie de l'envoyer dans les pattes des joueurs au moment où il ne faut pas. A réserver quand même pour

Note: apprendre à lire et écrire pour un personnage illettré prend trois mois et coûte un prix ridicule, généralement pris en charge par une quelconque organisation caritative, genre Croix-Rouge Internationale. Après ces trois mois, il est considéré comme semi-illettré. Il faudra encore trois mois et 500\$ de cours à l'université du soir pour que le perso rattrape enfin son retard scolaire. Comme tout cours, il peut être suivi en intensif, cf. Talents.

les petits groupes ou les déhemmes qui n'ont que ça à faire...

Les prix pour les **Amis/Ennemis intimes** sont indiqués dans le tableau ci-dessous. À noter qu'un **Ami intime**-marionnette, créé et manipulé par le déhemme, coûte la moitié du prix indiqué. Les **Ennemis intimes** sont eux de toute façon joués par le déhemme (sauf en cas de coup vicieux dudit déhemme...).

- **Points de chute:** on regroupe sous ce terme les différentes piaules qui pourraient oser héberger un perso. Elles sont censées être la propriété du perso en question:

Chambre/studio/bureau	5#
Appart' /agence/ magasin	10#
Villa	20#
Logement craspec	prix x 0.5
Piaule de luxe	prix x 2
Planque	prix x 2

Note: il appartient au déhemme de faire en sorte que le perso ne revende pas immédiatement ses baraques et véhicules, histoire de se faire un maximum de blé. C'est une éventualité, mais à ne pas envisager avant quelques temps, et ce vraiment en cas de besoin urgent en pognon...

- **Véhicules:** Voir le chapitre **A pied, en voiture et en soucoupe volante!**, en comptant 1# pour 2'500\$ (ou part de) de véhicule...

Options encore plus optionnelles

Note: on peut aussi partir du principe que ça marche aussi pour autre chose que les bêtes jets de dés. Un perso malboleux se fera chourer sa voiture neuve le jour de l'achat, devant chez lui...

- **Pot et malpot:** **Pot** coûte 10#. Un perso qui a cette option voit, dans certains cas limites, ses jets réussis, s'ils sont ratés de 1 point (lors d'un jet sous une caractéristique) ou de 5% (dans le cas de pourcentages). Son opposé, **Malpot**, rapporte 10# (c'est une exception à la règle de la moitié) et agit à l'inverse de **Pot**, ce qui veut dire en clair qu'un test tout juste réussi, ou un pourcentage avec une **Mr** (q.v.) de 5 ou moins, sera considéré comme raté si le déhemme trouve ça drôle.

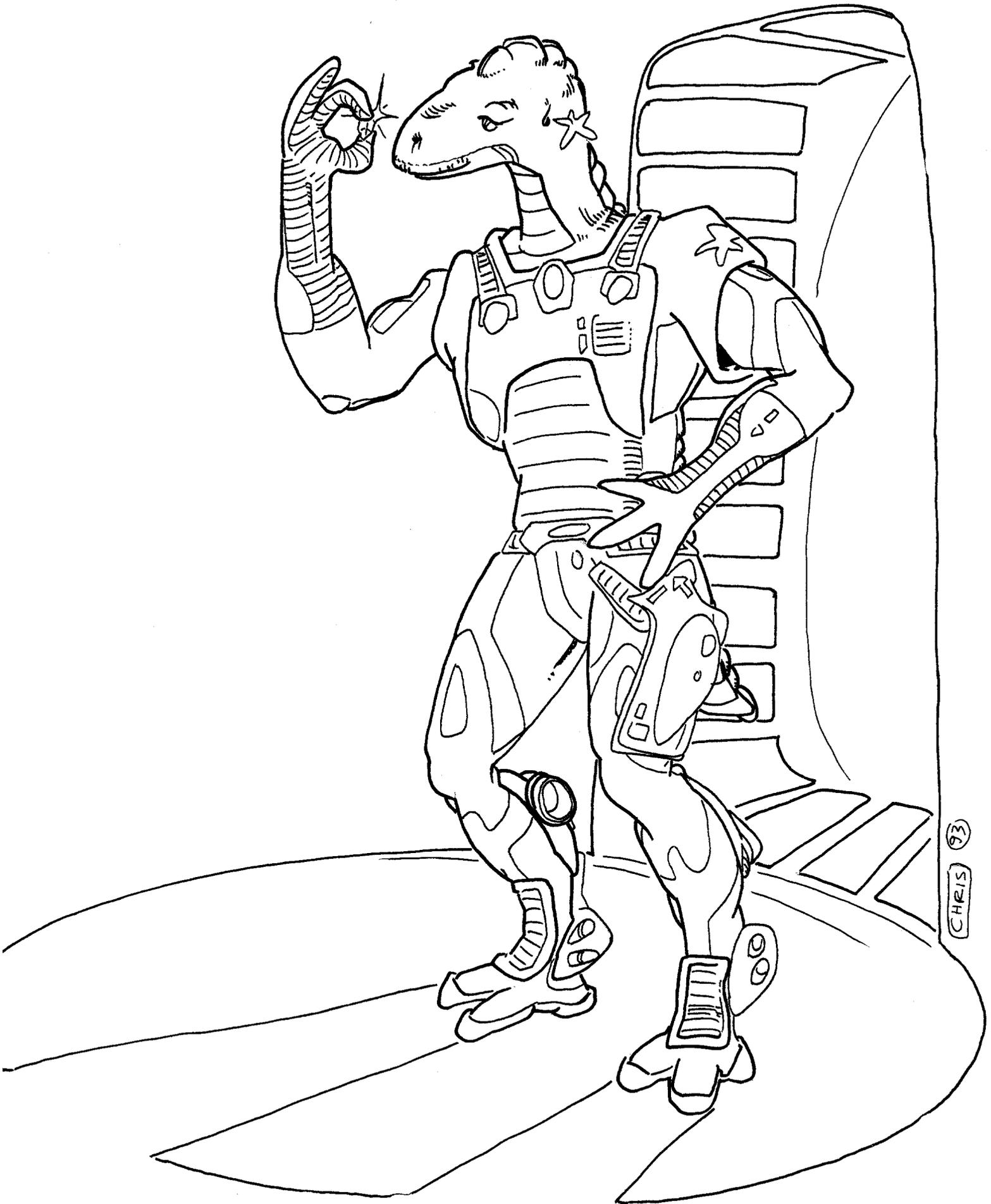
• **Exemple:** Mac D., dit "le trèfle à quatre feuilles et deux pattes", morfle une bastos et doit réussir un TCO; il le rate de 1, mais comme sa survie en dépend, le déhemme décide qu'il est tout de même réussi, grâce à son Pot.

- **Scoumoune et Cul de vautour:** comme au-dessus, ces options sont à employer à la discrétion du déhemme. **Cul de vautour** fonctionne en gros comme **Pot**, sauf que ça s'applique sur un jet raté de un ou de deux (ou jusqu'à 10% de **Me** pour les pourcentages). Quant à **Scoumoune**, c'est bêtement le con-

traire... Ces deux options respectivement coûtent ou rapportent 20#.

- **Revenu fixe:** le perso reçoit chaque mois une certaine somme d'argent, une **rente** ou un **salaire**. La première viendra quoi qu'il arrive (**note au déhemme:** ça c'est vite dit...); cela peut être des intérêts d'actions en bourse, les remboursements d'une dette ou tout autre arrangement financier. Une **rente** mensuelle coûte 1# par 50\$ (maximum: 500\$). Le **salaire**, lui, demande une contrepartie de la part du perso et est sujet aux fluctuations du marché et de l'humeur de l'employeur... Il revient au joueur et au déhemme de se mettre d'accord sur l'activité du perso justifiant le salaire (on peut même s'amuser à rédiger un contrat de travail en bonne et due forme...). Un **salaire** coûte 1# par 250\$ (maximum: 2'500\$).

- **Véhicule ou logement de fonctions:** coûte moitié prix, mais est considéré comme étant, comme **salaire**, dépendant de l'emploi du perso, et donc s'il se fait virer, il perd logement et/ou véhicule (de même que le **salaire** décrit précédemment...).



Description des races

Humains (*)

0 #

Caractéristiques: rien de spécial.

Arcanes: VO 19+; 20 #.

Nyctalopie: 0%

Si vous en avez marre de jouer un perso humain depuis le jour de votre naissance, réjouissez-vous!.. **Tigres Volants** propose à ses bienheureux joueurs pas moins de 12 races de base, avec l'option d'en avoir beaucoup plus (cf. **Hybrides**). Même les Humains ne sont pas à l'abri de quelques petits changements (décrits dans la section **Options standard...**).

Pour chaque race, vous aurez un (relativement) vague historique, un descriptif physique et psychique assez poussé, histoire d'éviter de trop grosses erreurs d'interprétation par rapport à l'Esprit du jeu, les diverses caractéristiques abstraites pouvant faire joli sur la feuille de personnage ainsi que (parfois) quelques spécialités.

Les informations sur lesdites caractéristiques abstraites sont données après, dans la section **caractéristiques**

ou telle race. Le tout est compilé ci-dessous dans un joli tableau récapitulatif, tout plein pratique.

Humains

Apparue il y a à peu près 50'000 ans sur une petite planète nommée "Terre", cette race a montré une énergie peu commune à résister plus ou moins à tout. Preuve en est qu'après ces 500 siècles de guerres (nucléaires ou pas), de massacres et de multiples chicaneries à l'échelle planétaire, ils sont toujours là. Alors on peut se dire que si cinquante millénaires ponctués de coups de massues, de rafales de mitrailleuses et de concerts Rock n'ont pas réussi à les décimer (ou tout au moins à les réduire un petit peu), on se demande ce qui peut le faire! Bon, d'accord! J'exagère, mais faut quand même remarquer qu'on compte à l'heure

Table 1: Récapitulatif des caractéristiques et modificateurs raciaux

Car. #	HUM	HLD	ALP	RWN	EYL	AEY	ATL	KAR	HJA	ARK	TAL	SIY
FO	-	12/+1	-2	13/+2	-1	-	-	-1	10	-2	14/+2	15/+3
CO	-	12/+1	12/+2	14/+2	12/+1	12	10/+1	12/+2	12/+2	14/+2	14/+2	12/+2
AP	-	11	-	-	14	14	10	-	-	-	-	-
AG	-	-	11/+1	-2	14/+3	14/+3	12/+1	10/+1	10/+1	10/+1	14/+2	-2
DE	-	-2	-	-1	12/+1	12/+1	-1	-	-	-	-3	13/+3
VU	-	14/+2	-	-	15	15	+1	14/+3	14/+2	12/+2	+1	-2
OU	-	-	-	+2	-	-	-	-3	-	-	-	-
OD	-	-3	-	+1	-	+1	-2	-	12/+2	-	+1	-
GO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TO	-	-	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	15/+2
IL	-	10/+1	12	10	-	12	-	14/+2	14/+1	12/+2	-2	15
TE	-	+1	-1	13/+2	12	-1	-1	12/+1	-2	13/+1	+1	-
IF	-	12/+2	-2	10	-2	12	-	12/+1	12/+1	15/+2	-1	12/+1
EM	-	-2	14	-2	12/+2	12/-1	+1	-3	-1	-3	-1	-
EQ	-	14/+2	+2	-	-	-	-	12/+2	12/+2	12/+2	+1	13/+2
VO	-	-1	12/+3	13/+1	12/-1	12	-	-	12/+1	12	+2	-1
Arcanes	19/20	NON!	14/0	18/15	19/20	17/15	17/20	17/20	18/20	17/10	18/15	18/30
NY	0%	0%	25%	25%	75%	100%	25%	0%	25%	0%	75%	0%
Spécial	-	-	*	*	-	*	-	*	*	*	*	*

raciales du chapitre précédent, qu'on est d'ailleurs prié de compiler avec une attention toute particulière pour pouvoir comprendre tous les subtils détails qui font la particularité de telle

actuelle à peu près 30 milliards d'Humains (ou assimilés à), répartis un peu partout dans la Sphère, et ce sans compter les Atlani et autres Highlanders, ni les divers types de mutants.

Ceci dit, j'espère ne pas avoir à vous rappeler à quoi ressemble un Humain (j'hésite à dire "regardez-vous dans une glace", vu que, suivant qui tient actuellement ces pages, on pourrait avoir des surprises...). De toute façon, je ne le ferai pas! A signaler tout de même que, vu l'énorme brassage de population dû aux deux dernières Guerres Mondiales, la plupart des types ethniques continentaux se sont plus ou moins fondus et que, de ce fait, le métissage est devenu presque "standard". De plus, des mutations secondaires peuvent apparaître suivant les individus. Voir à ce sujet les **Options Standard...** à la fin du chapitre précédent.

Des générations de psychiatres, psychologues et autres pys-quelque-chose, se sont penchés sur les mécanismes du comportement humain. Les seuls résultats connus à ce jour consistant en d'innombrables dépressions nerveuses, quelques suicides et un mal de tête généralisé, autant dire qu'on patauge toujours dans le yaourt quant à l'établissement d'une règle générale sur ledit comportement humain. Certains de ces éminents spécialistes, se croyant sans doute plus malins que les autres, ont émis l'hypothèse que cela varierait d'un individu à l'autre, et que donc il n'y aurait aucune règle générale à en tirer. Ils n'ont par cela réussi qu'à se faire virer avec perte et fracas de leur poste dans la profession!..

Pour finir, disons qu'on s'est beaucoup moqué de la longévité "ridicule" des Humains (les Eyldar, surtout). C'est très méchant! D'abord, parce que c'est pas les seuls à être dans ce cas, et de loin... Ensuite, parce qu'en à peine une centaine d'années, ils en font plus que certains (on ne citera personne) en plusieurs millénaires! Non mais sans blagues..!

Il est aussi à noter que, curieusement, environ 15% de la population humaine n'est pas d'origine terrienne. Enfin... plus depuis un moment, s'entend... En effet, on trouve quelques millions d'humains en F.E.F. qui affirment, preuves à l'appui, que leur famille s'y est établie il y a près de cinq siècles. Pour le moment, aucune théorie satisfaisante n'a pu expliquer la présence de cette ethnie humaine (principalement de souche européenne) à 160 A.L. de leur lieu d'origine. On notera aussi la présence d'Aborigènes et d'Amérindiens en République Eyldarin, pour un total de 30 à 50 millions de personnes.

Highlanders

Le 24 avril 2053 un coup d'état à Kathmandu, alors capitale de la Confédération Asiatique, voyait le président en charge se faire renverser par un obscur général de province, à la tête, il est vrai, d'une armée d'élite équipée d'armes à énergie. Le général en question s'appelait Gabriel FORE et venait ainsi de fonder la Fédération Highlander d'Asie, première pierre de la Fédération des Hautes-Terres. Au cours de ce qu'on appelle maintenant la Quatrième Guerre Mondiale, ladite Fédération s'étendit sur deux bons tiers de la Terre. À sa tête se trouvent les Highlanders, la race désignée par Gabriel FORE pour conquérir les étoiles. Des hommes "fabriqués" par diverses manipulations génétiques pour constituer l'élite de la race humaine.

Achtung! Les Highlanders sont une race humaine, et ce malgré tout ce qu'on peut dire dessus! D'ailleurs, si ce n'est pour la couleur des cheveux et de la peau, il est impossible de distinguer un Humain d'un Highlander. Cependant, les Highlanders ont une couleur de peau très foncée, qui les fait ressembler à des métis. Cette particularité est due au fait que Gabriel FORE voulait une race possédant le meilleur de toutes celles existant déjà (ce qui ne veut rien dire, vu qu'environ les trois quarts de la population terrienne est dans ce cas...). Néanmoins, les Highlanders ont tous les cheveux blonds, ou tirant sur le blond (vieille réminiscence du Rêve Aryen d'un autre imbécile), ce qui est déjà plus rare... À noter aussi de leur part un port très altier, voire même franchement hautain, conjugué à une apparence humainement parlant tout ce qu'il y a de plus correcte.

Contrairement aux Humains, les Highlanders ont une notion de race très marquée, c'est-à-dire qu'ils pensent plus à eux en tant que race que les Humains ne le font et ont donc plus facilement tendance à la solidarité entre "compatriotes", même si celui-ci est un parfait inconnu.

De plus, ils vivent dans une société très hiérarchisée et cela déteint aussi sur leur comportement. Ils sont de ce fait très ordonnés et obéissants vis-à-vis d'une autorité supérieure reconnue. À noter que, du fait qu'il s'agit d'une race très jeune, avec aucun patrimoine (ou presque) culturel derrière eux,

Highlanders (*) 15

Caractéristiques:

FO	12+	+1	
CO	12+	+1	
AP	11+		
DE		-2	
	VU	14+	+2
	OD		-3
IL	10+	+1	
TE		+1	
IF	12+	+2	
EM		-2	
EQ	14+	+2	
VO		-1	

Arcanes: Non!..

Nyctalopie: 0 %

toute leur culture est totalement artificielle et de ce fait très curieuse pour le nouvel arrivant.

Les doctrines highlanders jouent beaucoup avec le triangle "Travail, Famille, Patrie", que vénéraient nos aïeux, y rajoutant des sentiments de pureté raciale et morale d'origine quasi-religieuse, bien qu'il n'y ait aucune "Religion d'Etat". Conséquence: un mépris plus ou moins profond envers les autres races, humaines en général (et mutantes en particulier), mais aussi extra-terrestres. Autrement, ils sont très contents d'être ce qu'ils sont, citoyens d'une si belle Fédération, d'avoir un président élu à vie depuis plus de deux siècles, etc... Dernière remarque, leur comportement vis-à-vis des mutants peut paraître paradoxal, si l'on considère que, eux aussi, sont des mutants; fruits d'un travail scientifique au lieu du hasard des radiations et des facteurs biochimiques, mais mutants quand même. Mais allez donc leur expliquer ça!

Un Highlander vivra, en moyenne et en théorie, plus longtemps qu'un Humain normal. Leur espérance de vie peut atteindre dans certains cas 150 ans; cependant, comme disait un Rowaan de mes relations, une balle pas-perdue-pour-tout-le-monde est si vite arrivée..!

deux grandes "associations psis", j'ai nommé **La Rose de Mars** et **L'Autre Voie** (pour en savoir plus sur ces chers petits, on peut se reporter au **Petit Livre Noir des Organisations**).

Les Alphans, on l'a dit et répété, sont des mutants. Bon! Ça ne veut pas dire pour autant qu'ils ont huit bras, douze jambes et la peau violet foncé avec des taches roses, sans oublier l'inévitable troisième œil au milieu du front! On arrête le délire et on en profite pour balancer les trois-quarts (au moins) des clichés dans la poubelle la plus proche. Bon d'accord, histoire de faire exotique, ils ont quand même les cheveux blancs. Uniformément! Mais, en règle générale, c'est tout. Bien sûr, des mutations secondaires peuvent apparaître au hasard des individus, mais elles ne font pas, et de loin, la norme. À noter aussi que les Alphans ont tendance à être de plutôt petite carrure, leur taille tournant aux alentours des 1 m 65. Le reste de leur anatomie est tout ce qu'il y a de plus humaine, si l'on excepte leur relative faiblesse physique.

La mentalité générale des Alphans peut se résumer en un seul mot, condensé des expériences des deux derniers siècles: survivre. Quand on vit dans un monde qui, par essence, par définition et par hasard, vous est hostile, on acquiert vite une fâcheuse et saine tendance à la paranoïa. Fâcheuse pour ses proches, mais ô combien saine pour sa propre et précieuse personne! En général, les Alphans font tout (ou presque...) pour ne pas se faire remarquer: cheveux teints, profil bas, discrétion élevée et vitesse de course remarquable...

La plupart des Alphans sont des enfants des rues, qui ont appris à vivre et à survivre dans le cœur de la Cité (comme c'est beau... on dirait du **Bon Jovi**...). De ce fait, ceux qui sont encore là pour en parler ont adopté une philosophie du style "vivre et laisser vivre"; ça veut dire qu'ils n'aiment pas tuer les gens. Ça se comprend d'autant mieux quant on sait qu'ils ont en général une empathie élevée... À part dans certains coins, ils s'arrangent pour ne pas utiliser leurs pouvoirs ostensiblement, à part en cas de légitime défense (dans lequel cas ils mettent le paquet!).

La longévité des Alphans est sujette à controverse, car si la plupart des individus meurent relativement jeunes, du fait de leur mutation ou de mort violente, certains arcanistes sont plus que centenaires. C'est du moins ce qu'on

Alphans (*)

35 # Alphans

Caractéristiques:

FO	-2	
CO	12+	+2
AG	11+	+1
IL	12+	
TO		+2
TE	-1	
IF	-2	
EM	14+	
EQ		+2
VO	12+	+3

Arcanes: VO 14+ ; 0 #

Nyctalopie: 25 %

Spécial: les Alphans payent moitié prix (c'est-à-dire deux niveaux pour 1 #) pour les talents persuasion, psychologie, survie urbaine et marchandage.

Vous êtes tous à peu près au courant de ce qui s'est passé en 1992 et 2053 sur la planète nommée Terre, s'pas?... Sinon, allez jeter un coup d'œil sur le chapitre **Quelques Grandes Dates...** Comme tout bon Jeu de Rôles de Science-Fiction qui se respecte un tantinet, **Tigres Volants** se devait de faire figurer des mutants. C'est donc chose faite, puisque les Alphans en sont! Et des vrais, eux!

Apparus comme un peu tous les mutants dans le courant des Années d'Ombre, les Alphans faisaient partie de la "marge 10%", qui désigne les rares mutations non mortelles à plus ou moins long terme. Comme tout ce qui n'avait pas une gueule d'humain sain et normal, ils firent les frais du "Décret Pasada" et connurent les horreurs diverses des Ghettos Mutants de l'époque. Après la disparition desdits ghettos (ainsi que celle des 90 autres pourcents...), l'histoire des Alphans se fond avec celle de Copacabana et des

laisse entendre. Il est vrai que certaines Arcanes aident plus à entretenir la forme que les régimes "à la Rika Z."

Rowaans

Deuxième volet de la série "I Love Tchernobyl", les Rowaans sont eux aussi des mutants (surprise!)

Apparus pour la première fois en Afrique du Sud dans les années 2060-70, leur apparence leur a valu le Grand Prix de la Persécution au Festival du Génocide à Treblinka (avis à ceux qui paniquent: ceci est un gag!), ainsi que leur nom, qui signifie en dialecte Afrikans "loup-garou". Après avoir décrété un ras-le-bol général, les Rowaans n'ont rien trouvé de mieux pour se faire leur place au soleil que de former le **Rowaan PowerForce (R.P.F.**, à ne pas confondre avec la *Youyou Powerforce*, n'est-ce pas Croc?...). Leur engagement, après avoir expliqué à deux-trois personnes le B.A.BA de la tolérance, se porta directement contre la Fédération des Hautes-Terres, bien connue pour son attitude franchement mutophobe. Pour l'instant, ils sont relativement mal vus par pas mal de monde en général et très mal vus par les Highlanders en particulier, puisqu'ils persistent à leur taper dessus, où que ceux-ci s'installent. À classer dans le dossier: "Légendes Pas Encore Prouvées", les on-dits faisant des Rowaans des êtres créés par un savant fou, style Dr. Frankenstein... On en reparlera!

Depuis le temps qu'on parle de la tronche particulière des Rowaans, vous devez vous demander ce qu'ils ont de spécial? Eh bien figurez-vous qu'ils ressemblent à des humains normaux, quoique sensiblement plus grands et plus massifs. Ceci à condition que l'on excepte la tête de chien-loup; vous allez me dire que ça suffit largement et vous aurez raison! Leur fourrure, recouvrant seulement la tête et une partie de la poitrine, peut prendre toutes les teintes de noirs, gris et bruns. Les poils blancs sont rares, sauf chez les individus âgés (qui, eux, s'apparentent franchement à la légende!); le panachage (c'est-à-dire la pilosité d'au moins deux couleurs différentes) est fréquent. Les yeux sont bruns ou noirs.

Le premier point, que reconnaîtra toute personne ayant rencontré un Rowaan (et survécu à cette première ren-

contre), c'est qu'ils ont un TRES mauvais caractère! Comme, de plus, ils sont irascibles comme pas deux, paranoïaques et asociaux (sauf entre eux), il est extrêmement déconseillé de les appeler "Frolic" ou "Médor"; tous les médecins sont formels, c'est très mauvais pour la santé! A leur décharge, il faut quand même remarquer que si on s'en fait un ami ou un ennemi, c'est généralement pour la vie. Autant donc essayer de s'attirer ses bonnes grâces, ce qui ne devrait pas trop être difficile, si ce n'est pour les Joueurs-Grandes-Gueules qui ne peuvent s'empêcher de faire des remarques désobligeantes sur la physionomie de leur entourage (et qui feraient mieux de ce fait de jouer à autre chose).

Tout Rowaan bien né a une grande passion: l'aviation, ou plutôt tout ce qui vole, a pu voler, a volé ou devrait peut-être voler. C'est principalement grâce à ça qu'ils mènent la vie dure à la Fédération. La propriété d'un avion (en état de voler, of course) sera le but principal d'un Rowaan. Une fois ce but atteint, ce sera sa possession la plus chère (ce qui n'est pas dur!), sa raison de vivre. Si celui-ci vient à être perdu ou détruit, il en concevrait d'abord beaucoup de tristesse, puis se mettrait peu de temps après en quête d'un nouveau, etc.

Comme pour leurs confrères Alphans, il est extrêmement dur de cerner la longévité maximale d'un Rowaan, vu la fâcheuse tendance qu'ils ont de mourir pour tout un tas de raisons, sauf de vieillesse. Cependant, des avis autorisés prétendent qu'elle se situe à peu près à 60 ans...

Eyldar

(sing. *Eylda*, fém. *Eylwen*, fém. pl. *Eylwyn*)

Comme pas mal de races, les Eyldar sont un peuple originaire de la Terre (appelée *Arda* dans leur langue). Il y a une petite douzaine de millénaires, leurs météorologues étant un peu plus doués que les nôtres, ils virent arriver au grand galop les glaciations du Quaternaire. Ils décidèrent donc, non sans regrets, que le climat de leur planète d'origine devenait franchement mauvais pour la santé et qu'il était grand temps de changer d'air. D'où exode massif de toute la population eyldarin (ainsi que d'un bon paquet d'Atlani (q.v.)) vers des cieux plus cléments, à savoir trois petites planètes situées à une cinquantaine d'années-

Rowaans (*) 40

Caractéristiques:

FO	13+	+2	
CO	14+	+2	
AG		-2	
DE		-1	
	OU		+2
	OD		+1
IL	10+		
TE	13+	+2	
IF	10+		
EM		-2	
VO	13+	+1	

Arcanes: VO 18+ ; 15 #

Nyctalopie: 25 %

Spécial: Fric initial: 250\$ (au lieu de 500\$) par #. Par contre, ils payent moitié prix (c'est-à-dire deux niveaux pour 1 #) pour les talents se rapportant à tout ce qui vole, ainsi que pour l'achat initial d'un engin volant quelconque.

Eyldar (*) 30

Caractéristiques:

FO		-1	
CO	12+	+1	
AG	14+	+3	
DE	12+	+1	
AP	14+		
	VU		15+
TE	12+		
IF		-2	
EM	12+	+2	
VO	12+	-1	

Arcanes: VO 19+ ; 20 #

Nyctalopie: 75%

lumière de la Terre. Le reste est maintenant partie intégrante de l'Histoire de la Sphère. On est donc prié de se reporter audit chapitre et d'arrêter d'enquiquiner le déhemme avec des questions stupides, non mais sans blagues!.. Passons plutôt aux choses sérieuses...

Physiquement parlant, les Eyldar ressemblent suffisamment aux Humains pour que certains d'entre eux aient pu de tous temps se promener incognito sur Terre. Cependant, vous vous en doutez, il existe des différences physiques assez marquantes, pour peu qu'on sache où regarder... La première chose qui frappera un Humain, c'est la beauté d'un Eylda (tout est relatif, mais bon...): leurs traits sont en effet très fins. Ils sont imberbes; leurs cheveux sont en général longs, parfois panachés, les teintes de roux étant extrêmement rares. Les yeux sont grands, allongés et en amande. Pour couronner le tout, ne surtout pas oublier les oreilles en pointes! C'est pas que ça les vexerait (il en faut beaucoup plus pour cela), mais un Eylda sans oreilles pointues, c'est plus un Eylda, n'en déplaise aux puristes (que je méprise au passage).

Il faut quand même remarquer que, pour un peuple qui a quasiment régné en maître absolu sur un bon bout de la Sphère, plus des trucs qu'on ne connaît pas, les Eyldar sont plutôt calmes et pacifistes. Leur philosophie actuelle repose sur un respect d'autrui et de la vie en général. Ils ont, plus ou moins, abandonné la vie en cités pour former des petites communautés semi-rurales, faisant un gros effort pour adapter leur vie et leur société au rythme de la Nature (cela a d'ailleurs beaucoup fait rire en son temps, le coup du féroc conquérant reconverti dans l'agriculture...!). Cependant, certains d'entre eux sont toujours au fond d'eux-mêmes des "fils des étoiles" et sont attirés par l'Aventure au-delà de leur planète-mère.

Détail amusant: les Eyldar ont perdu au cours des siècles la signification des mots "honneur" et "honte". C'est pourquoi ils ont tendance à agir un peu selon leur bon plaisir, le plus souvent au mépris le plus complet des lois et des tabous moraux, sociaux et sexuels. Sans pour autant avoir une conduite franchement licencieuse ou scandaleuse (sauf pour des Karlan ou des Highlanders!). Ils savent quand même se limiter... Autre détail, nettement plus amusant, ils ne sont que très peu matérialistes. Autrement dit (préparez

vos mouchoirs!), ni l'argent, ni le Pouvoir, ne les intéressent en tant que tels. Ils préfèrent plutôt avoir une vie longue et intéressante!

Quand je parle de "longue vie" à propos des Eyldar, je sais ce que je veux dire, vu que ça tourne aux alentours des 2'000 ans, en moyenne. Certains, dit-on, auraient réussi à atteindre une espérance de vie proche de celle des Areyldar, à savoir infinie... A noter que les Eyldar ne vieillissent quasiment pas, du moins physiquement. Et que, lorsqu'ils se décident (enfin) à mourir, c'est de leur plein gré, selon une sorte d'auto-euthanasie (si vous voyez ce que je veux dire...).

Areyldar

Variante du thème ci-dessus, les Areyldar (de la racine eyldarin *Ar-*, "haut" et *eylda*, qui suit la même déclinaison que précédemment) sont ce qu'on pourrait appeler la "version originale" des Eyldar, n'ayant subi aucune des légères mutations qui contribuent au distinguo Eylda-Areylda (que celui qui vient de suggérer le terme de "*High One*" se dénonce immédiatement!..).

Pendant l'*Ar Lauriëntur*, les Areyldar ont été la race dirigeante; on comptait alors un Areylda pour trois Eyldar, tous appartenant à une des trois familles eyldarin. La guerre civile et la Révolution a fait nettement régresser la population areyldarin, pour cause de massacre de la classe dirigeante et d'exode; on estime que près de 10 milliards d'Eyldar et d'Areyldar (plus quelques Atlani et autres) furent tués ou déplacés pendant ladite révolution et les troubles et purges qui suivirent. De 1 Areylda pour 3 Eyldar, la proportion est passée à 1 pour 100! Cependant, après une relativement courte période d'éviction, les Areyldar sont peu à peu revenus aux postes importants car, il faut dire ce qui est, les Eyldar ne sont pas très doués pour les responsabilités... A l'heure actuelle, sur les quinze membres de l'*Agora* eyldarin (qui tient lieu de gouvernement à la République du même nom), onze sont des Areyldar.

Il est quasiment impossible à un Eylda (à plus forte raison pour un non-Eylda) de reconnaître un Areylda. Le seul point physiologique intéressant réside dans leur sang, qui possède l'étrange particularité de s'enflammer pour quelques secondes au contact de

Areyldar (*)

50 #

Caractéristiques:

CO	12+	
AP	14+	
AG	14+	+3
DE	12+	+1
VU	15+	
OD		+1
IL	12+	
TE		-1
IF	12+	
EM	12+	-1
VO	12+	

Arcanes: VO 17+ ; 15 #

Nyctalopie: 100%

Spécial: possèdent une Alkivinar (cf. Armes de combat rapproché), ou une autre épée bien balaise, frappée du sceau de la famille.

l'air. Ceci dit, c'est juste un gadget pyrotechnique, faisant son petit effet sur les masses incultes et incapable de générer le moindre dommage.

Les Areyldar sont, pour la plupart, des descendants des grands seigneurs de l'*Arlauriëntur*. Les trois familles citées plus haut, qui sont quasiment des "ethnies" distinctes, sont les *Halwyth* (sing. *Halweth*), considérés comme détenteurs du savoir et des Arcanes, les *Tirwyth*, "gardiens" et combattants, et les *Linwyth*, artistes et conciliateurs. Au sein de ces peuples, les individus sont séparés en de multiples clans familiaux (*Palirim*).

Pour ce qui est des individus, on distingue deux types de psychologie: les contents et les pas-contents. La première catégorie regroupe ceux qui se sont rapidement adapté à ce nouvel *eyldarin way of life*. Ils se sont parfaitement intégrés à la vie sociale et politique du nouveau régime. Signe particulier: ont une sainte horreur de la guerre. Mais il y a les autres, les grincheux, les nostalgiques des conquêtes, les plus ou moins conspirateurs; en bref, ceux qui regrettent l'époque bénie de l'*Arlauriëntur*. Ils se caractérisent par un certain mépris de tout ce qui ne pense pas comme eux, à commencer par leurs compatriotes. Il faut tout de même faire remarquer que les deux types ont ceci en commun qu'ils ont un sens de l'honneur largement plus développé par rapport à la normale (bien qu'encore de beaucoup inférieur à la norme humaine).

Quant à leur longévité, c'est très simple: les Areyldar sont intemporels. Ce qui signifie en clair (et sans décodeur) que le Temps n'a de prise sur eux que s'ils le veulent bien, et ce à partir de leur maturité physique et psychique, qui arrive après un *lien* (pl. *lieni*: 144 années solaires, cf. à ce propos le chapitre **Grandes dates...**). Par contre, ils sont tout-à-fait mortels...

Atlani

(sing. *Atalen*)

L'histoire du peuple Atalen se confond le plus souvent avec celle des Eyldar: en effet, les deux races quittèrent leur planète d'origine en même temps. La ressemblance ne va cependant pas jusqu'à choisir la même planète d'arrivée, car les Atlani débarquèrent dans trois systèmes stellaires différents, mais cependant suffisam-

ment proches pour qu'ils puissent rester en contact les uns avec les autres. C'est ainsi que se formèrent dès -10600 les Lignes Atlani, sorte de confédération avant l'heure.

Suivit la période de l'*Arlauriëntur*, durant laquelle les Lignes réussirent à négocier une intégration en douceur à la puissance eyldarin. Grâce à cette relative garantie, ils purent s'assurer une place de puissance économique secondaire, ce qui suffit largement à leur goût pour la neutralité et l'anonymat. Largement autonomes entre eux, le Royaume d'Eokard, la Fédération Brivianne et la République de Listant, ne recherchent les contacts avec d'autres mondes que pour satisfaire leur curiosité ou leur demande en certains produits. On peut trouver aussi d'importantes concentrations d'Atlani dans la F.E.F., où ils composent une bonne moitié de la population, ainsi que sur diverses planètes Siyansk.

À l'instar de l'Eylda moyen, un Atalen n'a pas besoin de se forcer beaucoup pour ressembler à un Humain "normal". En effet, si ce n'est la finesse des traits ou la taille des yeux chez certains sujets, on ne pourrait se douter que les Atlani ont une bonne dose d'hérédité eyldarin (ce qui pourtant est le cas, vu que les premiers rois Atalen étaient au moins pour moitié de sang Eyldar; la population suivit alors l'exemple...). On peut remarquer cependant que leur taille est sensiblement plus élevée en moyenne que celle des Humains (entre 5 et 10 cm.), et ce pour un poids similaire.

En règle générale, on retrouve chez les Atlani la même tendance qu'ont les Eyldar à voir la vie du bon côté et à n'apprécier la guerre que quand elle se déroule chez les autres et de préférence très loin... Ceci dit, ils ont un mode de vie en général assez secret, avec en plus une timidité relative vis-à-vis des étrangers, qui pourrait passer pour un observateur non-averti pour de la xénophobie (ce que ce n'est pas, ils sont tout de même fréquentables...!). Ils sont aussi, suivant les endroits, moins allergiques à l'ordre établi que les Eyldar, ce qui en fait des individus plus faciles à gouverner. Il est aussi à observer qu'il existe, comme chez les Eyldar, des nostalgiques de l'*Arlauriëntur*, oeuvrant plus ou moins activement à sa restauration. Ils sont cependant très, très minoritaires sur la plupart des planètes, à part

Atlani (*)

10 #

Caractéristiques:

CO	10+	+1	
AP	10+		
AG	12+	+1	
DE		-1£	
	VU		+1
	OD		-2
TE		-1	
EM		+1	

Arcanes: VO 17+ ; 20 #

Nyctalopie: 25%

peut-être dans le Royaume d'Eokard (q.v. in **Organisations**).

Autre trait typiquement eyldarin des Atlani, leur longévité frise les 500 ans! Ce qui est extrêmement déroutant pour les autres Humains, lorsqu'ils apprennent que le jeunot à côté d'eux a trois fois leur âge... Ils sont toutefois sujets à une forme de vieillissement, plus au niveau mental que physique, qui apparaît entre 300 et 400 ans; en d'autres termes, ils deviennent gâteux!..

On a beau dire que les Eyldar sont minces, on ne peut s'empêcher de penser que les Karlan sont, eux, squelettiques; et en plus ils sont très grands (en moyenne 2 m. 10 pour 80 kg...). Ceci a de bonnes chances d'être dû à la gravité de 0.73 G qui règne sur *Aakavarien*. Leur peau donne l'impression d'avoir été cuite et recuite, tant sa couleur est brun foncé; la texture est lisse et la pilosité quasi-nulle. Les cheveux, s'il y a lieu, sont dans les teintes de blond ou de brun. Les yeux sont bleus, bruns, verts ou noirs. Les oreilles ne sont presque pas apparentes et en tout cas pas très efficaces...

Tout le monde s'accorde à dire que les Karlan (du moins les *Wrisjandri*) ont une mentalité pour le moins, euh... étrange... Eu égard, bien sûr, à leur société ultra-hiérarchisée, et en plus formée de castes, on peut se dire que c'est plus ou moins normal. Ce sont les champions toutes catégories de la logique appliquée, de la discipline et du sens du Devoir; l'Ordre (par opposition au Chaos), c'est eux! Leur société ne laisse aucune place au rêve, à l'imaginaire, ni même à l'art... c'est à faire pleurer Descartes *himself* de jalousie! Ils sont dotés d'un complexe de supériorité digne de n'importe quel *guitar-hero* moyen, doublé du plus phénoménal sens de l'Honneur jamais donné à être vu dans toute la Sphère. Après cela, on comprend pourquoi Eyldar et Karlan n'ont jamais réussi à s'encaisser mutuellement.

Un Karlan peut espérer vivre jusqu'à 200 ans s'il réussit à se trouver une planque et à y végéter; seul problème, les Karlan n'ont pas la mentalité à se trouver des planques, et encore moins à y végéter jusqu'à la fin de leur période active... Conséquence directe: la longévité moyenne des Karlan est d'une soixantaine d'années.

Karlan Hjandri

Le distinguo entre *Wrisjandri* et *Hjandri* date de ce que les Karlan appellent l'Ere du Grand Schisme (*Kriksialvedren* en version originale...). A cette époque (environ en -10800, selon le calendrier terrien), les *Wrisjandri* tournèrent le dos au nomadisme pour fonder la Militarchie d'*Aakavarien*. Dès lors, les *Hjandri*, refusant de se laisser sédentariser, eurent à subir toutes les chicaneries possibles et

Karlan

Wrisjandri (*)

20 #

Caractéristiques:

FO		-1	
CO	12+	+2	
AG	10+	+1	
VU	14+		+3
OU			-3
IL	14+	+2	
TE	12+	+1	
IF	12+	+1	
EM		-3	
EQ	12+	+2	

Arcanes: VO 17+ ; 20 #

Nyctalopie: 0 %

Spécial: de base survie désertique-5

Karlan Hjandri (*) 25

Caractéristiques:

FO	10+		
CO	12+	+2	
AG	10+	+1	
VU	14+		+2
OD	12+		+2
IL	14+	+1	
TE		-2	
IF	12+	+1	
EM		-1	
EQ	12+	+2	
VO	12+	+1	

Arcanes: VO 18+ ; 20 #

Nyctalopie: 25%

Spécial: de base survie désertique-7

Karlan Wrisjandri

(sing. *Karlan*)

Comment cette race s'est retrouvée sur *Aakavarien*, planète désertique aux confins de la Galaxie, personne ne le saura vraisemblablement jamais! Toujours est-il que les Karlan durent dès le départ affronter des conditions climatiques, que l'on pourrait qualifier d'hostiles en sommant profondément dans l'euphémisme. En conséquence, se constitua une société basée autour de la Survie et de l'Eau, qui fut rapidement mise entre les mains des militaires, afin qu'elle puisse être assurée d'un minimum de sérieux et d'un maximum de sécurité.

Dès lors, la société Karlan se scinda en deux groupes: les *Hjandri* et les *Wrisjandri* (respectivement: "les Libres" et "les Conquistadors", en Ra'Kharist, la langue Karlan). Les premiers développèrent une culture nomade, basée sur la tradition orale, la survie et les tribus familiales, alors que les autres se tournèrent vers la technologie, la hiérarchie et la "normalisation", si chère à Ceaucescu... Cette civilisation fit son chemin, comme tant d'autres, favorisée par son emplacement privilégié dans la Sphère, sans puissants voisins belliqueux. La société des *Wrisjandri*, pourtant minoritaire, se hiérarchisa de plus en plus, pour accéder à un maximum d'efficacité (qu'ils disent, les cuistres!).

Il y eut 23 siècles de guerre entre Eyldar et Karlan, guerre qui ne se termina pas aussi bien qu'ils ne l'auraient souhaité. Puis, le Haut-Commandement s'enferma dans un nombrilisme aigu, reportant son attention vers la guérilla *Hjandri* et la colonisation de planètes à l'autre bout de ses frontières. C'est ainsi que vers 2160, la Fédération des Hautes-Terres débarqua quasiment sans coup férir dans l'espace Karlan...

imaginables de la part de leurs congénères, tant et si bien que les deux races finirent par se haïr féroce-ment.

La Militarchie, qui devait plus tard former le Haut-Commandement Karlan, utilisa tous les moyens à sa disposition, de la campagne de presse au pogrom, en passant par le parquage dans des réserves minuscules, la déportation vers des planètes pourries et l'intégration forcée, pour tenter de réduire au silence une ethnie bien encombrante... Après la fin de la Première Guerre d'Expansion, les *Hjandri* décidèrent d'agir politiquement, en déposant une quantité impressionnante de plaintes auprès du CEPMES et en demandant la reconnaissance d'une Union Populaire *Hjandri*. Jusqu'à présent, le CEPMES a accepté la requête, mais rien n'a encore été fait.

Il n'y a que peu de différences entre Karlan *Wrisjandri* et *Hjandri*, sinon que les *Hjandri* peuvent avoir les cheveux bruns ou châtain, voire noirs, qu'ils sont légèrement plus grands (malgré les dires de la propagande) et un peu moins filiformes (en moyenne 225 cm. pour 95 kg.). À noter aussi que chez les *Hjandri*, les yeux sont munis d'une sorte de seconde paupière transparente, qui sert à les protéger du sable ou de toute autre corps étranger. L'ouïe, moins habituée au bruit des armes et des machines, est nettement plus développée. On remarque, comme d'ailleurs chez les *Ark'hepta* (cf. page suivante), une tendance aux scarifications et tatouages rituels.

Pour ce qui est du comportement, les *Hjandri*, pour le peu qu'on en sait, sont eux aussi relativement disciplinés dans leur genre, mais dans un genre beaucoup plus "primitif". Ils sont tout aussi fiers, si ce n'est plus, que les *Wrisjandri*, et résolvent généralement tous leurs conflits (même les plus ridicules) par un duel au premier sang. Ils refusent d'utiliser la plupart des armes de haute technologie, ainsi que l'équipement électronique ou électrique. L'électricité est pour eux une Force Naturelle, et le fait de la capturer dans des petites boîtes est pour le moins étrange (au pire, c'est de la folie suicidaire...).

On peut rencontrer parfois des *Hjandri* hors de l'espace Karlan. En général, ils cherchent à prendre des contacts avec des organisations mercenaires, à vendre leurs services ou à acheter des armes ou du matériel médical; il n'y a que peu de *Hjandri* qui ne

soit prêt à payer de sa personne pour la cause de son peuple. Sans doute un peu paumés de ce côté-ci de la Sphère, ce ne sont cependant pas des naïfs et le margoulin qui cherche à les doubler ferait mieux de vérifier avant le contenu de son chargeur...

Pour finir, signalons que les *Hjandri* vouent une haine froide et calculée envers les *Wrisjandri* et considèrent en général les autres races de la Sphère comme des "créatures étranges"...

Comme les *Wrisjandri*, les *Hjandri* ont une espérance de vie tournant aux alentours des 150 ans, à la seule différence qu'en général, les conditions d'hygiène déplorables de leurs "réserves", les escarmouches avec le Haut-Commandement et le manque de soins ont raison d'eux avant une septantaine d'années.

Karlan Ark'Hepta

Les Humains ont les Highlanders; les Eylidar, les Areyldar. Il est donc normal que les Karlan aient eux aussi leur race supérieure, histoire de ne pas faire de jaloux...

Ark'hepta signifie en Ra'Kharist "guide du peuple", ce qui résume bien la situation, si l'on sait que plus de 60% des grades supérieurs sont occupés par eux. Historiquement parlant, ce qu'on en sait (à savoir ce que la propagande a bien voulu laisser passer...), c'est qu'ils seraient les descendants des premiers chefs *Wrisjandri*, une sorte de dynastie qui puise sa source à l'époque du schisme. On croit aussi savoir qu'il existe de nombreux "clans" *Ark'hepta*, en constante lutte de pouvoir les uns avec les autres. Malheureusement, ces luttes intestines fort intéressantes ne sont jamais dévoilées au grand public, allez savoir pourquoi...

Il n'existe aucun élément physique permettant de différencier un Karlan normal d'un *Ark'hepta*, si ce n'est que ce dernier a plus de médailles et un plus gros grade que tout le monde; autrement, inscrivez "dommage!". Cependant, les *Ark'hepta* aiment arborer sur leur front des tatouages, composés d'arabesques étranges et parfois changeantes. Chacun de ces tatouages est unique à son propriétaire; leur origine (sans doute une survivance du nomadisme) et leur signification restent mystérieuses pour un peu tout le monde, sauf pour les *Ark'hepta* eux-mêmes...

Karlan

Ark'Hepta (*)

30 #

Caractéristiques:

FO	-2	
CO	14+	+2
AG	10+	+1
	VU	12+ +2
IL	12+	+2
TE	13+	+1
IF	15+	+2
EM		-3
EQ	12+	+2
VO	12+	

Arcanes: VO 17+ ; 10 #

Nyctalopie: 0 %

Spécial: de base survie désertique-6

Si le physique ne permet peu ou pas de distinguer *Wrisjandri* et *Ark'Hepta*, il n'en est pas de même psychiquement! Le comportement d'un *Ark'hepta* se résume en une équation: Karlan au carré! Le Karlan *Ark'Hepta* est né et a été éduqué pour deux choses: les responsabilités et le commandement. Ça se sent. Comme, de plus, ils occupent en principe les plus hautes castes du Haut-Commandement, ils ont attrapés, non pas le vertige, mais un "hautainisme" superbe et méprisant envers n'importe quoi d'autre, vivant ou pas!

À noter que, une fois sortis du carcan familial et social (dans une compagnie mercenaire, par exemple), ils se comportent comme les fils-à-papa les plus puants, pulvérisant au passage tous les records établis par Humains et Highlanders réunis. En effet, les *Ark'Hepta* que l'on rencontre dans la Sphère sont la plupart du temps des fils ou filles d'ambassadeurs ou de hauts-fonctionnaires internationaux, s'emmerdant comme des rats morts ("Il ne se passe jamais rien, ici...") et cherchant un peu d'action... Autre remarque: non content d'afficher un racisme méprisant envers les autres espèces de la Sphère, les *Ark'Hepta* sont aussi fort peu tolérants envers leurs congénères *Hjandri*, auxquels ils ne daignent même pas adresser la parole. Ceux-ci le leur rendent bien, d'ailleurs, en essayant par exemple de leur ouvrir la gorge à la première occasion.

Étant, en principe, plutôt à l'abri des coups durs, les *Ark'hepta* ont tendance à vivre plus longtemps que les autres. Ils ont donc une espérance de vie tournant vers les trois ou quatre siècles, mais la moyenne se situe plutôt à 180 ans (la fibre héroïque, encore et toujours...). À noter que, maîtrisant eux aussi fort bien les Arcanes, il se peut que ces moyennes soient largement dépassées par des individus d'exception.

décidèrent d'employer cette race (après quelques modifications...) comme combattants de choc contre le Haut-Commandement Karlan, et ce au mépris le plus total de tout sens éthique. Le projet resta top-secret jusqu'à la fin de l'*Arlauriëntur*, date à laquelle il fut révélé à l'opinion publique... Eclairs, tonnerre, scandales en gros! Histoire de se faire pardonner, les Eycldar firent de leur mieux pour réincorporer les Talvarids à leur milieu d'origine.

La planète, encore trop peu développée pour être admise au CEPMES, fut cependant gardée au sein de l'organisation avec un statut spécial, permettant le commerce d'objets de technologie pas trop avancée, ainsi que de légers coups de pouce au niveau technique par-ci par-là... D'où malaise lorsque la Fédération rappliqua avec armes, bagages et gros sabots, dans le but franchement avoué de coloniser le tout à grand renfort de phaseurs, s'il le fallait. Il le fallut et ce fut le début de la Deuxième Guerre d'Expansion... À l'heure actuelle, *Alt* est toujours dans un état de guérilla permanente, entre les Highlanders d'une part et l'Union Sacrée Talvarid (appuyée par des éléments du R.P.F.) d'autre part.

Il faut quand même savoir que les Talvarids sont des êtres ursoïdes anthropomorphes. Traduction pour les ignares et autres polytechniciens qui traîneraient dans ces pages: des ours à l'allure encore plus humaine que d'habitude... Ils font généralement entre 1 m 75 et 2 m 60 de haut et pèsent entre 40 et 150 kg. Leur corps est entièrement recouvert d'une fourrure plus ou moins épaisse suivant les espèces et leur habitat d'origine; sa couleur variant, toujours selon les critères précités, du noir au blanc, du brun foncé au beige pâle. Les yeux peuvent prendre des teintes de brun, noir, vert ou bleu (rare!..).

La société Talvarid est, de base, un mélange de féodalité et d'anarchie, avec de nombreux clans / familles / tribus, le tout saupoudré d'une religion semi-animiste très fortement implantée dans les mœurs. Tout ça pour faire comprendre que l'arrivée de la Fédération n'a rien arrangé à un état des choses déjà bordélique dès le départ. Au contraire, car voilà la planète partagée en une zone plus ou moins pacifiée et le reste de la planète qui forme un véritable maquis pour les différents mouvements de résistance

Talvarids

35 #

Caractéristiques:

FO	14+	+2	
CO	14+	+2	
AG	14+	+2	
DE		-3	
	VU		+1
	OD		+1
IL		-2	
TE		+1	
EM		-1	
IF		-1	
EQ		+1	
VO		+2	

Arcanes: VO 18+: 15 #

Nyctalopie: 75%

Spécial: les Talvarids payent moitié prix pour les talents armes primitives, armes cinétiques, armes à énergie, armes à rayonnement et armes de jet.

Talvarids

Durant la Première Guerre d'Expansion, l'*Arlauriëntur* découvrit, pas loin de son système stellaire d'origine, une planète sur laquelle une race ursoïde avait évolué à la conscience et développé une civilisation d'un niveau technologique proche du Bas Moyen-Age terrien: les Talvarids. Vu que les Eycldar traversaient à ce moment une assez mauvaise passe militaire, ils

religieux ou laïcs (le plus important étant l'Union Sacrée).

Les Talvarids sont des individus simples, très croyants et prompts à la *vendetta*. Malgré les nombreux contacts avec des civilisations nettement évoluées, ils n'ont développé qu'une technologie somme toute assez réduite. Cependant, ils ont un *feeling* incroyable en ce qui concerne la technologie militaire en général, ce qui en fait de remarquables combattants. D'aucuns prétendent que ce *feeling* est le fait d'expériences menées par les Eyldar... Les gens sont méchants!

Comme tous les peuples dits "primitifs", les Talvarids n'ont pas une espérance de vie très élevée. Cependant, celle-ci tournant quand même dans les alentours de 70-80 ans, on peut se demander ce que ce serait s'ils avaient accès à des connaissances médicales plus étendues...

Siyani

(sing. Siyan)

Alors que les Humains recommençaient à se mettre sur la tronche à grands coups de massues après les glaciations, que les Eyldar commençaient à avoir des vues expansionnistes sur le reste de la Galaxie et que les Karlan en étaient encore aux joies de la survie sur une planète désertique située dans un coin perdu, une autre civilisation était en train de s'entre-bombenuecléariser (ou assimilés) avec une ardeur qui aurait laissé les Terriens sans voix s'ils avaient connu ça. Seulement, eux, les Siyani, ont eu l'idée d'atteindre d'abord le stade de la conquête spatiale, histoire que ça fasse moins de dégâts sur la planète en-dessous.

Tout naturellement, leur planète-mère se trouvant être trop petite, ils partirent chercher d'autres ressources dans les mondes avoisinants. Ils en étaient à leur troisième système solaire et leur dix-septième Guerre Mondiale lorsque l'*Arlauriëntur* se pointa. Un des multiples protagonistes trouva intelligent de s'allier aux nouveaux venus. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'était que lesdits nouveaux venus n'avaient pas tout-à-fait la même notion de la guerre qu'eux et mirent tout le monde d'accord en colonisant tout en bloc! Les Siyani n'eurent quand même pas à se plaindre de cette colonisation, puisque très tôt (après quelques petits trou-

bles...), ils eurent un statut d'état allié et non plus conquis et purent asseoir leur suprématie marchande dans la Sphère.

Un Siyan est un lézard bipède. Passée cette simplification extrême, on remarque qu'un Siyan, c'est grand et baraqué comme une armoire normande! C'est d'ailleurs tout aussi facile à bouger et tout aussi discret! Il possède aussi trois longs doigts tentaculaires à chaque main, ce qui rend le design de leurs objets extrêmement désagréable pour n'importe qui d'autre (ne parlons pas de l'utilisation...!). Leur peau est verte, brune ou grise et de toute façon écailleuse, mais très fine.

Le métabolisme des Siyani est dit "à sang froid", mais cela ne les empêche pas de pouvoir s'habituer relativement bien à des températures entre +5° et +35°. Ils sont amphibies et ont d'ailleurs l'habitude de passer le plus clair de leur temps dans l'eau. A remarquer aussi leurs yeux de couleur noire qui ne peuvent voir qu'en noir et blanc, mais avec une gamme de gris environ quatre fois supérieure à celle distinguable par l'œil humain, ce qui pallie largement au manque de couleurs. La distance focale est par contre nettement moindre. Le Siyan moyen fait entre 190 et 275 cm et pèse entre 120 et 250 kg.

La civilisation marchande et le physique pour le moins mastard des Siyani donnent un mélange assez fumant. Ils ont une mentalité plutôt du genre "*Talk first, shoot later (if necessary)!*"; traduction approximative: "On parle d'abord, et si ça marche pas, on tire dans le tas". D'ailleurs, il y a un proverbe siyansk qui dit à peu près qu'un client vivant achète en général plus qu'un client mort... D'un côté, le client est sacré et le Siyan fera tout son possible (pour l'impossible prévoir un délai) pour le contenter; de l'autre, quiconque touchant au pognon ou au *business* a intérêt à vérifier ses primes d'assurance-vie!

Un Siyan peut espérer vivre jusqu'à une bonne centaine d'années. Beaucoup, trouvant ça ridiculement peu, ont eu l'idée de recourir au clonage (une méthode à eux, un peu différente de celle des américains), ce qui donne des individus plusieurs fois centenaires et toujours jeunes grâce à des paiements réguliers aux différents instituts qui s'en occupent.

Siyani

30 #

Caractéristiques:

FO	15+	+3	
CO	12+	+2	
AG		-2	
DE	13+	+3	
	VU		-2
	TO	15+	+2
IL	15+		
IF	12+	+1	
EQ	13+	+2	
VO		-1	

Arcanes: VO 18+: 30 #

Nyctalopie: 0%

Spécial: les Siyani payent moitié-prix pour les talents de type social (q.v.) et ont initialement le niveau 4 en marchandage. *Deal, man, deal!*.

“Notre différence
Est le symbole de la vie
Nous unirons notre race,
Notre parole et nos audaces”
(ARRAKEEN)

Et, de notre Département de Xénogénétique Appliquée...

Les Hybrides

Il ne faut pas croire qu’une quarantaine de siècles de civilisation galactique n’entraîne pas certaines rencontres du quatrième type en vue partouze (tél. 602.42.113 aux heures des repas). D’abord, il faut bien comprendre que les généticiens terriens du 20e siècle se sont mis le scalpel dans l’œil en pensant que des unions inter-espèces ne pouvaient pas déboucher sur un quelconque produit (si ce n’est, ajouteraient certains esprits scabreux, des maladies honteuses!..).

Pour leur défense, il faut quand même remarquer qu’à l’époque, ces pauvres petits se croyaient encore seuls dans l’univers (exception faite de quelques individus victimes de blagues — de relativement mauvais goût — de la part d’Eyldar maquillés...). Quoi qu’il en soit, les hybrides sont non seulement viables, mais en plus vivants, grâce à des personnes qui n’ont pas attendu les experts pour se livrer à des expériences physiques, semble-t-il très intéressantes...

En termes de jeu, les hybrides sont à réserver à des joueurs qui ont tout de même une bonne pratique de **Tigres Volants** et/ou que les chiffres ne rebutent pas. Un perso hybride ne peut être qu’une combinaison de races marquées du (*), signifiant que la race est considérée comme humanomorphe, à savoir de souche génétique compatible. Le prix (en #) d’un perso hybride est bêtement la moyenne du coût des deux races, arrondi au # supérieur ($17.5 = 18$, etc...).

Pour les caractéristiques, le perso est obligé d’avoir les minima nécessaires aux deux races. C’est comme ça et pas autrement! Les modificateurs de caractéristiques sont calculés aussi en faisant la moyenne des deux, arrondi en faveur du perso. Idem pour les talents psis, ainsi que pour les autres caractéristiques, style **NY**, etc... le tout arrondi au supérieur. Dans le cas de races qui ont des réductions sur les talents, au lieu de payer deux niveaux pour 1#, elles payent trois niveaux pour 2#.

La longévité dépend aussi des parents, vous vous en seriez douté: en

théorie, il s’agit de la moyenne entre les deux races, sauf si un des deux est Areylda, dans lequel cas l’intemporalité est un facteur héréditaire dominant, donc transmis à l’hybride. Dans le cas des Rowaans, la tête de chien est de toute façon inaltérée par des caractères humanoïdes secondaires (facteur héréditaire dominant).

La mentalité est entièrement facteur du milieu dans lequel a été élevé le perso, si une des deux psychologie a dominé l’autre. Il faut voir aussi que, dans le cas (très fréquent) d’hybride d’Eylda/wen, l’autre parent a des fortes chances de mourir de vieillesse avant que son rejeton parvienne à majorité. D’où 1) traumatisme à la puberté, une période de la vie pas forcément des plus faciles, et 2) une éducation ensuite dominée par la composante eyldarin du couple. N’oubliez pas de penser à ce genre de détails dans le *background* du personnage...

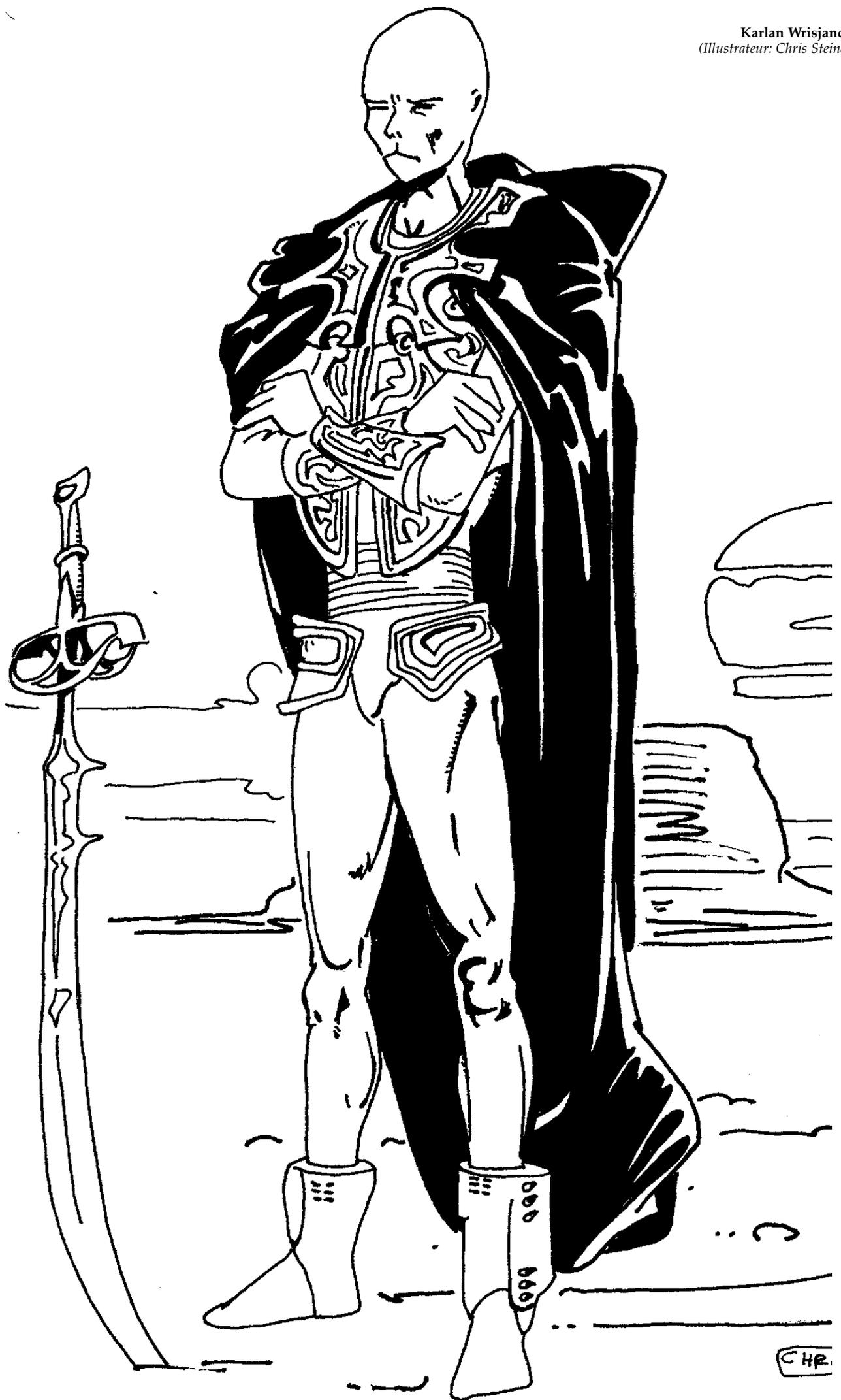
À noter qu’il est rare que les métis soient bien vus, surtout du côté des colonies terriennes ou Highlanders, où les termes de “bâtard” ou “métèque” sont assez fréquemment employés!

Je conseille finalement d’éviter de faire des hybrides multi-génération, ou “hybride d’hybride”. Ça donne mal à la tête, et au déhemme et au joueur.

Exemple de perso hybride: une hybride d’Alphan et d’Areylda coûtera $[(50 + 35)/2] 43\#$. Cette hybride pourra avoir des pouvoirs psis si elle a $[(17 + 14)/2] 16$ ou plus de **VO** et si elle dépense $[(15 + 0)/2] 8\#$. Ses minima et modificateurs de caractéristiques se présenteront ainsi:

FO		-1
CO	12+	+2
AP	14+	
AG	14+	+2
DE	12+	+1
VU	15+	
IL	12+	
TE		-1
IF	12+	-1
EM	14+	-1
EQ		+1
VO	12+	+2
TO		+1

De plus, elle aura une **NY** de 65%, les bonus d’achat dans les talents (q.v.) et sans doute une *Alkivinar*. Un des parents étant Areylda, elle hérite en outre de l’intemporalité de ce dernier. Au niveau des psis, elle pourra en avoir si sa **VO** est égale ou supérieure à 16 en dépensant 8#.



Talents

Vous l'avez sans doute remarqué, Tigres Volants n'est pas un jeu comme les autres. Cependant, le système des talents par pourcentage étant, et de loin, le plus pratique pour les compétences, j'ai décidé de l'adopter quand même, rien que pour embêter tout le monde... Histoire de ne pas me faire accuser tout de suite de plagiat, j'y ai quand même rajouté mon grain de sel. Chaque talent a une caractéristique associée (CA), notée entre parenthèses, et un niveau, qui est de base à 0 et qui peut monter jusqu'à 10.

Maintenant, et ce devant vos yeux et vos bahis, tous les talents vont défiler, accompagnés d'une explication (que d'aucuns trouveront succincte, mais je les méprise...) ainsi que de la caractéristique associée. Si ça peut vous rassurer, vous avez un résumé-liste de tous ces talents à la fin du chapitre.

différents talents accessibles au perso de **Tigres Volants**. Le déhemme peut se considérer comme libre d'ajouter ou de supprimer tel ou tel talent de sa liste personnelle... Après tout, c'est lui le déhemme, non?..

Combat

Sang-froid (Spécial):

Dans toute baston, il faut savoir garder son calme (ou gérer son stress, suivant les cas), en bref, garder la tête froide pour pouvoir agir intelligemment, et non pas instinctivement. En clair, **sang-froid** amène un modificateur de -1 par niveau à son **TEQ** ou autre, en situation de combat (voir **La Confrérie des Disjonctés...**). Impératif pour tous les apprentis-guerroyeurs.

Armes naturelles (AG):

Ce talent se rapporte à l'utilisation de ses p'tits poings musclés, de ses gros sabots et de son front d'intellectuel refoulé (ainsi que d'autres plus drôles) pour faire des dégâts au mec en face. S'emploie pour plus d'efficacité en conjonction avec...

Arts martiaux (spécial):

Compétence sous la bannière de laquelle on regroupe tous les sports de combat à mains nues du style boxe (anglaise, française ou thaïlandaise), karaté, judo et autres (il doit y avoir assez de fans de Bruce Lee dans les parages pour en trouver d'autres...).

Chaque niveau ajoute 5% à la **Parade** à mains nues, à l'**immobilisation** et pour **faire chuter** (Cf. **Combats...**), et donne un +1 au jet d'**Esquive** (op. cit.). De plus, au niveau 5, on gagne +1 au **FA** et +2 lorsqu'on atteint le légendaire niveau 10.

Requiert un niveau au moins égal en **armes naturelles**.

Armes blanches (AG):

Régit l'emploi d'armes tranchantes en combat rapproché, telles les dagues et épées, ainsi que les haches.

*"I'm gonna sharpen my spikes
I'm gonna strap on my boots
I'm gonna squash you on sight
I'm gonna step on you!"
(Alice COOPER)*

Note générale: si vous avez des doutes quant à savoir quelle arme employer avec quel talent, rappez-vous au chapitre **Armement**, qui vous fournira en général le renseignement désiré. Autrement, le déhemme n'est pas là pour rien...

Note: certaines races payent moitié ou deux-tiers du prix normal, à savoir deux niveaux pour 1 # ou trois niveaux pour 2 #, pour certains des talents. Histoire de ne pas se casser les pieds avec des moitiés ou des tiers de #, on considère que la réduction a lieu sur tous les talents achetés dans ladite catégorie, arrondi au supérieur.

- **Exemple:** les Alphans payent moitié-prix pour **survie urbaine**, **persuasion** et **marchandage**; si un personnage veut acheter 11 niveaux répartis dans ces trois talents, cela lui coûtera $[(11 \times 1)/2] 5.5$, c'est-à-dire 6 #.

- **Exemple:** Jonathan a le niveau 7 en **armes primitives** et 17 en **PE**, ce qui lui donne un pourcentage de $[(7 \times 10) + 17] 87\%$.

Oui, mais combien ça coûte?

De base, les persos ont 35 (normal...) niveaux gratuits, répartis ainsi: 5 talents au niveau 1, 4 talents au niveau 2, 3 talents au niveau 3, 2 talents au niveau 4 et 1 talent au niveau 5. Tous les autres talents sont au niveau 0.

Pour 1 #, on peut **augmenter un talent d'un niveau**, et ce jusqu'au niveau 7.

Comment calculer ces &%*°?! de pourcentages..?

Autant le dire tout de suite, c'est d'une simplicité décapsulante! Vous prenez le niveau du talent, vous le multipliez par 10, vous ajoutez votre **CA** et vous avez votre pourcentage brut, sans les modificateurs décidés par le déhemme.

Les talents themselves

À partir de la page suivante, je vous propose un petit développement des

Armes contondantes (FO):

Idem, pour les masses, matraques, barres de fer, battes de *base-ball* et autres casse-têtes.

Armes d'hast (FO)

Ter repetita, cette fois-ci pour les armes au bout d'un long manche, telles les hallebardes, piques et lances, ainsi que les tronçonneuses.

Armes de jet (AG):

Permet d'utiliser avec plus de précision le service 48 pièces en porcelaine lors de scènes de ménage. D'une manière plus courante, on s'en sert pour les grenades, dagues de jet et dérivés.

Armes primitives (PE):

Tir à l'arc, arbalète et autres antiquités. Point final.

Armes cinétiques (PE):

Tir avec des armes à feu, AMAG, SR ou autres. Inclut l'utilisation des Torpedolasers.

Armes à rayonnement (PE):

Cette compétence sert lors de l'utilisation de lasers, radiants et armes à photons.

Armes à énergie (PE):

Cette compétence sert lors de l'utilisation des phaseurs, fulgurants, etc.; inclut aussi quelques armes hybrides, telles les Pulsars et les lance-flammes.

Armes soniques (PE):

Sans commentaires. Rappelez-vous au chapitre les concernant.

Armes de tir indirect (TE):

À savoir les lance-grenades et les diverses pièces d'artillerie indirecte.

Armes véhiculaires (TE):

Le *must* du duelliste qui tient à garder sa peau en un seul morceau: tout ce qui concerne l'emploi d'armes montées sur véhicule, *via* les différents couplages et représentations de visée.

Roquettes (TE):

Ce talent est utilisé lors de l'emploi de projectiles autopropulsés (roquettes et — dans certains cas — missiles) avec un lanceur portable..

Explosifs (IL):

Traite de l'Art (car c'en est un, et plutôt deux fois qu'une!) de volatiliser avec le

moins de nuisances possibles des choses lourdes, laides et gênantes (bâtiments, ponts, barrages, etc...), à l'aide d'un minimum d'explosifs placés en un endroit critique de la construction.

On se sert aussi de cette compétence lors de la manutention des substances utilisées pour les activités décrites ci-dessus, ainsi que lorsqu'on veut détecter, puis désamorcer une charge explosive qui n'a pas été installée par soi-même (dans ce cas, c'est automatiquement réussi). Il est bien évident qu'un échec critique fait tout péter à la gueule du perso!

Ce talent permet aussi la manufacture de machines infernales si le niveau est supérieur à 5. Ces machines infernales sont habituellement munies d'un modificateur, qui agit sur le jet de dé du constructeur (ce modificateur étant choisi par celui-ci en connaissance de cause), ainsi que sur celui d'un éventuel pigeon cherchant à désamorcer l'engin.

Tir instinctif (spécial):

Le système de résolution des combats étant quelque peu violent, deux choses importent au perso qui veut survivre: tirer juste et tirer vite! Pour le premier cas, référez-vous aux compétences de tir déjà expliquées auparavant. **Tir instinctif** vous permet, lui, d'ajouter 1 par deux niveaux dans ce talent à votre **RX** pour ce qui est de déterminer l'**initiative** (q.v.) lors du premier tir d'un combat.

Survie

Survie permet à son utilisateur de... survivre (mais si! puisqu'on vous le dit!...) dans un des milieux ci-dessous. En clair, le talent permet au perso d'utiliser au mieux les ressources naturelles données pour sa subsistance et, accessoirement, celle des autres. Traduit en termes de jeu, un perso voulant se procurer de la nourriture pour lui tout seul doit réaliser un **%survie**.

On part du principe que quelqu'un avec le niveau 6 ou plus n'a déjà plus besoin de tirer de pourcentage pour se nourrir lui-même; en chassant pendant une demi-heure, il peut se procurer ce dont il a besoin.

S'il veut assurer la subsistance de compagnons, il soustrait 5% pour chaque personne supplémentaire. Le temps de chasse s'allonge alors de trente minutes par personne supplémentaire, moins (**Mr**) minutes en cas

Optionnel: on peut choisir un art martial qui marche, non pas pour les attaques à mains nues, mais pour des armes style arc, bâton ou épée. On appelle aussi cela des **techniques**. Il existe cinq techniques, chacune étant un talent différent calqué sur le modèle d'**arts martiaux** ci-contre:

- **Technique du corps:** équivalent aux **arts martiaux** classiques
- **Technique des lames:** même chose, mais avec les dagues, épées et haches (bref, les **armes blanches**).
- **Technique des bâtons:** pour **armes contondantes**.
- **Technique des lances:** pour les **armes d'hast**.
- **Technique des projectiles:** pour les **armes de jet** et certaines **armes primitives** (pas les arbalètes, par exemple...).

Dans ces cas, tous les boni se reportent à l'arme en question et nécessitent un niveau équivalent dans les talents mentionnés.

- **Exemple:** une machine infernale construite en se donnant un malus de 30% donnera ce même malus (30%) au **%explosifs** d'un futur éparpillé.

- **Exemple:** avec **tir instinctif-3** ou **4**, on a +2 au **RX**, avec le niveau 5 ou 6, on a +3, etc...

"And he keeps fighting for survival
Survival in the western world..."
(**REFUGEE**)

- **Exemple:** un CTR 20 mm. monté à l'avant d'un véhicule est utilisé avec le talent **armes véhiculaires**, tandis que le même CTR 20 mm., mais installé en pivot sur l'arceau d'une *jeep* (et donc destiné à être employé directement par un tireur, sans interface) est utilisé avec le talent **armes cinétiques**.

Note pour le talent **survie** en général: dans un milieu particulièrement hostile ou sauvage, on peut appliquer des modificateurs allant de -10% à -50%, respectivement pour des environnements très reculés (genre jungle de Bornéo), ou carrément invivables (comme des plaines radioactives post-nucléaires...).

"High up above
Like a cat clings to an icy roof
He keeps a slow pace"
(SAGA)

de réussite. En cas d'échec, la moitié des personnes devront se serrer la ceinture... On peut faire varier la difficulté avec le type de terrain (voir plus bas).

Survie peut aussi servir à l'identification d'animaux ou de plantes (tout au moins de classification dans les catégories "mangeable", "pas mangeable" et "dangereux"). On peut aussi l'utiliser pour le tannage, la construction de huttes, etc...

Survie arctique (CO):

Climat polaire, ou tout au moins près du cercle polaire terrien (températures en-dessous de 0° en moyenne annuelle), ainsi que dans des montagnes au niveau des neiges éternelles. Chasse: -20%.

Survie tempéré-froid (CO):

Correspondant au climat du Nord de l'Europe ou des Etats-Unis et du sud du Canada. Température l'hiver un peu en-dessous de 0° et l'été rarement au-dessus de 35°, taux d'humidité moyen à élevé. Chasse: +0%.

Survie tempéré-chaud (CO):

Climat méditerranéen; garrigues, maquis, marais, savanes, etc... Températures moyennes entre 10 et 30° tout au long de l'année, taux d'humidité faible à moyen. Chasse: -10%.

Survie tropicale (CO):

Pour être vraie... Comme au-dessus, mais en largement trop chaud et avec un taux d'humidité flirtant avec les 100%. Pour les explorateurs fous et les fans de l'Enfer Vert Immaculé. Chasse: -10%.

Survie désertique (CO):

Sahara, Gobi, du sable plein les dents, Paris-Dakar et autres *Arrakis*. Températures de plus de 40° de jour et proche du 0° la nuit. Humidité? Quelle humidité?.. Chasse: -30%.

Survie océanique (CO):

L'opposé du précédent. Côtes, îles désertes ou non, planètes à plus de 85% d'hydrosphère et autres brouilleurs de pastis. Chasse: +10%.

Orientation (IL):

Permet de retrouver son chemin sans trop de problèmes, une fois lâché tout seul dans la nature; C'est aussi simple que ça... On précisera quand même que la référence est plus ou moins située à

"tenter de trouver le nord sur un terrain relativement familier" et que les accessoires du style boussole, carte à inertie ou balise de repérage peuvent aider dans la tâche...

Il est à noter qu'un jet d'**astronomie** +20% permet de modifier de (M) son %**orientation**.

Agilité

Discrétion (AG):

Connue depuis des lustres par les maris rentrant tard le soir. Pour ceux qui ne l'avait pas encore compris, habilité à se déplacer, respirer, agir, en bref exister discrètement. Il est bien évident que les conditions extérieures (bruit, vent) et la surface sur laquelle on se déplace (sable, parquet, lino, graviers, etc...) influent sur la difficulté de l'action.

À noter que cela inclut aussi bien le déplacement en silence que le camouflage, *via* les divers effets de terrains et jeux d'ombre et de lumière. Ici, c'est le relief et les conditions d'éclairages qui influent. En cas d'échec, le déhemme doit déterminer si les observateurs alentours doivent tirer un **TPE** -(Me/5) ou pas (si c'est franchement évident, par exemple).

Escalade (AG):

Permet de grimper des parois plus ou moins verticales. La difficulté dépend du genre de la paroi, de sa verticalité, des points d'appui disponibles et du matériel à disposition. Il est bien évident que tenter une paroi de glace à 90° et à mains nues est franchement suicidaire! On part du principe qu'une paroi de 60 à 75°, avec quelques points d'appui et le matériel approprié constitue la référence.

Nage (CO):

D'après le théorème de DAC (Pierre; 1789-1815), tout corps plongé dans un liquide en ressort mouillé. D'après le théorème d'ALIAS (Tonton; 1967-?), tout corps humain (ou assimilé à) plongé dans un liquide a tendance à faire **glou!** et à ne plus en ressortir. D'où le conseil suivant: ne négligez pas ce talent! Il vous permettra de tenir en nageant pendant (CO/5) heures, à raison de (FO/10) m/s. Pour chaque heure supplémentaire, un **TCO** est nécessaire pour ne pas perdre 2 points de **FO** et **CO**; en cas d'échec critique ou de **FO** ou **CO** arrivant à 0, **glou!**

- **Exemple:** si on réussit son jet d'**astronomie** de 25, on gagne +25% à son jet d'**orientation**.

Les pourcentages ne sont utilisés qu'en cas de manoeuvres dangereuses ou de problèmes... La référence est la nage dans un plan d'eau quelque peu agité (mer par temps calme, par exemple).

Désub (AG):

Abréviation pour "déplacement sub-aquatique". Pour parler français, tout ce qui concerne la plongée sous-marine, avec ou sans appareils (pour les fanas du film-beau-mais-triste-mais-on-n'a-pas-pleuré...). À savoir les paliers de décompression, l'utilisation optimale des bouteilles de plongées et autres équipements adéquats, ainsi que les "maïales" et autres petits engins personnels sous-marins. Nécessite un niveau au moins équivalent dans le talent **nage**. Le pourcentage est employé dans des situations inhabituelles, telles des remontées rapides (-10), et le pilotage d'engins.

Déograv (AG):

Autre abréviation, mais pour "déplacement en zéro-gravité", c'est-à-dire en apesanteur. À ce sujet, il faut remarquer que si, dans de telles conditions, le niveau de **déograv** du perso est inférieur à 5, il subit un malus de (5 - niveau en **déograv**) x 10% sur tous ses autres talents.

Mais ce talent sert aussi aux fameux "sauts en déograv", effectués grâce au **harnais antigrav** (q.v. in **Équipement** pour plus de précision sur ledit déplacement) et qui permettent de progresser (au maximum) à près de 25 m/s en faisant des bonds d'une demi-douzaine de mètres de haut. Jusqu'au niveau 6, un jet est demandé pour chaque tentative de ce genre. En cas d'échec, la **Me** détermine (en %) la réduction de la vitesse (minimum -10%); un échec critique et bonjour la surface (*crash*)! La principale source de modification est le terrain.

La référence est la prairie sans trop de monticules ou de trous de taupes. Un terrain accidenté peut donner des modificateurs jusqu'à -50%, avec un -25% en plus si on ne peut pas voir où on met les pieds (brouillard, neige, obscurité, etc..). **Déograv** peut aussi servir pour résoudre les sauts en parachute et approchants.

Acrobatie (AG):

Ce talent autorise aux persos des facéties du genre: "quintuple salto arrière tendu vrillé avec rétablissement

du menton sur la barre du radiateur et atterrissage groupé en petit tas". Permet aussi de réduire dans une certaine mesure les chocs involontaires, style chute ou *crash* en déograv (cf. les **Combats, Cinquième Leçon**).

À titre d'exemple, se déplacer sur un mince câble, tendu d'un immeuble à un autre, se fait à -10%; un saut en longueur (aussi pour passer d'un toit à un autre, mais sans le câble) de moins de 3 m. ne nécessite aucun jet de dé, par contre un saut entre 3 et 5 m. se fait à +10%, -5% par m. supplémentaire (maximum: **AG**/2 m.); les sauts périlleux et autres envolées lyriques ont une difficulté variant entre +0% et -25%, suivant l'humeur du déhemme et la complexité de la chose.

Manipulation

Manipulation (DE):

La manipulation est un art qui regroupe la jonglerie, avec max. **niveau** objets (-25% par objet supplémentaire), la prestidigitation, ainsi que la mise en application du principe des poches communicantes (plus connu des services de police sous le nom de "vol à la tire")...

Pour faire disparaître des petits objets de la vue d'éventuels observateurs sans se faire remarquer, le modificateur est 2 x (**IL** de l'observateur; dans le cas de plusieurs observateurs, prendre l'**IL** la plus haute). Si on souhaite jouer aux pickpockets, le malus est de - (**IL** + **TO** de la victime)%.

Systèmes de sécurité (IL):

Cette compétence regroupe toutes les activités de serrurerie, de détection de systèmes d'alarmes et de pièges-à-cons (ainsi que de mise hors-service d'iceux) et les différentes combinaisons et codes de sûreté. Les difficultés des serrures sont habituellement déterminées dans les divers scénars', entre parenthèses comme les bombes (cf. **explosifs**).

Pour mémoire, une porte d'appartement classique est à +0%; pour un magasin, compter entre -10% (insouciant) et -40% (paranoïaque ou Siyan), et jusqu'à -75% pour les serrures de banques ou de coffres-forts. Pour ce qui est des serrures à codes, à cartes magnétiques, à reconnaissance vocale (biologique, digitale, etc..), elles sont beaucoup plus vicieuses... Si la difficulté n'est pas indiquée, ajouter -20% à la celle d'une serrure mécanique semblable...

- **Exemple:** l'**Exécuteur**, avec son niveau 8 en **armes à énergie**, manie son Fulgurant automatique à 95%. Ce qui assure déjà moins, c'est qu'il se trouve actuellement en gravité nulle et avec des problèmes de partout. Comme il n'a que le niveau 2 en **déograv**, son pourcentage s'en voit réduit d'autant, pour tomber à 95 - [(5 - 2) x 10] 65%.

"So keep your hands off
Private property!"
(**JUDAS PRIEST**)

Il faut aussi bien comprendre qu'en 2290, les divers appareils pour empêcher vols et effractions se sont diversifiés et compliqués à loisir (et à plaisir) par rapport aux gadgets ridicules du 20e siècle. Témoin la jungle des détecteurs laser, biologiques ou thermographiques, des senseurs, des *Nightingale Floors* et de leurs équivalents sismiques (et j'en oublie)! Comme les deux précédents, la difficulté de tel ou tel système est indiquée dans les scénars'.

Falsification (IL):

Dans la série: "De l'autre côté de la Loi", voici une autre activité très lucrative, mais un peu plus dangereuse pour autant qu'on s'y prenne comme un cave. En effet, ce talent sert à la fabrication et/ou à la falsification de fausses pièces administratives ou bancaires. Comment faire? Simple (ou presque)! D'abord se procurer la matière première, tel le papier filigrané ou hologramme, ou se la fabriquer, ce qui requiert une imprimerie de dimensions honorables. Les prix sont laissés à la discrétion du déhemme, qui, d'habitude, sait très bien faire les choses..! Ensuite, se procurer un modèle, puis, muni du matériel nécessaire (cf. **Équipement**), se livrer aux affres de la falsification.

La référence se situe environ en la falsification d'un document administratif assez commun (permis de conduire, autorisation de décollage, déclaration d'impôt, formulaire de douane, etc...). D'autres documents plus importants, tels une carte d'identité ou professionnelle (de flic, par exemple) sont respectivement de difficulté -25 et -40, etc...

Le talent **criminologie** augmente les chances de **(niveau x 2)%**, de même que **législation** au niveau 8 ou plus ajoute +10%. Un faux a **(25 - M)%** d'être reconnu comme tel par une personne normale. Mais quelqu'un ayant **criminologie** peut ajouter son pourcentage à la chance de base, modifié comme précédemment par la **M**.

Bricolage (TE):

Plus c'est complexe, plus c'est fragile, c'est bien connu! Forte de ce principe, toute bonne équipe devrait avoir avec elle un bon mécano. Or, il arrive souvent que ça ne soit pas le cas, d'où une liste du matériel s'apparentant à la peau de chagrin! On peut distinguer deux utilisations bien différentes:

- D'abord, le **bricolage**. Sordide assemblage de magouilles suspectes, arrangées en deux coups de cuillère à pot, sur le pouce ou un coin de table avec un couteau suisse et deux bouts de sparadrap; c'est du rapide, mais de l'extrêmement provisoire! C'est ce à quoi sert ce talent.
- Si on veut faire moins amateur, c'est-à-dire si on a le temps et les moyens, la **réparation** est le truc sérieux, qui rend des points de **CS**, qui tient le choc et qui différencie le professionnel du bricoleur du dimanche. Pour réparer quoi que ce soit, on se sert des talents **mécanique**, **électricité**, **électronique**, etc... dans la rubrique **Sciences**.

À remarquer que la différence entre les deux utilisations, c'est le facteur temps. Là où le bricolage dure une minute ou deux, voire une poignée de secondes, la réparation prend bien quelques heures, ou tout au moins plusieurs dizaines de minutes.

On peut aussi se servir de **bricolage** pour fabriquer un gadget quelconque. Sans la connaissance **ingénierie** (voir plus loin), le perso reste confiné au niveau de petits trucs simples (exception: les Machines Infernales, cf. **explosifs**). Avec **ingénierie** (q.v.), par contre, à vous les joies de l'invention la plus débridée...

Musique

Guitares (DE):

Régit l'emploi de instruments de musiques munis de cordes diverses, dans le but et l'espoir de leur faire rendre un son plus ou moins mélodieux (suivant les goûts et les oreilles).

Violons (DE)

Là aussi on tente de faire jaillir d'instruments à cordes des sons mélodieux, sauf que cette fois-ci on emploie une chose nommée "archet" ...

Flûtes (DE):

À ce niveau-là, on tente de souffler dans un truc plutôt long et muni de nombreux trous pour faire quelque chose s'approchant de l'idée que les gens se font de la musique. Pour des instruments aussi divers que le hautbois, la flûte de pan, la cornemuse et le sifflet à roulette.

Note aux déhemmes: "débridée", faut le dire vite! Gardez toujours un oeil, voire même deux, sur vos petits génies et n'hésitez pas à dire NON! à des machins pas possibles ou trop violents... Non mais sans blagues!..

"Loud and proud"
(PRETTY MAIDS)

Note: À partir du niveau 4, on part (gentiment) du principe qu'un jet de dé pour des riffs de base ou des mélodies simples est académique. On ne se servira du pourcentage que pour la réalisation de soli audacieux z'et acrobatiques.

- **Exemple:** si la **Me** est de 35, il a 60% d'être reconnu... Dans le cas contraire, si la **Mr** est de 35, il a -10% d'être découvert.

Cuivres (DE):

Comme au-dessus, sauf qu'il s'agit là de faire tagada-pouët-pouët dans une trompette, ou un dérivé de. Du saxophone au cor des Alpes, en passant par la trombone à coulisse et le bombardon.

Claviers (DE):

À déconseiller aux pauvres martyrs, qui ont dû se taper dix ans de souffrances insoutenables, dans leur jeunesse, pour finir par pouvoir interpréter "Petit Papa Noël" avec deux doigts sur un antique piano droit désaccordé. Par contre, si la pratique de ces engins vous amuse, allez-y donc!

Percussions (AG):

Depuis les tam-tams de nos (lointains) ancêtres, les percussions n'ont pas cessé de faire partie de notre patrimoine musical (je parle ici pour les Terriens; les autres n'en ont peut-être rien à foutre...). Comme défouloir ou comme moyen d'expression (souvent même les deux...).

Conduite

Motos (AG):

Concerne cette catégorie de personnes recherchant la difficulté, se disant que sur quatre roues, c'est pas assez instable, que deux ou une c'est nettement plus drôle! En bref, pour le pilotage de vélos, motos, monocycles et dérivés...

Autos (AG):

On entend par là tous les véhicules terrestres de moins de 5 tonnes sur plus de deux roues (c'est-à-dire tout ce qui ne fait pas double emploi avec **ponds-lourds**, **motos** ou **chenillés**). Regroupe la plupart des voitures civiles, les camionnettes, fourgons et autres pas trop lourds.

Poids-lourds (AG):

Le même qu'au-dessus, mais pour des véhicules de plus de 5 tonnes, du simple camion de 10 tonnes au *Transcontinental Express*, en passant par les bus, semi-remorques et même les trains ferroviaires.

Pilotage

Véhicules à Effet de Sol (TE):

Suite logique des précédents, cette fois sans roues du tout... Se rapporte aux *Hover*-quelque chose, se déplaçant sur coussins d'air, le tout restant à

moins de cinq mètres du sol (pour les fous qui voudrait planer plus haut, se reporter au talent **véhicules antigrav** ou **hélico**, qui est très bien aussi...).

Véhicules antigrav (TE):

Variante du précédent, mais concernant les véhicules à antigravité (VAB et VAH), que ceux-ci se déplacent près (VAB) ou loin du sol (VAH).

Hélicos (TE):

Rentrent dans cette catégorie, non seulement les hélicos (vous vous attendiez à quoi?), mais aussi les autres *guiguels* planant joyeusement à plus de 5 m. au-dessus du sol (avions ADAV (q.v.) en vol stationnaire ou en déplacement vertical aussi).

Turboptères (TE):

Comme les hélicos, mais avec des réacteurs à la place des hélices. Les *jets* ADAV (q.v.), lorsqu'ils sont en vol vertical, se pilotent à l'aide de ce talent aussi...

Avions (TE):

Jets (TE):

Avions et *jets* ont à peu près la même structure, sauf que les avions sont exclusivement à hélices, alors que les *jets* emploient des propulseurs à fusion. C'est là la seule différence.

Jets requiert un niveau au moins équivalent en **avions**.

Spatipilotage

Pour plus de renseignements sur les **Cat. de vaisseaux**, voir le paragraphe **Vaisseaux spatiaux** dans le chapitre **Véhicules**.

Catégorie 0 (TE):

Regroupe les vaisseaux incapables de voyage interplanétaire (c'est-à-dire sans propulsion tachyonique), comme les chasseurs orbitaux et les *Starflights*, ainsi que les intercepteurs.

Requiert un niveau au moins équivalent en *jets*..

Catégorie 1 - 4 (TE):

Catégorie 5 - 7 (TE):

Catégorie 8 - 9 (TE):

Tous les vaisseaux communément employés dans l'espace intersidéral, de la petite vedette intersolaire au cargo géant de la G.I.C., en passant par les *destroyers*, les croiseurs spatiaux et les paquebots transgalactiques...

"Give me wings to fly
Ride the sky"
(HELLOWEEN)

"Wheels of fire burns the night
We live to ride"
(MANOWAR)

Hyperspace
(PROPHET)
Tigres Volants est heureux et fier de vous
présenter la première citation issue d'un
morceau instrumental...

Chacun de ces trois talents requiert un niveau au moins équivalent dans le talent qui lui est inférieur (**catégorie 5-7** pour **catégorie 8-9**, etc...)

Catégorie 10 (TE):

Appelée aussi "catégorie impesables", cette dernière classe regroupe tous les mastodontes de l'espace, les forteresses spatiales, les *Battlestars* et, en règle générale, tout ce qui est trop gros pour tenir dans une des catégories susmentionnées.

Requiert un niveau au moins équivalent en **catégorie 1-9**.

Sciences

Biochimie (IL):

La biochimie est la science de l'infiniment petit, regroupant des connaissances de biologie, de chimie, et de physique nucléaire de base. On y regroupe des activités aussi diverses que la génétique, la chimie moléculaire, la synthèse organique et minérale, de même que l'immunologie.

Premiers soins (IL):

On pourrait, en étant méchamment cynique (oh oui!..), comparer ce talent avec **bricolage**, puisqu'il s'agit de soigner (de manière plus ou moins superficielle, mais c'est mieux que rien) une autre personne, voire même soi-même, à la rigueur...

Médecine (IL):

Toujours dans le style: "On sait jamais, ça peut servir..." et dans la série des comparaisons douteuses, voici le talent qui est aux **premiers soins** ce qu'une réparation (une vraie!..) est à **bricolage**... Les clients apprécieront...

Médecine, c'est le talent où on reconnaît le pro, celui qui manipule les gros médiblocs de laboratoire sans sourciller, qui s'y connaît à fond dans tout ce qui est opération, revivification, régénération rapide, clonage d'organes et intégral, ainsi que toute la myriade de petits détails sur l'acupuncture et d'autres méthodes millénaires. En bref, celui auquel on dit bien poliment: "Oui docteur!..". On n'est considéré comme "docteur" qu'à partir du niveau 5.

Requiert un niveau au moins équivalent dans les talents **biochimie** et **premiers soins**.

Botanique (IL):

La botanique est une science purement théorique, qui étudie les arbres, les petites fleurs et autres végétaux, de même que les champignons. Un botaniste avisé pourra faire d'intéressants recoupements entre des espèces inconnues et d'autres déjà recensées, et ainsi en déduire par exemple si c'est vénéneux ou pas, si c'est carnivore ou pas, si ça se fume ou pas, etc...

Zoologie (IL):

Autre talent uniquement théorique (si vous n'aimez pas ça, vous avez meilleur temps de sauter quelques paragraphes, parce qu'il y en a encore quelques-uns...), la zoologie étudie l'animal, sa vie, son oeuvre, son habitat, ses moeurs, ses longues dents pointues et sa vitesse de course (entre autres...). À noter que cela inclut aussi l'étude des diverses races humanoïdes de la Sphère et d'ailleurs, n'en déplaise à certains...

Géologie (IL):

Sortons un moment de tout ce qui marche, galope, grouille ou simplement oriente ses feuilles vers la lumière, et intéressons-nous à la matière inerte-ou-presque sous nos pieds (mais non, pas le lino, andouille!..). La géologie regroupe à l'heure actuelle l'étude des sols, des plaques tectoniques, de l'activité sismique, de même que l'étude des différents minéraux qu'on peut trouver dans la Sphère.

Astronomie (IL):

Cette compétence regroupe l'observation et l'étude des phénomènes atmosphériques (météorologie et autres) aussi bien que spatiaux. De solides connaissances en astronomie sont hautement recommandées pour tous les apprentis-scouts, ne serait-ce que pour prévoir en partie les changements du temps ou pour s'orienter d'après les étoiles. Dans un tout autre registre, les spatiopilotes auront tout intérêt à ne pas négliger ce talent...

Mécanique (TE):

Regroupe tous les trucs ayant un rapport plus ou moins proche avec les petits engrenages, les cliquets, les entraînements divers, les pistons, les birgnouffleurs patacosnoïdes à effet Dargeuüffl variable, ainsi que beaucoup d'autres merveilles (petits mécan-

"I have only come here seeking knowledge
Things they wouldn't teach me of in college."
(POLICE)

Petit guide scientifique:

- Si ça remue, c'est de la biologie
- Si ça pue, c'est de la chimie
- Si ça ne marche pas, c'est de la physique

Note: ces deux talents sont expliqués avec encore plus de détails dans la section "Tiens, encore vous, cher client?..".

ismes très complexes et très fragiles...). On peut aussi s'en servir pour réparer des mécanismes.

Nucléaire (TE):

Pour ceux qui se sentent concernés par la centrale, abandonnée depuis bientôt trois siècles, de Creys-Malville, ainsi que par toutes les nouvelles technologies offertes par la mise au point des moteurs à fusion nucléaire, et aussi par le domaine encore mystérieux de l'antimatière. Pour les plus intéressés, c'est le talent qui permet aussi la réparation des moteurs nucléaires et autres propulseurs à fusion.

Hypermécanique (TE):

Encore plus fort qu'Einstein, l'hypermécanique est une branche dérivée du nucléaire et explorant les mécanismes des univers parallèles... Autant le dire tout de suite, même si on a l'impression d'en connaître beaucoup parce qu'on arrive à utiliser l'hyperespace avec 99,8% d'exactitude, cela ne veut pas dire qu'on a tout compris... Loin de là!

Ceci dit, et pour donner un intérêt un peu plus prononcé à la chose, l'univers que nous désignons sous le nom idiot d'hyperespace est régi par des lois biscornues, qu'il faut à tout prix savoir maîtriser si on veut, en partant d'un point connu, arriver à un autre point connu. Ceux qui rigolent n'ont qu'à essayer pour voir si c'est facile..!

En d'autres termes, ce talent est un *must* pour les pilotes spatiaux qui ne désirent en aucun cas faire connaissance avec la *Twilight Zone*, celle dont on ne revient que rarement en un seul morceau (voire même tout court)... Voir l'encadré (toi-même!) ci-contre pour un mode d'emploi pratique.

Nécessite un niveau au moins équivalent en **nucléaire**.

Électricité (TE):

Ce talent peut servir pour tous ces petits travaux "simples" de câblage, ainsi que d'électronique de base, du genre résistances, impédances, condensateurs et autres ponts à fils... Très utile lorsque votre charmante voisine vous demande de venir lui réparer un interrupteur.

Électronique (TE):

Traite de la transformation de l'électricité-vecteur de courant en électricité-vecteur d'information (je rassure tout de suite mes fans, ce n'est pas de moi!)

par le biais des microprocesseurs, transistors, mémoires atomiques et autres nanocomposants aux noms bizarres et venus d'ailleurs...

Requiert un niveau au moins équivalent en **électricité**.

Télécom (TE):

Entrez dans le monde fabuleux des télécommunications de l'Age de l'Espace! Découvrez la 3D-Vision, les radios à fréquence tachyonique, ainsi que les diverses ruses de la Guerre Electronique et du piratage à grande échelle. Entre autres, **télécom** permet d'intercepter ou de brouiller les communications ennemies, et même jongler avec les identifications radar pour devenir, si ce n'est invisible, tout au moins quelqu'un d'autre...

Pour plus de renseignements sur les radios, l'art et la manière de brouiller son prochain et l'espionnage en gros, rappelez-vous au paragraphe **La Guerre Electronique** dans le chapitre **Equipement**.

Requiert un niveau au moins équivalent en **électronique**.

Informatique (TE):

Ou: "Comment tirer un maximum de son petit (ou gros) poke". Plus destiné aux programmeurs ou pirates professionnels qu'aux petits tapoteurs de clavier du dimanche. Permet, par exemple, d'écrire des programmes (on s'en serait douté...), ou d'entrer dans des banques de données seulement accessibles à certaines personnes (dont vous ne faites évidemment pas partie...). Voir le chapitre **Equipement**, qui vous dira tout, tout, tout ce que vous devez savoir sur les infiltrations de réseaux.

Linguistique (IL):

Ce talent, s'il ne fait pas de vous un traducteur universel, vous aide cependant à apprendre de nouvelles langues et vous permet aussi de reconnaître un langage parlé ou écrit. En clair, il vous permet de reconnaître (par un pourcentage réussi, modifié suivant si elle est connue ou moins connue) une langue, aussi archaïque ou déformée qu'elle soit, et, en l'étudiant suffisamment longtemps, à la comprendre et la déchiffrer.

De plus, avoir au moins le niveau 5 en **linguistique** permet de ne payer que la moitié des # pour des langages supplémentaires initiaux, et par la suite

C'est loin, la Frontière?..

Pour déterminer une route hyperspatiale, il faut tirer un %**hypermécanique**, -5% par 20 A.L. (ou part de) de distance, ou -1% par A.L. si l'endroit n'est pas cartographié ou particulièrement obscur (**exemple**: quelque part dans le Haut-Commandement Karlan...). Le bienveillant déhemme peut partir du principe qu'entre deux points particulièrement connus, les cartes disponibles accordent un bonus substantiel au pourcentage (**exemple**: entre Fantir et n'importe où: +25%, au minimum...).

En cas d'échec, le vaisseau se perd pendant (**Me**) jours. Mais un %**astronomie** -(nombre de jours restant) permet de retrouver sa position, et donc de retenir un %**hypermécanique**... Un échec critique signifie que le vaisseau s'est perdu. Ailleurs. Loin...

de n'avoir à passer que la moitié du temps nécessaire pour les apprendre.

Linguistique sert aussi au déchiffrement de codes secrets (de préférence avec l'aide de gros calculateurs).

Social

"Listen as the syllables of slaughter
Cut with calm precision
Patterned frosty phrases rape your ears
And sow the ice incision
Apocalyptic alphabet casting spell,
The creed of tempered diction
Adjectives of annihilation
Bury the point beyond redemption."
(MARILLION)

Éloquence (IF):

Bien connue dans le jargon des politiciens ou des avocats sous les noms poétiques de "bombardement verbieux" ou de "blitzkrieg vocal", l'éloquence est l'art de noyer son manque de connaissances dans un flot de paroles continu et ennuyeux. On peut aussi s'en servir pour faire tomber certaines barrières, en prouvant en 35 secondes par $a + b = z$ qu'on a le droit de passer, même et surtout si on ne l'a pas!

Très utile quand on n'a pas le temps de mettre en place la grosse offensive de charme diplomatique et/ou qu'on ne souhaite pas en arriver à la démonstration de force, brute, soit, mais persuasive. Pas mal aussi pour galvaniser les foules ou gagner un jury à sa cause. Quelques-uns des multiples malus applicables dans ce cas: (2 x **IL** de l'adversaire), -10 pour une foule entre 10 et 50 personnes, -25 entre 51 et 100 personnes, -40 entre 101 et 500 personnes, -50 entre 501 et 1'000 personnes, -75 au-dessus de 1'000 personnes.

Diplomatie (EM):

Capacité de discuter avec quelqu'un et d'imposer son point de vue au cours d'une conversation quelconque, sans que ledit quelqu'un soit choqué (sans, par exemple, qu'il ne vous balance le saumon sauce arcturienne en travers du smoking...). C'est l'apanage des gens civilisés, soucieux de résoudre les conflits autrement que par une distribution générale de plomb ou d'énergie pure. En cas de négociations âpres et ardentes, le malus à appliquer au **%diplomatie** du perso est (5 x niveau en **diplomatie** de l'adversaire). On peut évidemment réduire cet handicap en cas de virtuosité explicative du joueur... La **diplomatie** est un art et s'oppose en cela à la...

Persuasion (FO):

Qui est la capacité d'imposer son point de vue à quelqu'un en utilisant des arguments courts, mais frappants, accompagnés le plus souvent (bien que cela soit nullement obligatoire) de

démonstrations de force et autres menaces bien senties, le tout en se contrefoutant bien évidemment de ce qu'en pense ledit quelqu'un... La persuasion ne fait pas dans la dentelle! C'est l'apanage des gens pressés, peu consciencieux et/ou sans scrupules aucuns. Pour ceux qui désireraient aller plus loin dans la rustrerie, je conseille le talent...

Commandement (IF):

Pour tous les cinglés de l'ordre formel et militaire. Permet de se faire, si ce n'est respecter, du moins obéir d'une bande d'abrutis en uniforme (qui a parlé de pléonasmes?). La taille de la bande de pléonasmes (ciel! je me suis trahi...) en question est égale à (10 x niveau). À noter que ce talent ne peut marcher que pour des militaires ou paramilitaires (flics, gardes privés, Karlan, etc...).

Psychologie (EM):

Littéralement "science de l'esprit", la psychologie serait plus justement définie comme l'étude du comportement des êtres plus ou moins évolués que nous sommes (sans commentaires...). Une des utilisations possibles de ce talent reste pour étudier la personnalité d'un interlocuteur, et ce à travers ses manies, ses tics de langage, bref, son comportement général. Le **%psychologie** est modifié, entre autres, par $-(2 \times \mathbf{EQ})$ de la personne en question. On peut aussi attribuer des malus si on ne parle pas directement à la personne (-10%) ou qu'on l'observe juste du coin de l'oeil, l'air de rien (-30%)... Une réussite permet d'appliquer la **Mr** à son **%diplomatie** ou **%éloquence**.

Drague (AP):

S'adressant à tous les machos consommés et les nymphomanes irrécupérables, la **drague** est un processus complexe, variable et, en règle générale, mal défini. Il est destiné à faire comprendre à l'objet de ses basses pulsions sexuelles sous-jacentes que chez soi il y a du feu, un grand lit (ou un divan confortable) et des boissons alcoolisées en quantité.

Les déhemmes sont invités à faire jouer la scène, ça fait toujours rire (ou alors ça dissuade!)...

Marchandage (IL):

À recommander à tous les nostalgiques du Bazaar de Deva. Permet de faire descendre le prix d'un objet de

(Mr/2)%. Si le marchand possède lui aussi ce talent, on utilise la moitié de son %**marchandage** comme malus. Sauf en de rares exceptions (si le perso casse les pieds au marchand, par exemple), le prix ne montera pas au-dessus du prix de base. Par contre, le perso risque de se faire virer avec pertes et fracas du magasin...

Survie urbaine (EM):

En anglais: "*streetwise*". **Survie urbaine** permet, avec un pourcentage réussi, de se fondre dans la foule d'une grande agglomération (plus de 50'000 habitants), histoire de faire natif en diable. De plus, après une étude de (15 - niveau) semaines de son nouvel environnement, le perso peut agir tel l'indigène, c'est-à-dire sans malus sur le **marchandage** et autres désagréments (blagues bêtes, plaisanteries douteuses, prises à partie, etc...). Enfin, s'il le souhaite, au bout de (100 - Mr) jours, le perso connaîtra les bleds les plus mal famés, les plaques tournantes de la drogue et du marché noir et tout un tas d'autres trucs très intéressants..!

Chaque ville possède une difficulté (comme avec les serrures, bombes et systèmes de sécurité), habituellement indiquée dans les scénars lors de la description de ladite ville. Si vous créez une ville et voulez y adapter un modificateur convenable, celui-ci dépend de plusieurs facteurs. D'abord, la taille de la ville; le niveau 0 se situant à 1 million d'habitants, on compte -5% par 100'000 habitants en moins et -5% par million d'habitants en plus.

Des villes plus petites ou plus grandes seront moins évidentes, car, dans les plus petites on ne trouve pas forcément ce que l'on cherche, et, de plus, tout le monde connaît tout le monde (ou presque...), et dans les plus grandes, comme c'est plus grand, c'est plus dur à trouver... logique! De plus, il faut voir aussi le type d'état, s'il est ultra-fliqué, comme la Fédération des Hautes-Terres (-40%) et la République Eyldarin (-30%, bien que dans ce cas, cela soit différent) ou carrément bordelique (F.E.F. (+25%) ou N.À.U.S. (+10%)). Outre ceci, d'autres difficultés peuvent apparaître, telles la population.

Jeu (IL):

Activité parfois extrêmement lucrative (hem!..), le jeu est, vous ne le nierez pas plus que moi, une chose trop sérieuse pour la laisser à des amateurs.

Ce talent regroupe la connaissance de tous les jeux, sauf ceux de rôles, d'adresse et de hasard pur. Peut être utilisé en conjonction avec **manipulation**, pour la tricherie, ou **comédie** pour bluffer...

Législation (IL):

Si magouiller des règles vous intéresse plus que de jouer, si votre rêve est de devenir avocat, bref, si tout ce qui touche à la loi et aux différentes manières de la tourner, ainsi que cette machine aussi archaïque qu'inefficace qu'est l'Administration, vous passionne, n'hésitez plus et jetez-vous sur ce talent.

Criminologie (IL):

À réserver aux fils spirituels de Philip MARLOWE ou de John DECKERD. Ce talent vous initiera à toutes les techniques modernes de recherche d'indices (aura thermographique, spectre résiduel biologique) et de lutte contre le crime en général (détecteurs de mensonges, écrans antipsioniques, identificateurs de fausse monnaie, etc...). Un jet de **criminologie** peut par exemple permettre de repérer un indice ténu, déterminer au premier abord la cause d'un décès, constituer un portrait-robot, etc...

Art

Musique (EM):

Complément indispensable de **chant** et **danse**. On se sert de ce talent lors de la composition d'un morceau; pour jouer d'un instrument, se référer au talent **instruments de musique**.

Chant (EM):

Après les atrocités, voici le retour de la dentelle, pour les dingues de l'opéra (à ne pas confondre avec les dingues de l'apéro...), du *yodel*, des vagissements heavymétaleux ou autres.

Danse (AG):

De la valse au contre-pop new-funk acoustique, en passant par la bossa, le tango sud-américain (tagada tsoin tsoin!), le rock acrobatique et le quadrille, le talent préféré des fils spirituels de Michael Jackson (argh! je l'ai dit...).

Déguisement (IL):

Permet de modifier son apparence, de manière à passer inaperçu ou à ne pas se faire reconnaître de personnes peu fréquentables (mafiosi, créanciers,

"Art and Illusion
The magic show
Won't let you go"
(TWELFTH NIGHT)

- **Exemple:** si le jet est réussi de 35, cela fait -35% au %**criminologie**; par contre, s'il est raté de 10, cela donne +10% au même %**criminologie**.

flics, femme, etc...). Inclut non seulement l'usage approprié de maquillage et postiches, mais en plus tous les divers appareillages pouvant modifier la silhouette, la démarche, etc... ainsi que les divers brouilleurs d'aura thermographique ou biologique. N'inclut par contre pas la chirurgie esthétique.

Pour déterminer la réussite ou non d'un déguisement, le principe est simple: on tire le %**déguisement** et la marge sert de modificateur à un éventuel %**criminologie**.

Comédie (EM):

"To be or âge, ô c'est une péninsule, bon appétit, messieurs!" et toutes ces sortes de choses vous attendent dans le monde du spectacle. Peut aussi être très utile pour simuler une crise cardiaque ou faire croire à l'abruti qui vous débite des âneries depuis une demi-heure que vous êtes sourd...

Comme pour **déguisement** ci-dessus, la **M** agit comme modificateur à un éventuel %**psychologie**.

Photographie (PE):

Permet au perso de pouvoir tirer pour une prise de vue le meilleur de son appareil (photo ou caméra), quelles que soient les conditions. Ce talent lui permettra aussi de pouvoir développer lui-même ses films, réaliser des trucages, des montages, utiliser à plein rendement un **numériseur d'images** (cf. **Équipement**), etc...

La référence est une photo d'une personne marchant, à distance moyenne et avec de bonnes conditions météo. L'obscurité, la météo, la distance et la vitesse du sujet sont les facteurs pouvant influencer sur la difficulté du %**photographie** (on peut dans ce cas utiliser les modificateurs de combat du tir, cf. **Combats**).

Arts plastiques (DE):

Si vous passez le plus clair de vos parties à scribouiller des tas de lignes censées représenter quelque chose, alors jetez-vous sur ce talent, qui vous donnera une excuse pour continuer... Pour être plus clair, il vous permet aussi de représenter en un minimum de temps quelque chose de déjà vu, et ce avec n'importe quel support (dessin, DAO, sculpture, peinture, holographie, etc...).

Architecture (IL):

S'il y en a des que ça intéresse, l'architecture proposée ici est l'architecture d'habitation, d'aménagement d'espaces

et d'urbanisme (ceci par opposition avec l'architecture véhiculaire, décrite un peu plus loin dans ce chapitre).

Ce talent est exclusivement théorique; on ne demandera pas à un architecte de construire une maison de ses propres mains, et c'est tant mieux...

À côté de cela, l'architecture sert aussi à reconnaître les différents styles de la Sphère, de même que (plus intéressant) repérer les points faibles d'un bâtiment, de manière à le démolir avec un minimum de nuisances (cf. **explosifs**).

Gastronomie (PE):

Marre de ces infâmes rations militaires ou de leurs insipides équivalents des *fast-food* américains? La vraie cuisine, à la française (suisse, allemande, chinoise, carameréenne, siyansk), préparée avec amour vous tend les bras! Sachez en profiter...

Puisque vous êtes sages, ce talent vous permet, non seulement de savoir apprécier ces bons petits plats bien de chez vous, mais aussi de les confectionner avec doigté et délicatesse. C'est-y pas beau?...

Et c'est sur cette note d'allégresse que se termine notre descriptif!..

Un dernier mot...

... qui n'en est pas un, en fait. Juste pour dire que cette liste de talents n'est pas exhaustive, et que si les joueurs veulent en rajouter, c'est leur droit le plus strict, tant que le déhemme est d'accord.

Pour créer un nouveau talent, il suffit de déterminer quelle est la **CA** et le tour est joué! Plus simple, y'a pas! Enfin, si, mais je ne vais pas encore faire de la pub à Croc...

Note optionnelle:

— "Est-il logique qu'un perso, balèze en électricité, ne touche rien du tout en électronique, bien que les deux talents soient quelque peu similaires, de même pour un as du volant sur automobiles, qui est sensé nager aux commandes d'un camion?..."

— "Euh...! Oui..."

* BLAM! *

— Eh bien non! C'est pour cela que, dans ma grande mansuétude, j'accorde une petite chance aux persos nullos. Voici une liste de "talents par défaut", pour pouvoir utiliser certaines des compétences décrites auparavant à l'aide d'un autre talent, de même genre, avec bien sûr un malus...

Table 1: Talents par défaut

Talent à utiliser	Par défaut	Malus
armes (blanches, contondantes ou d'hast)	un autre talent armes (blanches, etc...)	-25%
armes (primitives, cinétiques, à rayonnement, à énergie ou soniques)	un autre talent armes (primitives, etc...)	-25%
roquettes	un autre talent armes (primitives, etc...)	-40%
survie...	un autre talent survie...	-40%
désu	nage	-20%
déograv	acrobatie	-40%
	ou désu	-25%
systèmes de sécurité (suivant les cas)	électronique	-30%
	ou mécanique	-30%
électronique	électricité	-40%
poids-lourds	autos	-20%
V.E.S. (suivant le type de véhicule)	moto	-40%
	autos	-40%
	poids-lourds	-40%
jets	avions	-30%
vaisseaux catégorie 0	jets	-30%
vaisseaux catégorie (1-4, 5-7 ou 8-9)	un autre talent vaisseaux catégorie (0, 1-4, 5-7 ou 8-9)	-30%

Note: si le déhemme le souhaite, ces différents malus sont cumulatifs. Par exemple, un perso en gravité nulle et n'ayant, ni déograv, ni désu, ni acrobatie, mais seulement nage, pourra utiliser nage -45%.

Connaissances et divers petits derniers, pour la route...

Spécialisations

Une spécialisation apporte +20% à une arme ou un véhicule particulier, voire, si le déhemme est d'accord, quelque chose d'autre. Cela coûte initialement 2 #; c'est aussi simple que ça...

Langages

De base, tout personnage parle couramment sa langue maternelle (choisie en accord avec le Tout-Puissant Déhemme), une deuxième langue et le Galactique, qui est une espèce de *melting-pot* grammatical développé par la Fédération des Hautes-Terres en 2102, pour aider le CEPMES à résoudre la simili-Tour de Babel qu'était la Sphère de l'époque. Vous n'êtes évidemment pas obligés d'en rester là.

Les langages suivants sont donnés avec leurs prix en #. Il faut compter deux fois ce prix pour une langue archaïque (vieux français, latin, areyldarin, etc...) ou pour un patois ou un argot (à part celui de sa langue maternelle, que les persos d'extraction un tant soit peu basse connaissent).

- **Galactique:** langue universelle; rares sont ceux qui ne la parlent pas. 1 #.
- **Anglais** et langages terriens principaux: (Français, Arabe, Hindi, Russe, Allemand, Swahili et Espagnol). 2 #.
Autres langages terriens: 3 #.
- **Eyldarin:** deuxième langue la plus parlée dans la Sphère après le galactique. Eyldar, Siyani et Atlani l'utilisent couramment. 3 #.
- **Atalen:** dérivée il y a longtemps de l'ancien eyldarin. Adoptée par la plupart des Humains et assimilés de la Sphère avant 2102 (sauf les Terriens, évidemment), et par conséquent troisième langue la plus parlée dans la Sphère. 2 #.
- **Siyaner:** langage commun aux Siyani. À donné naissance à de nombreux langages de guildes. 4 #.
- **Talvarid:** on ne dénombre pas moins de quarante dialectes chez les Talvarids, dont les variations sont tellement subtiles que les linguistes ont créé un condensé, qui permet de se faire pas trop mal comprendre par les indigènes. 3 #.
- **Ra'Kharist:** utilisé uniquement par les Karlan et franchement difficile-

"He knows
You know..."
(MARILLION)

ment prononçable par n'importe qui d'autre! Ressemble un peu à l'arabe, avec encore plus de consonnes. 5 #.

Ingénierie

Ou "ingénieur en". Existe pour les talents **mécanique, électricité, biochimie, électronique, nucléaire, et télécom**. L'ingénierie est une sorte de bonus au talent, qui permet au perso de concevoir et, peut-être, de créer plus facilement de nouveaux gadgets. L'ingénierie donne un bonus de +25% lors de la conception et la construction de gadgets (produits, choses, inventions géniales, etc...). Pour pouvoir être ingénieur, le perso doit avoir au moins le niveau 6 dans le talent en question. **Coût:** 10 #.

Il existe aussi d'autres talents d'ingénierie, tels:

- **Régisseur son, lumières et vidéo:** planqué derrière sa console, c'est lui que l'on retrouve dans les studios de TV, 3D ou *Holovision*, dans les concerts ou dans les studios d'enregistrement. Nécessite au minimum les niveaux suivants: **musique**-5, **photographie**-5, (instrument quelconque ou **chant**)-3, **télécom**-4. De même, une **OU** minimum de 15 est demandée. 5 #.
- **Architecte véhiculaire:** les architectes véhiculaires (appelés aussi *gizmos*) sont des concepteurs de véhicules; ce sont les seuls à pouvoir établir des plans de véhicules acceptables par les fabricants. Toute autre personne devra passer par eux ou risquer de graves ennuis... Pour devenir architecte véhiculaire (dans une des quinze catégories décrites sous les talents **conduite, pilotage et spatiopilotage**), il faut avoir au moins les talents: **mécanique**-4, **électronique**-4, **nucléaire**-4 et (talent pilotage approprié)-4. 5 #

Connaissances diverses

Un peu comme des talents, mais en un peu moins puissant. En certaines situations, le déhemme peut accorder un jet de pourcentage basé sur l'**IL**, de $(N \times IL)\%$ avec un N dépendant de la difficulté... Ces connaissances coûtent toutes 2 #.

- **Histoire:** il existe de base trois champs principaux à l'histoire. L'**Histoire pré-stellaire** (avant

l'Arlauriëntur), l'**Histoire Stellaire** (pendant *l'Arlauriëntur*) et l'**Histoire contemporaine** (après *l'Arlauriëntur*... y'a pas plus simple!). On peut aussi choisir un champ de connaissance plus réduit dans le temps ou l'espace, voire plus spécifique (histoire d'une institution, d'un homme, d'une mode, etc...).

- **Géographie:** le personnage connaît bien une région, de taille variable; plus le secteur couvert est grand, plus les connaissances seront floues, bien sûr... Un jet réussi pourra accorder un bonus en **survie urbaine**... De base, tout perso a au moins la connaissance de l'endroit où il a passé le plus clair de son temps...
- **Autres..:** si vous voulez que votre perso s'y connaisse en flippers, en jeux de rôles, en ostréiculture ou en numérologie, demandez à votre déhemme favori, il vous fera peut-être un prix...

L'expérience

Le Jeu de Rôle, et les différents personnages se déplaçant dans celui-ci, ne seraient pas ce qu'ils sont si les différents talents et caractéristiques desdits persos n'évoluaient pas d'une manière ou d'une autre.

Évolution des talents

On peut augmenter tous les talents, soit par l'expérience, l'apprentissage ou l'entraînement, voire les cours, qui seront décrits dans le chapitre **Dernier Rang, près du radiateur**.

On le verra ici, cela se fait grâce aux "coches", nom local des bons vieux points d'expérience des familles. La méthode a ses avantages et ses inconvénients. À mon avis, c'est une des moins mauvaises. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle elle figure ici en lieu et place d'une autre variante...

Expérience sur le terrain

On gagne une coche lorsqu'on l'utilise un de ses talents en condition de stress. Les coches se marquent sur la feuille de personnage dans la colonne **Exp.** en regard du talent concerné...

On ne gagne qu'une coche par séquence d'action, même si celle-ci se

répète pendant un long moment. De même, le déhemme peut décider de moduler les attributions de coches suivant les situations et les réussites.

Augmentation des talents

Pour espérer augmenter un talent, il faut $1 + (\text{niveau actuel})$ coches. On dépense alors ces coches, on tire un **T(CA)** + (niveau du talent) et on gagne $(\text{Mr}/2)\%$ (maximum: 5; minimum: 2). Même si on rate le **T(CA)**, on gagne de toute façon 1%.

On atteint le niveau supérieur une fois qu'on a augmenté son talent de 10%; en bref, lorsqu'on a atteint le pourcentage du niveau supérieur.

Pour les talents sans pourcentage, comme **tir instinctif**, **sang-froid** ou **arts martiaux**, il faut $(1 + (2 \times \text{niveau actuel}))$ coches pour passer de niveau.

Entraînement

L'entraînement apporte au personnage une coche par 6 heures, à condition que celui-ci ait le matériel nécessaire à cet entraînement. Autrement, suivant les cas, il pourra se rendre dans un des endroits cités dans le chapitre **Dernier rang, près du radiateur** qui suit et y payer un modeste forfait (entre 5 et 25\$ de l'heure) en échange de l'accès aux installations tant convoitées.

Histoire de limiter les abus, le déhemme sera bien avisé de limiter l'entraînement journalier à 2-4 heures, histoire de ne pas voir les persos faire que ça pendant leur temps libre...

Apprentissage

Si vous parvenez à trouver un personnage, joueur ou non, qui consente à partager son savoir avec vous, vous pouvez tenter d'augmenter vos compétences. Il faut d'abord que le professeur ait un niveau plus élevé que le personnage-élève. Eh oui...

L'apprentissage dure 4 heures; au bout de cette période, l'élève gagne une coche. Le reste se déroule comme d'habitude.

Évolution des caractéristiques

Bon, ne nous affolons pas: l'expérience dans les caractéristiques ne s'acquiert que difficilement et ne permet pas une augmentation foudroyante.

En plus, ce n'est pas pour toutes les caractéristiques. Si on peut facilement admettre l'augmentation de **FO**, **AG**, ou **TE**, il est déjà plus difficile d'ap-

préhender un entraînement en **IL**, **EQ** ou **VO**, même si ce n'est pas impossible. Par contre, on peut se poser des questions pour des caractéristiques comme **l'AP** ou la **PE**... L'arbitrage bienveillant et impartial (ça nous changera) du déhemme aidera à résoudre ces points de litige.

Expérience

On gagne de l'expérience (ou, tout au moins, des coches...) dans les caractéristiques lorsqu'on réussit un test (un jet sous une caractéristique, si vous préférez...).

Il faut un nombre de coches égales à (caractéristique à atteindre) pour espérer l'augmenter. Donc, pour passer de 11 à 12, il faut 12 coches.

Augmentation

Une fois le nombre de coches suffisantes atteint, il faut réussir un pourcentage sous $(100 - (3 \times \text{la caractéristique de base}))$. Un perso particulièrement prudent et économe (Suisse, quoi...) peut attendre d'avoir plus de coches, chaque coche supplémentaire rajoutant 5%, jusqu'à un maximum de +25%.

On ne peut pas augmenter une caractéristique de plus d'un point d'un coup.

Même en cas d'échec, toutes les coches sont effacées, comme pour les talents. En cas d'échec critique, genre "00" au dé, le déhemme vicieux pourrait même faire **descendre** la caractéristique d'un point, simulant ainsi un "bête accident" à l'entraînement...

Entraînement

On peut gagner des coches pour les caractéristiques en s'entraînant, à raison d'une coche par 4 heures d'entraînement. Comme pour les talents, cela nécessite un certain matériel, accessible dans de nombreux endroits cités dans le prochain paragraphe et accessible pour le modeste forfait susmentionné.

Toujours comme pour les talents, on partira du principe que 4 heures d'entraînement journalier constitue une limite maximale.

Dernier rang, près du radiateur...

On peut aussi retourner à l'école pour parfaire ses connaissances. C'est un processus long, coûteux, qui est loin d'être parfait, mais qui a l'avantage

Optionnellement, on gagne une coche supplémentaire si la **Mr** est de 50 ou plus et/ou sur un jet de dé de 99 ou 00 (puisque'on a compris ce qu'il ne faut PAS faire...). **Note**: cette dernière règle est © Roboduck 1988.

- **Exemple**: un pirate qui tente d'infiltrer un réseau, ou un tireur qui ferraille pendant une minute, ne gagneront tous deux qu'une coche pour toute la séquence, à moins d'un jet critique.

- **Exemple**: **Narklath** a le niveau 7 en **armes soniques (PE 19)**; il a accumulé 8 coches dans ce talent et essaye donc de passer au niveau supérieur. Il tire son **TIL** et le rate... il gagne donc 1% (et atteint donc 90%) dans son talent, et devra attendre de gagner 9 autres pourcents pour atteindre $(89 + 10) 99\%$ et le niveau 8. C'est parfois dur, la vie!..

Optionnel: on peut aussi, si le déhemme est gentil, apprendre sur le tas, ce qui nécessite un bon millier d'heures, au moins, plus une somme non-négligeable en pièces détachées, munitions et dommages corporels divers.

- **Exemple**: **Felrik**, à la suite de quelques **TFO** bolex, a accumulé 12 coches en **FO**, caractéristique dans laquelle il n'a que 11. Il peut donc tenter d'augmenter sa **FO** à 12 en réussissant un jet de $[100 - (3 \times 11)] 67\%$. S'il patiente et gagne deux coches supplémentaires, il aura alors $(67 + 10) 77\%$ de réussite.

d'éviter les aventures fastidieuses où on risque de laisser sa peau.

Études normales

Il faut compter 2 heures d'études pour pouvoir inscrire une coche dans un talent, comme décrit sous **Augmentation d'un talent**. Cette période d'apprentissage coûte au perso, en plus de ses frais d'existence, 25\$ par heure en matériel, bouquins et frais d'écolage. Le perso n'est cependant pas obligé de rester vissé sur les bancs pendant huit heures par jour.

Table 3: Ecoles

UNIVERSITÉ: tous les talents de type **Sciences**, plus **premiers soins, médecine, diplomatie, architecture** et **législation**. Compétences: **ingénierie** et **langues**. Caractéristiques: **IL, TE, IF**.

CLUB *Fitness*: **escalade, acrobatie, nage, désob, déograv, armes naturelles, arts martiaux** et **danse**. Caractéristiques: **FO, CO, AG**.

AUTO-ECOLE: tous les talents **Conduite**, plus **V.E.S.**

AÉRO-CLUB: tous les talents **Pilotage**, plus **déograv**.

ECOLE DE SPATIOPILOTAGE: tous les talents **Spatiopiloteage**, plus **déograv, astronomie** et **hypermécanique**.

CONSERVATOIRE ET ECOLE D'ART: **acrobatie, chant, danse, manipulation, musique, instruments (à vent, à cordes, claviers et percussions), photographie, dessin, éloquence, comédie** et **déguisement**. Compétences: **régisseur son, lumière et vidéo**. Caractéristiques: **AG, DE, IF, EM**.

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT DE LA W.A.S.A.: tous les talents **Combat** et **Conduite**, plus **camouflage, déograv, bricolage, premiers soins, V.E.S., hélicoptère, électricité, électronique, télécom, mécanique, survie urbaine, et législation**. Compétences: **architecte véhiculaire** (autos, motos, poids-lourds, V.E.S. et hélicoptères). Caractéristiques: **FO, CO, AG, IL, TE**.

ça, contactez votre déhemme préféré, qui vous dira en son âme et conscience si cette compétence-ci peut être amélioré par écoles ou non.

Et les connaissances, alors?..

Pour apprendre un langage après la création du perso, il faut compter environ 300 heures d'études dans un des multiples instituts de langues existant un peu partout, c'est à dire environ trois mois, à raison de 4 heures par jour. Le tout coûtant 250\$ et se résolvant par un désormais classique **TIL**. Voir aussi le talent **linguistique**, qui peut s'avérer très utile ici...

Si on veut acquérir une **spécialisation**, il faut compter là aussi 200 à 300 heures d'apprentissage (qui se résout comme d'habitude par un **TIL**) auprès de quelqu'un qui possède déjà la spécialisation avec cet objet. Cela coûte entre 100 et 5'000\$ pour une arme, suivant sa rareté et sa complexité, et environ 10% du prix dans le cas d'un véhicule.

Les talents d'**ingénierie** nécessitent au moins six mois, voire une année d'étude, auprès d'écoles spécialisées, ou comme apprenti auprès de quelqu'un qui est déjà ingénieur et un tantinet pédagogue.

Quant aux **connaissances**, soit on potasse le sujet pendant une bonne centaine d'heures en dépensant une centaine de dollars en bouquins et logiciels divers, ou on apprend sur le tas.

Les friqués-pressés seront heureux d'apprendre qu'ils peuvent aussi se la jouer "**intensive**", comme pour les **études** du même nom, voir plus haut.

Études intensives

Maintenant, si on est à la bourre ou stakhanoviste, on peut opter pour des études intensives. Elle durent deux fois moins longtemps (*ergo* une coche par heure), mais coûtent quatre fois plus cher (dans le cas présent, 100\$ par heure).

Ces études sont à réaliser à proximité d'un centre étudié pour. La table 2 ci-dessous donnent les différentes institutions et ce qu'on peut y apprendre.

Si, par un hasard malencontreux, le talent que vous vouliez améliorer ne figure pas dans la liste ci-dessus, vous vous êtes fait avoir, achetez un autre jeu! Si vous n'avez pas les ronds pour



"Sometimes I use my mind's eye
'Cos it sees things I don't want to
Through the safety of a window..."
(PENDRAGON)

Les Arcanes

Pour la petite histoire...

La notion d'**Arcanes** remonte à une période extrêmement reculée de l'Histoire, avant même sans doute l'apparition de la technologie dans sa forme la plus primitive. À l'époque où la Terre s'appelait encore *Arda*, les Eycldar étaient réputés maîtres dans ces arts, dont on attribuait l'origine à maintes Puissances Divines ou Quasi-Divines. Le départ de ces dernières, coïncidant avec celui des Eycldar, et l'arrivée des glaciations firent basculer l'Art des Arcanes dans l'inconscient collectif (prenant par cela le nom de magie), sauf pour de très rares individus.

Si on sait parfaitement à l'heure actuelle que les autres races de la Sphère, à quelques exceptions près, connaissent les Arcanes, il n'en fut pas de même sur Terre, où le véritable renouveau d'icelles n'eut lieu qu'il y a un peu moins de trois cent ans, après que diverses mutations aient fait ressurgir ces connaissances. Cependant, certains murmurent que cette redécouverte des Arcanes ne fut pas la première. On parle volontiers d'un Âge d'Argent des Arcanes pendant l'Antiquité et d'un court Âge d'Airain dans les années 700 - 1500 de l'ère chrétienne. Et maintenant, on parle d'un Âge du Silicium...

Dans le Multivers de **Tigres Volants**, les Arcanes sont donc une réalité qui, s'il est vrai qu'elle est loin d'être acceptée par tous, n'en est pas moins une force présente et avec laquelle les persos feraient mieux de compter. Donc, je considère ce chapitre comme n'étant **pas** optionnel! Bon, maintenant s'il vous dérange vraiment, vous vous démerdez avec votre conscience, hein? Je ne peux pas vous forcer non plus; pas question de punir les contrevenants au knout. Mais, si j'étais vous et si tout ce qu'on raconte sur le surnaturel est vrai, je réfléchirais à deux fois avant de les bannir.

Ne serait-ce que pour faire peur aux joueurs...

Les Arcanes en général

Les initiés aux secrets des pouvoirs extra-sensoriels ne comptent pas moins de trois forces occultes, plus communément appelées **Arcanes**. Ce sont les **Arcanes de l'Esprit**, les **Arcanes de la Matière**, et les **Arcanes d'Eveil**. Quelques esprits mesquins parlent de l'existence d'une Quatrième Arcane, qui ne serait ni plus ni moins que celle des Éléments. Théorie en général promptement balayée sous le tapis par les grands théoriciens du paranormal.

Ces **Arcanes** comporte dix (10) niveaux, qui fonctionnent plus ou moins à la manière des niveaux pour les talents normaux. Là encore, il existe des rumeurs parlant d'Arcanes Majeures, qui impliqueraient que l'on puisse dépasser ce niveau 10; nul doute qu'il ne s'agit là que d'immondes ragots répandus par quelque(s) individu(s) mal intentionné(s), dans le but de saper le moral des adeptes débutants.

N'empêche que...

Dans chacune des Arcanes, on trouve plusieurs pouvoirs, définis par une **difficulté (Diff.)**, un coût d'utilisation et — parfois — une **VO** minimum pour pouvoir l'utiliser. Ces pouvoirs seront décrits plus avant dans les pages suivantes. D'abord, parlons un peu des mécanismes propres à leur utilisation.

Points de Pouvoir (PPO)

L'utilisation des pouvoirs est régie par les **Points de Pouvoir (PPO)** (le premier qui me traite de copieur a intérêt à se porter volontaire pour le premier vol habité sur Mars), qu'on dépense en plus ou moins grande quantité, suivant les effets désirés. Le calcul des **PPO** se fait ainsi:

PPO: 5 x VO

De plus, à l'instar du **Facteur Vital**, les **PPo** sont liés à la notion de **Seuil (SEp)**. Ce **SEp** est égal à la moitié des **PPo**. Les effets encourus pour le dépassement de ce **SEp** en une seconde sont plus ou moins les mêmes que pour le **FV**: le perso doit réussir un **TCO**, à +1 par 5 **PPo** (ou part de) dépensés au-dessus de ce **SEp**, ou tomber dans les pommes pour une durée égale à la **Me** en minutes...

La récupération de **PPo** dépend de la **CO** de l'adepte. C'est le nombre de points qu'il récupère par heure de sommeil. En période de repos simple, il en récupère la moitié par heure, un quart en période de stress.

Transfert de PPo

Des adeptes peuvent très bien se transférer des **PPo** de l'un à l'autre. Il faut pour cela qu'ils soient en liaison télépathique quelconque. Toutefois, s'il s'agit de **télépathie**, un **PPo** sur deux transmis seront effectivement transférés; seule une **connexion** peut assurer que 100% des **PPo** soient effectivement transférés.

Ces **PPo** peuvent être utilisés tout de suite, dans lequel cas on parle de transfert temporaire. Le nombre de **PPo** transféré temporairement ne peut dépasser (10 x **VO** de l'utilisateur). En transfert permanent, on ne peut de toute façon pas dépasser son nombre maxi de **PPo**.

Niveau de Difficulté

Chaque pouvoir est décrit avec ses effets, son coût, la **VO** minimum pour utiliser ce talent, et surtout, son niveau de difficulté (**Diff.**). En effet, on peut essayer d'utiliser un talent d'une difficulté plus haute que son niveau actuel, mais non seulement c'est pas évident (ça coûte plus de **PPo**), mais en plus c'est risqué (cf. **Choc en retour**)!

Si le niveau de l'utilisateur est plus bas que la **Diff.** du pouvoir, le coût dudit pouvoir est majoré de 10 **PPo** par niveau de différence. À l'opposé, le coût du talent est diminué de 5 **PPo** par niveau de différence, si le niveau du personnage est supérieur à la difficulté du pouvoir.

Choc en retour

Or donc, l'utilisation d'un talent de **Diff.** supérieur à ses possibilités, outre le fait d'entraîner une fatigue supérieure, se fait aux risques et périls de l'apprenti sorcier. On vous aura prévenu! Il y a $[10 \times (\text{Diff.} - \text{niveau})]\%$ qu'il y ait **choc en retour**; en ce cas, si un **TVO** $+ [2 (\text{Diff.} - \text{niveau})]$ est réussi, foirade totale de l'utilisation, entraînant une dépense supplémentaire de $(30 - \text{Mr})$ **PPo**. Dans le cas contraire, le pouvoir fait *boomerang* ou produit l'effet opposé à celui désiré (à l'appréciation du déhemme).

À noter que ce choc en retour peut avoir des répercussions sur des personnes en liaison télépathique avec l'adepte responsable du *fumble*. La possibilité et les effets dudit *fumble* sont laissés à l'appréciation toujours impartiale du bien-aimé déhemme.

Les pouvoirs

Utilisation des pouvoirs

Pour pouvoir utiliser un pouvoir (tiens, c'est marrant, ça!), l'adepte doit le connaître. Ça peut paraître évident, mais il y a des petits rigolos partout... Il doit alors annoncer au déhemme combien de **PPo** il compte dépenser pour utiliser ce pouvoir. Ce dernier compare ce nombre avec le **Coût** du pouvoir et détermine les résultats (réussi, raté, trous dans les murs, etc.). Il est bien entendu conseillé aux déhemmes vicieux de tenir les résultats secrets. On parle d'échec d'utilisation lorsque l'adepte ne dépense pas suffisamment de **PPo** pour son pouvoir.

Utilisation multiple de Pouvoirs

Un adepte peut utiliser simultanément (c'est-à-dire dans la même seconde) plusieurs de ses pouvoirs. Cette utilisation simultanée est cependant soumise à quelques restrictions: d'abord, les pouvoirs doivent être de la même Arcane.

De plus, la **Diff.** totale combinée des différents pouvoirs ne doit pas dépasser le niveau dans ladite Arcane. Pour tout arranger, chaque pouvoir au-dessus du premier augmente la dépense totale de **PPo** de 10 **PPo**. Ceci est cumulatif (2 pouvoirs +10 **PPo**, 3 pouvoirs +20 **PPo**, etc...).

- **Exemple, pour les imbéciles: Kelvin Altahuana**, avec 18 de **VO**, a (18×5) 90 **PPo**. Il a donc un **SEp** de $(90/2)$ 45 **PPo**. S'il dépense d'un seul coup 60 **PPo** (15 **PPo** au-dessus de son **SEp**), il devra réussir un **TCO** $+3 (15/5)$ pour ne pas perdre conscience.

Optionnellement, on peut dépenser plus de **PPo** qu'on en a. Dans ce cas, tirer un **TCO** + (**PPo** supplémentaires/2). En cas de réussite, le perso est épuisé (-25% aux talents, -5 aux caractéristiques). En cas d'échec, il perd (**Me**) points de **CO** (points qui sont récupérés à raison de 1 par jour). S'il arrive à 0 de **CO** ou moins, il doit réussir un **TCO** - (5 + **CO** actuelle). En cas d'échec, il est mort; en cas de réussite, coma pendant $(10 - \text{Mr})$ jours et perte **définitive** (cf. **Santé**) de $(-\text{CO}$ actuelle) points de **CO**. Ça vous paraît compliqué? Regardez l'exemple ci-dessous.

- **Exemple: Abdul "Tout dans le turban" El Badtrip**, fidèle à son sens de la démesure, utilise un pouvoir lui coûtant 40 **PPo** alors qu'il ne lui en reste que 30. Il devra donc réussir un **TCO** $+ [(40 - 30)/2]$ 5. Admettons que tout va mal et qu'il rate son **TCO** de 14, il perd donc 14 points de **CO**, ce qui l'amène à -2 de **CO**. Il doit maintenant réussir un **TCO** - (5 - 2) 3 pour éviter la mort, ce qu'il fait tout juste (**Mr** de 1); il n'est donc "que" dans le coma pour $(10 - 1)$ 9 jours et ne perd "que" deux points de **CO** définitivement...

- **Exemple: Malcolm Athée**, (niveau 1), désire utiliser un talent de **Diff.** 4. Il devra donc dépenser $[(4 - 1) \times 10]$ 30 **PPo** supplémentaires pour utiliser ce talent (à condition, bien sûr, qu'il le connaisse et qu'il ne se ramasse pas un **choc en retour** (q.v.)). **Lady Della Quera**, elle, est une Arcaniste de niveau 8. Pour employer le même talent, elle dépensera $[(8 - 4) \times 5]$ 20 **PPo** de moins que le coût normal; elle pourra même utiliser ce talent pour 20 **PPo** sans avoir à se fatiguer.

Note optionnelle pour ceux qui trouvent que c'est trop balaise: on peut imaginer une constante de temps, au niveau de la concentration, qui signifie que l'adepte doit se concentrer pendant une seconde par 5 **PPo** (ou part de) effectivement dépensés. Ou alors donner des malus suivant les conditions, ou demander un jet sous la **VO**, ou toute autre limitation de ce genre.

- **Exemple: Lady Della Quera** se trouve en pleine argumentation diplomatique avec un petit malfrat (muni d'un gros revolver). Tout en tentant une **suggestion** (**Diff.** 2) sur le simili-ennemi public pour qu'il se calme, elle appelle par **télépathie** (**Diff.** 1) ses gardes du corps, heureusement pas loin de là. Ce qui nous donne une utilisation de deux pouvoirs (+10 **PPo**), pour une **Diff.** totale de 3. Je vous rassure tout de suite: tout se finira bien (sauf pour le truand)!

- **Exemple: Felrik** réussit un pouvoir de **Diff. 4** en situation de stress. S'il n'a que le niveau 2 dans l'Arcane correspondante, il gagne $[1 + (4 - 2)]$ 3 coches dans cette Arcane. Si au contraire il est de niveau 5, il ne gagne pas de coche, parce que c'est déjà pour lui de la routine. Pour passer du niveau 5 au niveau 6, il faut (6×5) 30 coches.

Limitations

La seule restriction réelle à l'utilisation de pouvoirs mentaux est que **l'utilisateur doit savoir ce qu'il fait!** C'est-à-dire qu'il doit avoir conscience de l'existence et de l'emplacement d'un être ou d'un objet pour agir sur celui-ci. La **conscience** ou connaissance est la clé (théorique) des pouvoirs psychiques. Toutefois, on va partir du principe que, là où ce n'est pas indiqué, la portée maximale des pouvoirs est de $(VO \times \text{niveau}) \times 10 \text{ m.}$, où "niveau" est le niveau dans l'Arcane concernée.

Expérience et apprentissage des pouvoirs

Au Commencement...

À la création, un personnage qui a acheté ses pouvoirs psis commence avec deux pouvoirs dans une Arcane, avec le niveau 1 dans ladite Arcane. Pour 1# de plus, le perso peut s'acheter un pouvoir, pour 2# un niveau supplémentaire dans cette Arcane, jusqu'à un maximum de 10#. Pour 5#, il peut maîtriser une Arcane supplémentaire au niveau 1 (avec deux autres pouvoirs; maximum: deux Arcanes initialement).

Quand à savoir quels pouvoirs dans quelle Arcane, le choix est laissé là à notre ami le déhemme, qui peut tout-à-fait décider de lui attribuer ces pouvoirs et cette Arcane au hasard, en choisissant lui-même ou en laissant le joueur choisir (option suicidaire)... On fera quand même attention, dans le cas du tirage aléatoire, à attribuer des pouvoirs en rapport avec la **VO** minimum exigée et la **VO** de l'adepte, s'pas?..

Il est à noter qu'un perso peut très bien avoir initialement un pouvoir de **Diff.** plus grand que son niveau dans l'Arcane concernée. C'est casse-gueule, mais possible...

Expérience

L'expérience n'est profitable qu'au niveau de l'augmentation des niveaux dans les Arcanes. Comme pour les talents, l'utilisation d'un pouvoir en situation de stress rapporte à l'adepte un certain nombre de coches. Ce nombre est égal à 1, +1 par **Diff.** supplémentaire au-dessus du niveau. Si la **Diff.**

du pouvoir est inférieure au niveau, ça rapporte que dalle.

On passe au niveau d'Arcane supérieur lorsqu'on a réussi à accumuler un nombre de coches égal à $5 \times$ (niveau à atteindre). Le passage se fait automatiquement lorsqu'on atteint le nombre de coches nécessaires, donc il n'est pas possible de les garder de côté et de passer plusieurs niveaux d'un coup.

Apprentissage

Sachons d'abord que le professeur est appelé aussi, selon l'expression consacrée, un **mentor**, ce qui donne évidemment lieu à de nombreux gags, genre: "Un *mentor* n'est jamais cru, même par ses élèves..." Ce terme, repris ci-dessous, est principalement employé au sein de la Rose de Mars.

Pour apprendre un nouveau pouvoir, l'adepte doit contacter un professeur (un *mentor*, donc) qui maîtrise ce pouvoir (c'est-à-dire qui ait au moins le niveau dans l'Arcane égal à la **Diff.** du pouvoir). Celui-ci doit passer $(20 \times \text{Diff. du pouvoir})$ heures à apprendre au perso, à raison de trois heures par jour environ. Au bout de cette période, le *mentor* doit tirer un jet sous **4IL%**. L'élève doit alors réussir un **3IL%**, avec comme modificateur (**M** du *mentor*/2), pour maîtriser ce pouvoir; s'il rate, tant pis... On peut admettre que si, malgré son échec, l'élève persiste, on peut récompenser son opiniâtreté par un bonus de 10%, cumulatif *ad nauseam*.

Pour maîtriser une nouvelle Arcane, il faut trouver un *mentor* qui ait au moins le niveau 5 dans cette Arcane (et qui, évidemment, soit d'accord pour l'apprendre à l'élève). Pour le reste, la procédure est la même que pour un nouveau pouvoir, sauf que ça dure 100 heures, plus l'apprentissage d'un premier pouvoir.

Un perso qui n'a pas (ou plus) de pouvoir psi peut tenter de maîtriser les Arcanes. Il faut pour cela qu'il ait la **VO minimum** indiquée sous **Races**. Ensuite il devra suivre une initiation auprès d'un Arcaniste ayant au minimum le niveau 6 dans les Arcanes de l'Esprit et celles de l'Éveil; cette initiation dure (30 - **EM**) mois et ne peut être interrompue. À la fin d'icelle, le personnage devra réussir un **TVO -5** qui, s'il est réussi, lui accorde le niveau 1 dans les deux Arcanes précitées, ainsi qu'un pouvoir de **Diff. 1** dans chacune des Arcanes. Bien sûr, il se peut que ce soit payant et/ou dangereux...

- **Exemple: Abdul El Badtrip**, psioniste notoire, peut s'acheter, en plus de ses deux pouvoirs et de son niveau initial, 4 pouvoirs et 3 niveaux supplémentaires, 2 pouvoir et 4 niveaux, 5 niveaux ou tout autre combinaison ne dépassant pas 10#.

- **Exemple:** si le *mentor* a réussi son jet de 25, l'élève aura +12% au sien. S'il l'a planté de 30, l'élève a intérêt à surmonter un handicap de -15%...

De la difficulté relative de trouver un mentor

Pour les groupés, cela ne pose généralement aucun problème, puisqu'ils en ont une quantité assez impressionnante sous la main. Par contre, pour les autres...

Dans les rues, et ce à moins de connaître personnellement un perso, joueur ou non, il faut compter un %**survie urbaine**, avec le modificateur de la ville ainsi qu'un modificateur dépendant de l'attitude des natifs envers les psis, allant de +10% (Copacabana) à -50% (Fédération des Hautes-Terres ou sud des Etats-Unis...). (50 - **Mr**, minimum 0, of course) donne le nombre de jours que cela prend pour trouver le type en question, tandis que **Me** donne le nombre de jours perdus à tenter de trouver ce même type. Un échec critique signifie qu'on s'est fait repérer par une bande d'anti-psis notoires et qu'il devient urgent de changer d'air.

Une fois la personne rencontrée, et ce après avoir pris toutes les précautions d'usage, il faut savoir si elle connaît les pouvoirs qu'on attend d'elle ((11 - **Diff.**) x 1d10% de le connaître effectivement) et si elle est disposée à l'enseigner.

Pour cela, on peut tenter un %**diplomatie** (voire, pour les irrécupérables, un %**dragage**...), ou bêtement résoudre cela par une habile séance de *role-playing*, nettement moins ennuyeuse et aléatoire qu'un bête jet de dé déterminé par une formule sans âme.

Les privés, à part s'ils font partie d'une section spéciale au sein de leur institution ou corporation, seront eux aussi obligés de se rabattre sur les moyens du bord pour apprendre de nouveaux pouvoirs, aidés peut-être en cela par l'organisation qui les chaperonne.

De l'influence du milieu sur l'expérience

Les groupés en général, ainsi que les privés au sein d'une section psi, peuvent s'entraîner convenablement à l'utilisation de leurs pouvoirs.

20 heures d'entraînement (maximum 4 heures par jour) rapportent une coche dans l'Arcane entraînée (on ne peut entraîner qu'une Arcane par semaine), mais on ne peut accumuler de cette manière qu'un nombre de coches égal à la moitié de ce qui faut pour passer au niveau supérieur, le reste doit venir d'expérience "sur le terrain".

À noter que **La Rose de Mars** autorisaient un temps des *psi-loners* à venir s'entraîner chez eux, pour un tarif de 50\$ par semaine. Cependant, beaucoup de succursales ont suspendu ce service à la suite de bagarres causées par des personnes un peu trop bornées. Celles qui l'acceptent encore font maintenant payer le double et menacent d'exclusion définitive les fouteurs de merde.

Il y a quand même peu de chances que ce soit gratuit... Le tarif habituel est d'environ 50\$ par semaine d'entraînement, $\pm 100\%$, suivant la tête du client.

Arcanes de l'Esprit

Appelés aussi pouvoirs télépathiques, ceux-ci portent exclusivement sur les actions d'esprit à esprit, qu'elles soient de détection, de lecture ou de transmission, voire même d'intrusion ou d'attaque (qui seront indiqués par la suite par un **(A)**).

Présence

Diff.: 1

Coût: 1 PPo/m. de rayon

Permet à son utilisateur de détecter des formes de vies autour de soi. Comme la détection porte sur les ondes mentales et non les ondes biologiques, seules les formes d'intelligence supérieures ou égales à celle d'un animal de type vertébré inférieur sont repérables et déterminables. Un **TEM** - 5 permet de déterminer si cette forme de pensée est hostile ou pas; si ladite forme est connue de l'adepte, il peut tenter de la reconnaître en réussissant un **TIL** -2. L'effet est immédiat et dure simplement le temps que l'utilisateur se rende compte de ce qui l'entoure (c'est-à-dire à peu près une seconde).

Télépathie

Diff.: 1

Coût: 5 PPo/km./minute

Ou: "Comment faire de la radio, sans radio". Communication entre deux (ou plus) personnes. Contrairement à la croyance populaire, la **télépathie** n'est pas un "langage universel". Il faut donc penser dans une langue connue de l'interlocuteur pour être compris, ou alors transmettre des images (pour 5

Note: dans le texte ci-dessus, les termes "groupés", "privés" et "psi-loner" font référence au paragraphe **Psioniques et Société** du chapitre **Civilisation**.

Note: on ne considère pas la **télépathie** comme une attaque dans ce cas (c'est-à-dire, elle ne brise pas la **barrière mentale**...).

- **Exemple:** flairant une arnaque psionique, **Simon M. Francis** érige une **barrière mentale** de 20 (coût: 10 **PPo** par dix minutes.). Sale coup pour l'arcaniste embusqué... Après la première attaque, et si Simon veut garder sa **barrière mentale** debout, il devra dépenser 10 **PPo** par seconde (une bonne idée, mais qui va coûter cher à la longue...).

- **Exemple:** au cours d'une réception à l'Ambassade Highlander de Washington (si! Ils en ont une!), **Lucia Della Montes** discute avec l'Ambassadeur (**VO** 13), qui lui soutient *mordicus* que la Fédération n'a rien à voir dans la mort de son père. Lucia utilise **penthotal**, avec 50 **PPo**. Malgré une résistance héroïque, le résultat est: [50 - (2 x 13)] 24; l'ambassadeur irradie le mensonge comme une enseigne au néon...

- **Exemple:** un adepte essaye de lire les pensées d'un quidam (**VO** 14) en dépensant 40 **PPo**. Il peut ainsi lire des pensées importantes, comme la date et l'heure de son rendez-vous [(2 x 14) 28]. S'il avait dépensé 2 **PPo** de plus, il aurait pu accéder à des informations plus intimes (car 3 x 14 = 42), comme le contenu du rapport qu'il doit présenter plus tard.

Note: les adeptes maîtrisant le pouvoir **télépathie** peuvent aussi envoyer des **suggestions télépathiques** s'ils le désirent, pour un coût majoré de 10 **PPo**.

PPo supplémentaires), qui font par contre un peu "petit nègre"....

Barrière Mentale

Diff.: 1

Coût: Spécial

Protège contre certaines intrusions ou communications indésirables. Encore faut-il que ça tienne le coup!.. 1 **PPo** dépensé équivaut à une protection de 2 pendant dix minutes, toute attaque contre cette barrière la brise, même si elle a résisté (traduction: une fois attaquée, il faut en reconstruire une autre).

Ce pouvoir est efficace contre tous les pouvoirs d'attaque et bloque aussi toute tentative de **télépathie** en direction de l'utilisateur de la barrière; le contraire est par contre possible. En fait, seule une **connexion** (q.v.) peut passer à travers une **barrière mentale**.

Connexion

Diff.: 2

Coût: 5 **PPo**/minute

La **connexion mentale** est une sorte d'amélioration de la **télépathie** simple. Son principal avantage est sa portée, quasi-infinie (en théorie; en pratique, pas plus de 1'000 km.). L'inconvénient c'est que ça ne marche qu'entre personnes intimes ou très, très proches (genre parents, amants ou amis d'enfance). Par contre, même si un des interlocuteurs n'est pas télépathe, la communication télépathique passera quand même dans les deux sens (ce qui n'est pas le cas avec la **télépathie** classique). C'est-y pas formidable, ça?

Pour couronner le tout, certains pouvoirs des **Arcanes de l'Eveil** (q.v.), utilisables seulement sur soi-même, peuvent être utilisés au moyen d'une **connexion** sur la personne connectée.

Suggestion (A)

Diff.: 2

Coût: 1 **PPo**/VO de la victime

VO minimum: 14

Cette forme la plus simple de contrôle mental consiste en une implantation d'un conseil dans l'esprit de la victime, de telle manière que celle-ci croie qu'elle y a pensé toute seule. C'est très subtil, mais pas très puissant, de par le fait

qu'on ne peut lui conseiller une action opposée à sa nature ou à sa fonction.

C'est au joueur de formuler son conseil et au déhémme d'estimer — suivant la formulation — si ce dernier est "recevable" par la victime. La victime se souvient de ce qu'elle a fait sous **suggestion**, mais, et c'est là la subtilité, elle n'y prêtera aucune attention particulière et jugera ce qu'elle a fait comme tout à fait normal, pensant avoir pris cette décision elle-même.

Penthotal (A)

Diff.: 2

Coût: 1 **PPo**/VO de la victime

Le **penthotal** est le nom du plus ancien sérum de vérité moderne. Transposé dans les capacités mentales, ce pouvoir a cependant une efficacité moindre, puisqu'il ne s'agit que de détecter un mensonge éventuel.

Si la victime se doute de quelque chose, elle peut tenter de résister. Si elle réussit un **TVO**, sa **VO** est temporairement doublée (pour le calcul des points dépensés seulement, et ce pour la durée de l'interrogatoire).

Lecture des Pensées (A)

Diff.: 2

Coût: Spécial

Forme pernicieuse de la **télépathie**, puisqu'elle se propose de pénétrer dans le crâne de la victime pour y lire ses pensées. Là encore, l'imagerie populaire née des ouvrages de science-fiction du 20e siècle s'avère fautive, car il n'y a pas grand-chose de plus pénible que de lire les pensées les plus intimes de quelqu'un, à plus forte raison si le quelqu'un en question n'est pas consentant du tout!

Par point de **VO** de la victime, il faut dépenser 1 **PPo** pour pouvoir lire des pensées bénignes (son adresse ou ce à propos de quoi il est en train de parler), 2 **PPo** pour des pensées plus importantes (son planning de la semaine), 3 pour des pensées "secrètes" (l'adresse de sa maîtresse), 4 dans le cas de pensées intimes (ce qu'il va lui faire la prochaine fois) ou même plus en cas de "blocage mental" accidentel ou pas.

De plus, comme pour **penthotal**, le coût est doublé si la victime se doute de quelque chose, et un échec du talent la fera se douter de quelque chose...

Attaque Mentale (A)

Diff.: 3

Coût: Spécial.

Tempête de neurones pour un homme seul. C'est un pouvoir offensif très violent, consistant en une tentative de surcharge de l'esprit adverse par une multitude de signaux et d'images mentales (couleurs pétantes, figures d'Esher, etc...).

Une blague fréquente dit: "Les attaques mentales, ou on en meurt, ou on devient idiot. Je le sais, j'en ai subi plus d'une". Au-delà de l'anecdote se profile une réalité fort peu différente, comme l'illustre la table des effets ci-dessous. On y entre la différence entre le nombre de **PPo** engagés dans l'attaque et la **VO** de la victime, plus ses éventuelles protections (pas physiques, mais psychiques):

Bocal (A)

Diff.: 3

Coût: 2 PPo/VO de la victime.

Malgré les apparences, ce pouvoir est d'une clarté limpide... enfin, sauf pour sa victime. En effet, ladite victime est complètement bocal, incapable de faire quelque chose de plus constructif que de rester debout, si elle rate un **TCO** (modifié par le niveau de l'utilisateur). L'effet dure (**Me**) minutes.

Ordre (A)

Diff.: 4

Coût: 2 PPo/VO de la victime
VO minimum: 15

Amélioration de la **suggestion**, transformée pour l'occasion en un ordre simple (pas plus de cinq mots), que la victime se fera, si ce n'est un plaisir, du moins une obligation d'accomplir. Encore une fois, on ne peut pas demander à un perso d'accomplir un acte contre sa nature (se suicider, tuer un intime, ou, pour le cas d'un fanatique, trahir sa cause). Mais une fois encore, tout est dans la formulation...

La victime recouvre ses esprits après avoir réalisé l'**ordre**, en étant "libéré" par l'adepte ou au bout d'une minute. Elle ne se souvient de rien.

Illusion Mentale (A)

Diff.: 4

Table 1: Effets des attaques mentales

Différence	Effets
moins de 0	Echec et mat! La victime se rend compte qu'elle a été attaquée.
0 - 5	Echec. La victime ne se rend compte de rien.
6 - 15	Si la victime rate un TVO , elle est sonnée pour Me secondes.
16 - 25	Si la victime rate un TVO , elle est assommée pour Me minutes, sinon, elle est sonnée pendant (10 - Mr) secondes.
26 - 35	Si la victime rate un TVO , elle perd 1D10-4 (minimum: 1) points dans ses caractéristiques mentales (tirées au hasard pour chaque point perdu) et est dans le coma pour Me heures. Sinon, elle est assommée pendant (20 - Mr) minutes.
36 - 40	Si la victime rate un TVO , elle est tuée sur le coup par désintégration massive des neurones. Les déhemmes avides d'effets <i>gore</i> peuvent compléter cet état de fait par des descriptions appropriées de la cervelle et du sang sur les murs alentours, avec les TEQ appropriés. Sinon, voir au-dessus, j'en ai marre de me répéter (durée du coma: (50 - Mr) heures).
41+	Comme au-dessus, sauf qu'il n'y a pas de "si"! C'est mort et c'est tout!..

Coût: 2 PPo/VO de la victime.

Ce pouvoir permet à son utilisateur de faire voir (ou ne pas faire voir) à peu près n'importe quoi à sa malheureuse victime. La seule limite étant, comme d'habitude, la connaissance du perso. En cas de truc un peu trop gros, on peut aussi faire tirer à la victime un **TVO**, modifié par le niveau de l'adepte. Les effets de telles illusions sont laissées à la magnanime complaisance du déhemme, qui sait ce qu'il a à faire... Ne pas oublier qu'il s'agit d'une image mentale, en aucun cas visible par quelqu'un d'autre que la victime.

Transfert Electronique

Diff.: 5

Coût: 1 PPo/FE du circuit (minimum: 10 PPo).

VO minimum: 15

Pouvoir appelé aussi "Syndrome TRON" (du nom d'un film de science-fiction du 20e siècle) par les rigolos de la Rose de Mars...

Par ce pouvoir, le psioniste voit son esprit se transformer en une "étincelle" électromagnétique, pouvant se déplacer plus ou moins à loisirs dans le microcosme des circuits électroniques. Son corps est alors comme en **catapsie** (q.v.).

- **Exemple: Philip Eldrytch** déclenche une apocalypse neuronale (50 **PPo**) sur un emmerdeur (**VO** 11), non-pourvu de protection mentale. Résultat: (50 - 11) 39. Le pénible rate son **TVO** +5 et tombe raide, un mince filet de sang coulant de ses oreilles et de ses narines. S'il avait eu un **bouclier mental** de 5 points, par exemple, le résultat n'aurait été que de [50 - 11 - (2 x 5)] 19, assurément moins définitif...

Note: un adepte ayant au moins le niveau 5 en Arcanes de l'Esprit peut s'il le désire "limiter les dégâts" de son attaque mentale. En fait, il précise d'abord au déhemme quelle sera la puissance maximum de son attaque (coma, assommé, etc.) et tout résultat supérieur à cette limite est rabaisé à la limite.

- **En reprenant l'exemple ci-contre, ça nous donne:** Philip étant de bonne humeur aujourd'hui, il décide de limiter son attaque à "assommé". Le résultat est 39, c'est-à-dire "mort", mais comme l'attaque était limitée, on part du principe que l'ennuyeux n'est qu'assommé (limite fixée).

Petite note optionnelle, mais qui peut sauver des vies, notamment de joueurs: on peut accorder aux victimes de pouvoirs mentaux d'attaque un **TVO** qui, en cas de réussite, ajoutera temporairement la **Mr** à la **VO**.

Les divers décors, lieux, rencontres et problèmes pouvant se produire dans un appareillage électronique sont laissés à l'entière appréciation du déhemme. Le temps peut y être considérablement rallongé, vu que les informations se déplacent plus ou moins à la vitesse de la lumière.

Le coût du "voyage" se paye à l'aller et au retour. En conséquence, en cas de panne sèche de **PPo**, l'esprit retourne immédiatement dans le corps et le perso sombre dans un semi-coma, dont il ne sortira qu'après avoir regagné tous ses **PPo**. A noter que, dans le cas de circuits informatiques, passer les programmes de défense coûte (niveau de défense) **PPo**, le double si on veut passer "en douceur" (sans tout casser, quoi...)

Clairaudience

Diff.: 5
Coût: 15 Ppo/minute/km.
VO minimum: 17

Si vous n'avez pas peur de vous faire appeler Jeanne d'Arc, la clairaudience vous permet d'entendre des sons alors que vous n'êtes pas là où ils se produisent... Simple, non?

Contrôle (A)

Diff.: 6
Coût: Spécial
VO minimum: 17

Amélioration supplémentaire des pouvoirs dits "de contrôle mental", celui-ci permet à l'adepte de faire agir sa victime selon ses propres désirs et ses propres ordres, qu'ils soient oraux ou télépathiques.

La prise de contrôle de l'esprit du pigeon de service coûte 3 **PPo/VO** de celui-ci, ou le double s'il se doute de quelque chose et qu'il cherche à résister. Par la suite, une dépense de 1 **PPo/VO** par minute est nécessaire pour garder le **contrôle** de l'esprit.

À noter qu'on ne peut pas prendre le **contrôle** d'une personne qui a une **VO** plus élevée que la sienne.

Corps Astral

Diff.: 7
Coût: 1 Ppo/min./100 m.

Certains qui se croient drôles pourraient parler d'un "autre moyen de sor-

tir de sa coquille" et ne pas être très loin de la vérité... Le **corps astral** est une manifestation ectoplasmique (visible ou pas, au choix de l'utilisateur) de l'esprit de celui-ci. Comme pour le **transfert électronique**, le corps tombe en **cataplesie** dès le départ de l'esprit.

Le corps astral peut voir et entendre ce qui se passe autour de lui, comme s'il était effectivement présent, mais ne peut pas agir physiquement, étant immatériel. Il peut par contre utiliser ses pouvoirs psychiques normalement et peut aussi voir les autres corps astraux autour de lui.

En cas de panne sèche de **PPo**, se reporter au pouvoir **transfert électronique**.

Clairvoyance

Diff.: 7
Coût: 15 Ppo/seconde/km.
VO minimum: 19

Comme **clairaudience**, mais avec l'image. En bref, non content d'entendre des voix, vous avez des visions. Si vous n'êtes pas Arcaniste et que ça vous arrive, arrêtez de fumer et/ou de boire. Ou devenez prophète, c'est très à la mode.

Exorcisme

Diff.: 8
Coût: Spécial.
VO minimum: 20

Foin du *vade retro, Satanas!* et d'autres cathonneries du même tonneau, l'**exorcisme** est une affaire psionique sérieuse, qui s'applique aux âmes récalcitrantes et autres entités désincarnées casse-bonbons. L'**exorcisme** sert à renvoyer à la maison les corps astraux et autres esprits en balade là où il ne faut pas, ainsi qu'à déposséder les victimes de **possession**.

Il faut d'abord que le perso dépense une somme de **PPo** égale à la **VO** de son adversaire pour le forcer à se matérialiser, ou tout au moins à être atteignable. Ensuite, il faut le vaincre!

On résout le combat par un **duel de volontés**. Celui-ci se déroule ainsi: l'individu avec le plus d'**IL** commence, son adversaire doit alors tirer un **TVO**. S'il le rate, il perd alors un point de **VO**; on inverse alors les rôles et on continue jusqu'à épuisement des stocks... On peut à tout moment dépenser des **PPo** pour augmenter sa **VO** pendant une phase

(attaque ou défense). 2 **PPo** ajoutent ou enlèvent 1 au **TVO**, suivant qu'on soit l'attaquant ou le défenseur. Le premier arrivé à une **VO** de 0 a perdu. Il est entièrement à la merci de son adversaire, qui peut alors le bannir ou le posséder, voire lui faire des trucs encore moins racontables... La **VO** perdue est récupérée à raison d'un point par heure.

A noter que l'**exorcisme** est un passe-temps pas très recommandé pour l'intégrité physique ou mentale, respectivement du décor ou des témoins. Ça prend aussi un laps de temps assez considérable, entre quinze minutes et plusieurs heures. Plusieurs adeptes peuvent se regrouper pour un **exorcisme**, ainsi que plusieurs entités (qui, habituellement, n'ont aucun scrupule à le faire, lorsqu'elles arrivent à s'entendre entre elles...). Les procédures sont plus ou moins les mêmes, avec chaque personne désignant sa cible, en plus spectaculaire et bordélique (les combats se font alors dans l'ordre décroissant d'**IL**).

Conversion (A)

Diff.: 8

Coût: 5 **PPo**/**VO** de la victime.

La conversion mentale n'est ni plus ni moins qu'un lavage de cerveau appliqué par certaines des organisations psis à leurs membres par trop récalcitrants, ou aux ennemis de valeur pour les faire changer de camp. Son coût est tel que plusieurs adeptes sont nécessaires pour mener à bien l'opération (cf. les règles de "passage" de **PPo** d'un perso à un autre).

La réalisation est longue, très longue... elle peut durer parfois près de 24 heures, au cours desquelles le "converti" doit réussir un **TEQ** pour ne pas sombrer dans les affres de la folie (auquel cas tout est à refaire... avec un autre!). De plus, s'il le manque, il doit réussir un **TCO** ou mourir. Les "convertisseurs", eux, doivent réussir un **TEM** pour implanter avec succès les nouvelles idéologies dans l'esprit de leur victime. En cas d'échec du **TEM** (tiré, de préférence, en secret), l'implantation échoue, d'une manière plus ou moins visible et plus ou moins grave suivant la **Me**.

On comprend pourquoi nombre de psis préfèrent se suicider plutôt que de passer à la moulinette mentale lorsqu'ils sont capturés par l'association ennemie...

Possession (A)

Diff.: 9

Coût: Spécial.

VO minimum: 20

Ce pouvoir permet à un arcaniste d'investir le corps de quelqu'un d'autre, en chassant son esprit dans un coin du subconscient et installant le sien aux commandes. Ce genre de gag n'est pas évident, puisqu'il faut que l'arcaniste dépense 4 **PPo**/**VO** de sa victime (dans le cas d'un non-psionique) pour réussir la possession, puis dépenser 5 **PPo** par heure d'utilisation pour l'empêcher de ressortir.

Contre un psi, c'est encore moins évident, puisqu'il faut alors le battre dans un combat de pouvoirs, comme décrit dans **exorcisme**, en nettement moins spectaculaire mais en tout aussi éprouvant. Une fois implanté dans sa victime, la dépense horaire est la même que pour un non-psi. Si la pseudo-victime est protégé par la moindre **barrière mentale**, inutile d'insister, c'est scié.

Dernier gag, si la victime est d'une autre race, la dépense des points est multipliée par 1.5. Le déhemme reste seul juge pour décider si la victime peut effectivement être considérée comme d'une autre race.

En cas de réussite, l'arcaniste conserve ses caractéristiques psychiques et gagne les caractéristiques physiques de son hôte. Pour ne pas s'envamerdaver, on considère que les pourcentages des talents restent ceux de l'arcaniste, même si l'hôte n'est pas aussi doué. L'arcaniste gagne aussi les caractéristiques raciales de l'hôte, s'il y a lieu et s'il s'agit de caractéristiques de type physique (**NY**, par exemple).

S'il le désire, à la fin de la possession, l'arcaniste peut effacer tout souvenir de ce qui s'est passé, depuis avant la possession jusqu'alors, et ce pour 1 **PPo**/**VO** de l'hôte. On considère le corps de l'arcaniste comme étant en **cataplexie** pendant le temps de la possession, comme pour le **transfert électronique** et le **corps astral**. D'ailleurs, en cas de chute à 0 **PPo**, les effets sont les mêmes que pour ces deux talents.

Préscience

Diff.: 10

Coût: 40 **PPo**

VO minimum: 23

Note: l'esprit en cours d'exorcisme peut, à tout moment, se retirer du combat, en dépensant une quantité de **PPo** égale à la **VO** (totale) de son adversaire. En cas d'échec, il perd son tour de combat et on continue...

Un doute sur la suite des évènements? Le *Terminator* est-il derrière cette porte? Que va-t-il se passer si j'appuie sur le bouton rouge? Pas de problème! Un coup d'oeil dans la trame de l'espace-temps, catégorie "futurs", et vous voilà renseigné.

Bien sûr, tout cela est très théorique. En pratique, c'est une sorte de *flash* qui parvient au perso, qui doit faire un TEM pour tenter d'y discerner quelque chose d'intelligible et d'utilisable. Le déhemme se fera dans ce cas une joie de lui décrire quelque chose de vague, cotonneux et mal défini. Le déhemme taquin peut rajouter une TEQ -5 comme dans le cas d'un événement surnaturel (cf. **La Confrérie des Disjonctés**).

Télékinésie

Diff.: 1

Coût: 1 PPo/100 g./seconde.

Le talent psychokinétique le plus simple, connu depuis l'aube des temps (ou presque, n'exagérons rien). Pour le cas où il y aurait des ignares complets dans la salle, je rappelle que la **télékinésie** sert à soulever et déplacer des objets dans l'espace. Sert aussi à actionner des mécanismes simples à distance: tirer un levier, appuyer sur un bouton, dégrafer un soutien-gorge... pour la modeste dépense de 10 PPo. La vitesse maxi de déplacement des objets par **télékinésie** est de (niveau) x 2 m/s.

Antigravité Simple

Diff.: 1

Coût: Spécial

Si vous persistez à ignorer ce talent, jetez tout de même un coup d'oeil à la **cinquième leçon** du chapitre des **combats**. En clair, ce pouvoir peut s'avérer une véritable assurance-vie en cas de tentative d'atterrissage vertical sans matériel approprié.

Antigravité simple coûte 1 PPo par 10 m. de chute, maximum: (50 x niveau) m.

Agitation/Ralentissement Moléculaire

Diff.: 2

Coût: 1 PPo/1 dm³, par +10°C ou par -5°C.

Rappel (pour les petits rigolos qui n'y connaissent que dalle en physique théorique): c'est l'agitation interne au niveau des atomes qui fait qu'un objet est plus ou moins chaud, que ce soit de l'air, de l'eau ou un .357 Magnum. Donc, en agissant mentalement au niveau des molécules, on peut effectivement réchauffer ou refroidir un objet, suivant qu'on accélère ou qu'on ralentisse ce mouvement interne. Certains adeptes un peu doués peuvent aller jusqu'à provoquer une combustion spontanée des objets.

Amis déhemmes, veuillez consulter vos différents traités de physique pour relever les points de fusion et d'ébullition des différentes matières connues, ainsi que les points de combustion de certaines autres. Si vous n'avez pas envie de faire de la physique

Table 2: *Pyromania...*

Matériau	Fortes chaleur	Combustion/Fusion
Papier (simple feuille)	-	5 PPo (C)
Papier (livre de poche)	-	10 PPo (C)
Carton d'emballage	-	10 PPo (C)
Bois (copeaux, sciure)	5 PPo	10 PPo (C)
Bois (massif, moins de 5 mm.)	10 PPo	20 PPo (C)
Bois (très massif, porte ou table)	20 PPo	50 PPo (C)
Plastique (feuille d'emballage)	5 PPo	10 PPo (F)/15 PPo (C)
Plastique (objet de moins de 1 kg.)	10 PPo	25 PPo (F)/40 PPo (C)
Plastique (gros objet, genre ordino)	30 PPo	50 PPo (F)/75 PPo (C)
Metal fin (plaquage, petit bijou)	5 PPo	50 PPo (F)
Acier (vieux pistolet, genre Colt 1911)	15 PPo	200 PPo (F)
Autres:		
Faire bouillir de l'eau (1 l.):		10 PPo
Faire geler de l'eau (1 l., 25°C initialement):		5 PPo
Faire imploser un écran TV:		20 PPo
Se griller des toasts:		5 PPo
Allumer un petit feu de camp:		15 PPo

Dernier détail: on ne peut par contre pas s'amuser à ce genre de choses avec quelque chose de vivant ou de pas-mort-depuis-longtemps...

Arcanes de la Matière

Appelée aussi pouvoirs de **psychokinésie**, Ce nom barbare regroupe l'influence de l'esprit sur la matière, sous quelque forme que ce soit.

appliquée, je suis (trop) gentil, je vous laisse une petite table sympathique ci-contre pour vous donner une idée (Rappel: 1 dm³ ≈ 1 litre ≈ 1 kg.).

Protection Cinétique

Diff.: 2

Coût: Spécial.

Pour un prix bien moindre, ce talent vous offre une protection équivalente à un bouclier magnétique. Vous choisissez le **FA** que pourra absorber votre bouclier, à raison de 1 **PPo** par +1 de **FA**, et toutes les attaques de **FA** inférieur ou égal à ce nombre n'auront aucun effet, tandis que les attaques plus puissantes seront réduites d'autant. Comme pour la **barrière mentale**, la protection dure 1 minute, mais est détruite par l'attaque, que celle-ci soit passée ou non, non sans avoir rempli sa fonction.

Lévitiation

Diff.: 2

Coût: 10 **PPo**/mètre/seconde.

Dans la collection "ça plane pour eux", second chapitre de l'histoire de l'aviation sans ailes commencée avec **antigravité simple**. Peu de choses à dire sur ce pouvoir, si ce n'est que le déplacement ne peut se faire que verticalement. Si on compte se déplacer horizontalement, voir plutôt le talent **vol** plus loin...

Projectile

Diff.: 3

Coût: Spécial.

Soit un objet de moins de 100 g. Un petit peu de **télékinésie** appliquée et hop! le voilà parti vers sa cible à une vitesse suffisamment respectable pour oser espérer occasionner quelques dommages...

Ce genre de plaisanterie occasionne une dépense de **PPo** dépendant de la force d'impact désirée. La formule de cette dépense se présente ainsi: $(\text{Pén.}/10) \times (\text{FA} \times 2; \times 1 \text{ pour des dommages incapacitants}) \times (\text{distance, en dizaines de mètres}) \text{ PPo}$.

Optionnellement, on peut aussi envoyer des objets de plus de 100 g. Par 100 g. (ou part de) supplémentaires, doubler le coût du pouvoir.

Restructuration

Diff.: 3

Coût: Spécial.

VO minimum: 14

Permet d'effectuer des réparations relativement simples sur des objets inanimés (avez-vous donc une âme?) et non-organiques. Une réparation simple coûte entre 5 et 20 **PPo**, suivant la difficulté et l'humeur du déhemme. Une restitution de **CS** exige, elle, 50 **PPo** par **CS**. A noter que ceci ne marche que pour le cas où il reste quelque chose à réparer. Dans le cas contraire, prévoir des pièces détachées...

Protection Energétique

Diff.: 4

Coût: Spécial.

VO minimum: 15

Comme pour la **protection cinétique**, mais cette fois-ci contre les différentes armes à énergie. Comme précédemment, la protection coûte 1 **PPo** par +1 de **FA** par minute et saute à la première attaque.

Grenade

Diff.: 4

Coût: Spécial.

VO minimum: 18

Le terme exact devrait plutôt être "désolidarisation moléculaire", mais comme c'est très long et très compliqué, on se rapporte à un objet dont tout le monde connaît les effets. En effet, l'utilisation de ce talent transforme un objet de moins d'un kilogramme en une grenade offensive, ou presque, en agissant sur l'énergie de liaison intra-atomique.

De base, pour 5 **PPo**, on a une grenade de **FA** +0, **DS** 0, **Pén.** 0 et **AE** @ 0 (cf. le paragraphe **Grenades**, dans le chapitre **Armement** de ce merveilleux ouvrage). En ajoutant 5 **PPo**, on peut, soit augmenter de 1 le **FA**, le **DS** ou l'**AE**, soit augmenter de 10 la **Pénétration**.

Vol

Diff.: 4

Coût: Spécial.

Note: pour certaines réparations, il sera sans doute nécessaire à l'adepte — suivant l'avis du déhemme — de tirer un % (talent concerné), ou tout au moins un **TTE**.

- **Exemple:** 5 **PPo** pour ressouder un câble de prise électrique, 10 **PPo** pour fermer un petit trou dans un scaphandre, 15 **PPo** pour régler l'allumage d'une bagnole (ou tout autre réglage fin) et 20 **PPo** pour reconstituer un circuit électronique.

- **Exemple:** transformer n'importe quoi en une véritable grenade offensive (**FA** +6, **DS** 1, **Pén.** 50, **AE** @ 5) coûterait $[30 (\text{FA} +6 \times 5) + 5 (\text{DS} 1 \times 5) + 25 (\text{Pén.} 50) + 25 (\text{AE} @ 5 \times 5)]$ 80 **PPo**.

- **Exemple:** Kelvin Altahuana expédie, avec une **Pén.** de 20 et un **FA** de +5 incapacitant, un chargeur d'Automag dans la tronche du gros méchant qui se trouve à 20 mètres de lui; il doit donc dépenser $[(20/10) 2 \times (+5 \text{ FA}) \times 2 (\text{distance})]$ 20 **PPo**. S'il avait voulu faire des dommages normaux, il aurait dû dépenser 40 **PPo**.

Note: si, par un "malheureux" hasard, on se réintègre à un endroit où il y a déjà quelque chose, les dégâts sont laissés à l'appréciation du déhemme, mais il y a des chances pour que ça fasse mal! S'il y a quelqu'un, ça finira dans le meilleur des cas par un colossal mal de tête généralisé des chirurgiens du coin, et, dans le pire des cas, dans une citerne de formol transparente à l'école de médecine.

- **Exemple:** changer 10 grammes de plomb (**Pb 82**) en 10 grammes d'or (**Au 79**) coûterait $[(79 - 82) \times 10 \text{ (g.)} \times 5 \text{ (PPo)}]$ 150 **PPo**. L'évidence même... Au-delà de 24 heures, il faudra (150/5) 30 **PPo** pour le garder ainsi.

Le pouvoir **boomerang**, autrefois présent dans la version 1.0, a été capturé en 1992 par le "Djihad Lémanique"; nous sommes sans nouvelle depuis...

Ou comment contredire la loi de la gravitation universelle et ainsi réaliser le plus vieux rêve de l'homme: voler sans artifices, tels hélices, ailes de métal ou de toile, joints et acides, etc... Pour pouvoir voler, il faut déjà se mettre en état de **lévitation** (10 **PPo**, **Diff.** 2). A partir de là, on doit dépenser, en plus du coût pour maintenir la **lévitation**, 2 **PPo** par m/s de vitesse.

Transmutation

Diff.: 5

Coût: Spécial.

VO minimum: 19

Suivant que vous vous appelez Nicolas Flamel ou Jésus-Christ, ce pouvoir vous permet de changer le plomb en or ou l'eau en vin... Sérieusement, la **transmutation** d'un matériau en un autre est une action épuisante et temporaire. Dans le cas d'éléments simples, nous conseillons au déhemme de se munir d'un tableau périodique des éléments, puisque ça coûte 5 **PPo** par différence de numéro atomique, par gramme (millilitre, millimètre cube).

La transmutation ne dure que 24 heures. Par jour supplémentaire, il faut dépenser un cinquième des **PPo** dépensés initialement.

Destruction

Diff.: 5

Coût: Spécial.

VO minimum: 16

Strict opposé de **restructuration**, **destruction** sert tout simplement à désolidariser les molécules d'un objet, sans pour autant laisser l'énergie de liaison s'éparpiller à grande vitesse, comme pour **grenade**. En termes de jeu, pour détruire quelque chose de relativement simpl, il faut dépenser entre 10 et 25 **PPo** (voir les exemples sous **restructuration**, en ajoutant 5 **PPo** aux coûts indiqués). Pour carrément affaiblir (ou détruire) la **CS** d'un objet, il faut dépenser 50 **PPo** par **CS**.

Téléportation

Diff.: 6

Coût: 5 **PPo**/mètre/kilo.

VO minimum: 20

Dit aussi: "Tiens! Il est plus là...". Juste comme rappel, la **téléportation** permet

de déplacer instantanément un objet ou une personne d'un point à un autre. On peut le tenter sur un objet quelconque (coût indiqué plus haut) ou sur soi-même, dans lequel cas le coût est de 30 **PPo**, +5 **PPo** par mètre de déplacement.

La **téléportation** d'un tiers non consentant se fait au prix de 50 **PPo**, +10 **PPo** par mètre. Celle d'un tiers consentant coûte 40 **PPo** +10 **PPo** par mètre, 30 **PPo** +5 **PPo** par mètre si le perso est en **connexion** avec ledit tiers.

Illusion Physique

Diff.: 7

Coût: 25 **PPo**/seconde.

VO minimum: 18

Variante de l'**illusion mentale**, celle-ci est dite **physique**, car l'adepte joue sur l'atmosphère pour créer des effets de lumières, de son et d'odeur, pour créer une vision tellement réaliste qu'il faut réussir un **TIL** +15 pour ne pas tomber dans le panneau. Comme pour l'**illusion mentale**, cependant, il vaut mieux pour le joueur qu'il reste dans les limites du raisonnable, ou qu'il fasse une description suffisamment convaincante au déhemme.

Champ de Force

Diff.: 8

Coût: Spécial.

Ce pouvoir hyper-intéressant combine les effets des talents **protection cinétique** et **énergétique**, en leur additionnant la propriété d'arrêter tout autre type d'attaque (armes soniques, de combat rapproché, etc...). Par contre, il ne protège encore et toujours pas des attaques de dos ou par surprise.

Un **champ de force** coûte, par minute, 3 **PPo** par **FA**. Comme pour les deux autres pouvoirs de protection, il casse dès la première attaque et doit donc être remplacé.

Antimatière

Diff.: 9

Coût: Spécial.

VO minimum: 21

L'arme absolue! On vous aura prévenu!.. Ce pouvoir permet à l'arcaniste de créer une quantité d'antimatière pure, entourée de vide (histoire qu'elle ne soit pas libérée tout de suite), et de

l'expédier vers la cible de son choix. Autant dire tout de suite que tout ce qui se trouve dans le rayon de destruction est considéré, selon le bon vieux principe de $E = mc^2$, comme étant transformé en chaleur et lumière...

La création de l'antimatière en elle-même (ainsi que de son enveloppe) coûte 50 **PPo**/AE @ 0.5. Une fois créée, la sphère doit quand même atteindre sa cible. Cela coûte 10 **PPo** par m. Une fois arrivée là, l'enveloppe disparaît, ainsi que tout ce qui se trouve dans le rayon susmentionné...

Porte Dimensionnelle

Diff.: 10

Coût: 100 **PPo**.

VO minimum: 21

Il est possible de voyager à travers les univers, à condition de connaître les coordonnées d'arrivée; voyager au hasard est irrémédiablement voué à la catastrophe, dans le meilleur des cas. Cette méthode de voyage peut s'avérer très efficace pour réduire d'une manière drastique les frais de transports. À condition, bien évidemment, de savoir où on va.

L'arcaniste désirant s'y essayer doit d'abord créer une **porte**. Ce processus prend environ une minute de concentration intense, pendant laquelle 50 **PPo** sont dépensés. Il est bien évident qu'un arcaniste n'ayant pas ces 50 **PPo** ne peut arriver à créer une **porte** sans aide. Une fois créée, la **porte** reste là pendant cinq minutes. Ce laps de temps permet largement le passage d'une certaine quantité (non négligeable) de personnes. A noter que le nombre de personnes se déplaçant de cette manière n'influe en rien sur la dépense de **PPo**.

Passée la **porte**, on arrive dans un endroit imprécis, que les petits rigolos de la Rose de Mars n'ont pas hésité à baptiser *Twilight Zone*... Cette étendue brumeuse et plongée dans la pénombre semble être infinie et déserte. En réalité, elle est très mal fréquentée et il est recommandé d'y rester le moins longtemps possible. A partir de là, il suffit de repérer les coordonnées de l'endroit présumé d'arrivée, d'ouvrir une seconde **porte** (re-50 **PPo**) et de passer de l'autre côté. Petit détail amusant: on arrivera toujours au crépuscule (d'où l'appellation *Twilight Zone*...), et ce quelle que soit l'heure de départ.

A noter qu'il n'est pas possible de voyager dans le temps de cette manière, vu que dans ce cas on change d'univers au lieu de changer de temps. En n'étant plus dans le même univers, on ne peut pas tout-à-fait dire qu'il s'agit du passé ou de l'avenir. Et de toute façon, les paradoxes temporels n'existent pas!

Note: il n'existe aucun moyen de protection contre l'**antimatière**, si ce n'est de ne pas être là au même moment qu'elle. On vous aura prévenu!

Arcanes de l'Éveil

Pouvoirs considérés comme les plus anciens de tous, puisqu'utilisés depuis des temps pas racontables par des ascètes et des ermites, bien avant la mise à jour des autres...

Une petite remarque, comme ça en passant. On raconte qu'il existe des gens capables de maîtriser les Arcanes de l'Éveil, tout en n'étant pas Arcanistes. Cela paraît très curieux (encore plus curieux que les Arcanes elles-mêmes), et dans un souci d'information objective, j'ai mis une commission d'enquête spéciale sur le coup. Vous serez informés de ses conclusions en temps voulu.

Check-list

Diff.: 1

Coût: 10 **PPo**.

VO minimum: 14

Encore un talent dont le nom va faire grimper les puristes de la belle langue de Voltaire au plafond. Tant mieux, qu'ils y restent! Pour les andouilles qui traîneraient encore dans ces pages, je précise que *check-list* permet à l'utilisateur de savoir exactement où il en est de son état physique. En clair, ça ajoute à l'adepte 25% à toute tentative de **premiers soins** ou de **médic** sur sa personne, vu qu'il sait exactement ce qu'il a et où.

Autosuggestion

Diff.: 1

Coût: 10 **PPo**/+1/minute

Aussi connue sous le nom de "méthode Couë", du nom d'un savant français du 19e siècle qui la découvrit. Permet d'augmenter temporairement une des caractéristique suivantes: **FO**, **CO**, **AG**, **DE**, **IF**, **VO**, **EQ**. Le coût, pour une minute, est de 10 **PPo** par points d'augmentation. Vous n'avez pas compris? C'est pas grave, j'explique à-côté.

- **Exemple:** Malcolm Athée veut augmenter sa **FO** de 12 à 15. Cela lui coûtera 3 (15 - 12), multiplié par 10, 30 **PPo**.

Résistance

Diff.: 2

Coût: 5 PPO/+1/minute

Comparable à **autosuggestion**, mais seulement pour des **TCO** ou des **TFO** relatifs à la douleur. Permet d'annuler toute sensation de douleur physique. Très pratique pour les apprentis-espions ou les bastonneurs qui n'aiment pas tomber dans les pommes pour un oui ou pour un non.

Scanning

Diff.: 2

Coût: 25 PPO

VO minimum: 15

Reprenant l'avertissement d'introduction du talent **check-list**, on peut ajouter que cette terminologie volontairement anglicisée a au moins l'avantage de faire comprendre rapidement l'utilisation du pouvoir à un public gavé de ce genre d'expressions. En effet, **scanning** permet de faire une **check-list** à quelqu'un d'autre que soi, bénéficiant des mêmes boni à **premiers soins** et **médecine** en ce qui le concerne. A noter que dans le cas des deux pouvoirs, les avantages ne sont valables que pour l'adepte, à moins que celui-ci n'envoie une **image mentale** (cf. **télépathie**) au toubib de service.

Thermorégulation

Diff.: 3

Coût: 15 PPO/Nfeu ou Nfrd/minute

Tout le monde a déjà vu avec quelle aisé déroutante (et dégoûtante) certains fakirs et autres endurcis se trimbalent à poil par -30° ou marchent sur des braises. Eh bien certains adeptes doués peuvent faire la même chose. Ou tout au moins essayer...

Autorégénération

Diff.: 3

Coût: 3 PPO/FV.

Un des pouvoirs les plus connus par l'imagerie populaire, celui de guérison instantanée et d'imposition-des-mains-miracles-comme-à-Lourdes. Cette variante-ci ne peut guérir que l'adepte. Pour pouvoir être efficace, **autorégénération** doit être précédée d'une utilisation de

check-list. A noter qu'il faut au moins cinq secondes à l'adepte pour récupérer un **FV** par ce moyen. Elle peut soigner tous les genres de dommages physiques, ainsi que, pour entre 5 et 50 **PPO** (selon le bon jugement du déhemme, que l'on salue au passage comme il se doit), différentes maladies et infections (du genre rhume ou début d'infection localisée; pas du genre cancer).

Catalepsie

Diff.: 4

Coût: 20 PPO/minute.

VO minimum: 14

Ou: "Merde! Il n'était pas mort!..". Ce pouvoir est connu et utilisé depuis extrêmement longtemps, voire même plus. Pour les nabots qui n'auraient pas encore deviné, il s'agit pour l'adepte de se placer en transe cataleptique (comme son nom l'indique) afin de paraître sans vie. Seuls une utilisation de **scanning** ou un perso avec au moins le niveau 8 en **médic** peuvent révéler la supercherie.

Agueusie

Diff.: 4

Coût: 5 PPO/minute

Ne cherchez pas tout de suite dans votre dictionnaire, bande d'ignorants: "agueusie" signifie "absence du sens du goût". C'est parfois fort pratique pour éviter de signifier à son hôte son incapacité culinaire en renvoyant toute sa marchandise sur le tapis chinois du 11e siècle... Cela permet aussi au palais sensible d'aller dîner au "Mac Goofy" le plus proche sans dommages pour son moral.

Pour 5 **PPO** de plus par minute, l'adepte peut même faire changer le goût de sa nourriture (ou tout du moins le faire croire à ses papilles gustatives).

Mithridatisation

Diff.: 5

Coût: 5 PPO/+1 de FO du poison

Du nom de Mithridate, souverain grec célèbre pour sa paranoïa alimentaire, ce pouvoir présente deux aspects: préventif et curatif. En mode préventif, il permet l'assimilation de toxines néfastes avec des effets moindres, alors qu'en mode curatif, il ramène l'effet du poison au stade inférieur. Avec **mithri-**

datation, un TCO raté équivaut à un TCO réussi et un TCO réussi permet d'éviter totalement les effets (ou de les réduire encore plus, dans le cas de poisons **vraiment** violents).

Régénération

Diff.: 4

Coût: 5 PPo/FV.

VO minimum: 17

Ce pouvoir fonctionne un peu comme **autorégénération**, sauf qu'**auto** s'est barré et laisse **régénération** tout seul pour soigner ses petits camarades. Il faut savoir cependant que la distance entre l'adepte et l'heureux bénéficiaire doit être maximum à (niveau de maîtrise) mètres et qu'il faut au minimum 15 secondes à l'adepte pour rendre un FV. Comme pour **autorégénération**, il faut auparavant faire un **scanning** sur l'intéressé afin de savoir ce qu'il a et où.

Vision Globale

Diff.: 6

Coût: 20 PPo/minute.

VO minimum: 16

Nos yeux sont parfois prêts à nous tromper (mais c'est pas une raison pour se les arracher). Ainsi, la **vision globale** peut parfois s'avérer d'une utilité indéniable, permettant à notre pov' cerveau de faire la part des choses, entre le réel et l'imaginaire. L'adepte qui se sert de ce pouvoir est considéré pendant la période d'utilisation comme ayant VU 25 et NY 100%. Il est, en plus, insensible aux illusions optiques (comme l'utilisation du pouvoir **illusion physique**, mais pas **illusion mentale**) et autres hologrammes. En bref, pour la période de son utilisation, la **vision globale** confère à l'adepte une vue parfaite, et ce sur 360 degrés. Pratique non?..

Adaptation respiratoire

Diff.: 6

Coût: Spécial

VO minimum: 15

Il faut se rendre à l'évidence, le mélange "azote 75%, oxygène 20%, saloperies diverses 5%" n'est pas partout disponible dans la Sphère. D'où la nécessité de pouvoir changer un petit peu la tolérance admise de nos petits poumons, déjà menacés par le cancer du fumeur et les balles perdues.

Une modification temporaire coûte 15 PPo par heure, alors qu'une modification permanente, possible seulement au niveau 8 et pour les ceusses nantis d'une VO minimum de 19, coûte au moins 3 jours de modifications sans pouvoir décemment faire autre chose de plus constructif, que ce soit sur le plan psionique ou physique.

Adaptation alimentaire

Diff.: 7

Coût: spécial

VO minimum: 16

Comme **adaptation respiratoire**, mais cette fois-ci pour tout ce qui concerne la bouffe, son ingestion et son assimilation par l'organisme.

A noter qu'à partir du niveau 8, non content de pouvoir modifier le régime alimentaire de façon permanente comme pour le talent déjà précité, on peut aussi se mettre à bouffer un peu tout et n'importe quoi, pourvu que ce soit vaguement organique et qu'il y ait une dose suffisante de ce qui est bon pour le corps. Comme d'habitude, le Déhemme Bon, Généreux et Impartial rendra son jugement autorisé sur la question...

Immunité

Diff.: 7

Coût: 25 PPo/heure

Avec les temps qui courent, mieux vaut prendre ses précautions. Malheureusement, il arrive parfois que l'on oublie de racheter des préservatifs, ou qu'on ne puisse décemment pas sortir son analyseur pour tester ce que l'on vous sert. L'**immunité** remédie aisément à tout cela, rendant le personnage — en théorie — immunisé aux poisons et maladies pour la période indiquée.

Autochirurgie

Diff.: 8

Coût: Spécial

VO minimum: 20

La vie est dangereuse et pleine d'imprévus. Certains de ces imprévus peuvent s'avérer ennuyeux: maladies graves, blessures profondes, redressements fiscaux, etc...

Pour tous ces cas (à part peut-être le troisième), un petit peu d'autochirurgie peut éviter bien des crises de nerfs et de

- **Exemples, histoire de fixer les idées sur quelque chose de concret:** soigner un cancer, ou tout autre pénibilité du genre, peut prendre de trois jours (stade "tumeur bénigne") à près d'une année (stade pas-terminal-mais-presque).

larmes. Ce talent entraîne une dépense de **PPo** difficile à chiffrer, c'est pourquoi je préfère employer plutôt une unité de temps, pendant laquelle le personnage ne peut guère faire autre chose que se soigner et se reposer. Cette unité dépend de la gravité de la chirurgie entreprise, de quelques heures à quelques années.

À noter que l'on peut ainsi augmenter sa **CO** de 1 tous les six mois, jusqu'à 25 si désiré. À tous ceux qui crient au Gros-Bill, je dirai que de toute façon, vu l'étendue des pouvoirs d'un arcaniste à ce niveau-là, ça ne fait pas grande différence...

Anaérobiose

Diff. 9

Coût: 15 PPo/minute

VO minimum: 18

Avec ce pouvoir, l'arcaniste n'a plus besoin d'air pour vivre. C'est d'ailleurs ce que veut dire **anaérobiose**; vous n'avez qu'à lire *In Nomine Satanis* ou *Magna Veritas* (pub gratuite) si vous ne me croyez pas... Le pouvoir n'agit d'ailleurs pas seulement au niveau respiratoire, mais au niveau de l'épiderme également. Tout bien, quoi.

Contrôle corporel

Diff. 10

Coût: Spécial

VO minimum: 24

Stade ultime de l'Éveil, le **contrôle corporel** permet à l'arcaniste de faire virtuellement ce qu'il veut à son corps de manière permanente ou temporaire. Comme pour **autochirurgie** la dépense de **PPo** n'est pas chiffrable, c'est pourquoi on préfère parler en terme de temps. Toutes les modifications décrites ci-dessus connaissent une restriction: elle ne peuvent affecter le cerveau.

La différence entre la **Diff.** de ces talents et le niveau de maîtrise de l'utilisateur ne pouvant pas jouer sur la dépense de **PPo** (vu que celle-ci est difficilement calculable), on l'applique sur la durée. Ainsi, si le niveau de maîtrise est inférieur à la **Diff.**, le temps d'utilisation est rallongé de 25% par niveau de différence (je vous raconte même pas la gueule du malaise en cas de choc en retour...). Dans le cas contraire, la

durée est raccourcie de 10% par niveau de différence.

Forever Young ou Le Prix de l'Immortalité

Il est vrai qu'avec les Arcanes de l'Éveil, on peut finir par accéder à un niveau d'altération physiologique tel que l'on arrête de vieillir. On devient alors intemporel, comme un Areylda. Le principal problème est que, lorsqu'on atteint enfin ce stade, on est en général soi-même arrivé à un niveau de décrépitude physique tel que la mort semble plus être un soulagement qu'une crainte. Bien sûr, il n'est pas non plus interdit de profiter de ce rab de temps pour réparer — ou du moins tenter de — les dégâts.

Je vois déjà des joueurs qui se pourlèchent les babines à l'idée de compter parmi leurs persos gros-billistes un Immortel, dans la plus pure tradition highlanderesque, et qui plus est dans un jeu de SF (où les épées +N Godslayer sont traditionnellement inconnues et la "vraie puissance" désespérément mondaine et vulgaire — argent, politique, territoire, etc.). À ceux-là, je dis "Dommage!", car dans Tigres Volants, s'il existe un seul principe universel, véritable loi immuable et fondamentale, c'est bien celle-ci, que les déhemmes seraient aviser de graver sur marbre au fronton de leur paravent:

"Rien ni personne n'est immortel."

Tout a un commencement et une fin; même les planètes, même les univers et même les dieux meurent un jour..

Même cette règle, peut-être...

Mais n'y comptez pas trop!

- **Et on se replonge avec délectation dans les exemples..:** pour augmenter sa taille, compter environ deux jours par centimètre en plus ou en moins; pour ce qui est du poids, environ deux jours pour l'augmenter ou le diminuer d'un kilo. On peut aussi augmenter quelques-unes de ses propres caractéristiques physiques (**FO, AP, AG, DE** et les cinq sens, la **CO** pouvant être augmentée par **autochirurgie**), à raison de +1 par six mois. Une modification du visage peut durer de deux heures (si on veut juste se refaire le nez ou enlever un grain de beauté) à trois mois, pour modifier radicalement la structure osseuse, la pigmentation, etc...

Table 3: Récapitulatif des pouvoirs mentaux

Pouvoir	Diff.	VO min.	PPo
Arcanes de l'Esprit			
Présence	1	-	1/m. de rayon
Télépathie (A)	1	-	5/km. par minute
Barrière mentale	1	-	Spécial
Penthotal (A)	2	-	1 x VO de la victime
Lecture des pensées (A)	2	-	1-4 x VO de la victime (sp.)
Connexion	2	-	5/minute
Suggestion (A)	2	14	1 x VO de la victime
Attaque mentale (A)	3	-	Spécial
Bocal (A)	3	-	2 x VO de la victime
Illusion mentale (A)	4	-	2 x VO de la victime
Ordre (A)	4	15	2 x VO de la victime
Transfert électronique	5	15	1 x FE (min. 10)
Clairaudience	5	17	15/minute/km.
Contrôle (A)	6	17	Spécial
Corps astral	7	-	1/100 m./minute
Clairvoyance	7	19	15/seconde/km.
Exorcisme	8	20	Spécial
Conversion (A)	8	-	5 x VO de la victime
Possession (A)	9	20	Spécial
Présience	10	23	40
Arcanes de la Matière			
Télékinésie	1	-	1/100 g./seconde
Antigravité simple	1	-	Spécial
Agitation/Ralentissement moléculaire	2	-	1/dm ³ /+10° ou -5°
Protection cinétique	2	-	Spécial
Lévitiation	2	-	10/mètre/seconde
Projectile	3	-	Spécial
Restructuration	3	14	Spécial
Protection énergétique	4	15	Spécial
Grenade	4	18	Spécial
Vol	4	-	Spécial
Destruction	5	16	Spécial
Transmutation	5	19	Spécial
Téléportation	6	20	5/mètre/kilo (Spécial)
Illusion physique	7	18	25/seconde
Champ de force	8	-	Spécial
Antimatière	9	21	Spécial
Porte dimensionnelle	10	21	100
Arcanes de l'Éveil			
Check-list	1	14	10
Autosuggestion	1	-	10/+1/minute
Scanning	2	15	25
Résistance	2	-	5/+1/minute
Autorégénération	3	-	3/+1 FV
Thermorégulation	3	-	15/NFeu ou NFrd/minute
Catalepsie	4	14	20/minute
Agueusie	4	-	5/heure
Mithridatisation	5	-	5/+1 FO du poison
Régénération	5	17	5/+1 FV
Vision globale	6	16	20/minute
Adaptation respiratoire	6	15	Spécial
Adaptation alimentaire	7	16	Spécial
Immunité	7	-	25/heure
Autochirurgie	8	20	Spécial
Anaérobiose	9	18	15/minute
Contrôle corporel	10	24	Spécial

Les Belles Règles Optionnelles De Tonton Alias (Chapitre 2)

Les Élémentaux

Dans la catégorie: "Plus optionnel, tu meurs!", Tonton Alias vous propose cette autre "race". À déconseiller si vous n'aimez pas donner un parfum de *Fantasy* mystérieuse (même un poil mystique) à vos beaux univers de S.F. technologique. Bref, vous en faites ce que vous voulez, hein?

Élémentaux: 50#

Les Élémentaux, sous leur forme désincarnée, peuvent lire le code génétique d'un embryon et ainsi savoir ce qu'il deviendra plus tard (physiquement parlant, s'entend). Comme habituellement ils ont des standards de beauté comparables à ceux des diverses créatures humanomorphes intelligentes de la Sphère, attention les yeux!

Outre les extrema raciaux à respecter, les personnages que nous appelleront maintenant **Élémentaux**, donc **Esprits d'Élément incarnés**, doivent s'accommoder d'autres limitations:

FO	10+
AP	15+
CO	12+
VO	12+

Les 50 # sont à payer en plus du coût de la race.

Un peu d'histoire...

Il y a semble-t-il un énorme paquets d'éons, dans cet univers ou un autre, les Éléments occupaient une place nettement plus importante que de nos jours. Toute activité élémentale était régie par ces êtres formés d'une seule énergie primaire, créés à l'origine par ce que l'on pourrait appeler des Puissances Supérieures sans usurpation de majuscules. Bien sûr, tout cela tient aujourd'hui de la légende, et est de ce fait flou et très mal défini; néanmoins certains faits sont là pour prouver que ce n'est pas une légende.

Mais continuons plutôt.

À un certain moment, assez mal défini (mais là encore, quelle importance?..

quelques fragments d'éternité, par exemple), ces Puissances Supérieures décidèrent que ceux qu'on appelait alors déjà les **Élémentaux** commençaient à prendre un peu trop de place. Ils furent alors chassés, capturés et parqués dans une espèce de sub-nivers (ou sub-univers, si vous préférez. Néologisme © Roboduck 1989) glauque. Les Puissances Supérieures les remplacèrent dans leur univers d'origine par des ersatzs d'éléments, moins puissants certes, mais largement moins remuants et elles purent de nouveau dormir sur leurs deux oreilles (façon de parler, car comment envisager les oreilles de créatures métaphysiques?).

Les vrais Élémentaux, eux, se retrouvèrent entreposés comme des bagnoles dans un parking à Los Angeles et surveillés par des créatures surnommées les **Archanges**. Gardiens physiques et psychiques, ils peuvent aisément détecter les Élémentaux en vadrouille là où il ne faut pas, sont immunisés à leurs attaques et capables de tuer leur substance vitale.

Le plan des Puissances était aussi simple dans sa conception que dans sa réalisation: écarter les Élémentaux du Monde pour qu'aucune ombre n'altère leur pouvoir absolu. En les envoyant dans ce sub-nivers-mouroir, elles n'espéraient ni plus ni moins que de les voir, si ce n'est s'y éteindre d'ennui, du moins y dépérir suffisamment pour ne plus représenter la moindre menace. Fatal manque de bol à l'échelle cosmique pour les Puissances Supérieures, une catastrophe quelconque mit fin prématurément à leur règne. Il y a une justice!

Cependant, les Archanges, construits pour durer et programmés pour garder les Élémentaux, subsistèrent. Mais leurs pouvoirs en furent diminués. Voyant là peut-être leur unique chance de salut, certains Élémentaux choisirent de se désincarner et de fuir leur prison. Peu réussirent à passer. Profitant de leur forme désincarnée, les Élémentaux s'infiltrèrent dans les rangs des jeunes races humanoïdes plus ou moins évoluées qui peuplaient maintenant leur univers d'origine.

C'est ainsi que, investissant l'esprit de nouveaux-nés, le faisant fusionner avec

le leur, ils se retrouvèrent mêlés aux Terriens de l'époque, celle où les Eyldar étaient toujours là. Enfin, quand je dis "mêlés", il faut comprendre: "Dans une proportion d'un pour dix millions, à vue de nez"... Le résultat de cette fusion physico-spirituelle entre les Élémentaux, immortels et désincarnés, et les sujets Humains (et dérivés), Eyldar, Areyldar ou Atlani est toujours assez détonnant.

Psychologie élémentale

Parlons maintenant un peu de la mentalité des Élémentaux, d'abord parce qu'elle mérite le détour, ensuite parce que si quelqu'un s'amuse à jouer un Élémental, il vaut mieux qu'il sache à quoi s'en tenir.

Contrairement à beaucoup d'immortels, les Élémentaux ne sont pas, pour la plupart, du genre à se prélasser au soleil de leur Entreplan en attendant que ça se passe. Ils auraient plutôt tendance à être franchement remuants. En fait, tout le comportement des Élémentaux peut se résumer dans la formule d'Horace "*Carpe Diem*" (qui signifie — je le précise pour les ignares de service — "Cueille le jour", à savoir qu'il faut profiter de chaque jour à son maximum, sans se préoccuper du lendemain). Or, cette devise s'appliquait alors aux Humains plutôt qu'à d'autres races. Ce qui a un sens quand on est mortel est franchement paradoxal quand on pense que les Élémentaux ne le sont pas, et de loin!

La conséquence directe en est une ligne de conduite, euh... comment dirai-je? Bordélique? Oui, c'est un peu l'idée qui s'en dégage...

La plupart du temps, les Élémentaux agissent comme s'ils se contrefoutaient totalement des différents tabous moraux et sociaux (sans parler des lois) de l'univers dans lequel ils évoluent. Les Élémentaux ne respectent presque rien, et surtout pas la vie d'autrui (sauf ceux d'origine eyldarin, et encore, j'ai des doutes)! Les seules choses qui ont valeur — mais quelle valeur! — à leurs yeux sont l'Amitié et l'Amour (notez au passage les majuscules).

Les Élémentaux ont aussi tendance à être extrêmement peu subtils dans leurs sentiments et les diverses démonstrations d'iceux. À savoir qu'ils peuvent passer d'une seconde à l'autre d'un état d'affabilité extrême à une rage incroyable (et un Élémental en pétard, ça fait

du mouvement dans la Galaxie, croyez-moi!). On appelle ça de la cyclothymie.

Même pas mort...

L'Élémental est par nature intemporel (comme les Areyldar), et surtout immortel! Pour être précis, il y a moyen de détruire sa forme matérielle, mais pas son **Principe Vital**; à moins d'être un Archange, ce qui est déjà une autre histoire. Celui-ci (le Principe Vital, donc) est tellement puissant qu'il pourra reconstituer, au bout d'une période de temps quand même relativement importante, cette forme matérielle.

La période en question dans la parenthèse est laissée à l'appréciation du déhemme. Il est conseillé de s'en servir comme garde-fou anti-Gros-Bills, du style joueur suicidaire. En général, la mort s'accompagne d'effets désastreux sur le psychisme, que l'Élémental choisit en général de réparer lors de la reformation de son corps. Mais c'est un processus long. Très long...

Lors de la mort physique de l'Élémental (par arrivée à 0 FV ou moins), son corps (ou ce qu'il en reste) disparaît plus ou moins discrètement, comme le désire le joueur; son Principe Vital retourne alors dans son Entreplan d'origine. L'Entreplan est l'univers, artificiellement créé ou non, qui constitue en quelque sorte le "quartier général" des Esprits d'Éléments incarnés du même type (voir plus loin les descriptions des différents types d'Élémentaux et de leurs Entreplans d'origine).

Et en plus, ça se reproduit?

Un dernier mot, concernant les diverses expériences d'anatomie comparée et de biogénétique expérimentale pratiquées par ou avec des sujets Élémentaux: on peut. En règle générale, on utilise les règles de base sur les hybrides, si les parents ne sont pas de même race.

Si les deux parents sont Élémentaux, le produit de leur union sera lui aussi un Élémental, dont le Principe Vital aura été créé par la fusion des deux Principes qui lui ont donné vie (comme c'est beau... Ça ressemble plus à de l'*ElfQuest* qu'à du **Bon Jovi**, mais on aurait tort de s'en plaindre). Si un seul des parents est Élémental(e), il n'y a qu'une chance sur quatre pour que

Note: environ un quart des Élémentaux existant vivent actuellement dans la Sphère. Ceux-ci mènent une vie, sinon calme (Pilote de *V-Duelling*, Assassin, Mercenaire, par exemple), du moins pas trop remarquable.

Note: je conseille très fortement au déhemme d'interdire aux persos des tentatives de combinaisons élémentales hasardeuse, genre "hybride d'Ethéréen et de Fils de la Foudre" ou tout autre délire de ce genre, à moins qu'il ne soit pris d'une soudaine envie de jouer à quelque chose s'apparentant plus à un croisement sauvage "cartoons-superhéros" qu'à un **Tigres Volants** de base.

l'enfant soit aussi un Élémental, et dans ce cas ses pouvoirs se révéleront bien plus tôt (cf. paragraphe suivant).

Pouvoirs et particularités des Élémentaux

Il y a pas mal de choses à dire... Leur constitution spirituelle et physique élémentale leur confère certains avantages non négligeables, outre leur immortalité déjà citée.

Physiquement parlant

D'abord, le **SE** est égal à la **CO**. Ensuite, l'Élémental n'est pas obligé de respirer, s'il n'en voit pas la nécessité (équivalent au **contrôle corporel** à la **Diff. 6**, op. cit.). De plus, le personnage est totalement immunisé à son propre Élément, que ce soit en attaque ou en condition extérieure.

On a longtemps cru que le seul moyen de tuer un Élémental était d'employer l'Élément qui lui est adverse. En fait, c'est à moitié faux! Comme on l'a dit auparavant, le Principe Vital est invulnérable, sauf aux attaques des Archanges, mais il est vrai que les attaques basées sur l'Élément opposé font doubles dommages aux Élémentaux. Encore faut-il déjà pour cela trouver ledit Élément adverse, vu que les structures, dites "conventionnelles", des rapports de forces entre Éléments ont quelque peu explosé lors de leur période d'exil forcé.

Les inimitiés entre Élémentaux se situent plutôt au niveau des jeunes Subéléments que sont le **Froid** ou l'**Électricité**. Ceux-ci, montés au rang d'Éléments à part entière assez récemment (tout est relatif, mais bon...) ne peuvent pas encaisser les "vieux kroums", et réciproquement, d'ailleurs. C'est ainsi que le **Froid** est devenu l'opposé du **Feu**, l'**Électricité** celui de l'**Eau**, tandis que l'**Air** et la **Terre** continuaient à se mépriser souverainement, sans toutefois se taper sur la gueule ouvertement.

Apparition des pouvoirs élémentaux

Dans le cas "classique" d'un Esprit d'Élément investissant un corps, les pouvoirs n'apparaissent que vers la puberté, car l'Esprit Élémental laisse le soin à celui de son corps d'emprunt de

prendre en charge la croissance (avec quelques modifications par-ci par-là) du corps. A partir de ce moment, l'Esprit Élémental commence à opérer sa rentrée sur la scène du conscient, mais il ne le fait que très lentement. D'abord, c'est l'**immunité élémentale** qui se manifeste (elle peut d'ailleurs, en cas de nécessité, le faire de façon temporaire avant), puis vient l'**adaptation respiratoire**. Enfin, les premiers pouvoirs mineurs apparaissent, le plus souvent au moment où on les attend le moins, à cause d'un choc quelconque, par exemple..

Il faut quand même remarquer que le plus souvent un Élémental ne prend conscience de son statut qu'après avoir défuncté. Comme le traumatisme est souvent violent, les Élémentaux préfèrent prendre contact avec le "nouveau" avant et lui asséner la nouvelle à leur manière, plutôt que d'avoir à attendre qu'elle lui parvienne par la manière forte.

Comment ça marche, tout ça?

A la place des **PPo**, les Élémentaux disposent d'une certaine quantité d'**Énergie Élémentale (EE)**, qui est égale à leur **FV**. Après avoir épuisé cette quantité d'énergie, les Élémentaux peuvent en outre utiliser leur **FV** propre, à raison de $-1 \text{ FV} = 2 \text{ EE}$. Si l'emploi des **EE** ne subit aucune restriction, pomper des points de **FV** pour les convertir en **EE** a le même effet que des blessures, avec un **SE** normal (= **CO** / 4).

Attention, car si, à cause d'un choc en retour ou d'une action désespérée, l'Élémental épuise tous ses **FV** en **EE**, il doit tirer un **TCO**. En cas de réussite, il s'écroule, présentant tous les signes médicaux d'un coma profond. En cas d'échec, avec une **Me** de 1 à 10, il "meurt" et disparaît comme d'habitude, pour une période de (**Me** x 1d10) mois terrestres; avec une **Me** de plus de 10, il doit en plus réussir un **TVO** ou disparaître totalement et définitivement, son Principe Vital dispersé aux six points cardinaux de l'espace... Pour les pouvoirs provenant des Arcanes, il suffit de remplacer **PPo** avec **EE**.

Les Élémentaux récupèrent leur **EE** à raison de 1 point par heure quoi qu'il arrive, 1 toutes les demi-heures s'ils sont dans leur Élément (les Ethéréens vont apprécier). Les Élémentaux ne peuvent se transférer des **EE** que par contact direct (pas comme ça, bande d'obsédés!), et seulement entre Élémentaux du même

Élément, à raison de deux **EE** transférés pour un **EE** reçu. Les Élémentaux peuvent s'entraîner, mais soit dans leur entreplan, soit au sein d'une des organisations psis (eh oui, ils les acceptent aussi).

Il faut un début à tout

Les Élémentaux commencent au **niveau 1**, en considérant leur Élément comme une Arcane. Ils peuvent dépenser 2 # pour l'augmenter de 1 (maximum initial: 3). Pour ce qui est de l'avancement, il n'y a pas de règles fixes. En fait, ça vient au gré du déhemme, qui peut décider après une bonne période de temps de jeu d'accorder au personnage un niveau supplémentaire. Par exemple, lorsque le perso meurt (sans l'avoir fait exprès, c'est-à-dire que ce n'est pas la peine de se suicider), ou au beau milieu d'un combat (ou autre choc émotionnel). Les Élémentaux peuvent utiliser les pouvoirs à leur disposition (voir table 1 à la page suivante), mais ne peuvent utiliser de pouvoirs de **Diff.** supérieure à leur niveau.

Les Pouvoirs, dans le détail

Voici une liste des pouvoirs spécifiques aux Élémentaux, avec entre parenthèse, pour chaque pouvoir, le nom du ou des Éléments concernés et son niveau, sous la forme (Élément / niveau). Vous trouverez en outre à la fin de paragraphe un récapitulatif des différents pouvoirs, classés par Élément.

Déplacement d'Énergie (Tous/1)

Ce pouvoir permet de déplacer d'un point à un autre une certaine quantité de cette énergie élémentale. L'unité de base pour les Éléments Passifs (Eau, Air et Terre) est le volume par 100 cm³ (= 0.1 dm³, 100 g., 1 dl.). Cela coûte 2 **EE** par unité en question.

Le Feu peut se déplacer à raison de 10 **EE** par **NFeu** (cf. **les Combats, quatrième leçon, Au Feu les Pompiers...**). Dans le même ordre d'idée, compter pour l'Électricité 5 **EE** par **UPE**. Pour le Froid, on déplace une sphère de 50 cm. de rayon, contenant de l'air à un **NFrd** (op. cit.) de 1 par 10 **EE**. Pour 10 **EE** supplémentaires, on peut augmenter le rayon de la sphère de 50 cm.

Il est évident que ce petit pouvoir peut tout-à-fait être utilisé comme arme... Par

exemple en déplaçant 2 kg. (= 2 dm³ = 40 **EE**) de terre à quelques mètres au-dessus de la tête d'un emmerdeur quelconque, ou de transférer la flamme d'un briquet à des fringues (ou à un réservoir d'essence...). Seulement, et ce contrairement à l'**attaque élémentale** (q.v.), il faut que la quantité d'énergie élémentale existe déjà; si elle est absente, inscrivez "dommage!"

Analyse (Eau, Terre, Air/1; Feu, Froid, El./2)

Permet, pour 10 **EE** par seconde, d'analyser un événement élémental et d'en déduire les causes, la composition, etc... Un Chthonien peut par exemple déterminer le contenu d'un minéral et apprécier la qualité de celui-ci, alors qu'un Ethéréen, pourra analyser la composition de l'atmosphère qui l'entoure.

Agitation Électronique (El./1)

Ce pouvoir permet de détruire du matériel électronique. Pour vous donner une idée, il faut environ 10 **EE** pour mettre en panne une radio toute bête ou un Pocket, 20 **EE** pour griller une télévision, ou n'importe quel gros appareil d'électro-ménager, 30 **EE** pour court-circuiter le système de guidage d'un véhicule et 40 **EE** pour bousiller un central informatique de bonne taille. Rajouter à cela 1 **EE** par **FE** de l'objet.

À partir du niveau 3, on peut utiliser **agitation électronique** pour charger électriquement un objet en métal (ou tout autre conducteur; inutile d'essayer avec de la porcelaine ou du caoutchouc...) de moins d'un kilo, à raison de 10 **EE** par **UPE** (cf. **Combats, cinquième leçon**).

Brouillard (Eau/1)

Crée autour de l'Élémental un brouillard s'étendant sur 1 m. de rayon par 5 **EE** par minute. Ce brouillard fait descendre de 40% les pourcentages nécessitant principalement la vue, comme, au hasard, le tir. De plus, il brouille n'importe quel système infrarouge passif (thermographique).

Sensibilité Chthonienne (Terre/1)

On peut utiliser ce pouvoir de deux manières: soit d'une manière "locale" (10 **EE** par seconde), pour détecter des défauts dans la structure moléculaire

d'un minéral (que ce soit un mur de brique ou un diamant brut), soit d'une manière plus "globale" (15 EE par seconde), pour se faire une idée de l'activité sismique, détecter des failles et des crevasses, etc. De plus, à partir du niveau 3, on peut se servir de ce pouvoir pour détecter les vibrations émises par un véhicule ou un animal (25 EE par seconde, portée: (niveau x 10) m.).

Empreinte (Tous/2)

Une empreinte élémentale est une sorte de trace, laissée par l'Élémental, identifiable seulement par d'autres Élémentaux, une manière de dire "*Kilroy was here*". Les Élémentaux qui connaissent celui qui a laissé l'empreinte la reconnaîtront comme sienne, alors que les autres ne pourront que distinguer à quel type d'Élémental elle appartient.

Coûte 1 EE par 24 heures de durée; on règle cette durée lorsqu'on laisse l'empreinte. Ces points ne seront récupérés qu'à expiration de l'empreinte, car il s'agit d'une partie de la force vitale de l'Élémental. Une empreinte est inamovible et ineffaçable, autrement qu'à son expiration.

Autorégénération Élémentale (Tous/2)

Grâce à ce pouvoir, les Élémentaux peuvent reformer leur structure corporelle (c'est-à-dire récupérer des FV perdus), à condition de se trouver au sein de leur Élément (ce qui donne définitivement un avantage aux Ethéréens, mais bon...), à raison de 1 FV par heure. Ce pouvoir ne coûte rien à l'Élémental; il suffit qu'il reste assez longtemps dans son Élément sans rien faire d'autre que de se reposer, l'heureux veinard!

Pression (Eau/2)

Permet à un Ondin, pour 10 EE par minute, de résister aux grandes pressions que l'on rencontre dans les profondeurs marines. Simple et de bon goût.

Poing d'acier (Terre/2)

Permet d'utiliser ses armes naturelles avec beaucoup plus d'efficacité, car celles-ci (genou, coude, poing, pied, voire front) se voient enveloppées par une carapace de pierre, ce qui majore la Pén. de 5 et le FA de +2; l'attaque reste contondante. On peut aussi ainsi parer des armes de com-

bat rapproché à mains nues sans dommage (enfin bon, pour une *Alkivinar* ou une hache *siyansk*, ça se discute).

Coûte 5 EE par minute, + 2 EE par coup donné. À partir du niveau 5, un Chthonien peut, pour 10 EE, +5 EE par coup donné, faire pousser des pointes à cette protection et occasionner ainsi des dommages non-contondants de FA +4, avec une Pén. de (10+FO).

Matrice (Terre/3)

Sous ce nom ne se cache rien d'autre que le bon vieux plan "passe-muraille", avec en plus le fait de pouvoir s'enfoncer dans le terrain environnant. Détail: ce pouvoir écarte les molécules du mur ou du sol, pas celles du Chthonien (en d'autres termes, c'est lui qui passe à travers le mur, pas le contraire).

À noter que ce n'est possible qu'à travers du béton, du métal, de la pierre ou de la terre; il est impossible à un Chthonien de passer dans du plastique ou du bois. Cela coûte 20 EE par seconde. Un Chthonien peut se déplacer sous la terre à raison de (niveau) m/s (doublé s'il a atteint le niveau 8).

Pluie (Eau/3)

Souvenez-vous, comme dirait Michel Drucker: Tex Avery, les bandes dessinées de votre jeunesse et toutes ces choses. Rappelez-vous cette terrible phrase: "Ça pourrait être pire, il pourrait pleuvoir."

Eh bien voilà, vous pouvez faire pleuvoir. Sur une personne ou sur un secteur délimité. Coûte de 5 EE pour une ondée, jusqu'à 20 EE pour un orage de grêle, dans un rayon maximum de 10 m. Par 10 m. de rayon supplémentaire, +100%.

Extension Immunitaire (Eau, Terre, Air/3; Feu, El., Froid/4)

Amis Élémentaux, soyez contents, Tonton Alias pense à vous, ainsi qu'à vos potes et compagnes qui ne connaissent pas la joie d'aller partout avec vous. En effet, extension immunitaire, comme son nom l'indique, accorde temporairement les effets de votre immunité élémentale, à raison de 15 EE par personne et par minute.

Bouclier Élémental (Eau, Terre, Air/4; Feu, El., Froid/3)

L'Élémental peut se servir de l'Élément choisi comme d'un bouclier con-

tre les diverses attaques qui pourrait lui tomber dessus de la part de personnes mal intentionnées. Ce bouclier coûte 20 EE par minute. Chaque bouclier élémental a ses particularités:

Dans le descriptif ci-contre, niveau est le niveau de l'Élémental.

- **Electricité, Feu:** volatilise les attaques cinétiques de FA inférieur ou égal à +(niveau). Crée dans un rayon de 5 m. un NFeu (1 x niveau) ou un champ électrique de (niveau) UPE.
- **Terre:** invulnérable à toute attaque cinétique de FA +(2 x niveau) ou inférieure et agit comme une Prot. (5 x niveau) envers les autres attaques. Crée aussi un écran de poussière entraînant un malus de 25%/-5 à toutes les actions basées sur la PE dans un rayon de 5m.
- **Froid:** invulnérable à toute attaque cinétique de FA +(2 + niveau) ou inférieure. Crée un tourbillon de glace qui bloque la vision (-30%/-6) et qui de plus génère un NFrđ de (1 x niveau) dans un rayon de 5 m.
- **Air:** fait office d'écran magnétique (q.v. in Protections) protégeant des attaques inférieures à FA +(3 x niveau).
- **Eau:** agit comme une Prot. de (5 x niveau) contre les armes à rayonnement ou à énergie. Crée aussi un brouillard qui diminue toutes les compétences basées sur la PE de 50%/-10 dans un rayon de 5 m.

Attaque Élémentale (Eau, Terre, Air/4; Feu, El., Froid/3)

L'attaque élémentale consiste à créer une certaine quantité d'énergie élémentale à partir de rien du tout et de la catapulte à la tronche d'un agresseur éventuel (ou, dans le cas des Éléments Passifs, de la faire disparaître). Les effets d'une telle attaque peuvent être visibles (grosse boule d'éclair, trait de feu, paquet de roche ou autre) ou non (zap cosmique venu d'on ne sait où, combustion spontanée ou déminéralisation), suivant si l'Élémental désire un peu de publicité ou pas.

Ces attaques sont caractérisées par leur pénétration (Pén., cf. Combat; de base = 0), leur portée (de base = 10 m.) et leur AE (de base = 0). Une attaque coûte 1 EE par 5 de Pén., multiplié par 1

+ (1 par 25 m.) de portée, multipliée par 2 par 2.5 m. d'AE supplémentaire. Les dommages aux structures (DS) sont de 1 par 25 de marge entre la Pén. et la Prot.

Glisse (Froid/5)

Aussi ridicule que cela puisse paraître, ce pouvoir permet à un Hyperboréen d'augmenter sa vitesse de course d'un facteur 1.5, en créant sous ses pas une pellicule de glace le permettant de glisser. Cela coûte 10 EE par seconde.

À noter que, sur un tiers non-consentant, cela l'oblige, pour 15 EE, à tirer un TAG -10, ou se casser la gueule. On peut aussi imaginer ce genre de plan pour un véhicule, mais cela coûterait au moins 20 EE par 2 t., ou part de. Il faut néanmoins, pour pouvoir maîtriser cette méthode, avoir au moins le niveau 6 en acrobatie, ou alors tirer un %acrobatie par seconde.

Hydrodynamique (Eau/5)

Ce pouvoir est exclusivement réservé aux Ondins. Il leur permet de se déplacer beaucoup plus rapidement sous l'eau, en créant un film fusiforme autour de leur corps. Pour 15 EE par heure, cela leur permet de se déplacer sous l'eau à la même vitesse que s'ils sprintaient et de pouvoir pousser des pointes de vitesse à (2 x leur vitesse de sprint) m/s pendant CO minutes.

Boostage neural (El./6)

Augmente les réflexes (RX) du Fils de la Foudre de 1 par 10 EE. Ce n'est pas sans danger: au-dessus de +(niveau) d'augmentation, il y a 10% de chance par point supplémentaire qu'un problème nerveux grave ne se déclenche, occasionnant -(surplus) à toutes les caractéristiques pendant (Me) jours.

Zéro absolu (Froid/6)

Pour 20 EE par 100 g./0.1 dm³/dl., l'Hyperboréen abaisse la température d'un objet à -273°C, soit 0°K, soit le zéro absolu. Conséquence: l'objet devient très friable et peut être détruit facilement. Sur un organisme vivant, cela cause -1 FV par EE.

Fusion (Feu/6)

Crée au bout d'un doigt de la Salamandre une langue de feu à envi-

- **Exemple:** une attaque simple, genre "trait de feu" ou "éclair", avec Pén. 50, AE 0 et Por. 50 m. coûte (10 x 3 x 1) 30 EE. Un truc bien balaise, genre Pén. +100, AE 5, Por. 10 m., coûte lui (20 x 4 x 1) 80 EE.

ron 5'000°C. Comme outil, il fait occasionne un **DS** de 1 par 2 secondes; comme arme: **Pén.** 75, **FA** +15, **DS** 1. Coûte 10 **EE** par seconde.

Attaque spéciale (Tous/7)

L'attaque spéciale des Élémentaux représente une sorte d'explosion d'énergie élémentale, centrée sur l'Élémental. Elle coûte, comme pour l'**attaque élémentale**, un certain nombre de points basés sur la violence de la chose. En clair: 5 **EE** par m. de rayon par 25 de puissance. Donc, une attaque de **Pén.** 100 sur 10 m. de rayon coûte [(10 + 4) x 5] 70 **EE**. Un peu cher, quand même. Chaque attaque porte un nom spécial et possède des capacités annexes, suivant l'élément concerné:

- **Soleil** (Feu), **Surgélation** (Froid): génère aussi un **NFeu/NFrd** de (niveau) dans un rayon égal à celui de l'attaque, diminuant de 1 par 5 secondes.
- **Vent électrostatique** (Electricité): dans un rayon double de celui de l'attaque, provoque un choc électromagnétique pouvant griller les circuits électroniques. Tout appareillage de ce genre, à part celui que porte l'Élémental, grille si son **FE** est inférieur à la moitié des **EE** de l'attaque.
- **Dessiccation** (Eau): dans le double du rayon de l'attaque, assèche toute matière organique, la rendant facilement inflammable. Dans le cas de tissus vivants, occasionne -(niveau) **FV**, sans protection valable.
- **Dépression** (Air): en plus des dommages, toute personne se trouvant dans l'aire d'effet doit tirer un **TCO** -15, -10 entre (rayon) et (rayon x 2) et -5 entre (rayon x 2) et (rayon x 3). En cas d'échec, elle est assommée pour (**Me**) secondes et perd (**Me**) **FV**, sans protection valable. En cas de réussite, elle ne perd que (10 - **Mr**) **FV**.
- **Tremblement de terre** (devinez..): provoque une secousse sismique, occasionnant (**EE**/10) **DS** aux bâtiments, décroissant de 1 par 2 m. de distance. De plus, les piétons doivent faire un **TAG** -(**DS** occasionnés) pour rester debout et les conducteurs de véhicules à roues un %(pilote) - (**DS** occasionnés x 5)

pour ne pas perdre le contrôle de leur véhicule.

Contrôle des Energies (Tous/8)

Ce pouvoir a deux utilités. D'abord, à partir de ce point, un Élémental dépense la moitié des **EE** pour ses pouvoirs. Ce qui signifie en clair que ses capacités doublent. De plus, il peut se transformer en une véritable bête de combat, s'entourant totalement d'un **bouclier élémental**. Ce genre de gag coûte 20 **EE** par seconde (franco de port par rapport au premier point). L'Élémental est alors entouré d'une aura correspondant à son Élément: flammes pour les Salamandres, éclairs pour les Fils de la Foudre, cristaux de glace tourbillonnants pour les Hyperboréens, tempête de sable pour les Chthoniens, brouillard bleu-vert pour les Ondins et invisibilité optique pour les Ethéréens. Les Ondins ont leur pouvoir d'**hydrodynamique** gratuitement dans cet état, alors que les **Ethéréens** peuvent voler jusqu'à 20 m/s (Acc. 5) tout aussi gratuitement.

Lorsqu'un Élémental atteint le niveau 8, on peut le considérer comme un véritable Élémental, pur et dur et tout et tout. A partir de ce moment précis, on part du principe qu'il a un contrôle total sur son Élément d'origine. Ce genre de pouvoir a intérêt à être surveillé de près par le déhemme, car cela signifie normalement qu'un Élémental peut tout faire avec son Élément.

Il faut dire aussi que cela correspond un peu à un rituel d'initiation, sauf que ça s'accomplit en solitaire. Cela peut d'ailleurs donner une excellente excuse au déhemme pour envoyer le perso en question loin, très loin, pendant longtemps, très longtemps...

Porte Élémentale (Tous/9)

Ce pouvoir est un dérivé de la **porte dimensionnelle** des **Arcanes de la Matière**. Cependant, il ne marche qu'entre l'Entreplan des Élémentaux et un **point de chute** (q.v.). Habituellement, de telles sorties se trouvent dans des endroits reculés, parfois des appartements dont l'Élémental est propriétaire ou des squatts pas possibles. L'utilisation de la **porte dimensionnelle** coûte 75 **EE**, payables en une seule fois (c'est une porte "directe", sans passer par la *Twilight Zone*...).

Dans la série “Nos amies les bêtes”, Tigres Volants est heureux de vous présenter:

Vie et Mœurs des Élémentaux à l'état sauvage

Les Élémentaux de Feu (Salamandres)

Sans aucun doute les plus remuants, les plus puissants, donc les plus dangereux des Élémentaux (donc aussi les plus respectés, pour autant qu'on puisse parler de respect parmi les Élémentaux), ce sont aussi les moins nombreux, car les plus surveillés par les Archanges.

Nettement plus “matérialistes” (entendez par là: “attachés aux plaisirs du corps”) que leurs congénères de l'Air ou de l'Eau, les Salamandres se caractérisent par un tempérament aussi instable que l'élément dont ils sont issus. Ils sont parmi les plus gros semeurs de bronx de tout le Multivers!

Chef (si l'on peut dire) à l'ancienneté de cette douzaine de dangers publics, celui que l'on appelle en plusieurs endroits du Multivers **Hiruin Belial** (*Hiruin*: titre eyldarin, impliquant une ascendance noble et signifiant à peu de chose près “Seigneur”), s'appelle de son vrai nom **Serenar Belial**, ou plus simplement **Belial**. C'est un Areylda, né sur *Arda* lors du Second Age (terminologie eyldarin).

Il bâtit l'Entreplan des Salamandres avec l'aide d'une de ses plus fidèles alliées: **Hiriel Galadril** (*Hiriel*: féminin de *Hiruin*), Areylwen non-Élémentale, mais au point où elle en est dans l'étude des Arcanes, ça ne fait plus beaucoup de différence... Surnommé affectueusement **Hell** par ses locataires, cet endroit ressemble à s'y méprendre à une île d'une quarantaine de kilomètres carrés (à tout casser) entourée à l'infini par un océan. Sur cette île se trouve un domaine, d'aspect ancien mais qui s'est modernisé avec les âges, qui est le point de chute des Salamandres.

Situé dans un recoin assez impossible du Multivers, **Hell** est proprement introuvable, sauf pour les Salamandres sachant utiliser la **porte élémentale**.

Les Élémentaux du Froid (Hyperboréens)

De tous les Élémentaux, les Hyperboréens ont sans nul doute la plus mauvaise réputation. Leurs pou-

voirs, sans être aussi spectaculaires que ceux des Salamandres ou des Fils de la Foudre, n'en sont pas moins terrifiants, car tuant généralement sans endommager. Contrairement aux Salamandres, dont ils sont d'ailleurs les ennemis avoués, leurs émotions ne peuvent jamais se lire sur leurs visages. Ils apparaissent toujours distants à tout, même si l'évènement les touche profondément. Nés du froid, froids ils sont.

Par un curieux hasard, il y a à peu près autant d'Hyperboréens que de Salamandres. On irait presque jusqu'à se demander si ce n'est pas là un fait exprès voulu par les Archanges (ou les ex-Puissances, ce qui en fin de compte revient au même). On les retrouve pour la plupart au sein d'une des Divisions les plus mystérieuses de la **Dame de Fer**, la **Terminal Frost Division (Black Strikeforce)**.

Leur chef a pour nom **Kahler Ilmornen**, d'origine Atalen et qui passa le plus clair de son temps à bâtir son repaire durant les grandes glaciations terriennes sur une île au large de la Sibérie, prise par les glaces 10 mois sur 12. Au fil du temps, **Hyperborea** s'équipa de moyens de défense anti-intrusions de plus en plus perfectionnés, jusqu'à ce que Kahler n'achète l'île au milieu du 21e siècle au gouvernement asiatique. Cela dit, **Hyperborea** est encore considérée par les Élémentaux comme étant une forteresse.

Précisera-t-on que les Hyperboréens sont totalement insensibles aux froids les plus extrêmes, jusqu'à 0°K, parce qu'on peut difficilement descendre plus bas?

Les Élémentaux de l'Electricité (les Fils de la Foudre)

Aux dires de la plupart des autres Élémentaux, les Fils de la Foudre, connu aussi sous le nom de **Zeus Fan Club**, **Electric Youth** ou tout autre surnom, généralement peu flatteur, sont des sales mômes, des fouteurs de merde sans cervelle, etc... Il est vrai que l'**Electricité** est le dernier des Six Éléments à accéder à ce rang, surtout à cause de la place prépondérante qu'il prit ces dix mille dernières années.

Le véritable problème ne se situe pas tant dans leur nombre, vu qu'ils ne sont à tout casser qu'une quinzaine, mais plutôt dans la mentalité, style “teenagers barges sur un campus américain”. Comme dirait l'autre, un esprit

“This fire, brother of fire.”
(YES)

Pouvoirs des Salamandres

1. Agitation moléculaire, Déplacement d'énergie
2. Autorégénération, Analyse, Empreinte
3. Attaque, Bouclier
4. Extension immunitaire
5. Fusion
6. Vision globale
7. Attaque spéciale
8. Contrôle des énergies élémentales
9. Porte dimensionnelle

“Ice nice
Everything's twice as bright as money in
your hands.”
(SAGA)

Pouvoirs des Hyperboréens

1. Ralentissement moléculaire, Déplacement d'énergie
2. Autorégénération, Analyse, Empreinte
3. Attaque, Bouclier
4. Extension immunitaire
5. Glisse
6. Zéro absolu
7. Attaque spéciale
8. Contrôle des énergies élémentales
9. Porte dimensionnelle

“I want what you feel, believe me
Turn the current on...”
(QUEENSRÛCHE)

Pouvoirs des Fils de la Foudre

1. Agitation électronique, Déplacement d'énergie
2. Autorégénération, Analyse, Empreinte
3. Attaque, Bouclier
4. Extension immunitaire
5. Transfert électronique
6. Boostage neural
7. Attaque spéciale
8. Contrôle des énergies élémentales
9. Porte dimensionnelle

"Spread your wings,
Feel the breath of the wind
Fly high, to breathe the air of the sky."
(AXXIS)

Pouvoirs des Ethéréens

1. Analyse, Déplacement d'énergie, Télékinésie
2. Autorégénération, Projectile, Empreinte
3. Extension immunitaire, Lévitiation
4. Attaque, Bouclier
5. Vol
6. Vision globale
7. Attaque spéciale
8. Contrôle des énergies élémentales
9. Porte dimensionnelle

"Like the River we will flow
On towards the sea, we go..."
(IRON MAIDEN)

Pouvoirs des Ondins

1. Analyse, Déplacement d'énergie, Brouillard
2. Autorégénération, Pression, Empreinte
3. Extension immunitaire, Pluie
4. Attaque, Bouclier
5. Hydrodynamique
6. Vision globale
7. Attaque spéciale
8. Contrôle des énergies élémentales
9. Porte dimensionnelle

"I hear the thunder underground
Tunnelling away, at the very soul of man."
(YES)

de gamin avec une expérience séculaire est une combinaison des plus dangereuses. Ce qui fait que les Fils de la Foudre ont très mauvaise réputation auprès des autres Élémentaux en général et des Ondins en particulier, vu que ce sont eux qui, la plupart du temps, font les frais de leurs blagues.

Les Élémentaux de l'Électricité, comme ceux du Feu, d'ailleurs, sont très proches les uns des autres et tiennent en fait plus de la bande de potes que d'autre chose. L'allumé-en-chef s'appelle Eelikr "*Just call me Eel!*" Thryisianston, un hybride d'Eylda et d'Humain originaire de la Fédération de la Frontière. On les soupçonne d'être en corrélation avec l'Autre Voie et d'être à l'origine de la panne totale sur Los Angeles en 2207.

Personne ne sait si les Fils de la Foudre ont un Entreplan. Il est vrai qu'ils préfèrent zoner dans différentes grandes villes de la Sphère, là où on peut faire le plus de boxon possible. Leur point de rendez-vous principal est d'ailleurs Los Angeles, où on en recense au moins une demi-douzaine...

Les Élémentaux de l'Air (Ethéréens)

Si on avait l'idée bête de faire un recensement, on pourrait compter une quarantaine d'Ethéréens. Pourquoi un nombre si élevé (tout est relatif, mais quand on compare avec d'autres...)? Eh bien parce que les Archanges ont tendance à sous-estimer les Ethéréens, qui évidemment en profitent un maximum. De plus, ceux-ci ont le chic pour se déguiser en courant d'air, on se demande bien pourquoi.

Autant le dire tout de suite, c'est une grossière et souvent fatale erreur! Ils sont très dangereux, car nourrissant un penchant à peine culpabilisé pour les plaisanteries douteuses, stupides, spectaculaires et/ou à long terme (barrez les mentions inutiles). Plus c'est tordu, plus ils aiment ça! Il vaut mieux être un incondicional de Pierre Desproges si on veut goûter à ce genre de gags.

Le leader (si tant est qu'on puisse parler de leader dans cette tribu de fêlés de la cafetière) des Ethéréens s'appelle de son nom complet Claudius Flavius Lucifer, mais on utilise habituellement que "Lucifer". Aeris, lieu de villégiature des Ethéréens, est situé sur une planète reculée, primitive, désertique et par ailleurs aussi intéressante que le discours politique d'un Conseiller d'État Européen.

À noter que les Ethéréens sont nettement plus indépendants les uns des autres, par opposition avec les Salamandres ou les Hyperboréens, qui, du fait de leur faible nombre, ont nettement plus tendance à se serrer les coudes.

De pair avec leur **immunité élémentale** de naissance, les Ethéréens acquièrent initialement le pouvoir d'**anti-gravité simple** sans limitation aucune, sauf que c'est pour un poids maximum de **leur propre poids + (FO x niveau)**.

Les Élémentaux de l'Eau (Ondins)

De tous les groupes d'Élémentaux, les Ondins sont encore ceux qu'on risque le moins de rencontrer dans la rue, principalement pour cause de timidité, mais aussi parce qu'ils passent le plus clair de leur temps sous pas mal de mètres d'eau.

C'est pourtant eux qui sont les plus nombreux (près d'une centaine). Peut-être est-ce parce que les Archanges savent confusément quelque part qu'ils sont totalement inoffensifs?.. En fait, les Archanges les méprisent tout aussi souverainement qu'ils méprisent les Ethéréens, sauf que là, pour une fois, ils n'ont pas totalement tort!

En effet, les Ondins ne profitent de leur corps presque que pour être en contact avec leur Élément. En d'autres termes, ils passent le plus clair de leur temps à nager, ne songeant à bordéliser la terre ferme que de temps en temps.

Comme pour les Fils de la Foudre, leurs ennemis irréductibles, on ne sait trop s'il existe véritablement un Entreplan; on murmure le nom d'*Atlantis*. Par contre, une chose dont on est sûr, c'est qu'il n'y a aucun Ondin qui puisse — ou veuille — prétendre au titre de chef. Les Ondins vivent en petites tribus ou familles dans des endroits à forte densité aqueuse, et souvent à de grandes profondeurs.

Les Ondins ont tous, initialement, **nage** et **désu** au niveau 10. Tout de même. Ils peuvent aussi résister à des **Nfrd** de 1 par niveau.

Les Élémentaux de la Terre (Chthoniens)

Les Élémentaux de la Terre sont sans nul doute ceux qui gagnent haut la main la palme des "plus inconnus que moi, tu meurs!". C'est déjà dû au fait qu'ils sont peu nombreux, car les premiers à som-

brer dans un amorphisme complet lors de leur exil. Ceux qui réussirent à prendre la tangente se fondirent dans la population de la Sphère avec d'autant plus d'aisance que leurs pouvoirs sont moins visibles que ceux de leurs confrères du **Feu** ou de l'**Electricité** (mais pas moins spectaculaires quand ils s'y mettent).

Les Chthoniens ont un goût assez inspiré, il faut le reconnaître, pour faire peur à un peu tout le monde; pas par eux-mêmes, mais par certaines allusions et certaines manifestations élémentales. C'est un peu leur manière personnelle de faire de la place à un endroit où ils désireraient être.

Ils n'ont pas de "domicile fixe" et sont constamment à la recherche d'un endroit calme sur la planète où ils sont (car ils ont une puissante horreur des balades dans l'espace; en fait, de tout ce qui vole...). Leur leader attiré se fait appeler *Scarecrow* (on ne connaît de son vrai nom qu'un diminutif, **Sir**); il est Humain, de souche Aborigène australienne, et a émigré, avec toute sa tribu, il y a près de cinq siècles sur *Ardanya*. Depuis, il a fait (un peu) de chemin et, en ce moment, on dit qu'il se promène quelque part entre la Frontière et les colonies Highlander les plus éloignées. À moins qu'il ne soit retourné sur Terre... Il règne en effet un grand mystère autour de lui, et il semblerait en fait que *Scarecrow* et **Sir** soit deux personnes différentes.

Les Chthoniens peuvent résister à un **Nfeu** de 1 par niveau.

Entreplans et points de chute

Certains groupes d'Élémentaux ont la chance d'avoir un entreplan d'origine. En gros, c'est un espace de taille assez restreinte (tout au plus une planète) qui se trouve entre deux univers parallèles; d'aucuns parlent d'univers "perpendiculaire", mais bon, à partir de quatre dimensions, la géométrie devient tellement bordélique qu'il vaut mieux garder ses neurones pour penser à autre chose de plus constructif. Tout ceci pour en venir au fait que ce genre de chose est relativement rare; seuls les Salamandres et les Ethéréens possèdent un entreplan (peut-être aussi les Fils de la Foudre, n'est rien n'est moins sûr).

Hyperboréens et Ondins, eux, vivent dans des endroits "protégés" et "consacrés" par les Élémentaux. Ce genre

de rituels n'est pas des plus simple; seuls les Maîtres-Élémentaux (niveau 9 ou 10) peuvent prétendre pouvoir "consacrer" un site. La Consécration fait de l'endroit en question la terre d'origine des Élémentaux, là où ils se reconstitueront après leur mort.

Il est à noter que, si certains Élémentaux, comme les Ondins ou les Chthoniens accordent une importance quasi-religieuse à ce genre de cérémonies comme la résurrection ou le gain en puissance d'un des leurs, les autres n'y prêtent aucune attention particulière.

Pouvoirs des Chthoniens

1. Analyse, Déplacement d'énergie, Sensibilité chthonienne
2. Autorégénération, Poing d'acier, Empreinte
3. Extension immunitaire, Matrice
4. Attaque, Bouclier
5. Transmutation
6. Vision globale
7. Attaque spéciale
8. Contrôle des énergies élémentales
9. Porte dimensionnelle

La Quatrième Arcane

On vous en a déjà parlé dans le chapitre précédent, celui des Arcanes. Pour la plupart des Arcanistes, c'est une légende. Le mouton à cinq pattes (quoiqu'avec toutes ces mutations...). Cependant, une infime minorité de Maîtres Psionistes parviennent à maîtriser certains des pouvoirs élémentaux, et atteindre par là le niveau de Grand-Maître des Arcanes.

Autant dire que ce n'est pas des plus évident. Pour commencer, il faut déjà en avoir entendu parler. C'est un secret jalousement gardé par les diverses organisations psis et les rares initiés. Ensuite, il faut être de taille pour l'appréhender: pour pouvoir prétendre maîtriser l'Arcane des Éléments, il faut au minimum avoir un **VO** de 20, posséder le niveau 6 dans l'Arcane de la Matière, ainsi que le niveau 4 dans au moins une des deux autres Arcanes. De plus, *mentors* et ouvrages traitant de la chose sont d'une rareté confinante à l'introuvable, et quand bien même on en trouverait un (de *mentor*, s'entend), il faudrait le vaincre de passer son savoir.

Comme d'habitude, les adeptes au service d'organisations puissantes, comme la Rose de Mars ou l'Autre Voie, par exemple, seront nettement plus à même d'en avoir entendu parler que les autres, pauvres privés ou *psi-loners* des rues. Mais pour ce qui est de les apprendre, les connaître et les maîtriser, c'est une autre histoire!

Parmi les Élémentaux, on murmure aussi le nom des Conjureurs. Ce seraient des Arcanistes un peu tordus, qui auraient réussi à mettre au point un rituel de Porte Élémentale, leur permettant d'appeler un Élémental et de le lier à leur service pendant un certain temps. Le défaut de la méthode, en admettant qu'elle existe vraiment, c'est qu'elle dépend en grande partie du bon vouloir de l'Élémental ainsi conjuré. Si jamais l'Élémental est de mauvais poil à ce moment, il y a fort à parier que l'Univers comptera un Conjureur de moins avant peu...

Pour ce qui est des points de chute, ce terme désigne les différents points de communication entre les Entreplans (ou terres d'origine) des Élémentaux et l'univers (ou les univers) alentours. Pour créer un point de chute, un Élémental doit rester pendant une semaine entière à l'endroit en question, sans faire rien d'autre que de "s'imprégner" des caractéristiques de son futur point de chute, afin de pouvoir le retrouver ensuite sans problème. Pour les mêmes raisons citées sous **Porte Dimensionnelle** (cf. *in Arcanes*), il est fortement déconseillé d'ouvrir une Porte "à l'aveuglette"... Un Élémental peut connaître jusqu'à $(VO/2)$ points de chute.

Bon, à la demande générale...

Un exemple de perso

pour la table du fond

Histoire de vous montrer comment ça se fabrique, ainsi que clarifier par l'exemple certains points de règle qui pourraient être encore obscurs. Au bol (mais alors vraiment au bol...), on va faire un perso hybride.

D'abord, il faut définir Daniel Ilmië de manière abstraite et psychologique, en bref faire son *background* (voir ci-contre), donnant corps à toutes ces données, en termes de jeu. Ensuite, on peut commencer à faire joujou avec les chiffres.

Background

Daniel Ilmië est né d'un père Humain et d'une mère Eylwen sur *Ardanya*. Après ses études primaires et secondaires à l'**Université de Columbus**, Daniel rentre sur les conseils de sa mère (attachée culturelle à la mission eyldarin sur Fantir) à l'**École Internationale des Relations Diplomatiques de la CEPMES**. Il en sort six années plus tard avec un doctorat en Diplomatie Stellaire. Manque de pot, la situation en 2263 n'est guère brillante pour les jeunes diplomates et, après nombre de galères, Daniel rentre à la **Dame de Fer** dans la **Division Twelfth Knight** (*Golden StrikeForce*).

Daniel est opposé, de par sa nature et son éducation eyldarin, ainsi que sa formation de diplomate, à toute violence inutile. Sa méthode de combat est strictement rhétorique, car, comme il a coutume de le dire: "Le ridicule ne tue pas, mais il fait des blessures nettement plus profonde que n'importe quel laser". C'est toutefois une arme à double tranchant, et il vaut mieux parfois ne pas se retrouver sans défenses face à une *vendetta*. Pacifiste, oui! Pigeon, non!

On pourrait se demander pourquoi, avec sa mentalité, il s'est retrouvé parmi les pirates les plus barges de toute la Sphère. Simple: il faut bien pouvoir payer les factures d'une manière ou d'une autre, s'pas?.. De plus, à la **Dame de Fer**, tant qu'on fait le boulot correctement, personne ne viendra vous poser des questions

quant au comment... Daniel accomplit ses missions à sa manière et, tant que ça marche — ça a toujours marché — il n'y a pas de problèmes.

Voilà qui est fait! On peut donc passer maintenant à la partie purement numérique du personnage.

Race et caractéristiques

Voyons pour la race: étant hybride d'Humain et d'Eyllda, il faut donc payer la moyenne des #. Les Humains coûtent que dalle, tandis que les Eyldar sont à 30#; moyenne de 15#. Restent 235# sur les 250# de base.

Pour ce qui est des caractéristiques, sa moitié Eyllda entraîne des minima à respecter: **CO** 12+, **AP** 14+, **AG** 14+, **DE** 12+, **TE** 12+, **EM** 12+, **VO** 12+ et **VU** 15+. Y'a du boulot... Voici les caractéristiques choisies par le joueur qui devra incarner Daniel par la suite, avec les modificateurs, le résultat et le coût:

FO	12 (-1/+0) -1 = 11	<u>12#</u>
CO	13 (+1/+0) +1 = 14	<u>13#</u>
AP	16 (+0/+0) +0 = 16	<u>16#</u>
AG	14 (+3/+0) +2 = 16	<u>14#</u>
DE	14 (+1/+0) +1 = 15	<u>14#</u>
PE	16 (+0/+0) +0 = 16	<u>16#</u>
VU	15 (+0/+0) +0 = 15	
GO	19 (+0/+0) +0 = 19	
OU	18 (+0/+0) +0 = 18	
TO	16 (+0/+0) +0 = 16	
OD	12 (+0/+0) +0 = 12	
IL	17 (+0/+0) +0 = 17	<u>17#</u>
TE	14 (+0/+0) +0 = 14	<u>14#</u>
IF	18 (-2/+0) -1 = 17	<u>18#</u>
EM	15 (+2/+0) +1 = 16	<u>15#</u>
EQ	13 (+0/+0) +0 = 13	<u>13#</u>
VO	15 (-1/+0) -1 = 14	<u>15#</u>

Total Caractéristiques Principales: 177#

Ses caractéristiques secondaires et raciales sont: **FV** [(11 + 14) x 1.5] 38; **SE** 4; **RX** 17; **NY** [(75+ 0)/2] 38%; **PP** 11 kg.

À ce stade de la conception, le joueur a déjà dépensé 192# sur les 250# de

Quelques commentaires: les caractéristiques physiques découlent surtout de son hérité eyldarin et de son éducation intellectuelle (**AG** élevée, **FO** un poil minable...). Le 19 de **GO** se justifie lors des banquets et réceptions diverses, où l'hôte est souvent satisfait de voir son invité reconnaître et apprécier au premier coup de fourchette un mets rare et délicat. Quant aux caractéristiques psychiques, autant dire qu'elles reflètent bien l'activité du personnage, notamment au vu des scores en **IL**, **IF** et **EM**.

départ pour son personnage; restent donc 58#. Stade suivant: les talents.

Talents et compétences

Voici ceux qu'il choisit, avec leur pourcentage et leur coût (en gras, les niveaux gratuits initiaux):

armes cinétiques-4 + 2	6	76%	2#
armes à rayonnement-2 + 2	4	56%	2#
armes naturelles-3	3	46%	0#
tir instinctif-3	3	(+2)	0#
discrétion-3 + 2	5	66%	2#
manipulation-2 + 1	3	45%	1#
autos-2 + 2	4	57%	2#
chimie-1 + 2	3	47%	2#
électricité-1 + 2	3	47%	2#
télécom-2	2	34%	2#
informatique-1 + 4	5	64%	4#
diplomatie-5 + 2	7	86%	2#
persuasion-4	4	57%	0#
survie urbaine-3	3	46%	3#
dragage-2 + 3	5	66%	3#
psychologie-1 + 2	3	46%	2#
comédie-5	5	66%	5#
gastronomie-4	4	56%	4#
photographie-1 + 2	3	46%	2#

Total Talents: 40#

Daniel parle initialement sa langue maternelle, l'Eyldarin, plus, comme tout habitant de la Sphère, l'Anglais et le Galactique. Etant diplomate, quelques langues supplémentaires ne peuvent pas lui faire de mal; il choisit donc d'apprendre en sus l'Atalen et le Siyaner, ce qui lui coûte en tout 6#.

Finissons par l'équipement, qui se composera grâce aux 12# restants, ce qui donne un joli paquet de brouzoufs: 6'000\$.

Equipement et armement

Ses fringues se composent de trois sets de **sous-vêtements en coton thermique** (150\$), deux **pantalons de coton épais** (des jeans, quoi.; 40\$), trois **T-shirts** (15\$) à l'effigie de ses groupes de rock préférés, un **gilet de coton** (15\$) et deux paires de **bottes courtes en simili-cuir souple** (dont une **silencieuse**; 360\$). Outre ces vêtements "normaux", il possède aussi le plus proche équivalent eyldarin du smok', considéré ici comme un **costume de ville d'apparat**

en soie (450\$), mais qui n'en a en fait que l'appellation... Pour les missions discrètes, il faut aussi compter une **combinaison en coton camouflage "nuit"** (60\$), incluant une **armure souple "VD20"** (1'250\$).

Du côté des électronneries diverses, il prend un **ordinateur pocket "professionnel"** (50\$) avec **interface traductrice** (1'000\$), une **interface carte à inertie** (200\$), et deux **langages au niveau "touriste"** (400\$). Il prend aussi un autre **pocket "Voyageur"** (260\$), à utiliser comme **carte à inertie**, celui-là.

Comme arme, Daniel choisit un petit **Pistolet Lance-Aiguilles** (50\$), chargé avec un flacon de **somnifère de FO 15** (600\$) et 2 autres flacons de **somnifère (FO 10)** (200\$), ainsi qu'un **pistolet laser léger** (500\$), histoire de ne pas se retrouver démuni, la première baston venue...

Comme il faut bien transporter le matosse, il a une **valise (blindée et imperméable)** de 10 kg (60\$) et un **sac de voyage** (10\$). Il faut aussi compter un **holster ouvert** (5\$) à la hanche (pour le lance-aiguilles) et un **boitier de ceinture** (5\$).

Au total, tout son matériel lui coûte 5'600\$. On remarquera que l'on a ici la confirmation de ce qui a été développé auparavant: Daniel n'est pas un perso taillé pour les grands espaces et les grandes batailles, mais un "rat de palais", plus à l'aise dans les salons mondains de Fantir que dans les rues de Los Angeles.

Après toutes ces sordides transactions (qui se traduisent le plus souvent pour le joueur par une consultation ardue du chapitre **Equipement et Armement**), il lui reste 400\$ pour partir semer le bronx dans la Sphère.

Note: quand à savoir si, au lieu de cette masse de pognon, le joueur n'aurait pas mieux fait de se développer un perso plus balèze, ou avec des talents plus élevés, c'est juste une question de *feeling*. Il est vrai qu'au cours du jeu, on a plus de chances de récolter du pognon que des caractéristiques plus élevées, mais bon, si on n'a pas au début les fonds nécessaires, on risque fort de ne **jamais** partir en aventure...

Encombrement

Les joueurs ont toujours une fâcheuse tendance: celle qui consiste à faire transbahuter à leur personnage beaucoup plus de matériel que nécessaire, et même que raisonnable. Les déhemmes, eux, ont un autre problème: gérer ce genre de choses...

La solution que propose **Tigres Volants** est la suivante: un personnage peut porter jusqu'à **FO** kilos de matériel sans aucun problème. C'est après que les ennuis commencent... On introduit ici une mesure d'encombrement, qui s'appelle le **point d'encombrement, Enc.** pour les intimes.

Chaque **Enc.** cause un malus de 1/5% aux tests/talents nécessitant un minimum de liberté de mouvement. En termes clairs, cela concerne des tests de caractéristiques comme l'**AG** et **RX** (ainsi que la détermination de la rapidité lors de combats, q.v.) et, par voie de conséquence, tous les talents de combat rapproché, tous les talents **Agilité, moto** (ainsi, éventuellement, que d'autres talents de conduite ou pilotage;

particulièrement surchargées peuvent déroger à cette règle au même titre que les armures; dans ce cas, même motif, même punition: voir le chapitre sur l'**Équipement**.

À noter que les armes suivent plus ou moins le même principe, d'une part en tant que matos porté, mais aussi en ce qui concerne leur utilisation et le **RX**. Là, il faut vous reporter au paragraphe suivant.

Force minimum

Si jamais vous avez des problèmes avec un personnage minable, qui a tendance à se promener avec des armes plus grosses que lui, voici une petite table qui devrait vous aider à lui faire comprendre quelques règles élémentaires de la physique (genre "action = réaction = aïe!").

Cette table indique la **FO** minimum nécessaire à l'emploi d'une arme d'un certain poids; on inclut dans ce poids les accessoires tels que viseurs et autres (mais pas les brides ou bras porteurs, qui comptent par contre pour le poids porté...). Si le personnage qui utilise l'arme n'a pas cette **FO** minimale, il perd 10% à son talent et 2 à son score de **RX** par point en-dessous du seuil.

"1" signifie "tenue à une main", alors que "2" signifie "tenue à deux mains"...

Sur cette table, les armes à fort recul, comme les **armes à feu** et les **fulgurants** et **POWER.S.A.W.s**, rajoutent 2 à cette **FO** minimum. Les **lance-roquettes**, les **phaseurs** et les **torpedolasers**, eux, rajoutent 1. Ces armes sus-mentionnées rajoutent encore 1 à la **FO** minimum si elles sont employées en rafale. Enfin, les **armes SR** en rafale, les **armes de combat rapproché** et les **arcs** rajoutent 1.

- **Exemple: Felrik** se promène avec 30 kg. de matériel sur les épaules, l'air de rien, en espérant que le déhemme ne remarquera rien. Mais le déhemme voit tout et sait tout, et comme **Felrik** n'a que 11 de **FO**, cela fait $[(30 - 11)/2] 4$ d'**Enc.**, donc -4/-20% aux tests/talents.

Table 1: Force minimum pour l'utilisation des armes

Poids	FO Minimum		Poids	FO Minimum	
	1	2		1	2
Moins de 1.1 kg.	5	-	5.1 - 7.5 kg.	18	14
1.1 - 2 kg.	9	5	7.6 - 12 kg.	21	17
2.1 - 3 kg.	12	8	Plus de 12 kg.	24	19
3.1 - 5 kg.	15	11			

- **Exemple:** quelque peu énervé par un véhicule pénible, **Roger Jamison** se saisit d'une bonne vieille M-90 qui traînait par là et arrose l'emmerdeur. Avec ses 19 de **FO**, il est de 1 point en-dessous du seuil (la M-90 fait 10 kg., donc 17 de **FO** minimum à deux mains, +3 parce que c'est une arme à feu qui tire en rafale), il a donc -2 aux **RX** et -10% à son %**armes cinétiques**.

vous avez déjà essayé de conduire une voiture avec un sac à dos plein à ras-bord?..), **comédie, danse**, etc...

L'encombrement provient de deux causes principales: le matos porté et les protections encombrantes.

Pour ce qui est du matos, un **point d'encombrement** apparaît par $(FO/2)$ kg. (ou part de) de matos au-dessus de son **PP** (cf. **Personnages**); quant aux protections et autres, l'**Enc.** est indiqué en regard de chaque armure. Les vêtements portés ne sont en théorie pas considérés dans le calcul du poids porté. Cependant, certaines fringues

Déplacements

Bon, vu qu'un perso, ça se déplace, on va quand même parler des différents modes de déplacements.

Ceci dit, ce comptez par contre pas sur moi pour vous sortir des règles de combat pour figurines. Je considère ces petites choses comme étant d'agréables accessoires, parfois utiles, et non pas des aides de jeu à part entière. J'ai assez joué avec des gens qui n'arrivaient pas à se représenter une situation sans figurines et déplacements-sur-le-plan-chacun-son-tour pour attraper de l'urticaire chaque fois que j'en entends parler...

L'unité de vitesse de **Tigres Volants** est le mètre par seconde (m/s), qui équivaut à 3.6 km/h. C'est pas très pratique à l'échelle du perso, mais lorsqu'on se retrouve avec des hélicoptères d'interception fonçant à 1'200 km/h, on est bien content de tomber dessus, c'est moi que je vous le dis...

La vitesse de déplacement dépend de la race du perso et de son **AG**, modifiée éventuellement par son **Enc**. On reconnaît dans **Tigres Volants** trois types de déplacement: la marche, la course et le sprint, dans l'ordre du plus lent au plus rapide.

La table ci-dessous donne la vitesse du perso suivant les critères cités plus haut:

La vitesse de déplacement est aussi dépendante des blessures. Une perte totale de 10 **FV** entraîne une vitesse de sprint diminuée de 1 m/s; toute blessure de 3 **FV** dans les jambes entraîne elle aussi une perte semblable. Ces modificateurs sont cumulatifs.

On ne peut sprinter que pendant une période égale à (2 x **CO**) secondes. Passée cette période, on doit, soit courir à moitié vitesse pendant au minimum (120 - **CO**) secondes pour récupérer, ou marcher pendant au moins (60 - **CO**) secondes, ou alors s'arrêter pendant (45 - **CO**) secondes. Si on veut «forcer», il faut réussir un **TCO**, à -1 par seconde supplémentaire, chaque seconde. Si ce test est raté, le perso s'écroule, épuisé, et doit réussir un autre **TCO**, avec le

Table 2: Déplacements des perso

	Marche			Course			Sprint		
Siyan				Atalen, Highlander, Karlan, Arkhepta					
AG	1 - 3	1	3	5	AG	1 - 3	1	3	6
	4 - 8	1	3	6		4 - 9	1	4	8
	9 - 12	1	4	8		10 - 12	2	5	9
	13 - 17	1	5	9		13 - 18	2	6	10
	18+	1	5	10		19+	2	7	12
Humain, Alphan, Rowaan				Talvarid, Eylda, Areylda					
AG	1 - 4	1	3	6	AG	1 - 5	1	5	8
	5 - 10	1	4	7		6 - 12	2	6	10
	11 - 15	1	5	8		13 - 16	2	7	11
	16 - 19	2	6	10		17 - 20	2	8	12
	20+	2	6	11		21+	3	9	13

même modificateur, pour ne pas s'évanouir pour **Me** minutes.

Il faut voir aussi que certaines des actions des personnages peuvent leur coûter du temps, comme tomber à plat ventre (sain réflexe...) ou à genoux (1 seconde), se relever (3 secondes si on était couché, 2 si on était à genoux)...

On signalera aussi que les "roulés-boulés", méthode de déplacement préférée des persos ramboesques, fait avancer le personnage à la moitié de sa vitesse de course, alors qu'en rampant, on ne progresse au mieux qu'à la moitié de sa vitesse de marche.

Si jamais vous êtes d'humeur badine, vous pouvez offrir aux persos balèzes en **acrobatie** des bonus de rapidité pour ces actions. Je suggère par exemple d'accélérer le temps pour se relever d'une seconde si le perso a au moins le niveau 5; de même, ce genre de personnage verra sa vitesse de roulé-boulé ou de rampé augmenter de 1 m/s (ce qui n'est pas négligeable...).

Bon... on précisera quand même que toutes ces belles règles très précises sont **optionnelles**, donc à utiliser si vous avez besoin d'un surcroît de réalisme dans vos parties. On vous aura encore une fois prévenus..!

- **Exemple: Lulu la Torpille**, après une discussion passablement houleuse avec des Highlanders au sujet de la propriété d'une base, se retrouve avec une perte sèche de 32 **FV**, dont 9 dans les jambes. Il se retrouve donc avec -6 m/s en course et en sprint (-3 m/s pour les -32 **FV** et les autres à cause des 9 **FV** perdus aux jambes). Autant dire qu'il court sur les genoux...

"On my wheels there is a smell of death
200 miles per hour — be dead on time
With my foot jammed on the gas of hell
I've got a race to win — be dead on time"
(FLAME DREAM)

Le Permis de Conduire

(PILOTER, NAVIGUER)

clés en main...

Comme je l'ai dit dans le chapitre précédent, **Tigres Volants** étant un jeu de science-fiction, on peut s'attendre à tomber sur des trucs qui vont vite, genre véhicules... Autant savoir comment ça se manipule, ces petites bêtes, parce que comme je connais les joueurs, ça m'étonnerait qu'ils résistent à l'envie d'essayer ces engins de morts et de mutilation.

Commençons par apprendre comment aller tout droit, histoire de ne pas vous faire des nœuds dans le tas de visières qui vous sert fort peu efficacement de méninges. Les manœuvres viendront plus tard.

pour les déplacements: chaque seconde, un véhicule se déplace de sa vitesse en mètres.

Le déplacement tactique

Pour des campagnes employant intensivement des véhicules, il pourrait être intéressant de savoir combien de kilomètres en une heure un véhicule peut faire un véhicule dans un terrain donné.

Le petit problème, c'est que quand on ne vole pas, on reste sujet aux accidents de terrain les plus divers, c'est pourquoi la table 1 peut vous faciliter un tantinet les choses.

N'oubliez pas de multiplier la vitesse à laquelle sont les véhicule par 3.6 (pour avoir des km/h et non pas des m/s) avant d'y ajouter les modifs ci-dessous, sinon vous allez avoir tout faux!

Les manoeuvres

Il faut voir les choses en face: aller tout droit n'a somme toute qu'un intérêt ludique très rudimentaire. Surtout quand on a quelque chose de beaucoup plus lourd et de beaucoup plus solide en face...

Il est donc logique de penser un jour ou l'autre à faire quelques manoeuvres avec vos véhicules. Histoire de ne pas trop se casser la nénette, je pars du principe simpliste mais fort pratique que c'est pour tout le monde le même système, que ça vole ou pas.

Trucs de base

Dans toutes les manoeuvres décrites ci-après, il y aura deux modificateurs qui, s'il n'y a pas de contre-indication, doivent être tout le temps appliqués; ils

- **Exemple très bête:** un véhicule se déplaçant à 35 m/s avancera de 35 m. par seconde. *Etonov, niet?..*

La vitesse maximale (Vmax)

Comme son nom l'indique, elle représente la limite du moteur dans le cadre de la vitesse pure. On ne peut pas la pousser plus haut sans devoir modifier le moteur d'une manière quelconque.

Table 1: Modificateurs à la vitesse suivant la propulsion et le terrain

Terrain	Roues	TT	V.E.S. & V.A.B.
Route	x 1	x 1	x 1.25
Plan d'eau	glou!	flotte (pas très longtemps)	x 1.25
Plaine, désert	x 0.5	x 1	x 1
Forêt clairsemée	x 0.5	x 1	x 0.75
Forêt dense	x 0.33	x 0.33	x 0.5
Marais	glou!	x 0.33	x 0.5
Montagnes	x 0.33	x 0.5	x 0.5

TT: véhicules à roues munis de suspension tout-terrain

La vitesse se calcule en mètres par seconde (m/s), parce que, comme le tour de jeu est égal à une seconde, cela donne quelque chose de très simple

concernent, d'abord le poids et la vitesse du véhicule incriminé, ainsi que diverses conditions extérieures:

La barre à tribord, moussaillon

Il existe cinq catégories de manoeuvres numérotées, comme c'est original, de 1 à 5, par ordre croissant de difficulté. 1 désigne donc une manoeuvre triviale, alors que 5 représente une acrobatie que peu de pilotes oseraient même imaginer comme faisable... Pour chaque type de propulsion, il existe une vitesse limite pour chaque classe de manoeuvre, que voici:

Si on tente une manoeuvre à une vitesse plus élevée que la vitesse limite, on ajoute -25% à la difficulté de la manoeuvre par classe de différence. Pour une vitesse plus basse, on ajoute +25%. On arrondit toujours à la classe supérieure.

Classe 1 **DIFFICULTÉ: 00%**

Petits virages (moins de 30°), glissades, faibles changements d'altitude, placement pour tirer (avec une arme fixe).

Echec: léger dérapage (Vitesse/10 mètres).

Echec critique: gros dérapage (Vitesse/5 mètres).

Table 2: Modificateurs généraux de conduite

Condition de route (véhicules de route only)

Chaussée mouillée	-15%
Chaussée enneigée	-30%
Chaussée verglacée	-50%

Visibilité (sans éclairage)

Pénombre	-25% (+NY)
Obscurité	-50% (+NY)
Nuit noire	-75% (+NY)
Avec éclairage (phares ou autres du même genre)	réduire les malus de 25%

Météo

Petite pluie, léger brouillard	-10%
Pluie, brouillard, légère neige	-25%
Brume londonienne, neige	-30%
Tempête (de neige, de sable ou du désert)	-50%; rentrez chez vous!..
Vent	-5% à -50% suivant la force du vent et le poids du véhicule

Autres

Pilote blessé (cf. Bonjour les dégâts!)	-(Gravité x 5)%
Encombrement (cf. Encombrement)	-(Enc. x 5)%

Classe 2 **DIFFICULTÉ: -15%**

Virages conséquents (jusqu'à 45°), dérapages contrôlés, queue de poisson, plongée ou ressource.

Echec: gros dérapage.

Echec critique: tête-à-queue involontaire (le véhicule s'arrête après (Vitesse/10) secondes) ou "bouchon" (pour les véhicules volants; le moteur cale

Table 3: Vitesses limites pour manoeuvres

Type et Tonnage	Classe 1	2	3	4	5
Véhicules à roues					
moins de 1 t.	60	50	40	30	20
1-10 t.	55	45	35	25	15
10.1-25 t.	50	40	30	20	10
plus de 25 t.	45	35	25	15	5
V.E.S. et V.A.B.					
moins de 1 t.	70	60	45	30	15
1-10 t.	65	55	40	25	10
10.1-25 t.	60	50	35	20	10
plus de 25 t.	55	40	30	15	5
Hélicoptères, turbopropellers et avions ADAV					
moins de 1 t.	175	150	120	100	80
1-20 t.	160	135	110	90	75
20.1-50 t.	150	125	100	75	50
plus de 50 t.	120	100	80	60	40
V.A.H. et Avions					
moins de 1 t.	350	300	250	225	200
1-20 t.	250	225	200	175	150
20.1-50 t.	225	200	175	150	125
plus de 50 t.	200	160	120	90	80
Jets					
1-15 t.	1200	600	400	250	150
15.1-50 t.	1000	500	300	200	100
plus de 50 t.	750	400	250	150	100

un court instant: -20% à toute action la seconde suivante, -1 CS).

CLASSE 3 DIFFICULTÉ: -30%

Gros virages (jusqu'à 60°), freinage-frime en dérapage, sauts, chandelles ou piqués.

Echec: tête-à-queue involontaire ou "bouchon".

Echec critique: le véhicule se met sur le toit; il s'immobilise au bout de (Vitesse/10) secondes et encaisse -1 CS par seconde de glissade sur le toit. Pour le remettre debout, appelez une grue...

Pour les engins volants, l'appareil part en vrille. Les occupants doivent réussir un TCO -(Vitesse/100) ou sombrer dans l'inconscience pour Me minutes.

CLASSE 4 DIFFICULTÉ: -50%

Manoeuvres tordues, telles les acrobaties diverses (loopings, tonneaux, etc...) et les cascades (rouler sur une roue, sauter par-dessus un autobus, etc...).

Echec: sur le toit ou vrille.

Echec critique: tonneaux pendant (Vitesse/5) secondes, causant -1 CS par seconde. Le véhicule pivote d'un quart de face par seconde.

Les engins volants eux se ramassent une vrille, comme décrit avant.

CLASSE 5 DIFFICULTÉ: -75%

Tout spécialiste vous le dira: ce n'est pas possible. Et pourtant vous voulez le faire... Bon, soit! Vous l'aurez voulu!..

Echec: tonneaux ou vrille.

Echec critique: crash définitif du véhicule, on ne discute pas!

sauver leur peau, debout sur l'accélérateur d'un vieux camion poussif (le méchant du cliché précédent a appelé des renforts...). Toujours est-il que ce genre de situation s'appelle une **pour-suite**, et ça se résout comme suit...

La chose à prendre en compte est la distance entre poursuivants et poursuivis (ce qui est relativement facile, vu l'échelle de vitesse employé, voir plus haut). Pendant chaque phase de la poursuite, les pilotes tirent un %(talent approprié) modifiée par la **table 4a** ci-dessous.

Ensuite, pour chaque véhicule, on consulte la **table 4b** en prenant la marge "-xx" indique une Me, tandis que "+xx" indique une Mr) et en appliquant le résultat à la Vmax du véhicule concerné (encore faut-il avoir une accélération suffisante ou de bons freins pour pouvoir suivre: c'est à la Vmax que ça s'applique, pas à la vitesse actuelle).

Il est évident que si les poursuivants ont un mouchard-radar placé sur la voiture, ou un radar véhiculaire et une carte à inertie, ou que le poursuivi peut voler et que les autres pas, le poursuivant finira tôt ou tard par rattraper le poursuivi...

Néanmoins, cette règle peut tout de même être appliquée dans le cas de ces fameuses poursuites qui ont fait le renom des films policiers américains, où la rapidité prime sur le résultat final; de même si le déhemme, dans un souci théâtral, part du principe que gadgets ou pas, poursuite il y a...

Table 4a: Modificateurs de poursuite

Dans une ville inconnue:	-25 (+2% par niveau en survie urbaine)
Dans une ville connue:	+0 (+5% par 2 niveaux en survie urbaine)
Trafic clairsemé (tard le soir):	+0
Trafic normal (matinée, début d'après-midi):	-15%
Trafic dense (début de soirée, vers midi):	-30%

Table 4b: La poursuite, proprement dit...

Marge	Effets
-75 et moins	Crash!.. ou panne sèche, ou quelque chose du genre...
de -74 à -50	Vmax: 25%. -20% la prochaine fois...
de -49 à -25	Vmax: 50%. -10% la prochaine fois...
de -24 à +24	Vmax: 75%.
de +25 à +49	Vmax: 100%.
de +50 à +74	Vmax: 100%. +10% la prochaine fois...
+75 et plus	Vmax: 150%. (raccourci, tremplin, surpuissance, intervention divine, etc...)

Autres événements routiers

Il se peut que la voirie locale ne fasse pas bien son boulot et qu'il y ait plein de trucs pas possible sur votre chemin. Si vous ne voulez pas abîmer votre peinture toute neuve ou votre blindage, il serait utile de les éviter. Pour cela, un bête %(talent approprié), avec les modificateurs suivants:

Gravillons: +25%

Gros gravillons ou terrain défoncé: +10%

Petit obstacle (mine, roue de secours, gros caillou): +00%

Les poursuites

Air connu: le méchant de service a pris la fuite dans sa méga-poubelle de secours et les persos sont derrière. Autre cliché: poursuivis par une horde d'emmerdeurs armés jusqu'aux oreilles, les mêmes persos tentent de

Déplacement

Obstacle moyen (piéton, motard, landau, cabine téléphonique): -10%

Gros obstacle (voiture, étalage de marchand, piano à queue, Siyan): -30%

Très gros obstacle (camion, *Starflight* mal garé, bunker): -50%

En cas d'échec, pour les trois premiers cas, cela donne un malus au tir et à la conduite de $(Me/2)\%$ pour les deux prochaines secondes (cumulatif, bien sûr, avec les autres...). Pour les trois autres, cela nous donne une très bonne excuse pour passer au paragraphe suivant...

Les collisions

Qu'elles soient volontaires ou non, les collisions sont spectaculaires et destructrices. Les dommages de base d'une collision sont de $(\text{tonnage du véhicule}/2) \times (\text{vitesse du choc}/10)$ DS.

Pour ce qui est des dommages sur une structure fixe, ça peut tenir la route (c'est le cas de le dire), mais lorsqu'on a affaire à des véhicules en mouvement, ça ne va déjà plus... Histoire de ne pas avoir de caisses à journaux infligeant 158 DS, on part du principe qu'un objet fixe ne peut causer plus de dommages qu'il ne peut en subir. Les véhicules, eux, ont une limite égale à $(2 \times \text{SB})$, c'est-à-dire que lorsque cette limite est atteinte, le véhicule collisionnant s'encastrer dans sa malheureuse victime. Si la collision fait plus de $(5 \times \text{SB})$, le véhicule passe à travers sa susdite victime, en faisant plein de gros dommages à l'intérieur...

Ceci dit, lors d'une collision, tous les occupants du véhicule doivent tirer un TCO, avec un -1 par points de CS reçus en collision. En cas d'échec, ils perdent Me FV (le triple s'ils ne sont pas harnachés! Un petit clic...); ce sont des dommages de type contondant et général.

Après avoir résolu la collision proprement dite, reste à savoir où va (vont) aller le(s) véhicule(s). S'il s'agit d'une collision avec un obstacle fixé et immobile (un mur, par exemple), le véhicule ne pourra continuer sa course que s'il a détruit ledit obstacle. Sa vitesse sera alors réduite de 50%.

Dans le cas de collision entre véhicules, on réduit les vitesses comme au-dessus, puis on compare le facteur

(tonnage x vitesse) des deux véhicules. Celui dont le facteur est le plus grand pousse l'autre, qui doit alors réussir un $\%$ (piloteage approprié) - (vitesse de la collision)% pour ne pas partir dans le décor.

Vol au-dessus d'un nid de ce que vous voulez...

Les véhicules volants, hélicos, avions et autres, jouissent d'une particularité amusante: ils volent... Mais si madame, puisqu'on vous le dit...

Bon, le problème, c'est que pour voler, il faut d'abord pouvoir décoller! Pour ce qui est des antigravs, hélicos, turbopères et A.D.A.V., y'a pas de problème: une surface assez grande pour y mettre l'engin et zou! Ça décolle et ça atterrit comme de rien!..

Les autres ont besoin d'une certaine distance de terrain raisonnablement plat (inutile d'essayer sur un terrain de moto-cross). Cette distance dépend, non pas du tonnage de l'appareil, mais de son poids:

Moins de 1 t.	200 m.
1 - 10 t.	500 m.
11 - 25 t.	750 m.
26 - 50 t.	1'000 m.
51 - 100 t.	1'500 m.
Plus de 100 t.	2'000 m.

Les appareils A.D.A.C. n'ont besoin que de la moitié de cette distance.

Si vous n'avez pas assez de place pour décoller, vous pouvez toujours tenter d'arracher votre appareil en réussissant un $\%$ (talent approprié), -15% pour raccourcir le décollage de 10%, -50 pour le raccourcir de 25%. On ne peut pas décoller en moins de 75% de la distance indiquée (à moins d'une astuce, style catapulte et/ou fusées d'appoint).

Une fois en l'air, il faut encore y rester. Les véhicules volants autres que les hélicos, turbopères ou A.D.A.C. ont tous une certaine vitesse de portance ou **Vpor**, qui donne le seuil de vitesse en-dessous duquel l'engin ne vole plus gracieusement, mais tombe comme une pierre... Cette **Vpor** dépend elle du tonnage de l'appareil (A.D.A.C.: **Vpor**/2):

Moins de 1 t.:	25 m/s
1 - 25 t.	50 m/s
26 - 100 t.	75 m/s
Plus de 100 t.	100 m/s

• **Exemple:** un camion de 15 t. lancé à 50 m/s (180 km/h!) fera $[(15/2) \times (50/10)]$ 37.5, arrondi au supérieur 38 DS... suivant ce qu'il y a en face, ça devrait suffire!

• **Exemple:** une voiture rentre dans un lampadaire (CS 3) et lui inflige 22 DS; le lampadaire est donc proprement aplati... La bagnole, par contre, devrait encaisser 22 DS, mais comme le lampadaire ne pouvait supporter que 3 DS avant d'abdiquer, la bagnole ne se prend que 3 DS.

Optionnel: on peut décider de prendre en compte, non pas la distance de décollage, mais le temps, qui est égal à 5 secondes, plus le temps nécessaire à atteindre **Vpor** (voir plus loin).

Autre option: les persos avec le niveau 4 ou moins dans le talent approprié doivent tirer un $\%$ (talent en question) +25 pour décoller ou atterrir correctement. En cas d'échec, l'engin encaisse $(Me/10)$ DS sur sa CS de base (sans le blindage éventuel, donc...).

Un dernier petit problème: voler, c'est bien beau, mais il faut prendre garde à ne pas dépasser ses limites et, comme Icare, finir par se brûler les ailes et retomber en flammes dans la mer... Tout ce protocole poétique pour vous signaler que les engins volants (plus ou moins...) sont tous limités par une altitude maximale, que l'on appelle aussi **plafond**. La table ci-dessous (la dernière pour ce chapitre, promis...) vous indique le plafond pour les engins volants, suivant leur mode de propulsion.

Roues:	0 m. Faut pas rêver...
V.E.S.:	1 m.
V.A.B.:	5 m.
V.A.H.:	2'500 m.
Hélicoptère:	5 km.
Turbopère:	7.5 km.
Avion normal/A.D.A.C.:	7.5 km.
Avion A.D.A.V.:	5 km.
Jet normal/A.D.A.C.:	12 km.
Jet A.D.A.V.:	10 km.
Jet transorbital:	100 km.
Vaisseaux:	beaucoup...

Dépasser ce plafond équivaut à subir une perte des performances (**V_{max}** et **Acc.**) proportionnelle au dépassement (25% au-dessus = -25% à la **V_{max}** et à l'**Acc.**).

- **Exemple:** Barbe-Noire et son fameux *S-Boot* (vaisseau très rapide, en argot de la Dame de Fer) le "Jolly Roger" se retrouve face à une demi-douzaine de destroyers highlanders. Dans un éclair de lucidité, il décide de fuir à toute vitesse, direction ailleurs *via* hyperspace. L'accélération de son monstre est de 50'000 km/s² et il est actuellement à 10'000 km/s lorsqu'il enclenche son translateur. Il lui faudra 4 secondes (10 + 60 + 110 + 160 > 300) pour larguer définitivement ses poursuivants.
- **Autre exemple:** en prenant le cargo poussif décrit ci-dessus, et en partant du principe qu'il est déjà à pleine vitesse lorsqu'il enclenche son translateur, il lui faudra une minute (60 secondes) pour passer en hyperspace. C'est long quand on se fait tirer dessus...

Dans l'espace...

On imagine souvent les voyageurs de l'espace infini, se baladant en apesanteur dans des gros caissons que l'on baptise pompeusement "vaisseau", zigzaguant entre quelque console ou tas de matériel divers... Ces temps héroïques sont désormais révolus depuis quelques millénaires: le vaisseau spatial moderne est un endroit relativement confortable, pressurisé, nanti d'une gravité normale et de compensateurs anti-G et, surtout, sûr...

Enfin bon...

Il faut se rendre surtout compte d'une chose, avec les vaisseaux, c'est leur vitesse! Ça fonce, ces trucs-là, madame... Même le plus minable cargo poussif peut déjà se cogner ses 5'000 km/s en espace normal. Mais il est rare d'atteindre de telles vitesses. D'abord parce que l'accélération, elle, ne suit

que rarement. Ensuite parce qu'à cette vitesse, la moindre manoeuvre devient très vite impossible; en effet, si les vaisseaux sont prévus pour subir des grosses accélérations, ainsi que des vitesses élevées. Mais pas les deux en même temps! Enfin, parce qu'il faut compter le temps de freinage...

Et puis, même à 200'000 km/s, ce qui représente théoriquement le maximum possible avec la technologie actuelle de propulsion subliminique, on en a pour un bout de temps pour traverser la Sphère, sans même parler de la Galaxie...

Heureusement qu'il y a l'hyperspace!

Pour rentrer en hyperspace, il faut d'abord enclencher son translateur tachyonique. Celui-ci fonctionne en emmagasinant une partie de l'énergie produite par le déplacement du vaisseau et fait "basculer" le vaisseau dans l'hyperspace une fois qu'il a accumulé assez d'énergie. Il est intéressant de remarquer que, lorsque le vaisseau passe en univers tachyonique, ses passagers ressentent effectivement une sorte de "basculement", malgré que les compensateurs anti-G soient censés absorber pareil stress.

En terme de jeu, à chaque seconde, additionner la vitesse (en milliers de km/s); une fois arrivé à (ou dépassé) 300, le vaisseau "bascule".

L'autre avantage de l'hyperspace est de permettre — en théorie — à une infinité de vaisseaux de se balader plus ou moins dans le même secteur sans se percuter parmi. En fait, l'hyperspace désigne plutôt une infinité d'univers parallèles dans lesquels se déplacent les vaisseaux. C'est pourquoi les combats en hyperspace sont impossibles, de même que les collisions, bien que quelques cas d'accidents spatiaux posent de nombreuses questions sur la réalité de ce fait...

Par contre, l'espace normal est un véritable enfer pour les vaisseaux. Plein de saloperies s'y baladent à des vitesses démentielles, faisant du moindre boulon une arme terrifiante... Sans compter les spatiopilotes du dimanche et autres dangers publics de la Sphère, plus toutes les bastons qui s'y déroulent.

Il n'est pas rare d'entendre des histoires de vaisseaux ayant sauté sur un vieux missile photonique oublié depuis l'*Arlaurientur* et dérivant au hasard de l'espace...



Rowaan
(Illustrateur: Yves Lazon)

"One world, and it's a battleground
One world, and we will smash it down..."
(Pink Floyd)

Les combats

Il faut bien comprendre que l'univers de **Tigres Volants** dans lequel les pov' persos vont se balader peut être extrêmement malsain quant il veut! Donc, il arrivera un moment où le déhemme sera obligé de passer par ce fabuleux chapitre. Le meilleur plan pour les persos reste encore: "Le plus tard sera le mieux".

"Time is always on my side..."
(Iron Maiden)

"Science-fiction" signifie bien souvent "engins de destruction massive". Avouons-le: c'est bien pour cela qu'on

tème de combat, et plus principalement son déjà célèbre paragraphe **Bonjour les Dégâts!** sont un peu du style "Dieu pardonne, moi pas!". Donc, d'un côté, le déhemme aura tout intérêt à bien doser les explosions de violence s'il souhaite que ses scénarios ne soient pas "une minute de baston, un mois d'hôpital"; de l'autre, les joueurs, qui ont toujours tendance à piller tous les magasins spécialisés à la recherche de l'Arme Absolue™, devront se rappeler qu'à partir du moment où on fera parler les armes, leur FV aura une franche tendance à la baisse (vendez!)...

Ceci dit, commençons...

Pour ne pas s'emmêler tout de suite les pinceaux dans les situations extrêmement compliquées, on définit une séquence de jeu pour les combats:

- 1) **Déplacements des véhicules**, par ordre décroissant de vitesse.
- 2) **Résolution des collisions**, etc...
- 3) **Déplacements des non-véhiculisés**.
- 4) **Combats** entre tout le monde, par ordre décroissant de **RX**.
- 5) **Explosions** des missiles, grenades et autres charges explosives...
- 6) **On prend ceux qui restent** et on recommence...

Table 1: ô Temps, suspends ton vol!..

Situation	Modificateurs
Personnage	
Poids porté	cf. Encombrement
Perso sonné (cf. Bonjour les dégâts!)	RX -5 (comme les autres caractéristiques)
Perso blessé au bras ou à la tête	RX -1 par gravité (cf. Bonjour les Dégâts ; cumulatif)
Talent tir instinctif	RX +1 par 2 niveaux (pour le premier tir d'un combat)
Armure portée	
Cf. Equipement: Protections	
Arme	
Revolver, pistolet	RX +0
Fusil à canon court, pistolet-mitrailleur	RX -1
Fusil, arme automatique (à la hanche)	RX -1
Fusil, arme automatique (tir visé)	RX -5
Arme d'appui (tel la bête...)	RX -8
Arme d'appui installée	une seconde pour l'installation, RX +0 ensuite
Arme sur support stable	RX +0
Arme trop lourde	cf. Encombrement
Holster (de base, une seconde, sauf le holster éjecteur)	
Holster fermé, poche	une seconde pour sortir l'arme, RX +0 ensuite.
Holster ouvert, fourreau	RX -3
Crochet	RX -2
Ejecteur	RX -5 (spécial, q.v.)
Changement de chargeur	
Clip, batterie	3 secondes
Balle par balle	2 secondes +2 secondes par balle
Note: tous ces modificateurs sont cumulatifs.	

Chapitre 1: À qui le tour?

Une petite précision pour commencer: l'unité de temps pour les combats est la seconde.

Ceci étant dit, et comme j'ai déjà dû l'expliquer quelque part, ce n'est que rarement le type qui a le plus gros pétard ou la plus grosse armure (voire même les deux...) qui a le plus de chance de s'en sortir; on a plutôt intérêt à être le premier à tirer.

La caractéristique dont on se sert pour déterminer l'initiative est les **Réflexes (RX)**, cf. **caractéristiques sec-**

aime aussi le genre... Ce petit speech en guise d'avertissement est là pour vous faire bien comprendre à vous tous, déhemme comme joueurs, que le sys-

ondaires). Bien sûr, on peut utiliser, pour déterminer l'ordre de résolution des actions, employer la bonne vieille méthode éprouvée, dite du "tour de table", mais si on veut être plus pointu et réaliste, la règle de base est la suivante: celui qui a le **RX** le plus élevé tire le premier, puis les combats sont résolus dans l'ordre décroissant de **RX**. Il y a évidemment des modificateurs, tels le poids porté (cf. **caractéristiques secondaires**), le type d'arme utilisé et sa place, ainsi que l'état du combattant:

A noter plusieurs choses:

- 1° La surprise peut être un facteur déterminant dans l'initiative. En conséquence, si la surprise découle d'un pourcentage (jet de **discretion** réussi, par exemple), la **Mr** divisée par cinq (arrondi à l'inférieur) donne le malus au **RX** des surpris. Si elle découle d'un test (**TPE** raté, par exemple), utilisez la **M** telle quelle.
- 2° Si le **RX** d'une personne est négatif (après les diverses modifications subies comme décrit ci-dessus), elle saute cette seconde et tire (ou frappe) à la seconde suivante, avec un **RX** de $(25 + \text{le } \text{RX} \text{ de la seconde précédente})$. Autant le dire tout de suite, c'est très gênant, parce que cela équivaut à une seconde sans rien faire, alors que l'adversaire, lui, ne va pas se gêner..!
- 3° Si deux personnes tentent de s'entretuer et que le **RX** de l'un dépasse celui de l'autre de plus de 5, le perso n°1 agit avant que l'autre n'ait eu le temps de. On dit aussi que ce perso a l'**avantage**. Autrement, les actions sont simultanées.

En fait, toutes ces règles servent juste à ne pas faire sauter la tronche du pauvre déhemme assailli par une demi-douzaine de "je tire" discordants (ah oui! J'oubliais aussi la méthode de résolution, dite "à la criée", que je déconseille vivement pour des raisons évidentes...).

Chapitre 2: Comment rédiger un acte de décès en quatre leçons

En gros, comment toucher son adversaire une fois qu'on a déterminé qui aurait l'initiative. Deuxième chapitre

de notre grande série consacrée aux problèmes de surpopulation agressive. Les quatre leçons développées couvriront le tir, le lancer, le combat rapproché, les missiles et le tir indirect, et enfin le reste...

Sachez d'abord que tout combat se résout par un jet de pourcentage. Au talent de base s'ajoute ou se soustrait une masse considérable de modificateurs, tels la taille de la cible, sa distance, sa vitesse, etc...

Pour commencer, voici une série de modificateurs applicable pour tous les types de combat. Rassurez-vous, tout cela est compilé à la fin du chapitre en une jolie table très pratique...

Première leçon: projectiles en tout genre...

Le tir

On entend par tir l'utilisation d'armes à distance, telles les divers pistolets, fusils, mitrailleuses lourdes, canons antichar et autres délicatesses, ainsi que le lancer de divers projectiles à but agressif: dagues, grenades, canettes de bière, calembours vaseux, etc... Les talents concernés pour celui qui est du bon côté de l'arme sont **armes primitives**, **armes de jet**, **armes cinétiques**, **armes à rayonnement**, **armes à énergie**, **armes soniques** et, dans une certaine mesure, **roquettes** et **armes véhiculaires**.

Signalons l'importance de la **Portée** de l'arme: on désigne par **bout portant** une distance entre 0 et 5 m., **courte portée** une distance entre 5 m. et (**Por.**) m. et **longue portée** une distance entre (**Por.**) m. et (**Por. x 2**) m.

Autre chose importante: la tenue de l'arme. Pour les fusils et assimilés, on peut les tirer **à la hanche** ou **à l'épaule**. Si la première position à l'avantage de la vitesse, elle souffre d'un malus au tir. Même chose pour les armes d'appui, pour les ramboistes: on peut les tenir **à la hanche** ou les **installer**. A noter que toute arme (inclut les armes d'appui sus-mentionnées, mais exclut les armes véhiculaires) posée sur un **support stable** bénéficie de ce fait d'un bonus au tir. Encore faut-il avoir un support stable à portée de main et le loisir d'y reposer son arme...

On peut aussi faire du **tir visé**, c'est-à-dire attendre et ajuster son tir pendant plusieurs secondes avant d'appuyer sur la gâchette. Cela améliore

"Kill for gain or shoot to maim
We don't need a reason"
(Iron Maiden)

- **Exemple:** après divers modificateurs, un personnage se retrouve avec un **RX** de -3; cela signifie qu'il ne pourra pas agir cette seconde, mais seulement la seconde suivante, avec un **RX** de $[25 + (-3)]$ 22.

Note: les persos avec plus de 20 en **AG** peuvent choisir **deux** actions par tour: la première avec le **RX** classique, la seconde à la fin du tour. Ces deux actions ne peuvent concerner que des adversaires raisonnablement proches les uns des autres (pas quelqu'un de face et quelqu'un de dos, par exemple... à moins d'un % **acrobatie** -30 ou quelque chose de ce genre...).

Attaquant immobile	+0
Attaquant se déplaçant à moins de 2.5 m/s	-10
Attaquant se déplaçant entre 2.5 et 20 m/s	-30
Attaquant se déplaçant à plus de 20 m/s	-50
Encombrement	cf. chapitre Encombrement
Blessures	cf. chapitre Tiens, encore vous, cher client?
Attaquant utilisant sa main non-dominante	-25 + DE
Cible immobile	+25
Cible se déplaçant à moins de 2.5 m/s	+0
Cible se déplaçant entre 2.5 et 10 m/s	-20
Cible se déplaçant à plus de 10 m/s (par tranche de 10 m/s)	-10 supplémentaire (maximum: -100)
Cible de très petite taille (livre de poche)	-50
Cible de petite taille (ballon de football)	-25
Cible de taille moyenne (humanoïde debout)	+0
Cible de grande taille (véhicule de moins de 10 t.)	+25
Cible de très grande taille (véhicule entre 10.1 et 250 t., petit bâtiment)	+50
Cible de taille énorme (véhicule entre 250.1 et 1'000 t., bâtiment moyen)	+75
Cible inratable (véhicule de plus de 1'000 t., gros bâtiment)	+100
Pénombre (crépuscule, pièce mal éclairée)	-25*
Obscurité (nuit étoilée)	-50*
Forte obscurité (nuit sans lune ni étoiles)	-75*
Noir total	-100*
* Ajouter la NY du personnage (maximum: -0) avec les réserves habituelles dans le cas du noir total.	

rafale, elles doivent être réparties sur moins de 5 m.

Modificateurs au tir et au lancer

Cible à bout portant	+40
Cible à courte portée	+0
Cible à longue portée	-40

Modificateurs au tir

Tir à la hanche	-30
Support stable	+10
Tir visé (1-3 secondes)	+10
Tir visé (plus de 3 s.)	+30
Rafale sur cibles multiples	-15

Modificateurs au lancer

Arme de jet improvisée	-15
------------------------	-----

Le lancer d'objets divers et pas prévus pour à la base...

Les armes de jet prévues à cet effet, ont leurs caractéristiques fournies dans la description des **armes cinétiques primitives**. Dans le cas d'armes improvisées, c'est un tout autre son de guitare (j'aime pas les cloches). La table 2 offre un petit *compendium* de toutes ces armes-de-lancer-pas-prévues-pour-à-la-base et de leur portée. Quand aux dégâts, considérer le truc comme un casse-tête du poids indiqué (cf. **armes de combat rapproché**). Comme ce sont des armes improvisées, elles souffrent d'un malus de -15% au %**armes de jet**.

Influence de la Force sur le lancer

Une **FO** de 16 ou plus multiplie la portée (**Por.**) par 1.5; avec 20 ou plus, la **Por.** est multipliée par 2 et le **FA** est majoré de 1. En revanche, en-dessous de 10, la **Por.** est divisée par 2 et le **FA** est réduit de 1, ou, par 3 et -2 au **FA** si elle est de 5 ou moins. Il faut aussi savoir qu'un objet lancé à plus de la moitié de cette distance voit sa **FA** diminuée de 1, et diminuée de 2 à sa portée maximale (sauf pour les grenades, faut pas pousser!..).

Pour ceux qui n'ont rien compris, la table 3 récapitule tout ce bordel..:

Joyeuses Pâques: le cas spécial des grenades

Plutôt que d'avoir une cible unique, les grenades sont conçues pour faire le Grand Nettoyage de Printemps autour d'un point, donc dans un secteur donné. On les utilise avec le talent armes de jet et au lieu de viser une cible précise, on vise un endroit donné dans le proche voisinage périphérique des alentours de la cible.

évidemment considérablement la précision du tir.

Tir automatique

Très pratiques pour passer de l'assassinat au carnage, puis du carnage au génocide, rares pourtant sont les armes de poing qui possèdent cette fonction. Cependant, les persos se complaisent à vouloir mettre la main sur de tels trucs, et évidemment à les utiliser par la suite (allez savoir pourquoi...). De plus, et c'est là la seule vraie raison de leur existence, elles sont extrêmement utiles pour se débarrasser de ce genre de gugusses.

En bref, on peut se servir d'une rafale (cf. Armement), soit pour faire le maximum de trous dans une seule cible, soit pour toucher un maximum de cibles. Dans le premier cas, on tire le pourcentage approprié, modifié comme normal: s'il est réussi, le **FA** de l'arme est multiplié par trois, le **DS** par deux. Dans le second cas, on tire un pourcentage pour chaque cible, avec le modificateur approprié ("rafale sur cibles multiples"). On ne peut bien sûr pas toucher plus de cibles qu'on ne tire de balles, faut être logique! De plus, le rayon maximum de dispersion est de 5 m., ce qui veut dire que si on veut toucher plus d'une cible avec une

- **Exemple:** au cours d'une baston dans le *Lord Newton Pub* de Genève, **Simon M. Francis** ramasse une chaise en vrai bois d'arbre qui traînait bêtement dans le secteur. Sa **FO** est de 17, il peut donc la balancer jusqu'à (5 x 1.5) 7.5 m.; il ne va pas s'en priver! Les dégâts seront traités comme un ceux d'un casse-tête de 5 kg., avec +5 à la **Pén:** et un **FA** inchangé

- **Autre exemple:** le même, un peu bourré il est vrai, tente de réciderver le gag de la chaise, ce coup-ci avec un godet de crème à café (poids risible, moins de 100 g. en tous cas). Suivant le même calcul, il peut expédier la chose à, mettons 4.5 mètres (en partant du principe qu'un godet se catapulte aisément à trois mètres, ce qui est loin d'être évident!).

Note: il paraît qu'en France et ailleurs, le terme "godet", qui désigne en Suisse un petit berlingot en plastique contenant, dans le cas présent, de la crème pour le café, prête à confusion. Pour pallier à ce manque culturel, sachez qu'un tir de godet de crème à café aura comme résultat un tir sur la table de tache sur vêtements et un autre sur celle du ridicule.

La grenade standard occasionnant des dommages dans un rayon de dix mètres autour de son point d'impact, c'est une arme intéressante pour les tireurs imprécis ou les concentrations importantes de victimes en puissance...

Si le minuteur de la grenade avait été réglé sur 0, on résout le lancer comme un lancer normal, puisqu'elle explose au contact; dans le cas contraire, elle explose à la fin de la seconde pour laquelle elle a été réglée.

Quant aux tirs à-côté, voir le paragraphe **De l'influence des ratés...** C'est exactement la même chose, sauf que pour les grenades dont le minuteur est sur autre chose que 0, il faut remultiplier le tout par dix (ça se balade, ces petites bêtes...); les autres subissent les mêmes effets que les armes de lancer (et donc de tir) normales...

Pour plus de renseignements, voir le rayon **Grenades** dans l'équipement, ainsi que le fabuleux chapitre **Bonjour les dégâts!**

Deuxième leçon: le combat rapproché

Ahhhh! Les charges héroïques, vibrobaïonette au Laser, les bastons sauvages dans les bouges pourris de Fantir, les duels à la lame ECF le matin au champ du coq... Quelle horreur, n'est-ce pas?..

Les combats rapprochés se résolvent de la même manière que les tirs, en employant les talents **armes naturelles, armes blanches, armes contondantes et armes d'hast**, avec des modalités un tantinet différentes: toutes ces armes ont de base un **CT** de 1. En fait, il ne s'agit pas de tirs, mais plutôt de coups et généralement, vu leur poids, les persos vont se retrouver avec des malus à n'en plus finir (voir paragraphe **Force minimum** dans le chapitre **Encombrement**)...

De plus, la séquence est la suivante:

- 1) Le personnage avec le **RX** le plus élevé peut agir en premier. Si ce perso a l'**avantage**, celui qui est en face ne peut ni parer, ni esquiver. Il encaisse et il la ferme! Dans le cas contraire, le défenseur (puisque'il faut bien l'appeler par son nom) peut, soit **parer**, soit **esquiver**, ou alors encaisser stoïquement en espérant pouvoir frapper après...

- La parade se résout comme si le défenseur essayait de contrer

son adversaire par une autre attaque. En d'autres termes, il doit pour cela réussir une attaque standard. Si l'arme du défenseur pèse deux fois moins que l'arme de l'attaquant, la parade souffre d'un malus supplémentaire de 25%. Si la parade réussit, la **Mr** est soustraite à celle de l'attaquant et on passe au point 2.

Table 2: Portée et poids moyen des armes de lancer improvisées

Verre (3 dl., à whisky ou à orangeade)	25 m.	250 g.
Canette (3 ou 5 dl., en verre et vide ou en alu et pleine)	20 m.	300 - 500 g.
Bouteille (1 l., en verre et vide)	20 m.	500 g.
Bouteille (idem, mais pleine... Sacrilège!)	15 m.	1.5 kg.
Assiette (lancée comme un <i>freesbee</i>)	40 m.	250 g.
Soupière (porcelaine de <i>Kaïldien</i> , offerte par belle-maman)	10 m.	2 kg.
Chaise (de bistrot, en alu/plastique)	10 m.	2 kg.
Chaise (bois ou métal)	5 m.	5 kg.
Table (plateau de 1 m ²)	2 m.	10 kg.

En règle générale:

- Objets de moins de 100 g. 2 - 20 m. (suivant la légèreté et la forme)
- Objets de plus de 10 kg. 2 - 5 m. (dans les limites du raisonnable)

- L'esquive, quant à elle, est un bête **TRX** (-la moitié du **RX** de l'autre); en cas de réussite, le défenseur a plongé aux abris et donc le coup arrive à l'endroit où il n'est plus. On peut aussi tenter d'esquiver un objet lancé (avec un modificateur de -5) ou même un tir (-10); ces modificateurs sont cumulatifs...

- 2) Si, après toutes les modifications, l'attaquant rate ou arrive à une **Mr** négative (donc à une **Me**), on regarde si cette **Me** n'est pas plus grande que (5 x différence de **RX** entre les protagonistes). Si c'est le cas, les rôles s'échangent: le défenseur passe à l'attaque et l'attaquant perd (**Me**/5) de **RX** et essaye de survivre... Si, par contre, on arrive bien à une **Mr**, on résout les blessures et on continue.

Le combat à mains-nues-ou-presque

Quand on a le malheur de se retrouver en face du gros-méchant-antipathique-pas-beau de service avec rien du tout à se mettre sous la main, il faut bien compter sur ses p'tits poings musclés pour essayer de se sortir d'affaire...

Le combat se déroule comme d'habitude pour un combat rapproché stan-

Table 3: Récapitulatifs des modificateurs dus à la Force

FO	Pén.	FA	Por.
1 - 5	-10	(-2)	x 0.25
6 - 10	-5	(-1)	x 0.5
11 - 15	0	(+0)	x 1
16 - 19	+5	(+0)	x 1.5
20 - 25	+10	(+1)	x 2

- **Exemple:** seul face à un garde du corps mesquin (**RX** 14) armé d'une épée avec vibrateur (**RX** -3, 75%), **Mike DRAGON** (**RX** 15) tente désespérément de survivre avec sa barre de fer (**RX** -2, 60%). Ayant les meilleurs réflexes (13 contre 11), il tente de toucher le gorille, qui choisit de parer.

Mike tire 24 (**Mr** 36) et frappe, mais l'autre réussit un 05 (**Mr** 70), qui expédie notre infortuné héros dans le décor (36 - 70 = -34, ce qui est beaucoup plus élevé que -10...).

Le **RX** est maintenant de 11 contre [13 - (34/5)] 6 en faveur du tueur, qui assène un violent coup d'épée sur Mike, lequel tente une esquive: **TRX** - (11/2) 6. Il tire 7 sur le d20 et l'épée entame violemment le mur contre lequel il était adossé un centième de seconde auparavant.

Sachez que les dommages d'un combat à mains-nues-ou-presque sont considérés comme **incapacitants** (cf. **Bonjour les Dégâts!**..).

- **Exemple: Kelvin (FO 18)** alpague un pauvre type, du genre pénible et grande gueule, et le ceinture. Il a 87% en **armes naturelles**; on peut donc partir du principe qu'avec 09, c'est réussi! Le ceinturé peut tenter de se libérer avec un **TFO (18/2) +9** ou en essayant de le frapper à -50%... comme en plus Kelvin a aussi 18 en **CO**, bonne chance!

- **Exemple: suite au ceinturage** décrit ci-dessus, un des potes du ceinturé (**AG 14**) fonce à son secours... Mais? Que fait donc la jambe de **Florianne** sur son passage? C'est pas gentil, ça...

Florianne a 71% en **armes naturelles** et elle tire 25, ce qui donne une **Mr** de 46. Le fonceur doit donc tirer un **TAG (46/5) +9**. Il tire 11 (+9 = 20, dommage!..) et part compter les mégots de cigarette...

- **Exemple: Phillip Eldrytch** tire au lance-missile d'infanterie sur un véhicule qui tente de s'enfuir dans le lointain (on est naïf à cet âge-là!). Il appuie sur la gâchette et le missile (**FE 30**) file joyeusement vers sa cible (**FE 10**).

Celle-ci essaye d'éviter tant bien que mal la bête, fait une **Mr** de 22, donc +(22/3) 7 au **FE**, ce qui n'est largement pas suffisant... **Boum!**

dard, sauf qu'on emploie le talent **armes naturelles**, plus les quelques détaxes suivants...

On peut flanquer soit:

1° Un **coup de poing** (ou assimilé). **Pén. (FO)**, **FA +0**, plus les bonus de **FO** (c.f. **Caractéristiques**), (+1) pour un poing américain ou (+2) pour une poignée cinétique.

2° Un **coup de pied** (pseudopode, patte, tentacule, etc...). **Pén. (FO)**, **FA +1**, plus les éventuels bonus de **FO**, (+1) pour des *Rangers*, *Docs* ou autres chaussures à bouts ferrés (cf. **Fringues**)...

3° Un **coup de boule**, si on a au moins le niveau 2 en **arts martiaux** (histoire de ne pas se faire trop mal...). **Pén. (FO)**, **RX -3**, **FA +2**, plus les bonus de **FO** et les ajouts habituels du *hardware* (en ce cas précis (+1) pour un casque, cf. **Protections**); la localisation est (sur les unités du d%): 1-5: la tête; 6-8: la poitrine; 9: bras gauche; 0: bras droit.

4° On peut aussi tenter d'**immobiliser**, en mentionnant son intention et en réussissant un **%armes naturelles** non-modifié par les protections. Si c'est réussi, la victime ne peut plus utiliser ses bras (en fait, elle ne peut plus bouger tout court). Elle ne peut qu'essayer de se libérer — **TFO - (FO de l'adversaire/2)**, **-Me FV** en cas d'échec — ou flanquer un coup quelconque à -50% (en sus d'autres modificateurs possibles) pour essayer de se libérer — là aussi, en cas d'échec, l'immobilisé perd (**Me/5**) **FV** — mais seulement une de ces actions par tour; on part du principe qu'à chaque coup, l'immobilisateur perd 1 **FV** et doit réussir un **TCO** +(le **FA** du coup) pour ne pas lâcher sa victime.

5° Plus drôle encore, on peut tenter de faire **chuter** lourdement son adversaire, toujours en réussissant comme d'habitude un **%armes naturelles** sans modifications de protection; la victime doit, elle, réussir un **TAG**, en utilisant la (**Mr/5**) comme modificateur, pour ne pas mordre à pleines dents le béton granuleux. Voir la **cinquième leçon** pour les dégâts en cas de chute.

Troisième leçon: les missiles et le tir indirect

Les Missiles

Un missile, c'est une charge explosive avec une fusée au cul et un système de guidage (plus ou moins) perfectionné; en d'autres termes, le tireur n'a pas grand chose à voir dans l'histoire...

La procédure, vous allez le voir est très simple: on compare les **FE** respectifs de la cible et du missile; c'est celui qui en a le moins qui perd!.. Ceci dit, on peut aussi tenter des manoeuvres d'évasion pour échapper un missile, ce qui représente une **%(talent de pilotage approprié)** ou un **TRX +10**, si on est à pied...

Dans le premier cas, un jet réussi rajoute temporairement un **FE** de (**Mr/3**, arrondi à l'inférieur), alors que pour le **TRX**, s'il est réussi, le missile passe à côté...

Le Tir Indirect

Le tir indirect regroupe toutes les méthodes utilisées pour toucher une cible sans pouvoir la voir. Cela inclut donc les mortiers, les différentes pièces d'artillerie, ainsi que les lance-grenades.

Le système de résolution est le même que pour les tirs, sauf qu'on emploie le **%armes de tir indirect** au lieu d'autre chose, qu'on vise non pas une cible précise mais un secteur et que ça arrive tout à la fin de la seconde. Par conséquent, on n'emploie pas les modificateurs de taille ou de vitesse de la cible, ni celui de bout portant.

A noter que l'on n'est pas obligé, avec cette technique, de voir sa cible. Dans ce cas, on applique un malus de -50%. Un observateur en liaison avec la batterie et qui voit la cible peut communiquer les modifications à appliquer au tir et faire ainsi gagner aux tireurs les bonus de "tir visé" (à savoir une réduction du malus de 10% pour les trois tirs après le premier, et de 30% pour le cinquième et les suivants).

Particularité intéressante: le tir guidé par laser

En général, seules des roquettes peuvent être guidées par laser (cf. **Roquettes in Armement**); néanmoins, ils se peut que d'autres projectiles puisse le devenir dans un futur plus ou moins rapproché, mais passons...

Le principe est extrêmement simple: au lieu de tirer la roquette, on tire le pourcentage pour le laser de guidage,

comme pour un tir normal (cf. **première leçon**), et si le laser touche, la ou les roquette(s) tirée(s) touche(nt) automatiquement.

Comme pour le tir indirect ci-dessus, le tireur des roquettes n'est pas obligé de voir sa cible. En d'autres termes, on peut tirer avec des roquettes guidées par laser sur une cible "illuminée" par un laser de guidage, pour peu qu'on voie au moins le faisceau laser; il suffit pour cela de réussir, en plus du pourcentage pour le laser, un %roquettes (sans modificateurs de cible — taille ou vitesse) pour que les roquettes puissent atteindre le faisceau et ensuite le suivre.

De l'influence des ratés sur la structure du decor

En cas de pourcentage raté, il ne faut pas croire que le projectile (volume d'énergie, rayon cohérent, etc...) va se perdre dans la stratosphère, ou disparaît dans les limbes, pour ne plus jamais être revu de ce côté-ci du Multivers. Ce n'est pas très réaliste, et pas drôle, non plus!

Toute la finesse de la plaisanterie consiste à savoir où, ou plutôt sur qui, va retomber l'épée de Damoclès ainsi créée par le Hasard (plus connu sous le pseudonyme de "déhemme"). Pour cela, vous avez à votre disposition les outils suivants:

- 1° Votre mauvaise foi proverbiale ("Mais non, je ne t'en veux pas! Mais si, c'est toi qui te prends cette balle perdue..!")
- 2° La Loi de Murphy, qui part du principe que tout n'importe quoi perdu ne l'est pas pour tout le monde et a tendance à se fichier là où ça fait le plus mal, et *last but not least*,
- 3° Une petite règle, pour le cas où les joueurs vous menacent de lynchage si vous ne leur démontrez pas dans les cinq secondes que la mort de trois de leurs persos (due à un obus nucléaire tactique "égaré") est légale en termes de jeu...

En cas de tir raté, la **Me** donne la distance en centimètres entre le point visé et le point d'impact. Multiplier par deux pour un tir à courte portée et par cinq pour un tir à longue portée. En

partant du point de vue du tireur, utiliser le chiffre des unités de la **Me** et se référer à la table 4 pour trouver l'endroit du point d'impact.

Cette petite règle est très pratique pour signaler à un personnage qu'un plasma de semi-antimatière vient de vaporiser la paroi qui est à douze millimètres de son oreille gauche. On dira ce qu'on voudra, mais ça met de l'ambiance!

Quatrième leçon: "Tout le monde m'en veut..." (anonyme)

1. Chutes et crashes

Se casser la gueule n'a rien d'un passe-temps agréable pour la santé. En cas de chute, le perso tire un **TAG** avec les modificateurs suivants de la table 5a. Une réussite indique une chute sans dommages; une réussite critique résulte en un atterrissage sur ses pieds et une perte minimale d'initiative (**RX -2**), au lieu de la phase entière pour se remettre debout.

En cas d'échec, la victime se retrouve obligatoirement le nez contre la terre

Table 5a: Modificateurs de TAG en cas de chute

Chute de moins de 2 m.	0	Chute entre 2 et 5 m.	-2
Chute entre 5.1 et 10 m.	-5	Chute de plus de 10 m.	-10
Atterrissage sur surface inégale	-3	Par niveau en acrobatie	+1

Table 5b: FA des chutes

Bris de verre, pointes	+4	Béton, acier	+3
Terre, lino	+2	Moquette, herbe	+1
Sable	+0	Boue	-1
Eau	-2	Neige	-3

nourricière (ou le béton granuleux, suivant les cas) et se prend des dégâts comme suit: la **Me** multipliée par 5 fournit les dommages, à considérer comme de type **général** et **incapacitants** (cf. le chapitre dont on n'arrête pas de vous parler, op. cit.), avec les **FA** indiqués dans la table 5b ci-dessous.

2. Au feu, les pompiers...

Tout ce qui brûle a constitué depuis longtemps un sujet d'émerveillement pour les êtres vivants. Et pas mal de fois aussi une fin fort peu agréable. A moins d'être un Élémental du même métal, vous serez heureux d'apprendre que le feu, ça brûle, et parfois même très fort! Dans **Tigres Volants**, les dégâts dus au feu sont divisés en niveaux, appelés **NFeu**, de 1 à 10. La

• **Exemple:** subtil à l'extrême, **Matsudaria Sadayori** tente d'exterminer son vieil ennemi, l'inspecteur du F.B.I. **Ned Lucas** (longue histoire...), grâce à son nouveau lance-roquettes quadri-tubes 50 mm. *Seraph* à guidage laser. Pour cela, il doit réussir son %**armes à rayonnement**, sinon, les quatre roquettes qui suivent atomiseront le décor, et non, la cible...

Corsons la difficulté: on est en pleine baston et pas moyen d'avoir une ligne de tir sur le fâcheux, planqué qu'il est derrière un camion, ou tout obstacle du genre. Qu'à cela ne tienne, il demande à un de ses copains de monter dans un immeuble et "d'illuminer" Ned Lucas au laser. Le sbire réussit son %**armes à rayonnement**, et donc Sadayori n'a plus qu'à réussir un %**roquettes** convenablement modifié pour assouvir sa vengeance et repindre la rue dans les tons rouges et noirs...

• **Exemple:** pour tenter d'échapper à une grenade, **Manuel PETERSEN** saute par la fenêtre du troisième étage. Cela représente mine de rien une chute de 10 m. sur le béton (-5). Il a le niveau 4 (+4) en **acrobatie** et 11 en **AG**. Cela représente donc un **TAG** (-5 + 4) -1, à savoir 10 ou moins sur un d20. Il fait 14, d'où une **Me** de 4. Cela nous donne donc [(4 x 5) +3] -23 **FV** virtuels (cf. **Dommages incapacitants** au paragraphe suivant).

Note: on peut partir du principe qu'une chute de plus de 25 m. est automatiquement mortelle, sauf résultat de 1 sur un d20, dans lequel cas on considère le perso comme pas mort tout de suite, mais en tout cas suffisamment cassé pour penser à autre chose jusqu'à Noël prochain..

Table 6: Dommages dus au feu et au froid

NFeu	NFrd	Dommages	DS (feu)
-	1 (0°)	- 1 FV/6 h.	-
-	2 (-10°C)	- 1 FV/2 h.	-
-	3 (-15°C)	- 1 FV/h.	-
1 (50°C)	4 (-20°C)	- 1 FV/10 min.	-
2 (75°C)	5 (-25°C)	- 1 FV/5 min.	-
3 (100°C)	6 (-50°C)	- 1 FV/min.	- 1 CS/h.
4 (150°C)	-	- 1 FV/30 s.	- 1 CS/30 min.
5 (250°C)	7 (-75°C)	- 1 FV/10 s.	- 1 CS/10 min.
6 (500°C)	-	- 1 FV/5 s.	- 1 CS/5 min.
7 (750°C)	8 (-100°C)	- 1 FV/2 s.	- 1 CS/min.
8 (1'000°C)	-	- 1 FV/s.	- 1 CS/30 s.
9 (1'500°C)	9 (-150°C)	- 2 FV/s.	- 1 CS/10 s.
10 (2'500°C+)	10 (moins que ça...)	- 5 FV/s.	- 1 CS/5 s.

pour son confrère (et néanmoins ennemi, du moins sur le plan Élémental), on utilise la table 4 pour les dommages.

L'équivalent pour le froid du **Nfeu** est le **Nfrd**.

4. Vous êtes au courant?..

Dans un monde technologiquement avancé (bon, tout est relatif, mais quand même...), comment oublier la bonne Fée Electricité?

Omniprésente, elle est votre amie, alimentant tous vos appareils électroménagers, ainsi que votre laser, votre ordino et/ou votre bagnole (à l'heure actuelle, près des neuf dixièmes des véhicules de routes, V.E.S., avions et hélicoptères de la Sphère sont à propulsion électrique).

Toutefois, toutes les personnes ayant mis un jour ou l'autre les deux doigts dans la prise vous diront que ça fait pas du bien par où ça passe...

Pour calculer l'intensité et la puissance du courant, on emploie une unité abstraite, appelée **UPE** (Unité de Puissance Electrique). Histoire de se donner une base, on dira que 10 UPE équivalent plus ou moins au bon vieux 380 V triphasé de l'ère préatomique. En 2290, les différents courants employés habituellement dans la société sont indiqués dans la table 7 ci-dessous.

Il est bien entendu que sur les organismes, l'électricité peut parfois occasionner des effets bœufs. Si on entre en contact avec une source de courant non-isolée, et si on n'est pas soi-même protégé, on se prend -1 FV par UPE par seconde de contact avec ladite source; ces dégâts sont considérés comme de type général.

De plus, la victime a une chance sur deux de rester branchée, c'est-à-dire collée à la source. Dans ce cas, faites tirer chaque phase un **TFO** au pauvre type, avec un +1 par seconde, pour qu'il arrive à se libérer. Dans le cas contraire, il sera projeté violemment en arrière avec une force proportionnelle au courant, plus une belle étincelle et une certaine quantité d'autres effets pyrotechniques tout aussi spectaculaires.

- **Exemple:** la flamme d'un briquet, bien qu'étant à près de 1'000°C, est considérée comme ayant un **NFeu** de 1, et encore! Et le premier qui me demande si ça veut dire qu'on peut tuer un Humain standard en le brûlant pendant 5 heures avec un briquet a intérêt à se trouver hors de portée de *Starstrike!*

table 6 donne les dommages, lus en regard de la colonne **NFeu** dans la colonne **dommages**. Entre parenthèses, on a la température moyenne correspondant au **NFeu/NFrd**, histoire de donner une idée...

Cette température est donnée pour un feu d'environ 1m³ (capable de bien envelopper un humanoïde, quoi). Pour des feux plus petits, réduire en conséquence.

A moins d'un cas particulier, le feu fait des dégâts de type général (que le déhemme peut par la suite réorganiser à sa convenance). Le fait de se rouler par terre ou de s'envelopper dans une couverture lorsqu'on est en feu peut diminuer les dégâts de manière substantielle (entre une et trois lignes, suivant le résultat d'un **TAG**). Il vaut quand même mieux avoir sous la main un extincteur, de l'eau ou du sable.

Pour ce qui est des structures (bâtiments, véhicules et toutes ces choses inertes), elles se prennent les dommages indiqués sous la colonne **DS (feu)**.

3. Holiday on Ice...

Si le feu est quelque chose de pas très sympathique, le froid n'a rien à lui envier. Pire, on peut le rencontrer partout, n'importe quand (maintenant qu'il y a des congélateurs...). Comme

Note: je sais qu'il est hérétique d'oser prétendre calculer une puissance électrique seulement par le voltage, mais 1) j'ai planté mes études d'électricité, 2) c'est pour donner une idée. Et rien d'autre!

Table 7: Courants électriques usuels (standard CEPMES)

Courant domestique	5 UPE (ce qui fit hurler les Terriens à l'époque)
Courant industriel	de 10 à 100 UPE
Lignes à haute-tension	100, 250 ou 1'000 UPE
Micropile standard	0.1 UPE
Batterie (de Laser ou autre...)	1 UPE (petit, mais costaud!)
Moteurs électriques de véhicule	de 10 UPE (moto) à 750 UPE (gros avions et <i>transcontinentals</i>)

5. La Guerre Electronique (ta mère...)

Il faut se rendre à l'évidence: en ces temps de la toute-puissance électronique, il arrive que la suprématie sur le champ de bataille se joue non plus sur le terrain, mais dans l'éther. En effet, les communications sont le point sensible de la guerre moderne.

Pour résoudre ce genre de conflit, **Tigres Volants** utilise la notion de **Facteur Electronique (FE)** pour tous les appareils électroniques, genre radios, radars, balises de repérage et guidages de missile.

Si l'on veut agir sur les fréquences ennemies, le système est très simple: on compare les FE et c'est le plus élevé qui gagne. Un %**télécom** augmente temporairement (pour une minute) le FE de l'appareil utilisé de (**Mr**/5).

Notons qu'un déhemme mesquin peut demander à l'apprenti-brouilleur / espion un ou plusieurs %**télécom** supplémentaires, pour par exemple commencer par trouver la fréquence ennemie, etc...

Pour finir, mentionnons le fait que le FE maximum possible est de 50. En général, un FE de 10 est considéré comme un standard civil; moins correspondrait à un matériel vieux de plusieurs siècles, abîmé et/ou bricolé. Un FE de 30 correspond au standard militaire et paramilitaire, alors que pour les troupes d'élites ou les officiers, on arrive jusqu'à FE 40.

Chapitre 3: Bonjour les Dégâts!

Vous avez touché? Chance. Vous êtes touché? Malchance. Il fallait vous y attendre, à force de jouer à la guéguerre. En tous cas, vous êtes au bon chapitre. Celui dont on n'arrête pas de vous parler...

Vous allez voir, c'est très simple... Trop simple, sans doute au goût de certains, parfois pas très réaliste, mais ce système a un grand avantage: résoudre un combat normal en un seul jet de dé et quelques calculs faciles...

1°) Où?

On détermine la localisation en prenant le résultat des unités du pourcentage et en consultant la table 8.

2°) Combien?

Rappel: la **Prot. 1** correspond à la tête; **Prot. 2** couvre de la poitrine au

Table 8: Localisation des trous

1 - 2	Tête
3 - 4	Poitrine
5	Bras droit
6	Bras gauche
7	Abdomen
8	Bas-ventre
9	Jambe droite
0	Jambe gauche

bas-ventre, tandis que **Prot. 3** correspond aux membres (cf. **Equipement: Protections**). Pour des dommages de type **général** (non-localisés), on prend comme **Prot.** celle du torse (**Prot. 2**), histoire de se faciliter la vie.

Les dommages sont calculés comparant la **Prot.** de l'endroit touché et la **Pén.** de l'arme. On rajoute à cette **Pén.** la **Mr** divisée par 5, sauf dans le cas de dommages explosifs (q.v.).

Si on aboutit à ce point à un nombre négatif, cela signifie que la protection a vaillamment résisté à l'attaque (brave bête!). Pas de dommages!

Autrement, on divise la marge restante par 2 si on a touché un bras ou une jambe (en arrondissant toujours à l'inférieur), puis on rajoute le **FA**. Cela donne le nombre de **FV** perdus...

Les dommages explosifs

Certaines armes font des dégâts considérés comme explosifs. C'est le cas, des Torpedolasers, des armes à canon scié, des lance-flammes et des canons cinétiques, (inclu SR et AMAG), ainsi

• **Exemple, pour simplifier les idées:** **Silian Talandiri**, Eyla et expert ès-télécom, tente de brouiller l'écoute d'oreilles indiscretes. Il se sert pour cela d'un **brouilleur** (q.v.) de **FE** 40. En face, les radios ont un **FE** de 30. Il réussit son %**télécom** de 35, rajoutant (35/5) 7 au **FE** de son engin déjà passablement monstrueux; en face, l'agent ennemi réussit le sien de 60, d'où un +12; peine perdue (30+12) 42 < (40+7) 47. D'où friture...

Optionnel: le tireur, en cas de tir visé à courte portée (entre 5 et (**Por.**) m.), peut utiliser jusqu'à la moitié de son niveau (arrondi à l'inférieur) dans l'arme utilisée pour modifier la localisation. Cela représente l'habileté à corriger le tir pour pouvoir toucher plus ou moins où on veut.

Cette procédure est aussi valable pour le lancer et le combat rapproché (mais pas pour les grenades ou les missiles).

• **Exemple:** au cours d'une altercation, **Allathin "Picasso" ILLARIS** perd son calme et ouvre le feu au **Starstrike**. Son niveau en **armes cinétiques** est de 8 et il tire (1) à la localisation: la tête. Comme une balle dans la tronche, c'est d'habitude légèrement mortel, il modifie la localisation de (8/2) 4 pour l'envoyer se loger dans le bras droit (5). C'est moins sale, et tout aussi efficace!

• **Exemple:** soit, avec une arme de tir de **Pén.** 40, une **Mr** de 42 (au hasard) dans la poitrine, où la **Prot.** est de 15. [40 + (42/5) 8] - 15 = 33. Avec un **FA** de +5, on obtient alors le résultat de (33 + 5) - 38 **FV**. Si on avait touché la jambe, cela aurait fait [(33/2) + 5] - 22 **FV**.

Table 9a: Taille des trous

Gravité	Effets
1	Blessure légère. Rien de plus.
2	Blessure moyenne. TCO +5 (-FA) ou sonné pour Me secondes
3	Blessure honnête. TCO +2 (-FA) ou sonné pour Me secondes.
4	Blessure grave. TCO (-FA) ou sonné pour Me secondes.
5	Gros trou. TCO -2 (-FA) ou sonné pour Me secondes.
6 et plus	Carton! Voir la table 9b ci-dessous.

Table 9b: Carton!

Tête:	75% de mort subite, plus TCO (-FA) pour éviter un coma de (Me) jours...
Poitrine:	50% d'avaloir son bulletin de naissance; de plus, tirer un TCO (-FA) pour éviter un coma de (3 x Me) heures.
Abdomen:	Mort subite: 20%, plus TCO (-FA) ou coma de (Me) heures.
Bas-ventre:	5% de décès immédiat. Assommé pour (50 - CO) minutes.
Général:	Couic: 25%. Ajouter à cela le TCO (-FA) habituel, pour éviter un coma de (2 x Me) heures.
Membres:	Assommé pour (30 - CO) minutes.
Résultat minimum:	Assommé pour (30 - CO) minutes.

- **Exemple:** une grenade standard fait des dégâts avec une **Puiss.** de 50 dans un rayon de 5 m. et avec une **Puiss.** de 25 dans un rayon de 5.1 à 10 m.

- **Exemple:** un coup de boule de la part de **Kelvin** (FO 18, d'où **Pén.** 18) sur la tronche d'un emmerdeur quelconque et pas protégé résulte en une **Mr** de 34, avec un **FA** de +2. Les dégâts totaux sont de (19/2) -9 **FV**, mais on prend comme base les -19 **FV** de départ pour calculer si le perso est K.O. (avec un résultat pareil, il y a des chances...).

de 0 à N m.:	FA +20	DS N	Puiss. 100
de N+1 à 2N m.:	FA +15	DS (N/2, minimum: 2)	Puiss. 75
de 2N+1 à 3N m.:	FA +10	DS (N/4, minimum: 1)	Puiss. 50
de 3N+1 à 4N m.:	FA +5	DS (N/8, minimum: 0)	Puiss. 25

- **Exemple:** un perso avec 5 de **SE** perd 20 de **FV**. Ce qui fait un **degré de gravité** de (20/5) 4. S'il avait perdu 1 **FV** de moins, la **gravité** aurait été de (19/5) 3.8, donc 3.

- **Exemples:** mur de 25 cm. en plastique: ((25/10) 3 x 2) **CS** 6 par m²; autre mur de 61 cm. de béton: ((61/10) 7 x 6) **CS** 42 par m².

Note: dans le cas de la vitre normale, le **CS** 0 signifie que tout attaque raisonnablement solide avec une **Pén.** de plus de 10 la casse.

Table 10: Capacité structurelle de divers objets courants

Type	CS	Prot.
Véhicules	Suivant type	20 - 75
Vitre	0	10
Vitre blindée	1	25
Bois (aggloméré) ou plastique	2/10 cm*	20
Brique	3/10 cm*	20
Bois (massif) ou Construfibre™	4/10 cm*	30
Béton (standard)	6/10 cm*	40
Steelcrete™	8/10 cm*	50
Pierre (granit massif) ou béton <i>nukeproof</i> ™	10/10 cm*	75
Objet divers (jumelles, radio, TV, etc..)	1 par 10 kg.	0
Arme personnelle	1 par 10 kg.	10

* (ou part de) d'épaisseur, par section de 1 m².

que des bombes, des roquettes, des missiles et des grenades.

Ces armes font leur dommages dans une **Aire d'effet** (q.v. *in* **Armement**). Dans le cas d'armes ayant une **AE** sphérique, la **Pén.** diminue de 25 par tranche d'**AE** au-dessus de celle de base.

Les explosifs

On caractérise un explosif par sa **MB**, ou **masse de base**. Toute quantité d'explosifs est considérée comme étant N fois cette **MB**, dépendant de l'explosif employé.

Tous les explosifs, sauf exception, font les dommages suivants:

Les dommages incapacitants

Pour certaines armes, la procédure de dommages normale résulte en des effets trop violents pour être réalistes (le combat rapproché à mains nues, par exemple...).

Dans ce cas, les dommages totaux calculés dans le paragraphe précédent sont de nouveau divisés par 2, arrondis à l'entier supérieur. Néanmoins, pour ce qui est des résultats de K.O. ou de coma (mais pas pour les mises hors service des membres) on utilise les dommages totaux.

Cette procédure est aussi valable pour la matraque et les armes contondantes (ou utilisées comme telles), si le perso qui les manie décide de s'en servir pour assommer, ainsi que les projectiles contondants (bouteilles, cailloux, etc...). Il est à noter que, dans les armes de tir, les

armes cinétiques chargées avec des balles en caoutchouc font aussi des dommages incapacitants.

3°) Résultat des courses...

Il existe un certain facteur de gravité des blessures, qu'on appelle le **degré de gravité** (ou plus simplement **gravité**). Original, n'est-ce pas? Ce facteur dépend du **SE** du blessé. On obtient ce degré en divisant les dommages reçus par le **SE**, arrondi à l'entier inférieur.

Les tables 9a et 9b donnent les effets des baffes reçues par les persos, ainsi que les P.N.Js.

A ce sujet, si on n'a pas envie de faire la comptabilité du **FV** des 150 adversaires prévus, on peut toujours employer la Méthode d'Extermination Rapide des P.N.Js mineurs (M.E.R.P.), qui consiste à prendre la **Mr** du %(talent de combat approprié), y soustraire une valeur de **Prot.** globale, ajouter le **FA** de l'arme et appliquer les dommages tels quels. C'est très méchant pour vos pov' P.N.Js, mais ça a le mérite d'être rapide...

Lorsqu'un perso est sonné, cela veut dire qu'il a -25% à ses talents et -5 à ses caractéristiques. Les périodes pendant lequel le perso est sonné ne sont pas cumulatives, mais on applique le pire résultat.

Séquelles et autres horreurs de la guerre

Ne croyez pas que vous allez vous en tirer comme ça! Le superbe paragraphe sur les blessures et les diverses manières de les soigner s'appelle **Ça se soigne?** et se trouve dans le chapitre **Tiens, encore vous, cher client!**, qui traite des soins médicaux en général. *Have fun!*

Dommages aux structures

Le système de dommages sur des objets inanimés est, en bref, plus ou moins le même que celui décrit ci-avant, sauf qu'on ne sert pas de la **Mr** pour calculer les dommages, mais qu'on utilise plus simplement le **DS** de l'arme, si le coup a porté et que la protection a été pénétrée. Le **DS** est alors retranché au **CS** de l'objet.

Pour ceux qui se posent encore quelques questions, voici une petite liste des **CS** de différents objets.

Humain à Copacabana
(Illustrateur: Yves Lazou)



La Baston Véhiculaire

Je ne dirai pas, une fois de plus, que c'est le chapitre que vous attendez tous, mais reconnaissez que, quand il s'agit de se foutre sur la tronche, et ce quels que soient les moyens, vous êtes toujours au rendez-vous...

Passons...

Se taper dessus par véhicules interposés n'est guère différent que lorsqu'on est en dehors d'eux. On vise, on tire et, si le pourcentage est réussi et la protection passée, on assigne les dégâts à l'armure d'abord, puis au véhicule lui-même. Quand le **CS** de ce dernier arrive à 0, le véhicule est kaput!

Easy? Ouais, sauf que c'est très (trop) simplifié... on va revoir toutes ces actions dans le détail par la suite.

- **Exemple:** Roger Jamison (avions-8, **RX** 14), dans son chasseur de char A-19 *Groundshaker* (15 t.), rencontre Kill, dit **Stroy** (V.E.S.-6, **RX** 16), dans un *hovertank Stingray* (40 t.). Roger a donc un **RX** de (14 + 8 - 1) 21, tandis que Kill a (16 + 6 - 2) 20. Donc, c'est Roger qui tirera le premier, mais pas de beaucoup...

Option: on peut utiliser cette règle, non seulement pour le pilote, mais pour toute personne pouvant tirer effectivement, en prenant non pas leur talent de conduite (pilotage, spatiopilotage), mais celui en **tir indirect** ou **armes véhiculaires**.

portée de leurs armes respectives, on prend en compte le **RX** de base du pilote, auquel on ajoute son niveau dans son talent de pilotage approprié, -1 par 25 t. (ou part de; **RX** minimum: 0) de son véhicule.

Pour ce qui est du tir proprement dit, la méthode est toujours la même: on emploie le talent approprié (en général **armes véhiculaires**, ou **armes de tir indirect** dans de rares cas), auquel on ajoute les habituels modificateurs de la table 10 du chapitre précédent.

Dans le cas d'armes fixes (cf. *in Véhicules*), ne pas oublier qu'il faut d'abord réussir un % (talent de conduite, pilotage ou spatiopilotage approprié) pour pouvoir aligner sa cible avant de tirer...

Phase 1: Je tire...

Le tour de combat étant toujours la seconde, il est bien évident que les persos (donc les joueurs) ont intérêt à réa-

Le bombardement

Pour le cas où les antagonistes souhaitent se balancer des bombes sur la gueule, on utilise toujours la méthode habituelle, avec le talent **armes de tir indirect** et en sus les modificateurs de la table 1.

En cas de raté de la cible, on prend la **Me** et on la multiplie par un certain nombre N dépendant de l'altitude du langage (voir table 1b), ce qui donne la distance en m. du point d'impact.

Table 1: Modificateurs pour le bombardement

Vitesse du largueur	moins de 50 m/s	+0
	50 - 100 m/s	-10
	101 - 250 m/s	-25
	251 - 500 m/s	-50
	Plus de 500 m/s	-75
Bombardement en piqué:		+0
Bombardement horizontal (en "tapis"):		-25

Table 1b: Caramba, encore raté!

Altitude:	0 - 50 m.	N: 0.1
	51 - 100 m.	0.2
	101 - 250 m.	0.5
	251 - 500 m.	1
	Plus de 500 m.	2

- **Exemple:** après avoir repéré Kill, Roger décide de lui envoyer de 150 m. d'altitude une petite bobinette antistructurale de 200 kg., pour voir... On part du principe qu'il le rate avec une **Me** de 35, ce qui donne à 150 m. un écart de (35 x 0.5) 17.5 m. Comme l'**AE** d'une bombe AST de 200 kg n'est que de 8 m., Kill respire un peu mieux...

gir vite et bien. Inutile de préciser, j'espère, que les persos n'ont droit qu'à une seule action par seconde...

Comme d'habitude, la séquence de tir se déroule par ordre décroissant de **RX**, celui qui a les plus hauts réflexes tirant le premier. A moins que la situation ne soit vraiment claire, il peut être utile d'avoir une petite règle pour les combats les plus rapprochés. En effet, lorsque deux (ou plus) véhicules sont l'un et l'autre à la

Phase 2: J'encaisse...

Une fois le véhicule touché, vous vous doutez bien qu'on ne va pas se faire un plan "blessures". En effet, les dommages des armes aux structures (**DS**) sont qualifiées par un chiffre fixe, et non pas par un modificateur. Donc, on se sert de ce chiffre tel quel et on le soustrait, d'abord au blindage (s'il y a lieu), puis à la **CS** du véhicule lui-même. C'est là que ça se complique.

En effet, il n'est pas très réaliste de penser qu'il faut d'abord effacer tout le blindage d'un véhicule avant d'atteindre le meilleur (comme pour les noix et les huîtres): ce qu'il y a à l'intérieur. C'est pourquoi, parallèlement au **CSB** (**capacité structurelle du blindage**), on a le **SB** (**seuil du blindage**), qui fonctionne comme suit: si le **DS** infligé au véhicule par un tir dépasse ce **SB**, le

facteur par lequel il le dépasse tombe comme une enclume sur la **CSV** (**capacité structurelle véhiculaire**).

Cette même **CSV** est elle aussi adjointe d'un seuil, le **SV**. Celui-ci rentre en compte lorsqu'on calcule la gravité des dommages internes. En comparant les dommages encaissés lors d'une attaque au **SV**, on aura la ligne sur laquelle il faut lire le résultat des courses. C'est le même principe que pour les bonshommes: la gravité. Ouais, bon, d'accord, c'est quand même un plan "blessures".

Chaque fois que le véhicule-même se prend des dommages dans la structure interne, on détermine la localisation des dommages internes, comme pour les combats inter-persos: avec les unités du pourcentage (ou, dans le cas des armes faisant des dommages explosifs, on tire un d10) sur la **table 2** (pages suivantes) pour voir la gueule de la bavure.

Effets pervers des coups dans la gueule

On ne va pas revenir sur la néfastitude des armes véhiculaires, je vous ai déjà sorti au moins trois paraphrases différentes sur ce genre de choses. Non, on va plutôt parler de lois physiques, et plus particulièrement de la fameuse "action = réaction".

Dans le cas présent, cela veut dire que, en plus des dommages, un véhicule qui se fait toucher risque de voir le fragile équilibre qui lui permet de garder sa trajectoire fortement compromis par l'arrivée d'une force **F** pas prévue au programme.

En clair, que le véhicule ait subi des dommages internes ou pas, on compare les dommages reçus avec son **SV**. Si les dommages sont plus grands que ledit **SV**, le pilote du véhicule doit tirer un % (talent approprié), comme pour une manoeuvre, en partant du principe que la classe de manoeuvre est déterminée par (dommages reçus/**SV**, arrondi l'entier le plus proche). Pour plus de précisions sur tout ce charabia, se reporter au chapitre **Le Permis de Conduire...**

Mesquin, non?..

Que faire lorsqu'un véhicule arrive à 0 CS (ou moins)?

Un véhicule à 0 **CS** est considéré comme étant totalement ravagé, de la cave au grenier. Inutilisable, donc!

D'abord, s'il ne l'a pas déjà fait, il décélère de son maximum et s'arrête. Dans le même temps, toutes ses fonctions (circuiterie, eau courante, gaz de

ville, électricité, etc...) s'arrêtent net elles aussi; seuls fonctionnent encore les circuits de secours (et encore! c'est bien parce que je suis gentil), qui alimentent le strict nécessaire (oxygène, éclairage minimal, portes, systèmes de sécurité, etc...).

Pour l'intensité dramatique, il est conseillé de laisser aux persos un petit peu de temps de répit (histoire qu'ils se mettent à l'abri), avant de faire exploser le véhicule (ou du moins ce qui en reste...). On peut les laisser fuir au loin, alors que leur véhicule derrière eux se transforme en une majestueuse boule de feu...

Optionnel: Combat véhiculaire simplifié

Pourquoi "simplifié"? Parce qu'il s'agit d'une alternative à la méthode employée dans le chapitre **Combat**. Dans cette variante, on utilise pour toucher un d20. La base de réussite dépend de la taille de la cible (voir **table 1**). Pour toucher sa cible, il faut tirer moins que (base + modificateurs). Lesdits modificateurs sont dans la **table 2**. Ceci ne s'applique que pour le tir direct; l'utilisation de missiles ou de

Option "Overkill" (ou "**confett**"): lorsqu'un véhicule encaisse plus de 10 fois son **CSV** en une seule seconde, il est considéré comme étant instantanément transformé en chaleur et lumière. Faut pas exagérer... Ceci n'est **normalement** valable que pour les véhicules occupés par des P.N.Js, histoire de ne pas être trop méchant avec les joueurs.

- **Récapitulons par un exemple:** une *Impaler* (cf. **Exemples de véhicules**) a un **CSB** de 15, un **SB** de 4, une **CSV** de 3 et un **SV** de 1. Elle se prend d'abord une petite balle d'*Automag* chanceuse qui descend son **CSB** à 14. Puis deux roquettes de 50 mm. antistructurale (**DS** 6), ce qui est moins chanceux...; dans ce cas, le **CSB** descend à 8 et le véhicule encaisse en plus (6 - 4) 2 **DS** sur la **CSV**, qui tombe à 1. On lira alors les dommages internes sur la ligne "2 x **SV**".

Table 3: Base de réussite pour le combat véhiculaire simplifié

Piéton:	5	Moto, <i>hoverbike</i> :	7
Véhicule de 1 - 2.5 t.:	10	Véhicule de 2.6 - 5 t.:	12
Véhicule de 5.1 - 10 t.:	15	Véhicule de 10.1 - 20 t.:	17
Véhicule de 20.1 - 30 t.:	20	Véhicule de 30.1 - 50 t.:	25
Véhicule de 50.1 - 75 t.:	30	Véhicule de 75.1 - 125 t.:	35
Véhicule de 125.1 - 200 t.:	40	Véhicule de 200.1 - 300 t.:	45
Véhicule de 300.1 - 500 t.:	50	Véhicule de plus de 500 t.:	75

Table 4: Modificateurs pour le combat véhiculaire simplifié

Talent armes véhiculaires du tireur	+1 par niveau
Précision de l'arme	selon type ($\pm 5\%$ = ± 1)
Distance	
moins de 5 m.	+10
moins de 10 m.	+5
moins de 50 m.	+0
par 100 m.	-1
Vitesse	
immobile	+2
moins de 10 m/s	+0
par 20 m/s	-1
Visibilité	
fumée, poussière	-5
pénombre	base x 0.5
nuit	base x 0.25

grenades reste régie par les systèmes décrits sous **Combats** (op. cit.).

Pour ce qui est des dégâts, la procédure habituelle des deux pages précédentes reste de rigueur; rien de changé de ce côté-là.

Table 2: Dommages internes sur véhicules

- 1: Equipage. Cf. **table 2a**.
- 2: Contrôles et commandes. Cf. **table 2b**.
- 3-4: Propulsion. Cf. **table 2c**.
- 5-6: Armement. Cf. **table 2d**.
- 7: Passagers. Cf. **table 2e**.
- 8: Cargo. Cf. **table 2e** aussi.
- 9-0: Structure interne. Simple perte de CSV, rien de plus.

Table 2a: Dommages à l'équipage

- Gravité 1:** **Aïe!** Dommages à l'équipage: 10.
- Gravité 2:** **Ayeuh!...** Dommages à l'équipage: 25.
- Gravité 3:** **Ouch!** Dommages à l'équipage: 50.
- Gravité 4:** **T'es con, ça fait vachement mal...** Dommages à l'équipage: 75.
- Gravité 5+:** **Qu'est-ce que ça meule...** Dommages à l'équipage: 100. Y'a-t-il encore un pilote dans le véhicule?..

Table 2b: Dommages aux contrôles et commandes

- Gravité 1:** **Petit malaise.** Ordivec endommagé (-10% au pilotage et aux tirs d'armes véhiculaires). Dommages à la boîte noire: 10%.
- Gravité 2:** **Petite catastrophe.** L'ordivec fumble dans ses mémoires. -30% à toutes actions de pilotage ou de tir tant que quelqu'un ne passe pas en manuel (dans ce cas, -20% au pilotage et au tir). Dommages à la boîte noire: 25%.
- Gravité 3:** **Catastrophe.** L'ordivec devient fou sous son scalp. Il se bloque complètement, devenant inutilisable et passant en mode "urgence" (éclairage de secours, etc...)! Tout pilotage ou tir est maintenant en mode manuel (voir plus haut). Dommages à la boîte noire: 60%.
- Gravité 4:** **Kolossale Katastrophe.** L'ordivec pète un plomb. Il est tellement gravement endommagé que toute action à bord se fait à -50% tant qu'une âme charitable ne fasse passer le véhicule en mode manuel. Seulement voilà: tous les circuits pour le passage en manuel ont grillé et il faut d'abord convaincre l'ordivec qu'il est effectivement naze (%informatique -75% ou faire sauter l'ordinateur...). Dommages à la boîte noire: 75%.
- Gravité 5+:** **Apocalypse!** Tout cassé... Tout ce que le vaisseau compte comme électronique de contrôle et de combat (radio, radar, ordivec, CME, etc...) est kaput! Même les circuits de secours et les commandes manuelles sont nazes. En d'autres termes, le véhicule n'est plus contrôlable du tout...

Table 2c: Dommages aux moteurs

- Gravité 1:** **Gasp!.. Acc. -25%, Vmax et Autonomie -10%.** De plus, un moteur électrique a 10% de chance de prendre feu, un moteur hydroxyde 25%; les moteurs à fusion, s'ils ne prennent pas feu par eux-même, ont 5% de surchauffer et 1) s'éteindre pendant 5 secondes, 2) provoquer un début d'incendie... Voir plus bas les effets des incendies.
- Gravité 2:** **Kof!.. Acc. -25%, Vmax et Autonomie -20%.** Suivant qu'il s'agisse d'un moteur électrique, hydroxyde ou à fusion, il y a 25% / 50% / 10% de chance qu'un incendie se déclare.
- Gravité 3:** **Glorp!.. Acc., Vmax et Autonomie -50%.** A côté de cela, c'est le désormais classique *remake* de "Jeanne d'Arc contre Mad Max": 50% / 75% / 25%.
- Gravité 4:** **Argh!.. Moteur? Quel moteur? Il vient de partir en vacances**

Note, sur les dommages à l'équipage: on soustrait au chiffre donné la **Prot.** au torse (**Prot. 2**) et ça donne des dégâts de type **général** (cf. chapitre **Combats, Bonjour les Dégâts**). Ces dommages sont subis par chaque personne.

Note sur les dommages à la "boîte noire": pour ceux qui n'avaient pas compris, cette boîte noire désigne tout ce que le véhicule compte comme accessoires électroniques; on tire le pourcentage indiqué pour chaque accessoire (le moindre petit **DS** étant suffisant pour les casser... dommage Eliane!).

sans prévenir le personnel. Décélération maximale jusqu'à arrêt complet. Pour tout arranger, il y a 75%/100%/50% de chance pour qu'un incendie ne se déclare.

Gravité 5+: **Couic!.. Gros BOUM!** généralisé du moteur (voir plus bas). D'où plus de moteur... Il est bien entendu que le reste du véhicule est maintenant en train de brûler...

Table 2d: Dommages à l'armement

Gravité 1: **Une de perdue, dix de retrouvées...** 25% de l'armement réduit à l'état de gros tas de métal.

Gravité 2: **Bien dégagé sur les côtés!** 50% de l'armement total est détrouyé. C'est toujours ça que les Karlan n'auront pas!

Gravité 3: **Attention les yeux!** 75% de l'armement total passe à la poubelle. Bien fait!

Gravité 4+: **Requiem.** Pan dans les munitions! Si le véhicule possède une ou plusieurs armes utilisant des munitions pas très stables (genre obus, missiles ou bombes), il y a explosion (q.v.)! Joizéboneur!..

Table 2e: Dommages à la cargaison et aux passagers

Par **Gravité**, 10% de la cargaison est détruite ou (une chance sur deux, s'il y a de la cargaison et des passagers à bord) 5% des passagers sont tués, 3% gravement blessés (50% de leur **FV**) et 2 légèrement blessés (75% de leur **FV**). Si des persos sont parmi les passagers, ils perdent (**Gravité** x 10)% de leur **FV** initial. Sympa, non?..

Autre note, sur les incendies et leurs effets amusants: à bord d'un véhicule, un feu ne peut être maîtrisé que par un système d'extinction automatique (q.v.) ou par beaucoup de pot.

En cas d'incendie à bord d'un véhicule, il y a 20% de chance que le feu fasse 1 **DS** directement sur la **CSV**. Si ce n'est pas le cas, le point de **DS** est remis en jeu jusqu'aux trois secondes suivantes et le pourcentage augmente de 20%, et ainsi de suite... Evidemment, comme tout dommage interne, il reste sujet à la localisation, cf. **table 2**.

Note suivante, sur les explosions de véhicules: en cas d'explosion, si le véhicule est utilisé par des persos, on peut leur laisser un peu de temps pour trouver la sortie (voir plus loin, à moins d'une vengeance terrible...). Dans le cas contraire, **BOUM!**...

Avant-dernière note, sur les dommages aux armes: si le véhicule n'a pas d'armement, c'est autre chose qui va prendre... normal! S'il en a, au minimum une arme sera détruite; autrement, ce n'est pas drôle!..

Dernière note, promis... comme pour les dommages à l'équipage, ce sont des dégâts de type **généraux**, auxquels on soustrait au préalable la **Prot.** du torse.

"It's over, now
Just a little pinprick
And you'll feel no more... Aaahh!..
Can you show me where it hurts?.." *(Pink Floyd)*

“Tiens! Encore vous, cher client..!”

Malheureusement pour les castagners invétérés (et invertébrés), la plupart des combats dans **Tigres Volants** ont pour effet secondaire d'occasionner des blessures, traumatismes, amputations et autres mutilations et trucs gore. D'où de fréquentes lectures de ce chapitre.

Mais rassurez-vous, en 2290, tout se soigne! Même le gros-billisme...

Blessures, gravité et effets néfastes

Il paraît raisonnable d'affirmer qu'une blessure peut s'avérer néfaste pour la santé. Passé ce lieu commun, reste à déterminer la gravité de la blessure. Les ceusses qui ont eu l'intelligence de lire le chapitre **Combat** auparavant sauront que l'on détermine la **gravité** d'une blessure en divisant les dommages occasionnés par le **SE** de l'individu blessé.

Une fois ceci établi, voyons le détail:

- Toute blessure de **gravité** supérieure à 3 entraîne une perte supplémentaire de (**gravité**-3) **FV** par minute si elle n'est pas soignée (voir plus loin, notamment le chapitre **premiers soins**). Dans le paragraphe consacré aux **Fringues** dans le chapitre **Equipement**, vous trouverez des **vêtements "coag"** prévus pour réduire les hémorragies.
- Dans un autre registre, toute blessure de gravité supérieure à 3 a (**gravité** x 5)% de chance de faire perdre à la victime 1 point d'**AP** de manière permanente. La chirurgie esthétique peut pallier à cette perte en (**gravité**) jours, et ce pour (**gravité** x 100)\$.
- Un membre est considéré comme temporairement hors d'usage s'il perd un total de (**SE** x 4) **FV**; il sera définitivement hors d'usage s'il perd (**SE** x 6) **FV**.

Un membre temporairement hors d'usage peut être utilisé si son pro-

priétaire réussit un **TVO** -(**gravités** cumulées des blessures) pendant **Mr** secondes, avec un malus de (**gravités** cumulées) x-10% /-2.

Un membre définitivement hors d'usage doit être amputé ou soigneusement bandagé, sinon la gangrène ou une autre infection mesquine se met de la partie. Passez au paragraphe **Pas besoin de couper...**

- Une blessure au bas-ventre peut résulter en une stérilité définitive: 5% par degré de **gravité** au-dessus de 2. La chose, si j'ose dire, peut être rétablie par une opération douloureuse et humiliante, durant (10-**SE**) jours et coûtant, en plus des frais d'hôpital normaux (q.v.), 200\$ par jour d'opération.
- Une blessure à la poitrine ou à l'abdomen peut entraîner une perte permanente de 1 point de **CO**: 5% par degré de **gravité** au-dessus de 5.
- Une blessure à la tête peut entraîner une perte permanente de 1 point dans une caractéristique mentale, au choix du déhemme: 5% par degré de gravité au-dessus de 5.
- Si on veut faire précis, les blessures de type **général** sont à répartir comme suit: 10% dans chaque bras et jambe, 15% dans la tête, 25% dans la poitrine, 15% dans l'abdomen et 5% dans le bas-ventre.

Pertes de caractéristiques

On distingue entre la perte **temporaire** et la perte **permanente**. La première ne dure tout au plus que quelques jours; les points sont récupérés à raison de 1 toutes les 12 heures standard, alors que la seconde demande une attention toute particulière et/ou beaucoup de temps pour être réparée: compter un mois de rééducation (q.v.) ou trois mois de repos.

"(...) et s'il est vrai que la cafétéria de l'**U.S.S. Liberty** était le premier lieu de rencontre des membres de l'équipe, l'hôpital n'était pas loin derrière..."
(extrait des mémoires du Capitaine des Tigres Volants **Simon M. Francis**, dit **Lulu la Torpille**)

Les premiers soins

Pour l'utilisation de ce talent, quatre cas de figure, décomposables en 2 x 2, se présentent, à savoir:

1) Ou on réussit le %premiers soins..

Si on a une **trousse de premiers soins** (cf. **Equipement**), le blessé récupère 1 FV par 10% (ou part de) de **Mr** (maximum 5). Si on a pas, ça se stabilise, c'est déjà ça...

2) Ou on rate, tel le nabot, et si on a la trousse citée plus haut, ça stagne, ce qui n'est déjà pas si mal, vous en conviendrez. Si on n'a que dalle, eh ben tant pis..!

Il faut cependant pour cela utiliser le talent au maximum dix minutes après la blessure, pour ce qui est de la remontée en FV (pour le reste, il suffit de ne pas arriver trop tard...). L'utilisation prend au minimum une minute. Il faut aussi savoir qu'on ne peut faire qu'un seul %**premiers soins** sur une personne par combat et qu'on ne peut pas redonner plus de FV qu'il n'en a été perdu par la blessure.

Du bon usage du médic dans une équipe digne de ce nom

Le médic peut être défini comme le spécialiste toutes catégories de rafistolage de viande, sur pied et chaude de préférence, car il a horreur du steak tartare, lui préférant le rosbif saignant (les joueurs apprécieront...). Planqué derrière ses médiblocs, injecteurs et autres machines à faire mal, il est paradoxalement l'avant-dernier recours des êtres vivants (le dernier c'est les dieux, mais ils sont souvent sourds...).

On dit assez souvent que l'humour noir est une branche principale lors des examens finaux de médecine. Il est aussi notoirement connu que le médic est le prototype freudien du sadique refoulé.

En campagne, le médic ne se sépare jamais de son **médibloc portable** (q.v. in **Equipement**). Avec tous ses petits gadgets, ce genre de gugusse peut rendre un nombre appréciable de FV. En effet, un %**médic** réussi remonte de (**Mr**/10) le FV (sans limitations); ce chiffre est doublé si le médic a un médibloc portable. Comme pour les **premiers soins**, le %**médic** ne peut pas

rendre plus de FV qu'il n'en a été perdu pendant le combat. Le reste ne peut être rafistolé que par les hôpitaux ou par le Temps.

Les soins hospitaliers

On distingue plusieurs types d'hôpitaux, du plus rudimentaire au plus moderne:

- **Hôpital de classe A:** désigne les hôpitaux universitaires ou de grandes villes, munis de toutes les techniques dernier cri (c'est le cas de le dire!) en matière de répare-perso grand luxe.
- **Hôpital de classe B:** hôpital secondaire, ou clinique privée. Ne bénéficie pas de toute l'avance technique des hôpitaux de classe A, le plus souvent pour des raisons budgétaires ou d'éloignement.
- **Hôpital de classe C:** hôpital ou clinique de campagne, voire dispensaire de brousse. Habituellement pas très grand et appartenant au médecin local. Hôpital militaire.
- **Hôpital de classe D:** infirmerie de front ou garde sous médibloc. Rudimentaire ou robotisé, parfois même les deux. Dans tous les cas, c'est mieux que rien!

La table ci-dessous donne la durée du séjour à l'hôpital (minimum: une semaine), ainsi que les prix couramment pratiqués. Ces coûts peuvent doubler ou tripler suivant qu'on désire une chambre privée avec plus ou moins de confort.

Table 1: Hôpitaux et prestations

Hôpital	FV rendus (par semaine)	Séjour (par semaine)	Soins (par FV rendus)
Classe A:	12 FV	300\$	50\$
Classe B:	10 FV	250\$	40\$
Classe C:	7 FV	150\$	25\$
Classe D:	5 FV	100\$	20\$

Si on ne se trouve pas dans ces superbes bâtiments à la gloire de la technologie hospitalière, les choses sont toutes autres... Sous assistance médicale (c'est-à-dire au minimum un médic avec son matos), on regagne (CO/3) FV

• **Exemple: Roger Jamison**, baroudeur Rowaan, a reçu trois jolies blessures au cours d'un engagement avec d'infâmes Highlanders méchants tout plein, ce qui lui a fait perdre 21 FV. Son collègue lui fait les **premiers soins** (et ne rate pas misérablement son jet, pour une fois), mais ne peut tirer qu'un jet, malgré les trois blessures.

Plus tard, Roger se refait toucher, mais ne perd que 2 FV. Retour du collègue, qui, dans une forme remarquable, re-réussit son %**premiers soins** et lui rend 4 FV (d'après la **Mr**); Roger n'en regagnera cependant que 2, puisque c'est ce qu'il a perdu lors du dernier combat.

Optionnel: la pose d'une prothèse nécessite un **TEQ** qui, en cas d'échec, fait perdre 1 point d'**EQ**, plus un point d'**EM** en cas d'échec critique.

par semaine (les réserves du médic diminueront d'autant...). Livré à soi-même, un **TCO** +(1 par 5 **FV**, ou part de, perdus) permet de regagner (**CO**/5) **FV** par semaine, un échec signifiant la perte de (**Me**/2) **FV** supplémentaires (par infections et autres...).

Pas besoin de couper, c'est tombé tout seul...

Il arrive parfois qu'une blessure à un membre arrive à un tel degré qu'une amputation soit nécessaire pour éviter infections terminales et gangrène, ce qui entraîne un **TCO** chaque heure qui, s'il est raté, entraîne une perte permanente de 1 point de **CO**; arrivé à 0, c'est la mort...

Un perso conscient doit réussir un **TVO** -5 pour accepter qu'on l'ampute; ce jet peut être modifié par un %**persuasion** ou **commandement** suivant les cas. Si ce jet est raté, il faudra recourir à la force (ou aux tranquillisants à éléphants) pour calmer le perso et procéder à l'opération.

Table 2: Prothèses

Membre	Prix	Poids	AG	Autres
Bras:	500\$	5 kg.	-1	-2 en FO et en DE
Jambe:	750\$	10 kg.	-2	Vitesse x 0.5

Note: le poids d'une prothèse ne compte comme encombrement que si elle est démontée et transportée à part (pour, par exemple, les gens qui ont une prothèse de rechange)...

L'amputation ne peut se faire que par un %**médic** +25% réussi ou dans un hôpital quelconque. En cas d'échec, retour à la case départ... On peut surseoir temporairement à l'amputation (si, par exemple, on est en plein champ de bataille), en bandageant soigneusement le membre (%**premiers soins** -30% ou %**médecine**; à renouveler toutes les 6 heures avec un -5% cumulatif par 6 heures); en cas d'échec, la gangrène s'installe (voir plus haut).

L'amputation cause une perte d'un cinquième des **FV** initiaux (eh oui! ça peut tuer!) et oblige à réussir un **TCO** -5 pour ne pas verser pendant (60 - **CO**) minutes.

Aux amputés de frais se présentent deux possibilités:

- Pour ceux qui sont dans un grand hôpital (classe A ou B), qui sont allergiques au métal, et qui surtout ont du pognon, les techniques de repousse permettent de reformer un membre à la place de l'ancien
- Ceux qui sont plus ou moins à sec devront se rabattre sur les prothèses.

Prothèses

Une prothèse est un accessoire électro-mécanique permettant de remplacer, dans une certaine mesure, le membre perdu. En général, plutôt que de se casser la tête, on remplace tout le membre. Les prix et caractéristiques des prothèses sont donnés dans la table 2 ci-dessous. Des prothèses plus perfectionnées, c'est-à-dire réduisant les malus d'un ou deux points, coûtent respectivement deux et cinq fois plus cher.

Les amateurs de vieux films d'espionnage ou fans de plans *cyberpunks* pourront trouver amusant de gadgetiser leurs prothèses tels les premiers cyborgs venus... Sachez d'abord qu'on ne peut intégrer des objets de plus de 500 g. de poids total dans une prothèse de bras et de 1.5 kg. dans une prothèse de jambe.

Ensuite, la liste des objets intégrables dans une prothèse n'est pas infinie. Comme d'habitude, le déhemme est seul juge et dernier décideur sur ce qu'on peut et ne peut pas mettre dans une prothèse, mais histoire de l'aider un peu, voici quelques idées..:

- **Prothèse en polycarbonate:** plus légère, indétectable aux détecteurs de métaux. Prix x 5, poids x 0.5.
- **Simili-derme:** peau synthétique et mince pellicule de vaisseaux sanguins, camouflant entièrement la prothèse. -50%/-10 à un jet quelconque pour repérer la supercherie. Prix x 5.
- **Prothèse démontable:** prix x 1.5.
- **Servomotorisation:** cf. **Équipement, armures**. Multiplie la **FO** dans le bras ou la jambe par 1.5 et nécessite 5 **cn**. dans un ordino (qui peut, lui aussi, être inclus dans une prothèse).
- **Blindage:** à la base, une prothèse a un **DS** de 1 et un blindage de 20. Pour un prix double, ce blindage monte à 30, et jusqu'à 40 pour un prix triple.
- **Arme, outils intégrés:** cf. **intégration, chapitre Équipement**.

Pour finir, signalons quand même que l'installation et l'adaptation d'une prothèse dure environ (20 - **CO**) (minimum 5) jours.

Repousse

Il existe plusieurs techniques de repousse:

- Soit par accélération cellulaire autour d'un "os" en plastique / kevlar (méthode la moins chère et la plus simple, mais aussi la plus douloureuse et la plus lente). 10 + (30 - CO) jours, (FO + CO) x 200\$
- Soit par clonage (seulement dans les hôpitaux de classe A), c'est-à-dire croissance accélérée en cuve du membre, à partir de l'ADN du patient, puis greffe de celui-ci. (30 - CO) jours; (FO + CO) x 500\$.

La rééducation

Elle est nécessaire après une amputation ou après trois semaines ou plus passées à l'hosto. Elle dure (temps passé à l'hôpital - VO; minimum: 3) jours et coûte 25\$ par jour.

Il n'est pas nécessaire de rester à l'hôpital pour la rééducation, vu qu'elle peut être faite chez soi ou dans n'importe quel Club-Fitness ou salle de gym.

Mort clinique et viande froide

S'il est vrai que dans **Tigres Volants** il y a mille et une façons de se débarrasser de son adversaire, vous pensez bien qu'il y en a tout autant, voire même plus, de se faire cadavériser. Pour parler en termes de jeu, il n'y en a (que) trois:

- **le coup malboleux**, aboutissant à une mort subite,
- **la méthode exotique** (poison, attaque mentale, mauvaise chute, etc...), débouchant plus ou moins sur le même résultat, et
- **la descente progressive** aux enfers du FV, jusqu'à moins des wagons.

Dans ces trois cas, il faut faire la différence entre une mort clinique et une mort définitive. La mort définitive se présente lorsque:

1°) Le cerveau est atteint, ce qui se produit en cas de Carton! dans la tête, d'une attaque mentale ou d'un atterrissage de plusieurs étages sur la calebasse, entre autres...

2°) Lorsqu'il ne reste plus assez de bonhomme pour faire ne serait-ce qu'un bouillon maigre. C'est le cas lorsque la victime atteint -(FV initial) ou qu'on attend plus de 24 heures pour la ramener dans un hôpital de classe A ou B.

Tous les autres cas de "plus vivant, mais pas encore tout-à-fait mort" tombent avec un bruit mou dans la catégorie "mort clinique". Ce sont évidemment les cas les plus intéressants quant à leur futur...

La revitalisation

Comme la plupart des grandes découvertes médicales, le processus de revitalisation est à porter au crédit des Siyani. On pourrait tenter de la dater vers les environs de -7200 (à 500 ans près), mais c'est moins que sûr (de toute façon, ça n'intéresse personne!)...

Le but du jeu, comme son nom l'indique, est de redonner vie à une personne en état de mort clinique, par tout un système de circulation sanguine artificielle, d'électrochocs et d'impulsions au cerveau sur certaines fréquences.

a) Du bon usage de la C.G.G.P.

La **cryogénoglycérinophosphatine**, appelée aussi liquide cryogénique et généralement abrégée C.G.G.P., offre la capacité intéressante de faire une réaction endothermique avec le sang, produisant donc une température assez basse (environ +6° C) pendant près de 48 heures, ce qui, autrement dit, conserve le "client" pendant deux jours, avant de pouvoir trouver un centre hospitalier adéquat à la suite du processus.

Autant dire tout de suite qu'il vaut mieux être certain de la mort du client, vu que la C.G.G.P. est aussi utilisé par certains assassins comme poison insinuatif violent (cf. *Borgia Dept. Store*, type Destructeur, FO +15).

L'injection de C.G.G.P. doit être fait au plus deux heures après la mort du patient.

b) De l'avantage des équipements hospitaliers

Il faut bien comprendre, si ce n'est pas déjà fait, que la revitalisation est une opération extrêmement complexe, nécessitant des tonnes de matériel très coûteux et sophistiqué comme un satellite-espion américain. C'est pourquoi elle n'est possible que dans les étab-

"Lying in the wasteground
With a blanket on his face
Indicating that he left the human race
Helmet open where the world came in
Gotta keep your head if you wanna win..."
(The Buggles)

"Welcome back to the surface!"
(Marillion)

Petite note à l'usage des lecteurs des "Murphy's Rules" (Steve Jackson Games, très bien, pas cher...): l'effet de la C.G.G.P. bien que se portant sur le sang, ne dépend en rien de la circulation (ce qui est heureux, vu que cette fonction s'arrête avec la mort du sujet...). L'action est plutôt du style "réaction en chaîne".

“Living in the plastic age
Looking only half my age”
(*The Buggles*)

lissement de classe A. De plus, elle prend deux fois le temps normal pour arriver à 0 FV, plus le temps normal pour arriver au maximum, sans oublier le temps nécessaire aux repousses (s’il y a lieu, voir le chapitre avant), qui ne peuvent d’ailleurs commencer que lorsque le patient est dans les positifs...

Ah! J’oubliais... Le patient doit réussir un TCO +2 pour survivre au choc post-opératoire. S’il le rate, c’est la mort définitive!

c) Des effets secondaires

Revenir des Portes de la Mort n’est pas une sinécure, loin de là! On peut citer des noms...

Toute personne venant de passer par la revitalisation doit tirer un TEM. En cas de réussite, elle doit tirer un TEQ tout de suite derrière; en cas d’échec de ce dernier, elle perd immédiatement (Me/2) points d’EQ (maximum 5) et elle passera (Me x 2) jours supplémentaires dans le secteur psychiatrique de l’hôpital pour une rééducation mentale (traduisez: pour récupérer les points perdus).

Le TEM sert à vérifier si la victime se souvient de sa mort (et surtout de ce qui s’est passé après...) et le TEQ sert à voir si elle résiste mentalement au choc. Un échec résulte en des névroses et des flashs tout ce qu’il y a de plus désagréables... De plus, si le perso a plus de 15 en EM et moins de 15 en EQ, il aura des séquelles (mauvais rêves, réminiscences, angoisses, etc...) tout au long de sa vie.

d) De la facture...

En plus des frais occasionnés par les soins cités plus haut, la revitalisation elle-même coûte 5'000\$ (non-remboursables par la Sécu locale...). Chaque jour au psychobloc coûte en plus 100\$.

Ne pas oublier en plus les frais occasionnés par les pertes de membres et autres...

A noter que la législation est ainsi faite que le personnel hospitalier est obligé à ne faire que des prestations en rapport avec l’état financier du client. Il y a quand même un minimum à respecter, mais cela évite au perso qui sort de l’hôpital de se retrouver en faillite...

Règle optionnelle: le clonage

Le clonage consiste à reproduire physiquement un individu à partir de son matériel génétique, puis de lui

implanter des mémoires pour en faire une véritable personne. Il est bien évident qu’à la limite, ça fout la trouille, c’est pourquoi le CEPMES restreint sévèrement l’emploi du clonage à des fins strictement médicales.

Le procédé date de plus de cinq mille ans, inventé, on s’en doute, par les Siyani à l’époque de l’*Arlauriëntur*. Il est à noter que les Américains, de leur côté, sont arrivés avec des méthodes différentes à des résultats semblables vers le milieu du 21e siècle et ce, pour une fois, sans copier...

Pendant, là où les Américains se contentent de prélever un échantillon de cellules et de les faire croître artificiellement, ce qui présente le désavantage d’employer du matériel génétique pas forcément efficace à 100%, les Siyani reproduisent ce matériel génétique en laboratoire et le font croître par la suite.

Ce chapitre est optionnel, car le clonage peut conférer, aux persos qui ont suffisamment de pognon pour ce genre de conneries, un sentiment d’immortalité relative, qui s’avère à la longue néfaste pour l’équilibre et l’intérêt des parties (vous avez déjà joué avec une bande de *kamikazes* à répétition, vous?..).

1°) Du côté physique

A noter d’abord que la seule technique actuellement reconnue par le CEPMES en ce qui concerne le clonage est la version siyansk (avec quelques modifications, parce que les Américains n’ont pas eu que des idées dépassées...), car elle est moins susceptible à des accidents dus à des maladies génétiques graves (elle peut même, suivant les cas, les corriger...).

Le clone est physiquement la personne originale, à ceci près que son âge physiologique est de 25 ans (pour les Humains, Siyani, Talvarids, Karlan et assimilés; environ 2 *lieni* pour les Eyldar et Areyldar ou 50 ans pour les Atlani) et que le corps est en pleine santé.

2°) Du côté mental

C’est là que se situent habituellement les plus gros problèmes, autant techniques qu’éthiques... Si le cerveau de la personne n’a pas totalement été réduit en compte lors du décès (ou après), on peut tenter de lire les dernières mémoires du corps et de l’implanter directement au corps (dans ce cas, voir le paragraphe des effets secondaires du chapitre précédent).

Note: de toute façon, en cas d’échec du TEQ, le perso perd un point d’EQ définitivement...

Dans le cas contraire, on implantera au clone le dernier enregistrement-mémoire disponible, avec le désagréable inconvénient que l'individu ainsi cloné aura un plus ou moins gros trou de mémoire entre la date de son dernier enregistrement-mémoire et celle de son décès... La mémoire des individus clonés est contenue dans un cristal-mémoire (un par personne, s'entend...), un peu sous forme de logiciel. Lors de ce qu'on appelle habituellement la "phase d'activation" (c'est-à-dire le réveil) du clone, les mémoires sont transférées au cerveau du clone, comme si on les "enregistrait" dans ledit cerveau.

3°) Du côté social

Bien qu'étant théoriquement légal un peu partout, le clonage n'entraîne pas moins une vigoureuse polémique éthico-religieuse dans son sillage. Le Grande Question (à laquelle la réponse n'est pas "42", ce serait trop facile) est bien évidemment: et *quid* de l'âme (principe vital, essence spirituelle, etc...) du clone? Si vous voulez mon avis, il faudra encore quelques *lieni* de franche rigolade avant de trouver la réponse à celle-là...

Cela n'a évidemment pas empêché bon nombre de sectes de donner leur avis sur ce sujet, telles les Témoins de Jéhovah, qui sont bien entendu résolument contre, ainsi que l'Église Catholique et bien d'autres encore. Pour des questions d'éthique (du style: "Comme on sait pas encore, vaut mieux pas risquer"), les Eyldar, Atlani, Karlan et Talvarids (en règle générale) ne veulent pas non plus tenter le coup.

Légalement parlant, le clone est considéré comme la véritable personne, ayant droit à toutes les possessions du cloné. Cependant, le décès et le clonage suffisent légalement à annuler un mariage, si un des conjoints le désire. En règle générale, l'activation d'un clone ne peut être commandée que par l'avocat du cloné, un parent direct ou un proche jouissant d'une procuration. Dans certains pays, comme en N.A.U.S., le clone est automatiquement activé en cas de décès prouvé légalement de la personne.

4°) Du côté des brouzoufs...

Comme vous pouvez vous en douter, le clonage est une petite plaisanterie qui coûte un saladier en or massif...

Voici une liste des tarifs couramment appliqués par l'association n°1 dans la Sphère, le trust americano-siyansk *Golden Gates Project*:

- Croissance d'un clone (compter environ une semaine, peut-être moins, en payant plus...): 200'000\$
- Première "programmation" (terme technique désignant la mise sous forme de logiciel des mémoires): 100'000\$
- Chaque programmation suivante (au moins une par an; dure une dizaine d'heures): 10'000\$
- Garder un clone en vie (par mois): 1'000\$
- Activation d'un clone: 25'000\$

5°) Du côté des anecdotes

Le clonage est exclusivement pratiqué par des organisations paramédicales non-étatisées et en possession d'une patente d'autorisation du CEPMES, laquelle patente n'est délivrée qu'après un examen rigoureux du dossier. Ce quasi-monopole, ainsi que les hautes technologies invoquées dans un tel processus, explique le prix relativement élevé (pour ne pas dire exorbitant) de leurs services. Mais l'éternité est à ce prix, n'est-ce pas?..

Il est aussi fort possible que de puissantes institutions ou de riches particuliers possèdent des installations tout ce qu'il y a de plus clandestines et illégales de clonage. Elles sont cependant extrêmement rares et pas souvent fiables à 100%...

On chuchote même qu'il existe une association qui clone, puis fait assassiner des personnes sur la demande de ces personnes, pour réactiver leurs clones par la suite, munis d'une nouvelle identité. Cette filière, connue des médias sous le nom de *Code Lazarus*, serait employée surtout par d'anciens espions qui désireraient refaire leur vie, d'hommes d'affaire voulant faire croire à leur mort pour de sordides raisons économiques, ou d'autres nettement moins recommandables...

Ceci dit, on voit tout de suite les dangers du clonage: avec une installation privée, on peut facilement se constituer une petite armée privée en prenant à la base un excellent soldat. Autre désa-

"My mind was still a wreck from what I saw
For when my hands are still,
I'll recognize the message
Never again will my senses loose control"
(Dream Theater)

vantage: la dictature personnelle devient de plus en plus intéressante. Témoin Gabriel FORE, président de la Fédération des Hautes-Terres, élu à vie... depuis 2053. Ce genre de chose n'a pas simplifié, on s'en doute, la tâche des assassins de tout poil.

On pourrait imaginer quelques trucs encore plus véreux: prenez votre ennemi intime, vous en avez besoin pour lui faire faire une mission louche. Vous le clonez, lui implantez une maladie génétique à retardement et hop! Oh le beau moyen de chantage... Bien sûr, on peut aussi faire ça avec les persos...

La Confrérie des Disjonctés...

Mens sana in corpore sano, comme disait les anciens... Pour ce qui est du *cor-*

tête, claquant des dents et attendant que ça se passe... Un échec critique (20 sur le dé) peut résulter en une panique ou une névrose quelconque.

Les morts diverses sont divisées en deux catégories: "témoin" ou "pas témoin". Par "témoin", on entend non seulement "témoin oculaire", mais aussi le fait d'être assez près pour entendre le râle de l'agonisant, sa chute sur le sol, l'odeur du sang et/ou de la chair brûlée, etc...

Même si on réussit son **TEQ**, cela ne veut pas dire que le perso se dit: "Ouais, bon! Il (ou elle) est mort(e)!" et s'en aille vers de nouvelles aventures... Tout au moins dans le cas d'amis ou de proches, il y a de bonnes chances pour que cela ait de fortes répercussions sur la bonne humeur du perso.

En cas d'échec du **TEQ**, les conséquences peuvent aller d'une prostration totale à la névrose pure et simple, en passant par la crise de nerfs, et la crise de folie meurtrière en cas d'échec critique...

Pour ce qui est des "effets gore" (blessures, cadavres et charniers), le résultat le plus commun d'un échec du **TEQ** est le retour à la hauteur des amygdales du dernier repas du perso, entraînant généralement une galopade effrénée vers les toilettes ou le caniveau le plus proche... Un échec critique signifie l'évanouissement pur et simple pour **Me** minutes.

La dernière catégorie, cataloguée "événements surnaturels", désigne toute la smala des manifestations plus ou moins ectoplasmiques auxquels les persos ne s'attendent pas, tels les coups dans les murs, les objets en balade, les corps astraux et autres. De telles manifestations fera ricaner basement tout arcaniste qui se respecte, mais les autres persos feront certainement moins les malins... En fait, s'il s'agit **vraiment** d'un fantôme, personne ne fera le malin!

Le modificateur d'un tel événement est laissé à l'appréciation du déhemme qui, décidément, a beaucoup de boulot... Les effets d'un **TEQ** raté comprennent toute la gamme des nervosités, allant de l'angoisse paranoïde à la panique générale, en passant par la crise de nerfs et la tétanisation musculaire... Un échec critique signifie l'internement immédiat en psychiatrie pour **Me** semaines (les tarifs sont indiqués dans le chapitre précédent).

Bouh!..

Table 3: Chocs psychiques

Evènement	EM min.	Mod.
Première fois sous le feu	16	+1
Mort d'un proche	7	-5
Mort d'un ami	10	-1
Mort d'un proche, en témoin	5	-8
Mort d'un ami, en témoin	8	-3
Mort de quelqu'un d'autre, en témoin	13	+0
Blessure particulièrement horrible	14	+1
Mort particulièrement horrible	11	-1
Cadavre	12	+0
Cadavre mutilé	10	-2
Charnier (plus de 10 cadavres)	10	-5
Evènement surnaturel (ou présumé tel)	12	var.

La rubrique **EM min.** désigne le seuil minimum d'**EM** à partir duquel un événement à une chance de faire quelque chose au perso.

Optionnel: on peut prendre la différence entre ce seuil d'**EM** et l'**EM** du perso comme modificateur supplémentaire au **TEQ**.

- **Exemple:** Malcolm Athée, **EM** 15, voit son camarade se faire carboniser la jambe au Radiant MégaWatt. Je ne vous raconte même pas l'état de la jambe... Le seuil d'**EM** pour une **blessure particulièrement horrible** étant de 14, il aura donc un (15 - 14) +1 à son **TEQ**, additionné au modificateur, pour un modificateur total de 0.

Autre note optionnelle, dite: "On les aura à l'usure!..": en cas d'échec critique (20 sur le dé, comme expliqué précédemment), le perso perd définitivement un point d'**EQ**...

pore sano, on peut se rendre compte par le chapitre précédent que c'est pas des plus évidents, tandis que ce chapitre-ci se propose d'examiner la *mens sana*.

Il faut savoir que les chocs psychiques, sans être aussi dangereux que leurs équivalents physiques, peuvent tout autant endommager un perso. Voici donc une petite table des événements pouvant entraîner un **TEQ**, avec les divers modificateurs appropriés:

A noter que le talent **sang-froid** (cf. *in Talents*) accorde un bonus de +1 par niveau pour tous ces jets.

L'événement "première fois sous le feu" s'applique au fait qu'au moins une demi-douzaine de types se mettent à tirer sur le perso.

En cas d'échec, le résultat habituel est un perso à plat ventre, les mains sur la



Elémental
(Illustrateur: Santiago Fraga)



Plusieurs Grandes Dates...

(À n'Oublier Sous Aucun Prétexe!)

Note: tous les noms de compagnies ou d'états marqués en gras sont repris en détail dans le chapitre **Le Petit Livre Noir des Organisations**.

"I remember now...
I remember how it started"
(Queensrÿche)

“C”onnaître la passé pour comprendre le futur”, tel est le dicton préféré des historiens. Ceux qui me connaissent savent que je fais partie de cette engeance, ce qui explique probablement pourquoi ce chapitre est un des plus longs.

Les civilisations ne sortent pas de la cuisse de Jupiter: elles ont un passé qui conditionne assez fortement leur présent et leur avenir. C’est pourquoi je vous propose de commencer par faire un petit tour dans l’Histoire, celle avec un H majuscule.

C’est à ce moment que l’Auteur est sensé vous prévenir que l’univers de Tigres Volants est le nôtre ne sont pas aussi semblables qu’ils y paraissent. Certaines choses se sont passées différemment – et franchement, c’est assez heureux...

Saviez-vous qu’en rentrant dans **Tigres Volants**, vous venez de mettre le pied sur une peau de banane qui vous conduirait tout droit dans la *Twilight Zone*?..

Les divisions du Temps

Les dates indiquées dans ce chapitre se basent sur le calendrier chrétien (terrien), dit “clémentien”. C’est le standard adopté officiellement par le CEPMES, dérivé du calendrier grégorien lors du Concile de Malte (2041), par le pape Clément XII.

Les Eyldar ont leur propre calendrier, qui utilise des années stellaires (*lieni*, sing. *lien*) subdivisées en 144 années solaires (*conorë*, sing. *conor*, plus ou moins équivalent à une année terrienne). L’an un du sixième âge eyldarin correspond à peu près à l’an -11848 terrien, c’est-à-dire l’exode eyldarin d’*Arda*. Certains Eyldar pensent qu’à la chute de *l’Arlauriëntur*, on aurait dû changer d’âge, mais les autorités eyldarin ont préféré ne pas, pour une sombre histoire de superstition, ce qui fait

de cet âge le plus long de l’histoire. 2290 est, en calendrier eyldarin, l’an 6-98-26 (âge-*lien-conor*). Atlani et Siyani utilisent ce calendrier plus volontiers que le calendrier terrien, et dans les faits les deux standards de dates sont le plus souvent indiqués.

Pour les ceusses qui aimeraient en savoir plus, le paragraphe **Question de temps** dans les **Carnets de Civilisation** est très bien fait, et je parle en connaissance de cause!

Les origines du monde

En fait, on n’en sait pas grand-chose...

Toutes les théories scientifiques échafaudées depuis lesdites origines (la seule chose dont on est sûr, c’est qu’il en a eu plusieurs) ont été démontées par les observations les plus récentes. Pour être précis, toutes ces hypothèses se sont heurtés une fois ou l’autre à ce qu’on pourrait appeler une “intervention divine”, à savoir un truc pas explicable du tout.

Eyldar, Humains et Atlani ont tous la même origine (planétaire, du moins), à savoir *Arda*, plus connue depuis sous le doux nom de “Terre”. Selon les diverses archives eyldarin, les trois peuples auraient été “créés par des puissances supérieures”, sans qu’on sache de qui ou de quoi il s’agisse. Des indices laissent à penser que certains Areyldar en savent plus qu’ils ne veulent bien le dire, mais de là à savoir quoi... Les Karlan se considèrent comme le produit de l’évolution de primates vivant dans les sables d’*Aakavarien*, point à la ligne. L’ennui, c’est que personne n’a jamais pu retrouver de traces d’une race de primates dans les déserts de la planète. Certains esprits anonymes et scabreux laissent entendre qu’Eyldar et Karlan auraient la même origine, à savoir que certains Eyldar, au lieu de débarquer sur *Dor Eydhel*, *Ringalat* ou *Eridia*, se seraient retrouvés sur *Aakavarien*. Cette

hypothèse est formellement démentie par le Haut-Commandement Karlan et considérée avec dégoût par les Eyldar.

Les Siyani expliquent leur existence par l'apparition d'un "souffle de vie divin" sur leur planète d'origine, laquelle n'a jamais pu être déterminée précisément. *Cchlattzstril* paraît un bon choix, même si les Siyani affirment que cette fameuse planète (au nom imprononçable) n'est atteignable qu'aux vieux Siyani, genre "cimetière des éléphants". On en vient presque à se demander s'ils ne l'ont pas fait sauter au cours de leurs guerres mondiales...

Quant aux Talvarids, chaque tribu sur *Alt* a **au moins** une explication valable quant à l'origine de leur race. De toute façon, vu le nombre incalculable de divinités que vénèrent les Talvarids, il vaut mieux ne pas essayer de démêler leur écheveau cosmogonique sans une solide provision d'aspirine.

L'âge des étoiles

-11848 (6-1-1): Les grandes glaciations approchant, les Eyldar, ainsi que les Atlani, quittent *Arda*. Après un laps de temps assez mal défini (certains historiens disent "instantanément", d'autres évoquent plusieurs années), les Eyldar débarquent sur trois planètes: *Dor Eydhel*, *Ringalat* et *Eridia*, alors que les Atlani se retrouvent sur *Listant*, *Brivianë* et *Eokard*.

-11641 (6-2-64): Début de l'âge civilisé (équivalant au 20^e siècle terrien) siyansk, qui n'a d'ailleurs de "civilisé" que le nom. De nombreuses guerres économiques et militaires au sein des Guildes émailleront joyeusement les cinq mille ans à venir.

-10800 (6-8-41): Fondation par les *Wrisjandri* de la Militarchie d'*Aakavarien*, après deux siècles de guerres entre clans. Début de la colonisation Karlan.

-7865 (6-28-96): Les Royaumes de *Listant*, *Brivianë* et *Eokard* arrivent plus ou moins en même temps au stade de la conquête stellaire. Au lieu de s'entre-taper dessus comme des sauvages, ils décident sagement de mettre leurs ressources en commun pour l'exploitation de leur

petit coin de galaxie. En clair: fondation des **Ligues Atlani**.

-7500 (6-31-29): Elaboration officielle d'un système de propulsion hyperluminaire par les Eyldar. Remarquez qu'on n'est toujours pas sûrs qu'ils aient débarqué sur leurs trois planètes par vaisseau spatial... D'ailleurs, où seraient-ils passés par la suite, ces vaisseaux? Retrouvailles émouvantes avec les congénères des autres planètes. Conséquence directe: fondation de l'*Arlauriëntur Eyldarin* (en fait, translation du système politique de l'époque à l'échelle stellaire).

-7200 (6-33-41): La Militarchie d'*Aakavarien* change de nom et devient le **Haut-Commandement Karlan**; les Karlan, eux aussi, dans leur coin, mettent tranquillement au point la propulsion tachyonique.

-7112 (6-33-129): Début de la colonisation eyldarin, la vraie, la pure, la dure!.. En bref, celle dont les Eyldar de 2290 ne sont pas très fiers. Principe appliqué en cas d'opposition: chantage à l'invasion militaire enveloppé dans une jolie proposition-prospectus publicitaire: "Rejoignez l'*Arlauriëntur*, ses avantages commerciaux, son système politique, sa flotte coloniale...".

Le temps de l'Arlauriëntur

-6884 (6-35-69): Les Ligues Atlani, voyant s'approcher inexorablement l'*Arlauriëntur* et ses grands sabots, préfèrent faire un *deal* avec eux, histoire de sauver un maximum de meubles. Ils sont ainsi intégrés, tout en gardant un bon bout d'autonomie. L'*Arlauriëntur* gagne ainsi un poids économique non-négligeable et voit son potentiel militaire augmenter d'au moins 50%.

-6351 (6-39-26): La 17^e Guerre Mondiale Siyansk, entre les Transports Siyansk Interplanétaires et la Triplique Marchande, se conclut par l'intervention militaire de l'*Arlauriëntur*, qui remet tout dans l'ordre, et la colonisation des systèmes contrôlés par les Siyani.

-6325 (6-39-52): Par les Accords de *Dor Eydhel*, l'*Arlauriëntur* et ses nations-satellites reconnaissent les Siyani en

"Times of peace, times of fight
Constant movement is our lives"
(*Halloween*)

Note: Fin des grandes glaciations sur Terre vers -8000. La plupart des races qui n'avait pas pu (ou pas voulu) la quitter ont pratiquement disparu; la civilisation humaine y a régressé d'un stade technologique proche du Haut Moyen-Age à celui du Néanderthal de base.

tant que nation neutre et leur accordent une autonomie politique en échange de certains avantages. Ces Accords mettent ainsi fin à 25 années de rébellion et de représailles militaires et économiques diverses, suite aux événements de -6351. L'incorporation des Guildes Siyansk à la structure de l'*Arlauriëntur* ne fait rien de moins que de doubler sa puissance militaire, de même que lui ouvrir des horizons économiques quasi-infinis.

Durant les quarante siècles suivants, l'*Arlauriëntur* va découvrir de plus en plus de mondes, et ainsi étendre sa suprématie, jusqu'à atteindre par endroits les limites de notre galaxie. Arda se retrouvera incluse dans l'*Arlauriëntur*, mais jouissant d'un statut spécial de "planète intouchable, sauf par les Eyldar". On y recensera trois colonies eyldarin, plus comme "centres de vacances" et postes d'observation que comme bases militaires.

À la veille de la première "rencontre" officielle entre Eyldar et Karlan, l'*Arlauriëntur* inclut une bonne centaine de mondes, dont un peu près un quart offre des conditions de vie confortables. Le Haut-Commandement Karlan a, lui, la mainmise sur presque trois cent planètes, mais seules une quinzaine sont habitables sans trop de problèmes. Jusque là, les deux puissances n'avaient que des présomptions sur l'existence d'une autre race, fondées sur les légendes colportées par les aventuriers et les marchands qui faisaient la navette entre les deux blocs et le *no man's land* qui les séparait.

-2679 (6-64-98): Le premier pas est effectué (assez maladroitement, il faut le dire) par l'*Arlauriëntur*, qui, par une des planètes du *no man's land* alléché, fait sa proposition habituelle (style: "Si vous ne vous laissez pas envahir gentiment, on vous envahit nettement moins gentiment!"). Manque de pot, les planétaires avaient des accords importants avec le Haut-Commandement et s'empressèrent d'appeler à l'aide. Ce fut un très mauvais plan, car non seulement ils se firent envahir quand même, mais en plus ce fut sur leur territoire que commença ce qu'on appelle maintenant la Première Guerre d'Expansion. A noter que cette planète est maintenant connue pour

ses grandes plaines radio-actives et ses ruines impressionnantes...

-1398 (6-73-83): Fondation du **Conseil Economique, Politique et Militaire des Etats de la Sphère (CEPMES)**, sous l'instigation du Haut-Commandement Karlan (on s'en doute) et des Guildes Marchandes Siyansk, qui en ont marre de se faire tirer dessus de tous les côtés. Ses pouvoirs sont définis comme étant destinés à "préserver une stabilité, tant économique, politique ou militaire au sein de la Sphère". Détail: il s'agit ici de la première utilisation du terme "Sphère" pour parler de l'espace connu. Alors que tous les états de la Sphère sont invités à le rejoindre seul une petite moitié répond à l'appel; même l'*Arlauriëntur* se fait tirer l'oreille, flairant un coup-fourré quelconque. Au fur et à mesure que le CEPMES fait passer divers amendements, notamment au sujet entre autres d'un système monétaire commun et d'un Droit de la Guerre, il gagne en crédibilité et, par là-même, en états-membres, d'où une plus grande crédibilité, etc.

-641 (6-78-120): Le coup-fourré attendu se produit! Pour un prétexte un poil futile, le CEPMES déclare un blocus généralisé contre l'*Arlauriëntur Eyldarin*, histoire de finir une fois pour toutes plus de 23 siècles de guerres coloniales. Conséquence directe, ne se faisant pas attendre: ladite *Arlauriëntur Eyldarin* déclare solennellement la guerre au CEPMES, "ainsi qu'à tous les **CENSURÉ** qui voudraient se mettre en travers du chemin!". Seconde conséquence directe, les Guildes Marchandes (principalement siyansk et atlani) ne livrent plus dans l'*Arlauriëntur*.

-639 (6-78-122): Après deux ans d'escarmouches diverses, toute la flotte de l'*Arlauriëntur* attaque *Fantir*, la planète-mère du CEPMES, à l'ouverture de la première séance de l'année, avec ordre de détruire tout ce qui peut avoir le sigle de l'Honorable Institution dessus. Dès lors, et ce pendant 17 années, les *Battlestars* ne cesseront de sillonner l'atmosphère de la pauvre planète, tandis que les pays-membres du CEPMES enverront flotte sur flotte

pour tenter de stopper son inexorable destruction.

-622 (6-78-139): Vu le coût énorme en vies de la guerre contre Fantir et le CEPMES (plus que toutes les guerres de colonisation sur une durée égale), *l'Arlauriëntur* est secouée par une guerre civile. Finalement l'empire eyldarin est abattu par une révolution; la plupart des dirigeants sont, soit massacrés, soit exilés. L'esprit révolutionnaire de la guerre civile eyldarin se répand d'ailleurs (comme à l'accoutumée dans ces cas-là), notamment dans les planètes des anciennes Ligues Atlani. A la fin de l'année, instauration d'une **République Populaire Eyldarin** et présentation d'un plan de paix, de désarmement et de décolonisation plurilatéral au CEPMES.

À remarquer, le splendide esprit d'initiative du Haut-Commandement Karlan, qui, profitant de ce que *l'Arlauriëntur* est occupée ailleurs, tente d'envahir quelques planètes à la Frontière. Malheureusement pour lui, il se heurte à la **Fédération des États de la Frontière**, vague brouillon d'alliance entre planètes de ladite Frontière, formés en un semblant d'état pour se sortir de *l'Arlauriëntur*, et qui n'ont évidemment aucune envie de tomber de Charybde en Scylla!

Les années de paix

-621 (6-78-140): Malgré une forte opposition du Haut-Commandement Karlan, qui n'aime pas trop comme la situation se retourne contre eux, le plan de paix eyldarin est accepté par l'ensemble du CEPMES. La mise en application voit la création de nombreux états nouveaux, ainsi que la reconnaissance d'autres nations, qui pour la plupart n'avaient pas attendu le CEPMES pour déclarer leur indépendance (sans vouloir vexer personne...). On peut remarquer, dans le désordre, la reconnaissance de la Fédération des États de la Frontière, la création des Principautés Unies (qui seront absorbées politiquement en 1014 par la Frontière), la reformation des Ligues Atlani, avec la République de Listant, le Royaume d'Eokard et la Fédération

Brivianne et l'acceptation des **Guildes Marchandes Siyansk** au rang de puissance politique.

Les siècles qui suivent sont marqués surtout par la mise en place de tout ce nouveau système politique et la lente régression de la Sphère. En effet, des presque 400 A.L. de rayon de *l'Arlauriëntur*, elle se désagrègea lentement, jusqu'à ne plus faire qu'environ la moitié de ce chiffre..! Deux raisons principales à cela: d'abord, la destruction par la guerre ou les diverses révolutions de la plupart des archives et/ou centres de communication. De plus, le CEPMES fut occupé un long moment par la purge de son appareil politique, noyauté par les Karlan. Aucune guerre majeure à signaler, tout au plus quelques rixes entre les nouveaux états et un Haut-Commandement Karlan aigri par sa défaite politique de -621. Ce dernier se décida pour finir à assouvir ses pulsions colonialistes dans son coin, bien loin des yeux du CEPMES.

Pendant ce temps, les Terriens...

0 (6-83-41): En Judée, naissance d'un obscur prophète parmi tant d'autres. Cette date, bien qu'au demeurant totalement anodine, correspond au début du calendrier chrétien employé ici.

1914 (6-96-83): Début de la Première Guerre Mondiale, principalement entre l'Allemagne et la France. Elle se terminera 4 ans et 8 millions de morts plus tard.

1918 (6-96-87): L'Allemagne est vaincue et humiliée par les Alliés. L'Allemagne et l'Autriche-Hongrie sont découpées en de nombreux territoires indépendants, tandis que leurs anciennes colonies sont partagées entre les vainqueurs.

1939 (6-96-108): Les Terriens remettent ça, avec la Deuxième Guerre Mondiale (appelée naïvement à l'époque "Seconde" ou, encore plus naïvement, "Dernière Guerre Mondiale"...). Franc succès.

1940 (6-96-109): Aux Etats-Unis, l'armée américaine crée une unité

"Welcome to the dark side
Of the 20th century
The world has gone crazy"
(*Pretty Maids*)

"And after two world wars
You'd thought we'd learn by now
But there are too many madmen in this
world
Too many trigger-happy weirdos"
(Pendragon)

d'élite, qui opère contre les Japonais en Asie sous couvert de mercenariat (les Américains n'étant pas encore en guerre, mais voulant protéger leurs intérêts en Chine). Cette unité s'appelle les **Tigres Volants** et ne tarde pas à faire parler d'elle, comme étant un ramassis de fortes têtes soit, mais de fortes têtes dangereuses pour l'ennemi.

1945 (6-96-114): La première bombe atomique de l'histoire terrienne tombe sur Tokyo, faisant près de 200'000 morts à elle toute seule. Les forces de l'Axe (Japon, Allemagne, Italie et Argentine, entre autres) sont battues par les Alliés. Bilan total de six années de conflit: 60'000'000 de morts!

1950 (6-96-119): Conformément au Traité de Yalta, l'armée soviétique s'installe confortablement dans toute l'Europe de l'Est. Américains, Français, Anglais et Brésiliens occupent le Japon, l'Allemagne de l'Ouest, la Hollande et le Danemark. Début, en Afrique et en Asie, des guerres de décolonisation et d'indépendance.

La période 1950 - 1980 est émaillée par une multitude de conflits locaux, en Asie et en Afrique, entre les blocs Soviétiques et Américains, par états-marionnettes interposés. C'est une période faste pour les fabricants et trafiquants d'armes qui voit l'apparition en 1952 de **Cash & Kill**, gigantesque réseau de trafic d'armes en tous genres. La situation internationale ne cesse d'être tendue comme une corde de guitare électrique pendant près de trente ans, tension alimentée par les affaires d'espionnage et les conflits locaux.

Au niveau du CEPMES, seule la République Populaire Eyldarin s'inquiète de ce qui se passe, largement informée par ses nombreux contacts sur place. Le reste de la Sphère hausse les épaules avec dédain.

La Troisième Guerre Mondiale Terrienne

1989 (6-97-14)

(3 septembre): En cette fin troublée des années 80, la Chine du Grand Timonier Zhan Yedung se démarque de ses trentes années de poli-

tique pacifiste en rasant littéralement le Japon, puis en envahissant les côtes californiennes. Au même moment, les armées d'Union Soviétique débarquent en Alaska et commencent à descendre vers le Canada. Conséquence immédiate: début officiel de la Troisième Guerre Mondiale.

1990 (6-97-15)

(avril): Les forces du Pacte de Varsovie attaquent l'Allemagne de l'Ouest; les forces armées Européennes s'unifient pour leur défense, histoire de ne pas se laisser enfoncer sans rien faire.

(juillet): Proclamation en Iran par l'Imam Rashkany d'un *Jihad* généralisé contre l'Occident au Proche et Moyen-Orient, ainsi qu'en Afrique.

1991 (6-97-16)

(mars): Le conflit s'étend à toute l'Afrique. Sous l'instigation du gouvernement sud-africain, l'Angola, le Zimbabwe et le Mozambique se fondent avec l'Afrique du Sud pour tenter de contrer la Révolution Islamique. A l'Ouest, la Sénégalie fait de même avec le Mali et la Haute-Volta. Ledit Islam semble cependant cantonner ses appétits au nord du continent.

(septembre): De graves incidents de frontière forcent l'Inde, jusqu'alors neutre, à rentrer en conflit avec la Chine. L'armée indienne, largement mieux équipée que l'armée chinoise, entre au Népal, au Tibet et au Bangladesh.

1992 (6-97-17)

(janvier): Alors que partout ailleurs la guerre s'enlise en un *statu quo* généralisé, la Chine envahit, apparemment sans raisons valables, son allié soviétique et remonte jusqu'à Moscou en moins de trois jours. L'action est tellement rapide que seule une poignée de soldats stationnés au Kamtchatka parviennent à rejoindre leurs camarades sur le continent nord-américain et à les prévenir de la trahison. Ceux-ci décident finalement le 28 janvier de

se ranger aux côtés des États-Unis, tandis qu'en Europe la guerre continue.

(novembre): La situation tourne au vinaigre lorsque tous les belligérants, d'un commun et tacite accord, se décident à s'expédier des projectiles nucléaires tactiques sur la tronche. Heureusement pour la population civile, ces échanges se limitent aux divers fronts, que lesdits civils avaient désertés depuis belle lurette...

(25 décembre): Une spectaculaire contre-offensive américano-soviétique refoule les forces chinoises à la mer. Accessoirement, elle a comme effet secondaire de provoquer l'Apocalypse Nucléaire généralisée.

Les Eyldar, qui, depuis toujours, étaient présents et observaient leur planète-mère, croient l'espèce humaine condamnée et évacuent en quatrième vitesse ceux qu'ils peuvent vers des lieux plus cléments. A noter que c'est pas la première fois qu'ils font le gag, puisqu'ils kidnappèrent de la sorte plusieurs tribus amérindiennes et aborigènes entre le 17 et le 18e siècle, pour les mêmes raisons, et ce au mépris le plus complet de tous les règlements en vigueur en ce qui concerne la "non-ingérence dans les affaires d'un monde en voie de développement". Mais on sait très bien que, pour les Eyldar, ce que le CEPMES dit et rien, c'est à peu près la même chose (pas que pour les Eyldar, d'ailleurs).

1993 (6-97-18): Les Années d'Ombre

Cette période, comme son nom l'indique, compte parmi les plus troubles de l'Histoire. On n'en connaît que les archives qui ont bien voulu survivre jusqu'à maintenant (dont on applaudit au passage le courage et la ténacité...), ainsi que divers documents eyldarins. C'est à peu près à cette époque que fut promulgué dans les États-Unis (du Sud) le tristement célèbre Décret Pasada, qui fit des mutants des êtres hautement dangereux, devant être internés et placés sous haute surveillance, voire même éliminés. Pour répondre aux exigences de ce décret, les mutants et les mutations furent

recensés et répertoriés, plusieurs camps de concentrations furent construits, souvent dans d'anciens ghettos ou quartiers de grandes villes. On dit même, sans que cela ne put jamais être prouvé, qu'il y eut aussi des camps de travail et d'extermination.

En Europe, la guerre se termine dans un chaos assez indescriptible. Au sein des anciennes entités politiques aujourd'hui défuntes, de nouveaux états se créent et disparaissent en quelques semaines, au gré des pulsions autonomistes et des divers aléas, tels les vents radioactifs et les armées-pillardes. Dans les différents états-majors enterés, et notamment à l'European Defense Center en Ecosse, c'est l'heure du bilan et on se dit qu'on ne s'en est pas trop mal tiré, surtout grâce au dispositif anti-nucléaire installé en catastrophe dès mi-1991 et opérationnel seulement à 60% le soir du 25 décembre. La plupart des grandes villes et centres industriels d'un côté comme de l'autre ont été détruits, soit par de projectiles conventionnels, soit par des têtes nucléaires lors du Blitz final. Des villes comme Londres, Strasbourg, Hambourg, Bruxelles ou Naples ont été rasées, au sens propre du terme, par les trop fameuses "ogives-parapluie".

Le Roi d'Angleterre, officiellement resté à son poste jusqu'à la fin, a en fait été remplacé dès juillet 1990 par une doublure et évacué vers le Canada. Première nation a retrouvé un semblant de stabilité politique et de prospérité économique en Europe: la Scandinavie, qui naît en 2003 de l'unification des états de Suède, Norvège, Finlande, Estonie, Lettonie et Lituanie; capitale: Bergen.

Les États-Unis, protégés par leur S.D.I., mis en chantier dès fin 86 et opérationnel fin 1991, s'en tirent encore mieux, si l'on excepte les perturbations électromagnétiques provoquées par les chocs EMP, les quelques missiles qui sont passés par hasard, sous le bouclier, ainsi qu'un isolement complet par rapport au reste du monde, théoriquement dû à un rideau de particules radio-actives. La population s'attend à revoir débarquer l'Agresseur Communiste d'un instant à l'autre et s'arme en conséquence. A signaler que les troupes américaines et soviétiques se lancent à la chasse aux dernières troupes chinoises sur l'ouest du pays; celles-ci ne feront pas long feu, puisqu'on estime que le dernier bataillon chinois s'est rendu fin mai.

"Far down below he could see the scars
Left from the night before
Shadows of strength, that once stood firmly
Now lying in waste everywhere"
(Saga)

Commentaire:

"La caractéristique principale de cette Troisième Guerre Mondiale est sans aucun doute l'effet de surprise. En effet, si une généralisation d'un conflit local s'inscrivait tout à fait dans la logique de cette fin de siècle, personne en 1980 ne s'attendait à voir une Chine très active diplomatiquement reprendre les armes comme au temps de l'invasion japonaise de 1938 et attaquer son vieil ennemi.

Les Américains et les Japonais furent totalement pris de court par les armées chinoises et la violence incroyable de la destruction du Japon fut un choc totalement inattendu, et peut-être paradoxalement salvateur, pour l'OTAN et l'Europe. Convaincus d'affronter un adversaire sans pitié, les soldats Américains se sont battus à un contre cinq pendant trois ans et ont tenu le choc.

Un autre facteur prépondérant de cette guerre est l'instabilité de la Chine, ce qui sans doute conduisit à sa propre perte. Vers la fin du conflit, les commandants chinois commirent erreur stratégique sur erreur stratégique, permettant ainsi aux Européens aux abois, en 1992, de reprendre leur souffle. Et même avant cela, en 1991, la Chine compromit gravement ses chances en ouvrant un second front sur la frontière indienne, alors que l'Inde, restée neutre jusqu'alors, n'aurait plus été une menace, une fois les États-Unis vaincus.

(...) Avec le recul de trois siècles, on pourrait même se demander: "A qui profite le crime?..." Vous voyez ce que je veux dire..."

Extrait de "A Survival Guide to the Shadow Years" par le Général Edward J. MILLER Texas Air Force, Lightyear Publisher 2288.

“On my arm, a tattoo, for my sons to be
That number, you and me
There's a scar on my face
That is photographed for all to see,
After the war...”
(Asia)

Les états sud-américains, “enrichis” par l'exode massifs de Nord-Américains, se forment à partir de la Colombie et de Panama en Etats-Unis d'Amérique, certains qu'ils sont que le Nord n'est plus qu'un grand miroir. La situation des plus bordélique dans toute l'Amérique Centrale et le rideau radioactif sur le Mexique ne fait évidemment rien pour arranger les choses. La reconstruction du sous-continent se fait d'autant plus rapidement que les seuls dégâts à réparer ont été causés par les fameuses “two-weeks Juntas” des années 90 et les quelques projectiles tombés plus par erreur que par autre chose. L'Amérique Centrale s'enfoncé rapidement dans un état de guérilla permanente; les gouvernements ne tardent pas à perdre toute influence et les pays sont rapidement partagés en petits territoires régis par des seigneurs locaux.

Alors que l'Extrême-Orient n'est plus qu'un gros cratère qu'il vaut mieux passer sous silence, on distingue: 1°) Les reliquats de force armées chinoises, essayant de faire tant bien que mal leur trou quelque part (mais plus en Chine: y'a plus de Chine!). 2°) Les *Ezbollah*, *Ayatollah* et autres Gardiens de la Révolution, instaurant plus ou moins pacifiquement une République Islamique sur toute l'Afrique du Nord, le Proche-Orient et une bonne partie du Moyen-Orient. 3°) les autres pays, qui tentent désespérément de continuer à survivre dans un tel foutoir. On ne distingue par contre plus le Japon, dans un état tellement lamentable, bien que peu radioactif, que ça ne vaut même pas la peine d'en parler (les Chinois réglèrent en 1989 un vieux différent).

En 2001, le continent parviendra enfin à s'unifier sous l'instigation de l'Inde (miraculeusement intacte) et deviendra la Confédération Asiatique, sous la double férule d'un gouvernement fortement militarisé et du *Dalai-Lama*, rentré d'exil pour l'occasion. La capitale restera huit ans à Lhassa, avant d'être installée à Kathmandu. Le Territoire Indépendant de Singapour sera reconnu comme un état souverain en 2002 par cette même Confédération. De son côté, la République Islamique instaurée en 1996 laissera sa place en 2011 à un Empire (après, il est vrai, une série d'assassinats assez remarquable), avec capitale à Alexandrie. De son côté, Israël est surnommée, non sans humour, par les Islamistes “Ville Libre de Tel-Aviv”...

Ce qui reste de l'Afrique, ainsi que l'Australie continuent à vivre comme si de rien n'était, ou presque. L'Afrique, seulement touchée par les vents radioactifs, acquiert définitivement une indépendance réelle, de par la disparition des derniers néo-colonialistes avec leurs pays d'origine et finit par s'unifier en 2003, prenant le nom de République Panafricaine, avec Dakar comme capitale. L'Australie, de son côté, voit la naissance d'un régime politique plutôt fasciste et prend des mesures carrément radicales et anti-humanitaires pour régler ses problèmes avec les réfugiés.

La Résurgence

2008 (6-97-33):

(16 janvier): A l'Est, une République Slave, formée de la plupart des anciens états (satellites ou pas) de l'Union Soviétique se crée à Varsovie pour pouvoir entreprendre une action militaire coordonnée sur les armées-pillardes qui ravagent le pays.

(24 août): L'Europe de l'Ouest naît à Bordeaux de la fusion des principaux pays de l'ancienne Communauté Economique Européenne; les plaies sont profondes et la nécessité d'un gouvernement unifié apparaît clairement pour pouvoir les panser plus efficacement.

(1er novembre): Au milieu de tout cela, la Confédération Romande, se rebaptisant Confédération Helvétique pour la circonstance (après l'intégration de l'Alémanie et du Tessin à l'Europe de l'Ouest), refuse toujours avec obstination de rendre toute la Vallée du Rhône, ainsi que le Val d'Aoste, à l'Europe de l'Ouest. Sa puissance militaire (sensiblement augmentée par les éléments de l'ex-7e flotte américaine) étant largement suffisante pour tenir tête à à peu près tout le reste de l'Europe.

2009 (6-97-34): Les Etats-Unis (du Sud) lancent le “Projet *Starflight*”, la construction d'un avion transsonique, pour relancer l'économie du pays et lui redonner le prestige des années 1960. Inutile de dire que c'est, et de loin, la première puissance mili-

taire, politique et économique de la Terre, devant l'Australie.

(17 juillet): Sous l'instigation de plusieurs mouvements monarchistes, le Président "*Freddy*" GUSTAVSON du Canada est destitué lors d'un coup de force et l'ex-Roi d'Angleterre Georges IX devient Roi du Canada

2010 (6-97-35):

(5 janvier): A la suite d'un mot malheureux de Georges IX, portant sur la langue nationale canadienne, toute la province québécoise se révolte contre l'autorité royale. S'en suit une répression particulièrement sanglante, qui ne résoud rien au problème.

(13 avril): L'opinion publique nord-américaine s'émeut tant et si bien que le Roi est obligé d'accorder l'autonomie au Québec et nomme à sa tête un obscur descendant des Bourbons; la Principauté du Québec est née. Le Prince Henry, moins idiot que prévu, aura comme premier mouvement de déclarer son autonomie totale par rapport au Canada, soutenu en cela par les Etats-Unis. Les Américains seront même forcés d'intervenir diplomatiquement pour empêcher le Canada de reprendre Québec par la force.

2011 (6-97-34): Bien loin au-dessus des Terriens et de leurs amusettes de quartier, première apparition de la **Dame de Fer**, vaisseau pirate commandé par un ancien terrien exilé sur *Ardanya*. Malgré un état d'esprit plus proche de la flibusterie galante du 18e siècle que de la barbarie sanguinaire, cette compagnie se taille une solide réputation d'emerdeurs patentés au sein des Guildes de l'époque.

2012 (6-97-37):

(21 janvier): Rio de Janeiro, et plus principalement le Ghetto Mutant de Copacabana est le théâtre de sanglants affrontements entre la population, retranchée dans le quartier-ghetto, et les forces de l'ordre américaines. Fondation de la **Rose de Mars**, alors plus un mouvement révolutionnaire armé pro-

mutants qu'autre chose. Dans les jours qui suivent, Copacabana se dote d'un pouvoir politique et organise sa révolte en une véritable guerre civile. Celle-ci se répand dans tous les autres ghettos américains et menace de gagner les autres continents où le "Décret Pasada" a fait des émules (à savoir l'Afrique et l'Australie).

(1er février): Formation du Conseil de Sécurité Mondial (C.S.M.); regroupant toutes les nations terriennes. Sa première session à Melbourne somme les Etats-Unis, la République Panafricaine et l'Australie de revenir sur leur politique anti-mutants, décision accueillie dans les rues de Melbourne par de violentes manifestations entre factions pro- et anti-mutants. Copacabana en profite pour se déclarer Ville Libre, histoire d'emmerder le gouvernement américain, et accessoirement le pousser au cul.

(14 février): Abolition officielle des Ghettos, mais cette décision n'accorde cependant toujours aucune reconnaissance de citoyenneté aux mutants. Effet positif: fin des révoltes, qui auront tout de même fait plusieurs milliers de victimes en tout, dont plus de la moitié parmi les forces de l'ordre. Déradicalisation de la Rose de Mars, ce qui provoque un schisme au sein de l'organisation. Plusieurs partisans de la continuation des révoltes s'exilent vers le nord; ils fonderont aux alentours de 2040 l'**Autre Voie**.

2014 (6-97-39): Reconnaissance par le C.S.M. du statut de ville libre (après définition dudit statut) pour Copacabana, mettant fin à deux années de guérilla urbaine et d'état de siège entre la ville et les Etats-Unis, qui, d'ailleurs, font la gueule... L'ancien Territoire Indépendant de Singapore en profite pour devenir **Ville Libre de Singapore**.

2016 (6-97-41): Début et fin de la Seconde Guerre de Sécession, mettant aux prises la plupart des états du sud des Etats-Unis (Texas, Nouveau-Mexique, Oklahoma et Louisiane, entre autres) au reste de l'Union pour une sombre histoire de privatisations. Défaite rapide et

"I can feel it's time
It's time for the world to hear
Neue Regel is here!"
(*Queensrÿche*)

cinglante d'une Union qui n'avait pas trop le cœur à se battre dans une guerre fratricide.

(16 juin): Reconnaissance de l'indépendance de la Fédération Pétrolière Libre (*Free Oil Federation of America*). Fondation à la fin de la même année des Etats-Unis Nord-Américains (*N.A.U.S.*), regroupant les Etats-Unis, le Royaume du Canada, la Principauté de Québec, et la nouvellement formée Fédération Pétrolière.

2018 (6-97-43): Incorporation de la République Socialiste Centre-Américaine (*C.A.S.R.*, fondée en 2006 après treize ans de chaos total dans le sous-continent centre-américain) aux *N.A.U.S.*, après plusieurs années de discussions acharnées entre pour et contre, dues à la tendance politique largement pas de droite du gouvernement centre-américain. Le Texas, rancunier comme pas deux, ne veut absolument pas entendre parler de "ces sales *chicanos* communistes" et manifeste son désaccord avec le reste de la Fédération Pétrolière en déclarant son indépendance. La République du Texas naît d'autant plus facilement que personne n'a envie d'aller se battre contre des Texans en colère et qu'en plus la moitié de l'armée de la Fédération Pétrolière se trouvait chez eux...

2025 (6-97-50): Légalisation au Texas de l'armement personnel et véhiculaire, ainsi que de son dérivé: le *Vehicular Duelling* (abrégé *V-Duelling*), ceci en réponse aux fréquents raids de bandits, qui, eux n'ont pas ce genre de scrupules. A noter qu'il s'agit d'une **légalisation**, beaucoup de particuliers n'ayant pas attendu pour assurer leur sécurité; les autres états des *N.A.U.S.* suivront assez rapidement.

2028 (6-97-53): A Copacabana, la Rose de Mars perd son statut d'organisation politique et devient une association, plus ou moins secrète, visant à regrouper les utilisateurs de pouvoirs mentaux. Les buts de la Rose de Mars sont doubles: aider les Adeptes à progresser dans l'étude des Arcanes et faire pression pour une reconnaissance du statut de pionnier un peu partout dans le

monde. Des "succursales" s'ouvrent à Melbourne, Alexandrie, Bordeaux et Dakar.

2036 (6-97-61): Fondation de la Fédération Nord-Américaine de *V-Duelling* (*N.A.V.D.F.*). C'est cette association qui donnera naissance en 2076 à la *World Auto Sport Association* (*W.A.S.A.*).

Rebelote!.. (la Quatrième Guerre Mondiale — première époque)

2053 (6-97-78): Alors que rien ne le laissait présager, la nuit du 23 au 24 avril est déchirée par les sirènes d'alerte nucléaire. Le décollage en catastrophe d'escadrilles d'interception haute-altitude permet d'éviter le pire, mais plusieurs grandes villes, comme la capitale américaine Caracas, sont vaporisées par ce qui semble être une résurrection accidentelle de missiles soviétiques vieux de soixante ans. Au même moment, un coup d'état remplace la Confédération Asiatique par la Fédération Highlander d'Asie, première pierre de ce qui va devenir la **Fédération des Hautes-Terres**. A ses commandes et instigateur du coup, Gabriel FORE évince l'ancien président Amar VALADSEK. Du coup, on commence à douter franchement de la thèse de l'accident...

2055 (6-97-80)

(14 décembre): Le coup de Trafalgar de 2053 ayant de nouveau mis le continent européen sur les rotules (plusieurs missiles à têtes nucléaires sont encore tombés par-ci, par-là), une réunion extraordinaire du C.S.M. est consacrée au problème. Sur une proposition de Jacob DELACROIX (délégué de la Confédération Helvétique), tous les états d'Europe (à part la Scandinavie, qui se donne un délai de réflexion de 25 ans) se fondent en une **Confédération Européenne**.

(1er novembre): Pendant ce temps, les Etats-Unis, en pourparlers ultra-secrets avec les *N.A.U.S.* depuis 2054, proposent un plan sur 15 ans en vue d'une possible réunification des Etats-Unis d'Amérique. Le

Texas et la plupart des états nouvellement indépendants ne veulent évidemment pas en entendre parler. Les Etats-Unis du Sud sont cependant admis à siéger aux *N.A.U.S.* en qualité “d’observateurs étrangers”.

2057 (6-97-82): La découverte d’une charge thermonucléaire à fusion non-explosée au large de Marseille révèle au monde entier que c’est bien de la Fédération des Hautes-Terres que sont partis les missiles de 2053. Du coup, tout le C.S.M. boycotte ladite Fédération et rappelle ses ambassadeurs.

2061 (6-97-86): Prétextant un incident de frontière mineur, la Fédération des Hautes-Terres rentre en Iran (Empire Islamique), au sens propre comme au sens figuré, et enfonce la maigre armée des Combattants de la Révolution Impériale quasiment sans coup férir, aidée en cela par Israël et ses commandos “*Exodus*”, qui parviennent à percer largement de l’intérieur les défenses islamiques. Au bout de 9 mois de guerre, elle se rend maître de ce qui va s’appeler la Fédération Highlander d’Arabie. L’empereur déchu part en exil en Australie. En récompense de l’aide fournie par Israël, la Fédération leur accorde leurs territoires d’avant 1992, plus quelques autres petits bonus. Le C.S.M. ne peut pas faire grand-chose, si ce n’est décréter les sempiternelles sanctions économiques, les Hautes-Terres n’en faisant pas partie.

2062 (6-97-87): Coup de théâtre au C.S.M.! L’Australie annonce son rattachement, par voie de référendum (disent-ils), à la Fédération des Hautes-Terres et par là-même son départ du Conseil. L’ex-empereur d’Islam échappe de peu à l’extradition en se réfugiant en quatrième vitesse à Quito (Etats-Unis).

2064 (6-97-89): Au CEPMES, la République Eyldarin demande instamment, pour la n-ième fois, le lancement de la “procédure d’accueil” pour les états terriens, et ce en contradiction avec les statuts du CEPMES, qui disent qu’un état ne peut être accueilli en son sein que lorsqu’il peut rentrer en contact avec lui par ses propres moyens, ce

qui n’est manifestement pas le cas. La raison invoquée par les Eyldar est d’ordre “humanitaire”, à savoir pour empêcher qu’ils ne fassent d’autres bêtises, du style 2053. Malgré toutes les preuves et prévisions apportées, le CEPMES repousse la demande eyldarin.

2065 (6-97-90): Des accords “plus-secrets-tu-meurs” sont passés entre le président américain de l’époque, Eduardo DELLA MONTES, et la République Eyldarin, portant sur une intégration possible des Etats-Unis Sud-Américains au CEPMES. En conséquence, les Américains lancent un gigantesque et ambitieux programme spatial pour l’horizon 2075. A noter une participation des états des *N.A.U.S.* à ce programme, en secret, bien entendu!..

2068 (6-97-93): Un pseudo-attentat indépendantiste à Alexandrie (Fédération Highlander d’Arabie) sert d’excuse à la Fédération des Hautes-Terres pour attaquer — et défaire en moins de trois mois — une République Panafricaine absolument pas préparée et militairement inexistante. La nouvelle, on s’en doute, fait à peu près le même effet qu’une roquette dans une cathédrale au C.S.M., qui commence à se trouver du coup très réduit et vote à l’unanimité de ses trois membres (Etats-Unis, Europe et Scandinavie, plus Copacabana et Singapour, mais bon...) des mesures de défense militaire pour les trois pays. Formation, à peu près à la même époque, dans les ex-ghettos noirs, ex-ghettos mutants sud-africains, de ce que les médias appelleront par la suite le *Rowaan PowerForce*, mouvement armé de lutte anti-anti-mutants en général et anti-highlander en particulier.

2071 (6-97-96)

(16 juin): L’avion du président sud-américain Eduardo DELLA MONTES est abattu par des avions “inconnus”. Deuxième victime du conflit, l’ex-*Shah* meurt d’une crise cardiaque en apprenant la nouvelle.

(17 juin): Profitant du choc ainsi causé, toute l’armée de la Fédération des Hautes-Terres se lance à l’assaut du sous-continent. C’est là le début

À noter la courageuse (mais brève!) tentative d’abolition du *V-Duelling* du 13 mars au 4 avril 2054... À l’origine prévue pour faire bonne impression auprès des émissaires sud-américains, elle fut tellement mal accueillie par la population que l’expérience, qui devait durer six mois, fut arrêtée au bout de trois semaines.

d'une des guerres les plus violentes qu'aient connus les Américains; conformément aux accords de 2068, la Confédération Européenne et la Scandinavie envoient leurs propres troupes en renforts, mais ce n'est rien en comparaison de la puissance démentielle de l'armée Highlander, qui a plus de 20 ans d'avance sur tout le monde!

(28 novembre): Alors que la guerre s'enlise peu à peu en des combats de rues dans toutes les grandes villes américaines, la plupart des troupes étrangères reçoivent l'ordre de se retirer, la situation étant désespérée. Quelques unités des *N.A.U.S.*, composées de véhicules de *V-Duelling*, sont elles aussi envoyées, mais il est trop tard pour changer la situation.

(7 décembre): Le gouvernement américain provisoire demande à toutes les personnes de valeur de s'en remettre aux troupes des *N.A.U.S.*, qui évacueront ainsi un bon millier de "cerveaux", ainsi que leurs découvertes et projets, vers les états du nord.

2072 (6-97-97)

(16 février): Les dernières troupes américaines se replient en République Socialiste Centre-Américaine ou se rendent à l'envahisseur. Le gouvernement provisoire annonce sa dissolution; en bref, les Highlanders sont maîtres de ce qui fut soixante ans durant les Etats-Unis Sud-Américains.

Et dix de der! (la Quatrième Guerre Mondiale - deuxième époque)

2072 (6-97-97)

(1er décembre): L'armée highlander rentre en collision frontale avec la première Ligne de Défense Américaine à Panama.

2074 (6-97-99): La Fédération se demande sur quel os ils sont tombés. En face, ils ont un bon tiers de la population américaine, plus un gros bout de l'ancienne armée du sud, plus quelques éléments des armées européennes et scandinaves,

le tout équipé d'armes tout ce qu'il y a de plus modernes, luttant sur son propre terrain et formé en *VDD*, *Vehicular Duelling Divisions*.

(21 décembre): Pour tout arranger, Kelvin ALTAHUANA, ex-leader des Révoltes Mutantes de 2012 et plusieurs fois *Mayor* de Copacabana (et accessoirement de souche eyel-darin), lance un ultimatum à la Fédération: "Retirez-vous de Rio de Janeiro et reconnaissez l'indépendance de la Ville Libre de Copacabana avant que ça tourne mal!"

2075 (6-97-100): Après que ça eut mal tourné pendant 6 semaines, les troupes de la Fédération, qui ne pouvaient décemment pas se permettre un deuxième front en Amérique, se retirent de Rio de Janeiro et la **Ville Libre de Copacabana** est officiellement reconnue par la Fédération, bien à contre-cœur. Il est à noter que le soulèvement ne fut pas seulement le fait de la communauté "mutante" de Copa, mais aussi et surtout de toute la population américaine de Rio de Janeiro qui avait mal digéré le coup de Jarnac de 2071.

(août): L'armée highlander doit se retirer d'Amérique Centrale, après n'avoir réussi à avancer que de 250 km. en trois ans. Le Traité de Panama règle définitivement la frontière entre *N.A.U.S.* et Fédération des Hautes-Terres. "Au sud de Panama, c'est Eux; au nord, c'est Nous", déclarera le Président Jose MONTAIGU...

2076 (6-97-101): Démantèlement du C.S.M., pour cause d'inutilité flagrante, et création de l'Alliance Nord-Atlantique (A.N.A; en anglais *N.A.A.*), entre les *N.A.U.S.*, la Confédération Européenne et la Scandinavie. A noter qu'il s'agit alors d'une alliance exclusivement militaire, basée sur des échanges de technologies et d'un pacte de défense multilatéral contre les affreux Highlander, bouh! qu'ils sont laids! Introduction en Europe et en Scandinavie du *V-Duelling* en tant que sport et de ses dérivés. Légalisation de l'armement personnel et véhiculaire dans les Etats-Cantons d'Allemagne, des Balkans,

de Serbie et de Grande-Bretagne. L'Etat Slave de Mer Noire va même jusqu'à rendre un armement minimum pour véhicules et citoyens obligatoire, pour répondre à l'insécurité due aux nombreuses armées pirates rôdant dans la région.

2078 (6-97-103): La Fédération des Hautes-Terres annonce son attention de reprendre le programme spatial américain (pour leur propre compte) et propose aux autres pays de les incorporer à ce projet. Réponse des intéressés: NON!

2082 (6-97-107): La Fédération des Hautes-Terres annonce la création d'une base permanente sur Titan, satellite de Jupiter. Les Européens et les Américains, eux, pédalent comme des malades pour essayer de combler leur retard; les états extra-terrestres n'ayant pas le droit de leur livrer du matériel de ce genre, ils en sont réduits à se creuser le plot tout seuls. Ils annoncent tout de même la mise en chantier d'un gigantesque spatioport, qui se heurte d'ailleurs à la pression de plusieurs groupes écolos. Pour finir, le projet définitif est lancé à cinquante kilomètres au large de Brest, sur une île artificielle.

2084 (6-97-109): La mise en orbite d'une station militaire de l'Alliance Nord-Atlantique dans un secteur de l'espace que les Highlanders revendiquaient marque le début de la Seconde Guerre Froide. La Fédération annonce à qui veut l'entendre la mise au point d'un vaisseau supraluminique pour la fin du 21e siècle.

2086 (6-97-111): Les élections présidentielles en Scandinavie tournent rapidement en un chaos complet. Il faut dire que l'enjeu est de taille, car il reviendra au nouveau président de prendre une décision quant à l'intégration de la Scandinavie à la Confédération Européenne. Plusieurs incidents, dont le plus violent fera treize morts, ponctuent la campagne de Bjorn BIRKENFEST, le candidat pro-européen. Lors des deux semaines qui suivent son élection, les attentats terroristes se multiplient et le 13 mai, le président demande l'aide de l'armée européenne pour perme-

tre de rétablir un semblant d'ordre dans son pays. Cette aide arrivera trop tard: le 15, le Président BIRKENFEST est tué lors de l'attaque du palais présidentiel par des "éléments incontrôlés" pro-highlander et la Fédération des Hautes-Terres prend le contrôle du pays. C'en est un peu trop pour le légendaire flegme européen! L'armée tente de couper tout soutien à la Fédération en bloquant les provinces baltes; les Américains débarquent en Laponie et tentent de descendre sur la Suède et la Norvège. Manque de bol, les Highlanders, voulant sans doute se venger de leur défaite centre-américaine, ont débarqué en force.

2087 (6-97-112): Au début de l'année, devant l'importance des raids, qui prennent carrément l'aspect d'attaques concertées, sur l'est de l'Europe, l'état-major de l'Alliance Nord-Atlantique décide un repli défensif des forces armées et la mobilisation générale en Europe. Les N.A.U.S. se mettent eux aussi en alerte, on ne sait jamais, avec ces Highlanders...

2089 (6-97-114): Après deux années de statu quo, les forces de l'A.N.A. déclenchent une hénorme opération de contre-attaque. Immédiatement, c'est le déferlement, sauvage et sans pitié, baïonnette entre les dents, des troupes de l'Alliance Nord-Atlantique à travers les plaines de l'Est. Dans l'année, Varsovie, Budapest, Bucarest, Leningrad et finalement Moscou sont reprises par les forces européennes et américaines. A la fin de l'année, la Fédération Highlander propose l'ouverture de négociations de paix.

2090 (6-97-115): Signature des Accords de Tel-Aviv, dans lesquels les nouvelles frontières européennes sont "officialisées" (elles ne le seront en fait jamais tout-à-fait) et la Scandinavie est laissée à la Fédération malgré toutes les démarches européennes dans le sens contraire. Ces accords mettent fin à près de 180 ans d'état de guerre quasi-ininterrompu, ayant causé la mort de près de 4 milliards de personnes (record international de la catégorie).

Commentaire:

“La seule différence existant actuellement entre Adolf Hitler et Gabriel Fore, c’est qu’Hitler s’est lamentablement planté! Aussi crue que puisse paraître cette affirmation, elle n’est néanmoins que le triste reflet de la plus sombre des réalités. Le délire mégalomane du plus grand dictateur de tous les temps a coûté la vie à près de 200 millions d’hommes et de femmes, sans compter des hommes d’état réputés pour leur politique de paix, comme Birkenfest, Della Montes ou le Shah Mohammar Ier.

On peut cependant regretter le manque de responsabilités des dirigeants africains, pour qui la menace highlander n’était “qu’un tigre de papier”, ainsi que l’attitude anti-réunificatrice du Texas et de la Fédération Pétrolière; une union globale américaine aurait sans doute, si ce n’est dissuadé l’envahisseur, tout au moins aurait pu lui rendre coup pour coup.

Nous autres, peuples libres de la Terre, avons eu beaucoup de chance face à la formidable machine de guerre highlander. Si Gabriel Fore avait attaqué l’Europe en 2060, il n’aurait eu aucun mal à s’emparer de notre pays, encore exsangue des missiles de la Fédération. Les Américains aussi ont eu beaucoup de chance que Copacabana se soit réveillé en plein milieu de la guerre.

Nous devons tous notre liberté à la chance, arrêtons de nous y fier aveuglément!”

Extrait de “How To Conquer A World: A Portrait of Earth’s Greatest War Criminal”, de Maximilien BEAUREGARD, édition Griffin Press Inc. 2190.

Ad Astra Per Muchos Pesos

Devise des entreprises aéronautiques américaines, qui n’ont jamais été très douées en latin...

Le seul avantage qu’on peut trouver dans les diverses guerres, c’est l’avance technologique qui en découle. Ainsi, la course au voyage intersidéral entamée par les Humains n’aurait jamais eu lieu avant plusieurs autres siècles s’il n’y avait pas eu ces deux dernières guerres mondiales.

Qui a dit: “Ça ne serait pas plus mal!”? Ah bon! Vous trouvez aussi?..

2091 (6-97-116): Devant plus de 500 millions de téléspectateurs, le premier vaisseau highlander muni d’un système de propulsion hyperluminique disparaît dans un flash lumineux des plus spectaculaires. On ne le reverra plus jamais dans cet univers... Européens et Américains rigolent franchement, et continuent à ramer.

2094 (6-97-119): Après douze ans de travaux à peine interrompus par quelques menaces écolo-terroristes et la guerre, le Starport de Brest/Pointe-de-Bretagne est inauguré en grande pompe par tous les magnats de l’Alliance Nord-Atlantique.

2096 (6-97-121): Cette année voit se relancer le terrorisme à l’échelle internationale, que l’on croyait mort et enterré avec les quelques trois milliards de victimes des deux dernières guerres. En Confédération Européenne, ainsi qu’en Fédération des Hautes-Terres, les attentats se multiplient à un tel point qu’on assiste à Paris, Moscou, New Delhi et Melbourne à de véritables scènes de guerre urbaine entre forces de police, aidées par les militaires, et terroristes formés en commandos motorisés et puissamment armés.

2097 (6-97-122): Après l’attentat du 18 janvier à Pointe-de-Bretagne, la police européenne crée trois brigades antiterroristes, composées de vétérans de 2089 et formées en V.D.D. En Fédération, l’armée s’en mêle très sérieusement après une vague de sabotage sur les sites de lancement.

2099 (6-97-124): New York est en flammes! La Terre se réveille le 1er janvier avec les images du gigantesque incendie criminel qui ravage Manhattan. L’attentat est revendiqué par le groupe terroriste *The Web*, il fera plus de dix mille victimes. La Fédération annonce en même temps qu’un semblable attentat a pu être évité à Kathmandu. Ouverture de la chasse aux terroristes en Europe et en N.A.U.S. De son côté, la Fédération des Hautes-Terres propose timidement la remise en place d’*Interpol* pour une meilleure coordination des polices terriennes. Ce sera chose faite au milieu de l’année. Pendant ce temps, les N.A.U.S. préfèrent les bonnes vieilles méthodes et mettent à prix la tête des responsables présumés: 1 million de dollars par personne. Ils seront tous tués ou arrêtés et condamnés à mort dans l’année.

2101 (6-97-126): Histoire de fêter dignement la nouveau siècle, la Fédération des Hautes-Terres fait partir le premier janvier le *HLS Prometheus*, son second vaisseau supraluminique. Contre toute attente, au lieu de se désintégrer comme l’autre, il se rematérialise trois mois plus tard en orbite de *Fantir*. C’est ainsi que la Fédération des Hautes-Terres entre au CEPMES par la grande porte. La Confédération Européenne et les N.A.U.S. tirent une gueule de six pieds de long!

2102 (6-97-127): La mise au point du système de propulsion supraluminique semble donner un coup de fouet à toute l’industrie aérospatiale terrienne, ainsi qu’aux organisations d’espionnage industriel, nationales ou privées. Tandis que la Fédération sort ses premiers vaisseaux de ligne et de combat à la pelle, l’Alliance Nord-Atlantique sort tranquillement, comme si de rien n’était, un cargo spatial, équipé lui aussi du propulseur à tachyons. C’est au tour des Highlanders d’ouvrir des yeux comme des hublots de transatlantiques. Et de découvrir après enquête qu’une des copies numérotées des plans du fameux système a subrepticement été rem-

placée par un vieux *Mickey Magazine*...

2105 (6-97-130): La Fédération des Hautes-Terres décide, dans le cadre de ses Grands Projets Mégalos, de construire une capitale à la hauteur de ses ambitions en Australie. Plusieurs bureaux d'architectes et une commission d'enquête, composée en grande partie d'Australiens, sont mandatés par la Fédération. Gag: c'est une société de Copacabana qui décroche le contrat de plusieurs milliards de dollars..! S'ensuivit, après moult discussions et procès au cours des quarante années suivantes, que la Fédération dut payer à ladite société, non seulement le montant du contrat, mais aussi les dommages et intérêts et les frais de justice.

2107 (6-97-132): La Fédération (encore eux!) se lance dans la colonisation à outrance, raflant planète sur planète dans les systèmes voisins. Etant donné que celles-ci sont, soit pas viables, soit pourries jusqu'au noyau, personne ne moufte. Ceci dit, ça donne tout de même des ressources considérables à la Fédération, qui ainsi s'en met plein les poches et abandonne aux Européens la plupart de ses anciennes concessions de Sol.

2109 (6-97-134): Le CEPMES commence (enfin!) à s'inquiéter des poussées expansionnistes Highlanders et leur prie de se calmer un poil. Ceux-ci protestent pour la forme et consentent à appuyer sur le frein pour quelques temps. L'Alliance Nord-Atlantique, et plus particulièrement la Confédération Européenne en profite pour s'appropriier, en accord toutefois avec le CEPMES, quelques planètes et champs d'astéroïdes par-ci, par-là...

2115 (6-97-140): La course aux hautes technologies prend nettement l'allure d'une course de *Duelracing*, tout le monde tirant dans les pattes de tout le monde. Le premier réacteur à fusion européen s'enfoncé à douze kilomètres sous terre, alors qu'un des chantiers spatiaux highlanders s'éparpille dans le vide lors des essais d'un nouveau type de propulseur infraluminiq. Selon l'hebdomadaire israélien *New View*, le métier

d'espion industriel est le mieux payé de la planète, devant celui d'explorateur spatial et de pilote d'essai en vaisseaux supraluminiques (dans l'ordre). Coïncidence, ce sont aussi les métiers les plus dangereux de la planète.

2117 (6-97-142): Création à *Fantir* du premier trust entre compagnies terrestres et extra-terrestres: la **G.I.C. (Gilde Intergalactique du Commerce)** voit officiellement le jour de la fusion de la *Trans-World Inc.* et des Transports *Siyansk Internationaux*. La *G.M.S.* déclare que c'est un scandale, les susnommés Transports *Siyansk* ayant été virés de la *Guilde Marchande* il y a quelques siècles pour "pratiques commerciales déloyales". La *G.M.S.* attaque la *G.I.C.* devant la *Cour Stellaire* pour "opération commerciale illégale au niveau interstellaire".

2119 (6-97-144): La *G.M.S.* est déboutée de son action en justice par la *Cour Stellaire*, reconnaissant ainsi l'existence de la *G.I.C.* en tant que corporation. D'incessantes rumeurs de pots-de-vin circuleront après ce jugement. Cinquante ans plus tard (y'avait prescription), le *P.D-G.* de la *Guilde Intergalactique du Commerce* avouera avoir en effet graissé la patte à plusieurs magistrats. Il refusera par contre de révéler le nombre ou les noms des corrompus.

2120 (6-98-1): Plusieurs sources, officielles et officieuses, révèlent au grand jour, preuves à l'appui, que la Fédération des Hautes-Terres prépare une attaque sur un monde habité de la Sphère. Le CEPMES demande évidemment des comptes et des explications à la Fédération, qui lui répond dans un premier temps que c'est pas ses oignons, puis, après menaces, déclare que tout ça ce sont des foutaises de journalistes manipulés par des puissances ennemies. Personne n'est évidemment dupe: la Confédération Européenne renforce son dispositif de défense des colons nouvellement installés, le Haut-Commandement *Karlan* se met en alerte maximale, en bref, un peu tout le monde est sur le pied de guerre.

La Seconde Guerre d'Expansion

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les dirigeants de la Fédération ne sont pas des moitiés d'imbéciles. En effet, ils attendirent tout de même plus de quatre ans avant de mettre leur plan en application, histoire de laisser les esprits se calmer.

2124 (6-98-5):

(16 mars): Attaque-surprise de la Fédération des Hautes-Terres sur *Alt*, planète-mère (et unique) des Talvarids. Choisie pour son importance stratégique, sa richesse botanique, ses conditions de vie idéales et surtout le niveau technologique ridicule de ses habitants, *Alt* va s'avérer être en fait un piège à Highlander digne du Viet-nâm.

(17 mars): Diffusion sur toutes les chaînes TV, 3D et *Holovision* de la Sphère du reportage de *Mind's Eye* sur l'invasion Highlander. L'effet de surprise n'aura pas duré 24 heures. Réunion d'urgence du Conseil de Crise du CEPMES. La nouvellement formée G.I.C., ainsi que la Triplice Commerciale, déclare que, conformément avec ses accords avec les Talvarids, elle va envoyer sur *Alt* une aide militaire et matérielle. La Fédération est priée de quitter la planète dans les dix jours, sous peine de représailles. Réponse claire et nette des intéressés: départ du CEPMES, qui réplique du tac au tac en votant un blocus économique total, que Singapore ne se sent pas obligé de ratifier, comme par hasard.

(avril): Après quinze jours d'avance et d'implantation comme dans du beurre, l'attaque Highlander se trouve soudainement stoppée. A cela deux raisons: d'abord, les clans Talvarids se sont mis d'accord sur une alliance et reçoivent l'aide annoncée plus haut; ensuite la Fédération possède tous les terrains dégagés d'*Alt*, ce qui ne représente pas grand'chose. Reste la Jungle, qui recouvre 75% des terres émergées.

(mai): Pour tenter de contrer l'afflux d'aide extérieure au maquis Talvarid, la force Highlander reçoit l'ordre d'ou-

vrir le feu sur tous les vaisseaux civils ou militaires s'approchant à moins d'une Année-Lumière d'*Alt*. Après une série de cartons sanglants, la Guilde Marchande Siyansk, les Ligues Atlani et (surprise!) la République Eyldarin déclarent la guerre à la Fédération des Hautes-Terres.

(juillet): La première escarmouche vient de ceux qu'on attendait le moins. En effet, le 9, un convoi de cargos de la République Eyldarin se heurte à une patrouille Highlander, qui, à son tour, se heurte à l'escorte dudit convoi. Composée entièrement de vaisseaux vieux de plusieurs millénaires et de taille supérieure à un croiseur léger, elle flanque une rouste mémorable aux pauvres Highlanders, qui n'y comprennent que dalle. La République Eyldarin retirera par la suite sa déclaration de guerre, mais annoncera que si, plus tard, d'autres convois civils se faisaient attaquer dans la région, ça blasterait sec dans les chaumières.

(septembre): L'avance Highlander étant bloquée plus ou moins définitivement, ces derniers décident de rester sur leurs positions et de commencer l'aménagement de la planète à leurs besoins. La résistance Talvarid se voit par ailleurs renforcée par des éléments du **R.P.F. (Rowaan PowerForce)** et le tout décide de montrer aux Highlanders qui est encore maître de cette planète, non mais sans blagues...

Les six années suivantes se passent dans la routine la plus ennuyeuse qui soit, entre la Fédération occupée à s'installer définitivement sur leur colonie et à se défendre contre un peu tout le monde, l'Europe et les N.A.U.S. reprenant du poil de la bête et les autres nations zonant paisiblement, comme à leur habitude. En mars 2131, la Fédération demande timidement à être réintégrée au sein du CEPMES, comme ça pour rire, et ce dernier accepte, au grand désarroi de pas mal de personnes dans la Sphère. Un délégué européen aura ces paroles historiques: "Ça recommence!.."

2131 (6-98-12):

(27 mai): D'un seul coup, toute la Sphère se réveille en apprenant par *Mind's Eye*, encore eux, que la

Fédération, re-encore eux, est occupée à mettre la dernière main à l'une des flottes d'invasion les plus imposantes jamais vues de ce côté-ci de la Galaxie depuis la chute de l'*Arlauriëntur*. Panique générale d'un peu tout le monde dans la Sphère, justifiée d'ailleurs quelques jours plus tard par l'apparition de ladite flotte dans l'espace, direction (devinez?..) *Alt*.

(juin): "Trop, c'est trop", hurle Gasshek VIJNSTROEM, Président du Conseil Exécutif du CEPMES, qui fait voter lors d'une mémorable séance la création de la Force d'Interposition. De leur côté, les Guildes Siyansk, associées (pour une fois) en cela à la G.I.C., hurlent de concert à la guerre. La République Eyldarin et les Ligues Atlani ne disent rien, mais n'en pensent pas moins. Le Haut-Commandement Karlan chope les boules et se remet pour l'occasion en état d'alerte maximale. L'Alliance Nord-Atlantique commence à se sentir tout petit...

2132 (6-98-13): Reprise de la baston en gros et demi-gros sur *Alt*, où la Fédération ne trouve rien de mieux pour gagner du terrain que de reprendre la "bonne" vieille technique des défoliants divers pour déjungliser la planète. Comme les cartons sur les convois ont repris de plus belle, rendant l'espace à moins de cinq Années-Lumières d'*Alt* franchement infréquentable, la République Eyldarin prévient charitablement qu'en l'absence d'une force internationale, ce sont eux qui vont faire les flics dans le secteur. La Fédération, forte de sa nouvelle et invincible force spatiale, se gausse. Comme d'habitude, elle a tort.

2136 (6-98-17): Profitant des effectifs réduits, dus aux fêtes de fin d'année, ainsi que du réveillon du Nouvel-An terrien, un commando de la République Eyldarin s'introduit à bord du HLS "*Gabriel Fore*", vaisseau-amiral de la Flotte Coloniale Highlander et lui bricole une immobilisation forcée et définitive sans la moindre effusion de sang. En fait, le commandant de ce mastodonte d'un kilomètre et demi de long ne se rendit compte du malaise qu'au moment où il remit les moteurs en

marche et que ceux-ci manifestèrent leur mécontentement en implosant. Comme, pour tout arranger, le "*Gabriel Fore*" naviguait en reconnaissance (un machin de deux millions et demi de tonnes, je vous demande un peu) à des paquets de kilomètres de sa base, l'équipage dut abandonner le navire, vu la forte escadre eyldarin arrivant tranquillement dans sa direction.

A noter que, ironie suprême, le HLS "*Gabriel Fore*" fut réclamé par la suite par la République Eyldarin comme prise de guerre et comme *wergild*. Il fut plus tard vendu à la Flying Tigers Enterprises pour un prix ridicule, qui le rebaptisa "*USS Liberty*" et s'en servit dès lors comme quartier général...

2140 (6-98-21): Très vexée par le peu de succès militaires, et passablement refroidie par sa ridiculisation, la Fédération des Hautes-Terres demande sa réintégration au sein du CEPMES, tout en promettant plein de choses, du genre arrêt du blastage de convois, trêve sur *Alt*, début de pourparlers et tout un tas d'autres propositions hypocrites. Le CEPMES accepte en haussant les épaules et en poussant un profond soupir qui en dit long.

La Troisième Guerre d'Expansion (ou: "On prend les mêmes et on recommence!..")

2141 (6-98-22): Construction de la Deuxième, puis de la Troisième Flotte Highlander. Tout le monde pensant que c'est de nouveau pour régler le problème d'*Alt*, pas un froncement de sourcil n'est perçu dans la communauté internationale, franchement blasée, si ce n'est que le CEPMES se prépare à réexpulser la Fédération pour leur apprendre à se foutre de la gueule du monde. Gag: la Fédération en ayant marre de voir son expansion coloniale stoppée depuis plus de quinze ans par une saleté-de-planète-à-la-noix-de-cocpas-mûre, décide de s'attaquer à quelque chose de plus gros qu'elle, pensant qu'elle aurait peut-être moins de problème. Conclusion: ce fut un Haut-Commandement

Karlan pas content du tout de la plaisanterie qui fit les frais du changement de tactique Highlander. Quatre colonies extérieures de petite importance économique sont prises en moins de trois mois. La Fédération en profite pour se faire jeter une fois de plus du CEPMES.

2145 (6-98-26): Le soupir de soulagement généralisé ("c'est pas sur nous qu'ils tapent...") ne dura pas longtemps. En effet, quatre ans après les dernières highlanderies, la guerre que se livrent la Fédération des Hautes-Terres et le Haut-Commandement Karlan prend de telles proportions que c'est l'équilibre politique de la Sphère qui s'en trouve compromis. La Force d'Interposition n'étant pas encore opérationnelle, le CEPMES fait tout pour parvenir à un cessez-le-feu. C'est chose faite en novembre de cette année, mais tout le monde dans la Sphère se doute que c'est du moins-que-temporaire, alors on profite de cette belle période de paix en s'attendant au pire pour dans pas longtemps.

2147 (6-98-28): Pas longtemps plus tard, le pire arrive sous la forme tant attendue d'une rupture du cessez-le-feu tellement rapide qu'il est inutile maintenant encore de demander qui en est le responsable. Le CEPMES, de son côté, attend patiemment la première infraction au Droit de la Guerre. Les deux protagonistes méprisant royalement ce dernier, il n'eut pas à être très patient.

(16 mars): Une station Karlan sur une planète volcanique se respire les contrecoups d'une bombinette thermique dans un volcan voisin, à savoir une magnifique éruption. D'où protestation solennelle du CEPMES, le Haut-Commandement Karlan formant le Chœur des Malheureuses Victimes derrière. Excuses mielleuses de la Fédération ("Je nettoyait mon missile, le coup est parti tout seul..."), qui promet qu'elle ne le fera plus. Entretemps, une seconde base Karlan disparaît mystérieusement (avec 200 km² de terrain avoisinant) dans un glissement de terrain monumental.

(19 mars): Débarquement du premier contingent de la Force

d'Interposition, surnommée par la suite *Dead-Stop Division*.

(20 mars): Fin des hostilités et retrait des forces en présence sur la pauvre planète, qui commençait à se sentir un peu mal. Cela n'empêcha pas la guéguerre de continuer deux mois plus tard, sur une autre planète et sur un ton un peu plus correct aux yeux omniprésents du CEPMES!..

2151 (6-98-32)

(16 janvier): Une planète de la Fédération se volatilise mystérieusement dans l'espace, sans qu'on retrouve trace de la planète elle-même, de ses trois satellites naturels, ni des 3'500 colons installés depuis peu. Trois jours plus tard, la chaîne d'Holovision américaine *Mystery Network* fait état de plusieurs facteurs laissant à penser qu'il s'agirait d'une expérience concernant une certaine quantité d'antimatière qui serait à l'origine du drame. Ou peut-être l'ouverture d'une des Sept Portes de l'Enfer... Interrogés, les responsables de la Fédération se retranchent derrière le secret militaire.

(22 octobre): C'est au tour d'une station spatiale militaire Karlan qui s'évanouit en chaleur et lumière, puis une autre, enfin un gros vaisseau Highlander de type récent explose en plein Starport d'Orion avec une demi-douzaine d'autres vaisseaux voisins. Sommée par le CEPMES de s'expliquer sur les raisons de cette catastrophe, la Fédération avoue qu'il s'agit d'une arme basée sur l'emploi d'antimatière à l'état quasi-pur. Gros scandale, ce genre de recherches à buts militaires étant interdites depuis la fin de l'*Arlauriëntur*.

2154 (6-98-35): Invention des Fulgurants par la Fédération des Hautes-Terres, qui s'est enfin aperçue que si l'antimatière n'est pas abâtardie, c'est trop instable. Le front entre le Haut-Commandement Karlan et la même Fédération des Hautes-Terres se stabilise dans le courant de l'année, si l'on excepte les sempiternelles escarmouches entre blocs.

(31 novembre): Signature d'un cessez-le-feu, qui arrange bien la

Fédération. En effet, celle-ci aura gagné au moins une demi-douzaine de planètes.

Interlude...

2161 (6-98-42): La Guilde Intergalactique du Commerce annonce l'implantation de sa première agence sur le territoire de la Guilde Marchande Siyansk. Vent de panique sur les places boursières internationales, où les indices respectifs des deux compagnies jouent au yo-yo. L'*Asssilvhyerd* siyansk vote une loi anti-emmerdeurs, interdisant aux corporations n'ayant pas leur siège social en G.M.S. de prendre part au Conseil de Gestion. De fréquentes échauffourées opposent les gardes de la G.I.C. à la *Maffia*.

2163 (6-98-44): Propagation du terrorisme (phénomène jusqu'alors uniquement terrien) un peu partout dans la Sphère, notamment par des actions d'éclat de *The Web*. En conséquence, le CEPMES crée coup sur coup l'*Interstellar Criminal Police (ISCP)* et la Patrouille *Omega*, chargées l'une de coordonner l'action des forces de police des différents états, l'autre de la lutte antiterroriste sur le terrain. Si la première fait parfaitement son boulot, la Patrouille *Omega* fait plutôt dans la bavure et les gros cartons tous azimuts.

2171 (6-98-52)

(1er janvier): En Fédération des Hautes-Terres, gros scandale qui manque de tourner en Guerre Froide. En effet, les habitants de Central City se réveillent ce jour-là avec la gueule de bois et la désagréable impression d'être observés. A quelques centaines de kilomètres, en orbite géostationnaire à la verticale de la ville se trouve un satellite qui n'était pas là avant. L'Alliance Nord-Atlantique se fait évidemment traiter de tous les noms par les Highlanders, notamment de sales espions, ce à quoi elle répond (en résumé) que c'est même pas vrai, que c'est qu'une invention de la Fédération pour mettre le feu aux poudres, qu'ils ne sont même pas au courant, etc.

(16 janvier): Après quelques *rounds* de diplomatie et dissipation des doutes, la douloureuse question reste posée: qui? Tactique Highlander habituelle dans des cas pareils: on blaste d'abord, on cherche à savoir ensuite! Le petit problème, c'est que l'engin absorbe tout ce qu'on peut lui envoyer, de l'onde radar au radiant BevaWatt, sans même broncher d'un quart de centimètre.

(7 février): Pour en finir une fois pour toutes avec le problème, la Fédération envoie quatre escadrons de commandos d'élite investir l'objet et le réduire si possible à l'état de confetti cosmique. Ceux-ci finissent, après moult problèmes, par rentrer dans le satellite, pour ne trouver à l'intérieur rien d'autre qu'un message de revendication enregistré, signé l'Autre Voie et qui se termine par: "Ce satellite s'autodétruira dans cinq secondes...". Bilan: 19 morts!..

Du côté de la Frontière...

2207 (6-98-88): La Fédération des Hautes-Terres, toujours à la pointe quand il s'agit d'emmerder le monde, attaque une planète sur la frange de la F.E.F. Celle-ci succombe assez rapidement. Branlebas de combat dans la Frontière, rapidement atténué par le chaos y régnant.

2209 (6-98-90): Comme la poussée Highlander en F.E.F. se fait plus forte, plusieurs ceintures d'astéroïdes, colonies minières privées et autres planètes d'importance ridicule tombent aux mains des Highlanders. Bientôt, c'est au tour de *Triam*, la troisième planète en importance économique au sein de la Fédération des Etats de la Frontière, d'être envahie par les troupes highlanders. Du coup, c'est la panique générale!.. Une mobilisation tout aussi générale est lancée au milieu d'une entropie incroyable.

2211 (6-98-92): Les Brigades de Défense de la Frontière ayant de plus en plus de mal à garder une cohésion digne de ce nom, la F.E.F. en appelle

"An interlude,
With haunting melodies of nursery rhymes"
(iQ)

"Living on the borderline
Living on the borderline with you..."
(Q5)

à la compagnie pirate la Dame de Fer pour assurer le rôle d'armée. A la surprise générale, et surtout à celle du CEPMES, la Dame de Fer accepte le contrat, toute contente qu'elle est de pouvoir massacrer du Highlander en toute impunité. L'Illustre Compagnie sera bientôt rejointe dans sa tâche ingrate par les Tigres Volants et les *Gods of War*, légitimant ainsi la réputation de la Frontière comme nid de pas-fréquentables.

2219 (6-98-100): Reconnaissance par le CEPMES du droit à l'existence de la Nation Rowaan, désormais représentée au sein du CEPMES par le *Rowaan PowerForce*. Grosse crise de nerfs de la Fédération des Hautes-Terres, qui part bouder dans son coin pendant quelques années.

2220 (6-98-101): Après quelques interventions musclées de la Dame de Fer, puis des Tigres Volants et des *Gods of War*, la poussée Highlander en F.E.F. est stabilisée et le conflit s'enlise gentiment dans une guerre de position molassonne.

Les Guerres Corporatives

2228 (6-98-109): Le journal israélien *World Finances* révèle à la communauté économique ébahie que des accords secrets ont été passés entre les pirates de la Dame de Fer et la G.I.C. Ces accords permettent à la G.I.C. de faire transiter ses vaisseaux de commerce par la F.E.F. sans craindre d'actions de la part de la Dame de Fer, mais en plus celle-ci semblerait agir comme escorte.

2236 (6-98-117): En F.E.F., les petites escarmouches entre compagnies de transport ont toujours fait la joie des journalistes responsables des chroniques "Faits Divers". Seulement, cette année, ça prend des proportions jamais atteintes auparavant! On s'aperçoit qu'une compagnie terrienne, la *Terran Transportation Trust*, firme de capital Highlander et basée à Singapore, se lance dans "l'O.P.A. physique" en tentant de prendre le contrôle par la force de plusieurs comptoirs de la Frontière. Celles-ci ne sont évidemment pas

d'accord, le font savoir, ce qui ne manque pas de dégénérer en un véritable conflit économique et militaire dans lequel se trouvent mêlés en vrac les susnommés *T.T.T.*, ainsi que la Guilde Intergalactique du Commerce, alliée à la Dame de Fer, et les Guildes Marchandes Siyansk.

2238 (6-98-119): Plusieurs autres compagnies, petites et grandes, rentrent à leur tour dans la grande bagarre qui fait maintenant rage depuis deux ans en F.E.F., conscientes qu'elles sont qu'il y a le monopole du transport dans la Frontière à la clef. Conséquence: la plupart des Starports de la Frontière se transforment en forteresses, autour desquelles de véritables batailles rangées se déroulent pour l'acquisition de tel ou tel contrat. Autre conséquence, déjà moins drôle: la population civile de la Frontière souffre méchamment de ces mesquineries intercorporatives. Plusieurs planètes deviennent paranoïaques, se mettant à tirer sur tous les vaisseaux de transports et à tourner en autarcie. D'autres en appellent à la Dame de Fer, et surtout aux Tigres Volants, pour assurer leur ravitaillement, ce que les autres compagnies prennent très mal. Le CEPMES s'inquiète très fort, menace d'envoyer la Force d'Interposition, puis, vu le bordel général, le vide juridique à ce sujet et le manque de chaleur des états membres, se contente de faire appel à la Croix-Rouge Internationale, par le biais des Tigres Volants. Ceux-ci acceptent d'autant plus volontiers que, sous le couvert de "mission-officielle-commanditée-par-le-CEPMES-et-tout-et-tout", ils peuvent s'assurer une part importante de transports et donc se faire un blé monstre.

2243 (6-98-124): Au plus fort des Guerres Corporatives, le Fédération des Hautes-Terres tente un coup de poker et profite du chaos engendré par ces dernières pour attaquer *Presidium*, capitale de la Fédération des Etats de la Frontière. Autant dire que la Dame de Fer et les *Gods of War* ne sont pas, mais alors là pas du tout d'accord! Alors que la seconde rapplique avec toute sa force de frappe, la première expédie ses *Strikeforces* Rouges et Noires sur

Presidium, laissant le soin aux autres d'escorter les vaisseaux de la G.I.C. Les Tigres Volants sont trop occupés ailleurs pour s'inquiéter de ce qui se passe. Les délégués du CEPMES ne sont prévenus que six mois plus tard, en lisant les journaux. Ne pouvant rien faire d'autre (c'est un peu tard pour envoyer la Force d'Interposition), ils dépêchent quelques observateurs.

2244 (6-98-125): Le débarquement de la Dame de Fer (surtout vu la gueule des *Strikeforces* et les échos des bastons pas piquées des vers) alarme quelque peu le CEPMES, qui demande aux belligérants une trêve de six mois pour permettre l'évacuation des civils de *Presidium*.

2245 (6-98-126): Comme la situation sur *Presidium* s'embourbe dangereusement au bénéfice de la Fédération des Hautes-Terres, la Dame de Fer demande aux autorités de la Frontière carte blanche pour résoudre le problème de manière définitive. Une fois l'autorisation obtenue, il n'y a plus qu'à appeler *Nuclear Winter*, éloigner un peu tout le monde, faire les sommations d'usage et, quelques mégatonnes plus tard, il n'y a plus de problème! Plus de *Presidium* non plus, d'ailleurs... mais ça, c'est une autre histoire..!

2257 (6-98-138): Essoufflement progressif des Guerres Corporatives. Une fois de plus, l'économie de la F.E.F., déjà pas brillante au départ, a été réduite à pas grand-chose, voire même moins. Sur les 16 corporations engagées dans les combats au plus fort de la bagarre, seules 9 sont présentes le 13 Novembre à *Fantir* pour signer le traité de paix commerciale. Le grand gagnant de la guerre est sans nul doute la G.I.C., suivi de près par les Tigres Volants et leurs infâmes magouilles, puis la *TTT*. Ce tiercé rapporte gros dans n'importe quel ordre!

La dernière ligne droite

2265 (6-99-2): Le 17 avril, tentative de débarquement de la Fédération des Hautes-Terres, qui a le chic pour se

mettre mal avec toute la Sphère, sur un des satellites naturels de *Listant* (République du même nom, Lignes Atlani). Après quelques semaines de combat, la percée highlander est stoppée. Début d'une guerre froide entre les Lignes et la Fédération.

2268 (6-99-5): Fondation par le CEPMES du Corps d'Exploration Spatiale (*S.E.C.*), dont le but largement avoué est de faire reculer les limites d'une Sphère qui décidément devient trop petite pour tous ces agités, et de redécouvrir les anciennes planètes de *l'Arlauriëntur*. Initiative louable, s'il en est, mais qui est malheureusement détournée par tout ce que la Sphère compte comme envahissants personnages, qui expédient des espions au sein de cette organisation. Après quelques colonisations-express de part et d'autre, la Force d'Interposition est bientôt obligée d'accompagner chaque expédition du *S.E.C.* pour empêcher ce genre de plaisanteries.

2273 (6-99-10): Retrait de la Fédération des Hautes-Terres de son petit satellite minable dans les Lignes Atlani. Chute notable de la tension internationale.

2280 (6-99-17): Pas dégoûtés des baffes qu'ils se sont ramassés, les Highlanders reviennent à la charge en F.E.F., histoire de tenter de grappiller quelques ch'tites planètes par-ci par-là. Après quelques interventions fort tapageuses de la coalition mercenaire (notamment de *Nuclear Winter*, qui porte son score à 3...), la Fédération se retire de la Frontière et commence une grande offensive diplomatique anti-Dame de Fer sur le front du CEPMES. Celle-ci se poursuivra un bon moment sans résultats notables, la F.E.F. se contentant de déclarer que cette compagnie est considérée chez eux comme une entreprise mercenaire chargée de leur défense et ainsi considérée comme extrêmement sympathique, quoiqu'un peu expéditive.

2283 (6-99-20): Profitant du fait que les Highlanders semblent s'être temporairement calmés, la Fédération des États de la Frontière tente de remettre de l'ordre dans son système politique. Elle est aidée en cela par les

"It's not too far now,
And I can only wish you luck, friend"
(*Saga*)

2290 (6-99-27): Bienvenue dans notre cirque un peu pervers

(Hubert-Félix Thiéfaine, poète québécois du 20e siècle)

- "Bonjour à tous! C'est Gaëtan PETITPIERRE qui vous présente cette édition. Il est minuit et deux minutes ici à Paris, ce premier janvier 2290. Avant le rappel des titres, nous rejoignons Ingmar ILBODEN au siège du CEPMES sur Fantir."

- "Effectivement, ici à Fantir, le CEPMES vient d'annoncer la découverte d'une planète, ou plutôt la redécouverte puisque Lasyanin faisait partie, il y a plus de 3'000 ans de cela, de l'Arlauriëntur. Toujours est-il que l'Amiral Saalissyatrich nous a confirmé que la première prise de contact s'était très mal passé et que le vaisseau d'exploration "KAJA" avait essuyé plusieurs tirs, notamment de missiles à tête nucléaire; il y aurait plusieurs victimes parmi l'équipage. D'après les premiers contacts qu'on a eu avec le "KAJA", les autochtones ne seraient pas au courant de la fin de la Première Guerre d'Expansion et auraient donc pris le vaisseau du CEPMES pour un vaisseau d'invasion.

Pour l'instant, l'Amiral Saalissyatrich se refuse à tout commentaire sur les actions futures du Corps d'Exploration Spatiale. Rappelons que Lasyanin se trouve à 295 Années-Lumières de Fantir et est de ce fait la planète la plus éloignée du centre de la Sphère recensée à ce jour par le CEPMES. Ici Fantir, à vous les studios."

- "Merci Ingmar. Revenons rapidement sur les titres de ce début d'année terrienne. En Fédération des Etats de la Frontière, le climat des élections législatives sur Caramer est toujours aussi tendu, alors que Russ JENKINS, candidat soutenu par la Dame de Fer et le reste de la coalition mercenaire, a violemment fustigé son concurrent direct Zanyl POLISTIVI pour son attitude, je cite: "collaborationniste et lâche" lors de ce qu'on a appelé "l'Affaire THALBERG" en juin passé.

La prise d'investiture du nouveau président américain Jacob GOLDENBERG hier soir à Washington a été ponctuée par un pugilat entre M. GOLDENBERG et son prédécesseur, Rodrick McKENZIE, qui aurait lâché des propos injurieux lorsque le président a demandé à jurer sur la Torah plutôt que sur la Bible. M. GOLDENBERG souffre de contusions au visage, alors que M. McKENZIE a dû être admis à l'hôpital pour une fêlure du tibia.

A Central City, la commission d'enquête sur la catastrophe survenue il y a deux mois dans la station d'extraction BARNARD-44 a conclu à un accident, n'ayant pas réussi à prouver si l'explosion nucléaire, qui a fait je vous le rappelle 3'749 morts, était dû à un acte de guerre, un sabotage, une action terroriste, une erreur de manipulation, le doigt d'Allah ou la vétusté du générateur à fusion central.

Scoop ou gag? Le magazine israélien New View, pourtant réputé pour le sérieux de ses informations, affirme que le président de la Fédération des Hautes-Terres n'existe pas. Rien de moins. Il précise de plus que Gabriel FORE ne serait qu'une image holographique, ou un comédien, et que le véritable pouvoir serait détenu par les militaires depuis 2053 et que ceux-ci auraient créé Gabriel FORE comme un symbole charismatique pour servir d'exemple à toute la Fédération. Nous recevons tout à l'heure le Professeur Manuel DiPIETRO, co-auteur de l'article, qui nous parlera de ce qui a amené à cette conclusion pour le moins incroyable.

Pour finir, quelques résultats de sports. La 12e journée du Championnat du Monde de Fightball a été marquée par la défaite à domicile des leaders. Battus 36 à 33 par Caramer Laeralis, New York a été terriblement malmené par une équipe de Caramer qui lutte contre la relégation. Résultats complets et images à la fin de ce journal. Aux Diablerets, dans le Canton du Léman, c'est la canadienne Olga RIGOSKAYA qui a remporté la descente de Coupe du Monde, devant les européennes JIFLEER et CHARBONNAZ. Enfin, c'est dans deux heures que reprend la saison de V-Duelling à Moscou; nous rejoindrons là-bas nos envoyés spéciaux.

Mais d'abord, une page de pu..."

CLIC

Et après?..

trois groupes mercenaires, ainsi que la G.I.C. Evidemment, Gabriel FORE et ses *boys-scouts* ne trouvent rien de mieux que de tenter de déstabiliser encore plus la machine. Après plusieurs plaintes pour "ingérence dans la politique intérieure d'un état" et un début de guerre civile, la Fédération des Hautes-Terres est invitée par la Cour Stellaire à arrêter ses conneries et tente de passer à l'action sur le plan politique. Leur parti, l'Alliance pour le Progrès Social recueille un succès d'estime (largement suffisant pour les inciter à continuer).

2285 (6-99-22): Premières élections libres depuis bien longtemps dans

la Frontière, sur *Kaïldien*, pour être plus précis. Les observateurs invités par la F.E.F., déclarent à la presse peu de temps après que, à leur humble avis, tous les records de fraude précédemment établis par la C.A.S.R. ont été ridiculisés. 160% de participation!.. Sur les 88 circonscriptions de *Tara Kaïldiena*, la capitale de *Kaïldien*, 85 résultats sont déclarés nuls.

2286 (6-99-23): De nouvelles élections ont lieu un peu partout en F.E.F.; les *Gods of War* sont chargés de veiller à la sécurité. Rien qu'à Caramer Laeralis, on procédera à 4'600 arrestations pour fraude électorale avant les votations, ce qui n'empêchera pas le résultat d'être annulé. Là où le scrutin a été reconnu comme valable, ce sont des candidats "fédéralistes" (de la Frontière; pas des Hautes-Terres, donc..) qui passent. L'Alliance pour le Progrès Social recueille en moyenne entre 10 et 15% des voix et fait figure d'épouvantail.

2288 (6-99-25): Alors que le S.E.C. "découvre" cinq anciennes colonies de l'Arlauriëntur d'un coup, la Fédération des Hautes-Terres s'enrichit brusquement de deux nouvelles planètes... elles aussi anciennes planètes de l'Arlauriëntur. Le CEPMES ne peut rien dire, car il s'avère que les deux gouvernements ont choisi de leur plein gré d'intégrer la Fédération. Cependant, la République Eyldarin et les Ligues Atlani, profitant du fait que les votes démocratiques soient à la mode, propose un amendement pour qu'un vote d'auto-détermination soit organisé par le CEPMES sur toute planète nouvellement découverte; il est accepté à une très faible majorité, les Highlanders, les Karlan et la G.M.S. ayant voté contre.

Futur conditionnel imparfait

Qui peut dire de quoi demain sera fait dans la Sphère?.. Dans un tel bordel, rien n'est fixé, néanmoins, il se peut que **Tigres Volants** ne soit pas un jeu pré-apocalyptique pour rien...

Raisonnement, c'est-à-dire si vos joueurs ne foutent pas trop la merde, on peut s'attendre aux développements suivants.

2290 (6-9-27): Deux évènements marquants: d'une part, la découverte, non pas d'une planète, mais carrément d'un nouvel état en-dehors des limites actuelles de la Sphère: la Ligue Stellaire (*Elcarasiri*), survivance de l'*Arlauriëntur*, dont la capitale Siltacaran se trouve sur *Maëdien*, à environ 280 années-lumières de *Fantir*.

Comportant une quinzaine de planètes, dont une douzaine de mondes habitables, à la limite de l'espace Karlan, elle abrite une vingtaine de milliards d'individus, principalement Eyldar ou Atlani, mais aussi Karlan Hjandri et quelques Siyani. Le gouvernement est une sorte de "Fédération Féodale", très militarisée de par sa situation géographique difficile: les trois mille ans après la chute de l'*Arlauriëntur* se résument en une guerre ininterrompue contre le Haut-Commandement Karlan. Le fait qu'il y ait encore une Ligue Stellaire prouve leur puissance militaire.

Vis-à-vis des autres nations du CEPMES, qu'elle intègre bon gré mal gré, la Ligue fait montre d'une méfiance touchant parfois à l'hostilité, notamment face à la République Eyldarin.

(décembre): Cette même Ligue passe une alliance économique et militaire avec la Fédération des Hautes-Terres. A Los Angeles, la fin de l'année sera marquée par une série d'évènements paranormaux à grande échelle, se prolongeant en 2291. Le F.B.I. se refusera à tout commentaire.

2291 (6-98-28): Un énorme scandale politico-financier éclate, faisant intervenir, dans le désordre le plus complet, de nombreuses multinationales terriennes, l'Autre Voie, la Ligue Stellaire, la Dame de Fer et le CEPMES. On passe très près d'une grosse catastrophe, mais de nombreuses révélations importantes sont passées sous silence. L'*Elcarasiri* et les Highlanders signent un important traité d'union politique, qui porte le nom d'*Elyantura* et qui ne tarde pas à terroriser la Sphère entière: le bloc ainsi constitué est estimé avoir la taille du Haut-Commandement Karlan. On reparle

de l'*Arlauriëntur*, bien plus que lors du scandale précédemment cité.

D'autre part, cette année voit la résurgence politique de la Fédération des Etats de la Frontière, amorcée par les élections des trois années précédentes. Ce sont bien souvent des candidats, soit issus, soit soutenus par la Coalition Mercenaires qui font leur entrée à la tête des plus importants états (Caramer, Kaïldien, etc.) et au Conseil de la Frontière, qui se réunit en février pour la première fois depuis 2219.

(septembre): la F.E.F., par l'intermédiaire de la Coalition Mercenaire, déclare la guerre à la Fédération des Hautes-Terres et lance une contre-offensive sur *Trian*.

2292 (6-98-29): Contre toute attente, l'*Elcarasiri* rompt son alliance avec la Fédération. Tout le monde respire mieux, mais pas longtemps: Highlanders et Eyldar de la Ligue passent en quelques mois du grand amour à la haine farouche et partisane. Une proposition de médiation de la part de la République Eyldarin se voit violemment rejetée.

2293 (6-98-30): Aucune idée. Et vous?

Ces dates ne sont là que des vagues projets. La période *post-2290* sera plus amplement couverte dans de futurs suppléments et scénarios, alors pourquoi vous gêner le plaisir de la découverte?

"Tomorrow never comes
Yesterday goes on and on"
(Prophet)

Le Livre Noir des Organisations

L'univers de **Tigres Volants**, comme tout univers de S.F. qui se respecte, est truffé de corporations, d'associations, de groupuscules et autres compagnies, confréries et sociétés.

Certaines ont déjà été citées de par les règles, mais, celles-ci faisant tout le charme de l'atmosphère ("est-ce que j'ai une gueule de..." bon, ça va..!) du jeu, il convient d'y revenir un peu plus en détail, du moins sur les plus importantes.

Organisations Politiques:

Plus connues sous le nom de "pays" ou "états",

- Fédération des Hautes-Terres (*Highlander Federation*)
- Confédération Européenne (*European Confederacy*)
- Etats-Unis Nord-Américains (*North-American United States, N.A.U.S.*)
- Etats-Unis d'Amérique (*United States of America; U.S.A.*)
- Royaume du Canada (*United Kingdom of Canada*)
- Principauté de Québec
- République du Texas (*Republic of Texas*)
- Fédération Pétrolière Américaine (*Free Oil Federation of America; F.O.F.A.*)
- République Socialiste Centre-Américaine (*Central American Socialist Republic; C.A.S.R.*)
- Etat d'Israël (*Israeli State*)
- Villes Libres de Copacabana et de Singapour (*Free City of Copacabana and Free City of Singapore*)
- République Eyldarin (*Len-Velsyani Eyldarin*)
- Ligues Atlani (*Atlanekrasjeri*)
- République de Listant (*Lanvoesyn Listantë*)
- Fédération Brivianne (*Kaladiesyn Brivianë*)

- Royaume d'Eokard (*Eokardantari*)
- Guilde Marchande Siyansk (*G.M.S.*)
- Fédération des Etats de la Frontière (*Bordeline States Federation; F.E.F.*)
- Haut-Commandement Karlan
- Coordination Economique, Politique et Militaire des Etats de la Sphère (*C.E.P.M.E.S.*)

Compagnies (plus ou moins) marchandes:

A savoir quelques-unes des plus importantes compagnies civiles qui se font du pognon dans la Sphère.

- *Flying Tigers Enterprises* (Tigres Volants)
- Guilde Intergalactique du Commerce (*G.I.*)
- *Cash & Kill*
- *LaserVision / Mind's Eye*

Groupuscules terroristes et autres dangers publics:

Toute la sarabande des emmerdeurs internationaux, pirates de l'espace et pas-fréquentables de service...

- La Dame de Fer (*The Iron Lady*)
- *The Web* (La Toile)
- Rowaan PowerForce (*R.P.F.*)

Divers..:

Pour finir, voici venir les inclassables, ceux sur lesquels les étiquettes ne tiennent pas, les polyvalents et les vraiment bizarres...

- *World Auto Sport Association* (*W.A.S.A.*)
- La Rose de Mars (*The Rose of Mars*)
- L'Autre Voie (*The Alternate Way*)

Fédération des Hautes-Terres (Highlander Federation)

Géographie

La Fédération occupe tout le continent sud-américain, l'Afrique et l'Orient dans leur totalité (exception faite de la Turquie et d'Israël), ainsi que l'Océanie et la Scandinavie. Rajouter à cela une soixantaine de planètes ou de postes répertoriés dans la Sphère.

Ce nombre étant en perpétuel changement, vu l'état de guerre quasi-permanent, il est difficile de le préciser davantage.

La population totale de la Fédération est estimée à 45 milliards d'individus, colons, terriens ou "peuples intégrés", délicat euphémisme pour désigner les peuplades soumises. Ce nombre est soumis au réserves citées plus haut.

Capitale: Central City.

Système politique et climat social

Fédération d'états plus ou moins autonomes, suivant qu'ils y mettent plus ou moins de bonne volonté, appelés **Fédérations Highlander de...**, gouvernées par des Gouverneurs d'Etat.

La Fédération des Hautes-Terres elle-même a un Président élu à vie: Gabriel FORE, depuis sa création en 2053. Plusieurs sociologues (et pas seulement étrangers) sont tombés d'accord pour dire que le système politique de la Fédération tourne lentement à celui d'un Empire... Nous avons ici un climat social remarquablement stable, et ce pas seulement pour un état terrien... Peu de crises sociales ou gouvernementales, si ce n'est lors des premières années de la Fédération (jusqu'en 2090, à peu près...).

La répression, pour être discrète, n'en est pas moins extrêmement forte lorsque le besoin s'en fait sentir. La "dissidence" (ou plutôt l'opposition politique) y est le plus souvent traitée par le mépris ou le ridicule, au lieu de la violence, ce qui n'en est pas moins efficace et nettement plus humiliant. L'opposition armée au régime est elle immédiatement considérée comme du terrorisme et donc traitée comme telle (traduction: **Blam!**)...



Economie et technologie

L'économie highlander est forte, quoiqu'entachée de nombreux scandales et autres blocus économiques et *boycotts* divers. La moitié des industries (au moins) est privatisée, sauf l'armement, l'agro-alimentaire et les médias, qui d'ailleurs tiennent une hénorme place dans la société Highlander, surtout du point de vue de la propagande.

De pointe un peu partout, notamment en ce qui concerne l'espace, l'armement et l'énergie nucléaire. Les vaisseaux spatiaux de fabrication Highlander sont réputés comme étant les plus performants de la Sphère. Des secteurs comme l'agro-alimentaire, la biochimie, l'électronique et l'écologie sont aussi très avancés, mais sans plus...

Les autres secteurs économiques se situent à un niveau moyen plutôt élevé. En d'autres termes, la technologie Highlander n'a pas de talon d'Achille apparent.

Forces armées

Sans aucun doute le domaine de prédilection des Highlander... Système de volontariat et d'élitisme. Et ne rigolez pas! Avec les avantages offerts par les carrières militaires, il y en a plus qu'il n'en faut, des volontaires! Récemment, les officiers des troupes coloniales se sont vu accorder en cas de victoires des terrains, ainsi que, semble-t-il, des titres de noblesse.

D'ailleurs, on rigole souvent dans les autres états de la Sphère (mieux vaut en rire...) en disant que le terme "carrière militaire" est un pléonasme dans la Fédération... L'élitisme se retrouve dans les écoles et universités Highlander, où les meilleurs sujets sont très vite repérés et se voient proposés un entraînement paramilitaire les préparant à leur future incorporation dans l'armée.

A noter que, par ce système, environ 75% des officiers supérieurs et troupes de choc de la Fédération sont de race





Highlander. La formidable puissance des différents corps d'armée et l'efficacité du matériel font que les Highlanders se laissent assez facilement aller à la confiance. Trop facilement, d'ailleurs, ce qui explique la réussite de petits groupes "insignifiants" face à eux...

Confédération Européenne (European Confederacy)

Géographie

Tout le continent européen, sauf la Scandinavie, plus la Turquie. A remarquer d'ailleurs que la frontière est, normalement délimitée par la ligne reliant les sites de Rostov, Gorki et Leningrad, est tout ce qu'il y a de plus imprécise en raison de la désertification de la région et s'apparente en conséquence plus à un *no man's land* d'environ 50 km. de large qu'à une frontière cohérente.



Aucune colonie à proprement parler, mais cinq planètes (*Europa*, *Asgard*, *Olympus*, *Atlantis* et *Hadès*, selon la terminologie européenne) attribuées, à l'A.N.A. (**Alliance Nord-Atlantique**) en général et à l'Europe en particulier, par le CEPMES. Ajouter à cela la plupart des planètes de Sol, quelques planètes sous mandat européen et une poignée d'astéroïdes miniers découverts par pur hasard, le tout à moins d'une vingtaine d'années-lumières de Sol.

Près de 6 milliards et demi d'habitants, colonies comprises, avec un pourcentage d'immigrés avoisinant les 25%.

Capitale: Genève.

Système politique et climat social

Etat fédératif, attribuant une autonomie relativement importante aux états-cantons. Gouvernement décentralisé au maximum, ce qui implique un immense réseau de télécommunication (le plus dense après celui des *N.A.U.S.*).

Président élu pour trois ans, ne servant juste qu'à accueillir les personnalités en visite, et dont tout le monde oublie le nom... Gouvernement proprement dit assuré par un système bicaméral, au fonctionnement généralement lent, hasardeux et bordélique, sauf en cas de crise (où il est remplacé par celui de l'A.N.A.).

Climat social variable suivant les états-cantons. Certains ayant légalisé le *V-Duelling*, le port d'arme n'y est pas autorisé, mais recommandé. De plus, certaines contrées de l'Est européen n'ont toujours pas été assainies des armées pirates datant de 1992 et de 2087, et dont les descendants continuent à survivre tant bien que mal en faisant des raids sur tout ce qui bouge...

Plus à l'Ouest, ce sont les gangs motorisés, criminels ou terroristes, qui rendent la situation un peu dangereuse. Cependant, ils ne sont pas aussi nombreux qu'en *N.A.U.S.*, ce qui remonte tout de même le moral...

D'un autre côté, les crises gouvernementales sont peu fréquentes et se résolvent par des démissions et mises à la retraite en rafale avant que la presse ne s'en mêle.

Economie et technologie

L'économie européenne est relativement forte, surtout par rapport à la taille du pays et à son importance politique. Elle dépend encore beaucoup des échanges commerciaux et bancaires, ainsi que de la plupart des industries du tertiaire, les industries plus lourdes ayant méchamment morflé.

Suite à de nombreuses et catastrophiques expériences passées, on compte peu d'industries nationalisées sur le sol européen. Exception: quelques fabriques de matériel militaire (pas celles de matériel pour *V-Duelling*, par contre...) et les banques (vieux vestiges de la Confédération

Helvétique; elles ont cependant perdu beaucoup de leur prestige d'antan...).

La plupart de la technologie de pointe européenne provient des échanges avec les *N.A.U.S.* (électronique et micro-électronique) et la République Eyldarin (antigravité, aérospatiale, agro-alimentaire). Cependant, l'Europe est considérée comme une nation de pointe dans le domaine de la bio- et radio-chimie, ainsi que de la physique expérimentale nucléaire (notamment dans le domaine de la fusion nucléaire).

Forces armées

Service national obligatoire, au choix entre un service militaire (armée), service intérieur (police) et un service civil (aide humanitaire et lutte pour l'environnement — deux fois plus dur que les deux autres, car portant aussi sur la décontamination de territoires...). Volontariat existant. Gestion des différentes forces décentralisée, ce qui signifie que chaque état-canton possède ses propres armées et polices. Seules exceptions: les Flottes Maritimes et Spatiales ne dépendent que de l'A.N.A. Cette dernière (la Flotte Spatiale, donc) compte exclusivement sur les nombreux volontaires pour composer ses effectifs.

Troupes normales de niveau faible à moyen (ce ne sont après tout que de simples citoyens...), mais extrêmement bien équipées (surtout dans les régions où le *V-Duelling* est légalisé) et très motivées, car luttant sur leur propre sol.

États-Unis Nord-Américains (North-American United States – NAUS)

Histoire

Créés peu de temps après la vague sécessionniste de 2025, les *N.A.U.S.* regroupent les différents pays qui constituent le sub-continent nord- et centre-américain. Le but principal était à l'époque d'essayer d'éviter de se taper sur la gueule tout de suite entre seuls survivants de l'Apocalypse Nucléaire, ce qu'ils croyaient être.

La psychose de l'Extérieur à l'époque était telle que le rideau de particules radioactives qui entourait l'Amérique du Nord fut plusieurs fois renforcé arti-

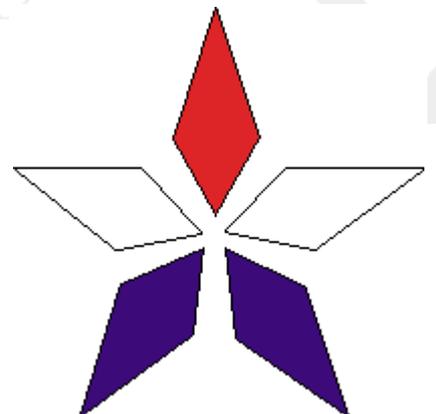


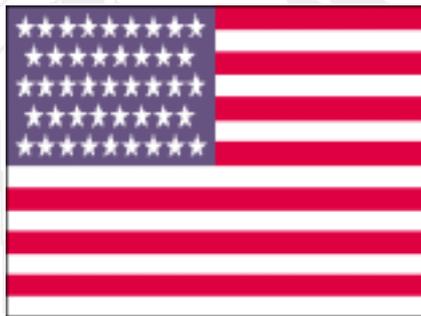
ciellement. Ce ne fut qu'après avril 2053 que les États-Unis du Sud prirent contact secrètement avec le Nord par l'intermédiaire des Eyldar, concluant même des accords d'aide économique et technologique, ainsi qu'un traité d'entraide militaire avec le C.S.M.

L'attaque Highlander de 2070 sur le Sud, puis de 2072 sur le Nord, érigèrent les *N.A.U.S.* comme farouche ennemi de la Fédération, ces sales communistes déguisés à gueules de basanés, non mais sans blagues... Cette conception se concrétisa d'ailleurs par la fondation de l'Alliance Nord-Atlantique en 2077, ce qui permit aux Américains de se mesurer une troisième fois avec la Fédération en 2089 sur terrain scandinave, puis européen.

Géographie

Les *N.A.U.S.* sont constitués de la **République du Texas**, la **Fédération Pérolière Américaine**, le **Royaume du Canada**, la **Principauté de Québec**, la **République Socialiste Centre-Américaine** et les **États-Unis d'Amérique**.





Ajouter à cela quelques stations scientifiques et minières un peu partout dans le système Sol, quelques concessions de plus grandes importance sur les planètes de la Confédération Européenne, et pis c'est tout... Au total, environ 2 milliards d'individus, avec une proportion d'environ 15% d'émigrés.

Système politique

Organisation politique plus ou moins semblable à l'Europe de l'Ouest entre 1995 et 2055. Elle ne sert qu'à voter des règlements concernant la totalité des pays membres ou à décider de la politique internationale, ce qui n'est déjà pas si mal...

En cas de guerre, elle sert de coordinateur militaire entre les différents pays des *N.A.U.S.* et de l'*A.N.A.* Les assemblées se déroulent à tour de rôle dans la capitale (ou une autre grande ville, à défaut) d'un des six états.

Le président est élu pour cinq ans par l'assemblée des populations des *N.A.U.S.*, ce qui donne habituellement lieu à des fraudes pas possibles dans le sud du continent. C'en est arrivé à un tel point que, devant l'ampleur du phénomène, les autorités ont fini par laisser tomber, en se disant que ce devaient être des coutumes locales...

Forces armées

Si on ne devait regarder que la Garde Nationale ou leur équivalent des différents pays des *N.A.U.S.*, on pourrait dire que c'est risible.

Toutefois, il faut compter avec la population civile, où toute personne avec un peu d'instinct de survie possède au moins une arme et sait s'en servir le cas échéant. Comme en plus au moins un quart d'entre eux, à cause de leur profession ou comme *hobby*, sont d'excellents combattants, on se rend compte qu'on a pas à faire à des mickeys! Pour tout arranger, 200 ans de *V-Duelling* a transformé au minimum la moitié du parc automobile américain en autant de mini-tanks sur quatre (ou plus) roues.

Au total, la force terrestre américaine est une des plus puissantes de la Terre, à preuve la pile que s'est ramassée la Fédération en 2075.

États-Unis d'Amérique (United States of America – USA)

Géographie

Les États-Unis s'étendent sur une bonne partie du continent nord-américain. Sur les 55 états qui les composaient au plus fort de leur gloire, il n'en reste plus aujourd'hui que 40, parmi lesquels Cuba, Haïti et les Bermudes (l'Alaska, annexée par le Royaume du Canada dans la confusion générale, fait encore partie des cartes américaines mais est en pratique administré par les Canadiens).

Mis à part quelques concessions sur *Asgard* et *Olympus*, les *U.S.A.* n'ont pas de colonies. On recense quand même une bonne cinquantaine de stations minières américaines un peu partout dans la Sphère.

La population américaine est estimée à 1.2 milliard d'individus, toutes races confondues (environ 90% d'Humains et de mutants).

Capitale: Washington DC

Système politique et climat social

Comme la Confédération Européenne, les *U.S.A.* sont un état fédératif, ce qui implique une forte décentralisation et une relative faiblesse du Pouvoir Central (en l'occurrence un Président élu pour quatre ans, un Congrès et un Sénat).

A noter que ledit pouvoir central ne peut s'empêcher parfois de faire quelques coups d'éclat politico-militaires, histoire de montrer qui est encore le maître, ici... Le climat politique affiche une sérénité à peine troublée par les sempiternels "scandales à l'américaine" au moment des élections.

Socialement parlant, les États-Unis sont tombés bien bas... En fait, le chaos engendré par la fin de la Troisième Guerre Mondiale, les sécessions qui s'en suivirent et la légalisation du *V-Duelling* ont fait se concentrer ce qui reste de civilisation dans les grandes mégapoles, tandis que la campagne était dirigée par la Loi du Plus Fort...

Même si la situation a eu le temps de s'améliorer en quelques 250 ans, il reste encore de nombreuses séquelles dans le paysage nord-américain et il est toujours déconseillé de se promener sur de nombreuses routes américaines sans escorte...

Économie et technologie

L'économie américaine, basée sur une des monnaies les plus utilisées dans la Sphère (des mauvaises langues allant jusqu'à dire que c'est LA monnaie le plus utilisée...), est et reste redoutablement forte, et ce malgré des rumeurs de manœuvres financières illégales (blanchiment d'argent sale, financement de la Maffia, etc...).

D'un autre côté, de par le climat social catastrophique, les industries américaines eurent au début beaucoup de mal à se développer. En effet, le problème est le suivant: soit on construit en ville, ce qui coûte très cher, soit on construit à la campagne, et il faut alors engager des sommes tout aussi considérables pour la sécurité...

Mais maintenant, on commence à pouvoir de nouveau se balader en dehors des villes sans trop de risques, et les Etats-Unis parviennent tout de même à garder la tête haute, surtout grâce à leurs percées technologiques dans le domaine (*V-Duelling* oblige...) de la micro-électronique et de l'armement...

Forces armées

Autrefois une des forces militaires les plus puissantes de la planète, l'armée américaine s'est relativement mal remise de la Troisième Guerre Mondiale et des Sécessions qui s'en suivirent...

Honnêtement, la seule force armée sur laquelle les *U.S.A.* peuvent compter en cas de conflit, ce n'est rien d'autre que la masse des duellistes et autres fadas de la bagnole et de la mitrailleuse, ce qui représente environ un quart de la population...

A côté de cela, il y a bien la Garde Nationale et encore un semblant d'armée, mais elles ne forment que le fer de lance des forces de défense américaines.

Même de rien, ce bric-à-brac militaire donne quelque chose de plutôt impressionnant, surtout quand on connaît le nombre de milices privées et autres polices corporatives qui existent dans le pays...

Royaume du Canada (United Kingdom of Canada)

Géographie

Le Canada est géographiquement le même qu'il y a 300 ans, si l'on excepte la sécession de tout l'est du pays (voir **Principauté de Québec**) et l'annexion de l'Alaska et du Groënland. On peut résumer en disant que c'est un pays gigantesque, mais en grande partie inhabité, pour cause de climat peu propice aux batifolages (la moitié est recouverte de forêts de conifères et dotée d'un climat sub-arctique...).

Le royaume est fort de 500 millions d'habitants, répartis entre le Canada lui-même et deux concessions sur *Olympus* et *Hadès*. On recense aussi un certain nombre de stations minières.

Capitale: Calgary.

Système politique et climat social

Une des dernières monarchies constitutionnelles terriennes, le Canada est représenté par son Monarque, descendant direct de la lignée des *WINDSOR*. Celui-ci a comme principale tâche de sourire aux photographes et d'appuyer la Chambre des Lords dans ses décisions.

Il est aussi Commandant en Chef des Armées canadiennes, riche, célèbre et en général passablement incompétent (la consanguinité laisse des traces)... En fait, la personne réellement en charge du pays est le Premier Ministre, élu pour cinq ans au suffrage universel.

Durant la première moitié du 21^e siècle, le Canada n'avait socialement rien à envier au boxon régnant un peu plus au sud, mais les choses s'améliorèrent assez rapidement, et ce à grands coups de répression sauvage. Il est vrai aussi que les Canadiens sont en règle générale plus disciplinés que le reste des Nord-Américains...

Il est aussi à noter que le *V-Duelling* est légalisé au Canada, mais seulement à titre de "défense personnelle". La Garde Nationale veille à l'application stricte de l'application des lois sur le combat automobile avec une sévérité proche de l'excès de zèle...



Economie et technologie

Relativement peu touché par les diverses guerres nucléaires, le Canada put sauver une bonne partie de son élevage et de sa — maigre — agriculture, devenant ainsi le “Grenier de l’Amérique”, comme le dit en son temps le Président GUSTAVSON.

A côté de cela, on ne compte pas grand-chose, si ce n’est de nombreuses industries de recherche en électronique autour de la conurbation Seattle-Tacoma-Vancouver (*Seatawan Metroplex*), devenue une sorte de *Silicon Valley* après l’heure... A signaler aussi les immenses forêts du nord, dont l’exploitation, bien que fortement ralentie par rapport au 20e siècle, reste encore une source principale de travail.

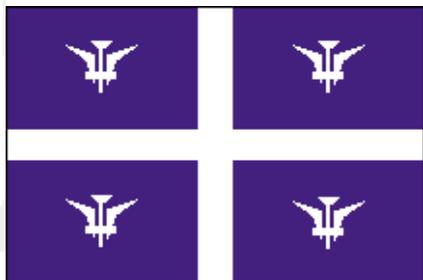
Mis à part ça, l’économie canadienne dépend beaucoup des Etats-Unis; le dollar canadien a été indexé sur le dollar américain et n’est plus maintenant qu’une source d’amusement pour numismates... Même les champs pétrolifères alaskans sont exploités par des consortiums américano-canadiens.



Forces armées

Le Canada entretient toujours l’Armée de Sa Majesté, de même qu’une Garde Nationale importante, chargée de cumuler les fonctions de Police Rurale, Garde Forestier, Armée de Réserve et Brigade Territoriale.

L’un dans l’autre, l’armée canadienne est redoutable sur son propre terrain, dotée d’un armement perfectionné, mais comme partout ailleurs, dramatiquement handicapée par le manque d’effectifs. Les soldats canadiens ont la réputation d’être d’une efficacité sans pareille dans le combat en climat sub-arctique.



Principauté de Québec

Géographie

Bien que bénéficiant d’une superficie assez gigantesque (l’ancien Québec, déjà passablement massif, auquel s’ajoute le Labrador, la Nova Scotia, et d’autres territoires de l’est-canadien), le pays n’est que peu peuplé, pour cause de climat pas cool (si j’ose dire...).

20 millions d’habitants se pressent dans l’ancienne province canadienne

de langue française (qui n’est plus canadienne, mais toujours de langue française), surtout dans la partie sud, autour de l’embouchure du fleuve Saint-Laurent, dans cette gigantesque conurbation appelée Québecville.

Capitale: Québec.

Système politique et climat social

Alors que ce sont les WINDSOR qui ont la couronne du Canada, c’est un descendant des BOURBON, ennemis héréditaires de ces derniers, s’il en est, qui est sur le trône princier du Québec. Cela ne l’empêche absolument pas d’être tout aussi incompetent que son voisin.

Il est entouré par une cohorte de ministres divers, dont le rôle principal est d’empêcher que leur minuscule bout de planète ne parte en éclats de rire géopolitiques. Une Assemblée Générale du Peuple est là pour communiquer aux ministres les différentes doléances populaires et ainsi leur prouver qu’ils font des bêtises.

Le peuple, lui, s’éclate dans les arènes et autres stades de la Principauté, voire plus simplement dans la rue le samedi soir... Il est à remarquer que le climat québécois est en général plutôt malsain pour les non-francophones: les gens ont le plus souvent tendance à vous ignorer, voire à vous insulter (en français), quand ils ne vous tirent pas carrément dessus (mais c’est quand même rare...).

Economie et technologie

Malgré sa petite taille, la Principauté représente une force économique non-négligeable dans l’Amérique du Nord contemporaine, notamment grâce aux mines, industries hydro-électriques et installations forestières du nord du pays.

Pour le reste, quelques revenus d’appoint sont perçus grâce à des impôts substantiels et des émissions régulières de monnaies et de timbres-postes, ainsi que l’alcool de sirop d’érable.

Technologiquement parlant, l’Université du Prince Henry fait de temps en temps quelques jolies avancées, mais à part ça, c’est pas franchement le délire.

Forces armées

En un mot comme en cent: inexistantes...

La police est là pour empêcher que les touristes ne se fassent lyncher par des fermiers beurrés, pour renseigner les passants et pour faire traverser les gosses.

Pour tout arranger, quiconque ayant vu le comportement d'une équipe québécoise en championnat de *V-Duelling* pourra vous dire à quel point l'idée d'une population repoussant toute seule un envahisseur hypothétique est ridicule... Ne dites pas ça aux Québécois; ils se croient toujours à l'époque de la Libération et personne n'a pensé à les prévenir que c'était il y a deux siècles et demi.

À l'heure actuelle, seuls les résidents de la Province Autonome Mohawk, au nord du pays, ont réussi à prouver leur puissance militaire (toute relative, puisque c'était contre les susnommés Québécois...).

Fédération Pétrolière Américaine (Free Oil Federation of America – FOFA)

Géographie

La Fédération Pétrolière Américaine (*F.O.F.A.* pour les intimes...) est composée d'anciens états américains (Louisiane, Oklahoma, Kansas, Arkansas, Arizona et Nouveau-Mexique), plus de ce qui reste du Mexique.

Auparavant, le Texas en faisait partie, mais un sordide malentendu, combiné à l'entêtement légendaire texan, conduisit à la sécession. Malgré ce coup dur, la Fédération Pétrolière parvint à s'assurer une stabilité territoriale.

À l'heure actuelle, elle compte 100 millions d'habitants "enregistrés", et sans doute la moitié en plus d'émigrés clandestins.

Capitale: Nouvelle-Orléans.

Système politique et climat social

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un autre état fédératif (forme de gouvernement décidément extrêmement populaire sur cette planète...). À ceci près que pas mal des états de la *F.O.F.A.* appartiennent à des organismes privés. En fait, on a là un état corporatif qui refuse de dire son nom...

Le principal problème, c'est que les différentes corporations qui contrôlent la moitié du territoire sont souvent en concurrence les unes avec les autres, ce qui fait que l'échiquier economico-politique local est plus indémêlable que les querelles religieuses Talvarids...

Autant le dire tout de suite, la population locale se fout un peu de toutes ces mesquineries. Tant qu'elle a du pain et des jeux, le reste n'a au fond que peu d'importance...

Le *V-Duelling*, bien que fortement mal vu, est légalisé en *F.O.F.A.*, mais reste cantonné dans les banlieues glauques et les bouts de déserts qui n'intéressent personne. Les gardes privés sont là pour s'en assurer...

Economie et technologie

Un tant axée elle aussi sur le pétrole, l'économie du pays a dû, peu après la sécession du Texas, envisager quelques autres échappatoires à la faillite et à la réabsorption par les *U.S.A.*

Ainsi, l'industrie se tourna vers les dérivés chimiques, l'électronique et la micro-informatique, de même que vers le tourisme. Certes, la Fédération Pétrolière n'a pas la force technologique des *U.S.A.*, mais elle fait néanmoins bonne figure.

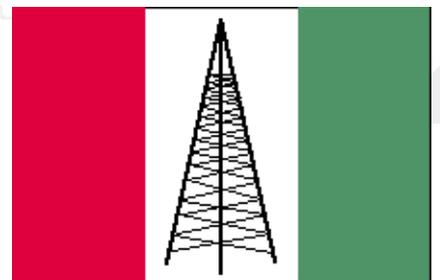
L'industrie du pays, comme on peut s'y attendre, est privatisée à 95%, à tel point que dans certains endroits, la police et l'armée sont entre des mains non-gouvernementales...

Comme la plupart des pays des *N.A.U.S.*, la Fédération Pétrolière Américaine est dépendante de la Banque Centrale de Washington. Il n'y a d'ailleurs jamais eu de monnaie propre à la *F.O.F.A.*

Forces armées

Pas lourdes... En fait, la plupart des anciens militaires ont préféré se reconverter dans le privé, sous le fallacieux prétexte qu'ils pouvaient continuer à casser des têtes tout en étant mieux payés... En bref, les milices privées abondent, alors que l'armée nationale fait un peu figure de parent pauvre...

En fait, seul le nord du pays (anciennement le Sud avec un "S" majuscule) possède une force armée à l'échelon national digne de ce nom. La population civile, sauf dans les contrées susnommées, n'est de plus pas très portée sur la bagarre, ce qui fait de la *F.O.F.A.*



Villes Libres de Copacabana et de Singapore (Free City of Copacabana and Free City of Singapore)

Géographie

Copacabana: toute l'ancienne mégapole de Rio de Janeiro, faubourgs inclus, plus la plus grande partie de la baie d'icelle, aménagée en une véritable cité sous-marine, et le fameux Starport *Eduardo DELLA MONTES*. Aucune colonie, s'il on excepte deux stations spatiales civiles dans le système Sol. La population de Copacabana est d'à peu près de 7 millions d'habitants "légalisés"... en tout une population de près de 12 millions d'individus. Beaucoup de réfugiés politiques et culturels d'un peu partout.

Singapore: la vieille ville de Singapore elle-même, plus une portion de territoire de 300 km² autour et pas mal d'îles dans le secteur. Ajouter à tout ça, environ une cent-cinquantaine de comptoirs marchands sur la plupart des planètes importantes de la Sphère (nombre en constant changement, de par les exigences de la stratégie économique). Comptoirs compris, Singapore compte plus de 25 millions d'habitants.

Système politique et climat social

Les deux villes libres ont à peu près le même système, à savoir un Maire et un Conseil de Ville, comprenant 15 ou 40 membres, tous élus en même temps au suffrage universel, et ce pour 10 ou 3 ans (suivant que ce soit Copacabana ou Singapore). Cependant, il est bien connu que Singapore est très dépendante de la Fédération (et vice-versa, cf. économie), tandis que Copacabana entretient de cordiales relations diplomatiques avec l'Europe et les Etats-Unis, et a aussi été la première nation terrienne avec laquelle la République Eyldarin a pris contact. Socialement parlant..:

Copacabana: sans être aussi dangereuse que Los Angeles (par exemple), Copacabana n'est pas, et de loin, à l'abri de l'insécurité. Cela est dû aux lois très permissives de la ville. Il existe cependant une force de police très efficace, plutôt une sorte de milice, appelée *CoNDOr* (*Copacabana Neighbourhood*

Defence Organization) et surnommée par les habitants "Légion Condor". De nombreuses organisations d'autodéfense, qui, bien qu'informelles, sont aussi tolérées jusqu'à un certain point...

Singapore: propre en ordre. Les forces de police et militaires, très bien entraînées et équipées, les *SCP* (*Singapore City Police*), font régner l'ordre dans la Cité, non sans pas mal d'exactions qui leur ont valu le surnom de "Choppers". On a même vu la Fédération Highlander intervenir plusieurs fois lors de graves troubles au début du 22^e siècle. La corruption est chose relativement courante et acceptée à Singapore...



Economie et technologie

Les deux Villes Libres dépendent quasi-exclusivement du commerce et des échanges pour leur économie, vue leur petite taille. Singapore s'en sort cependant mieux que sa petite soeur, grâce à tous ses territoires annexes, qui lui permettent de faire tourner une industrie agro-alimentaire et touristique. Elle est aussi la troisième place boursière de la Sphère, après Fantir et Chlaltzstril. De plus, les fréquents interdits qui frappent la Fédération (notamment après leurs coups d'éclats contre certaines planètes) font que la majeure partie du commerce entre les Highlanders et le reste de la Sphère passe par Singapore.

Copacabana vit plus comme une utopie, dépendant beaucoup de l'utilisation de son Starport (le seul commercial dans l'hémisphère sud) et de ses universités et écoles artistiques en tous genres. Là où Singapore est une ville marchande, Copacabana est plus une Cité des Arts. Quant à la technologie... parlons d'autre chose... Si l'on excepte les usines d'armement de Copacabana et les complexes touristiques cinq-étoiles (si on peut appeler ça de la technologie!) de Singapore, que dalle!

Forces armées

Copacabana: si on enlève les *CoNDOrs*, les vigilants divers et tous ceux qui portent une arme (l'armement personnel est légal à Copacabana, mais pas l'armement véhiculaire...), nulles. Mais comme ces différentes parties de la population totalisent un bon 60% des adultes, cela donne une force très bien adaptée à la guérilla urbaine et dotées d'un moral en béton, du genre: "On les a déjà eu deux fois!.."



Singapore

de l'*Arlauriëntur*...), 3^e) bien entraînée, surtout à des actions rapides et discrètes (témoignage l'action de commando sur le HLS "*Gabriel FORE*" pendant la Deuxième Guerre d'Expansion...).

La flotte spatiale, bien que s'apparentant à l'Arlésienne depuis 2125 à peu près, reste un sujet de cauchemar favori pour de nombreux généraux un peu partout dans la Sphère, notamment à cause des fameuses *Battlestar*, comme les médias ont surnommés les croiseurs géants (500'000 t. et plus) de l'*Arlauriëntur*.

En bref, on peut résumer en disant que la Sphère en général et le CEPMES en particulier se méfient très nettement d'une possible résurgence d'un état eyldarin militariste et colonial, même si la chose est pour le moins improbable...

Ligues Atlani (*Atlanekrasjeri*)

Histoire

Si les Eyldar débarquèrent initialement sur *Dor Eydhel*, *Ringalat* et *Eridia*, les Atlani, eux, choisirent *Listant*, *Brivianë* et *Eokard*. Une fois arrivés à l'âge de l'espace en -7865, ils se réunirent en une des rares alliances (entre états, pour le moins) qui réussit à tenir plus de 5'000 ans.

Lors de la montée de l'*Arlauriëntur*, les Ligues furent absorbées en -6884, mais parvinrent toujours à garder une certaine autonomie. A l'heure actuelle, et ce depuis -621, ce sont l'une des puissances politiques et économiques majeures de la Sphère.

Géographie

Les planètes de *Listant*, *Brivianë* et *Eokard*, distantes entre elles de moins de 5 A.L., et leurs colonies personnelles. Ajouter à cela une demi-douzaine de systèmes solaires, dont seule une planète est habitable (et encore...). En tout et pour tout une vingtaine de milliards d'individus (aux trois-quarts Atlani).

Capitale: Arkaelen.

Système politique

Ce qu'on nomme par Ligues Atlani est un Conseil, formé des trois personnalités politiques les plus importantes

de chacun des membres. A savoir pour *Listant*: le Président, le Premier Ministre et le Ministre des Relations Extérieures; pour *Brivianë*, le Leader, le Chef de la Diplomatie et le Chef Militaire; pour *Eokard*, le Roi et la Reine, ainsi que le Premier Ministre.

Ce Conseil des Ligues se réunit tous les trois mois pour discuter des sujets d'actualité, boire un coup autour d'une table et ripailler comme des bêtes. En bref, faire la foire et bosser un peu à l'occasion. En cas de crise, ils se réveillent quand même...

Forces armées

Les Ligues n'ont jamais eu une force militaire à proprement parler (à part le Royaume d'Eokard). Cependant, on peut s'attendre, comme on a pu le voir lors de la Guerre Froide de 2265 avec la Fédération des Hautes-Terres, à ce que toute la population Atalen saute sur les armes en cas de menace.

Cela ne constitue pas une force très imposante, surtout au point de vue de la valeur militaire, mais en guérilla, ça peut faire très, très mal!

République de Listant (*Lanvesyn Listantë*)

Géographie

La République de Listant est formée de la planète *Listant*, de sa lune et de deux autres planètes dans son système; ce sont deux mondes miniers. C'est tout!.. *Listant* elle-même est une planète terraforme, en grande partie forestière; le climat y est en général plutôt humide et les habitations très espacées dans le paysage, un peu comme *Dor Eydhel*.

Elle compte 3 milliards et demi d'habitants, dont seulement 150'000 en dehors de la planète-mère.

Capitale: Jarlan-Daleyvnor.

Système politique et climat social

Bien que relativement impropre à décrire le mode de gouvernement listan, "république" est encore celui qui s'en approche le plus. En fait, il s'agit d'un curieux mélange entre le principe de la république, des restes de féodalité et un

tralisateurs ou — pour les cas graves — fusils AMAG en cas de problèmes.

Economie et technologie:

Mis à part le tourisme susmentionné (considéré plus comme une plaie que comme une source de revenu, d'ailleurs...), *Eokard* ne pèse pas lourd dans la balance économique internationale...

Les produits de luxe, les distilleries et autres complexes agro-alimentaires ne rapportent pas grand'chose à l'Etat et ne servent généralement que pour le marché intérieur.

Ceci mis à part, l'Université Royale est une des plus renommée, spécialisée dans les domaines scientifiques et historiques. Les Archives de la Royauté, elles, ont la réputation d'être les plus complètes de la Sphère, si l'on excepte peut-être celles du CEPMES, et encore...

Forces armées

Formées de la Garde Royale, des Milices Populaires et des Escadrons d'Interception Stellaires, l'armée du Royaume d'*Eokard* est, si ce n'est la plus grande, du moins la mieux entraînée et la mieux équipée des Ligues Atlani, car puisant sa source dans le passé le plus reculé du royaume.

Les soldats d'*Eokard* ont la réputation (justifiée) d'obéir au *Kagda-Turinevya*, ou "Code du Guerrier", vieux de plus de 10'000 ans, faisant de cette armée le plus vieux corps de Chevaliers (dans le sens médiéval du terme) encore en service dans la Sphère.

Ceux qui croient que ça doit donner une force de frappe ridicule n'ont qu'à demander au Haut-Commandement Karlan ce qu'ils en pensaient, à l'époque de la Première Guerre d'Expansion, ou à la Fédération des Hautes-Terres lors de leur attaque sur la République de Listant...

peu partout dans la Sphère. Elle possède aussi plus de 25% des parts de cinq autres mondes, plus quelques bribes sur une vingtaine d'autres, notamment dans la Frontière.

"Propriétaire" signifiant ici qu'elle possède plus de la majorité des parts de toutes les industries d'une planète.

Pas de colonies, à proprement parler (si l'on excepte les planètes contrôlées économiquement), mais près de 250 comptoirs dans toute la Sphère. Ce terme de "comptoir" recouvre de nombreuses notions, du centre commercial dans une banlieue de Paris à un territoire grand comme l'Europe, en passant par les stations spatiales (la G.M.S. est propriétaire d'un quart du secteur privé de la station européenne *Thirteen Stars*), les Starports et les villes.

Pas loin de 40 milliards d'individus sur les fiches de paye de la G.M.S. (seule méthode de recensement connue et reconnue dans les planètes et comptoirs de la Guilde). Le brassage de population est important, mais on distingue quand même une majorité de Siyani (35-40%), suivi plus loin par les Atlani et les Eyldar.

Capitale: *Cchlatzzstrill-wlyssi*, qui, comme son nom l'indique, se situe sur *Cchlatzzstrill*.

Système politique et climat social

L'auriez-vous deviné, la Guilde Marchande Siyansk est un état corporatif, ce qui veut dire que le pouvoir va aux plus riches. Rien de bien nouveau, me direz-vous... Pour être précis, au niveau national, l'*Asssilohyerd*, ou Conseil de Gestion, rassemble les cinq corporations ou guildes les plus puissantes membres de la G.M.S.

Ces corporations sont appelées les Cinq Etoiles et sont redésignées tous les douze ans d'après les chiffres des douze années précédentes. Les succursales des Cinq Etoiles gouvernent les échelons inférieurs.

Sans être particulièrement orageuse, comme en F.E.F., ou de tout repos (comme dans les Ligues Atlani), la G.M.S. offre un visage assez paisible pour que le perso avide de repos puisse s'y mettre au vert un moment, tout en étant assez agitée pour que les tigres puissent y trouver leur compte.

Les principaux troubles sociaux viennent des chicaneriers inter-corporations, ainsi que de l'importante criminalité (la *Cosa Nostra* ayant émigré en



Guilde Marchande Siyansk (GMS; nom original inretranscriptible)

Géographie

La Guilde Marchande Siyansk est propriétaire à l'heure actuelle d'une quinzaine de planètes, éparpillées un

masse à l'aube du 22e siècle pour échapper aux purges antiterroristes...). Mis à part cela, l'ultra-libéralisme économique cotoie une politique sociale relativement "humaniste" (revenu minimum ou travail assuré, droit à un logement, etc...), parce que ça fait une bonne image de marque...

Cependant, la société est fortement "castée": on distingue les "cadres supérieurs", les "cadres", les "travailleurs", les "assurés" et les "sans-caste". La sécurité est assurée par des forces de police privées ou des Milices de corporation.

Economie et technologie

La Guilde Marchande Siyansk est en plein déclin par rapport à son âge d'or d'après la Première Guerre Stellaire, ceci principalement à cause du "Choc Terrien" du début du 22e siècle. Il serait cependant prématuré de l'enterrer tout de suite, car elle a encore de beaux restes...

Les principales industries de la G.M.S. viennent bien évidemment du tertiaire: banques, assurances, transports interstellaires, etc... en bref: les services; on constate aussi une nette recrudescence du tourisme. Par contre, l'agro-alimentaire, les matières premières et l'industrie lourde est en pleine déconfiture. A noter, depuis 2214, une alliance économique entre la G.M.S. et l'Etat d'Israël.

La civilisation siyansk, principalement marchande, n'est pas une civilisation d'inventeurs! De rares percées s'opèrent de temps en temps au niveau de la médecine ou de la navigation hyperspatiale, mais c'est à peu près tout. L'espionnage industriel est ici aussi en pleine expansion...

Forces armées

Il n'existe aucune armée dans la G.M.S.. Même la Colonne de Sécurité, sorte de force intercorporative anti-terroriste, est plus une force de police qu'une armée digne de ce nom.

A côté de cela, diverses petites compagnies mercenaires et les Milices corporatives assurent la sécurité des frontières et des endroits à risque, ainsi que la protection des convois importants. En clair: pas payé, pas protégé!..

Fédération des États de la Frontière (*Borderline States Federation*)

Géographie

Jouant toujours aujourd'hui le rôle de tampon entre le Haut-Commandement Karlan et le reste de la Sphère, la Fédération des États de la Frontière est forte de 37 états membres (sur les 41 d'origine), répartis dans 32 systèmes solaires différents.

Mis à part ça, elle ne possède aucune colonie à proprement parler, les 37 états ayant tous le même statut politique au sein de la Fédération.

En constante fluctuation, de par la violence quotidienne d'une part et les fréquents exodes massifs d'autre part, la population de la Frontière est très difficile à estimer, et l'état catastrophique des instituts de recensement n'est pas fait pour arranger les choses... Toutefois, le chiffre officiel est d'environ 75 milliards d'individus, toutes races confondues. Les Humains (Highlanders, Mutants et Atlani compris) semblent y être en majorité, suivis de près par les Siyani.

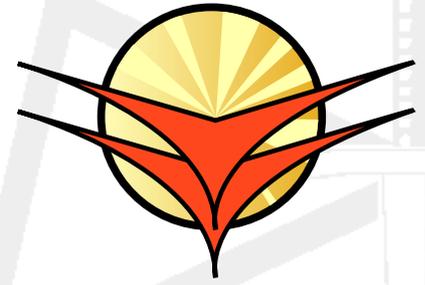
Capitale: anciennement (jusqu'en 2249) Presidium; depuis l'atomisation de celle-ci, aucune capitale centrale, même si Caramer Laeralis, sur *Caramer*, et Tara Kaïldiena, sur *Kaïldien*, font pour le moment office de "capitales administratives"...

Système politique et climat social

Si je vous dis que les *N.A.U.S.* ont l'air d'un club de vacances à côté, vous me croyez? Vous avez tort, c'est la triste vérité!

Primo, la violence urbaine est omniprésente. Le *Vehicular Duelling* aussi, malheureusement sans les régulations de la *W.A.S.A.* et les divers Codes d'Honneur et/ou de Chevalerie tacites en usage partout ailleurs... Ici, on ne semble connaître comme loi que le Talion, version revue et corrigée "F.E.F."...

Deuzio, la corruption est une pratique tellement répandue qu'il est même inutile de demander l'heure à un flic sans lui présenter un billet de 2.5\$. Bon, il est clair que c'est peut-être un peu exagéré, surtout quand on regarde des endroits plus ou moins civilisés, comme *Caramer* et *Kaïldien*, mais il faut voir que, depuis les Guerres



Corporatives, la situation s'est dégradée à un point assez dramatique.

Peut-on encore parler de système politique à ce niveau-là? Personnellement, je pense que la réponse est non, sans aucun doute! La Frontière ne possède aucun gouvernement central digne de ce nom; tout au plus existe-t-il un Droit commun à tous les états de la Frontière.

Les planètes sont plus ou moins libres de faire ce qu'elles veulent, et sur certaines planètes on a même droit à de multiples gouvernements, dûs à de multiples états. Les forces de police ne sont présentes qu'au niveau urbain et interplanétaire, plus pour régler le trafic qu'autre chose, d'ailleurs...

Economie et technologie

Technologie?.. C'est quoi ça..? En un mot comme en cent, c'est assez lamentable. Seule exception, les industries minières et de raffinerie, qui ont l'air d'être les seules valables de tout ce pays de fous, et semblent en tout cas assurer les revenus de la Fédération de la Frontière à eux tous seuls.

Certains états semblent aussi assurer pas trop mal en agro-alimentaire, et pis c'est tout pour les exportations... Le reste de la Frontière vit de ses échanges internes.

A noter que l'approvisionnement de la F.E.F., surtout depuis les Guerres Corporatives, est assez hasardeux. En effet, sur la demi-douzaine de compagnies qui s'occupent du transport de marchandises en F.E.F., seuls les Tigres Volants et la G.I.C. (q.v. les deux) n'ont pas grand'chose à craindre des pirates, l'une ayant passé un marché avec la Dame de Fer, l'autre étant pote avec elle... En conséquence, ces deux consortiums font un peu les prix qu'ils veulent.

Forces armées

C'est pas la quantité qui manque, mais les états de la Frontière étant tellement désolidarisés les uns par rapport aux autres, ils décident habituellement de mobiliser lorsque l'ennemi est à leur porte. En conséquence, la totalité de la F.E.F. a décidé de se payer les services d'organisations mercenaires pour assurer sa protection. La plupart d'entre elles étant hors-la-loi partout ailleurs dans la Sphère, elles furent toutes contentes de trouver un point de chute permanent et une paye régulière, si minime soit-elle.

Parmi ces organisations, on compte la Dame de Fer, les Tigres Volants et *The Gods of War*. D'autres existent, puisqu'il y en a au moins une quinzaine, mais ce sont ces trois-là qui assurent environ 80% du travail, les autres étant plus spécifiquement basés sur un système solaire voir même une seule planète. On appelle généralement cette force du nom générique de "Coalition Mercenaire" (généralement quand on ne veut pas citer des noms spécifiques et mal vus...).

Haut-commandement Karlan

Géographie

Le Haut-Commandement Karlan occupe officiellement près de 300 planètes réparties sur 250 systèmes solaires différents. Environ 40 de ces planètes sont habitables sans problèmes. Il s'agit là des chiffres officiels du CEPMES; il est fort probable qu'il y en ait bien plus...

On estime la population Karlan à 35 milliards d'individus, sans compter les peuples conquis (ce qui inclut d'ailleurs certaines tribus de la majorité *Hjandri*); en tout, environ 75 à 100 milliards d'habitants dans tout le Haut-Commandement. Ce chiffre est à mettre sous la même réserve que cité précédemment...

La **planète-capitale** du Haut-Commandement est *Aakavarien*.

Système politique et climat social

Ce qu'on appelle le Haut-Commandement n'est rien d'autre qu'un conseil des cinq plus hauts gradés de la nation Karlan. C'est lui qui préside à la destinée de l'état, qui n'est pas une dictature militaire, dans le sens que c'est toute la caste militaire qui forme le dessus de la société Karlan, elle-même très hiérarchisée. On a donc une opposition sociale entre les militaires et les autres, les premiers étant au-dessus des seconds.

Mais les civils eux-mêmes sont astreints à un service militaire facultatif, mais accordant de plus grands bénéfices sociaux au *pro rata* de la durée de vie active consacrée à l'armée. Au-delà de 80% consacrée aux activités militaires, on est considéré comme militaire et l'ascension sociale continue à travers les grades de l'armée Karlan.

Vous essayeriez de semer le boxon dans une société pareille, vous?.. Moi pas! Surtout si on sait que tous les juges sont des militaires...

Bon, ceci dit, on ne sait pas grand-chose sur ce qui se passe effectivement dans le Haut-Commandement (les Karlan ont viré "glasnost" de leur dictionnaires de Galactique...), mais on suppose qu'il existe pas mal de foyers d'insurrection *Hjandri* sur certaines des planètes où ils sont exilés...

Economie et technologie

Les Karlan ne faisaient jusqu'à il y a une vingtaine d'années presque pas d'échanges avec le reste de la Sphère, si ce n'est parfois des matières premières en échange de produits nutritifs, mais cela reste rare, car les planètes du Haut-Commandement sont sensées pouvoir tourner en autarcie.

Mais ils remarquèrent assez rapidement que le fait de ne pas commercer avec la Sphère sous-entendait des troubles sociaux au sein du Haut-Commandement, ce qui faisait un peu désordre pour leur image de marque, dont les Karlan sont très fiers. Conséquence: une activité économique permanente, quoiqu'un peu somnolente...

A noter que le Haut-Commandement n'a pas de monnaie dans le sens où nous l'entendons, mais utilise pour les transactions internes une unité monétaire abstraite (le *Werk'hal*, cf. **Équipement**) par l'intermédiaire de cartes magnétiques.

Au niveau technologique, on sait que les Karlan sont passés maîtres en ce qui concerne la maîtrise de l'hyperespace et l'utilisation de l'univers des tachyons. On prétend même qu'ils ont découvert plusieurs autres univers et les moyens de passer de l'un à l'autre.

Quant à savoir s'il s'agit d'une légende, quelqu'un veut-il aller vérifier?..

Quoi qu'il en soit, les vaisseaux spatiaux Karlan ont la réputation d'être les meilleurs de la Sphère pour ce qui est des performances pures. On assiste aussi à de bons résultats en ce qui concerne les champs de force et la métallurgie. Pour le reste, rien de pas banal...

Forces armées

Comment expliquer ça sans sombrer dans l'euphémisme?.. Bon, en bref, ce ne sont pas des nabots, tant du point de vue physique que militaire... Leur flotte

spatiale est largement assez impressionnante pour qu'il n'y ait que les Highlanders pour oser taper dessus, leurs troupes au sol, équipées d'armes soniques et fortement motorisées, assurent comme des bêtes, etc...

Il n'y a guère que l'aviation qui soit un peu le parent pauvre de l'histoire, mais comme leurs moyens d'interception au sol sont assez largement performants, il n'y a pas de quoi se faire du souci pour eux... Quant au nombre, voir plus haut.

Conseil économique, politique et militaire des états de la Sphère (CEPMES)

Historique

Fondé en -1368, le CEPMES est né de la volonté commune des Siyani et des Karlan de faire cesser les agissements de l'*Arlauriëntur*. Au fil des siècles, il se transforma en un organisme parlant d'une seule voix pour les peuples de la Sphère. Tout cela, bien évidemment, pour le principe de la chose.

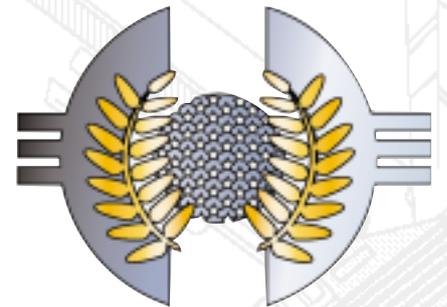
En pratique, c'est une sorte de fédération d'états qui ne veut pas dire son nom et qui aimerait bien avoir la mainmise sur toutes les activités politiques de la Sphère. Tâche ô combien difficile, lorsqu'il s'agit par exemple de mettre d'accord des représentants du Haut-Commandement Karlan, de la Fédération Highlander, de la République Eyldarin et du *Rowaan PowerForce*...

En gros, De Gaulle l'aurait appelé "le machin", la Suisse aurait obstinément refusé d'en entendre parler et son efficacité aurait fait rire n'importe quel fonctionnaire soviétique du 20e siècle. Cependant, quoi qu'on en dise, le CEPMES représente quand même une force de cohésion au milieu de ce chaudron de sorcières qu'est la Sphère maintenant. Seulement, tout le monde veut tirer la couverture à soi, alors bonjour l'objectivité...

Organisation

Le CEPMES siège sur *Fantir*. Il est difficile de le rater: il se trouve sous une énorme coupole de 1 km. de haut...

Dans son appareil politique, est composé de trois Conseils, ou Chambres.



of War, une bande de gens "sérieux", avec uniformes, grades et organisation bien rigoureuse et militaire, supportant mal la proximité des deux autres tarés, qui, eux, s'entendent parfaitement bien entre eux, si l'on excepte la jalousie professionnelle qui les oppose la G.I.C., traditionnellement allié de la Dame de Fer...

En 2290, la compagnie continue, d'un côté, à assurer des transports de fret d'un bout à l'autre de la Sphère et, de l'autre, à fournir des mercenaires aux divers groupuscules "terroristes" qui veulent libérer leur planète du joug highlander.

Organisation:

Au départ une splendide organisation paramilitaire, bien sérieuse, et tout et tout, les Tigres Volants ont viré au cours des cent dernières années au bordel complet ou presque... Pourquoi? Eh bien tout simplement à cause de l'afflux massif d'Eyldar, d'Humains d'Ardanya ou de la Frontière et autres cas sociaux... Vous avez déjà essayé de faire mettre un uniforme à un Eylda, vous?..

Toujours est-il que les Tigres Volants ont gardé envers et contre tous leur hiérarchie militaire (tout en laissant tomber l'uniforme, c'est meilleur pour les nerfs des officiers...), qui sert principalement à déterminer le nombre de zéros sur la feuille de paye à la fin du mois.

Chaque tigre volant, à son admission dans la compagnie, doit justifier d'une certaine aptitude professionnelle ou militaire et apporter son propre matériel avec lui. La nourriture, le logement et les munitions (pour l'exercice en tous cas et dans la limite du raisonnable autrement), ainsi que les frais d'entretien de véhicule sont par contre à la charge de la Compagnie.

La paye diverge selon l'incorporation, le type de job, le grade et les diverses primes (de risques ou autres). Les grades chez les Tigres Volants sont les suivants, dans l'ordre croissant:

Soldats:

- Soldat
- 1ere Classe

Sous-Officiers:

- Caporal
- Sergent

Officiers:

- Lieutenant
- Lieutenant-Colonel

- Colonel

Officiers Supérieurs:

- Commandant
- Général
- Vice-Amiral
- Amiral de la Flotte

Les responsables de véhicules, autres qu'un vaisseau, ont habituellement un grade (et donc une paye) de deux rangs plus élevé que le reste de l'équipage (si, évidemment, l'équipage il y a...). A noter que le titre de capitaine, situé à peu près entre lieutenant-colonel et colonel, est exclusivement réservé aux personnes responsables d'un vaisseau spatial (de catégorie 1 ou supérieure), et ce quels que soient leurs grades respectifs. Il est bien évident qu'il donne droit à une prime conséquente.

Guilde Intergalactique du Commerce (G.I.C.)



Historique:

L'origine la plus profonde de ce qui est actuellement la deuxième compagnie commerciale de la Sphère (après la Confrérie Marchande Siyansk) ne se perd pour une fois pas trop dans la nuit des temps, comme on dit vulgairement.

En effet, la G.I.C. est née de la fusion des Transports Siyansk Internationaux et du méga-trust terrien Trans-World Inc. en 2117. Autant dire que cette fusion fit à l'époque à peu près autant de bruit qu'un Monsters of Rock pendant le Festival d'Avignon...

Les Transports Siyansk Internationaux avaient à leur actif le déclenchement de 5 des 17 Guerres Mondiales Siyansk, sans compter les innombrables escarmouches intercorporatives. Pour finir, des gens s'étaient énervés et la Compagnie était en 2117 au bord de l'épuisement, pour cause de guérilla économique et physique durant près de 140 ans...

De son côté, Trans-World Inc., multinationale terrienne basée à Panama, s'était taillé une solide réputation d'agressivité hors du commun (et parfois hors-proportion) parmi les compagnies de transport de la Terre. Première compagnie à se lancer dans le transport intersidéral, elle n'avait rien trouvé de mieux que de piquer trois cargos à la Fédération des Hautes-Terres, par l'entremise d'une boîte mercenaire (l'affaire

ne fut d'ailleurs révélée que vingt ans plus tard, laissant le temps aux Européens de se disculper des accusations highlanders...).

Bref, c'étaient deux dangers publics qui se fondaient et s'offraient, du même coup, une nouvelle conduite, blanche comme neige... Attaquée plusieurs fois par les autres compagnies de commerce, la G.I.C. a toujours su se sortir des accusations de concurrence déloyale, grâce aux avocats les mieux payés de toute la Sphère, ainsi qu'aux pots-de-vin les plus faramineux de l'Histoire.

C'est ainsi que la G.I.C. s'est attiré la haine farouche de tous les trusts siyansk en général et de la G.M.S. en particulier. L'implantation de la Guilde Intergalactique du Commerce sur le territoire des Guildes Siyansk en 2161, considérée par les milieux économiques comme une véritable provocation, a d'ailleurs failli résulter en un début de guerre corporative.

Organisation:

La devise de la G.I.C. est "Tout, Partout!". En conséquence, elle possède la plus importante flottille de vaisseaux spatiaux civils de toute la Sphère, avec plus de 7'500 unités de toutes tailles. Le siège social de la Guilde est à la fois à Paris et à Fantir. Outre la G.I.C., le trust possède aussi la B.I.C., la Banque Intergalactique du Commerce, la Norway Civilian Spacecraft Inc., trois chaînes de restaurants et deux chaînes d'hôtels. On estime que la G.I.C. emploie 12'500'000 personnes dans toute la Sphère, incluant les espions et informateurs, mais pas les douaniers et autres fonctionnaires corrompus jusqu'à la moelle... Tout compris, c'est la douzième compagnie de la Sphère par son chiffre d'affaire.

La spécialité de la maison est le transport rapide. Dans la F.E.F., elle fait même office de service postal, en accord de non-piraterie et de protection avec la Dame de Fer, histoire de préserver sa sécurité dans ces lieux douteux... Petit détail historique amusant: cet accord de protection, auquel personne (pas même les principaux intéressés) ne croyait il y a 60 ans, se révéla des plus précieux lors des Guerres Corporatives de 2236 à 2255. On peut dire à l'heure actuelle que si la G.I.C. possède la moitié des stations de ravitaillement de la Frontière et a droit à une quasi-priorité sur le transport de

toute marchandise vers ou de la F.E.F., elle le doit bien à la Dame de Fer, qui trouve là une source supplémentaire et régulière de revenu et de matériel.

Pour sa défense, on estime que la G.I.C. peut compter sur 100'000 mercenaires, gardes privés et autres officiers de sécurité. Ce sont des individus extrêmement bien équipés, bien entraînés et surtout très bien payés! Ils sont employés officiellement pour la protection des marchandises et des locaux de la G.I.C. Officieusement, on peut les voir faire des descentes sur des concurrents un peu trop collants ou aller corriger un intermédiaire véreux. On a aussi pu assister dans la G.M.S. à de véritables combats de rue entre mercenaires de la G.I.C. et mafiosi commandités par les trusts siyansk.

Comme on l'a dit précédemment, en cas de problèmes dans la F.E.F., la Guilde Intergalactique du Commerce peut compter sur la protection -- voire parfois l'escorte -- de la Dame de Fer ou d'une autre compagnie mercenaire du même genre. A noter que, bien qu'étant en théorie alliés, la G.I.C. et les Tigres Volants ne se font pas beaucoup de cadeaux (tout en restant dans les limites de la bienséance) au niveau concurrentiel...

Tarifs et autres

Les tarifs de la G.I.C. sont de 200\$ par tonne (ou part de) de cargaison, par Année-Lumière pour le régime normal. A ce train-là, la marchandise arrive en deux jours à moins d'une A.L., en cinq en-dessous de 10 A.L., en moins de deux semaines entre 10 et 25 A.L. et en moins de deux mois jusqu'à 100 A.L. (délais garantis sur facture, satisfait ou remboursé).

Au-delà de 100 A.L., les seuls transports de la G.I.C. sont des vols réguliers, avec cargos géants et tout et tout, donc nettement plus lents (compter entre 1.5 et 1 A.L. par jour, en moyenne).

A noter que ces tarifs sont valables seulement pour les particuliers, les entreprises bénéficiant de réductions pour des grosses quantités. Ils incluent aussi l'assurance et le dédouanage (sous réserves de suppléments pour des endroits protectionnistes ou à douane réputée chiantie). Les prix peuvent être multipliés par un facteur allant jusqu'à cinq en cas de troubles, de piraterie fréquente ou de guerre dans le secteur concerné.

Cash & Kill ("Vous payez, nous fournissons!")

Historique

L'origine de Cash & Kill, l'organisation la plus étendue de vente d'armes, remonte aux années 1950 sur Terre. Cash & Kill était déjà alors la source d'approvisionnement préférée des terroristes, révolutionnaires et milieux criminels divers. On a souvent d'ailleurs établi des parallèles entre cette organisation et la Cosa Nostra américaine, mais le secret relatif dont elles s'entourent toutes deux est loin d'être percé, même plus de trois siècles après. Réputée d'une discrétion défiant toute concurrence et d'un modernisme sans cesse remis au goût du jour, Cash & Kill est bientôt devenue le n°1 du trafic d'armes dans le monde. Interlocuteur indispensable pour les petits conflits comme pour les guerres majeures, jamais son nom n'apparut dans des archives officielles.

En 1992, la fin en apothéose de la guerre ne fit que ralentir ses activités, désorganisant ses structures de distributions et tuant les trois-quarts de ses "précieux collaborateurs". Dès que la paix se réinstalla, l'organisation en profita pour faire de même. Rachetant des usines de matériel divers, les refondant en usines d'armement sous diverses couvertures, réinstallant ses bureaux informatisés dans différents coins de la planète et recrutant avec soin un nouveau contingent d'informateurs et de contacts, Cash & Kill ne tarda pas à se réinstaller sur son piédestal.

Selon les sources du F.B.I., c'est le réseau "Cash & Kill" qui approvisionna la Ville Libre de Copacabana, les maquis Rowaan en Afrique et partout ailleurs dans la Fédération, ainsi que les Commandos Exodus d'Israël et l'insurrection armée en Scandinavie. Il semblerait qu'ils avaient même, avant 2053, des antennes en N.A.U.S., et qu'on leur doit le succès des Guerres de Sécession américaines... Ce n'est que vers 2090 que le grand public apprit d'ailleurs l'existence - souvent assimilée d'ailleurs à une légende - de ce réseau gigantesque...

Quoi qu'il en soit, Cash & Kill arriva à l'âge de l'espace avec le but avoué d'agrandir sa sphère d'influence à toute la Galaxie. A ce niveau-là, l'organisation rencontra pas mal de problèmes de

concurrence, dus notamment aux Guildes Siyansk, chacune ayant une section "trafic d'armes" et entendant ne céder le monopole à personne, surtout pas à des petits blancs-becs de Terriens fraîchement arrivés.

Organisation

Cash & Kill vend tout ce qu'on peut trouver sur le marché de la Sphère en matière d'armement. Cela va du poing américain à la Battlestar d'occasion (avec une boîte de munition, mais équipement non compris...). Et ce dans n'importe quelle quantité (dans les limites du stock, of course...).

Le système de vente est basé sur la prudence et l'anonymat le plus absolu. Les postes de contact sont tous situés dans des villes de grande importance, capitales d'états ou de nations, par exemple. Dotés d'une couverture en béton nukeproof, le seul moyen d'y accéder est d'être contacté par un des informateurs de Cash & Kill. Les "bureaux" sont situés habituellement dans un environnement de luxe de bon goût. Ils sont entièrement informatisés, garantissant ainsi l'anonymat des offices directeurs et des clients, munis de claviers et d'un circuit de reconnaissance vocale, couplé à un traducteur électronique, permettant de comprendre les quinze langages les plus parlés de la Sphère. Les différentes banques de données de Cash & Kill, locales et internationales, sont reliées entre elles et aux "bureaux" par système HyperBeam, et de ce fait intraquables.

Remarquez quand même que l'organisation ne vend pas à n'importe qui. Ses informateurs sont habituellement très bien renseignés sur les moyens financiers de l'acheteur éventuel. De plus, les vendeurs eux-mêmes ne sont pour la plupart pas au courant qu'ils sont sur les fichiers de Cash & Kill... Généralement les commandes se font par le biais d'entreprises d'import-export "irréprochables", voire par des études d'avocats ou tout autres notables. Des gens bien, quoi...

Autant dire que la sécurité des transactions est quasi-absolue, une action des forces de l'ordre ne résultant au maximum qu'en la chute de la filière locale, qui, après épuration et vérifications, se reformera ailleurs...

Selon les estimations de l'I.S.C.P., Cash & Kill emploierait près de 100'000 personnes, informateurs inclus. Toujours selon les mêmes sources, on



estime cependant que le "noyau" de l'organisation ne compte pas plus de 1'000 individus dans toute la Sphère, toute l'organisation étant selon toute vraisemblance centrée sur la Terre.

On sait aussi que le R.P.F. travaille "main dans la main" avec Cash & Kill, alors que les hypothèses de connexion entre eux et l'Autre Voie (q.v.), bien que probables, n'ont jamais pu être prouvées.

- Exemple: Un Fulgurant automatique est disponible un peu partout par des sources plus ou moins officielles à (4'500 x 3) 13'500\$. Cash & Kill le vend (4'500 x 2) 9'000\$.

Tarifs et accommodations

Cash & Kill offre son matériel à un prix 100% plus élevé que le prix de vente normal, mais sans compter les modifications de Cat. du CEPMES.

Au-delà de la "simple" entreprise de vente illégale d'armes, Cash & Kill revêt un aspect encore moins engageant, puisqu'elle sert d'intermédiaire pour des groupes d'assassins, comme Dagger ou Sheldya Llaturi. En général, un assassinat coûte, suivant la cible, de 5'000\$ (votre beau-frère, vendeur de merguezes au marché aux puces) à 5'000'000\$ (directeur de corporation, président d'un état, etc...). Se greffent sur ce coût des multiplicateurs suivant les conditions: le degré de discrétion, la méthode désirée, la sécurité, etc... A ces tarifs, rajouter 25%, à titre de commission pour Cash & Kill... Faut bien vivre pendant que d'autre meurent, pas vrai?..

De même, Cash & Kill a aussi des contacts avec près de 40 groupes ou groupuscules mercenaires ou terroristes...

Il existe trois codes pour les différents acheteurs, tout trois symbolisés par une carte de crédit "banale", mais permettant d'accéder aux bureaux grâce au code secret et à l'onde biologique du possesseur. La "Bronze Card" garantit que l'acheteur peut disposer d'au moins 10'000\$ en liquidité immédiatement et lui offre, en cas de nécessité, un crédit pour 50'000\$ d'achat. La "Silver Card" garantit 100'000\$ de liquidité et 500'000\$ de crédit, alors que la légendaire "Gold Card" signifie 1'000'000\$ de liquidité et un crédit illimité...

européenne et installée en République Eyldarin, elle doit sa réputation principalement à son action lors de la prise d'Alt par la Fédération. En effet, une équipe de reportage de Mind's Eye se trouvait sur place lors de l'attaque-surprise, qui, du coup, n'en fut plus une...

Dès lors, elle s'est rapidement hissée au sommet du box-office, entre autres grâce à (ou à cause de...) son ton impertinent et indépendant, ainsi que la qualité de ses programmes, contrastant assez violemment avec la médiocrité habituelle.

Organisation:

Emettant en HyperBeam (q.v.) des images en Flat-, 3D- et HoloVision (respectivement image plate, image en relief et holo-animation), Mind's Eye est une chaîne privée, financée à 80% par les abonnements et à 15% par une publicité discrète (spots de 30 secondes toutes les heures, ne saucissonnant pas les films, et noms des annonceurs aux génériques des émissions sportives). Les 5% restants viennent de fonds privés et de mécénat.

Mind's Eye emploie plus de 1'200 personnes, dont 500 techniciens, 160 reporters et 25 envoyés spéciaux, 100 employés de secrétariat et de direction et 35 présentateurs. Elle dispose en propre de 12 émetteurs HyperBeam, en utilise 10 autres appartenant au réseau LaserVision et loue les services d'une demi-douzaine d'autres pour arroser environ 60% de la Sphère (les 40% restant faisant partie de l'espace Karlan...).

L'abonnement annuel pour pouvoir capter les émissions de la chaîne coûte 2'000\$. Il donne droit à un synthoniseur spécial pour l'écran TV. Dans certains coins de la Sphère, ce synthoniseur est vendu sous le manteau pour 10'000\$, et ne marche convenablement qu'à moins d'une A.L. de l'émetteur.

Voici la grille des programmes hebdomadaires, retransmis en temps PMT (Paris Mean Time):

00:00:FlashVision. Flash d'information, version raccourcie de l'InfoVision de la veille.

00:15:Lundi et Jeudi: We Rock! Rétrospective d'un groupe Rock, concert, ou interview d'une personnalité de la scène Rock.

Mardi, Mercredi et Vendredi: The Return of the Son of the Horror Movie II (The

LASERVISION
Mind's Eye

Laservision/Mind's Eye ("Watch the World!")

Historique

Mind's Eye est une des plus récentes chaînes de TV de la Sphère. Créée en 2108 par une équipe américaine et

Revenge). Un film d'horreur ou de fantastique (note: ce genre regroupe aussi la Science-Fiction du 20e siècle. Ne soyez donc pas étonné d'y voir programmé un jour Star Wars).

Samedi et Dimanche: Eros Über Alles! Film de cul. Emission régulièrement attaquée par des associations pour la Pureté Morale, mais jamais interdite. Mind's Eye a son siège social sur Ardanya, et est de ce fait protégé par les lois (ou l'absence de) eyldarin...

02:00:LaserVision SportsLights. Les meilleurs moments des sports de combats américains.

04:00:FlashVision. Edition raccourcie d'InfoVision.

04:15:Feuilleton quelconque, un différent chaque jour de la semaine.

05:00:Raise your Fist and Yell... Talk-show-défourloir, pendant lequel les invités peuvent parler librement et sans censure d'un sujet choisi, jusqu'à ce que le public en ait marre et les bombarde d'objets divers, en rapport avec son occupation et son discours. Le présentateur, Kalaen AMALDIN, est un des rares Eyldar pas patients du tout et extrêmement subjectifs.

08:00:InfoVision at Eight. Derniers développements de l'actualité.

08:30:Lundi au Vendredi: Young Hearts. Emissions pour la jeunesse.

Samedi et Dimanche: Alpha. Magazine scientifique.

11:00:NoisivOfni ou In False Visions ou InfoVision Upside Down... D'origine australienne, donc vaguement influencée par la culture Highlander, un journal télévisé qui ne respecte pas grand chose...

12:00:The Real InfoVision. Edition complète d'InfoVision.

13:00:Feuilletons, quatre séries différentes.

16:00:FlashVision.

16:15:Lundi, Mardi et Mercredi: Just Another Movie... Vieux film, précédé d'une présentation par un

cinéaste célèbre et/ou suivi d'un débat.

Jeudi, Vendredi et Samedi: Cinema Show. Actualité cinématographique, précédée par un film récent (moins de 15 ans en général).

Dimanche: Drama. Théâtre ou opéra.

19:00:SportVision. Actualités sportives, en bref.

20:00: InfoVision Evening.

20:30:Lundi: Da Court. Procès pour rire d'une personnalité, dans la plus pure veine du "Tribunal des Flagrants Délires"...

Vendredi: Mind's Eye. Magazine d'actualité, traitant des sujets les plus brûlants du moment ou jetant un regard nouveau sur d'anciens événements. Sans aucun doute l'émission la plus dérangeante de la Sphère, spécialisée dans le déterrage de cadavres pas très frais...

Mardi, Mercredi et Jeudi: Murder in the Rue Morgue. Films policiers ou thrillers.

Samedi: The Star Crashers. Emission de variétés satiriques, avec les Écraseurs de Stars ne font pas dans le détail quand il s'agit de ridiculiser une célébrité...

Dimanche: Warline. Films de guerre.

22:30:The Page has been Turned... Magazine culturel en général et littéraire en particulier.

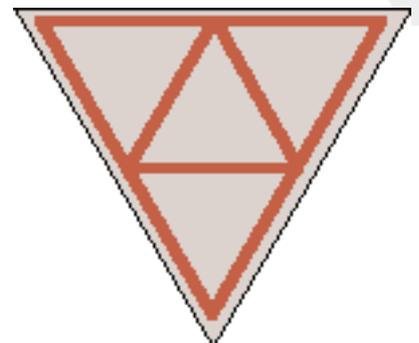
24:00:FlashVision.

La Dame de Fer (The Iron Lady)

Histoire:

Ce nom va vraisemblablement rappeler de bons souvenirs à mes frères de race grasseux, vu qu'il est directement inspiré d'un des groupes de Heavy-Metal les plus prestigieux (certains disent même LE plus prestigieux) de l'Histoire.

La Dame de Fer fut fondée aux alentours de 2005 par le fils d'un des membres



survivants du groupe en question, qui eut l'idée de créer, avec l'aide de quelques autres fondus de ses amis, un groupe de pirates de l'espace. Juste comme ça. Pour rire. Ils réussirent à mettre la main on ne sait comment sur un dépôt de l'*Arlauriëntur*, et on vit apparaître trois ans plus tard une archaïque Battlestar, nommée la Dame de Fer, tout ce qu'il y a de plus opérationnelle, garnie d'un équipage de barjots, qui se mirent aussitôt à se faire haïr par les diverses Guildes Marchandes de l'époque, puis par la Fédération des Hautes-Terres. Les autorités Highlanders n'apprécièrent pas et envoyèrent leur flotte spatiale nouvellement formée purifier un peu l'espace autour de leurs colonies et sur les routes marchandes. Applaudissements des Guildes, qui s'y mettent aussi, du coup... Résultat logique, après quelques tatannes assez conséquentes, la Dame de Fer se retira dans l'ombre pour une vingtaine d'années, histoire de lécher ses blessures et recharger ses batteries de cuisine...

Le retour fut fracassant, puisque se déroulant à l'époque de la prise d'Alt. En 2126, la Dame de Fer surgit brusquement de l'hyperespace et vaporisa les fleurons de la Flotte Highlander avant que ceux-ci aient réussi à trouver le bouton "Alarme Générale"! Plus tard, Gabriel FORE reçut un télégramme: "Un partout, la balle au centre!" Ayant gagné par cela le titre de Compagnie Pirate Avec Laquelle Il Faut Compter, ainsi que celui de Petits Plaisantains Cosmiques, ils s'en allèrent vers de nouveaux pillages...

En 2211, la Fédération des Etats de la Frontière, qui servait déjà de port d'attache attitré à la compagnie depuis un petit moment, les appela au secours pour les aider à défendre leur beau pays. La Dame de Fer devint alors une compagnie mercenaire et agit comme protecteur de la Fédération des Etats de la Frontière, se servant de leurs différents Starports comme d'autant de bases de ravitaillement. Tout en continuant, parallèlement à sa mission de défense, à piller les différents cargos juteux passant à portée...

Organisation (?):

Un peu à l'instar des Tigres Volants, la Dame de Fer est une bande de fous dangereux, mais en pire... Beaucoup de gens pensent -- et souvent à raison -- que c'est là où se trouve la lie de la Sphère: déserteurs, condamnés de droit commun, psychopathes, maniaques, extrémistes de tout bord, mais aussi

quelques rêveurs perdus dans leurs nuages d'herbe-qui-ne-fait-rire-qu'eux, utopistes allumés et autres doux dingues... Est-ce un mal, quand on voit que la chose, contrairement à toute attente, fonctionne sans trop d'accroc?..

Les nouveaux membres de la Dame de Fer sont, comme ceux d'autres groupes mercenaires, d'ailleurs, priés d'amener avec eux leur matériel en même temps que leurs divers talents. Ceci dit, un truc dont on est sûr, c'est qu'on ne trouvera pas d'uniformes (ou pas des reconnaissables...) parmi la Dame de Fer, ni même de grades, dans le sens militaire du terme. Par contre, il existe plusieurs rangs hiérarchiques, s'apparentant plutôt à des titres de chevalerie ou religieux:

Ces titres sont attribués au hasard des réussites et autres actes de bravoure exceptionnels (ou dinguerie spectaculaire, voire même des deux...). Occasionnellement, les titres de Chevalier ou Leader peuvent être attribués à des personnes étrangères à la Dame de Fer.

Militairement parlant, si l'on peut dire, la Dame de Fer est composée de cinq Strikeforces, chacune d'une couleur différente et représentant l'orientation des Strikeforces en question. Ces couleurs sont or, platine, acier, rouge et noir, dans l'ordre décroissant de délicatesse... A l'intérieur des Strikeforces, on trouve des divisions et des groupes de combats. Ces derniers sont constitués par entre deux et une vingtaine d'individus, dont la cohésion constitue la force. Au delà, on peut prétendre au titre de division; celles-ci ont un nom inspiré en général par un groupe de Rock (généralement du Métal quelconque, parce que c'est ce qui sonne le mieux...), ancien ou récent. Evidemment, la couleur de la Strikeforce correspond au genre du groupe, et vice-versa...

Quelques exemples suivent...

Strikeforce Or (Golden Strikeforce):

- Division Alpha. Une des premières divisions de la Dame de Fer, à l'époque où cette dernière donnait plus dans le refuge à utopiste et marginaux que dans la piraterie et le mercenariat à grande échelle. C'est en quelque sorte un des derniers refuges pour gens calmes et non-violents. On y trouve pas mal de diplomates au chômage.
- Division Lords of the Backstage. Comprend les meilleurs musiciens

Note sur les noms des divisions et groupes à venir: Il est bien évident que, pour des bêtes problèmes de copyright, on ne peut pas mettre les noms des groupes auxquels on pense. Donc on a dû magouiller, employer grosses astuces et allusions subtiles (parlons d'autre chose!). Néanmoins, les adeptes s'y retrouveront, je pense, assez vite...

et techniciens son et lumière de la Sphère, aux dires des autres divisions... Mis à part ça, ils sont aussi très doués pour la survie urbaine, c'est d'ailleurs ce pourquoi on les emploie en général!

- The Black Knights. Spécialisée dans les missions de cambriole et d'espionnage. Une seule règle: pas de sang sur les mains! Les contrevenants peuvent toujours aller voir du côté de la Locusts in Flight...

Strikeforce Platine (Platinum Strikeforce):

- Division Q5 Borderliners. Composée presque uniquement d'éléments venant de la F.E.F., volontaires pour défendre leur pays autrement que dans une armée. Vu sa taille -- plus de 10'000 personnes -- c'est quasiment une Strikeforce à elle toute seule... Les unités de la F.E.F. sont habituellement désignées par une lettre et un chiffre, mais l'unité Q5 n'existe pas.
- Silent Knights, Division Locusts In Flight. Génies ès-discrétion. Surnommés aussi "Les Ninjas". Devise: "Vous nous verrez quand nous ne serons plus là!" La Locust in Flight est composée quasi-exclusivement de gens spécialisés dans le cambriolage et l'infiltration; ils sont en constante rivalité (chevaleresque) avec les Black Knights (voir plus haut).
- Division Hawklords, Ce sont ce que l'on pourrait appeler des tarés de l'aviation (espionnage, reconnaissance et transport), nommés auparavant Angels of Death avant qu'un groupe de la Strikeforce Noire ne leur en conteste l'originalité. On ne peut pas discuter avec ces gens-là!

Strikeforce Acier (Steel Strikeforce):

- Division Mindcriminals. Est surnommée ainsi parce qu'elle comprend 75% de psis. Fait méchamment concurrence à la Rose de Mars et l'Autre Voie dans son genre... Certains groupes se spécialisent parfois dans l'occultisme et ce genre de choses.
- Skorpion PanzerDivision. Composée entièrement de hovertanks de type Stingray (surtout ne pas demander où

ils les ont eu...) et de leurs équipages de jobrés germanophones...

- Diehard's Hunters, Division A.C.C.E.S. Prononcer: "Access"; leur équipe de "techniciens en systèmes de sécurité" leur font dire: "A.C.C.E.S. will give it to you!"... Les Diehard's Hunters sont plus spécialement chargés de missions d'escorte et de reconnaissance.

Strikeforce Rouge (Red Strikeforce):

- Soldiers of the Night, Division V.R. Onslaught. Groupe de combat dont la particularité, outre d'avoir un nom à rallonge (il y en a d'autres...), est d'admettre en ses rangs que des nyctalopes (NY 75 ou plus) et en général des spécialistes du combat de nuit. La V.R. Onslaught en elle-même est une force d'action rapide.
- The Pumpkinmen, division folklorique s'il en est, avec leur "fête nationale" le 31 Octobre et leur fameux cri de guerre: "Into Pumpkins!". On pourrait résumer leur utilité en précisant que ce sont des dangers publics, genre "kamikazes en pire"...
- Division Hot 'n' Heavy . Appelée aussi Division Red Lights, ou Acacia Avenue, à cause de la forte proportion de gent féminine dans ses rangs et sa spécialisation dans les missions de charme...

Strikeforce Noire (Black Strikeforce):

- Division Nuclear Winter. Habitué des combats en milieu NBC, ils n'ont pas ratifiés les décisions du CEPMES concernant l'utilisation des armements nucléaires, thermonucléaires et thermiques. Devises: "If you can't kick'em, nuke'em!" et: "Nuke 'em till they glow, then shoot 'em in the dark..." Charmant!

- Division Bloodreign. Les plus fanatisés de tous! Cette bande de fous très dangereux est convaincue que la Dame de Fer doit régner sur la Sphère et s'emploie d'ailleurs à convertir les masses à ses moments perdus...
- Division 91st Celtic Frostbite Zürcher. Pas moins dangereuse que ses consoeurs, "la 91e", comme on l'appelle vulgairement, est par con-

Note: Ces trois divisions de la Strikeforce Noire, associées à la Division Terminal Frost (cf. Élémentaux) sont plus connus sous le nom générique des Four Horsemen of Apocalypse, ce qui reflète d'ailleurs assez bien leur état d'esprit général.

Rangs à la Dame de Fer

- Follower of the Iron Lady (Suivant de la Dame de Fer).
- Knight of the Iron Lady (Chevalier de...)
- Leader of the Iron Lady (Leader de...)
- Master of the Iron Lady (Maître de...)
- Lord of the Iron Lady (Seigneur de...).

Les Seigneurs (Lords...) sont au nombre de cinq, et n'ont encore été jamais vus en public depuis la création de la hiérarchie en 2126. D'aucuns supposent qu'il s'agit d'un symbole, une légende. Pourtant, d'autres rumeurs confirment leur existence réelle.

Par exemple, Gabriel FORE, Président de la Fédération des Hautes-Terres, suite aux premières attaques Highlanders sur la Frontière, s'est vu remettre le titre de Chevalier honoris causa, pour la brillante manière par laquelle il a réussi à assurer à la Dame de Fer des ports de soutien et un boulot régulier.

Autant dire que toute la Sphère en rigole encore, car la déclaration s'est faite de manière officielle, devant le CEPMES, par l'entremise du Président de la F.E.F. lui-même (à l'époque où il y en avait encore un).

tre, et de loin, la plus folklo, avec ses us et coutumes centre-européennes et son patois incompréhensible: le "Zürcherdütsch"...

A remarquer qu'au cours de ces cinquantes dernières années, ce qui n'était qu'une bande de pirates particulièrement dangereux (ce qui n'est déjà pas mal...) est devenue une sorte de secte, où la Dame de Fer est devenue une entité divine, sorte de Sainte Vierge métallique (cf. Bloodreign...). D'abord lancées comme une boutade par la première équipe, les expressions du style: "Que la Dame de Fer te vienne en aide!" ou: "Louée soit la Dame de Fer!" sont rapidement passées dans le langage courant. Au point qu'il existe maintenant une liturgie informelle à la gloire de la Dame de Fer, Reine de l'Espace et des Mondes...

pour cette manoeuvre, d'ailleurs, puisque la Confédération Européenne avait fait de même cinq ans auparavant avec le Project: Silver Dusk. Cependant, les négociations furent un échec politique pour la Fédération, puisque, si les terroristes européens acceptèrent l'aide Highlander, ils ne furent jamais dupes de leurs promesses et se mirent très rapidement à n'en faire qu'à leur tête.

En 2099, les capitales de l'A.N.A. et de la Fédération des Hautes-Terres devaient être la cible des plus grands attentats jamais vus sur Terre, histoire de montrer la puissance de l'organisation aux deux grands blocs. Seul l'attentat de New York réussit, faisant plus de dix mille morts, alors qu'il devait raser Manhattan. La réaction des blocs de l'époque fut immédiate, avec la reformation d'Interpol et une immense chasse au terroriste en N.A.U.S. En conséquence, The Web décida de faire le mort et de se mettre au vert pour quelques années. Après quoi l'organisation se concentra uniquement sur les actions de prestige, laissant tomber leur style "guérilla urbaine". Elle se transforma en une sorte d'armée de commandos à son propre compte.

The Web (La Toile)

Historique:

The Web est la plus tristement connue des associations de terrorisme international, visant à instaurer une anarchie généralisée propre à une prise de pouvoir universelle (grands classiques!..).

L'origine de ce groupe remonte à la fin de la Troisième Guerre Mondiale, à l'heure où on ne faisait plus la différence entre guerre et survie. La plupart des groupes d'origine moyenne-orientale étant trop occupés à mettre en place la République Islamique, toutes les cellules européennes du terrorisme international se retrouvèrent coupées de tout soutien en matériel. Dès lors, ce fut l'éclatement généralisé, chacun pour soi et son propre état autonome. Autant dire que cet état de fait ne vécut que ce que vivent les roses, l'espace d'une apocalypse... Lors de la reformation de l'Europe, la plupart des nouveaux états furent avalés promptement. Cela obligea les cellules à plonger dans l'ombre et l'oubli pour près d'une centaine d'années.

En 2092, après la fin de la Quatrième Guerre Mondiale, la Fédération eut l'idée de prendre contact avec les anciens terroristes (ou, tout au moins, leurs descendants...) pour leur proposer de reprendre le combat, avec une aide militaire importante et la promesse de leur laisser la gestion de l'Europe en cas de victoire finale. L'idée fit son chemin. Les Highlanders ne sont pas à blâmer

Organisation:

Les membres de La Toile sont recrutés habituellement parmi les mercenaires, les soldats d'élite virés de l'armée pour insubordination, les guérilleros de certains maquis de résistance, les bandes de motards, les gangs de rues, etc... Chaque cas est examiné avec le plus grand soin, pour éviter qu'une taupe ne s'infilte dans l'organisation. Toute tentative d'infiltration s'est jusqu'à présent soldée par un échec, à savoir un mort.

Ensuite, un entraînement militaire est dispensé aux recrues et chacun est dirigé vers ce qui sera sa spécialité par la suite. Ce stage dure à peu près trois mois et n'est pas de tout repos, puisqu'il se fait avec conditions et munitions de guerre. Il se déroule dans un des nombreux camps dont dispose The Web dans les steppes de Russie, dans le nord du Canada ou sur quelques planètes désertes.

The Web utilise du matériel ultra-perfectionné, souvent volé aux différentes armées de la Sphère ou acheté auprès de compagnies nord-américaines ou israéliennes (via l'Autre Voie, Cash & Kill ou toute autre organisation de ce genre). Ils ne tiennent absolument pas à se contenter de matos déclassé ou usagé. Ils

veulent ce qu'il y a de mieux et l'obtiennent assez rapidement, d'ailleurs...

The Web est divisé en quatre cellules, appelées respectivement Network ("réseau"), Surgery ("chirurgie"), Apocalypse et enfin The Web itself. Chacune de ces cellules agit plus ou moins indépendamment les unes des autres, sauf, évidemment, The Web. Les décisions à l'échelle de l'organisation sont prises en accord par les responsables des quatre cellules.

Network est chargée des liaisons entre les différents groupes, des communications, ainsi que de l'infiltration de réseaux informatiques, l'obtention (ou l'extorsion) d'informations diverses et autres trucs du même genre. Surgery est l'unité de "combat léger", équipée pour les actions rapides et discrètes. Elle est fortement motorisée, notamment avec des V.E.S ou des V.A.B. ou V.A.H., brefs des engins très rapides et très mobiles. Ce n'est pas une cellule fortement armée, mais très efficace dans son cadre particulier; The Web s'en sert souvent pour "récolter des fonds", récolter des documents ou assassiner des individus encombrants. Pour la baston lourde, il faut appeler Apocalypse qui, comme son nom l'indique, ne fait pas dans la dentelle, mais plutôt de la dentelle... Elle est composée en VDD, armée lourdement pour pouvoir faire le maximum de dommages en un minimum de temps. C'est là que se trouvent les spécialistes de l'explosif... Pour couronner le tout, The Web, tête pensante de l'organisation, coordonne les actions des uns et des autres, s'occupe du matériel et de l'intendance en général et planifie les actions à venir.

Rowaan PowerForce (RPF)

Histoire:

Comme son nom l'indique, le Rowaan PowerForce est indissociable de la race Rowaan. Le R.P.F. est en effet plus qu'un groupuscule révolutionnaire quelconque, voire une simple force armée de plus sur l'échiquier politique, c'est la bannière de toute une race, comparable en cela à l'O.L.P. du 20e siècle, mais en beaucoup plus unie.

L'époque de sa fondation reste encore extrêmement imprécise. Certains en voient les prémices dès les Années

d'Ombre, d'autres préfèrent situer cette genèse dans les années des Révoltes de 2012, voire même après la catastrophe de 2053. Quoi qu'il en soit, la date de naissance historique du mouvement est le 23 Octobre 2055, par le regroupement de plusieurs mouvements indépendantistes mutants sous la bannière des trois Leaders Légendaires: Mustapha M'NI-AKO, Enrico TANIAREU et Friedrich GROVENORDT.

Leur lutte fut d'abord axée sur l'admission d'un "état mutant" indépendant au sein de la Province Sudafricaine, qui avait reporté ses bas-instincts ancestraux des Noirs aux Mutants en général. L'invasion Highlander en 2068 ne servit en rien les buts du R.P.F. (bien au contraire), si ce n'est par l'internationalisation du mouvement. Les répressions se firent de plus en plus sanglantes, les Ghettos Mutants se rouvrirent et les atrocités se succédèrent, tandis qu'on fêtait allégrement le centenaire du décès d'Amnesty International. Autant dire que la fin du 21e siècle fut la période la plus dure pour le R.P.F., mais aussi, pas si paradoxalement que ça, la plus profitable. C'est au travers de ces conditions si extrêmes que se forgèrent les diverses structures, méthodes, tactiques, et surtout la farouche détermination qui fait la force du Rowaan PowerForce.

L'ouverture des nations terriennes à la Sphère et l'expansion coloniale Highlander soulagea les Rowaans d'un grand poids et leur donna l'occasion de mener leur mouvement sur une plus grande échelle. En 2126, la bataille d'Alt, qui faisait rage jusqu'alors, connaissant une légère pause, une section du R.P.F. s'y fit parachuter avec armes et bagages et offrit ses services à la résistance Talvarid. Depuis lors, le Rowaan PowerForce met un point d'honneur à entretenir une cellule active, si minime soit-elle, sur chaque colonie Highlander (dans une certaine limite de ridicule, quand même...).

A la surprise générale, le R.P.F. (tout au moins sa branche politique) fut reconnu en 2219 au cours d'une session des plus houleuses par le CEPMES, ce qui leur donna le droit de siéger comme nation indépendante à l'Honorable Institution, et ce malgré les différents ultimatums de la Fédération des Hautes-Terres.

Organisation:

L'organisation du R.P.F. est semblable à toutes ces organisations de

Mais où ont-ils trouvé tous ces avions?

Raisonnement simple: les premiers avions du R.P.F. ont été achetés à la fin des diverses guerres mondiales ou pas, en sous-main à différents gouvernements ou particuliers. En bref, ce sont des surplus militaires, de même que la grande majorité de l'équipement. Certaines de ces antiquités volent toujours deux ou trois siècles plus tard, preuve s'il en est de l'attachement des Rowaans à leurs appareils...

Maintenant, quant à savoir d'où provenaient les fonds initiaux...



Règles de la W.A.S.A.

1. Il est interdit de tirer sur un piéton alors qu'on est soi-même en véhicule, si ce n'est en cas de légitime défense. De même, il est considéré comme peu fair-play de viser le pilote d'un véhicule.
2. La reddition d'un adversaire doit toujours être acceptée. Autrement, ça s'appelle de l'assassinat. D'un autre côté, un duelliste qui s'est rendu doit s'abstenir de toute action offensive, si ce n'est en cas de légitime défense.
3. L'utilisation de pouvoirs extra-sensoriels n'est pas acceptée, sauf comme défense personnelle (c'est-à-dire protégeant le bonhomme, pas le véhicule...).

Catégories de la W.A.S.A.

- Deux classes d'événements:
 - V-Duelling
 - Duelracing
- Deux statuts pour les pilotes:
 - Amateur
 - Professionnel
- Six catégories de véhicules
 - Motos (et hoverbikes)
 - Voitures (et hovercars)
 - Poids-Lourds (et hovertrucks)
 - Hélicos (et turbopères)
 - Bateaux
 - Delirium
- Quatre classes de combat:
 - Budget, moins de 10'000\$
 - Middle, moins de 25'000\$
 - Yuppie, moins de 50'000\$
 - Rockefeller, moins de 100'000\$

résistance rencontrées dans l'Histoire moderne, à quelques exceptions près...

D'abord, sa taille. Environ 85% des Rowaans sont membres de l'organisation; cela représente à vue de nez dix millions d'individus, ce qui n'est pas négligeable. Bon, d'accord! On ne compte qu'environ les deux-tiers de ceux-ci en "population active", mais ça suffit déjà largement... Une organisation de ce calibre nécessite plus qu'une simple coordination. A sa tête se trouve un Conseil de 25 personnes, les représentants des 20 Cellules de résistance dans la Sphère que l'on appelle des Généraux, et les cinq Chefs du mouvement. Ajouter à cela un Conseil de Crise, qui ne regroupe que les cinq Chefs et qui ne se réunit (en lieu et place du Conseil normal) que dans les cas graves.

Ces deux Conseils décident de la stratégie générale du R.P.F., stratégie qui est développée par chacun des Généraux pour sa Cellule, celle-ci pouvant représenter d'un continent à un système solaire entier. Chaque Cellule est divisé en plusieurs Escadrons, à savoir des bases de 20 à 200 personnes permanentes ou mobiles suivant les exigences de la situation. Les Escadrons sont commandés par un Commandant (comme c'est original!) et divisés en un certain nombre d'Equipes, commandés par un Lieutenant. Les problèmes d'intendance sont réglés au niveau de l'Escadron, plus rarement au niveau de la Cellule. Les problèmes inhérents à l'arrestation ou le décès (plus ou moins accidentel...) de hautes personnalités sont résolus par des promotions immédiates du bas vers le haut.

A noter que les finances du R.P.F. sont des plus fournies. En effet, celui-ci se livre au trafic de matériel et de technologie militaire de la Fédération, et ce au profit de multiples corporations, telles Cash & Kill ou les Ligues des Armuriers de la Sphère. Cette méthode leur permet d'une part de mettre la main sur du matériel des plus sophistiqués pour équiper leur maquis et de l'autre d'apporter suffisamment de capitaux pour assurer un large fonctionnement du R.P.F. tout entier.

Association Mondiale pour le Sport Automobile (World Auto Sport Association; WASA)

Historique:

La World Auto Sport Association est née en 2076 sur les bases de la North-American V-Duelling Federation. La raison pour l'existence d'une telle organisation en était très simple: l'introduction en Confédération Européenne du V-Duelling amena une nouvelle demande et une nouvelle opportunité de promouvoir le Vehicular Duelling dans le monde.

La réponse populaire fut massive et enthousiaste. Dès le départ, l'association fut confrontée à un afflux de membres largement supérieur à ce qu'elle aurait pu espérer. Tout le monde voulait faire partie de la W.A.S.A., ce qui donnait en pratique qu'un peu n'importe qui en faisait partie... Il s'en suivit de nombreuses crises, notamment lors de la saison 2103-2104, où les défauts dans les règlements de sécurité pour les stades et arènes furent brutalement mis en lumière; plus de quinze duellistes furent tués pour cause de déficience de matériel et au moins une centaine de spectateurs perdirent la vie lors de sorties de routes ou d'explosions particulièrement spectaculaires (à Managua, un minibus s'écrasa et explosa dans les gradins, tuant plus de quarante personnes et en blessant une centaine...).

Si l'Audimat connut alors une période de faste sans précédent, de nombreuses voix s'élevèrent dans la communauté duelliste professionnelle pour une plus sévère réglementation. En 2087, un nouveau règlement entra en vigueur, séparant professionnels et amateurs, et délimitant les différentes classes de véhicules. On séparera alors aussi les événements de V-Duelling (combat) et de Duelracing (course, plus un peu de combat). De plus, la W.A.S.A. devint beaucoup plus regardante sur la sécurité des événements, allant jusqu'à interdire de sponsoriser une arène ne répondant pas à ses normes.

Si cette action réussit à redorer un peu le blason de l'association aux yeux des professionnels et des organisations gouvernementales, beaucoup d'amateurs exclus de la W.A.S.A. par les nou-

veaux règlements s'estimèrent grugés, et de nombreux stades de V-Duelling durent fermer pour cause de faillite, faute de fonds pour assurer les restaurations nécessaires.

Organisation

La W.A.S.A. n'est pas seulement une fédération sportive parmi tant d'autres. D'une part, c'est un des lobbies les plus puissants de N.A.U.S., mais aussi un lien permanent entre les membres de l'organisation, les constructeurs et importateurs de matériel, les organisateurs d'événements et les institutions légales. La W.A.S.A. sponsorise près de la moitié des championnats régionaux et nationaux, ainsi que le Championnat du Monde de V-Duelling et de Duelracing. Elle a élaboré des règles strictes de "Chevalerie sportive", de sécurité et de restrictions matérielles pour les événements, que même les non-membres de la W.A.S.A. observent (voir ci-contre). Se faire bombarder de gravillons par un individu surexcité ne constitue pas un cas de "légitime défense" aux yeux de la W.A.S.A. Ni aux yeux des flics, d'ailleurs...

De plus, l'association a établi de strictes distinctions au niveau des combats; plus question de voir s'affronter motos et poids-lourds. Quant aux véhicules bizarres, genre "machine infernale sur N roues", ne pouvant décentement pas rentrer dans une catégorie ou une autre, sont tout simplement classés en Delirium, qui, comme son nom l'indique, est généralement un mélange entre les différents types/combats. Tout événement de ce genre doit d'abord recevoir l'aval de la W.A.S.A. avant d'être organisé.

La W.A.S.A. possède aussi des Centres d'Entraînement, qui sont en fait de véritables écoles de guérilla urbaine et de conduite de combat. L'accès à ces centres est réservé aux seuls membres de l'association (qui fait passer tous les cinq ans des tests médicaux et psychiatriques à ses membres, histoire de ne pas avoir de problèmes avec des psychopathes chaque matin...). On y trouve en général un centre sportif, un circuit de vitesse, une mini-ville, un circuit "tout-terrain", de nombreux simulateurs de conduite et de pilotage, un ou plusieurs gymnases, les bureaux de la section locale et de nombreuses salles de cours et de séminaires. Le centre de Niedrichsburg, sur Europa, s'étend sur 25'000 km² et comprend une place spé-

ciale pour le combat en hélico- ou turboprotère; on considère qu'il s'agit là du plus grand centre d'entraînement paramilitaire privé de la Sphère.

Pour être membre de la W.A.S.A. (professionnel), il faut justifier d'une certaine stabilité mentale (EQ 14 au minimum), d'une bonne santé (FO et CO 12 au moins), justifier d'un Certificat de Non-Criminalité (évolution du Certificat de Bonne Vie et Moeurs; au moins le nom a changé, et cela ne concerne que les infractions graves) et pouvoir se permettre une cotisation annuelle de 5'000\$ par an (incluant une assurance-accident et -vie de 100'000\$). Ils bénéficient d'une réduction de 75% sur les cours et séminaires dispensés dans les Centres, 10% de réduction dans certaines chaînes de distribution de matériel de combat.

De leur côté, les amateurs ne doivent s'acquitter d'aucune formalité médicale ou psychiatrique, mais doivent eux aussi fournir le Certificat de Non-Criminalité et payer 250\$ par an. Ils n'ont accès qu'aux banques de données de la W.A.S.A. et à certains cours, et n'ont que 25% de réduction sur les prix de ceux-ci.

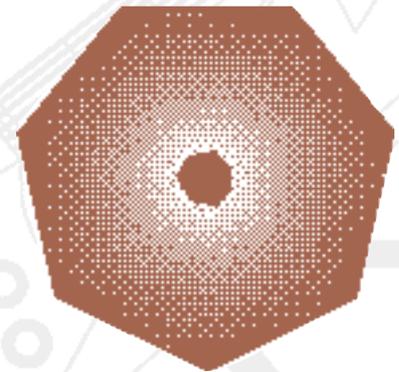
La Rose de Mars (The Rose Of Mars)

Historique:

Au plus fort des Révoltes Mutantes à Copacabana, c'est-à-dire au sortir des Années d'Ombre, les différentes bandes de mutants et les marginaux s'unirent plus ou moins naturellement, histoire de pouvoir lutter plus efficacement contre les attaques gouvernementales dont ils furent l'objet. Lorsque, le 14 Février 2012, le C.S.M. de l'époque abolissait officiellement les Ghettos Mutants et interdisait la discrimination (qui, ceci dit en passant, s'était instaurée pour des raisons d'hygiène vaseuses), les mutants décidèrent de ne pas en rester là et de continuer leur lutte.

C'est ainsi que se créa la Rose de Mars, qui doit son nom au pub qui abritait alors les réunions des leaders de bandes et de communautés. Son but alors était de faire admettre le statut de citoyen américain pour tous les mutants ou la reconnaissance de la Ville Libre de Copacabana par le gouvernement américain.

Lorsque le même C.S.M. définit et reconnut le 5 Janvier 2014 le statut de Ville Libre pour Copacabana, le mouve-



Au sein de la Rose de Mars, il existe plusieurs principes tacites, faisant partie de ce qu'on appelle le Code de la Rose:

1. Respect (au minimum) des psis de niveau supérieur au sien, même si ce n'est pas une hiérarchie stricte.
2. Solidarité des psis entre eux au sein de l'association, et même, si possible, avec des psi-loners si l'occasion s'en présente. Ne s'applique évidemment pas aux comiques de l'Autre Voie...
3. Dans la mesure du possible, respect de la Vie sous toutes ses formes, même contre ceux de l'Autre Voie. Si!
4. Privilégier l'emploi des pouvoirs mentaux et ne recourir à la technologie que le moins possible, le but de la manoeuvre étant une association psi, pas une bande de mercenaires.

ment commença lentement à se désagréger, sous la force conjuguée du manque d'intérêt et du décès des personnes atteintes de mutations stériles ou non-viables. En 2025, le mouvement ne comptait plus que ceux qui constituaient ce qu'on appelait la "marge 10%", à savoir les mutations viables, en majorité la curieuse Mutation Alpha, comme l'appelèrent les scientifiques de l'époque.

C'est ainsi que ce qui n'était qu'un mouvement politique est devenu une des associations de psionistes (appelés aussi Adeptes ou, pour les plus doués, Arcanistes, ce qui est déjà plus gracieux) les plus connues dans le monde.

Organisation:

A l'heure actuelle, la Rose de Mars est en fait une "école de psis", où les jeunes adeptes peuvent compléter leurs connaissances auprès de plus âgés. C'est d'ailleurs là le but principal de l'organisation.

La Rose de Mars connaît une forme de hiérarchie basée sur l'étendue des pouvoirs, décrite ci-dessous. A noter que ces rangs ne sont employés qu'entre les extrêmes, et encore... Il est commun qu'un initié appelle son mentor "maître", mais il est déjà plus rare que le contraire se produise. Deux initiés ne s'appelleront pas entre eux "initié X" ou "initié Y"... Par contre, à partir du niveau "Grand-Maître", on ajoute au nom de l'Arcaniste "Lord" ou "Lady"...

- Adeptes: petit débutant dans les pouvoirs mentaux, maîtrisant quelques maigres pouvoirs de faible difficulté.
- Initié: la taille au-dessus. A déjà des connaissances dans au moins deux Arcanes.
- Eclairé (appelé aussi allumé): a atteint au moins le niveau 5 dans deux Arcanes.
- Maître: connaît au minimum trois Arcanes au niveau 6.
- Grand Maître (dit aussi maître cinquante): maîtrise les quatre Arcanes au niveau 7 ou plus.

Mais la Rose de Mars, ce n'est pas que ça (même si ce n'est déjà pas si mal)! C'est aussi devenu une chaîne de pubs, car le bistrot original fut racheté par

l'association naissante et fit par la suite des petits sur 16 planètes différentes de la Sphère. Chacun de ces pubs (il y en a près de 50...) fait aussi office de "succursale" de l'association, où les adeptes membres peuvent rencontrer des amis, désireux d'apprendre de nouveaux pouvoirs ou d'en enseigner.

Il faut tout de même préciser que la Rose de Mars milite toujours pour la reconnaissance du statut de psi et de la citoyenneté des mutants en général dans toutes les sociétés de la Sphère. A ces deux buts s'est rajouté assez récemment un troisième: s'opposer à la soif de pouvoir de l'Autre Voie par tous les moyens possibles.

La Rose de Mars n'a pas à proprement parler de structure interne chargée de faire la police en son sein. Toutefois, pour les cas vraiment grave de manquement au règlement interne et de désobéissance, il existe un éventail de punitions, de la plus bénigne à la définitive. Les jugements sont habituellement prononcés par les plus anciens (et donc en général les plus puissants) de la Rose de Mars et ne souffrent que rarement des oppositions.

L'autorité suprême de la Rose de Mars est le Conseil de la Rose, qui est composé -- en théorie -- de tous les Grand-Maîtres de l'organisation. Pourquoi seulement en théorie? Eh bien parce qu'il se trouve qu'il y a une centaine de ces Grand-Maîtres, et que certains ont plus de deux cent ans, et de ce fait sont un peu liquides... Bref, ce Conseil élit tous les cinq ans un président parmi ses membres. Actuellement, et jusqu'en 2293, il s'agit de Lady Della Quera, Alphanne de Copacabana, âgée de 87 ans, en paraissant 40 et en avouant à peine 30...

L'Autre Voie (The Alternate Way)

Historique:

En 2012, à la fin des Révoltes Mutantes, plusieurs personnes faisant partie de ce qui était alors la Rose de Mars (q.v.) quittèrent l'organisation pour cause de profondes divergences d'opinion. En effet, alors que la fraction majoritaire du mouvement cherchait à garder le mouvement le plus localisé possible du point de vue géographique, afin de ne pas trop alarmer

les autorités (ce qui aurait fini en un bain de sang), les sécessionnistes étaient eux partisans d'une internationalisation de la révolte.

Le groupe ainsi formé de ces extrémistes profita de la confusion engendrée par les Révoltes pour quitter les Etats-Unis et se réfugier dans le no man's land panaméen, pour finir par passer en N.A.U.S. Une fois établi, il se mit en cheville avec plusieurs associations américaines tout aussi extrémistes, telles le Jackson Myer Memorial Association (genre de front patriotique) et la non moins fameuse Church of True Memory, ainsi que divers groupuscules néo-nazis.

L'action de l'Autre Voie se fit avec les années de plus en plus subtile, passant par de multiples compagnies, s'infiltrant un peu partout, bref se formant en un véritable Illuminatus tentaculaire, omniprésent mais pourtant invisible et intangible.

Organisation:

La structure actuelle de l'Autre Voie, du moins pour ce qu'on en sait, repose sur un noyau central composé exclusivement d'Arcanistes (plus quelques Elémentaux qui passaient par là...). Autour de ce noyau gravitent plusieurs associations, dont l'Autre Voie réussit au fil du temps à prendre occultement le contrôle. Puis viennent une myriade de petites ou grosses compagnies par-delà la Sphère, principalement spécialisées dans la haute-technologie. Celles-ci sont toutes contrôlées, soit par une des associations-paravent, soit directement par un des gros bonnets de l'Autre Voie.

D'après le F.B.I., l'Autre Voie contrôle plus de 10'000 groupes, corporations ou lobbies, dont les raisons sociales s'échelonnent du club d'informatique à la multinationale, en passant par les groupes d'extrême-droite et les confréries estudiantines. On dit que même la W.A.S.A. est incriminée. Evidemment, la plupart de ces groupes sont manipulés de telle manière qu'ils n'y voient que du bleu. De fait, peu de gens croient véritablement à l'existence de l'Autre Voie, même si les médias enfourchent de temps à autre ce cheval de bataille pour se faire mousser. Il se peut qu'il ne s'agisse d'ailleurs là que d'un prête-nom pour quelque chose d'encore plus grand et d'encore plus obscur...

Le but ultime que semble s'être fixé l'Autre Voie est la Pouvoir, sous toutes ses formes, plus spécialement une forme de revanche sur "ces doux idéologues utopistes de la Rose de Mars" (sic)... On leur doit quelques plaisanteries, telles une panne de courant de plus de 24 heures sur toute la ville de Los Angeles en 2207, le lancement d'un faux satellite-espion virtuellement indestructible au-dessus de la capitale de la Fédération des Hautes-Terres, ainsi que plusieurs vols de technologie de part et d'autre de la Sphère. Une de leurs dernières lubies semble être la recherche, dans des futurs parallèles, de technologie supérieure à la nôtre et sa copie dans leurs propres laboratoires. Ce n'est pas sans causer une bonne dose de catastrophes, dont sans doute une grande partie des événements inexplicables qui se sont déroulés ces dernières décennies aux Etats-Unis.

Les structures de l'Autre Voie sont plus ou moins organisées comme celles de la Rose de Mars, mais nettement plus rigides et organisées quasi-militairement. Les psis de niveau inférieur doivent respect et obéissance à leurs supérieurs et tout manquement à la discipline ou aux ordres se voit immédiatement sanctionné, parfois par la peine capitale... Ça décourage!..

Par contre, l'accès aux connaissances est grandement facilité et amélioré par l'équipement technologique dont dispose l'Autre Voie, ce qui accélère l'ascension hiérarchique. Le réseau informatique de l'Autre Voie, d'un degré de résistance bien évidemment phénoménal, se cache à un niveau subliminal sous d'autres réseaux, d'apparence anodine. Il renferme une quantité impressionnante d'archives sur les Arcanes et d'autres choses touchant à l'occultisme.

Certaines transfuges parlèrent même d'une réalité virtuelle basée sur une certaine forme d'Arcane, peu avant d'être éliminés dans des circonstances mystérieuses. L'Autre Voie réserve encore sans doute de nombreuses surprises à notre univers.

"The space around the stars
Is something you could know.
Million miles of darkness
Left you feeling low..."
(MARILLION)

Ton univers impitoyableuh!

(air connu...)

Ai-je déjà dit quelque part que le monde de **Tigres Volants** n'est pas tout à fait de tout repos? Il me semblait aussi... Surtout à cause des bandes de pas-fréquentables (dont vous faites partie, rassurez-vous) qui se baladent joyeusement dans la Sphère, d'accord. Mais déjà sans cela, la Nature-même s'amuse à vous rendre la vie difficile... Comment? Eh bien figurez-vous que, ô miracle, c'est ce dont je voulais vous parler dans ce chapitre..!

Planètes, étoiles & Co.

Croyez-le ou allez vous faire cuire une omelette d'autruche dans un dé à coudre, mais il existe une flopée de planètes dans notre Galaxie en général et dans la Sphère en particulier.

A ce sujet, rappelons que le terme "Sphère" fut créé à l'époque de la création du CEPMES, plus précisément en -1398 (calendrier terrien), ce qui ne rajeunit personne... Que dire d'elle, sinon qu'elle fait près de 250 A.L. de rayon, qu'elle est centrée sur *Fantir* (planète-mère du CEPMES), qu'on l'appelle ainsi parce que "la Patatoïdale", ça craint un peu, et qu'il existe en son sein, à vue de nez, dix bons milliers de systèmes solaires, dont un vingtième à peu près est habitable et un cinquantième habité. C'est déjà pas mal...

On pourrait aussi ajouter qu'on l'estime, à l'apogée de l'*Arlauriëntur*, à 400 A.L. de rayon. Donc il existe une tapée de mondes isolés de la Sphère depuis la chute de l'*Arlauriëntur*, ce qui motiva la création en 2268 du Corps des Explorateurs Spatiaux du CEPMES, chargé entre autres de retrouver d'anciennes colonies eyldarin et de repousser toujours plus loin les limites de la Sphère (tada!..).

Par comparaison, sachez que la Voie Lactée, notre Galaxie à nous tous seuls, fait plus de 80'000 A.L. de diamètre, sur près de 800 A.L. d'épaisseur (en son centre, car les bords sont moins larges).

On peut donc en conclure que les Eyldar avaient à l'époque atteint et même dépassé les limites de notre galaxie. A la limite, ça fout la trouille...

Un peu d'astronomie

L'étoile du système solaire a une grande importance pour la détermination de la qualité d'une planète, puisque c'est elle, avec la distance qui la sépare de la planète, qui détermine la quantité et la qualité des rayonnements reçus. Ces étoiles sont classées par une échelle de luminosité employée principalement par les terriens et datant de plus de trois cents ans.

Il existe dix types standards d'étoiles numérotées de 0 à 9, du plus brillant (donc plus chaud) au plus "terne" (pour autant qu'on puisse utiliser ce terme en parlant d'une étoile...). Plus une étoile est brillante, plus, en général, elle est jeune; il se peut aussi qu'elle soit dans un nouveau cycle de fusion, ce qui est en général mauvais signe (risque de nova, voir plus loin...). Seuls les soleils de type 3 à 8 sont considérés comme propices à la formation de planètes viables.

On distingue aussi une étoile par sa taille: naine (-), normale ou géante (+). Ainsi une naine de type 3 sera indiquée comme étant "3-", alors qu'une géante de type 5 sera marquée "5+"; *Sol* est considérée comme une étoile de type 6. Les étoiles géantes ou naines sont très souvent des étoiles mourantes.

Il existe aussi des étoiles supergéantes (++) , mais leurs systèmes ne sont pas aptes à accueillir des planètes habitables, à de rares exceptions près (si rares qu'on se demande même si le pluriel est nécessaire). On peut aussi parler des systèmes doubles, composés de deux soleils, qui donnent lieu à des climats bizarres...

On peut aussi parler de l'écosphère d'une étoile, qui désigne la marge de distance optimale entre une planète et son soleil pour qu'elle soit viable. Une planète légèrement en dehors de cette

écosphère aura toutes les chances d'être dite "à décalage" (q.v.), ou tout au moins "extrême" (q.v. aussi). Pour la Terre, cette écosphère se situe à environ 500 secondes-lumière (env. 150'000'000 km.), à 6'000'000 km près...

D'autres systèmes auront une écosphère plus ou moins grande, suivant la taille du soleil et sa luminosité. A signaler que si une planète se trouve au-delà de son écosphère, on aura un climat proche de celui que connut la Terre lors des glaciations. Au contraire, une planète en-deça de son écosphère aura des océans évaporés, comme c'est le cas pour Vénus.

Détail relativement annexe, mais pouvant mettre de l'ambiance: le nombre de satellites, qui varie en règle générale entre zéro et beaucoup (pas de fractions!.. Le maximum connu est de 18); en moyenne, les mondes habités ont entre zéro et trois satellites, avec la notable exception de Fantir, qui en possède cinq. En général, les satellites naturels sont plutôt petits; la Lune reste une exception.

Conditions météo

Lorsqu'on parle de planètes, et plus précisément du type d'icelles et des conditions qui y règnent, il existe une terminologie mise au point par le CEPMES (et, plus précisément, le SEC), qui détermine ce à quoi on a affaire. Laisant de côté tout le jargonisme officiel et casse-bonbons, les spationautes ont plus ou moins simplifié les choses en résumant les innombrables classifications en six types de base ci-dessous:

- **Planète terraforme:** planète de type terrien, avec un schéma climatique identique à celui de la Terre, à quelques variations mineures près (température, précipitations, pressions barométriques, etc...).
- **Exemples:** *Ardanya* et *Dor Eydhel* (République Eyldarin), *Trian* (F.E.F.), *Brivianë* (Ligues Atlani).
- **Planète extrême:** même qu'au-dessus, sauf qu'un seul type de terrain et/ou de climat prédomine. En règle générale, ce genre de planète, malgré ces conditions, est habitable par des êtres humanoïdes (et donc colonisable).
- **Exemples:** *Alt*, planète de jungle, *Caramer*, planète désertique (F.E.F.), *Aakavarien*, autre planète désertique (Haut-Commandement Karlan).

- **Planète à décalage:** non pas horaire, mais sur le plan de l'écosphère (q.v.) du système solaire, de l'axe de la planète ou d'un autre facteur quelconque. Le résultat en est une planète à extrêmes assez explosifs. Environ 20% de ces planètes sont habitables par des êtres humanoïdes sans trop de problèmes. 50% nécessitent une vie sous bulle ou dans des conditions très pénibles. Enfin, 30% sont inhabitables pour des raisons quelconques...

- **Exemple:** *Wiltzssyaa*, (G.M.S.), où 5 mois d'hiver à -50°C succèdent à 5 mois d'été à 75°C à l'ombre, avec à peine un petit mois d'entre-saison... Cette planète est victime d'une orbite excentrique, la faisant passer tantôt près de son soleil, tantôt loin.

- **Planète-bocal:** ce n'est évidemment pas la terminologie exacte, mais tout le monde a oublié cette dernière. Désigne un monde qui ne tourne pas rond, soit qu'il ait très mal supporté les diverses guerres spatiales, soit à cause de catastrophes naturelles, soit parce qu'il est né comme ça, le pauvre...

- Inclut les atmosphères empoisonnées, la faune empoisonnante, les grandes étendues-miroir (du plus pur style "Terrien-1992"...), l'activité - sismique - débordante, etc... Parfois habitables, mais faut pas rêver... En général, ce sont des planètes relativement "jeunes".

- **Exemples:** *Tesla NV5*, surnommée "*Earthstorm*" à cause de ses conditions climatiques apocalyptiques (Fédération des Hautes-Terres), *Gairdril* (F.E.F.), planète sur laquelle se déroula le premier conflit entre Eyldar et Karlan; toujours aussi invivable.

- **Planète morte (type "boule de pétanque"):** planète sans atmosphère digne de ce nom, ni vie, mais au sous-sol raisonnablement riche en ressources minérales pour en permettre l'exploitation.

- **Exemple:** *Pluton* (*Sol IX*, Confédération Européenne)

- **Planète morte (type "cochonnet"):** comme au-dessus, les richesses naturelles en moins...

- **Exemple:** la plupart des satellites naturels des planètes industrialisées. Ils ne l'étaient peut-être pas au début, mais maintenant si!

Le cas de la Terre

A noter, au sujet du climat, un petit gag en ce qui concerne la Terre. Depuis 1992 (et 2053 n'a pas arrangé

Note: tous ces chiffres quant à l'habitabilité des planètes ne correspondent pas aux statistiques "officielles" de 1993 pour la simple et bonne raison que voir les persos se balader 90% du temps en scaphandre à cause du manque flagrant de planètes décemment habitables ne me branche que fort peu.

De même, si parfois vous voyez des noms de planètes ou d'étoiles qui vous disent quelque chose, ne sautez pas tout de suite sur votre manuel d'astronomie, avant de prendre la plume pour me traiter d'imbécile. Je sais pertinamment qu'il y a toutes les chances que ce soit faux, mais on est prié de faire comme si c'était juste.

Je ne demanderai pas le prix Nobel de physique, promis...

les choses), la totalité (ou presque) de l'hémisphère nord est, 300 jours par an, sous une épaisse couche de nuages gris sombre, restes d'un début d'hiver nucléaire avorté. Cela fait bientôt trois siècles que c'est comme ça et, bien que les météorologues soient tous d'accord pour dire que ça ne peut pas durer, ça dure!.. Vous avez dit "bizarre"?.. De par ce fait, ainsi qu'au vu des étendues encore radioactives en Europe, en Asie et aux Etats-Unis, la Terre a été classée par le CEPMES comme une "planète-bocal", ce qui fait beaucoup rire les extra-terrestres!..

Toutes ces planètes ne sont évidemment pas décrites que par leur climat. Plusieurs facteurs entrent aussi en compte, tel leur taille, l'étoile autour de laquelle elles gravitent, leur densité, celle de leur atmosphère et leur gravité. D'abord, parlons de sa taille. Notre bonne vieille boule crasseuse a un diamètre d'environ 12'500 à 12'750 km. (ça dépend où on mesure), mais il est évident qu'il en existe de plus grosses, comme Jupiter, ou de plus petites, Mercure par exemple.

En règle générale, il est admis que les corps célestes de moins de 1'000 km. de diamètre moyen sont considérées comme des astéroïdes (à part les satellites naturels). D'un autre côté, on n'a que rarement rencontré des planètes de plus de 200'000 km. de diamètre. Il est bien évident que de telles planètes ne sont pas habitables et même très rarement supportables.

"Stay out of the sun
It only burns my skin
Sky full of poison
And the atmosphere's too thin"
(RUSH)

"A vendre: planète isolée, très peu servi..."

Le CEPMES régit très précisément les conditions de découverte d'un monde. S'il s'agit d'un monde habité, la population indigène a toujours droit de priorité sur les éventuels colons.

Si la planète est découverte par le Corps d'Explorateurs (S.E), celui-ci peut décider de la mettre sous mandat CEPMES (q.v.) ou de l'attribuer à une nation, le plus souvent lors d'une vente aux enchères, parfois à titre de dédommagement, plus rarement pour rééquilibrer les forces en présence dans le secteur (comme ce fut le cas entre autres pour *Europa*, *Asgard*, *Olympus*, *Atlantis* et *Hadès*).

Si c'est une nation qui la découvre, celle-ci doit la faire enregistrer et y avoir au moins dans les six mois une

colonie d'un millier de personnes ou une station industrielle automatique (les bases militaires ne comptent pas) pour que la planète soit incorporée à ladite nation.

Pour le cas, rare mais déjà vu, où un individu ou une compagnie commerciale non-étatisée découvre ladite planète, il ou elle doit se dépêcher de l'enregistrer au CEPMES, qui se réserve le droit de n'attribuer qu'une partie de ladite planète à l'individu/compagnie et de mettre le reste sous mandat (q.v.).

L'individu/compagnie doit être même de défendre lui-même sa planète contre les dangers externes (invasions, piraterie, etc...), à moins qu'il ne demande un statut de protection auprès du CEPMES, qui coûte un quart (en nature ou espèces) de la production brute de la planète.

Les planètes sous "mandat CEPMES" sont défendues par le CEPMES-même, généralement par les membres de la Force d'Interposition, mais aussi depuis quelques années, par des unités armées du SEC. Elles sont ouvertes à la colonisation pour tous les individus ou industries des pays membres du CEPMES, à raison d'un prix forfaitaire par km² de terrain, pouvant être payé à crédit.

Au bout d'une période variant entre 20 et 25 ans, le CEPMES organise des élections libres et accorde son indépendance à la planète. Il existe ainsi une vingtaine de planètes indépendantes dans la Sphère.

Respirez par le nez, madame...

Bon, sérieusement, il faut quand même préciser que pour pouvoir mener une vie à peu près agréable, il faut quand même un minimum d'atmosphère; encore faut-il aussi qu'elle soit respirable, parce qu'autrement, vous êtes mal!

Au moins, toutes les races de **Tigres Volants** ont une tolérance du point de vue de la qualité de l'air identique, à savoir en gros 70% d'azote (N) et 30% d'oxygène (O), oxydes de carbone en option... C'est peut-être pas le truc le plus original que j'aie fait, mais ça évite des problèmes franchement imbitables...

Evidemment, la plupart des planètes n'ont pas toutes les qualités atmosphériques nécessaires à la vie humaine ou humanoïde. On trouve

habituellement en balade dans ladite atmosphère des gaz franchement pénibles, comme l'ammoniac (NH_3) ou le soufre, ou alors un mélange bâtarde d'oxygène et d'azote.

Variante du thème précédent, pas incompatible d'ailleurs avec lui, c'est le coup des virus inconnus, cher à ce bon vieux H.G. WELLS... Le problème, avec ce genre de cochonneries, c'est qu'ils sont quasiment partout différents les uns des autres. Autant donc dire que les immunités s'en prennent un méchant coup dans l'ADN!

Pour contrer ce malaise, et ce depuis le tout début de l'*Arlauriëntur*, les biochimistes ont développé les Vaccins Xéno-immunitaires (plus communément appelés VX). La vaccination par ces VX a été rendue obligatoire par le CEPMES partout dans la Sphère, ce après quelques malencontreuses épidémies provoquées par des xénovirus (la dernière remonte à -1041).

Les VX ne doivent être en principe jamais renouvelés, car prévus pour durer aussi longtemps que l'être est en vie; par contre, ils sont remplacés à peu près tous les 25 ans par une nouvelle génération, plus performante, ce qui nécessite bien évidemment une nouvelle campagne de vaccination.

Autres phénomènes stellaires et interstellaires

Parmi ceux-ci, citons les désormais classiques trous noirs, qui ne sont rien d'autres que des étoiles s'étant effondrées sur elles-mêmes, créant un point d'une force de gravité telle que même la lumière s'y voit attirée. Alors un vaisseau, vous pensez... Ceci dit, le plus proche trou noir se trouve à près de 100 A.L. des limites actuelles de la Sphère. Une légende veut aussi que le centre de la Galaxie soit un trou noir, mais rien n'est moins sûr...

Dans le même genre d'idées, il y a les tout aussi fameuses novae et supernovae, qui ne sont rien d'autre que des étoiles mourantes qui ont décidé de partir en beauté. Elles se contractent dans un premier temps, puis explosent, dégageant une énergie thermonucléaire suffisante pour transformer tout le système solaire alentour en chaleur et lumière. Là aussi, on n'en recense pas des tonnes dans la Sphère; la plus proche

se trouve dans le Nuage de Magellan, à quelques 160'000 A.L. de *Fantir...* Heureusement d'ailleurs, autrement on ne serait plus là pour en parler...

Biologie exotique

Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas envie, mais alors pas envie du tout, de vous pondre un guide, exhaustif ou non, des différentes espèces végétales et animales de la Sphère. Ces choses-là sont à classer dans la catégorie "démerdez-vous". Il faudra vous y faire, d'autant plus que mes connaissances sur le sujet naviguent dans le flou, vague et mal défini. Néanmoins, je vais tout de même vous indiquer quelques petits points intéressants, qui pourront vous servir de base pour vos propres créatures immondes z'et visqueuses.

La Flore

La flore regroupe non seulement les végétaux, mais aussi les fongidés (les champignons, quoi...). Du moins de mon point de vue. La taille de ces organismes peut aller du microscopique plancton au séquoia, voire à plus grand; certains arbres sur *Listant* atteignent parfois un petit kilomètre de haut...

Les végétaux tels que nous les connaissons ont une faculté très intéressante: ils absorbent le gaz carbonique et produisent de l'oxygène (je rappelle tout ceci à l'usage des ignares et de ceux qui ont oublié leurs cours de biologie du collège), via un mécanisme très compliqué appelé la photosynthèse, faisant intervenir, comme son nom l'indique, la lumière. Du soleil, par exemple... Cela est particulièrement utile, pour nous autres, créatures préférant nettement l'oxygène au gaz carbonique pour ce qui est de nos habitudes respiratoires. Ce n'est pas passé inaperçu aux yeux des savants Eyldar et Atlani, qui ont utilisé des végétaux mutés pour les processus de terraformation de planètes, non plus qu'aux concepteurs de stations spatiales.

Maintenant, on peut imaginer des végétaux qui ont un autre métabolisme, soit naturellement, soit par manipulation génétique. Bien évidemment, il faut que cela soit vraisemblable; on imagine difficilement un arbre qui produirait du fréon par absorption d'azote. Par contre, un végétal qui absorberait un air ammoni-

Note: la plupart des notes scientifiques des paragraphes précédents sont à porter au crédit (voire même au Mallen) de ROBODUCK. Gloire soit rendue à son immense savoir!

Note: les VX ne protègent malheureusement pas contre les divers petits virus mutés employés en cas de guerre biologique. Mais bon, ceci dit, le risque de guerre biologique est assez réduit, vu que c'est interdit par le CEPMES d'une part (c'est pas une raison, mais enfin...) et qu'on ne sait jamais où ça va aller d'autre part...

Note: oui, je sais. Tout ceci rappelle furieusement un autre jeu, qui s'appelle **Animonde**, et qui a le mérite d'être excellent et le défaut d'être mal connu. Alors, quand on est le meilleur dans sa catégorie, il faut bien s'attendre à être copié...

Merci qui? Merci MONSIEUR Crocl..

acqué (O₂ + NH₃) pour en faire de l'eau (H₂O) est plus probable. Plus mesquins, des plantes qui absorberaient des toxines, pour soit les utiliser comme propulseur pour disperser leurs graines, soit les retiendraient dans des poches comme moyen de dissuasion anti-parasites. Exemple: les plantes vénéneuses, comme le colchique. On peut évidemment imaginer d'autres choses, comme des poches de gaz sous l'écorce (amis bûcherons bonjour!).

Passons sur les plantes carnivores; celles qu'on connaît sur Terre sont capables de digérer un insecte, mais pas d'aller le capturer: elles l'attirent. De même il n'y a que peu de chances de voir, comme dans certains récits de science-fiction, une sorte de "pieuvre végétale" qui captureraient ses victimes à l'aide de lianes-tentacules pour ensuite les gober...

Il existe aussi des plantes ou des champignons parasites; une espèce originaire de *Käildien* (F.E.F.) est connue pour s'infiltrer dans la roche un tant soit peu poreuse — béton inclus — pour lentement y puiser les sels minéraux dont elle a besoin et ainsi affaiblir les structures. Certains de ces parasites sont même connus pour se fixer sur des animaux. Humanoïdes compris: les Siyani ont souvent des problèmes avec des algues-sangsues.

chasser et manger les producteurs primaires. Exemples: lion, aigle, orque.

- **Super-prédateur:** encore un carnivore, qui lui ne se pose pas de question et met à son menu tout ce qui lui tombe sous la dent, y compris des prédateurs. Relativement rare. Exemples: humanoïde, piranha.
- **Décomposeur:** poubelle naturelle, bouffant cadavres et autres restes de repas. Charognard, dans le sens large du terme. Exemple: hyène, vautour, crabe et la plupart des insectes.

2) Le type de bestiole

- insecte
- arachnide
- poisson
- reptile
- oiseau
- mammifère
- marsupial
- etc...

3) La taille

- 1: microscopique (pas visible à l'oeil nu),
- 2: très petite (moins de 10 cm.),
- 3: petite (moins de 20 kg.),
- 4: moyenne (moins de 150 kg.),
- 5: grande (moins de 500 kg.),
- 6: très grande (moins de 5 t.),
- 7: mahousse (5 t. et plus).

Détermine plus ou moins le reste. Notamment le **FV**, qui est égal à 5-25 (suivant la constitution de la bête) x la taille.

4) La vitesse de déplacement

- 1: très lent (0-1 m/s); **RX 7**
- 2: lent (jusqu'à 5 m/s); **RX 10**
- 3: moyen (jusqu'à 10 m/s); **RX 13**
- 4: rapide (jusqu'à 25 m/s); **RX 16**
- 5: très rapide (jusqu'à 50 m/s); **RX 20**

Désigne la vitesse moyenne de course sans artifice, pas la vitesse maximale atteignable, qui elle est d'environ le double, pendant une courte période (généralement **CO** secondes). À noter que ceci est valable pour un mode de déplacement (surface, sous terre, vol ou nage). Si on veut combiner, additionner les vitesses.

Le **RX** permet de se donner une idée de la rapidité de la bête. On peut, pour plus de réalisme, y soustraire la **taille**.

Note: je sais, les humanoïdes sont un peu à côté des règles décrites ici, mais enfin, on est le "sommet de la Création", oui ou non? On a bien le droit d'être différent des autres...

La Faune

Les choses se compliquent. Des animaux, il y en a une tapée de différents. Insectes, oiseaux, mammifères, reptiles, etc... On va essayer de faire, à l'instar des véhicules, un "système de création d'animaux".

1) Le type

Caractéristique très importante, elle détermine de manière générale l'apparence et le comportement de l'animal. Essayez de rester logique: un producteur primaire ne sera pas du genre petit et lent, pour cause d'équilibre écologique. Ou alors, cela voudra dire qu'il y a peu ou pas de prédateur dans la région, ou qu'il a une particularité, comme un talent de camouflage, ou une poche à venin, etc...

- **Producteur primaire:** herbivore en général, sa principale caractéristique est d'être mangeable. Exemples: vache, pigeon, baleine.
- **Prédateur:** carnivore dont le but principal dans l'existence est de

5) Les protections

- 0: rien.
- 1: cuir léger, fourrure; **Prot.** 10
- 2: cuir épais; **Prot.** 20
- 3: carapace; **Prot.** 30
- 4: grosse carapace; **Prot.** 40
- 5: méga-blindage naturel; **Prot.** 50 (et plus)

Rien de plus que le facteur de blindage de la bestiole.

6) Les attaques

- 0: rien; complètement inoffensif.
- 1: self-défense minable; **FA** -2,
- 2: faiblarde. Pincement; **FA** -1
- 3: correcte. Griffes, dents; **FA** +0
- 4: violente. Serres, crocs acérés; **FA** +1
- 5: très violentes. Aïe!.; **FA** +2

La **Pén.** de chaque attaque est égale à (2 x **taille** x **attaque**). Donc une bestiole de taille 5 et d'attaque 4 aura une **Pén.** de (2 x 5 x 4) 40.

A noter que les attaques peuvent faire des dommages normaux ou contondants; beaucoup plus rarement explosifs...

7) Les gadgets

Car, tels le MacGyver moyen, les animaux sont parfois plein d'astuce... Entre ceux qui ont un mécanisme naturel de mimétisme (du camouflage, quoi...), les empoisonnés, les résistants aux trucs et aux machins, voire ceux qui ont en eux des mécanismes rappelant furieusement des pouvoirs psis (mais si, il y en a...). Mais là, c'est au déhemme de jouer jusqu'au bout son rôle de Créateur et d'assumer ses délires. Dans cette catégorie, on peut aussi trouver des attaques exotiques, comme du poison, une bave acide (ou basique, ce qui revient de toute façon au même...), lance-épines, peau urticante, etc...

8) Le comportement

Enfin, après cela, il faudra savoir où l'animal vit (dans quel genre de milieu, quoi), de même que ses habitudes sociales (est-il grégaire ou plutôt baladeur, social ou solitaire?), son rythme de vie (diurne ou nocturne, les deux ou aucun...) ainsi que son comportement général (chassant à l'affût ou à courre, méfiant ou pas, plutôt rusé, agressif ou pas, etc...)

Enfin bref, jetez un coup d'oeil à **Animonde**, c'est un très bon jeu, très bien fait et pas cher!

Quelques notes d'ambiance sur les espèces végétales et animales

Mis à part les Talvarids et les Siyani, toutes les races de la Sphère sont originaires d'une seule et même planète, la Terre. Ça, tout le monde le sait. Une des conséquences de cet état de fait, c'est que les espèces les plus répandues dans la Sphère sont elles aussi d'origine terrienne. On les a parfois employées sur des planètes terraformées, en même temps que la faune locale.

Mais, contrairement à ce qui a pu se passer sur Terre, les Eyldar (un peu) et les Atlani (beaucoup), aidés de la technologie Siyansk en la matière, ont eu tout loisir pour modifier génétiquement ces différentes espèces, soit pour les rendre plus résistantes aux maladies (notamment dans le cas de l'agro-alimentaire), soit pour les adapter à des conditions différentes (pour la terraformation ou plus simplement pour l'agrément), voire pour les convertir en quelque chose d'autre.

La longévité eyldarin et, dans une moindre mesure, atalen, a permis de pouvoir observer sans discontinuité les résultats de ces modifications et ainsi de les mettre au point et de les systématiser plus facilement. Ainsi, la plupart de ces plantes, anciennement terriennes, n'ont plus grand-chose à voir avec ce qu'elles étaient auparavant (outre le fait que nombre de ces espèces ont disparu lors des glaciations).

Il en est de même avec les animaux. Le bétail et la volaille, par exemple, sont issus de millénaires de sélection génétique. On rencontre sur Ringalat, planète aux trois-quarts gelée, des chevaux plus petits, plus légers et couverts d'une épaisse fourrure. Il en est de même avec les abeilles, ainsi que certains insectes élevés pour leur chitine isolante, sans parler des "chats urbains", que l'on trouve dans toute grande ville, et qui servent de dératiseurs naturels.

Bien sûr, tous ces bricolages n'excluent pas la faune et la flore indigène, propre aux planètes, avec leur cortège de bizarreries exotiques.

"And you wonder how
In a world like this
Can we keep ourselves alive?..."
(Refugee)

Carnets de civilisation

Avec ce chapitre, on rentre dans les diverses petites choses que j'ai envie de vous dire à propos de l'univers de **Tigres Volants** et que je ne sais pas où mettre. Les détails de vie quotidienne, l'environnement social et les divers détails et anecdotes, je vais les coller ici. Ça vous fera de la lecture...

Histoire de rire, j'ai constitué une sorte d'abécédaire, qui donnera aux joueurs une idée de l'ambiance du jeu et aux déhemmes des idées de scénarios. **Tigres Volants** de A à Z, quoi!..

A comme Armement:

C'est un fait qu'un peu tout le monde (parmi la population civile, s'entend) dans la Sphère porte un flingue, et ce à de rares exceptions près. Ces exceptions sont, entre autres, la République Eyldarin, la Fédération des Hautes-Terres et les planètes sous le contrôle du CEPMES (et encore).

Le système des catégories instauré par le CEPMES a permis dans une certaine mesure d'éviter la prolifération d'armement militaire (et par conséquent très dangereux) entre les mains des civils. Le problème, c'est que ce système n'est pas utilisé par tout le monde, notamment les *N.A.U.S.*, qui ont purement et simplement légalisé toute forme d'armement personnel et véhiculaire. Un vieux dicton américain dit que "une société armée est une société polie", mais la sagesse populaire est une chose, la mentalité nord-américaine en est une autre... Dans le même ordre d'idées, la F.E.F. n'a aucune législation sur l'armement, ou si elle en a une, tout le monde s'applique à l'ignorer consciencieusement...

L'Europe, Israël, Copacabana et la G.M.S. respectent les régulations du CEPMES; le climat social y est déjà nettement plus sain. Les Ligues Atlani sont

moins laxistes envers les maniaques des pétoires diverses, n'autorisant que certaines armes à leurs seuls citoyens, les autres n'ayant droit qu'aux armes non-mortelles ou de chasse.

La palme de la sévérité revient à la Fédération des Hautes-Terres et à la République Eyldarin (pour une fois qu'ils sont d'accord...), le premier n'autorisant des armes dites dangereuses qu'à des personnes stables et acquittant des sommes exorbitantes pour le permis adéquat, la seconde ayant purement et simplement banni toute arme plus puissante qu'un lance-dard (exception faite des armes de combat rapproché, réservées aux citoyens eyldarin).

Pour finir, on peut citer l'exemple du Haut-Commandement Karlan, qui interdit aux civils (c'est-à-dire les "peuples soumis") de porter la moindre arme, alors que les militaires ont droit à plus ou moins ce qu'ils veulent (en fait, ce que l'Etat leur donne...). Inutile de dire que les *Hjandri* ne sont pas du même avis et le font savoir...

B comme Beaux-Arts:

Le cinéma est sans aucun doute l'art qui a le plus souffert. Le fait que les Terriens soient les seuls dans toute la Sphère à avoir développé cette forme d'expression n'y est sans doute pas étrange. Quoi qu'il en soit, le cinéma ne se remit jamais de 1992.

Les non-Terriens ne lui ont guère manifesté plus qu'un intérêt poli, ce qui fait que la plupart des grands studios se firent rapidement gober par des multinationales de la télévision et ne servirent plus qu'au tournage de séries, téléfilms et autres *sit-coms*, nettement plus rentables. Pour vous donner une idée, on ne produit plus à l'heure actuelle dans la Sphère qu'un petit millier de films long-métrage par an (contre plus de deux millions en

1985 sur Terre), et encore seuls une dizaine sont dignes d'un certain intérêt...

D'un autre côté, le théâtre a pris un spectaculaire revanche sur son concurrent de toujours, puisque la production théâtrale est toujours restée constante, notamment grâce à la multiplication de petites compagnies de *music-hall* itinérantes. On remarque aussi un retour en masse du café-concert, des artistes des rues et du cirque. Rien d'étonnant quand on connaît l'attrait de ces traditions auprès de la plupart des peuples de la Sphère.

Les arts de la plume (poésie, littérature) eurent fort à faire pour concurrencer la médiatisation de la société, surtout sur Terre après 2101... L'un dans l'autre, ils s'en sortirent plutôt bien. En effet, nombreuses sont les races qui ont eu (et ont encore) une tradition écrite, et donc pour qui la littérature n'est pas une absurdité risible, comme on aurait pu le craindre.

En gros, les extra-terrestres nourrissent une passion débordante sur tout ce qui concerne l'histoire de la Terre, ainsi que les fictions et les romans policiers. Par contre, les romans à l'eau-de-rose, les traités philosophiques et les livres saints sont pris au mieux au deuxième degré, au pire comme laxatif... Curieusement, la science-fiction du 19, 20 et 21e siècle ne les fait pas tellement rire.

Peinture et sculpture oscillent entre des crises de renouveau classique, s'inspirant des grands maîtres des temps passés, et un symbolisme métaphysique totalement abracadabrants, dans lequel mêmes les critiques les plus endurcis, bardés de diplômes de philosophie théorique expérimentale ne se retrouvent pas et qui ferait passer Salvator DALI pour un professeur de français faisant la classe à des gosses de 10 ans...

Rassurez-vous, les artistes non plus ne comprennent pas ce qu'ils font: à ce moment-là, soit ils étaient bourrés, soit ils étaient fatigués, soit ils étaient fracassés, soit il y avait un *bug* dans leur programme de synthèse, soit c'était par accident...

C comme Cuisine:

Problème quotidien que celui de la nutrition! Ce n'est pas facile de nourrir plus de 200 milliards d'individus, avec en général autant de goûts culinaires différents...

La nourriture naturelle, en 2290, est devenue une sorte de luxe. Produite en

majorité en République Eyldarin, dans les Ligues Atlani et dans certains coins de la F.E.F., la plupart des produits dits "naturels" représentent en fait la finalité de plus de 10'000 ans d'élevage sélectif et de — rares — manipulations génétiques. Ceci est tout aussi vrai pour les céréales que pour le bétail, sans compter le fait — soit dit en passant — qu'il a fallu dans certains endroits accoutumer lesdits produits à un environnement différent.

L'individu moyen, lui, se nourrit de substituts imitant en substance et en goût, avec plus ou moins de bonheur, des aliments réels et lui apportant un équilibre en vitamines, sels minéraux, fibres, etc... Sur Terre, ainsi que sur une multitude d'autres planètes, la nourriture "artificielle" est à base d'algue ou de soja, alors que d'autres méthodes utilisent une pâte faite d'une multitude de fibres végétales.

D comme "Drogués-sales-jeunes!":

Sur Terre et ailleurs, la jeunesse des villes et des campagnes eut toujours à souffrir des reproches de ses aînés, et ce n'est pas maintenant que ça va changer. La mentalité "tous des drogués-chevelus-hirsutes ma pov' dame!.." n'est pas en voie d'extinction; on peut même dire que le beau moyen a encore de belles années devant lui.

Avoir 15 ans dans une société où la guerre est une menace suffisamment sérieuse pour faire flipper tout le monde, où l'hypocrisie politique fait des merveilles, où les rares personnes qui élèvent un tantinet la voix pour dire autre chose que des conneries sont promptement ridiculisées, n'est pas vraiment une situation enviable. Alors les jeunes (Humains et assimilés, surtout) réagissent, souvent violemment, contre leur biosphère. 2290 est l'âge des gangs, où on apprend à se battre, à arnaquer son prochain, à fumer de la thyrazoïne ainsi qu'à refaire le monde et se serrer les coudes. Peu de gens ne sont pas passés par là, même si ça fait mal à certains d'avouer qu'à vingt ans, ils rumaient des drogues de synthèse toute la journée avec des arnaqueurs et des petits voleurs...

A ce sujet, la distribution de drogue a été dès -600 une préoccupation du CEPMEs. Afin de couper court à toutes les malversations criminelles, stupéfiants

naturels ou de synthèse furent produits en masse et sous contrôle médical strict et inondèrent rapidement le marché. Les grandes entreprises mafieuses locales se trouvant brusquement déclassées, finirent par arrêter la production.

Actuellement, les produits ont été soigneusement sélectionnés pour être exempts d'effets néfastes. Les dérivés de la Thyrène (épice en provenance de l'espace eyldarin) sont les plus populaires (Thyrazoïne *Alpha* et *Beta*). Les drogues illégales le sont parce qu'elles sont dangereuses pour l'organisme.

E comme "Et Dieu dans tout ça?":

Il va bien, merci pour lui. Pour être précis, toutes les religions qui lui tournent autour, quel qu'il soit et qu'elles soient.

Pour ne citer qu'eux, les catholiques ont gentiment continué à casser les bonbons d'un peu tout le monde. Vers 2051, on a assisté à un regroupement de la plupart des églises et sectes chrétiennes, puis ce fut de nouveau le schisme généralisé en 2100 sur la question des extra-terrestres. Après moult discussions, le Concile de Vatican IV (2104) décida que toutes les races "évoluées" de la Sphère avaient une âme et donc méritaient d'être Sauvées.

L'Islam connut son apogée lors de la première moitié du 21e siècle, alors que l'Empire Islamique occupait tout le Proche- et Moyen-Orient, ainsi que l'Afrique du Nord. L'invasion highlander marqua le déclin de la civilisation islamique, ainsi que de la plupart des religions en vigueur dans les territoires de la Fédération, l'Etat faisant tout son possible pour imposer sa tutelle aux autorités religieuses, ce qui ne se fit pas sans heurts. En Fédération, l'Etat remplace l'Eglise (au sens large du terme) en tant que Guide Spirituel des masses laborieuses (ça ne vous rappelle rien?..).

Mis à part ça, le reste de la Sphère se complaît dans un athéisme bon teint, où surnagent encore quelques vagues légendes et superstitions. Les Siyani vénèrent le dieu Pognon (mais alors là, qu'est-ce qu'ils le vénèrent!). Les Eyldar et les Atlani font montre de la plus grande suspicion à l'égard des dieux et autres puissances occultes (même s'ils en reconnaissent — parfois — l'existence). Les Karlan refusent l'idée-même d'un (ou de plusieurs) Être(s) Suprême(s).

Outre les Terriens, il n'y a en fait plus que les Talvarids pour se passionner encore sur des problèmes de religion...

F comme "Fi donc, quel langage!..":

Or donc, en théorie, la langue universelle plus connue sous le nom risible de "galactique" est parlée dans toute la Sphère. Qu'en est-il réellement? Eh bien pour parler franchement, c'est pas l'euphorie!..

Ce sont en fait surtout les Highlanders, les diplomates de tous bords, les hommes d'affaires et les enfants en fin de scolarité qui parlent vraiment couramment le galactique. Le reste du temps, on se débrouille avec l'anglais, quelques mots d'eyldarin et c'est tout. Pendant plus de 3'000 ans, l'eyldarin (*Arlaurientur* oblige) fut la langue la plus parlée dans la Sphère. Il a fallu que les Terriens débarquent avec leurs gros sabots et leurs 200 dialectes pour que le CEPMES décide que ça faisait vraiment beaucoup et qu'il fallait mettre de l'ordre.

Il ne faut cependant pas être trop méchant avec le galactique; ce langage a en effet un avantage, c'est qu'il permet à deux êtres de races aussi différentes qu'un Karlan et un Siyan de parler ensemble en se comprenant raisonnablement bien.

Plus universel encore que le Galactique: l'argot! Images imperméables pour le profane, la langue fleurie, comme disait le poète, permet aux jeunes et marginaux de s'exprimer et de régler leurs comptes avec la société.

Quelques exemples d'expressions populaires: "*Deal Siyansk*" (mauvais plan, combine foireuse), "*Made in Fantir*" (*made in Hong-Kong*, de la daube), "*la Frontière*" (Perpète-Les-Bains; on dit aussi "*la Twilight Zone*"), "*le Cinquième Age*" (il y a très très longtemps... l'an 40), "*l'Empereur d'Islam*" (malchanceux notoire), etc...

Quelques individus mesquins affirment que la langue la plus parlée dans la Sphère est la langue de bois, mais bon...

G comme Guerre:

Dès sa création, en -1398, le CEPMES s'est appliqué à faire respecter ce qui était alors la Convention Interstellaire de Réglementation des Combats. En -625,

cette convention fut revue et corrigée et devint le Droit de la Guerre (moins hypocrite). Elle interdit entre autres l'emploi d'armement thermonucléaire en général et dans les limites d'une atmosphère en particulier. C'est aussi ce texte qui détermina bien plus tard les catégories d'armes (cf. **Armement**). Il détermine aussi l'attitude que les combattants doivent observer vis-à-vis de la population civile, des prisonniers de guerre, etc...

De par ce traité, tous les soldats se doivent d'être munis d'un équipement défensif optimum et ne doivent plus être employés comme "chair à canon" comme dans le passé. Ce ne sont pas tant les guerres de l'*Arlauriëntur* qui ont forcé le CEPMES à prendre ces mesures, mais bel et bien la boucherie des Guerres Mondiales Terriennes: la troisième fit à elle seule et en trois ans autant de morts que les vingt premiers siècles de la Première Guerre d'Expansion.

Ceci dit, beaucoup de gens s'accordent à penser que ce texte est une des plus belles conneries jamais écrites par des politicards hypocrites et, surtout, tout sauf l'instrument de paix auquel on voudrait nous faire croire. En effet, il faut reconnaître que pour l'individu moyen de 2290, la guerre entre deux blocs est devenue une chose presque banale. Le raisonnement est le suivant: puisque tout est codifié, il n'y a pas de risques d'écarts; on ne risque quasiment rien, c'est tout entre militaires.

Or les Guerres Corporatives ont prouvé (si besoin était) que tout sentiment de sécurité par rapport à une guerre majeure n'est qu'illusoire! Aussi codifiée qu'elle soit, une guerre sera toujours un désastre. La F.E.F. mettra, aux dires des économistes, cinquante ans à se remettre, trois fois plus si elle reste dans l'état politique actuel.

Il n'y a en fait à l'heure actuelle presque pas de "conscience pacifiste" dans la Sphère, mis à part la République Eyldarin (qui fait rire tout le monde). Les rares mouvements, pour la plupart créés il y a moins de 15 ans, sont pour le moment ridiculisés par l'opinion publique et ne disposent d'aucun appui réel. Beaucoup trop de gens ont intérêt à ce que le *statu quo* persiste.

H comme Haute technologie:

La recherche scientifique est actuellement, aux dires des spécialistes, en pleine

stagnation. Non pas que l'on ne fasse plus aucune découverte ou que l'invention reste au point mort, mais la grande époque des "sauts en avant" terriens du 19 au 21e siècle semble bien loin dans le passé. Et ce n'est pas les scientifiques eyldarin qui vont faire se presser le mouvement, avec leur manie qu'ils ont d'inventer environ un truc tous les siècles...

Pour tout arranger, on se serait récemment aperçu que quelques-unes des plus brillantes inventions de ces cinquantes dernières années ne seraient en fait que des *artefacts* provenant d'autres univers et piqués par des organisations psis comme l'**Autre Voie** (ce n'est certes pas la seule, mais c'est en tous cas la plus connue pour ces plaisanteries) et revendus après aux scientifiques, le tout dans le plus grand secret. Mais ce ne sont là que des secrets d'alcôve, voire même des rumeurs...

En fait, tout le monde s'accorde à dire que la recherche progresse un peu en escalier, et que pour l'instant on est en "phase de palier", avant d'inventer ou de découvrir quelque chose de vraiment important d'ici la fin du siècle et progresser de nouveau d'une marche.

Il faut savoir qu'à l'heure actuelle, les objets sont construits pour durer: avec certaines races dotés d'une espérance de vie de l'ordre du millénaire, il vaut mieux assurer dans le solide... Cela a aussi modifié pas mal de points de vue, quant aux prévisions à court et long terme.

J comme Jungle Urbaine:

L'environnement favori de **Tigres Volants** (ou tout au moins de son créateur) est la ville. De préférence pas la sous-préfecture mesquine et désuète du fin fond des Carpathes, mais plutôt l'énorme mégapole tentaculaire, glauque et sordide comme un lundi après-midi devant la TV. Au point de vue format, on distingue les Métropoles, les Mégapoles et les Conurbations (en anglais: *Metroplex*). Si les deux premiers termes sont facilement compréhensibles (respectivement plus de 1 et 10 millions d'habitants), il est bon de savoir que le troisième désigne le tapis urbain qui relie plusieurs villes sur un même continent, voire même une seule planète (*Fantir* et feu *Presidium*, par exemple). Il existe aussi des arcopoles, qui ne sont rien d'autre que des villes formées en un seul bâtiment; elles sont cependant assez rares.

En général, dans la plupart des villes terriennes modernes et de pas mal d'autres villes de la Sphère, la vie se déroule sur plusieurs niveaux. Si la rue reste encore le domaine de prédilection des véhicules de tout poil, il n'est pas rare que la plupart des arcades marchandes, centres commerciaux et autres se situent en sous-sol, sur deux ou trois niveaux. Ces sous-sols sont des prolongements de galeries de métro et sont des quartiers très animés de la ville. On peut y trouver dans certains endroits des parcs publics souterrains et un éclairage progressif simulant le jour et la nuit, histoire de ne pas avoir un choc quand on en sort.

Au niveau de la rue, on peut trouver routes et trottoirs, comme de bien entendu, mais aussi parfois tout un réseau exclusivement réservé aux transports publics et aux piétons. Au-dessus, c'est le domaine des bureaux, des centres commerciaux, une fois encore, des cinémas, etc... Le tout est très souvent constitué d'immenses immeubles, appelés suivant les endroits "blocks" ou "plazas", reliés entre eux par des passerelles et parfois même des lignes de métro aérien, dans les villes où il existe.

Pour ce qui est des exemples particuliers: mauvaise nouvelle! Dans la plupart des cas, et tout particulièrement en N.A.U.S., les urbanistes sont aussi mauvais, si ce n'est pire, qu'au 20e siècle! La palme revient sans conteste à Washington... Les plus belles villes se trouvent en Fédération des Hautes-Terres et dans les Ligues Atlani. Les premières ont toutefois une réputation de vie nocturne (quand c'est pas de vie tout court) proche du zéro absolu.

Au milieu de tout cela, on trouve la grande majorité des villes européennes, dont l'architecture ancienne a été préservée ou reconstituée et les cités de la F.E.F., où, malgré un urbanisme sauvage, on peut toujours dénicher pas mal de coins sympas.

Les Eyldar n'ayant pour ainsi dire pas de villes, mais plutôt des centres administratifs importants, le problème est vite réglé de ce côté-ci de la Sphère. En effet, on peut difficilement qualifier de villes des regroupements d'habitations ("regroupement" étant ici un terme très relatif, vu que c'est de l'ordre d'une baraque par 10 hectares, en moyenne). Les plus grandes concentrations de gens peuvent être trouvées dans des campus universitaires, autour d'aéroports, de comptoirs marchands ou de complexes industriels, mais on peut difficilement appeler ça des villes.

Les quelques personnes ayant visité des villes Karlan les assimilent à des casernes géantes, ce qui laisse présager le pire. Les rares images que nous avons montrent une architecture stricte et fonctionnelle, sans imagination ni fantaisie. Il semblerait que, surtout sur *Aakavarien*, les villes soient souterraines, ce qui n'étonne qu'à moitié...

Pour plus de renseignements, voir le chapitre **Quelques exemples de villes** un peu plus loin dans ce magnifique ouvrage..

K comme Kommunikations:

En 2290, ce que nous appelons au 20e siècle les télécommunications ont pris une importance considérable. A tel point que l'on se demande si les réseaux ne sont pas arrivés à saturation (remarquez, c'est le genre de question qu'on se pose sur Terre depuis bientôt trois siècles). Tout au moins au niveau planétaire, parce qu'au niveau de la Sphère, c'est pas encore tout à fait ça... En effet, les communications interplanétaires, si on veut qu'elles soient rapides, ne peuvent se dérouler que de deux moyens: soit on prend un vaisseau hyperlumineux et on fonce porter le message à son destinataire, soit on emploie un émetteur tachyonique (*Hyperbeam*). Or, on s'en doute, ces deux moyens coûtent un bon saladier...

C'est ainsi qu'une simple lettre, par A.L. de trajet, coûtera à son expéditeur 5\$... Un coup de fil (c'est si facile!) sur la même distance (via réseau *Hyperbeam*) reviendra à environ 25-50\$ la minute. C'est pourquoi de plus en plus de compagnies privées possèdent maintenant leur propre réseau tachyonique: ça coûte un maximum à l'achat, mais c'est amorti en moins de dix ans, sans compter les services que ça rend.

A noter l'apparition des fameux **vidéophones**, que tout écrivain de S.F. se doit de mentionner pour donner du relief à son récit. Toutefois, ils coûtent sensiblement plus cher que les téléphones classiques (3 à 4 fois le prix de la concession standard et le double de celui de la communication) et à peine un cinquième de la population l'utilise effectivement. De plus, l'appareil est souvent assez fragile, ce qui empêche son développement en modèle public avant ces vingt dernières années.

Autre petite révolution dans le monde des télécommunications, l'ap-

parition des **Terminaux Publics** (appelés plus communément TP). D'apparence, il s'agit d'un ordinateur à usage public; lorsqu'il n'est pas en service, il diffuse sur son écran plat (recouvert de revêtement anti-peinture) un bloc-vidéo de 60 minutes de pubs, ainsi qu'une carte du coin sur demande.

Pour 50 cents, on peut accéder au TP, qui dévoile alors à l'usager son clavier pendant une minute. Celui-ci a alors accès aux fonctions suivantes:

- Lecture des journaux,
- Connexion sur les canaux TV locaux, plus un canal d'information municipal,
- Recherche sur la carte d'une rue ou d'une boutique (alphabétique ou thématique),
- Renseignements sur les transports publics locaux, ainsi que les horaires des cars, trains, avions ou vaisseaux au départ de cette ville ou d'un Starport voisin.

Pour 1\$ la minute, on peut aussi obtenir un accès sur les banques de données publiques de la ville (bibliothèque municipale, archives, etc...). Messieurs les pirates, faites gaffe à vos os, vu que les TP sont spécialement surveillés de ce côté-là. Toute tentative de pénétration délictueuse a 75% de chance par 30 secondes d'être repérée! Finalement, ils servent aussi de télé-vidéophone public, pour le coût classique.

Les TP sont recouverts d'un revêtement anti-peinture (contre les *taggers*) et ont un blindage de **CS 5** et **Prot. 50** (contre les armes personnelles).

Un autre aspect, et non des moindres, des télécommunications à travers la Sphère réside dans les banques de données informatiques. Celles-ci sont de divers types: **publiques** (généralement des serveurs d'intérêt général, administratifs ou d'information), **semi-publiques** (c'est-à-dire à accès réglementé, soit par péage, comme pour les messageries diverses, les groupes d'informations, etc..., soit par autorisation d'accès, comme pour les systèmes universitaires, les archives, etc...; généralement, certains secteurs des banques de données semi-publiques sont accessibles à tout un chacun), **privées** (industries, corporations, etc...) et **militaires** (vous voyez ce que je veux dire...).

Toutes ces banques de données sont bien évidemment très hiérarchisées: on fait la différence entre les **utilisateurs-invités** (*guests*), qui ont le droit de regarder ce qui se passe, les **utilisateurs**

normaux (*registered users*), les **utilisateurs privilégiés** (*privileged users*), qui, suivant leur niveau de privilège, peuvent s'amuser un peu plus que les autres (modifier certaines structures du serveur, par exemple), et enfin les **opérateurs-système** (*sysops*).

A noter que, vu le prix des communications hyperspatiales (ainsi que leur lenteur relative), il n'existe que peu de banques de données interstellaires (même si des "passerelles" existent entre différents serveurs d'un bout à l'autre de la Sphère); les rares installées sont soit privées, soit militaires.

Le serveur de la *W.A.S.A.* est un exemple typique de banque de données semi-publique.

On accède d'abord au *Hall*, qui est un secteur d'information générale sur les événements à venir, les résultats de combats, différents renseignements sur l'organisation (comment devenir membre), et pas mal de publicité. C'est de là que les utilisateurs autorisés peuvent accéder aux différentes rubriques auxquelles donne droit leur cotisation de membre amateur ou professionnel: catalogue des différents cours, critiques et tests de matériel, achat par correspondance, conférences, serveur de discussion interactive, petites annonces, jeux, etc...

Il existe une vingtaine de ces serveurs, répartis dans toute la Sphère (un par planète où le *V-Duelling* est légalisé), chacun étant géré par cinq *sysops*. Aucune information vraiment importante pour l'organisation (comme la comptabilité) n'est entreposée dans ce serveur (ils sont moins idiots que maintenant, les opérateurs...!)

L comme La Loi est la Loi, et réciproquement:

Ce qu'il ne faut pas faire pour trouver un titre qui colle avec le sujet... Bon, parlons un peu de la loi dans la Sphère et de l'application d'icelle. La profession d'avocat se porte bien, merci pour elle! C'est un peu normal, lorsqu'on imagine la quantité de procès qui s'ouvrent dans la Sphère chaque minute.

Néanmoins, l'administration judiciaire a fait d'énormes progrès par rapport à ce que les Terriens connaissaient au 20e siècle, notamment grâce à l'électronique et aux télécommunications. Un doute quant à la législation en vigueur? Un coup d'oeil aux archives

du CEPMES; chaque planète en a une copie, mise à jour chaque mois. Ce qui fait que les procédures judiciaires se sont considérablement simplifiées. Un procès complexe ne prend au pire que quelques mois, alors qu'il aurait fallu en d'autres temps quelques années pour en venir à bout.

Quant aux délits, le CEPMES les a classifiés en cinq catégories (en simplifiant beaucoup...):

- **A** (peccadille): stationnement illicite, insultes, vol à l'étalage, etc...; mise à l'amende (20-100\$) immédiate par l'agent qui dresse le procès-verbal.
- **B** (petit délit): excès de vitesse, pickpocket, bagarre de bar, petite arnaque, etc...; une nuit au poste plus amende (50-500\$).
- **C** (délit sérieux): provoquer un accident, conduire en état d'ivresse, cambriolage, coups et blessures volontaires, possession de faux papiers/monnaie, etc...; emprisonnement avec caution de 1'000-10'000\$, puis procès (amende entre 1'000 et 25'000\$ et 10 - 100 jours de prison, avec ou sans sursis).
- **D** (délit grave): homicide involontaire, fabrication de faux, attaque à main armée, grosse arnaque, corruption, etc...; emprisonnement (caution: 5'000-100'000\$) puis procès (amende: 10'000- 100'000\$, prison: 1-10 ans).
- **E** (crimes de sang): homicide volontaire, viol, terrorisme; procès: de 10-1'000 ans de prison.

Des circonstances atténuantes (sous le coup d'une émotion forte, sous contrôle, pas fautif, etc...) ou aggravantes (préméditation, récidive, etc...) peuvent modifier le type de délit d'une ou deux classes, au gré du déhemme, qui fait de toute façon ce qu'il veut. Il a payé...

Finissons ce portrait par un rapide coup d'oeil sur vos impôts au travail, j'ai nommé la police. On distingue dans la Sphère, en simplifiant, trois types de forces de police:

- **la police en uniforme**, pas très futée mais bien armée et protégée, qui fait les patrouilles, arrête les criminels pris en flagrant délit et dresse les contredanses. En bref, les hommes de terrain, le gros de la troupe.
- **les enquêteurs**: en général en civil, ils se chargent des enquêtes (mais si, c'est marqué dessus...) et de toute la partie administrative. Armures

souples camouflées et flingues sous le manteau, tout dans la subtilité; mais n'exagérons rien, on y trouve aussi des Martin Riggs...

- **les forces spéciales**: autour de ces deux styles orbitent aussi toutes les brigades diverses, soit les enquêteurs fédéraux (F.B.I. aux N.A.U.S., Brigade Territoriale en Europe), ainsi que les troupes d'élite, anti-terroristes et tout et tout.

Evidemment, la police est bien souvent le reflet de la société pour laquelle elle travaille, alors ne vous étonnez pas que les flics américains soient des maniaques de la gâchette, ceux de la République Eyldarin discrets et aimables et ceux de la Frontière corrompus et incohérents...

M comme Mode:

Une blague assez courante dans la Sphère raconte l'histoire d'un couple de *yuppies*, dont le mari demande à sa femme: "Chérie, qu'est-ce qui est à la mode, ces temps-ci?", et celle-ci lui répond: "Je ne sais pas, quelle heure est-il?.." Ceci pour dire, non seulement que je raconte des histoires nulles, mais que ce qui est à la mode un jour ne l'est plus forcément trois semaines plus tard. Surtout dans les milieux très huppés, où on peut se permettre de changer de baraque tous les six mois. De plus, les courants sont innombrables, mis à part ce qu'on appelle la *fast-fashion*, ou "mode-express".

En règle générale, l'homme de la rue et l'aventurier moyen ne s'habille guère différemment de son homologue du 20e siècle. Le *Perfecto*, les tiagues et les t-shirts ont toujours autant la cote, même auprès des Eyldar et des Atlani, pour ne citer qu'eux. On est loin des combinaisons moulantes unisexes et ringardes des séries TV mérovingiennes, principalement parce que c'est d'un impraticable consommé. Une certaine recherche vestimentaire n'est souhaitée que dans la très haute société, et encore...

N comme Niveau de vie:

Les diverses régulation du CEPMES imposent aux pays membres d'assurer un minimum de prestations sociales à leurs citoyens (au sens large du terme; les peuples soumis **aussi** y ont droit...). Entre autres, droit au logement, droit à

Note: certains pays utilisent encore la peine de mort contre les crimes de sang et/ou en temps de guerre. C'est le cas en Fédération des Hautes-Terres, les N.A.U.S., certains états de la F.E.F. et, bien sûr, le Haut-Commandement Karlan.

un minimum vital, droit au travail dans la mesure de la situation économique (les points précis là-dessus sont très stricts, à cause de la G.M.S.), égalité des sexes et des races, etc...

Ces minima sont respectés partout dans la Sphère; il n'y a en fait plus que sur *Alt* et sur Terre (ainsi que dans la Frontière, mais là c'est désespéré...) qu'il y a loin de la théorie à la pratique. *Alt* ne fait pas officiellement partie du CEPMES, donc ils sont excusés, alors que les états terriens ont jusqu'au 31 janvier 2350 PMT pour se mettre au niveau des autres dans ce domaine. Evidemment, les résultats diffèrent selon les endroits... Si la Fédération des Hautes-Terres se targue d'y être déjà parvenue (affirmation qui ne tient pas une demi-seconde lors d'un examen attentif, surtout au niveau "égalité des races"), la Confédération Européenne, Israël et Copacabana traînent un peu la patte, tandis que Singapour et les *N.A.U.S.* ne veulent même pas en entendre parler.

Mis à part ça, les riches sont toujours aussi riches (voire même plus), on compte beaucoup de "semi-riches"; la *middle class* n'existe presque plus, quand aux pauvres... ben ils sont pauvres, mais comme ils ont tous de quoi bouffer, un toit pour dormir et la TV, ils la ferment...

O comme "On est en direct!..":

Si vous grimpez au plafond lorsqu'il y avait cinq minutes de pub toutes les heures de film, vous allez passer à travers le toit lorsque vous constaterez que, sur la plupart des chaînes publiques de la Sphère, les émissions sont saucissonnées en tranches de 20 minutes, avec chaque fois 10 minutes de pubs et d'annonces diverses entre les deux, plus le sponsoring des émissions, les plans "La Margarine Sagliss vous présente: Le Dernier Tango à Paris"... et je ne cite que les plus courants... De plus, il n'y a maintenant guère plus de 10% des chaînes de TV (3D, Holo) qui sont généralistes; les autres se spécialisent dans le Sport, le Cinéma, les Infos, les Documentaires, etc...

Les champions toutes catégories des chaînes TV sont sans conteste les *N.A.U.S.*, avec plus de 750 chaînes et réseaux différents sur tout leur territoire, à tel point que les fabricants de 3DVision ont dû doubler le nombre de

canaux captables pour satisfaire à la demande pour l'exportation.

Pour ce qui est de la Radio, que l'on croyait morte et enterrée, a surprenamment ressuscité lors de l'arrivée à l'Age de l'Espace. Bon nombre de gens dans la Sphère trouvent plus agréable de ne pas avoir les images de présentateurs ridicules devant leurs yeux; de plus, la radio adopte maintenant un ton volontairement plus détendu, plus intimiste que la vidéo, ce qui lui gagne l'auditoire des personnes calmes ou voulant se calmer.

P comme Pouvoirs Occultes:

La vie d'Arcaniste n'est pas, et de loin de tout repos. On pourrait citer déjà le fait que les derniers bûchers de l'Inquisition ne sont pas si loin que ça dans l'Histoire... En règle générale, l'homme de la rue a tendance à se méfier des pouvoirs extra-sensoriels comme de la Dame de Fer. Remercions pour cela les auteurs de S.F. du 20e siècle et quelques Arcanistes peu scrupuleux. Cela dit, les attitudes varient d'un coin à l'autre de la Sphère.

Les coins les moins recommandables sont la Fédération des Hautes-Terres, évidemment, le Haut-Commandement Karlan (on enrôle de force) et les *N.A.U.S.*, où le Ku-Klux-Klan et autres joyusetés se sont reconvertis à la chasse aux psis. Dans les plus cools, citons la République Eyldarin, les Ligues Atlani et Copacabana. Les autres oscillent entre le respect teinté de crainte et le mépris.

L'apparition à grande échelle de pouvoirs mentaux dans une société ne se fait pas sans une réponse légale appropriée. En conséquence, le CEPMES a depuis longtemps établi de nombreuses réglementations sur le sujet. Principalement, il a défini le terme de "viol de conscience", qui se produit "lorsqu'un individu utilise son esprit pour consulter, modifier ou supplanter celui d'autrui", quelque soit le but. C'est considéré comme un délit grave, en plus des conséquences que cet acte peut entraîner.

Il existe sur la plupart des planètes/états de la Sphère des corps de police spécialisés dans la prévention et la neutralisation de psis criminels. Leurs méthodes sont loin d'être transparentes, mais ce sont en général des Arcanistes puissants, n'hésitant pas à faire sauter

les neurones d'un ennemi potentiel. Ils ont aussi accès à un arsenal anti-psionique, parmi lesquels on citera les divers dispositifs (sarcophage, casque ou autre) à champ OTTO ("Occupe-Toi de Tes Oignons", en anglais MYOB "*Mind Your Own Business*"; appellation officielle ayant depuis longtemps supplanté l'officielle), de fabrication highlander bloquant ou saturant les pouvoirs psi.

Du point de vue social, pour le psioniste amateur se présentent assez tôt deux possibilités: devenir un solitaire ou plutôt, selon l'expression américaine consacrée, un *psi-loner*, ou rejoindre l'aile protectrice (mais ô combien encombrante) d'une association ou d'une institution.

Les *psi-loners* sont un peu les anars de la société psionique. Refusant de se laisser coincer dans un système quelconque, ils préfèrent de loin une vie dangereuse, mais qui, disent-ils, leur appartient vraiment et pleinement. Leur credo se situe dans la lignée de: "Tant qu'on me fout la paix, je ne m'énerve pas!". Un *psi-loner* n'est pas forcément un solitaire; pas mal d'entre eux se regroupent parfois et forment des équipes, alors appelées *psi-teams*. Le *psi-loner* est plutôt à son aise dans un habitat urbain, où il peut plus facilement courir en zig-zags dans la foule et se planquer dans des ruelles bien sombres.

Un *psi-loner* pas encore mort pourra toujours décider (en dernier recours) de se caser dans une association ou une institution, mais cela risque d'être plutôt mal vu par ses ex-potes: bon nombre de *psi-loners* préférant en effet crever la bouche ouverte plutôt que de devoir rentrer dans le rang.

Si on ne se sent pas l'étoffe d'affronter le *big bad world* tout seul, on peut toujours jouer la carte de la sécurité et se caser dans une association, telle que **La Rose de Mars** ou **L'Autre Voie** (décrits plus en détail dans le chapitre **Organisations**). Ce ne sont pas les seules (citons pour mémoire la *Mindcriminals Division*, au sein de la **Dame de Fer**), mais ce sont les plus importantes. Les persos choisissant cette alternative gagnent alors le statut de "groupé" et, généralement, le surnom de "mouton" de la part des *psi-loners*...

Evidemment, devenir groupé, cela veut dire avoir derrière soi une organisation en cas de coup dur. Mais ça ne signifie que rarement la facilité: la vie de groupe implique règlements z'et lois, ordres, hiérarchie, missions et autres désagréments du même tonneau. La

sécurité mise à part, il y a quand même quelques avantages: on peut y trouver de très bons professeurs, on y a accès à beaucoup plus de talents, etc...

Il y a aussi ceux qui se sont mis, volontairement ou pas, au service d'une institution privée ou publique, que ça soit un corps d'armée, une police (secrète ou non), ou plus simplement une corporation qui paie bien. On appelle ceux-ci des "privés". C'est principalement ici qu'on trouve ceux qui n'ont pas pu (ou pas voulu) fuir le régime en place et se sont fait englober de gré ou de force dans une branche étatisée, ainsi que les sempiternels mercenaires qui vendraient père, mère et le canari de la voisine pour un billet vert (ou de n'importe quelle autre couleur, tant que c'est monnayable). On retrouve chez eux la sécurité du groupé et le comportement méfiant et habituellement sans pitié du *psi-loner* moyen, avec souvent en bonus un appât du gain qui ferait passer le dernier des *yuppies* pour Mère Theresa.

Q comme Question de temps:

A l'époque de *L'Arlauriëntur*, et jusqu'à l'arrivée des Terriens au CEPMES, il n'existait pour le *vulgus pecum* aucune division du temps en-dessous de l'heure eyldarin (10 par jour). Pour les intervalles de temps inférieurs, on utilisait des puissances négatives de 10 (dixième, centième, millième d'heure), ce qui n'était en fait usité que par les militaires, les scientifiques et tous ceux qui avaient **vraiment** besoin d'une mesure précise.

Puis arrivèrent donc les Terriens, avec tout leur système horaire effroyablement compliqué, et pourtant défini avec précision. Les commissions du CEPMES, avides de standards pour tout ce qui bouge (pour ce qui ne bouge pas aussi, d'ailleurs), furent ravies de pouvoir examiner ledit système sous toutes les coutures, avant de déclarer finalement que c'était génial, simple comme tout en fait, et qu'il fallait que tout le monde l'applique. Les horlogers (suisses) purent se faire des couilles en or, comme on dit vulgairement (qui a dit "magouille"?), alors qu'Eyldar et Atlani se révélèrent bien vite allergiques à ce genre de choses. Les Karlan avaient déjà leur standard à eux, et par conséquent celui du CEPMES les faisait bien rigoler (façon de parler).

Ceci résolu, il restait néanmoins sur les bras de l'Honorable Institution un problème temporel de taille: les planètes qui ont la mauvaise idée de ne pas toutes tourner à la même vitesse... En clair, sur la plupart des planètes, l'année locale est en constant décalage avec l'Année Standard "officielle" (en v.o.: *Standard Year; S.Y.*). Là, il n'y a malheureusement pas de miracle: à moins de faire comme les Eyldar, qui ont réussi on ne sait trop comment à synchroniser leurs quatre mondes d'origine (*Arda, Dor Eydhel, Ringalat et Eridia*), il faut fonctionner sur deux régimes: un "temps stellaire" (*star time; S.T.*), basé sur le standard du CEPMES, et un "temps local" (*local time; L.T.*), dont les modalités varient suivant les planètes, mais qui est en général basé sur les solstices et équinoxes. Le premier est une sorte de datation officielle, pour tous les événements administratifs ou commerciaux à l'échelle internationale, alors que le second sert à la vie de tous les jours.

Les problèmes de décalage horaire avec les planètes ont été résolus par l'apparition des montres à autoréglage, ainsi que de ce qu'on appelle les Stations d'Adaptation Horaire (S.A.H.), qui existent sur toutes les planètes un tant soit peu civilisées. Le but de la manoeuvre pour ces stations est d'envoyer un signal par micro-ondes à toutes les montres à autoréglage de la planète pour les adapter au décalage horaire planétaire, et stellaire, si besoin est. Ainsi le 99% des montres (sur une planète équipée de S.A.H.) sur le même fuseau horaire indique la même heure à la seconde près, ce qui est parfois bien pratique. Sur la plupart de ces mondes, les fonctionnaires sont tous obligés de porter une montre à autoréglage, ce qui, on s'en doute, provoqua en son temps quelques remous...

R comme Racisme:

Le racisme proprement dit, à savoir les discriminations de tout poil basées sur une différence physique ou autre, n'est pas une sale habitude uniquement terrienne. Enfin un point sur lequel ils n'ont pas le monopole de la bêtise! Témoins les Karlan *Wrisjandri*, qui persécutent allégrement les *Hjandri*, les Talvarids (ça y va, les Guerres tribales!..), et même les Areyldar, qui, non contents de mépris-

er souverainement les Karlan, en ont aussi après leurs propres frères de races, j'ai nommé les Eyldar. Charmant!

Toujours est-il que le phénomène est nettement plus marqué sur Terre qu'ailleurs. Une société colonialo-religieuse, ça laisse pas mal de trace!.. Manque de pot flagrant, le passage à une société multinationale et surtout pluriraciale n'a pas fait taire les fachos de service. Il y a simplement eu un décalage des valeurs: ceux qui au 20e siècle n'aimaient pas les bronzés crachent maintenant sur les Oreilles-En-Pointes, les Grands-Maigres ou les Gros-Verts-Ecailleux.

S comme Starports:

Question bête: qu'est-ce qu'un Starport? Réponse: c'est là où les vaisseaux spatiaux se posent (normalement...). Tout ça pour dire que c'est un endroit que les persos risquent de venir à fréquenter... Il existe deux sortes de Starports: les civils et les militaires. Comme leur nom l'indique, les seconds étant destinés aux uniformisés de service, ils ne devraient donc intéresser que très modérément les persos (à moins que ceux-ci ne comptent en prendre un d'assaut...).

Les Starports peuvent être séparés en quatre secteurs distincts: le Tarmac, les Hangars, le Terminal et les Dépendances.

Le premier est généralement une grande étendue lisse de béton vitrifié, de forme quelconque, sur laquelle les vaisseaux atterrissent. Dans le cas de Starports orbitaux, on appelle Tarmac par abus de langage les différentes structures métalliques destinées à amarrer un vaisseau. Sur le Tarmac peuvent fleurir ça et là de petits blockhaus servant de réserves de carburant, de sorties pour véhicules ou de satellites d'embarquement. Le Tarmac est aussi parcouru en tous sens par d'innombrables véhicules de pistes, dont la taille peut varier du scooter agravi au camion-citerne de 100 tonnes.

Les Hangars sont les endroits où on range les vaisseaux spatiaux après usage et où, parfois, on les répare, s'ils ont pris des baffes ou s'ils sont un peu usés aux entourures. Parfois en bordure du Tarmac, parfois au sein de la structure du terminal, parfois même sous le Tarmac lui-même et accessibles par monte-charges, les Hangars sont généralement de taille variant de "très grand" à "incommensurable".

Le Terminal sera sans doute l'endroit que les persos connaîtront le mieux. C'est dans ce bâtiment (ou cet ensemble de bâtiments) que se trouvent, entre autres et en vrac: les bureaux de la Direction, les bureaux et comptoirs des différentes compagnies, un secteur "Trafic Privé", un secteur "Trafic Commercial" et un secteur "Passagers", la tour de contrôle et les différents services Météo et Trafic, les restos, les cafétérias, divers terminus pour bus, taxis, métros et trains, les *snack-bars* (au double ou triple du prix normal), les boutiques (idem), les banques et en général un nombre assez incroyable de gens.

Pour finir, autour du Starport, on trouvera relativement facilement les Dépendances, à savoir les hôtels de transit (qui ne sont pas nécessairement des hôtels de passe), des endroits de "récréation" pour dockers, soldats, équipage, etc... les divers entrepôts de carburant, en général plusieurs postes de polices, voire même une caserne ou deux, quelques postes de secours (pompiers, hôpitaux, etc...), plusieurs commerces (légaux ou pas) de vaisseaux usagés et plein d'autres trucs plus ou moins chelous.

Juste histoire de vous faire saliver, on peut aussi rajouter les prix des voyages en vaisseaux spatiaux.

Il existe trois types de voyages: le vol régulier, le *charter* ou le "plan brotonsature". Dans le premier cas, cela coûte 200\$, +10\$ par A.L. de trajet, et ça met 2 A.L. par jour; en "première classe", compter environ 500\$, +15\$ par A.L. à bord d'une navette de liaison rapide, qui ira elle à 2.5, voire à 3 A.L. par jour. Le problème, c'est que cette méthode est soumise aux aléas des horaires. Si vous êtes à la bourre, vous pouvez toujours louer un pilote qui vous emmènera là où vous voulez (un *charter*), moyennant un prix variant entre +25% et +200% de celui pour un voyage normal en première classe. Vous pouvez en général compter sur une vitesse entre 2.5 et 3 A.L. par jour. Enfin, si le but de la manoeuvre n'est pas d'arriver vite, mais d'arriver tout court, vous pouvez toujours tenter de monnayer votre passage sur un navire marchand (ce qu'on appelle en général un "plan brotonsature"), ce qui revient en général à 100\$, +5\$ par A.L.

Les désavantages de cette dernière méthode sont les suivants: c'est en général illégal, c'est très lent (1 A.L. par jour), et il faut espérer que le Gentil Capitaine ne vous larguera pas dans le vide une fois l'argent empoché, ne

vous dénonce pas à la police à l'arrivée ou ne vous vendra pas à des pirates en cours de route... Un %**survie urbaine** convenablement réussi (dépendant du lieu de départ et du milieu d'arrivée, cf. **Talents**) permettra de découvrir une arnaque possible.

T comme Transports:

On distingue des tas de types de routes différentes, de la sente montagnarde à l'autoroute transpolaire. En bref, on peut considérer les réseaux locaux, régionaux, continentaux et intercontinentaux. Les premiers sont ceux qui relient un village ou une communauté à l'autre, se branchant sur les deuxièmes, qui relient les villes ou les centres importants. Au niveau continental, on a affaire à des autoroutes, de style "2 x 4" voies, tandis que les grosses autoroutes intercontinentales peuvent facilement atteindre les 2 x 12 voies, plus le trafic d'urgence. Le record est actuellement détenu par la IC 4 highlander, reliant le continent australien à Singapour et qui fait 2 x 24 voies (+5 pour la sécurité).

Autres exemples d'autoroutes intercontinentales, les transpolaires, comme on les appelle. *Transarctic One* (TA 1) relie New-York à Séoul, via Montréal et Vladivostok, alors que TA 2 fait Koebenhavn - Bergen - Fairbanks - Seattle - Los Angeles, puis se raccorde sur l'autoroute transcontinentale, direction Copacabana et Buenos Aires (une TA 3 est à l'étude; elle permettrait de relier la République du Texas à New-Dehli, via Moscou...). Un tel réseau met, par la route, New-York à un peu plus de 50 heures de Paris, en passant par l'échangeur polaire où les deux transpolaires se croisent, ceci calculé avec une moyenne horaire de 200 km/h, mais nombreux sont les véhicules qui, même sur la glace, sont capables de dépasser cette vitesse. Par contre, les véhicules prévus pour rouler à plus de 200 km/h par -50°C sont déjà moins nombreux...

Pour parler d'autre chose, remarquons que sur tous les réseaux continentaux et intercontinentaux, et ce dans à peu près toute la Sphère (sauf, évidemment, en F.E.F.), il y a tous les kilomètres des balises électroniques qui sont reliées à un dispatching central. L'utilité de ce réseau est de permettre aux véhicules équipés d'un radar de trafic de se rendre d'un point A à un

point B de manière automatique, en introduisant dans l'ordinateur de bord l'itinéraire, qui sera alors transmis au dispatching. C'est celui-ci qui s'occupera tout seul, comme un grand, du pilotage, en tenant compte d'une vitesse optimale, des véhicules prioritaires et des ralentissements dus à des bouchons ou à des andouilles en pilotage manuel qui se seraient plantées dans le décor.

Ceci dit, il existe encore des limitations de vitesse un peu partout dans la Sphère pour les ceusses qui vadrouillent en manuel. En gros, celles-ci sont de 50 km/h (15 m/s) en ville, 100 km/h (30 m/s) hors des villes et 150 km/h (40 m/s) sur autoroute (il n'y a pas de limitations sur les transpolaires). La signalisation routière a été standardisée par le CEPMES, de même que le sens de circulation: on roule à droite, point final! En règle générale, le *V-Duelling* (dans les états où il est légalisé) est interdit sur les réseaux intercontinentaux et aux abords des villes. En ville, il est même rare qu'un véhicule armé puisse rentrer sans avoir été consciencieusement désossé...

V comme Vendez!:

Il est de notoriété publique que dans pas mal de coins dans la Sphère, ce n'est pas un ou plusieurs états qui font la loi, mais celui qui paye le plus. Cela s'appelle de la corruption. Lorsqu'on n'a plus d'hommes politiques, mais des hommes d'affaires à la tête d'une nation, on appelle ça un état corporatif. Il paraît que c'est une évolution. Pauvre Sphère (remarquez, dans ce cas, pas besoin de se poser des problèmes corruption: "Un politicien honnête est celui qui, une fois acheté, reste acheté...")!.. Il existe aussi d'autres coins où, tout en n'étant pas *officiellement* à la tête du pays, les grosses corporations (traduisez: multinationales) font la loi. Ou tout au moins essayent de.

Depuis les Guerres Corporatives en F.E.F., le CEPMES a lancé plusieurs lois anti-corporatives, afin d'éviter d'autres abus. Par exemple, il a limité le contingent maximum du "Personnel de Sécurité" (gardes privés et autres tueurs à gages) à 1 par 100 employés. Résultat: quelques corporations ont employé des wagons d'intérimaires sous-payés, mais à ne rien faire. D'autres ont décidé de faire suivre à leurs cadres, voire même à certains simples employés, un

entraînement paramilitaire apte à en faire des combattants efficaces le moment voulu... Certaines vont même jusqu'à employer des robots militaires déclassés, et s'amusent même à les faire passer auprès des impôts comme du "matériel de production"...

En bref, beaucoup de trusts internationaux se prennent pour Dieu et se foutent allégrement des petits règlements mesquins, employant une armada d'avocats et de conseillers juridiques pour rouler les Droits Civiques dans la farine...

W comme Welcome to my Nightmare...

X comme Classé X:

Admirez tout de même l'astuce... Bon ceci dit, le sujet ici n'est pas les courbes (si je puis dire) de vente des cassettes pornos, mais bel et bien de la Grande Dame aux Ciseaux Noirs, j'ai nommé la Censure. Je rassure tout de suite ses fans: elle n'est pas morte. Ça dépend où, remarquez...

Prenez certains états terriens, comme les *N.A.U.S.* Pays de liberté, me direz-vous? Eh bien non! C'est même sans doute un des coins les plus puritains de la Sphère; c'est aussi là où on trouve le plus de curiosités et fantasmes sexuels ou autres, d'ailleurs... Dans le genre, l'Europe n'est pas mal non plus, mais là c'est plutôt l'Etat qui sabre, alors qu'en Amérique, ce sont les *lobbies* qui gueulent. Curieusement, la Fédération des Hautes-Terres ne se soucie guère de censurer à tour de bras. Elle préfère plutôt faire une jolie campagne de pub ou autre pour museler un éditeur peu soucieux de la Morale. Judicieuse tactique, appliquée d'ailleurs aussi par Israël et la G.M.S., mais pour des motifs différents. Les Siyani, ainsi, dans une moindre mesure, que les Israéliens et les Américains, n'apprécient pas non plus la divulgation de secrets commerciaux.

Pour finir, signalons que les Atlani et les Eyldar ne connaissent pas la censure, à un tel point qu'ils utilisent le mot anglais pour en parler, celui-ci n'existant pas dans leurs langues respectives. Quant aux Karlan, ils n'en ont pas besoin, vu que tous les médias sont tenus par l'armée...

Y comme "Y'a un truc!..":

Bien sûr, tous les bien-pensants un peu partout vous le diront: "Le surnaturel, ça n'existe pas!" (remarquez, il y a 350 ans, pas mal de Terriens disaient la même chose des extra-terrestres). Et pourtant, il se trouvera toujours quelqu'un pour vous raconter, un soir dans un bar sombre de Copacabana, des histoires de fantômes, de morts suspectes, de gens qu'on croyait morts-mais..., de maisons hantées, etc... Pas mal des histoires les plus colorées concernent des collisions entre univers parallèles, des disparus qui reviennent plusieurs siècles après leur mort présumée, des prémonitions dérangeantes et autres secrets inavouables sur les origines de l'Univers.

Il y a des choses qui ne s'expliquent pas facilement, c'est vrai; d'autres qui ne s'expliquent pas du tout... Cependant, même si **Tigres Volants** fait la part belle au fantastique, surtout histoire de casser un peu le mur de la Science Omnisciente et Toute-Puissante, il ne faut pas "banaliser" le surnaturel. Le paranormal doit planer au-dessus des mystères comme un doute: "Et si ce n'était pas aussi simple?.." A la fin, tout s'explique, sauf... le petit détail idiot, qu'on peut tourner dans tous les sens comme un *Rubik's Cube* pentadimensionnel sans jamais comprendre... Des gens haut placés savent des choses. Des choses pas banales. Mais il y a bien peu de chances pour qu'ils le disent un jour... Et même, qui les croirait? Et qui les a cru?..

Z comme Zique:

Curieusement, on ne dit plus qu'elle adoucit les moeurs. Plus avec la Dame de Fer...

Depuis que le Jazz existe, les jeunes se sont toujours éclatés la tête sur des rythmes qui faisaient hurler les haut-parleurs et les parents. Cependant, depuis 1992, on n'a plus assisté à la naissance de courants musicaux majeurs, comme le furent à leur époque le Rock, le Reggae ou le Punk. Il est vrai qu'une myriade de sous-courants se sont par contre développés tous azimuts, au point de saturer la bande FM. En étant simpliste à l'extrême, on peut la subdiviser en gros en trois groupes:

1) la Pop-music, ou "*bubble-gum music*", qui regroupe le bruit de

fond qu'on passe en discothèque, genre "*Dance-Mega-Remix-Foireux*", le rock aseptisé pour stations FM, appelé aussi "*Simili-Rock*" ou "*Sleep-Metal*", le rock highlander (ceux-ci ayant tenté d'interdire purement et simplement le Rock, ont failli se prendre une émeute en Australie et en Amérique du Sud, et ont donc décidé de "sponsoriser" des groupes bien-comme-il-faut), etc...

2) Le Rock. Le vrai, le pur, le dur, le tatoué! Celui à qui on ne donnait pas plus de dix ans à vivre en 1970. Celui qu'on a cru mort et enterré en 1992. Celui qui n'avait aucune chance de s'exporter en 2101. En bref, celui que trois siècles de *merchandising* éhonté, de mépris de la part des autorités bien-pensantes et d'adulation par les fans n'ont pas réussi à discipliner. Qu'il soit *heavy*, techno, progressif, psychédélique, *punk*, alternatif, stellaire, *cyber*, sudiste, ethnique, nova ou n'importe quoi d'autre, le Rock est et reste!..

Les courants actuels tendent vers un mélange entre le métal le plus violent et le plus sombre et des mélodies ciselées à grands renforts de moyens technologique (ce que les magazines appellent le *storm-rock*, ainsi que le *dark-metal*). On assiste aussi au retour de "grands groupes", à l'échelle de géants du 20e siècle comme les Rolling Stones ou Queen, ainsi qu'aux tournées-marathon à travers la Sphère.

3) Le reste... en vrac, on a la musique classique, le *reggae*, le jazz, la musique ethnique, le *folk*, le *country*, la chanson-variété-qui-craint-pas-trop, etc... Il reste toujours des amateurs de ces rythmes et mélodies sans âge, plus sages que les excités fanatiques d'une des deux autres, mais cependant assez actifs pour éviter de faire sombrer dans l'oubli une certaine idée de la Musique.

En 2290, le fossé musical entre générations est de moins en moins profond, et c'est un peu tant mieux quelque part... Comme un peu tout dans la Sphère, l'évolution s'est considérablement ralentie depuis 2101 et bien souvent les enfants découvrent dans la discothèque de papa-maman leurs groupes préférés. Même s'il restera toujours des esprits obtus pour déclarer qu'après Mozart, le Déluge!

PLEASE, DON'T USE HERE
YOUR GUN _ THANKS...

THIS WEEK

REGULAR
NICE PRICE



Atlani
(Illustrateur: Yves Lazou)

Quelques exemples de villes dans la Sphère

Bien sûr, c'est dur de commencer dans un univers sans quelques points d'ancrage. J'en suis fort conscient et c'est pourquoi moi, l'Auteur, du haut de ma magnificence, j'ai décidé de vous accorder, à vous, pauvres joueurs que vous êtes, quelques fragments de mon Immense Savoir sur un assortiment choisi de villes...

Cet échantillon n'est pas très représentatif de la Sphère, mais il vous permettra d'avoir plusieurs points de repères pour commencer vos parties. Et puis, quoiqu'on en dise, une ville est bien souvent un révélateur de la civilisation qui l'a engendrée...

Los Angeles

Plus connue sous le surnom peu flatteur de "Los Dangerous", la Cité des Anges californienne a gagné au fil des siècles la réputation de Ville la Plus Dangereuse de la Sphère, réputation justifiée par une histoire mouvementée et une panoplie de films, de *Lethal Weapon* à *Die Hard*, en passant par *Blue Thunder* et *Terminator 2*.

Fondée au milieu du 19^e siècle par un immigrant européen, la ville fut détruite à 90%, d'abord par le Blitz chinois de novembre 1989, puis par le tremblement de terre de mars 1992, et enfin par la reconquête américaine de 92-93 et le chaos qui s'en suivit. Reconstituée tant bien que mal au début du 21^e siècle, Los Angeles ne subit pas moins de treize refontes et moins d'un siècle. La dernière en date fut terminée en 2086 et perdue jusqu'à aujourd'hui, plus ou moins quelques arrangements mineurs.

Metroplex tentaculaire, elle est divisée en pas moins de 120 Districts (*Boroughs*), chacun étant (en théorie) indépendant politiquement et économiquement, comme une multitude de communes réunies en un

Conseil de Ville (*L.A. City Council*). Mis à part quelques exceptions, comme le District Central (*Central Borough*) et les centrales d'énergie, les districts sont souvent sous la coupe plus ou moins avouée de chefs de bandes, anciens repris de justice ou *mafiosi*. Les guerres entre districts, bien que moins fréquentes que de par le passé, sont toujours une réalité sanglante. Parfois, on trouve certains quartiers qui sont la propriété de grosses corporations ou d'un consortium de corporations, comme le techno-centre *Silicon Valley*.

Si, dans la plus grande partie de la ville, la possession d'une arme est grandement recommandée, ainsi qu'une certaine habileté dans son maniement, d'autres ont la chance d'être patrouillées par des forces de sécurités, légales (police, gardes privés) ou pas (vigilants, milices officieuses, etc...). On compte même quelques quartiers fortifiés, donc murés et aux entrées sévèrement réglementées.

N'oublions pas l'armée, qui n'entretient pas moins de cinq bases dans la région de Los Angeles, dont le gigantesque complexe de Santa Catalina au coeur de la ville et dans la baie, combinant armée de terre, de l'air et marine. On peut visiter...

Architecturalement parlant, Los Angeles est un *patchwork* de cultures. Si le district central est typiquement de construction occidentale, avec tours de verres et constructions anti-sismiques, les autres quartiers vont du bidonville au quartier résidentiel ou corporatif fortifié, en passant par les curiosités ethniques que sont *Little Leningrad*, *Chinatown* et *Rising Sun Gate*.

Fantir

Depuis la destruction de *Presidium*, *Fantir* est dans la Sphère le seul exemple connu de conurbation planétaire.

Déjà un des principaux centres marchands de la Guilde Marchande Siyansk, l'installation en -1321 du CEPMES amena en peu de temps des missions diplomatiques, en même temps que se développa un fourmillement de réseaux d'espionnage, de crime organisé, de magouilles commerciales, etc... La destruction partielle de la planète lors de la fin de l'*Arlauriëntur* permirent aux autorités, en même temps qu'une épuration plus symbolique que réellement efficace, une certaine restructuration du sol.

Bien sûr, parler véritablement d'une "ville à l'échelle planétaire" pour *Fantir* est peut-être, et d'un point de vue strictement terrien, une exagération. Il faut bien comprendre que l'occupation des sols est tout de même extrêmement limitée, et même si plus de 15 milliards de personnes vivent en permanence sur *Fantir*, elles n'occupent pas toutes les terres émergées de la planète qui, de plus, n'est pas toute petite non plus (21'000 km. de diamètre). En fait, on a ici un urbanisme sur le modèle atalen, avec des petits centres urbains éparpillés sur la surface de la planète et reliés entre eux par ce qui semble être un tissu suburbain ininterrompu.

La ville (= centre urbain) principale de *Fantir* est Tara Fantirin. C'est là que se trouve le bâtiment du CEPMES, une acropole gigantesque en forme de sphère tronquée de 25 km. de diamètre à sa base et de 800 m. de haut en son sommet; on peut en penser ce qu'on veut, cela reste le plus grand exploit architectural de la Sphère. Ce bâtiment abrite, outre les organes des différents Conseils, le centre d'entraînement de la Force d'Interposition et du S.E.C., de même qu'une université et la plus grande bibliothèque de la Sphère.

Autour de la Boule, comme on l'appelle, on pourra trouver les missions diplomatiques, de nombreux parcs, ainsi que l'ambiance des *souks* arabes dans les marchés siyansk, les bagarres de rue typiquement terriennes, pas mal de demi-mondains traînant d'une soirée à l'autre à la recherche d'informations, les contrebandiers, les aventuriers, etc...

L'architecture est principalement d'obédience atalen: des bâtiments de taille moyenne, sur une dizaine d'étages maximum, avec souvent une cour intérieure sous le niveau du sol. Mais, comme on peut s'y attendre sur une planète qui se veut le centre de la

Sphère (et qui, géographiquement parlant, l'est), on trouve un peu tous les styles possibles et imaginables: des immenses propriétés verdoyantes typiques de l'*Arlauriëntur Eyldarin*, des palais siyansk au bord des canaux, qui pourraient faire penser à Venise s'ils ne ressemblaient pas à des grosses masses informes sans angles, quelques grands bâtiments plus fonctionnels et administratifs, etc... Les Terriens, fraîchement arrivés, commencent à planter leurs tours de verre et d'acier (sans doute pour concurrencer la Boule...) ou leurs cotés aquariennes, sur les côtes.

Wahlenstadt

Construite en 2120 autour du Starport du même nom sur *Europa*, Wahlenstadt est la plus grande ville de la Confédération Européenne, avec ses 14 millions d'habitants. C'est un splendide exemple de l'hypocrisie écologique européenne. Pour simplifier: "Comme on ne peut pas polluer chez nous, allons polluer ailleurs." Située au beau milieu d'une cuvette où règne un micro-climat mesquin, il y règne perpétuellement un *smog* d'apocalypse, que le soleil ne parvient à percer que quelques heures par an; les pilotes d'avions ou de vaisseaux qui doivent s'y poser l'appellent "Quai Des Brumes" ou "La Ville Qui N'Existe Pas"...

Sous la croûte de nuage et les pluies continuelles, (parfois légèrement acides, d'ailleurs) qui lui donnent un petit air de *Blade Runner*, la ville... Le centre est un immense enchevêtrement de bâtiments, reliés entre eux par des passerelles, des lignes de métro aérien, des galeries souterraines, etc... C'est le centre des affaires, là où se trouve la Bourse et la plupart des bâtiments administratifs.

Autour, on trouve la Petite Ceinture, quartier résidentiel de haut-standing, genre "la Défense, en plus grand". Souvent, on y trouve des dômes recréant un semblant de vie "normale" (lumière du soleil, température et taux d'humidité normal, etc...), évidemment à des prix prohibitifs.

La Grande Ceinture est l'équivalent local de la banlieue prolétaire, hachélèmes en gros et demi-gros. Passons tout aussi rapidement sur les nombreuses Zones Industrielles, qui devraient être en orbite ou sur les deux satellites naturels de *Europa*, mais qui

au lieu de cela s'étaient nonchalamment tout autour de la ville, et où tous les principes anti-pollution sévèrement réglementés en métropole sont consciencieusement ignorés.

On l'a compris, Wahlenstadt est une sorte de cauchemar urbain absolument détestable, où l'on n'habite que par pure nécessité et où les médecins sont assurés de faire fortune en moins de dix ans. S'ils survivent jusque là: le taux de mortalité est trois fois plus élevé à Wahlenstadt que dans n'importe quelle ville d'Europe métropolitaine.

Tor-en-Eythelya

Avec Columbus (*Ardanya*) et les Cités Franches (*Sancarani*) d'*Eridia*, Tor-en-Eythelya est une des seules villes qui ressemble à ça en République Eyldarin. Je veux dire par là qu'il y a des bâtiments, des rues entre eux, le tout espacé par une distance raisonnable (moins de 100 mètres entre deux immeubles, par exemple).

Ancienne capitale de l'*Arlauriëntur*, et à cet égard une grande cité superbe et florissante en son temps, Tor-en-Eythelya fut virtuellement anéantie par la révolution qui mit fin à l'empire eyldarin. Il ne reste que de rares vestiges de sa grandeur passée, tellement rares même qu'on se demande si ce n'est pas un fait voulu. Entièrement reconstruite donc, c'est maintenant une ville modeste, d'un peu plus de trois millions d'habitants. Comme presque toutes les capitales planétaires eyldarin, elle se trouve sur l'équateur de *Dor Eydhel* et représente aussi le méridien 0.

Bon, ceci dit, Tor-en-Eythelya est plus un centre administratif et commercial qu'autre chose. Peu de gens y habitent vraiment, bien que pas mal d'Eyldar (surtout des gens ayant commerce avec le reste de la Sphère) y aient une résidence. On y trouvera la plupart des ambassades, la Bourse, le siège social de nombreuses compagnies marchandes, un aéroport intercontinental relié à un terminal orbital, et d'autres trucs du genre.

Les rues y sont pavées, le reste de la chaussée étant en herbe, avec des arbres un peu partout. En fait, on a plutôt l'impression de se trouver dans un parc public avec des bâtiments construits dessus! D'ailleurs, tout est fait pour décourager le trafic véhiculaire: pavés, ralentisseurs, arbres, ignorance

totale du concept de "ligne droite", mais aussi un service de transports en commun très efficace, aussi bien pour les personnes que pour les marchandises, etc...

Le Starport de Tor-en-Eythelya, qui dessert en fait toute la planète, se trouve comme il se doit en orbite géostationnaire au-dessus de la ville. On y accède par un terminal à-demi enterré, d'où partent des navettes orbitales et un ascenseur gravitique. Un peu plus loin, l'Université étire son campus sur près de 10'000 km².

Central City

Capitale de la Fédération des Hautes-Terres, c'est théoriquement le prototype de la ville highlander: tout y est pureté et équilibre.

La ville fut construite (après les événements que l'on sait) en Australie entre 2107 et 2120 sur les ruines de Melbourne (détruite en 2053 par un missile à fusion). Près de 6 millions de personnes y vivent, principalement (et officieusement) des gens en vue dans le régime.

Elle est bâtie en cercles concentriques, autour du Palais Présidentiel, lequel domine toute la ville du haut de ses 725 m. La hauteur de tous les bâtiments décroît du centre vers l'extérieur, depuis les hautes tours cristallines jusqu'aux pavillons individuels et H.L.M bas à la périphérie. Les rues sont larges, copieusement éclairées de nuit, et propres.

A la différence de nombreuses autres villes highlanders, Central City est une des rares cités où le degré de vie nocturne passé 22 heures atteint des seuils acceptables; le fait que l'on soit quand même en Australie ne doit pas être étranger à cet état de fait... Mais, malgré tous les efforts de certaines autorités et le désir du Président, Central City est et reste une ville administrative et une vitrine. On ne vit pas dans une vitrine. Ou mal.

En bref, les gens qui vivent à Central City sont des Citoyens Modèles™ de la Fédération. Qui plus est, c'est un modèle un peu unique en son genre, de par le fait qu'il a été construit de rien. Ce n'est évidemment pas le cas des autres mégapoles métropolitaines de la Fédération des Hautes-Terres (Bombay, Alexandrie, Dakar, Buenos Aires, etc...), où il a bien fallu s'accomoder de ce qui

existait déjà. De fait, la ville qui devait donner l'exemple n'a en fait pu inspirer que les cités installées sur les colonies highlanders; et encore: pas celles où il y avait déjà du monde (comme *Triam*)...

Caramer Laeralis

Une des plus grandes cités de la F.E.F., située au Pôle Sud de la planète *Caramer* car, celle-ci étant couverte de déserts brûlants, c'est là où il fait le plus frais... Coincée entre les montagnes et l'océan polaire, c'est un magnifique exemple d'urbanisme "mode F.E.F.", ou: "ce qu'il ne faut PAS faire..."

Il faut déjà savoir que Caramer Laeralis est le point de passage obligé pour toutes les marchandises de l'hémisphère sud, dans leur transit vers le reste de la planète, la F.E.F. ou même la Sphère, car c'est là où se trouve l'un des deux starports (l'autre se trouve au pôle nord). D'ailleurs, ces starports polaires sont copieusement détestés par tous les pilotes de la Sphère...

Donc, on a un gigantesque port, enchevêtrement d'îlots de béton portant docks et hangars, reliés entre eux par de multiples ponts et passerelles de tous ordres, le tout sillonné par une

marée ininterrompue de véhicules multiples et variés. De ce port part une autoroute cyclopéenne, qui traverse la montagne pour accéder au plateau où sont concentrés starport et aéroport intercontinental.

Toute l'économie de Caramer orbite autour de ces deux lieux. On trouve aussi un grand quartier des affaires, plus mort que sept cimetières ukrainiens un soir d'hiver à partir de 18 heures, et deux banlieues, constituée d'énormes *blocks*, à savoir des quartiers regroupés en un bâtiment monobloc pouvant faire jusqu'à 1.5 km. de côté, sur 25 étages, sans compter les tours d'habitation...

Rajouter à cela un quartier ressemblant plus à une décharge publique qu'à autre chose (en fait, l'ancien port, effondré à la suite d'une catastrophe et muré par la suite...), et un repaire de drogués entre les deux banlieues, saupoudrez de la corruption qui règne habituellement en F.E.F., et vous comprendrez pourquoi on dit que Caramer Laeralis est tout juste moins dagereuse que Los Angeles, parce qu'il y a moins de flics...

Accessoirement, c'est l'un des ports d'attache principaux de la Dame de Fer en F.E.F....

Équipement

Moi y'en a vouloir des sous...

Au commencement était le Fric...

Il fut un temps, assez reculé heureusement, où les systèmes monétaires de la Sphère étaient à la merci des fluctuations des marchés boursiers. Ce qui faisait qu'on pouvait, avec un peu d'astuce et de chance, ruiner son voisin par des magouilles monétaires, comme c'était le cas sur la Terre entre le 20^e et le 21^e siècle. La mise en place du CEPMES remédia à tous ce genre de désagréments en instaurant un contrôle très strict des opérations monétaires.

Cela signifie, en clair, que toutes les monnaies en usage dans la Sphère restent stables les unes par rapport aux autres. Je suis bien d'accord que ce n'est pas réaliste, mais si vous cherchez la difficulté, il existe un tas d'autres jeux qui s'amuse à tout embrouiller à loisir. **Tigres Volants** est déjà assez compliqué comme ça...

L'oseille à travers la Sphère

Il fut un temps où chaque planète dans la Sphère avait son propre système monétaire. Parfois même les monnaies changeaient d'un continent à l'autre. Cependant, à l'époque de l'*Arlauriëntur*, on passa rapidement à un système d'échange par monnaie unique, qui était alors le *Mallen* eyldarin. Depuis, les Terriens ont débarqué, avec leurs systèmes respectifs, histoire de compliquer les choses.

A l'heure actuelle, on ne compte pas moins de quatre monnaies différentes couramment utilisées dans la Sphère:

- **le Dollar (\$)** américain, en usage un peu partout sur la Terre et dans la plupart des coins peu civilisés. On dit du dollar que les billets verdâtres, en papier de mauvaise qualité, n'ont pas changé depuis plus de trois cents ans. C'est parfaitement exact, détail pour lequel le dollar est fort apprécié pour les transactions peu honnêtes! En effet, les Etats-Unis n'ont pas (ou peu) informatisé leur production

monétaire, d'où des billets pas facilement retraçables.

- **le Crédit (Cr.)** highlander, qui est utilisé, comme on peut s'en douter, un peu partout dans la Fédération. Les "billets" sont en fait des rectangles de plastique dans lesquels on a inclus, soit de l'or, soit un truc précieux quelconque, ce qui donne sa valeur au billet. D'où l'infalsifiabilité légendaire du Crédit, qui lui donne une aura de "devise forte" (très relative en raison de la stabilité des cours de change garantie par le CEPMES...).
- **le Thaler (Th.)** européen. Monnaie d'or (c'est-à-dire **en or**), tournant principalement dans la Confédération Européenne. Le thaler est cependant assez rare, du fait de son assez grande valeur (plus grande, en fait, que son propre poids en or...); on lui préfère en général l'**écu**, qui vaut 5\$.
- **le Mallen** (pl. *mallin*) (**Ma.**), autre monnaie d'or, en usage depuis beaucoup plus longtemps que le thaler, puisque datant des débuts de l'*Arlauriëntur*. Utilisée et répandue par les Eyldar, elle est à présent entrée dans les mœurs de la plupart des marchands et habitants de la Sphère, principalement dans les Lignes Atlani et en G.M.S. (la F.E.F. préférant elle le dollar...).

Le dollar est divisé en 100 *cents*, de même que le crédit; les deux monnaies sont d'ailleurs équivalentes (1 Cr. = 1\$). Le thaler vaut 100\$ ou 20 écus; l'écu est divisé en 100 *centimes* (ct.). Le *mallen*, valant aussi 100\$, se divise en 1'000 *dialin* (sing. *dialen*). Au niveau du pouvoir d'achat, on peut tout baser sur le dollar, qui n'a pas beaucoup varié de sa valeur de la fin du 20^e siècle (cf. **Carnets de civilisation** pour quelques exemples de prix courants dans la Sphère).

Autres valeurs

Certaines communautés (les Talvarids, entre autres) utilisent toujours des systèmes monétaires rudimentaires basés sur le troc ou une monnaie "exotique", comme des coquillages, des perles, des cristaux ou, plus communément, des métaux précieux.

Note: la majorité est fixée à 18 ans pour les Humains, Highlanders, Rowaans, Alphans et Talvarids, 25 ans pour les Siyani et les Karlan, 40 ans chez les Atlani et un *lien* (144 ans) pour les Eyldar.

A ce sujet, il faut savoir que la plupart des métaux considérés comme précieux sont encore acceptés par certains marchands peu scrupuleux ou aux Marchés aux Minéraux (situés généralement dans la partie marchande des Starports et contrôlés par le CEPMES).

Les cours officiels sont:

Bauxite, 1 kg.: 10\$

Cuivre, 1 kg.: 25\$

Matières fissiles, 1 kg.: 50-200\$

Argent, 1 kg.: 100\$

Or, 1 kg.: 500\$

Platine, 100 g.: 500\$

Gemmes, 100 g.: 1d10 x 100\$

A signaler qu'il existe une cinquième monnaie, utilisée seulement par les Karlan, qui est le *Werhk'Hal* (**Wh.**), ce qui pourrait se traduire par: "unité de travail". C'est une monnaie virtuelle (à savoir qu'il n'en existe aucune représentation, billet, pièce ou quoi que ce soit), gérée par un réseau informatisé ultra-performant. Les spécialistes de la société Karlan considèrent qu'un *wehrk'hal* est à peu près équivalent à 3\$.

D'autres monnaies existent encore, principalement dans la F.E.F. ou comme le *Shekel* israélien ou le *Cruzado* de Copacabana, mais elles n'ont qu'un usage local. Elles sont en général indexées sur le Crédit, ou une autre monnaie "officielle".

Du bon usage du pognon dans la société moderne...

En cas d'achat, on peut utiliser la monnaie du pays telle quelle. Certains grands magasins acceptent plusieurs devises, et, en général, les marchands Siyani acceptent tout ce qui est monnayable. Il existe cependant d'autres moyens de paiement, tels les chèques. Le plus commun de ces moyens, plus commun encore que la monnaie, reste la carte de crédit, délivrée par toutes les banques sur demande à tout individu majeur.

En moyenne, 75% des magasins possèdent un lecteur de cartes de crédit. Ceux-ci sont en vente libre ou en location et transmettent à la banque concernée les débits effectués par le client, et ceci quelle que soit la monnaie en cours; l'ordinateur de la banque fait la correspondance automatiquement.

La transmission d'informations est considérée comme instantanée entre le commerçant et l'ordinateur central de la banque. Elle se fait par ligne téléphonique, ou par réseau tachyonique

Pays:	FHL	NAUS	CE	F.E.F.	REyl	LA	GMS
Monnaie:	(Cr.)	(\$)	(Ecu)	(\$)	(Dia.)	(Dia.)	(Dia.)
Soda (3 dl.)	1	0.5	0.2	1	5	10	7.5
Bière							
(2.5 dl. synthétique)	1	1	0.2	1	10	7.5	15
(2.5 dl. naturelle)	2.5	2	0.4	4	20	25	35
Vin (2 dl.)	4	3	0.5	5	25	35	40
Alcool							
(2 dl. synthétique)	5	4	1	5	50	50	50
(2 dl. naturel)	20	15	3	25	100	150	200
Repas							
(simple, synthétique)	4	2.5	0.75	2.5	25	30	40
(simple, naturel)	15	15	2	15	50	125	120
(copieux, synthétique)	10	7.5	2.5	10	75	100	100
(copieux, naturel)	25	30	5	25	100	250	250
Transports en commun							
Circuit urbain	-	0.5	0.1	1	-	3	5
Bus, par 10 km.	0.1	0.5	0.1	0.5	-	1	1
Avion, le km.	0.2	0.1	0.05	0.25	1.5	2	2.5
Studio, par mois, charges comprises							
(minable)	150	100	20	75	1'000	2'000	1'200
(correct)	250	300	50	350	3'000	4'000	4'000
(luxe)	750	900	140	1'000	5'000	10'000	7'500
Appartement 4 pièces, par mois, charges comprises							
(minable)	500	350	80	300	3'000	5'000	2'500
(correct)	850	750	150	900	6'000	7'500	9'000
(luxe)	2'000	2'700	450	2'500	12'000	17'500	30'000
Coût de la vie, par semaine							
(minable)	220	160	50	120	1'200	2'500	2'000
(correct)	400	400	90	500	4'000	5'000	5'500
(luxe)	1'000	1'100	200	1'300	7'000	12'500	12'000

dans le cas de communications interplanétaires. La banque vérifie la solvabilité du client et donne l'accord pour la transaction ou pas.

Il existe aussi des cartes de crédit pour quantités d'autres choses, tels le téléphone et les terminaux publics, la recharge des véhicules électriques, l'essence... en bref, la plupart des services.

Le gros désavantage des cartes de crédit est d'être très facilement et très rapidement retraçables. Ce qui signifie en clair que toute transaction irrégulière effectuée par l'intermédiaire d'une carte de crédit peut être retracée par la police jusqu'au propriétaire de la carte. Signalons de plus que le secret bancaire s'apparente de plus en plus à un secret de polichinelle, Interpol

Explication des signes

FHL: Féd. des Hautes-Terres

CE: Confédération Européenne

REyl: République Eyldarin

LA: Lignes Atlani

Les prix sont données dans la monnaie indiquée entre parenthèses.

Note: pour les autres prix, partez du principe que les prix n'ont pas beaucoup bougé depuis le 20e siècle et convertissez en dollars (1\$ = env. 5FF ou 1.5 FS). Les tarifs de transports sont en classe "économique", les repas avec une boisson comprise (eau, soda ou vin synthétique). La dernière rubrique concerne les périodes entre deux aventures, incluant logement, repas et frais annexes. Il s'agit d'un minimum.

ayant quasiment tous les droits pour farfouiller dans les comptes, voire même bloquer ceux-ci.

En bref, on peut dire que la carte de crédit, bien qu'étant de très loin le moyen de paiement le plus pratique, laisse encore la part belle au versement *cash*, notamment pour toutes les activités en marge de la loi.

un petit coup d'oeil au paragraphe **M comme Mode** dans le chapitre **Carnets de Civilisation** vous aidera.

Tous les vêtements sont considérés dans la liste ci-dessous comme étant dans un tissu simple, genre coton/acrylique standard, et sans ajout spécial. Ils peuvent être modifiés selon la **matière** et les **extras**, voir plus loin.

Notons au passage que le terme "sous-vêtements" est générique à TOUT ce qui se porte sous les vêtements normaux: slips, maillots de corps, chaussettes, etc...).

Optionnel: un déhème compatisant pourrait accorder aux vêtements en cuir ou simili-cuir épais une **Prot.** forfaitaire de 10, seulement si le perso ne porte pas d'autre armure.

Extras:

- **vêtements "camouflage":** tissu peinturluré de manière à se fondre dans un milieu donné (désert, nuit, arctique, forêt, jungle, cité, ruines, etc...). +20% en **discretion** et -3 au **TVU** des autres dans le milieu en question, si une bonne partie du corps est couverte (au moins torse et jambes). Prix x 2.
- **"caméléon":** comme au-dessus, mais valable pour tous les terrains. Met 60 secondes pour changer de ton. Nécessite un ordinateur et prend 5 de **cn**. Prix x 20, poids x 2.
- **vêtements thermiques:** spécialement conçus selon un principe d'isolation eyldarin, annulent des **NFeu** de 1 et des **Nfrd** de 1-2 (variations de température entre -10 et +50°C; cf. le chapitre **Combat, cinquième leçon**). Prix x 10.

Note technique: même s'il s'agit — entre autres — d'un tissu spécial, on peut composer des vêtements thermiques en n'importe quelle matière. On considère alors qu'il s'agit d'une doublure et d'une modification (ou d'un traitement spécial) de la matière, ce qui justifie le prix prohibitif de la chose.

- **vêtements "coag":** imprégnés d'un produit réagissant au sang et coagulant; réduisent de 3 la perte de **FV** par minute due à une **hémorragie** (minimum: 0; cf. chapitre **Tiens, encore vous...**). Prix x 5.
- **poches multiples:** option idéale pour les tenues de mécanos ou pour les gens qui se trimentent toujours avec la moitié de leur matos sur eux. Prix x 1.5.
- **poche secrète:** contenance: 100 g.; n'est détectable que par une fouille

Habits standards

Sous-vêtements	5\$	50 g.	Poncho, cape	15\$	500 g.
Chemise, T-shirt	5\$	50 g.	Combinaison	30\$	2 kg.
<i>Pull-over,</i>			Costume de ville	75\$	2.5 kg.
chemise chaude	10\$	300 g.	Chapeau	5\$	300 g.
Pantalon	10\$	500 g.	Casquette	2\$	100 g.
Shorts	5\$	250 g.	Echarpe	2\$	200 g.
Jupe longue	30\$	1 kg.	Gants (la paire)	2\$	100 g.
Jupe courte	10\$	500 g.	Gants longs (la paire)	5\$	250 g.
Minijupe	15\$	300 g.	Mitaines (la paire)	2\$	100 g.
Robe	15\$	1.5 kg.	Ceinture	5\$	200 g.
Blouson, veste	20\$	500 g.	Cravate, nœud pap'	5\$	50 g.
Manteau	25\$	750 g.	Bonnet, cagoule	2\$	100 g.
Gilet	15\$	400 g.			

Chaussures

Chaussures de ville	15\$	500 g.
Baskets	10\$	500 g.
Sandales, espadrilles, basannes et autres trucs légers	3\$	200 g.
<i>Rangers, Docs</i> et autres pompes militarisantes	20\$	1.5 kg.
Bottines (montant jusqu'à la cheville)	10\$	1 kg.
Bottes courtes (montant jusqu'au mollet)	20\$	1.5 kg.
Bottes hautes (montant jusqu'au genou)	30\$	2.5 kg.
Cuissardes (montant jusqu'à la cuisse)	50\$	3.5 kg.

Matière

Coton/acrylique (standard)	Prix x 1	Poids x 1
Coton épais (<i>Jean's</i>)	Prix x 2	Poids x 1.5
Soie	Prix x 5	Poids x 0.5
Simili-cuir (souple)	Prix x 3	Poids x 1.5
Simili-cuir (épais)	Prix x 5	Poids x 3
Cuir véritable (souple)	Prix x 5	Poids x 1.5
Cuir véritable (épais)	Prix x 10	Poids x 3
Laine (annule Nfrd 1)	Prix x 2	Poids x 2
Laine polaire (annule Nfrd 1-3)	Prix x 4	Poids x 2
Simili-fourrure (annule Nfrd 1-4)	Prix x 4	Poids x 3
Fourrure véritable (annule Nfrd 1-5)	Prix x 10	Poids x 3

Les fringues

Pour les joueurs qui veulent se composer eux-mêmes *the look that kills* pour leur perso, la liste des fringues est aussi complète que possible. Avec un peu d'imagination, on peut y trouver ce qui n'y est pas...

Signalons qu'il existe quantité de styles, de coupes et de modes différentes; si vous n'avez pas trop d'idées,

- complète ou par un **TIL** -5 lors d'une fouille normale. 25\$
- **fringues classieuses**: Inclut les tissus et coloris à la mode, le "fait-main" et les produits de marque. Prix x 2 - 5, suivant le degré de luxitude.
- **fringues d'apparat**: galons, pompons, franges et dorures à la tonne. Prix x 3 - 10, poids x 1.5 - 4, toujours selon la plus ou moins grande pompe de l'ensemble. A noter qu'une augmentation du poids signifie aussi un **Enc.** de 1 - 4.
- **imperméabilisation**: garantie sur facture. Prix x 2.
- **vêtement ignifugé**: ne brûle pas pendant au moins trente secondes et soustrait 1 au **NFeu**, tant qu'il ne brûle pas. Prix x 4, poids x 1.5.
- **vêtements cloutés**: juste pour le look "Mad Max". Peut accessoirement rajouter 1 au **FA** en combat rapproché (armes naturelles), si le déhemme est gentil...
- **chaussures silencieuses**: prix x 5, +10% au talent **discrétion** (*bottes* ou *chaussures only*).
- **bouts ferrés** ou **coques**: +15\$, +100 g., +1 **FA** aux coups de pieds (sauf *Docs* et *Rangers*).

Matériel de survie urbaine

Quelques petits gadgets, très souvent illicites, pour les ceusses désirant passer inaperçus ou modifier radicalement leur apparence.

Masque de carnaval: représentant Mickey, Donald, Gabriel Fore ou le Père Noël, truc en plastique rigide relativement inconfortable; pour amuser les enfants ou effrayer les caissières de supermarché... 1\$, 50 g.

Masque souple: prix suivant le visage représenté. Masque en latex souple; pas très ressemblant selon les standards actuels, mais facile à réaliser... **TIL** ou %**criminologie** +25 pour reconnaître la supercherie. 50 - 200\$, 50 g.

Masque "pelure d'oignon": prix suivant le visage représenté. Masque fait d'un pseudo-derme organique et collant virtuellement au visage du porteur; dernier stade avant la chirurgie esthétique. Hautement illégal. **TIL** -5 pour flairer du louche. 250 - 2'000\$, 50 g.

Unité de fabrication de masque souple: permet de confectionner un masque souple en moins de 15 minutes, à partir d'une photo numérisée.

Accessoires

Lunettes polarisées:	5\$	150 g.
Lunettes photosensibles:	10\$	150 g.
Parapluie:	10\$	500 g.
Portefeuille (vide...):	5\$	100 g.
Boucle de ceinture spéciale (suivant la complexité):	5-20\$	200 g.

Nécessite un ordinateur muni d'un programme de **reconnaissance d'image** (q.v.) et 15 de **cn**. Illégal. 5'000\$, 5 kg.

Unité de fabrication de masque "pelure d'oignon": comme au-dessus, mais pour un masque "pelure d'oignon". Incroyablement illégal. 25'000\$, 5 kg.

Perruque (suivant la vraisemblance recherchée): 10 - 500\$, 500 g.

Trousse de maquillage "professionnelle": tout ce qu'il faut pour simuler des cicatrices, blessures, ou modifier son âge apparent, etc...

Teintures dermiques: pour modifier la couleur de sa peau. Insolubles à l'eau, durent 48 heures. 100\$ par application, pot de 100 g.

Bagages et contenants divers

Il est parfois utile de savoir où mettre les divers gadgets qui constituent le matos d'un perso. Les déhemmes les plus sadiques et les plus exigeants sont connus pour avoir descendu un perso qui mettait tout son équipement, armes comprises, dans son sac à dos...

Contenant	Contenance	Prix	Poids
Sacoche	10 kg.	5\$	0.3 kg.
Sac de voyage	15 kg.	10\$	0.5 kg.
Sac à dos	25 kg.	10\$	1 kg.
Sac à armature	50 kg.	25\$	2.5 kg.
Valise:	10 kg.	10\$	0.5 kg.
	25 kg.	15\$	2 kg.
	50 kg.	20\$	5 kg.
Malles	par 100 kg,	25\$	5 kg.
Attaché-case	15 kg.	25\$	2.5 kg.
Boîtiers de ceinture	2.5 kg.	5\$	0.25 kg.
Poches de ceinture:	0.5 kg.	1\$	0.05 kg.
	1 kg.	2\$	0.1 kg.
Carquois	Spécial	5\$	0.2 kg.

Quelques notes relatives aux matériel décrit ci-avant:

A tous ces bagages et contenants peuvent s'appliquer quelques-uns des **extras** décrits auparavant dans le paragraphe **Fringues**. Par exemple: **camouflage**, **caméléon**, **poche secrète**, **imper-**

méabilisation, ignifugé, plus l'option **blindage** ci-dessous:

- **blindage: Prot. 10, CS 2.** Prix x 3, poids x 2. Pas pour les **attachés-cases**.

Contenant à campeurs

En d'autres termes, tentes et sacs de couchage...

Nom	capacité/taille	Prix	Poids
Tente	1 place:	10\$	2.5 kg.
	par place suppl.	+5\$	+500 g.
Sac de couchage:	1 place	10\$	500 g.
Couverture	2 x 1 m.:	2\$	250 g.
	3 x 2 m.:	10\$	1 kg.

On peut aussi, à la discrétion du déhemme, leur attribuer différentes **matières** selon le même principe.

Armures souples	Prot.	Poids	Prix	RX
Torse				
"Travel"	10	2	50	-
"Police 2250"	15	2.5	200	-
"VD 20"	20	3	500	-
"Ythildin"	30	3	1'250*	-
Bras (paire)				
"Travel"	10	0.5	20	-
"Police 2250"	15	0.5	75	-
"VD 20"	20	1	200	-
"Ythildin"	30	1	500*	-
Jambes (paire)				
"Travel"	10	0.5	25	-
"Police 2250"	15	1	100	-
"VD 20"	20	1.5	350	-
"Ythildin"	30	2	1'000*	-
Combinaison (sans casque)				
"Travel"	10	3	100	-
"Police 2250"	15	4	500	-
"VD 20"	20	5.5	1'250	-
"Ythildin"	30	6	3'500*	-

Les attachés-case sont relativement blindés (**Prot. 10**) et sont munis d'une serrure à code (20).

Les carquois peuvent contenir 15 flèches ou 20 carreaux; c'est soit l'un, soit l'autre, option choisie avant l'achat.

Générateurs antigravité pour bagages:

Pour ceux qui n'apprécient pas la notion de "trop lourd", la technologie de l'antigravité arrive à point nommé. Connus et utilisés déjà dans les trans-

ports, il paraît normal d'adapter les générateurs antigrav au déplacement de charges lourdes.

Un générateur antigrav permet de faire "flotter" une malle ou une valise, à savoir d'annuler son poids. Il faut savoir que cette technologie est un peu du genre "tout ou rien", c'est-à-dire que soit ça annule totalement le poids, soit ça n'annule rien du tout.; pas de demi-mesure, genre "réduction de poids d'un facteur N".

Un générateur antigravité coûte 100\$ par kg. à annuler. Lorsque le système est débranché, il pèse 1 kg. par 10 kg. à annuler (ou part de); bien entendu, lorsqu'il est enclenché, il ne pèse plus rien. Le défaut de ces petites bêtes, c'est leur consommation excessive en énergie: par 10 kg. à annuler et par heure, elles pompent le courant d'une batterie standard...

Comme les contenants normaux, les tentes, sacs de couchages et couvertures peuvent être faits **imperméables, thermiques, camouflés, caméléon**, avec **poche secrète** et/ou **ignifugés** (cf. **Fringues**). On peut aussi les faire dans des matières exotiques, pour ceux que ça amuse, et seulement si le déhemme est d'accord. Sinon, pan-pan les doigts!

Protections (ou: "Comment éviter les courants d'air")

Petit résumé pour les ceusses qui nous prendrait en route: l'Univers (ou Multivers, peu importe...) de **Tigres Volants** a beau être civilisé (quoique...), il n'en est pas moins dangereux! Enfin, bref! je ne force personne... vous êtes assez grands!

Il en existe de base trois types: les **armures souples**, les **armures rigides** et les **armures semi-rigides**, ainsi que quatre "tailles": **torse** (protégeant la poitrine et l'abdomen), **bras**, **jambes** (couvrant aussi le bas-ventre) et **combinaison** (qui protège tout le corps, sauf la tête), sans oublier les **casques**...

- **Armures rigides:** si vous habitez vraiment dans un coin qui craint, ou si votre métier vous force à prendre constamment des risques, n'hésitez pas à confier votre vie aux armures rigides. Non seulement elles assurent jusqu'à deux fois la protection offerte par les armures souples, mais elles réduisent aussi considérablement les attaques subies.

- **Exemple:** pour annuler le poids d'une malle de 50 kg., un générateur antigrav coûtera (50 x 100) 5'000\$, c'est pas donné! Lorsque le système sera bébranché, la malle pèsera (5 x 1) 5 kg. de plus. Lorsqu'il fonctionnera, il nécessitera 5 batteries standard par heure d'utilisation.

- **Armures souples:** légères, pratiques et discrètes, les armures souples de 2290 n'ont plus qu'un lointain rapport avec leurs encombrants parents, les gilets pare-balles de la fin du 20e siècle. Un *must* pour tout perso qui tient un tant soit peu à ses os. Une armure souple peut être incluse dans un vêtement quelconque, sans supplément de prix.
- **Armure semi-rigide:** on désigne ainsi les protections composées de plaques rigides, que l'on fixe (habituellement avec du velcro) sur une armure souple, afin, vous l'aurez deviné, d'augmenter le facteur de protection. Avec une combinaison "VD20", le tout offre à peu près la même protection qu'une armure "Commando", tout en étant moins encombrant, mais un peu plus cher.

Note: les armures *Ythildin* et *Deflector* sont de conception très spéciale. Considérées comme du matériel militaire top niveau, elles ne sont utilisées que par les "gros bras" du CEPMES, comme la Patrouille OMEGA, Interpol ou la Force d'Interposition (qui les emploie avec quasiment tous les raffinements possibles — voir **Modifications** et **Accessoires d'armures** — et des *Twinscreens* renforcés).

Il est donc extrêmement difficile de s'en procurer, le prix au marché noir pour ces merveilles de la technologie variant entre 5 et 10 fois le prix indiqué ici. Sans compter le fait qu'en arborer ostensiblement une peut attirer à l'orgueilleux personnage de graves ennuis, de la part des autorités d'une part et de quelques jaloux d'autre part...

Modifications d'armures

Les prix et poids de ces modifications sont cumulatifs; si on en prend plusieurs, il faut alors additionner les modificateurs appropriés.

Un * à côté du nom de la modification ou de l'accessoire indique que ce ne peut être monté que sur une armure rigide, alors qu'un ** veut dire qu'on peut l'installer sur une armure rigide ou semi-rigide. Quant au symbole ***, il signifie que la modification ou l'accessoire n'est utile que pour une combinaison.

Enfin, lorsqu'une **cn.** est indiquée, cela signifie qu'il faut un **ordinateur** (q.v. un peu plus loin) pour faire fonctionner cette modification.

Note: pour obtenir un scaphandre, il suffit de **pressuriser** une combinaison

Armures semi-rigides	Prot.	Poids	Prix	RX
Torse	+15	+3	+2'500	-
Bras (paire)	+10	+1	+1'200	-
Jambes (paire)	+10	+1.5	+750	-

Armures rigides	Prot.	Poids	Prix	RX
Torse				
"Protector"	25	4	200	-1
"Commando"	30	5	300	-1
"Assault"	35	6	500	-2
"Aegis"	40	7	750	-2
"Deflector"	50	8	2'500*	-3
Bras (paire)				
"Protector"	25	1	50	-
"Commando"	30	1	75	-
"Assault"	35	1.5	150	-1
"Aegis"	40	1.5	250	-1
"Deflector"	50	2	500*	-2
Jambes (paire)				
"Protector"	25	1.5	100	-
"Commando"	30	2	150	-1
"Assault"	35	2	250	-1
"Aegis"	40	2.5	500	-2
"Deflector"	50	3	1'000*	-2
Casques				
"VD 20"	20	1	25	-
"Protector"	25	1	50	-
"Commando"	30	1.5	100	-1
"Assault"	35	2	250	-1
"Aegis"	40	2.5	500	-1
"Deflector"	50	3	1'000*	-2
Combinaison (avec casque)				
"Protector"	25	8	500	-
"Commando"	30	10	1'000	-1
"Assault"	35	12	2'000	-3
"Aegis"	40	15	5'000	-4
"Deflector"	50	20	10'000*	-5

(souple, rigide ou semi-rigide) et d'y adjoindre un **système de survie** et un **climatiseur**. Facile, non?..

Pressurisation (*)** permet de supporter les sorties dans l'espace ou dans des atmosphères plus ou moins denses. Nécessite un **système respiratoire**. Prix +100%, poids +25%; **cn.** 2. **RX** -1.

Isolation électrique: protège le porteur de l'armure contre les chocs électriques, jusqu'à 20 **UPE** (cf. **Combats**). Prix +50%.

Armure thermique: seulement pour armures souples (et semi-rigides); cf. le chapitre précédent **Fringues**. Prix +100%.

Armure réfléchive ():** contre les armes à rayonnement, augmente la

- **Exemple:** une armure avec **pressurisation, régénérateur et isolation électrique** coûterait (100 + 150 + 50) 300% plus cher et pèserait (25 + 50) 75% de plus.

Prot. de 20 (de 10 dans le cas d'armures semi-rigides). Prix +100%.

Table 1: Modificateurs de race

Karlan:	Prix +20%	Poids +0%.
Rowaan:	Prix +50%	Poids +25%.
Siyan:	Prix +150%	Poids +100%.

Atténuateur d'impact ():** réduit de moitié les dommages de chute ou de choc et transforme les dommages des armes cinétiques et des explosions en dommages incapacitants (cf. **Combats**). Prix +200%, poids +25%. **RX** -2.

Camoufleur (,***):** fait varier sur commande la couleur de l'armure en 2 secondes parmi les 10 tons choisis (cf. **Fringues, tenue de camouflage**). Prix +100%, poids +10%; **cn.** 5.

Régénérateur (*,*):** colmate instantanément les trous dans une armure pressurisée, ce qui a l'avantage d'éviter l'infiltration de petits trucs désagréables ou la décompression explosive. Prix +150%, poids +20%; **cn.** 5. **RX** -1.

Système de libération rapide (*): permet de sortir de son armure en moins de trois secondes, grâce à un système de goupilles explosives judicieusement placées (et commandées de l'intérieur, bande de petits malins...). Evidemment, après pareille épreuve, l'armure nécessite au moins pour 100\$ de réparations chez un armurier spécialisé... Prix et poids +10%.

Servomotorisation (*,*):** installation de servomoteurs sur l'armure, la rendant ainsi plus maniable (surtout dans le cas de gros modèles avec pleins de gadgets). Multiplie la **FO** du porteur par 1.5 et descend le malus de base de **RX** de l'armure de 1. Prix +300%, poids +100%; **cn.** 5.

Le problème, c'est qu'une pareille augmentation de **FO** rend problématique les manipulations délicates (genre, **DE** et **TO** -10...). C'est pourquoi il existe aussi les **systèmes feedback**, qui coûtent 1'000\$ (**cn.** 5) et qui annulent ces problèmes épineux.

Il faut au moins avoir le niveau 6 en **déograv** pour oser espérer utiliser une armure servomotorisée... Sans cela, à la moindre manoeuvre, on tire un jet de **déograv** pour voir s'il n'arrive pas une catastrophe.

Il est d'ailleurs illusoire de vouloir profiter de la servomotorisation pour bastonner comme une brute: si on n'a pas au moins le niveau 8 en **déograv**, toute tentative de combat rapproché en armure

servomotorisée sera sanctionnée d'un malus de 10% par niveau de différence.

Accessoires pour armures

On va être aimable et admettre qu'on peut mettre **théoriquement** un nombre infini d'accessoires sur une armure. Cependant, par 5 kg. (ou part de) d'accessoires, on se retrouve avec un malus de 1 au **RX** (cumulatif).

Revêtement anti-peinture: pour casques, caméras et autres trucs translucides: ne soyez plus embêtés par ces stupides grenades à peinture! 500\$.

Climatisation (*):** permet de supporter une température entre +500 et -273°C. Idéal donc pour les sorties dans l'espace... Nécessite cependant une **pressurisation**. 500\$, 2 kg.; **cn.** 2.

Système de survie: inclut un système respiratoire, un dispositif d'évacuation et/ou de recyclage des déchets, ainsi qu'un distributeur nutritionnel.

100\$, 2 kg. pour le **système de base** (autonomie: 24 heures); **cn.** 2.

2'000\$, 5 kg. pour le **système regenerox** (autonomie: 10 jours); **cn.** 3.

3'500\$, 7.5 kg. pour le **système à hibernateur** (autonomie: 50 jours, mais sous sommeil hypnotique); **cn.** 5.

Médibloc personnel (*):** sorte de trousse de secours automatique, incluant une panoplie de bio-senseurs à l'intérieur de l'armure, un programme **premiers soins-4** et un programme **d'interaction** (pour un total de 60%)... Si le perso est blessé, le médibloc se chargera de le soigner du mieux qu'il peut.

5'000\$, 5 kg.; **cn.** 12.

Ordinateur "de bord" (*): tout ordinateur de type "Pocket" ou "Compact" peut être incl. dans une armure, soit pour gérer les différents accessoires et modifications (voir plus haut), soit comme banque de donnée (la plupart du temps pour les deux...). Il est recommandé d'utiliser une **interface APF** pour plus d'efficacité.

Autres électronneries (*): les systèmes suivants peuvent être intégrés dans une armure: **antivol, viseur holographique, communicateur, micro directionnel, brouilleur, CME personnel, radar personnel, renifleur, caméra, lampe de poche, système Cat's Eyes, filtres et projecteurs IR, filtres polarisés.**

Outils intégrés (*): pour pouvoir travailler sans devoir courir après son matériel (très pratique en apesanteur). Coûte le double du prix des outils; **cn.** 5.

Armement intégré (*): les fans de Goldorak pourront s'amuser aussi à incorporer des armes dans leur armure (le déhemme peut, comme d'habitude, se réserver un droit de veto). Prix de l'arme +50%; **cn. 3.**

Note: on peut aussi inclure de cette manière un lance-grappin...

Note 2: certaines forces de police ont eu l'idée brillante d'intégrer dans les armures rigides de leurs forces anti-émeutes des **générateurs de choc** (cf. **Armement, armes de combat rapproché**). Cela coûte 750\$, pèse 500 g. et puise son énergie d'une batterie (50 charges, une par point de dommage, deux pour neutraliser).

Ecrans et bouclier: on peut aussi inclure un écran ou un bouclier dans une armure. Prix +10%.

Ceinture et harnais antigrav: le harnais antigrav est très prisé des porteurs d'armure, d'abord parce qu'il permet de faire ces fameux bonds, mais en plus parce que, à partir du niveau 6 en **déograv**, chaque niveau supplémentaire enlève 1 au malus de **RX** total de l'armure (minimum: malus de **RX** de base de l'armure).

Notes diverses sur les armures

Armures et armoires à glaces

Les prix et poids des armures sont donnés pour des Humains ou approchants. Chaque armure est "unique", dans ce sens qu'elle est moulée, ajustée aux mesures précises de son utilisateur. Cela signifie d'ailleurs que les persos portant armure ont intérêt à se surveiller s'ils veulent pouvoir rentrer dans leur armure, ou au contraire ne pas flotter dedans...

Mais revenons à nos moutons, ou plutôt aux joueurs ayant choisi des persos Rowaans, Siyani ou Karlan (qui n'ont rien à voir avec des moutons...). Ces persos vont avoir donc de gros problèmes à trouver des protections (sauf des écrans ou boucliers) à leur taille. Celles-ci voient leur coût et poids modifiés comme suit:

Dernier détail, ces modifications se font en même temps que toute modification de l'armure.

Armures et claustrophobes

Les persos Eyldar et Areyldar ont une particularité fort peu appréciée des joueurs à tendance castagne-baston prononcée; ils sont sujet à la claustrophobie, même dans des armures! En clair, ça

signifie qu'ils ne peuvent pas utiliser d'armures rigides, telles qu'elles sont fabriquées par les Humains et autres fous.

Deux solutions alors: se rabattre sur les champs de force et les armures souples, ou essayer de se procurer des protections telles qu'elles étaient faites lors de *l'Ar Lauriëntur*, à un coût cinq fois plus élevé que la normale (mais, heureusement, ce multiplicateur ne se répercute pas sur les accessoires, comme pour le chapitre précédent).

Quant aux Talvarids, c'est encore plus clair: *ni*t protections, à part peut-être les quelques rares armures qu'ils ont mis au point, qui ne sont rien d'autres que des bouts de cuir rapiécés et rembourrés, donnant une **Prot.** de 10, tout en pesant au moins 10 kg et coûtant 50\$...

Armures et porteurs d'armures

Histoire d'éviter des protections monstrueuses, il faut savoir qu'on ne peut pas porter plusieurs types de protections sur la même partie du corps. En fait, lorsqu'on est en armure, rien qu'un *t-shirt* peut être de trop au point de vue confort! En conséquence, il est impossible de porter une armure souple sous une armure rigide, et vice-versa... Un sous-vêtement "coag" n'est par contre pas inutile.

De plus, il faut à peu près 10 secondes pour enfiler une armure souple ou un casque, au minimum une minute pour une pièce d'armure rigide et au moins cinq minutes pour une combinaison rigide sans trop de suppléments quelconques. Un scaphandre ou une armure rigide de combat avec gadgets partout peut prendre jusqu'à 30 minutes à l'enfilage.

Ça a peut-être l'air bête, mais ça évite les trucs du style: "J'enfile mon armure d'assaut" en plein combat...

Ecrans et boucliers

Sans rentrer dans des détails scientifiques des plus sordides, on peut dire que ce sont des champs de force personnels destinés à absorber ou repousser l'énergie de projectiles dirigés vers leur porteur.

Dans le cas des boucliers/écrans magnétiques, il s'agit de l'énergie cinétique de projectiles solides de vitesse supérieure à 25 m/s et au poids inférieur à 1 kg.; ils n'offrent aucune protection contre les armes de combat rapproché.

Les boucliers/écrans à énergie, eux, absorbent ou dissipent l'énergie des

- **Exemple:** **Tiss's'int** le Siyan part pour des contrées peu civilisées, du nom de *Big Apple*. Comme il tient à en revenir entier, il décide de s'acheter une armure "*Commando*" pour le torse. L'armure lui coûtera $[300 + (150\%)]$ 750\$ et pèsera $[(5 + (100\%)]$ 10 kg. Une **isolation électrique** pour l'armure coûtera $[300 + (150\% + 50\%)]$ 900\$; le modificateur de race compte comme une modification standard d'armure.

- **Exemple:** avec le niveau 9, on gagne 4 points de **RX**.

armes à rayonnement et à énergie, ainsi que de certaines armes hybrides et que

du Routard Galactique (éd. 2290: la Sphère)". Comme son nom l'indique, l'utilisation adéquate de ce matériel se rattache directement au talent **survie**.

Type	Poids	Prix
Bouclier magnétique	0.2	1'500\$
Ecran magnétique	0.75	3'500\$
Bouclier à énergie	0.25	5'000\$
Ecran à énergie	1	12'500\$
Twinscreen	1.5	50'000\$

Outils de camping: incluant un marteau à piquets, une pelle pliable, un seau de toile flexible (contenance: 5 litres) et plusieurs mètres de cordelettes en nylstar. 50\$, 5 kg.

Rations (bouffe, quoi...) pour une personne, pour une semaine:

les armes de combat rapproché à énergie (lames ECF ou *Alkivinar*).

Les boucliers se présentent sous plusieurs formes: soit comme des bandes de poignet ou même inclus dans des crosses d'armes ou dans des pièces d'armure. Ils ne protègent que d'une direction, comme des boucliers réels. Les générateurs d'écrans sont eux de gros boîtiers, de la taille d'un walkman (un gros!), que l'on fixe d'habitude à la ceinture. Depuis 2215, ils sont équipés d'un circuit de "plaquage corporel", qui leur permet par reconnaissance thermique de projeter le champ virtuellement autour du corps de leur bienheureux propriétaire, toutefois à distance respectable (environ 5 cm.).

Boucliers et écrans peuvent arrêter un FA total de +20 en une seconde (une attaque de FA +20, ou deux de FA +10, ou cinq de FA +4). S'il y a surplus, il tombe sur la gueule du propriétaire...

Ecrans et boucliers renforcés: rares, chers et réservés aux troupes d'élites, ils peuvent arrêter jusqu'à +30 et +50 de FA, pour un prix double ou quintuple, respectivement... Leur autonomie est, tout aussi respectivement, de 12 et 6 heures en utilisation normale.

Systèmes Twinscreen: mis au point en 2246 par des ingénieurs Highlander; comme par hasard, un fabricant américain a mis au point à peu près la même chose en même temps... Ils sont composés d'un écran magnétique, d'un autre à énergie, d'un sensor et d'une unité logique, plus ou moins performante suivant les modèles. Le sensor détermine le type et la quantité/FA des projectiles envoyés sur le porteur et envoie les susdites informations à l'unité logique, qui analyse le tout et branche l'écran idoine pour parer au plus gros afflux de dégâts potentiels.

- **standard:** paquetage de survie; nécessite l'emploi d'une **gamelle** (q.v.) pour ne pas être dégueulasse! 75\$, 2 kg.

- **concentrées:** spécialité eyldarin: le maximum d'éléments nutritifs dans un minimum d'espace, tout en gardant un goût agréable. 350\$, 750 g.

- **tablettes nutritives:** utilisées surtout dans les unités de survie des vaisseaux spatiaux et dans les scaphandres. Nourissant et pas encombrant du tout, mais insipide au superlatif! 50\$, 200 g.

Réchaud à micro-ondes: 20\$, 500 g. Recharge: micropile (1 heure).

Matériel de popote pour une personne: casserole, poêle, assiette, gobelet, couverts et rond de serviette 10\$, 1.5 kg.

Gamelle: digne descendant de son homonyme du 20e siècle, la gamelle militaire de 2290 est une véritable mini-cuisine, comprenant deux petites casseroles, une mini-poêle, un gobelet, un plat-assiette, un canif "cuisine" (donc l'équivalent du **matériel de popote** ci-dessus), un réchaud électrique et un réchaud à micro-ondes. Le tout est opéré par deux micropiles. 200\$, 2 kg.

Gourde thermos: permet de garder le liquide chaud pendant au moins 24 heures; contenance: 1.5 litres. Prix et poids à vide: 5\$, 200 g.

Corde: par 10 m.: 10\$, 750 g. Poids maximum supportable: 500 kg.

Echelle de corde: 50\$, 2 kg. par 10 m.

Filin "arachné": conçu par les Atlani, l'arachné est un très mince fil synthétique, conçu pour supporter des charges jusqu'à 250 kg. Il est composé d'un enrouleur/dérouleur automatique télécommandable, du fil et d'un **descendeur/ascendeur de rappel** (q.v.), automatique lui aussi. Il est fortement déconseillé d'utiliser le filin arachné sans descendeur de rappel si on tient à l'intégrité de ses doigts...

Pour un filin de 10 m. 500\$, 500 g.; +250\$, +50 g. par 10 m. supplémentaires.

Descendeur/ascendeur de rappel: petit appareil mécanique permettant de faire des descentes en rappel sans se

Note: écrans et boucliers tirent leur énergie d'une batterie standard, qui alimente la bête pendant 24 heures d'utilisation normale. Le déhemme mesquin peut soustraire une minute par FA encaissé, mais faut vouloir...

Matériel de survie

Regroupe le matos qu'on pourrait s'attendre à voir sur le catalogue du "Joyeux Campeur" ou conseillé par le "Manuel

faire mal aux mains ou devoir compter sur sa force. 15\$, 750 g.

Sa version la plus perfectionnée, dite **automatique**, est munie d'un petit moteur électrique qui permet de monter sans se fatiguer à la vitesse de 1 m/s et qui nécessite une batterie. 120\$, 1 kg.

Les deux modèles s'adaptent sur n'importe quel type de corde ou de câble entre 0.1 et 20 cm. de diamètre.

Grappin: modèle automatisé (dans la même acception du terme que dans "parapluie automatique", c'est-à-dire dont les "branches" s'ouvrent lors d'un impact sur la pointe).

Peut être lancé à la main, d'une arbalète ou du lanceur approprié. 10\$, 500 g.

Lance-grappin: à air comprimé. 25\$, 750 g., Por.: 500 m.

Matériel d'alpinisme: incluant une tripotée de mousquetons, pitons et autres petits trucs métalliques très utiles en cas d'escalade. 50\$, 2 kg. Inclut un **marteau-piolet**, accessoire utilisé avec les objets susnommés. **FA+2, Pén. (10+FO)** en tant qu'arme.

Ventouses d'escalade: pour pouvoir grimper sur, ou s'agripper à, une surface raisonnablement lisse et non-poreuse (métal, verre, certains plastiques, notamment le blindage véhiculaire), rien ne vaut les bonnes vieilles ventouses des familles...

Un set de ventouses d'escalade inclut quatre ventouses à vide d'air (nécessitant une micropile par ventouse pour une heure d'autonomie) et donne un bonus de 10% aux %escalade dans les conditions précitées.

Le set: 2'000\$, 4 kg. La possession de ces engins, bien que n'étant pas formellement illicite, peut attirer la suspicion des autorités locales...

Jumelles: pour une paire de jumelles de portée de 25m.: 5\$, 200 g.; +1\$, 25 g. par 25m. supplémentaire (max. 5 km.). La portée est définie ici comme la distance jusqu'à laquelle on peut distinguer le blanc des yeux d'un humain.

Analyseur: cet appareil regroupe plusieurs instruments de mesure (compteur geiger, révélateur carbonique, spectromètre, etc...), reliés à une petite banque de donnée, et analyse l'atmosphère autour du porteur. Très utile pour vérifier l'utilité de l'étanchéisation de son scaphandre...

500\$, 1 kg. Pour 100\$ de plus, on peut y adjoindre une sonde spéciale permettant aussi d'analyser nourriture et boisson et y détecter d'éventuelles substances toxiques.

Masque à gaz: protège de la plupart des toxines inhalables. Couvre toute le visage. 10\$, 300 g.

Masque à oxygène: pour les fois où un masque à gaz n'est pas suffisant... 30\$, 1 kg., Autonomie: 6 heures. Possibilité d'y adjoindre un **régénérox** (q.v. *in matériel pour armures*), qui triple l'autonomie en même temps que le prix...

Matériel de plongée: avec masque, tuba, palmes, lest et combinaison, mais sans le matériel respiratoire, à choisir parmi les **accessoires pour armures et scaphandres**, chapitre **Protections**, ou le **masque à oxygène** ci-dessus.

50\$, 3 kg.; profondeur maxi: 100 m., 200 m. si la combinaison est faite thermique (pour 500\$, cf. **Fringues**).

Jet-pack: tel le Michael Jackson moyen, échappez à vos admirateurs grâce à cet appareil à décollage vertical et à plantage catastrophique... En fait, cet engin volant permet de transporter une seule personne (plus communément appelée "pilote", ou "fou suicidaire"...) à une vitesse maximale de 50 m/s, avec une accélération de 5 m/s², et ce sur une distance de 25 km.

Cet engin se pilote avec le talent **déograv** (minimum: niveau 5, sinon, ce n'est même pas la peine d'essayer sous peine de catastrophe au décollage...), le déhemme étant seul juge quant à la difficulté des manoeuvres intentées, tout en restant conscient que ce n'est pas fait DU TOUT pour le vol acrobatique...

10'000\$, 15 kg.; la recharge des propulseurs hydroxydes coûte 50\$.

Il existe aussi une version appelée un **gravpack**, qui fonctionne grâce à un générateur antigrav et est nettement moins casse-gueule à l'emploi (nécessitant seulement le niveau 4 en **déograv**).

50'000\$, 12 kg.; la recharge coûte 5\$ en bête courant électrique, et prend dix minute à une station de recharge...

Harnais antigravité: utilisé comme parachute (sur une distance de chute de moins de 2'500 m., pour une gravité de 1 G), ou plus communément par les troupes d'assaut ou de reconnaissance pour les sauts **déograv** (cf. **Talents**). L'utilisateur peut faire varier sa vitesse de chute entre "pas d'annulation du tout" et 1 m/s.

2'000\$, 7.5 kg. Le harnais antigrav est muni d'une batterie garantie pour 1 heure d'utilisation continue.

Cette méthode de déplacement consiste à faire des sauts dans le paysage, aidé en cela par l'annulation partielle de la gravité due au harnais. Le talent à

appliquer en situation critique est évidemment **déograv**

Ceinture antigrav: dérivée civile du gros machin ci-dessus, la ceinture antigrav est appelée ainsi parce qu'elle se présente effectivement sous la forme d'une ceinture, eh oui..! Elle ne garde de son grand frère que la capacité d'amortir les chutes, de moins de 100 m. La ceinture possède un gyroscope incorporé, qui remet l'utilisateur les pieds en bas pendant la chute. Une fois le bazar enclenché, la vitesse de chute est de 2 m/s.

Si la chute est trop longue, la ceinture disjoncte après 300 m de chute... Il faut réussir un **TDE -5** pour la remettre en marche, qu'on peut recommencer chaque seconde si on le rate. Un déhemme vicieux pourrait même rajouter un **TEQ** pour vérifier le calme du perso...

750\$, 1 kg. Fonctionne sur micropile pour 2 minutes d'utilisation continue.

Altimètre télémétrique: calcule l'altitude grâce à un faisceau laser. Couplé à une ceinture ou un harnais antigrav, ce dispositif permet de déclencher ce dernier à une altitude prédéfinie sans risque d'erreur.

250\$, 250 g. Fonctionne pendant 1 heure en continu grâce à une micropile.

Outillage

On reconnaît un professionnel à la qualité de son matériel. Ainsi, pour les bons bricoleurs, l'outillage peut parfois s'avérer plus utile que tous les flingues du monde.

Canif "49 lames" (appelé aussi "**McGyver**"): réduit la pénalité de **bricolage** sans outils de 10%. 10\$, 250 g.

Outils de biochimiste: éprouvettes, réchaud, microscope numérique, boîtes en plexi, stérilisateur, brucelles, lamelles, réactifs et autres papiers pH... 600\$, 5 kg.

Combiné avec un **analyseur** (q.v.), donne +10% en **biochimie**.

Outils de mécanicien: tournevis, marteau, clés plates, à tubes, dégrappeurs, matériel de soudure, micro-torche laser et pièces détachées diverses. 150\$, 7.5 kg.

Outils de micromécanicien/serrurier: tous les petits tournevis, pinces, crochets, passes, gomme à moulage et autres gadgets du parfait cambrioleur. En théorie, la possession d'un tel kit d'outils est interdite aux personnes non-agréées (serruriers, testeurs en système de sécurités, repossesseurs, etc...). 350\$ (beaucoup plus au marché noir! Environ 1'000 - 1'500\$), 2.5 kg.

Outils de faussaire: comporte en gros du matériel d'imprimeur, d'électronicien, de photographe et de chimiste, pour tout ce qui est confection de codes d'entrées, de fausse monnaie, de documents officiels, de papier à entête, à filigrane, etc... Nécessite un ordinateur et prend 10 de **cn**. Extrêmement illégal. 2'500\$, 25 kg. au Marché Noir...

Outils d'électronicien/télécom: fer à souder, multimètre, *shunts* et autres pièces détachées, testeurs de circuits, microprocesseurs, détecteurs de signaux parasites, etc... 250\$, 2.5 kg.

Extras:

- **miniaturisation:** la miniaturisation d'outils sert à en réduire l'encombrement. Mais si!.. Elle nécessite de toute façon l'emploi d'un ordinateur. Elle peut être de facteur 2 (poids divisé par 2, prix x 3, 5 **cn**.) ou de facteur 5 (poids divisé par 5, prix x 10, 10 **cn**.)
- **atelier-laboratoire:** pour ceux qui n'en ont jamais assez. Nécessite un **compact** ou un **système** et prend 40 de **cn**. Donne +25% à tous les **%bricolage** et aux réparations. Poids x 100, prix x 25; nécessite en plus une dépense mensuelle (lorsqu'il est en activité, bien sûr) de 5% du prix total. Miniaturisable, pour les suicidaires...
- **matériel high-tech:** pour ceux qui veulent rester à la pointe du progrès. Prix x 10, +20%. Compatible avec les deux autres options. Nécessite un ordinateur et au moins 5 de **cn**. (en plus d'autres options...).

Ordinateurs

Il est extrêmement difficile de concevoir un univers de science-fiction sans les indispensables et fidèles compagnons omniscients du héros que sont les ordinateurs. On s'en serait douté, **Tigres Volants** n'échappe pas à cette règle. Il faut cependant remarquer plusieurs choses:

1. Pour éviter des emmerdes multiples, j'ai laissé tomber l'idée de standards informatiques multiples. On part du principe que tous les ordinos sont plus ou moins compatibles entre eux et qu'il n'existe qu'une seule bécanne par type. En pratique, c'est loin d'être le cas, mais les différentes machines proposées dans le commerce peu-

vent en fait être résumées en un des trois modèles pour chaque type, avec plus ou moins d'accessoires. On peut aussi se faire faire une machine *custom*, c'est le même prix (+10 à 25% si le déhemme veut faire le marchand de tapis...).

On va aussi partir du principe qu'il y a un standard unique pour ce qui est des connections ordinateurs-ordinateurs, ainsi que ordinateur-n'importe quoi d'autre (ce qui ferait grimper au plafond n'importe quel concepteur de *hardware*, mais bon...). Ce standard est dit universel (abrégié **UNV**) et est défini par une ordonnance du CEPMES datant de 2106, ce qui ne nous rajoute pas! Il équipe environ 75% des ordinos, des appareils d'électroménager et l'électronique de loisir actuellement disponible dans toute la Sphère (les 25% restant étant partagés entre les différents standards datant de l'*Arlauriëntur*).

2. Tous les modèles sont définis par leur mémoire, calculée en **connectibilité (cn.)**. Cette mémoire est divisée en une **mémoire utile** et une **mémoire de stockage**. Chaque programme prend une certaine place en **cn.** dans la mémoire de stockage de l'ordino et celui-ci peut faire tourner en même temps autant de programmes que sa mémoire utile lui permet. On considère la vitesse de chargement des programmes comme étant instantanée, histoire de pas se créer de problèmes supplémentaires!

Micros

Ou micro-ordinateurs. Prévus pour être inclus dans des objets d'usage courant (montre, le plus souvent). Servent d'aide-mémoire, de memento ou de carnet d'adresse. Leur alimentation est incluse avec celle de l'objet et néanmoins ridicule. N'y pensons donc même pas...

Inclus un **clavier** et un **mini-écran** (monochrome, 5 x 5 cm.) Les programmes sont directement implantés dans la machine sous la forme de micropuces.

Pockets

Appelés aussi ordinateurs de poche, variant en taille de celle d'une calculatrice du 20e siècle à celle d'un (gros) livre de poche. Utilisés universellement

Type	Prix	Poids	Stockage	Utile
Micros				
- Standard	10	50 g.	2	1
- Professionnel	25	50 g.	5	2
Pocket				
- Standard	25	100 g.	10	5
- Professionnel	50	250 g.	25	10
- Scientifique	150	500 g.	50	15
Compact				
- Standard	50	500 g.	100	10
- Professionnel	250	2.5 kg.	200	20
- Scientifique	1'000	10 kg.	500	50
Système				
- Standard	1'000	25 kg.	250	100
- Professionnel	100'000	1 t.	10'000	5'000
- Scientifique	10 mio	100 t.	1'000'000	250'000

Stockage: mémoire de stockage; **Utile:** mémoire utile.

par un peu tout le monde, de l'étudiant fana de jeux vidéos au chef d'entreprise désireux de connaître le cours de la bourse à la seconde près.

Les pockets fonctionnent sur une micropile, qui leur donne une autonomie de 96 heures en fonctionnement continu. Tous sont équipés d'origine d'un **clavier**, d'un **petit écran** et d'un **lecteur de cartes**.

- **Exemple:** un *pocket* avec une **mémoire utile** de 10 peut faire tourner en même temps deux programmes avec une **cn.** de 3 et un de **cn.** de 4.

Compacts

Les compacts représentent l'avenir des PC et autres ordinateurs familiaux de 1988. Les plus petits sont aussi gros qu'un annuaire téléphonique, tandis que les plus gros tiennent dans un attaché-case (d'ailleurs souvent fourni avec). Leur usage varie de l'ordinateur familial relié au réseau téléphonique local (une sorte de super-minitel) au terminal de grosse bécane, en passant par l'ordinateur portable de l'homme d'affaire avisé, qui fait sa comptabilité dans le *Starflight* entre New York et Singapour.

Le courant leur est fourni par le secteur ou par une batterie, d'une durée de vie de 24 heures en continu. Ils sont tous livrés avec un **clavier**, un **écran standard**, ainsi qu'un **lecteur de blocs**.

Systèmes

Les systèmes sont les équivalents des énormes unités centrales avec des capacités titanesques de mémoire et de calcul, et une multitude de terminaux reliés par fibres optiques du 20e siècle. On utilise comme terminaux, soit des stations bêtes et stupides, soit des **compacts**. Les systèmes sont principalement utilisés par des universités ou grandes écoles, entre-

prises, gros vaisseaux spatiaux ou colonies minières en milieu hostile.

Les systèmes se branchent carrément sur le secteur ou les moteurs des véhicules. Il n'y a pas de piles pour, point à la ligne. Ils n'ont pas tous ces accessoires idiots, comme les plus petits modèles, à part un terminal, appelé **console Sysop**, qui est généralement un compact de même type que le système.

Accessoires pour ordinos

Les ordinateurs, tels qu'ils sont fournis dans le commerce, à la base, ont en tout et pour tout, les équipements indiqués ci-dessus, plus un système d'exploitation, qui gère le clavier, l'écran et le ou les lecteurs. Cependant, tout maniaque de l'informatique vous le dira, c'est l'accessoire qui fait la bécane (notez que ça vaut aussi pour les véhicules et les armes...). Ainsi, voici un choix de bidules divers, plus ou moins utiles pour vos petits ordinateurs préférés.

Si une **cn.** est indiquée en regard d'un accessoire, comme ce sera souvent le cas, cela signifie que l'emploi dudit accessoire nécessite l'utilisation d'un programme (fourni avec) qui prend la **cn.** indiquée sur la mémoire utile.

Mémoire

Selon qu'on souhaite augmenter la capacité du disque dur ou améliorer les performances en ajoutant des coprocesseurs. On ne peut pas augmenter la mémoire, de stockage ou utile, à plus du double du chiffre de base.

- **Mémoire de stockage:** par **cn.**, 2\$; 25 g. par 10 **cn.** (ou part de)
- **Mémoire utile:** par **cn.**, 10\$, 25 g.

- **Cristal:** prisme de 15 cm. de long et 5 cm. de haut.

Interface utilisateur

Autrement dit, tout ce qui permet d'utiliser un ordinateur.

- **Clavier:** disponibles en plusieurs configurations et/ou alphabets. 10\$, 100 g.
- **Ecran tactile:** remplace ou complète le clavier en ce sens qu'on peut alors utiliser la machine et tapant, dessinant ou écrivant à même l'écran (ou à l'aide d'un stylo optique, ce qui revient somme toute au même...). 50\$, 100 g.; 2 **cn.**
- **Reconnaissance vocale:** au lieu de taper, dictez! 250\$, 100 g.; 3 **cn.**
- **Psy-Link:** le fin du fin en matière d'interface: le *psy-link* a été développé par les Siyani et les Américains (en collaboration, si!) pour permettre de commander un ordinateur directement par la pensée. La chose est pour le moment réservée aux militaires, et la pensée doit transiter par un casque.

5'000\$, 500 g. pour l'unité centrale; 1'000\$, 250 g. pour le casque.; 10 **cn.**

Note: les télépathes n'ont pas besoin du casque. Cela coûte quand même 5 **PPo** par minute (**Diff.** 3, Arcanes de l'Esprit).

Note 2: les prix donnés ne tiennent pas compte des multiplicateurs applicables au Marché Noir.

Ecran

Tous les écrans sont considérés comme étant en couleur et d'une résolution honorable (qualité numérique). Ils existent en trois tailles:

- Petit écran** (10 x 10 cm.): 10\$, 100 g.
- Ecran standard** (25 x 20 cm.): 25\$, 200 g.
- Grand écran** (50 x 50 cm.): 100\$, 500 g.
- Ecran holographique:** permet un affichage tridimensionnel pouvant atteindre 30 x 30 x 30 cm. 250\$, 250 g.; 3 **cn.**

Système APF: pour "Affichage par Projection Frontale". Les données sont projetées, soit sur les lunettes de l'utilisateur, soit sur la visière de son casque. D'origine militaire, le système APF donne +10% à certains talents (réparation, entre autres). 1'000\$, 250 g.; 1 **cn.**

Numériseurs

Un numériseur permet de convertir son environnement au format numérique et ainsi pouvoir le manipuler à sa guise dans son ordinateur.

- Numériseur de son:** 25\$, 50 g.; 1 **cn.**
- Numériseur d'images:** 250\$, 200 g.; 2 **cn.**
- "A sa guise", c'est vite dit... Il faut quand même disposer du programme adéquat:
- **son:** 100\$, **cn.** 2.

Lecteur

Type	Capacité	Prix	Poids	Prix (*)	Poids (*)
de cartes:	10 cn.	25\$	100 g.	1\$	ridicule
de cassettes:	100 cn.	50\$	250 g.	5\$	100g.
de blocs:	250 cn.	100\$	500 g.	10\$	50 g.
de micro-cristaux:	1'000 cn.	300\$	1.5 kg.	25\$	50g.
de cristaux:	10'000 cn.	2'000\$	10 kg.	150\$	500 g.

(*) Supports vierges

- **Carte:** petit bout de plastique de 5 x 2 x 0.1 cm.
- **Cassette:** cassette numérique, 10 x 5 x 2 cm.
- **Bloc:** cube translucide de plastique 5 cm. d'arête.
- **Micro-cristal:** cylindre de 5 cm. de long et 1 cm. de diamètre

Equipement

- **images fixes:** 250\$, cn. 5.
- **images animées:** 1'000\$, cn. 10.

Imprimantes

Pour pouvoir disposer d'un support un peu plus tangible que le courant électrique, les imprimantes sont encore indispensables.

Imprimante semi-graphique: pour ceux qui n'ont besoin que de texte et qui ne recherchent pas une qualité transcendente. 25\$, 100 g.; 1 **cn.**

Imprimante graphique: qualité "laser, mais en mieux". 100\$, 200 g.; 2 **cn.**

Imprimante couleur: prix et poids x 2; +1 **cn.**

Papier pour imprimante (100 feuilles, format A4): 1\$, 50 g.

Interface réseau

Pour se connecter partout dans le monde, et même au-delà, cette interface combine les effets d'un modem et d'un émulateur de terminal; il n'y a plus qu'à la brancher sur une sortie-téléphone.

50\$, 100 g.; **FE 10** (par 5 **FE** supplémentaire: +50\$, +50 g.); 2 **cn.**

Interface sensor

Se branche sur la prise UNV de l'ordino et fonctionne comme tel, sauf que ça peut être utilisé sur tout appareil électronique, même non muni de la prise UNV (ou où ladite prise n'est pas accessible). Très pratique pour bidouiller les serrures électroniques ou les systèmes de sécurité. Ne traverse pas un blindage de plus de **Prot. 5**.

750\$, 200 g. (par 5 de **Prot.** traversé: +100\$, +50 g.); 2 **cn.**

Interface carte à inertie

Comprend un gyroscope électronique et un **écran couleur**. Le possesseur de l'ordinateur est représenté au milieu de l'écran, et la carte (en logiciel) défile sous lui au fur et à mesure qu'il se déplace. Les logiciels-cartes sont disponibles au rayon **programmes** de ce même chapitre.

200\$, 100 g. ; 2 **cn.**

Interface traductrice

Utilisés en coordination avec les logiciels de langage, les ordinateurs peuvent aussi servir de traducteurs. Toutefois, sans cette interface incluant un circuit de reconnaissance vocal et un *vocoder* (q.v. in **Instruments de musique**), il est difficile de faire autre chose que de la traduction écrite...

1'000\$, 2 kg.; prend 5 **cn.**, sans les programmes de langage (q.v.).

Programmes

Talents: offre un bonus de +5% x (niveau du talent, maximum: 6). Ce bonus n'est pas cumulatif avec celui offert par d'autres programmes.

Malheureusement, pas mal de talents incluent une part de flair ou de *feeling*, notions difficilement traduisibles en logiciels. En conséquence, seuls les talents suivants sont disponibles en programmes: tous les talents **Sciences, explosifs, systèmes de sécurité, falsification, premiers soins, médecine, législation et criminologie**.

Les talents **Conduite, Pilotage et Spatiopilotage**, de même que **armes véhiculaires, armes de tir indirect et roquettes**, ne sont utilisables que sur un **ordivec** (cf. **Véhicules**).

250\$ par niveau jusqu'au niveau 4, puis 2'000\$ pour un programme de niveau 5 et 3'000\$ pour un programme de niveau 6 (ces deux derniers niveaux étant considérés comme exclusivement réservés aux militaires). **Cn.:** 1 + niveau.

Note: utilisés en conjonction avec **interaction** (q.v.), ces programmes donnent un pourcentage de base de réussite à l'ordino de 15% par niveau.

Langages: chaque logiciel de langues est disponible en deux qualités: **touriste et professionnel**.

Comme son nom l'indique, le premier est destiné au touriste moyen, désirent entre autres pouvoir commander une bière sans se faire servir du lait de chèvre, tandis que le second est destiné plutôt aux linguistes ou aux hommes d'affaires/diplomates; il correspond à une connaissance standard du langage (cf. **Connaissances diverses...** dans le chapitre **Talents**).

Pour utiliser un programme de langage à son maximum, il est recommandé d'utiliser un **traducteur** (q.v.). Touriste: 200\$, **cn.** 3. Professionnel: 1'000\$, **cn.** 10.

Interaction: grâce à ce programme, l'ordinateur peut prendre en charge toutes les fonctions de son environnement, pour peu qu'il y soit relié par prise UNV.

Pour un studio: 100\$, **cn.** 5. Un appartement (4 pièces): 250\$, **cn.** 10. Pour un véhicule: 100\$, **cn.** 5 par 25 t. (ou part de) d'icelui.

Infiltration de réseau

Franchement, vous imaginez un univers de science-fiction sans ces

- **Exemple:** un programme **mécanique-4** et un autre **mécanique-3** tournant ensemble sur la même machine ne donneront pas (4 + 3) x 5% de bonus. Seul le plus puissant comptera.

louches, mais amusantes activités de crackage de données, de piratage de réseaux, etc.? Non?... Ben moi si, au début... Mais je me suis rapidement dit qu'on allait m'en vouloir, alors voilà quelques petits programmes pour infiltrer réseaux et banques de données...

Encyclopedia Galactica: comme son nom l'indique, il s'agit d'une véritable encyclopédie informatisée, paraissant tous les 20 ans, et ce depuis 2150, et donnant des renseignements d'ordre général sur un peu tout... L'édition la plus récente (2290) coûte 1'000\$ et prend 100 **cn.**, soit en un seul bloc, ou alors en 10 cartes de **cn.** 10.

Cartes géographiques: on distingue sept échelles de cartes différentes. Plus la surface couverte par la carte est grande, moins la définition est grande. Chaque carte prend 5 **cn.** et coûte 25\$.

Type	Taille
Type 1:	secteur spatial (10 x 10 x 10 AL).
Type 2:	système solaire.
Type 3:	planète, plus les éventuels satellites.
Type 4:	quart de planète, continent.
Type 5:	pays, état (500 x 500 km.).
Type 6:	ville et environs (50 x 50 km.).
Type 7:	ville ou quartier détaillé (5 x 5 km.).

Multi-échelle: permet de passer directement d'une carte à une autre carte à la définition plus élevée ou plus basse. 200\$, **cn.** 10.

- **Exemple:** de la carte Europe (type 4), passer à la carte "France" (type 5) ou à la carte "Terre" (type 3).

Heure universelle: système fonctionnant par *autotuning* (cf. **Carnets de civilisation**), permettant d'avoir en permanence l'heure locale de la planète et l'heure PMT (*Paris Mean Time*). 20\$, 0,5 **cn.**

Agenda: bête bloc-note/aide-mémoire/carnet de rendez-vous (vous êtes cerné...). 10\$, 0,5 **cn.**

- **option code:** avec un code d'accès alphanumérique 9 positions. 20\$, 0,5 **cn.**

tiquement, tout le monde s'en fout...)

- de 6 à 10: 150\$, 2 **cn.** (utilisation illégale; un utilisateur pris en flagrant délit risque une amende entre 100 et 1'000\$)
- de 11 à 15: 250\$, 2 **cn.** (utilisation et possession illégale; même risques qu'au-dessus, avec des amendes de 2 à 5 fois plus lourdes en cas d'utilisation)
- de 16 à 20: 500\$, 3 **cn.** (utilisation et possession assimilée à un délit d'atteinte à la sûreté de l'état dans la plupart des pays de la Sphère; peines en conséquence...)

Programme de défense, par niveau d'efficacité:

- de 1 à 10: 100\$, 3 **cn.**
- de 11 à 15: 200\$, 4 **cn.**
- de 16 à 20: 250\$, 5 **cn.**

Le niveau de défense standard tourne entre 7 et 12. Les réseaux de grosses corporations naviguent entre 12 et 18, tandis que la plupart des administrations ont un niveau moyen de 14-15 et que les militaires orbitent à 16 et plus.

Espion (programme de scanning):

Petit programme, généralement habilement déguisé en message inoffensif, qui répertorie rapidement la configuration d'un réseau ou d'une banque de donnée, en vue d'une infiltration future. Possède les mêmes chances d'infiltration qu'un programme d'attaque, mais ne peut pas être retracé jusqu'à son propriétaire.

Coûte le quart d'un programme d'infiltration de niveau équivalent et prend la moitié de sa taille. Donne +10% à une tentative d'infiltration future.

Cartographe (programme de mapping):

Comme au-dessus, c'est un programme à l'aspect inoffensif, qui enregistre très précisément la configuration du système visé. Lui aussi possède les mêmes chances d'infiltration qu'un programme d'attaque et ne peut être retracé.

Coûte la moitié d'un programme d'infiltration de niveau équivalent et prend aussi la moitié de sa taille. Ajoute 25% à une tentative d'infiltration future.

Note: un **espion** accomplit sa tâche en (niveau de défense) minutes, alors qu'un **cartographe** met (niveau de défense x 5) minutes.

Le principe général

Pour infiltrer un réseau, il faut réussir un **%informatique** -25%, modifié de $\pm 10\%$ par niveau de différence entre le niveau du programme d'attaque et celui du programme de défense.

La marge de réussite, divisée par cinq, donne le nombre de minutes pendant lequel le perso sera tranquille. Passé ce délai, il devra retirer un nouveau **%informatique**, avec les mêmes modificateurs que précédemment.

En cas d'échec, le pourcentage qu'a le sysop "ennemi" de retracer le perso (c'est-à-dire de remonter jusqu'au numéro d'où appelle le perso) est égale à un jet d'informatique $-(50 + FE \text{ de l'interface réseau du pirate} - Me \text{ du pirate})$.

Programme d'infiltration, par niveau d'efficacité:

- de 1 à 5: 100\$, 2 **cn.** (utilisation théoriquement illégale, mais pra-

- **Exemple: Datacruncher**, pirate bien connu de la côte est américaine, tente de s'infiltrer dans une banque de données. La défense du réseau est de niveau 9, son programme d'attaque est lui de niveau 12. Différence: 3 en faveur du pirate, donc +30%, et un modificateur total de +5% à son **%informatique**.

Son premier jet est réussi de 27. Cinq minutes plus tard, donc, nouveau **%informatique** +5%, raté cette fois-ci de 12. Comme **Datacruncher** a une interface réseau avec un **FE** 25, le sysop devra tirer un **%informatique** $-(50 + 25 - 12) - 67\%$ pour le repérer.

- **Exemple:** un programme d'infiltration de niveau 20 coûterait $(5 \times 100) + (5 \times 150) + (5 \times 250) + (5 \times 500)$ 5'000\$ et prendrait $(15 \times 2) + (5 \times 3)$ 45 **cn.**

Radios

On insistera jamais assez sur l'importance des moyens de communication dans le monde de 1990. Alors vous pensez, trois cents ans plus tard, le Bronx que ça doit être...

Récepteurs:

- **FM:** pour capter sa station favorite (laquelle devient inaudible à plus de 100 km. de l'émetteur) format *walkman* stéréo: 10\$, 50 g. Pompe son énergie d'une pile ridicule, vendue à un prix infinitésimal.
- **Tous canaux:** grandes ondes, ondes moyennes, FM, canaux CB et radio-amateurs. Peut casser les oreilles de son entourage pendant 50 heures d'affilées, et ce grâce à une bête micropile. 50\$, 1 kg.; inclut des écouteurs stéréos pour les stations inaudibles et une antenne.

plus de renseignements, voir le paragraphe **Accessoires pour véhicules**.

Téléphone sans fil:

Le bête téléphone standard de 2290, pour hommes d'affaire ou pour gens mobiles. Fonctionne sans limitation de portée sur des planètes relativement urbanisées; autrement, à plus de 100 km. d'une balise-relais-télécom, faut plus compter dessus! On peut "greffer" sur un téléphone sans fil les mêmes options que sur un *compact*.

250\$, 200 g. FE 10 (+10\$ par FE supplémentaire).

Quelques options pour Compacts:

- **Système laser:** elles consistent en un émetteur-récepteur laser, et ne peuvent donc être utilisées que comme stations fixes, tant que la

Type	Prix/km.	Poids	FE	FE suppl. (par km.)
Personnel	5	100g./10 km.	10	+2\$
Longue portée	10	500 g./100 km.	10	+2\$
Militaire	25	100 g./25 km.	30	+5\$

Systèmes communicateurs:

Appelé aussi "Com-" ou "Transpak", abréviation américaine pour "Communication / Transmission Pack". Pour ceux qui n'ont pas encore compris, il s'agit d'émetteurs-récepteurs portables, utilisés par certaines organisations civiles, mais aussi et surtout, dans leurs versions les plus perfectionnées, par les forces armées de tous pays.

Les communicateurs personnels représentent l'équivalent des *Talkie-Walkie* du 20e siècle, en un peu plus puissant. Ils équipent principalement les particuliers ou les petites corporations. Les communicateurs longue portée sont généralement utilisés comme postes émetteurs, genre radio-amateur, sur de grandes distances.

Quant aux modèles militaires, ce sont ceux équipant la plupart des forces armées ou de police de la Sphère. Cela ne veut cependant pas dire qu'on ne peut pas en trouver dans des mains civiles: on peut en dénicher dans les boutiques de surplus, ou alors assez aisément au marché noir. Un communicateur fonctionne pendant 100 heures sur une simple micropile.

Note: les communicateurs peuvent aussi capter les canaux de la CB. Pour

ligne-laser n'est pas coupée par un quelconque obstacle ou de la fumée. Si l'on excepte ce petit détail, le système laser est effectivement ininterceptable... à moins de détourner le laser, ou de se brancher dessus à l'aide d'un prisme. Mais c'est repérable, à cause de la perte de puissance du faisceau.

Prix x 10, poids x 50.

- **Système *Hyperbeam*TM:** selon la même idée que les *Tightbeams*, on a cherché à trouver comment ignorer les différents obstacles et autres effets de terrain, si chiants pour les communications. La réponse est venue du secteur de la propulsion spatiale, plus précisément de l'hyperespace. Ce que l'on désigne par *Hyperbeam* n'est rien d'autre en effet qu'un faisceau de tachyons. Ceux-ci se trouvant dans leur propre univers, ils ne sont absolument pas gênés par ce qui se trouve dans le nôtre... Et en plus c'est impossible à intercepter!

Prix x 50, poids x 2.5.

Note: deux *Compacts Hyperbeam* ne fonctionneront que s'ils sont réglés sur la même fréquence tachyonique à l'aide d'un **synthoniseur à tachyons**, qui coûte 250\$ et pèse 2 kg. Il ne peut

être opéré que par quelqu'un avec au moins **télécom-3**.

Détail pour ceux qui croient au Père Noël: il est bien évident que les fréquences exactes utilisées par les forces un tant soit peu officielles de toutes les nations sont classées (au minimum) Ultra-Top-Secret-Défense-Condition-1.

La seule fréquence connue publiquement est celle du CEPMES en cas d'appel d'urgence — le 0 (utilisée entre autres par les cargos en difficulté qui ne veulent pas alerter d'éventuels pirates dans le secteur).

- **Réception vidéo:** compatible avec les autres systèmes. Transmet l'image en même temps que le son.

Prix x 5, poids x 3.

Electronneries diverses

Rayon espionnage:

Micro-espions: communément appelés "cafards". Voir **radios**, prix et poids selon le degré de la **miniaturisation** (q.v.).

Caméras-espions: comme au-dessus, mais pour une caméra.

Micro directionnel: permet de capter communications et autres bruits suspects à longue distance.

Par 25 m. de portée (maximum: 1 km.): 25\$, 50 g.

Micro à laser: comme un micro directionnel, mais sur une plus longue distance et pouvant même enregistrer des conversations se passant derrière jusqu'à 25 cm. de parois. Comme pour un laser, le faisceau est bloqué par la fumée...

1'000\$, 2.5 kg. Portée maximum: 5 km.

DDT: appelé ainsi parce qu'il chasse les cafards. Petite boîte que l'on pose dans la pièce où on veut discuter peinard, et qui, une fois enclenchée, brouille (ou tente de) tous les cafards dans le rayon donné. Par 5 m. de rayon d'effet: 100\$ et 200 g. par 5 FE de puissance.

CME: contre-mesures électroniques, efficaces contre les écoutes indésirables, repérages radar et autres systèmes de détection et de guidage de missiles. Par 2 m. de rayon d'effet: 150\$ et 500 g. par 3 FE.

Note: DDT et CME existent aussi en modèle **personnel**, qui ont exactement les mêmes effets, mais n'agissent que dans un rayon de 1.5 m. Ils coûtent moitié-prix et pèsent un quart du poids.

Brouilleur: variante de *Compact*, émettant sur un large éventail de fréquences un infâme bruit blanc casse-bonbons, empêchant évidemment toute communication normale une fois que la bonne fréquence est accrochée. Le tout est bien évidemment hautement illégal et disponible seulement au marché noir (à 2-5 fois le prix) ou auprès d'un Petit Génie-de-l'Electronique™ local.

Le module de base: 200\$, 1 kg; portée 25 m., FE 10. Par FE supplémentaire: 50\$. Par 25 m. de portée supplémentaire: 10\$, 50 g.

Renifleur: système de détection électromagnétique des divers bidules-espions qui pourrait être implantés dans la pièce. Donne un +25% en **télécom** pour ledit repérage. Temps requis: environ 5 minutes par mètre carré de la pièce à "nettoyer".

2'500\$, 500 g.

Décodeur: module acoustique, se reliant à un *Compact* et à un ordino quelconque, occupant 10 de **cn**. Permet, grâce à un %**télécom** -(FE)% réussi de déchiffrer la fréquence et le code d'une radio ennemie.

10'000\$, 1 kg. Hautement illégal aux yeux de la plupart des organisations bien-pensantes de la Sphère.

Dernier détail amusant: tous ces appareils nécessitent une micropile pour assurer leur fonctionnement pendant 100 heures.

Rayon audio:

Lecteurs-enregistreurs: pour les graisseux, keupons, funkys et autres allumés musicophiles, une sélection de *walkmans*, *ghettoblasters* et autres chaînes MIDI. Les supports encore utilisés sont:

- **Cassette:** numérique, *of course*...
Durée: 2 heures.
- **Bloc:** support moderne et de longue durée. Durée: 5 heures.
- **Micro-cristal:** petit cylindre de cristal, de 5 cm. de long pour 1 cm. de diamètre. Durée: 20 heures.
- **Cristal:** prisme cristallin de 15 cm. de long sur 2 de section. Durée: 200 heures. Les cristaux et micro-cristaux sont très prisés, malgré leur prix, pour une pureté de son incomparable.

Les lecteurs de ces petites bêtes existent en quatre tailles: *Walkman* (stéréo, avec un casque), *Familial* (petit modèle, stéréo), *Ghettoblaster* (grosse machine à bruit, stéréo numérique, avec plein de

gadgets) et Chaîne (gros trucs avec pleins de voyants partout et deux haut-parleurs grand modèle...).

Ampli sectoriel: appelés ainsi parce qu'ils diffusent le son sur 360° de manière égale dans le rayon d'effet de l'ampli. De conception eyldarin (bien qu'on suspecte les Karlan d'en être à l'origine, quoique sans doute pour une utilisation moins frivole...), et jouant sur le principe-même du son, la technologie employée ici est tellement incompréhensible que, même moi, j'ai pas compris!.. Donc, ne comptez pas sur moi pour vous l'expliquer!

Quoi qu'il en soit, la diffusion est centrée autour de pôles d'écoute — en dehors duquel un concert, style "Plan Orsec", n'est plus qu'un vague murmure. Le nombre de pôles et le rayon d'écoute diffère suivant le matériel. Les pôles ne peuvent pas se trouver plus loin que le rayon de l'amplificateur. La distance et la position des pôles peuvent être réglées et programmées par ordinateur.

- **personnel:** fonctionne sur micropile pendant 10 heures. Pour un secteur de 2 m. de rayon, avec 2 pôles: 500\$, 200 g. Pour un secteur de 5 m. de rayon, avec 4 pôles: 2'000\$, 1 kg.
- **professionnel:** par secteur de 10 m., avec 5 pôles: 2'500\$, 5 kg. 1'000\$, 500 g. par pôle supplémentaire. Fonctionne sur secteur ou équivalent.

Rayon video:

Télévision: incluent toutes un magnétoscope à bloc (1 h.) ou à micro-cristal (4 h., prix x 3). L'alimentation est généralement fournie par le secteur, mais on peut utiliser une alimentation autonome par batterie pendant 25 heures.

- **Flatscreen:** 75\$, 4 kg. pour un écran de 50 x 30 cm. avec son stéréo digital... Classieux, non?
- **3D-Vision:** l'écran de 3D-Vision standard fait 1 x 0.5 m. et est légèrement courbe pour permettre le relief. 200\$, 10 kg. Son stéréo, 3D lui aussi.
- **Holoviseur:** surnommé aussi "l'aquarium" ou "le bocal", sorte de grosse cage en plexi de 80 x 40 x 40 cm., dans laquelle les images s'alignent. 750\$, 20 kg. Son stéréo 3D.

Caméra: les caméras ont un magnétoscope intégré, qui enregistre, soit sur bloc (1 h.), sur micro-cristal (4 h. d'au-

Walkman			
Cassette	25\$	200 g.	Micropile, 200 heures
Bloc	50\$	250 g.	Micropile, 200 heures
Micro-cristal	100\$	350 g.	Micropile, 200 heures
Cristal	250\$	500 g.	Micropile, 100 heures
Familial			
Cassette	35\$	400 g.	Micropile, 100 heures
Bloc	75\$	500 g.	Micropile, 100 heures
Micro-cristal	300\$	350 g.	Micropile, 75 heures
Cristal	400\$	1 kg.	Micropile, 50 heures
Ghettoblaster			
Cassette	75\$	600 g.	Batterie, 100 heures
Bloc	125\$	750 g.	Batterie, 100 heures
Micro-cristal	300\$	350 g.	Batterie, 100 heures
Cristal	750\$	1.5 kg.	Batterie, 50 heures
Chaîne			
Cassette	125\$	1 kg.	Batterie, 100 heures
Bloc	250\$	1.25 kg.	Batterie, 100 heures
Micro-cristal	500\$	1.5 kg.	Batterie, 100 heures
Cristal	750\$	2.5 kg.	Batterie, 50 heures

tonomie, prix x 2) ou sur cristal (48 h. d'autonomie, prix x 5, poids x 3). L'énergie est fournie par une batterie de 20 heures d'autonomie. Les caméras normales ont une portée de 200 m. (cf. la définition de portée sous jumelles).

- **Couleur, Flatscreen:** caméra TV à image bi-dimensionnelle. Une antiquité, quoi! 150\$, 500 g.
- **Couleur, 3D-Vision:** procédé eyldarin permettant, en jouant sur la stéréoscopie, un léger relief. 500\$, 750 g.
- **Couleur, Holovision:** système ternier d'image réellement tridimensionnelle par projection laser. 1'250\$, 2 kg.

Note: on peut aussi enregistrer des images animées (un film, quoi...) sur carte ou sur cassette digitale. Ces deux supports ont une autonomie respective de 5 et 30 min.

D'ailleurs, voici un petit récapitulatif des différents supports utilisables et de leur efficacité. Tous les supports enregistrent les données au format numérique.

Appareil photo: l'accessoire privilégié du journaliste ou du détective. Les modèles standards ont une portée de 50 m. et peuvent prendre 30 photos sur une carte (cf. ordinateurs). Ils peuvent prendre jusqu'à 3 photos par seconde et sont munis d'un réglage et d'un flash automatique. Tous les appareils photos fonctionnent sur une

"Il ne faut pas confondre: "pendaison simultanée" et "ensemble à cordes".
(Y. Delporte, philosophe belge du 20e siècle)

micropile qui leur assure 15 heures de fonctionnement continu.

- **Couleur:** 20\$, 300 g.
- **3D:** 50\$, 500 g.
- **Holographique:** 175\$, 700 g.

Zoom: pour caméras et appareils photos, tous modèles. Portée x 5. Coûte 50% du prix de l'appareil ou de la caméra et pèse 25% de son poids.

Zoom numérique: comme au-dessus, sauf que la portée est multipliée par 25. Peut aussi se fixer à des jumelles, les transformant en jumelles numériques, avec évaluation de la distance et de la vitesse du sujet au centre de la visée. Coûte 5 x le prix de l'appareil et pèse 50% du poids.

Système Cat's Eye: se présente sous la forme d'un gros boîtier et d'une paire de lunettes d'alpinisme, ou d'un filtre pour casque. Permet à son porteur de voir de nuit comme en plein jour, grâce à un système d'amplification du peu de lumière ambiante.

Le modèle de base (type 1) présente quelques dangers: en cas d'un changement violent de lumière (coup de projecteur en plein visage, explosion d'une grenade au magnésium, flash d'appareil photo, etc...), le porteur doit réussir un TAG -5 ou être aveuglé pendant (Me) secondes et subir -5/-25% aux caractéristiques/talents pendant (Me) x 5 secondes supplémentaires. En cas de 20 au dé, le personnage devient aveugle (définitivement ou temporairement, au choix du déhème)... 500\$, 1 kg.

Le modèle de police (type 2) inclut un variateur d'ouverture réduisant les dangers d'une illumination trop forte. La probabilité d'aveuglement total est annulée et le TAG est normal. 750\$, 1 kg. Le modèle militaire (type 3) est non seulement muni du variateur, mais aussi d'un système de filtres automatiques qui permettent d'annuler totalement les effets d'un changement brusque d'illumination. 1'500\$, 1.5 kg.

Tous les modèles fonctionnent grâce à une micropile leur conférant une autonomie de 20 heures en continu.

Filtre infrarouge: a deux utilisations. Tel quel, permet de repérer dans l'obscurité des formes chaudes (donc vivantes, en principe), ce qu'on appelle le spectre thermique (portée maximum: 25 m.). Utilisé en conjonction avec un projecteur IR ou une grenade IR (q.v.), donnent une vision nocturne quasi-égale à la vision diurne (VU -2, NY 90%). 100\$, 100 g. Sous forme de lunettes ou de filtre pour casque.

Projecteur IR: permet "d'illuminer" un secteur, sur une longueur de 20 mètres pour la version portable, jusqu'à 250 m. pour le gros modèle. Utilisable seulement en conjonction avec des filtres IR. Autrement, ça n'a aucune utilité..

- **Portable:** 50\$, 250 g., format lampe de poche. Utilise, comme c'est curieux, une micropile, qui dure 100 heures.
- **Gros modèle:** 200\$, 5 kg. format projecteur, pompant la courant nécessaire à son fonctionnement d'une batterie, d'une autonomie de 24 heures.

Grenade IR: se lance comme une grenade classique, et "illumine" un secteur de 20 m. de rayon autour du point d'impact pendant 10 secondes. Pour avoir un intérêt quelconque, utiliser avec des filtres IR... Rechargeable. 25\$, 250 g. Portée: cf. Grenades. Recharge: 2\$.

Lampe-torche: la bête et antique lampe de poche, toujours aussi efficace, fonctionnant sur micropile.

- **Format "fâlot-tempête":** 10\$, 1 kg. **Portée:** 200 m. **Autonomie:** 12 heures.
- **Format standard:** 5\$, 200 g. **Portée:** 50 m. **Autonomie:** 24 heures.
- **Format mini:** 10\$, 50 g. **Portée:** 10 m. **Autonomie:** 48 heures.

Radar personnel: comme son nom l'indique, il s'agit d'une version personnelle des radars véhiculaires, qui peut être installée dans une armure ou utilisée telle quelle.

Instruments de musique

Remarque avant de rentrer dans les choses sérieuses: les instruments comportant dans leur description le sigle (*) nécessitent une alimentation en électricité, fournie par une batterie (10 heures d'utilisation) ou par le secteur. Ces instruments nécessitent aussi l'usage d'un amplificateur (voir plus loin).

Instruments à cordes

Trucs classiques

Violon (+ archet et coffret): pour les petits Mozarts (ou Stradivarius) en herbe. Cependant, certains fous dangereux n'ont pas hésité à s'illustrer au violon dans d'autres registres musicaux

Note: ce genre de système est malheureusement souvent contrarié par la présence à proximité d'importantes sources de chaleur...

que le Classique (même le *Heavy Metal...*). 200\$, 500 g.

Violoncelle (+ idem): comme au-dessus, mais en plus gros. Si jamais vous n'êtes pas mélomane, des générations de mauvais garçons se sont servis de l'étui de violoncelle pour planquer leurs pétoires... 350\$, 5 kg.

Contrebasse (+ idem): dans la série "toujours plus gros", la contrebasse se pose un peu là! On en joue avec ou sans archet, suivant qu'on donne dans le classique ou le jazz et on peut aisément cacher une mitrailleuse dans le coffret... 500\$, 10 kg.

Harpe: cauchemar du déménageur, de l'accordeur et du musicien, la harpe, avec ses centaines de cordes, fait un peu tache au milieu de cet inventaire. Mais moi j'aime bien... 2'000\$, 50 kg.

Guitares

Guitare sèche: le modèle "Paris-Kathmandou" du 20e siècle. Toujours un standard. 200\$, 2,5 kg.

Guitare acoustique*: comme une guitare sèche, mais munie d'un micro. 500\$, 3 kg.

Guitare électrique*: le *design* de base, celui qui fait rêver tous les gosses entre 12 et 18 ans (et même après, pour certains cas graves...). 350\$, 4 kg. Rajouter entre 50 et 250\$ pour une décoration balaise ou une caisse avec une forme spéciale; un modèle particulièrement tarabiscoté peut monter jusqu'à 1'000\$.

Guitare basse*: instrument mal connu, parfois mal-aimé, la basse est pourtant l'épine dorsale du groupe qui se respecte. S'il existe un modèle "acoustique", il n'est guère usité (200\$, 5 kg.). La basse électrique est présente dans 90% de la production rock moderne. Ne méprisez pas cet engin!.. 250\$, 5 kg.

Multistringer*: les *multistringers* sont les descendants directs des guitares électriques de la fin du 20e siècle. Les premiers remontent d'ailleurs de cette époque, si on en croit la légende. Plus vraisemblablement, ils ont été conçus au début du 21e siècle par deux musiciens, l'un Eylda, l'autre terrien, sur *Ardanya*.

Un *multistringer* est une guitare, dont le nombre de cordes peut varier d'un instrument à l'autre entre 4 et 12, et qui possède en mémoire le son de six, huit, douze ou seize instruments à corde différents. Les musiciens s'en servent par exemple pour pouvoir jouer de la guitare sèche, acoustique, électrique ou basse sans avoir à changer d'instru-

ment, ou pour remplacer les désormais antiques pédales d'effet. C'est en quelque sorte un synthétiseur, avec des cordes au lieu des touches de piano...

Les *multistringers* pèsent tous 5 kg. dans leur version de base, sans fioritures. Il coûtent 250\$ par fonctions (6,8,12 ou 16). Par exemple, un *multistringer* 16 fonctions coûte (16 x 250) 4'000\$.

Trucs folkloriques

Mandolines, Balalaïkas et autres curiosités folkloriques: 250\$, 2,5 kg.

Cyldwych*: ce n'est ni de l'eyldarin, ni du siyaner: c'est du vieux gallois. Ça veut dire quelque chose comme "appeau à sorcières" et on surnomme plus volontiers la chose "vielle atomique". Mis à l'honneur par des musiciens terriens du 22e siècle, cet instrument ressemble à une vielle allongée, numérisée et quelque peu boostée. Ce monstre se comporte à moitié comme une guitare, à moitié comme un clavier, et à moitié comme quelque chose d'autre... Comme dirait son créateur: "Avec trois moitiés, on bat tout le monde!.."

2'500\$, 8 kg. Fabriquée uniquement sur commande par un seul atelier de luthiers, situé au Pays de Galles (Europe).

Altin (lyre eyldarin): lyre à 10 cordes, d'origine eyldarin et dont le principe a plus de 20'000 ans. Les Eyldar étant très conservateurs, on en joue toujours à l'heure actuelle, le soir au coin du feu... 350\$, 1,5 kg.

Altinaré*: plus ou moins traduisible par "lyre de lumière", il s'agit d'une *Altin* numérisée, et dont les cordes sont remplacées par des faisceaux de lumière. 750\$, 2 kg.

Schialtrae: prononcer: "skialtré"; luth à deux manches, munis, l'un de trois, l'autre de cinq cordes. D'origine Atalen, il est aussi employé par les Eyldar et, dans une version passablement tordue, par les Siyani. 700\$, 4,5 kg.

Instruments à vent:

Cuivres

Cor de chasse, clairon: amis de la vannerie et de la chose militaire, bonsoir! 50\$, 500 g.

Cuivres de fanfare: bombardons, tubas et autres déplaceurs d'air à grand volume... 200 - 750\$, 5 - 15 kg.

Trompette, cornet à pistons: pour tous les fans de Louis Armstrong... 150\$, 2 kg.

Trombone à coulisse: si vous avez assez de place... 200\$, 5 kg.

Saxophone: instrument sacré parmi les cuivres, empereur des orchestres de jazz. Un mythe! 300\$, 3.5 kg.

Autres machines à vent

Flûte (alors!...): plus petit? Le sifflet à roulette... 10\$, 100 g.

Flûte de pan: pour satyres, faunes et autres émules de Dionysos. 10\$, 500 g.

Flûte traversière: noble instrument, plus destiné aux grandes salles de concerts qu'aux scènes rock, quoique certains cas graves n'en aient cure... 50\$, 500 g.

Clarinette: variante de la flûte traversière, aimant parfois à s'encanailler dans des ambiances jazzy. 75\$, 500 g.

Aychsiatzz (prononcer "Aïksiatz"); au début, ça surprend, mais on s'y fait...) flûte siyansk oblongue à double corps, d'origine lointaine et religieuse. Les deux-tiers des notes jouées par cet instrument le sont dans la gamme des ultra-sons, ce qui a pour triple effet d'affoler les animaux, d'énerver les Eyldar et de ravir les Siyani, dont ce serait l'instrument national si les Siyani était constitués en une et une seule nation. 75\$, 200 g.

Irllyatssy (prononcer "Irliaisi"; c'est déjà plus facile...): autre instrument à vent siyansk, ressemblant, lui, à une grosse cornemuse mutante. Utilisé auparavant dans les fanfares militaires, on s'en sert maintenant comme instrument de musique protocolaire. Largement plus bruyante que l'autre (les Siyani ont un sacré coffre!), certaines mauvaises langues prétendent que c'est une "arme secrète". 100\$, 5 kg.

Claviers

Piano droit (de bar): ce genre d'engin fait partie du décor de nombre de bars dans la Sphère, et pas seulement dans les *Westerns*... Généralement désaccordé à souhait, couvert de bière séchée et troué de partout. Une légende veut que son utilisateur soit immunisé de tous désagréments. 1'000\$, 30 kg.

Piano à queue (de concert): grand frère de l'autre. Nécessite un bataillon de déménageurs et quelques solides poulies pour le transbahuter. Trône au milieu de luxueux salons et fait le ravissement de rombières riches. 5'000\$, 75 kg.

Piano de table (portable): pour les fauchés ou les propriétaires d'un petit appartement, il existe une version

réduite du piano, avec moins de touches, mais plus d'espace pour mettre les doigts. La qualité sonore s'en ressent, évidemment. 500\$, 10 kg.

Clavecin et autres: pour les amateurs d'antiquités et les nostalgiques du Roy-Soleil... 2'000\$, 15 kg.

Synthétiseur* de table: un synthétiseur est rien d'autre qu'un générateur de sons numériques, commandé par un clavier de piano. Il est vrai que pareille description fait perdre toute sa poésie et son charme à cet engin, mais bast! On y adjoint généralement (outre une source de courant, un ampli et un musicien) un ordino, muni d'un numériseur et d'un programme de manipulation de sons (q.v. *in ordinatours*). 500\$, 6 kg.

Synthétiseur* portable: version "frime" du modèle ci-dessus. Il possède en général moins de fonctions que le synthé de table, mais est plus léger et muni d'une bretelle et d'un manche, ce qui permet à son utilisateur de s'aventurer hors de son carcan numérique pour aller voir la tête des groupies (mâles ou femelles) du premier rang. 750\$, 4 kg.

Hogger*: nommé d'après son inventeur, un musicien terrien du 20e siècle, c'est un système de contacteurs miniaturisés, permettant de "piloter" un clavier (ou tout autre instrument numérisé) à distance, et une unité de transmission des données. Nécessite, bien sûr, ledit clavier (c'est en fait une sorte de télécommande). En général, le *Hogger* est placé dans des gants, mais rien ne vous empêche de le placer ailleurs... 500\$, 500 g.

Percussions

Tam-tams et autres trucs tribaux: pour les amateurs de *reggae* et autres fumeurs d'herbe. Complément courant de la guitare sèche et de la flûte de pan, vu que c'est ce qu'on fait de plus pratique pour le transport. 5\$, 200 g. (la pièce) pour un tam-tam portable; 25\$, 5 kg. (la pièce) pour la version balaise.

Tambourin: cet instrument est très souvent utilisé par les chanteurs de groupes divers, car c'est en général le seul truc qu'ils arrivent à manipuler sans faire de fausses notes. A part ça, très pratique pour marquer le rythme. 20\$, 250 g.

Maracas (la paire): version brésilienne du tambourin, consistant en deux contenants remplis de sable à gros

grain, et qui font "tchica-tchica" quand on les remue. Pas de quoi se relever la nuit; le plus dur, c'est en fait de garder le rythme. 10\$, 500 g.

Xylophone: du grec *xylos* (bois) et *phonos* (qui fait du bruit). Plaques de bois posées sur une table, sur lesquelles on tape plus ou moins sauvagement avec deux baguettes. C'est très joli! 100\$, 10 kg.

Batterie: amis *hard-rockers*, voilà le truc qui est sensé assurer la supériorité sonore de votre groupe! Collez le plus costaud du groupe derrière et laissez-le cogner: ça l'amusera et pendant ce temps vous pourrez répéter tranquille. Dans une autre pièce...

Ceci dit, la batterie est divisée en plein de petites pièces et objets divers, détaillés ici (en clair, c'est du kit):

- **grosse caisse** (max. 3): machine à provoquer des tremblements de terre. 200\$, 5 kg.
- **caisse claire** (max. 5): 50\$, 2,5 kg.
- **toms:** 20\$, 1 kg.
- **charleston:** 50\$, 1,5 kg.
- **cymbales:** 20\$, 500 g.
- **gong:** 100\$, 5 kg.
- **glockenspiel:** "jeu de cloches" en v.f. 100\$, 2,5 kg.
- **portique:** pour ceux qui n'auraient pas compris (ouhou!..), c'est le tas de tubulures sur lequel on attache les instruments de la batterie; le batteur, lui, s'installe devant avec son petit tabouret. 5\$, 500 g. (par objets).

Boîte à rythme*: en fait, rien de plus qu'une batterie numérique plus ou moins miniaturisée suivant les modèles. Avantage: ça marche tout seul, ça remplace le batteur et ça ne fait pas (en théorie) de fausses notes. Inconvénients: à moins d'avoir un programme balaise à-côté, c'est un peu répétitif. 250\$ 2.5 kg.

Batterie à résonance*: ou: "comment jouer à la batterie sur n'importe quoi d'autre". Seulement une paire de baguette, mais chacunes munies de micros et pouvant numériser le son de ce sur quoi elles tapent et le retravailler via un échantillonneur. Son très industriel. 5'000\$, 2 kg.

Batterie virtuelle*: ou: "comment jouer de la batterie sans batterie...". Comme au-dessus, seulement une paire de baguettes munie de gyroscopes, simulant grâce à une boîte à rythme et un échantillonneur une batterie électronique. 15'000\$, 2 kg. Nécessite une spécialisation pour pouvoir être utilisée correctement. Autrement -25% au %percussion.

Autres:

Amplificateur standard (200 Watts): gros parallélépipède de 1 m. x 50 cm. x 50 cm., d'où s'échappent les bruits. 150\$, 5 kg.

Ampli portable (75 Watts): petit parallélépipède de 30 x 15 x 15 cm., d'où s'échappent des bruits nettement moins impressionnants... 250\$, 1 kg.

Ampli sectoriel: voir rayon audio

Micro vocal*: indispensable si l'on veut vociférer de manière convenable au-dessus du fracas des *multistringers* hyper-saturés et des ondes sismiques de la batterie nucléaire... Existe en version "sucette" (100\$, 100 g.) et en version "cravate" (500\$, poids négligeable).

Vocoder*: contraction de l'expression anglaise "voice coder", c'est en fait un modificateur de la voix humaine, tenent en même temps du numérisateur et de l'échantillonneur. Les chanteurs l'utilisent pour faire des effets vocaux amusants, mais ce n'est pas là sa seule utilisation.
500\$, 500 g.

Note: utilisé en conjonction avec un ordinateur ayant le programme **système de sécurité** au niveau 2 ou plus, on peut se servir du *vocoder* pour déconnecter un système de déclenchement par reconnaissance vocale (avec un %**système de sécurité** +20 (- difficulté) réussi).

On peut aussi le coupler, pour 250\$ et **cn. 3**, à un ordinateur pour avoir une voix de synthèse à la place (ou en sus) de l'affichage normal.

Echantillonneur* (en anglais: *sampler*): petite boîte magique qui permet, par exemple, de transformer un violon en guitare électrique, ou une flûte en trombone à coulisse... Comment ça je déconne? Mais si on peut! Il suffit de travailler le son via l'échantillonneur sur n'importe quel ordino en prenant 5 de **cn.**

En clair, quelqu'un travaillant avec un échantillonneur et ayant au moins le niveau 6 en **électronique** rajoute (3 x son niveau en **électronique**) à son talent **musique**. 450\$, 250 g.

Instrument de qualité: n'inclut pas seulement l'amélioration de l'instrument lui-même, mais aussi les divers accessoires que l'on peut y rajouter (programmes supplémentaires pour synthés ou *multistringers*, pédales d'effet, processeurs spéciaux, etc...).

Par 5% supplémentaire, Prix +50%, poids +5% (+10% pour percussions et claviers). Bonus maximal: +20%.

- **Exemple: Batterie "débutant":** 510\$, 17 kg. Comprenant une grosse caisse, une caisse claire, deux *toms*, un *charleston* et quatre cymbales, le tout sur un portique.

Borgia Dept. Store

Bienvenue dans l'antre des chimistes fous! Vous trouverez ici différents gadgets chimiques, ainsi que la manière de les employer. Le prix est donné par 10 doses du produit et n'agit que d'une des manières précitées.

Quelques petites notes, d'abord, sur les caractéristiques de toutes ces merveilles...

Les différentes toxines existent sous différentes formes: gaz, liquide, solide (poudre). Le poison peut agir par voie **ingestive**, **respiratoire**, **insinuative** (par le sang) ou par simple **contact**.

Si on veut un poison qui agisse de différentes manières, multiplier le prix par le nombre de manières.

Pour tout arranger, tous les poisons ont une certaine **force (FO)**, de 0 à 20. Cette force détermine le modificateur du **TCO** de la victime pour éviter ou réduire les effets. Les poisons et toxines décrites ci-dessous ont une **FO 10** de base.

Pour un poison de force plus grande (ou plus petite), simplement multiplier (ou diviser) le prix par la différence +1.

Somnifère: si le **TCO** est raté, gros dodo pour (**Me** x 5) minutes. Dans le cas contraire, la victime fait de la navigation au radar, c'est-à-dire -25% à tous les talents et -5 aux caractéristiques, pendant (10 - **Mr**) minutes (minimum: 30 secondes). 100\$.

Paralysant musculaire (tétanisant): paralyse presque tous les muscles (presque, parce que le cœur est aussi un muscle...) pendant **Me** minutes (minimum: 5) en cas d'échec du **TCO**. En cas contraire, raideur musculaire (-15% et -3) pour (10 - **Mr**) minutes (minimum: 30 secondes).

Si on tire un 20 au **TCO**, on doit retirer un **TCO** avec la **Me** en modificateur, car il vient de se produire un accident cardiaque... un échec signifie la mort en (20 - **Me**) minutes si on n'amène pas la victime dans un hôpital quelconque avant; une réussite résulte en une syncope de (60 - (**Mr** x 4)) minutes. 75\$.

Innervant: transforme la victime en un gros tas agité de soubresauts nerveux pour (60 - (**CO** x 2)) minutes. Une réussite du **TCO** habituel équivaut au "radar" décrit sous **somnifère**. 120\$.

Hallucinogène: provoque le plus souvent chez la victime un état d'hébétéude profond et des visions. Lesdites visions peuvent être agréables, angoissantes ou franchement abominables, suivant les types et les résultats de divers **TEQ**. Les

effets des hallucinogènes se dissipent après (1d10 x 10) minutes.

- **psychédélique (ou nirvana)**: le plus gentil des trois. Un **TCO** réussi ne provoque qu'un profond état de bien-être un poil languissant (-10%, -2). En cas d'échec, un **TEQ** raté équivaut au passage au stade suivant... 50\$.

- **zone**: l'hallu des situations glauques. En cas de **TCO** réussi, il peut aider à la méditation et en tous cas plonge la victime dans un état de désintéressement total. En cas d'échec, un **TEQ** raté débouche sur un état maniaco-dépressif (si l'**EM** est inférieure à 9) ou sur le stade suivant. 75\$.

- **nightmare**: longtemps utilisé comme gaz de combat un peu partout, les hallucinogènes *nightmare* provoquent des visions apocalyptiques telles que la victime qui rate un second **TCO** est victime d'un accident cardiaque (cf. paralysant musculaire). Si elle réussit, elle sera terrorisée par les visions, tirant en tous sens, attaquant ses alliés, etc...

Optionnellement, les persos pourraient avoir droit à un **TEQ** -(**FO** du poison) qui, en cas de réussite, ne leur donnerait "que" -6/-30% aux caractéristiques/talents...

La réussite du premier **TCO** débouche sur un sentiment d'insécurité, causé entre autres par des ombres menaçantes aperçues du coin de l'œil. A ce point, un **TEQ** est nécessaire, provoquant un début de paranoïa en cas d'échec. 150\$.

Note: il est possible de passer du stade *nirvana* au stade *nightmare*, en cas de malbol total avec ses **TCO** et **TEQ**. En termes choisis, cela s'appelle un *bad trip* et c'est, paraît-il, très désagréable...

Hypnotique: si le **TCO** est raté, la **VO** de la victime baisse de (**Me**) points pour 24 heures. Si elle arrive à moins de 5, la victime fera tout ce que lui demande une personne avec plus de 18 en **IF** ou au moins le niveau 5 en **persuasion** pendant cette période; sinon, elle restera dans état d'hébétéude profonde. Dans tous les cas, elle ne se souviendra de rien après. 250\$.

Destructeur: provoque des dégâts de type général (cf. **Combats**) en cas d'échec du **TCO**, en prenant la **Me** du **TCO** par seconde. Le poison est efficace pendant (25 - **CO**) secondes. Une réussite du **TCO** n'entraînera que des nausées (-15%, -3) pendant la durée du poison. 200\$.

• **Exemple**: un poison ingestif et insinuatif, de **FO 15** coûterait 2 (pour les modes) x [(15 - 10) + 1] 12 fois son prix normal.

Le même, mais de **FO 5**, verrait son prix divisé par [(10 - 5) + 1] 6, puis multiplié par 2 (toujours pour les modes), pour un total de 3.

Mortel: surprise: il s'agit là d'un poison mortel!.. si on rate son **TCO**; le décès survient dans les [300 - (5 x **Me**)] secondes. En cas de réussite, considérer le poison comme de type **destructeur**. 300\$.

La santé n'a pas de prix...

... Et vous allez vous en rendre compte très vite..! A l'opposé de ce dernier chapitre, voici les dernières trouvailles de la Science pour réparer les endommagés de service. Il est conseillé de jeter un coup d'œil au chapitre **Tiens, encore vous...** pour les différentes modalités d'utilisation de ces petites choses.

Désinfectant: composé alcoolique et volatil, servant à éliminer toute possibilité d'infection ou de contamination lors de blessures ouvertes ou de brûlures. Par 50 doses, 5\$, 500 g.

Antibiotiques: dérivés de la pénicilline, attaquant les germes et aidant l'action des anticorps en cas de maladie virale. Par 50 doses, 15\$, 500 g.

Baume et pansements dermiques: pommade pour les brûlures légères et pansement de derme artificiel pour des brûlures plus profondes. Par 50 applications, 75\$, 500 g.

Analgsiques: en comprimés ou en liquide insinuatif, supprime la douleur pour une demi-heure par dose. Un **TCO** -(1 par dose administrée) est requis pour vérifier si le patient ne sombre pas dans la somnolence (-6 aux caractéristiques, -30% aux talents). Pour 50 doses, 100\$, 500 g.

Tranquillisants: même principe que les analgsiques, mais destinés aux patients un peu plus remuants, du style fiévreux ou un peu bocal... Dure environ une demi-douzaine d'heures. Le même principe du **TCO** comme ci-dessus permet de déterminer si la victime ne fait pas carrément dodo... Pour 50 doses, 150\$, 500 g.

Stimulants: but de la manœuvre: réveiller les endormis et remettre debout les persos K.O. Administré à un patient ne remplissant pas une des deux conditions ci-dessus, rend ledit patient complètement stressé (**RX** +2, mais -10% / -2 à tous les autres talents/caractéristiques). Pour 50 doses, 25\$, 500 g.

Substitut sanguin: liquide synthétique, pouvant remplacer (jusqu'à une proportion de 50%) sans aucun problème (sauf allergie rarissime) le sang de

toute (ou presque...) créature vivante. Facilement transportable, en pochette autoréfrigérante de 10 cl., inclus le matériel de transfusion, et intercompatible avec tous les rhésus. Par décilitre, 50\$, 150 g.

Antidotes: il existe pour chaque type de poison un antidote. Celui-ci neutralise les effets de la toxine quasi-immédiatement. Le prix est le même quel le poison du type correspondant en **FO 10** et ils ne sont disponibles que sous forme de liquide ingestif ou insinuatif.

Déséthyltoxine, ou "Débourreur": petit produit pharmaceutique permettant, si ce n'est d'annuler, du moins de considérablement réduire les effets d'une cuite. Pris sur le coup, réduit au moins de moitié les éventuels malus dus à l'alcool; pris le lendemain, calme la gueule de bois. Par dose: 20\$.

Note: les effets des boissons alcoolisées seront sans doute traités une autrefois. Pas maintenant. Alors, démerdez-vous avec votre déhemme!

Bandages et Pansements: employé habituellement pour couvrir les plaies et réduire par cela les risques d'infection. Peut aussi servir à tourner des *remakes* de "La Malédiction de la Momie". Pour 50 applications (prix au kilomètre), 20\$, 500 g.

Outillage médical: comprend les grands classiques, du style bistouri (normal et laser), scalpel, pinces, écarteurs, ciseaux, aiguilles d'acupuncture, un masseur à ultrasons, ainsi qu'un stérilisateur "de poche" et quelques autres babioles (fils et aiguilles pour points de suture, scie à os, etc...). Nécessite l'utilisation de deux micropiles, pour le fonctionnement du bistouri-laser et du stérilisateur.

Peut être combiné avec les diverses options de l'outillage classique (cf. ledit paragraphe). 400\$, 5 kg.

Injecteur: l'injecteur est une seringue réutilisable, se présentant sous la forme d'un petit pistolet muni d'un dard de quelques millimètres de long. On y insère la dose à injecter à la manière d'une cartouche (les doses sont présentées de manière standard pour cet usage), on plante le dard à l'endroit voulu (**Pén.** 5, pourrait très éventuellement être augmentée), et, en appuyant sur la gâchette, on expédie par air comprimé le contenu de la dose dans le patient. Il est recommandé, avec des produits différents, de nettoyer l'injecteur avec du désinfectant (une dose) au préalable.

Sur certaines des nouvelles versions, il existe une commande de nettoyage automatique, incluant un "réservoir" (5 doses, pour 20 utilisations) de désinfectant dans l'injecteur. Ces versions sont aussi munies de "chargeurs", pouvant contenir jusqu'à dix doses de produit, avec sélecteur de dose (de 1 à 10). Les deux types nécessitent une micropile pour alimenter le microcompresseur d'air intégré. 25\$, 500 g.; 150\$, 700 g. pour les nouveaux modèles.

Trousse de Premiers Secours standard CEPMES: inclus les composants suivants: 20 doses de désinfectant, 10 doses d'antibiotiques, 5 applications de baume et pansements dermiques, 10 doses d'analgésiques, 10 doses de stimulants et 25 applications de bandages et pansements. Comprend aussi du petit matériel (ciseaux, mini-scalpel, fil et aiguilles, etc...), une fiasque d'alcool fort quelconque, au goût du client et un injecteur standard. 50\$, 1 kg.

Médibloc Portatif: complément indispensable de tout médecin qui se respecte, le médibloc voit son contenu varier suivant les états et les fabricants. En voici une version plus ou moins standard, dont le contenu peut subir des modifications, au gré des joueurs et du déhemme.

Contient 200 doses de désinfectant, 100 d'antibiotiques, 100 d'analgésiques, 50 de tranquillisants et 50 de stimulants. Inclut aussi 150 applications de bandages et pansements et 50 de baume et pansements dermiques, ainsi que 5 l. de substitut sanguin, 20 doses de CGGP (cf. le chapitre **Tiens! encore vous, cher client...**) et 5 doses d'antidotes (cf. *Borgia dept. store*) pour chaque type. Du côté du *hardware*, on trouve de l'outillage médical miniaturisé et 5 injecteurs automatiques. Dans l'outillage nettement moins standard mais tout aussi utile, une gourde d'alcool (1 l., au choix du client...) avec gobelet et un morceau de cuir très dur (pour quand il n'y a plus d'analgésiques...).

Le médibloc est contenu dans un attaché-case blindé (Prot. 15, CS 2) et doit être utilisé avec un pocket muni au moins d'un écran couleur. 2'500\$, 12 kg. (il existe des versions munies de générateurs antigrav, ramenant le poids à 7.5 et 5 kg. et coûtant respectivement 4'000 et 7'500\$).

Restez branchés!

C'est bien, vous êtes contents? Vous avez tous vos jolis petits appareils électriques et électroniques. Bien! Maintenant, comment vont-ils fonctionner, dites-les-donc..? Ouais, d'accord, ils sont vendus avec leurs piles ou batteries, mais où sont les recharges, vous apercevez-vous d'un seul coup d'un seul tout en refeuilletant d'un œil angoissé les pages de l'équipement... Eh bien elles sont là, cessez de courir comme le ridicule individu que vous êtes!..

Micropiles: la batterie électrochimique miniaturisée portée à son summum! Ressemble à une pile de *walkman* au point de vue de la taille. 0.5\$, poids insignifiant.

Batterie: comme au-dessus, sauf que c'est pas trop miniaturisé, vu que ça a à peu près la taille d'un paquet de cigarette et la puissance d'une batterie de bagnole... A titre d'idée, une batterie est 50 fois plus puissante qu'une micropile. 25\$, 100 g.

- **Micropile/batterie rechargeable:** au lieu d'être jetable, permet d'être réutilisée plusieurs fois. Prix x 10.

- **Micropile/batterie antimat:** invention eyldarin, les batteries antimat, appelées aussi **batteries alpha**, puisent leur énergie dans l'antimatière (comme leurs noms l'indique). Le résultat en est une durée de vie augmentée d'un facteur d'environ cinquante... et un prix exorbitant. Micropile: 1'500\$. Batterie: 7'000\$. Poids identique aux modèles originaux.

Chargeur pour batteries et micropiles: une fois branché au secteur, le chargeur permet de réapprovisionner en énergie jusqu'à 10 micropiles, ou 1 batterie, en une heure. 50\$, 500 g.

Et, pour finir, quelques options amusantes...:

La miniaturisation

Tout le matériel que vous avez à disposition est censé être ce que l'on fait de mieux, de plus petit et de moins cher dans la Sphère. Cependant, vous êtes tout à fait en droit d'exiger encore plus! Mais si!.. En fait, si vous avez

envie de matériel-gadget miniaturisé pour jouer au petit espion en herbe, vous serez heureux d'apprendre que la miniaturisation existe!

Petit problème, ça coûte! Un max!.. Soit N le facteur de division du poids de l'appareil. Ledit appareil miniaturisé aura alors un poids de (poids original) $\times N$ et un prix de (prix original) $\times (2 \times N)$. Pas compris?..

De toute façon, il ne s'agit là que d'une règle optionnelle, et de plus le déhemme reste seul juge sur ce qui peut être miniaturisé ou pas et jusqu'à quel point ça peut l'être!

Dans l'exemple ci-dessus, l'appareil photo miniaturisé est plus petit que sa carte-film...

La gadgetisation

Deuxième chapitre de notre fabuleuse histoire "L'Espion Qui

m'Emmerdait", pour le cas où cela ne vous suffit pas de réduire des appareils photo à la taille d'un pépin de raisin, il vous faut en plus l'intégrer dans le raisin en question...

D'abord, on ne peut pas intégrer un appareil quelconque dans un objet qui fait moins du double de son poids.

De même, le poids total des gadgets au sein d'un seul et même objet ne peut dépasser la moitié du poids original dudit objet.

Le prix de l'appareil intégré est alors multiplié par deux, alors que son poids est ajouté à celui de l'objet dans lequel il est intégré.

Comme au-dessus, le déhemme est seul juge, etc...

- **Un exemple, qu'on en finisse..:** un appareil photo couleur (300 g., 20\$), réduit à un poids de 30 g. ($N = 10$) coûtera $(20 \times 2 \times N)$ 400\$.

- **Exemple:** un canif 49 lames (5\$, 100 g.) + briquet électrique (10\$, 250 g.) pèsera 350 g. et coûtera $[(2 \times 5) + 10]$ 20\$.

"Can you see the day
When everyone can say they've got one?
So many are afraid,
Concealing all their secret weapons"
(Saga)

Armement

Dans **Tigres Volants**, un axiome prévaut: toutes les armes sont mortelles... certaines le sont seulement plus que d'autres! Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais si vos joueurs ont tendance à lorgner vers les armes les plus dangereuses, montrez-leur les tables de combat, en leur précisant que c'est le même régime pour tout le monde (même si c'est pas vrai)...

Voici donc le chapitre réservé aux maniaques de l'artillerie, qu'elle soit légère, lourde ou déraisonnable. Je tiens toutefois à préciser que toutes les descriptions pseudo-scientifiques qui suivent reposent sur des bases aussi solides que l'argumentation d'un politicien extrémiste. Donc, ne venez pas me casser les pieds en me disant que tel ou tel truc est impossible: JE SAIS!..

Caractéristiques des armes

- La **Cadence de Tir (CT)**, désignant la rapidité de l'arme. "1" ou "2" signifient un ou deux tirs par seconde; "0.5" un tir toutes les deux secondes, "0.33" un toutes les trois secondes et "0.25" un toutes les quatre secondes. "A" pour "automatique" indique une option "rafale", qui permet de tirer 5 balles en une seconde.
- Le **Facteur d'Attaque (FA)**, qui détermine la puissance de l'arme sur une cible vivante (du moins, avant l'impact...). Varie de -1 (p'tits poings pas si musclés que ça...) à +20, avec au-dessus +XX, qui représente une arme pour laquelle on ne se soucie même plus de tirer les dégâts...
- Les **Dommages aux Structures (DS)**, donne le nombre de points de CS perdus par les structures (bâtiments, véhicules, etc...) et autres pas-vivants si la **Prot.** est pénétrée. Varie entre 1 et beaucoup!..
- Le **facteur de pénétration** (ou plus simplement **Pénétration**, abrégé **Pén.**), qui désigne l'efficacité de

l'arme en général. Comparée à la protection de la cible, elle donne les dommages que celle-ci va subir, à moins d'une intervention divine...

- L'**Aire d'Effet (AE)**, seulement sur certaines armes, dont celles dites à dommages explosifs. Donne la taille de la zone dans laquelle les pleins effets seront ressentis. Est indiquée en @ Y, c'est-à-dire en rayon de Y mètres ou en Y x Z, à savoir un cône de Y mètres de long par Z mètres de base.
- Le **poids** en kilogrammes (kg.), pour l'arme chargée.
- Le **prix** en dollars (\$).
- La **portée (Por.)** en mètres, donnant la portée utile de l'arme (cf. **Combats**). La portée maximum est égale au double de ce chiffre.
- Les **munitions (Mun.)**, désignant la capacité de l'arme, une fois chargée jusqu'à la gueule, ainsi que le type de chargeur employé (clip, batterie, balle...).
- La **catégorie (Cat.)**, qui va de 1 (arme en vente libre, habituellement ridicule, qu'on peut trouver partout ou presque), 2 (arme soumise à une réglementation plus ou moins stricte, suivant les bleds), 3 (arme à usage réservé aux militaires et autres étatisés), jusqu'à 4 (arme formellement interdite par tout le monde en général et le CEPMES en particulier). Ce chiffre agit en général comme multiplicateur du prix de l'arme lors de son achat, ainsi que sur les chances de les trouver dans telle ou telle boutique. Je recommande chaudement aux déhemmes de jouer à fond sur ce point, cela calmera sans doute les joueurs...

Note sur la fiabilité des armes

Sauf indication contraire, toutes les armes s'enrayent sur un résultat de 99 (naturel) au dé. Cela signifie que l'util-

isateur doit passer 2 secondes à la désenrayer. Sur un résultat de 00 (naturel, toujours), l'arme se coince de manière largement plus grave et nécessite des réparations. Ces réparations coûtent un dixième du prix de l'arme (modificateur de **Cat.** inclus) chez un revendeur spécialisé, ou seulement un vingtième (plus un petit %**mécanique** ou %**électronique** réussi...) si on veut (et peut) le faire soi-même.

Accessoires d'armement

Bride: simple ficelle de 2 m., munie d'un enrouleur et reliée à l'arme. Ainsi, vous pouvez être sûr qu'elle n'ira jamais bien loin... Seulement pour pistolets et revolvers. 5\$, 100 g.

Bretelle: permet d'avoir son fusil toujours à portée de main sans avoir à se fatiguer ou à s'encombrer en le tenant tout le temps. 5\$, 50 g. pour une bretelle renforcée, permettant d'éviter des vols à l'arraché.

Holsters: moyen le plus pratique et le plus courant de ranger ses armes sur soi sans que ça déforme les poches du complet. Se portent habituellement à l'aisselle, à la hanche ou à la jambe. Parfois aussi dans le dos dans le cas de fusils.

- **holster fermé:** muni d'une lanière de sécurité. Réglementaire (donc obligatoire!) dans la plupart des forces de police et militaires des pays "civilisés". 10\$, 200 g. Une seconde pour sortir l'arme.
- **holster ouvert, fourreau:** comme au-dessus, mais sans la lanière de sécurité, d'où un dégainage nettement plus rapide. Utilisé d'un côté comme de l'autre de la loi par un peu tout le monde. 5\$, 100 g. **RX** -3.
- **holster/fourreau éjecteur:** une mauvaise surprise pour votre adversaire en cas de duel: l'arme se précipitera d'elle-même dans votre main. Nécessite une **DE** de 15 minimum, ou alors la réussite d'un **TDE** +3 (en cas d'échec, le perso jongle pendant une seconde avec l'arme, parce qu'il l'a mal reçue. En cas d'échec critique, le perso rate totalement l'arme, qui tombe par terre...). 75\$, 250 g. **RX** -1.
- **crochet:** un simple dispositif mécanique ou magnétique, prévu

pour se détacher à la moindre traction un tant soit peu forte. 15\$, 50 g., **RX** -2.

Bras porteur: encombrant dispositif, constitué d'un harnais électro-hydraulique, divisant par 2 (au niveau de l'encombrement, tout au moins) le poids d'un fusil, fusil automatique ou arme d'appui qui y serait attaché. 500\$, 3 kg.

Compensateurs de recul: pour les armes à fort recul (cf. **Force minimum**, chapitre **Encombrement**), réduit le malus de 1 (ou de 2). 250\$ ou 750\$.

Désignateur laser: il s'agit d'un micro-microlaser, qui est réglé de manière à marquer d'un petit point de lumière rouge le point d'impact présumé. Donne un gros +15% à moins de 15 m., ainsi qu'un impact psychologique qui ne saurait échapper aux fans de *Terminator*. 500\$, 100 g.

Viseur optique: donne +5% au tir à courte portée et +10% à longue portée. Ne fonctionne pas pour des tirs à la hanche ou "instinctifs". 250\$, 250 g.

Viseur numérique: amélioration du gadget ci-dessus, avec estimation de la distance et de la vitesse de la cible, plus possibilité de zooming. En bref, une caméra numérique montée sur fusil. Bonus de +15% à courte portée et de +30% à longue portée. 1'000\$, 500 g.

Viseur cybernétique: système électro-mécanique d'assistance au tir. Couplé sur le bras et l'arme, directement au casque, où un **affichage A.P.F.** (cf. **ordinateurs in Equipement**) inclus renseigne le tireur sur sa cible. Accorde +15% au tir dans n'importe quelle situation, mais uniquement avec des revolvers, pistolets ou arme de taille similaire. 2'000\$, 1.5 kg.

Note Tous les améliorateurs de visée ci-contre incluent dans leur prix l'installation sur l'arme et le réglage du bazar. Pour un supplément de 1'000\$, on peut transformer un **viseur optique** ou **numérique** en **viseur holographique**, ce qui permet de bénéficier des bonus aussi pour un tir à la hanche ou instinctif.

Silencieux/cache-flammes: ne fonctionne que pour les armes à feu (sauf fusils à pompe et *Winchesters*). Réduit le gros **BANG!** de l'arme à un **pop!** un poil plus discret, mais peu impressionnant. Cache aussi, comme son nom l'indique, la flamme de départ du coup. 50\$, 500 g.

Antivol thermique / biologique: mécanisme basé sur les ondes thermiques ou biologiques (selon les modèles) du possesseur de l'arme. Ne peuvent être installés que sur des armes fab-

riquées après 2150. Toute tentative d'utilisation par quelqu'un d'autre résultant en un blocage de l'arme (**standard**) ou une décharge électrique de 5 UPE (**tueur**)...

Thermique simple: 200\$ 50 g.

Thermique tueur: 750\$ 100 g.

Biologique: prix x 5 (-30% au %**électronique** et au %**systèmes de sécurité**).

Les antivols tirent leur énergie d'une micropile de 500 heures de capacité. Une seconde d'utilisation de l'antivol tueur pompe 50 heures d'un coup...

Note: toutes les forces armées et de police de la Sphère installent sur leur équipement important (armes, écrans, radios et ordinos) un **antivol thermique** ou **biologique**.

Pour déconnecter un antivol... bonne chance! Il faut d'abord réussir un %**systèmes de sécurité** -30%, qui permet de savoir où se trouve le système, et surtout, de quel type il est. Si ce jet est raté, on ne peut rien faire, faute d'informations. Pour le cas où on aurait réussi, il faut ensuite réussir un %**électronique** -30% pour pouvoir désamorcer l'antivol. En cas d'échec, l'objet auquel il était rattaché est détruit par un gros coup de marteau au mauvais endroit...

On peut aussi tourner en dérision un **antivol thermique**, grâce à un petit gadget, appelé **brouilleur thermographique**, se présentant sous la forme d'un épais gant en simili-cuir de 250 g., muni d'une micropile standard (12 heures d'utilisation) et ne se trouvant qu'au Marché Noir au prix de

Les armes de combat rapproché

Les fusils, c'est bien beau pour garder l'ennemi à distance, mais une fois au contact, ça n'a plus qu'une utilité assez réduite. Qui plus est, les armes de combat rapproché sont très discrètes.

Poing américain

On ne sait pas très bien de quand date ce curieux accessoire qu'est le poing américain. Cette arme consiste en plusieurs bagues d'acier soudées entre elles et à une barre recourbée. Les bagues elles-mêmes sont renforcées du côté opposé à la barre courbe (vous me suivez toujours?). Le tout se porte aux doigts avec la barre dans la paume. *Comprendo?..*

Compétence: armes naturelles (si!).

Poignée cinétique

Ce rustique coup de poing a subi ces deux derniers siècles un coup de vieux, avec l'apparition de la poignée cinétique. Reprenant le même principe, elle ajoute un multiplicateur de force cinétique dans la partie sensée rentrer en contact avec l'adversaire, le tout étant souvent inclu dans un gant renforcé, histoire de protéger un minimum la main.

On peut ajouter à la plupart des autres armes de combat rapproché, voire même certains pistolets et revolvers (à la discrétion du déhemme) un poing américain ou une poignée cinétique, pour un supplément de 10\$. Il est aussi à noter que ces deux armes font des dommages incapacitants (cf. **Combats, Bonjour les Dégâts**).

La poignée cinétique nécessite une batterie similaire à celles des lasers (q.v.), une charge équivalant à 30 secondes de fonctionnement.

Compétence: armes naturelles.

Dague/Bayonette/Surviknife

Dire qu'il existe plusieurs genres de dagues serait sombrer dans un euphémisme tellement profond que l'on aurait du mal à en sortir avant plusieurs années: bayonette, *Surviknife* (américanisme pour "couteau de survie"), cran d'arrêt, *navaja*, papillon, etc...

Compétence: armes blanches.

Epée

Mesurant entre 60 et 120 cm., l'épée, malgré son statut d'antiquité, est une arme encore très souvent rencontrée dans la Sphère (habituellement avec quelques mineures modifications, mais faut pas le dire!..).

Anecdote: à l'époque de l'*Arlaurientur*, seuls ses citoyens avaient le droit de porter épée. Lors de la fin de celle-ci, beaucoup d'ex-peuples soumis adoptèrent le port de cette arme comme signe de libération.

Compétence: armes blanches.

Espadon

Appelée aussi "épée à deux mains", c'est une lame mesurant entre 125 et 200 cm. qui, comme son nom l'indique, se manie avec deux mains pour être réellement efficace. Avantage: garde l'ennemi à distance...

Compétence: armes blanches.

Lame ECF

La lame ECF (pour Effet Champ de Force) est en fait un abus de langage, puisqu'il n'y a pas de lame. En effet, l'arme consiste en un manche d'épée ou de dague, plus éventuellement la garde, et c'est tout... En fait, cette "épée sans lame" contient un générateur de champ de force et une antenne très mince, mais pouvant s'allonger jusqu'à un mètre, qui sert de support auditif champ de force. Le tout constitue une arme de combat rapproché à énergie très efficace, principalement utilisée par la Fédération des Hautes-Terres.

Les batteries pour lame ECF sont les mêmes que celles pour les lasers (q.v.) et assurent 30 secondes d'utilisation continue par charge.

Compétence: armes blanches.

Alkivinar (lame photonique)

Développée à la fin de l'*Arlauriëntur* par les Eyldar dans la foulée des armes à photon (q.v.), l'*Alkivinar* est l'arme des derniers seigneurs de l'*Arlauriëntur*, et maintenant, seules quelques familles areyldar la possèdent, de même que la légendaire Garde Blanche Highlander, qui copièrent sans scrupules le modèle... C'est une des armes de combat rapproché les plus efficaces de la Sphère.

Les *Alkivinari* utilisent des batteries de laser (q.v.), en comptant 10 secondes d'utilisation par charge.

Compétence: armes blanches.

Hache (de bûcheron)

La hache de bûcheron regroupe tous les types de haches-outils, avec un manche court (env. 50 cm.) et un fer pas très large. En bref, pas un machin avec lequel on peut facilement tuer son prochain (cela dit, c'est quand même mieux que rien).

Compétence: armes blanches.

Hache (de bataille)

Au contraire du précédent, la hache de bataille est un formidable, quoiqu'un peu lourd, outil de bataille. Lorsque cette masse énorme arrive à pleine vitesse contre n'importe quoi, même un blindage véhiculaire, on peut être sûr que c'est le n'importe quoi qui va avoir tort!

Compétence: armes blanches.

Hache Siyansk

Comme son nom l'indique, les Siyani sont à l'origine de cette sorte de hache d'abordage de l'ère stellaire. Créée en -250 (environ), la Hache Siyansk fut développée pour équiper les forces de surveillance des diverses Guildes

Nom	FA	DS	Pén.	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Poing américain	+(+1)	0	5+FO	0.1	5	1	-
Poignée cinétique	+(+2)	0	10+FO	0.1	20	1	(batt.)
Dague etc...	+2	0	10+FO	0.5	10	1	-
Épée	+3	1	15+FO	4	50	1	-
Espadon	+4	1	25+FO	7	100	1	-
Lame ECF	+5	2	50	0.5	1'000	3	(batt.)
<i>Alkivinar</i>	+8	3	70	1	5'000	3	(batt.)
Hache (de bûcheron)	+3	1	15+FO	2	20	1	-
Hache (de bataille)	+4	2	25+FO	7.5	75	1	-
Hache Siyansk	+10	3	60	15	7'500	3	(batt.)
Matraque	+1	0	5+FO	0.5	10	1	-
Casse-tête (1 - 2.5 kg.)	+2	0	10+FO	1 - 2.5	20	1	-
Casse-tête (2.6 - 7.5 kg.)	+3	1	15+FO	2.6 - 7.5	40	1	-
Casse-tête (7.5+ kg.)	+4	1	20+FO	7.5+	75	1	-
Lance	+3	0	20+FO	5	20	1	-
Hallebarde	+5	1	25+FO	10	100	2	-
Tronçonneuse	+7	2	40	12	200	1	(batt.)
Tronçonneuse ECF	+9	3	50	5	2'500	2	(batt.)

Marchandes en ces périodes d'intense piraterie, elle apparut instantanément comme une réussite.

Il faut dire que plus de 10 kg. de métal, formés en un fer de 60 x 40 cm. au bout d'un manche de 120 cm., le tout rehaussé par un dispositif ECF ne sont en rien faits pour rassurer le pauvre type en face sur la pureté des intentions du possesseur.

La Hache Siyansk fonctionne sur batterie de laser, qui lui permet de fonctionner pendant 20 secondes d'utilisation continue par charge de la batterie.

Compétence: armes blanches.

Matraque

Grand classique des régimes policiers et des truands n'aimant pas se salir les mains, la matraque est encore très appréciée, d'abord parce qu'elle est discrète et qu'elle permet d'assommer quelqu'un sans avoir à trop l'abîmer...

Compétence: armes contondantes.

Masse/Casse-tête

Dans le même ordre d'idées, les masses, fléaux d'arme, *morgenstern* et autres casse-têtes (chinois), dont beau-

coup sont encore utilisés en combat rapproché, notamment par les Siyani.

En effet, leur grande taille et leur force monumentale font que, munis de leurs goupillons *king size* (parce qu'ils ne vont pas se servir des jouets taille humaine), ce sont de véritables terreurs des bastons du samedi soir. On ne compte d'ailleurs plus le nombre de videurs Siyani en activité dans la Sphère...

Anecdote: les Siyani appellent habituellement leurs casse-têtes des "rails de tram", en référence à un collègue à eux qui utilisait un authentique rail de tram.

Compétence: rail de tram euh... armes contondantes.

Lance

Arme d'infanterie, ainsi que de jet, la lance est connue sous une multitude de noms différents parmi les peuples les moins évolués technologiquement. Ce n'est rien d'autre qu'un épieu, dont la pointe est le plus souvent en métal et qui fait entre 150 et 300 cm. de long.

Compétence: armes d'hast.

Hallebarde

Techniquement, une hallebarde désigne à l'heure actuelle tout fer monté sur un manche de plus de deux mètres. Les hallebardes ne sont plus guère employées au combat à cause de leur maniabilité risible, mais font encore des armes d'apparat d'une rare prestance. En plus, c'est très impressionnant!.. Ce genre de gadget est encore utilisé par les Siyani et les Atlani (surtout dans le Royaume d'Eokard).

Compétence: arme d'hast.

Tronçonneuse

Longtemps considérée comme un honnête outil de travail pour bûcheron, la tronçonneuse, par l'intermédiaire de films américains d'un goût douteux, est devenue une arme des plus dangereuses... Le tranchant (et donc le danger) de la tronçonneuse vient de la chaîne d'acier sur les bords de l'engin, entraînée par un moteur électrique. Ça marche très bien avec le bois, encore mieux avec la chair...

La batterie de la tronçonneuse est apparentée à celle des lasers (q.v.), une charge équivalant à deux minutes de fonctionnement continu.

Compétence: armes d'hast.

Tronçonneuse ECF

Le succès de la tronçonneuse dans les arènes, sur les champs de bataille urbains et, accessoirement, sur les chantiers d'abattage, a conduit les fabricants à mettre au point au début de ce siècle les tronçonneuses à effet champ de force, comme les lames du même métal (si l'on peut dire...). La lourde chaîne, ainsi que le non moins lourd système d'entraînement d'icelle, fut virée au profit d'un dispositif ECF nettement plus performant.

Comme sa soeur aînée, la tronçonneuse ECF utilise une batterie de laser, chaque charge équivalant à 30 secondes de fonctionnement continu.

Compétence: armes d'hast.

Accessoires pour armes de combat rapproché

Arme en polycarbonate:

Vous rêvez d'une splendide arme, genre "Excalibur"? Mais vous êtes un petit maigrichon ridicule et l'idée-même de soulever l'engin de vos rêves vous épuise? Choisissez le polycarbonate: c'est ce qu'on fait de mieux en matière d'alliages, magnifique compromis entre légèreté et résistance. Disponible pour dagues, épées, espadons, haches (standard ou de bataille), lances et hallebardes.

Poids -50%, Prix x 10.

Générateur de choc:

Le générateur de choc peut s'adapter à n'importe quelle arme de combat rapproché ou primitive, sauf le poing américain, la poignée cinétique et les armes à énergie, et causer de -1 à -10 FV à sa victime, sous la forme d'un choc électrique d'intensité réglable. Seule une **isolation électrique** (cf. **Protections**) quelconque peut stopper les dommages.

Fonctionne grâce à une batterie de laser, avec une charge = -1 FV. Pour 250\$ supplémentaires, on peut faire installer un onzième réglage provoquant les mêmes effets qu'un **neutralisateur** (q.v.), pompant 5 charges.

FA +(spécial); +300 g., +500\$; Cat. 2.

Vibrateur:

Dispositif électromécanique, situé dans le manche de l'arme et mettant la lame de celle-ci en état de vibration transsonique, ce qui augmente considérablement l'efficacité du tranchant. Un tel système ne peut être installé que sur des armes munies d'une lame, telles les

dagues, épées, haches, etc... ainsi que les *shurikens* et les dagues de jet (q.v.).

Fonctionne sur micropile, pour une autonomie de 24 heures sans interruption.

FA +(2), **DS** +1 (maximum: 1), **Pén.** +10; +200 g., +250\$; **Cat.** 3.

Dissociateur d'impact:

Dérivé du **dissociateur moléculaire** (q.v.) Karlan, il est principalement employé par les Karlan et les Siyani. Ce dispositif se place sur une arme contondante et émet à l'impact un faisceau d'ondes, dont l'effet est similaire à celui des dissociateurs moléculaires. Les armes munies d'un dissociateur d'impact font des dommages standard, et non incapacitants, comme la plupart des armes contondantes.

Fonctionne, lui aussi, sur une batterie de laser, avec un coup par charge.

FA +(3), **DS** +1 (maximum: 1); +500 g., +1'500\$; **Cat.** 3.

Les armes "primitives"

Tout aussi péjoratif que puisse paraître ce terme, il est adéquat, vu qu'il désigne des armes conçues il y a tellement longtemps que ça fait mal à la tête d'y penser. Petit détail: les armes primitives ne connaissent de problèmes que sur un 00, ce qui équivaut habituellement à une corde cassée, ou quelque chose du style...

Shuriken/Dague de jet

Les *shurikens* sont aussi ce qu'on appelle les "étoiles japonaises". Ce sont des petites lames de jet, très prisées pour leur discrétion et leur esthétique. On considère que les dagues de jet ont les mêmes caractéristiques, l'exotisme en moins, histoire de se simplifier la vie.

Compétence: armes de jet.

Shuriken-laser

Variante moderne du *shuriken*, devant plus son nom à l'imagerie populaire qu'à la technologie employée, puis qu'il s'agit d'un *shuriken* presque normal, s'il on excepte le dispositif ECF qui renforce le tranchant des bords.

Une micropile assure un fonctionnement pour une utilisation (un coup, quoi...).

Compétence: armes de jet.

Labskint ("oursins" de jet Karlan)

A première vue, ces oursins ne sont rien d'autres que des billes en fibre de verre, d'environ 10 cm. de diamètre. Mais une fois en vol, une vingtaine de petites pointes d'un centimètre de long sortent de l'objet.

Ce n'est pas une arme très dangereuse, si l'on excepte la possibilité de verser une dose de n'importe quel type de poison (cf. *Borgia Dept. Store*) à l'intérieur. On peut même s'amuser à les tirer avec une fronde (voir ci-dessous), ce qui porte le **FA** à +4.

Compétence: armes de jet.

Fronde (Staffsling)

De par sa force de frappe, une fronde peut tuer aussi facilement qu'un arc! De taille plus réduite, donc plus facile à transbahuter, la fronde est devenue une arme plaisante pour de nombreux chasseurs avides de "naturel" et de "vraie chasse", ainsi que pour les gangs des banlieues glauques.

Une fronde peut tirer à peu près n'importe quoi de plus ou moins rond et d'environ 5 cm. de diamètre. Les "vraies" billes de fronde pèsent 50 g. et coûtent 0.5\$ la pièce.

Compétence: armes primitives.

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Shuriken / Dague de jet	1	+2	0	FO	10	0.2	20	1	-
Shuriken-laser	1	+4	0	15+ FO	10	0.2	120	1	-
Labskint	1	+1	0	FO	10	0.3	35	1	-
Fronde (<i>staffsling</i>)	0.5	+3	0	20	25	0.5	40	1	-
Arc léger	0.5	+3	0	20	50	1.5	50	1	-
Arc lourd	0.5	+3	0	25	100	2.5	20	1	-
Arbalète 2030	0.5	+5	0	35	200	2.5	200	1	-
Arbalète automatique	1	+5	0	35	175	3.5	350	1	clip 5

Arc

La technologie archère remonte à un tel paquet d'années que les Eyldar eux-mêmes, pourtant à l'origine d'icelle, ont renoncé à compter. Le terme "léger" (ou "lourd") en parlant d'un arc ne désigne pas son poids, bien que cela soit aussi le cas, mais sa puissance. Les arcs contemporains sont en bois, mais aussi en fibre de carbone et autres matériaux composites.

Les arcs ne sont plus en général utilisés que par des chasseurs nostalgiques ou des Eyldar, ces derniers étant bien évidemment les spécialistes de la fabrication des arcs.

Pour ceux qui ne sont pas au courant, les arcs emploient des flèches. Elles sont le plus souvent en fibre de carbone, pèsent 100 g. et coûtent 1\$ pièce. Elles sont réutilisables, tant qu'on arrive à les retrouver ou qu'elles n'ont pas heurté une surface trop solide.

Compétence: armes primitives.

Arbalète 2030

L'arbalète, si chère à cette vieille pomme de Guillaume Tell, a subi un sérieux dépoussiérage vers le milieu du 21e siècle. Construite par les usines 2030 de Copacabana, elle a un système de tension de la corde entièrement automatisé et entraîné par un moteur électrique; un tireur entraîné puisse tirer cinq carreaux en moins de 10 secondes. De plus, les branches sont repliables et dépliables comme les baleines d'un parapluie automatique, réduisant l'encombrement à celui d'un fusil à canon court.

Le fonctionnement des systèmes électriques de l'arbalète est assuré par une batterie standard, pour 50 utilisations.

Compétence: armes primitives.

Arbalète automatique

L'arbalète à répétition étant devenu sujet à fantasmes de scénaristes ou à gags pour fans d'*heroïc-fantasy*, les usines 2030, n'étant plus à un délire près, se dirent: "Après tout, pourquoi pas?.." et se lancèrent dans l'histoire. Surprise! il s'avéra que c'était à l'époque (environ 2120) techniquement réalisable, dont acte!..

Le modèle automatique diffère seulement du modèle standard par le système de chargement du carreau, qui s'effectue par un chargeur classique situé sous l'arme, et le carreau, dont l'empennage est rétractable.

Comme le modèle 2030, l'arbalète automatique est munie d'une batterie standard pour les mécanismes électriques, d'une autonomie de 25 coups. Les carreaux pour arbalètes, fabriqués suivant le même modèle que les flèches, accusent le poids respectable de 100 g.; ils coûtent 1\$ pour l'arbalète standard et 2.5\$ pour l'automatique, la pièce.

Compétence: armes primitives.

Munitions spéciales

A l'instar de nombreuses autres armes (vous verrez plus loin...), arcs et arbalètes peuvent utiliser des flèches et des carreaux spéciaux. La plupart de ces gadgets technologiques sont le fait des Eyldar et des Atlani, qui sont d'ailleurs aussi les seuls à encore utiliser arcs et arbalètes de manière régulière.

Antistructurelle: une pointe en métaux lourds, voire une petite charge explosive, fait passer le DS de 0 à 1. Prix x 10. Cat. 2.

Antipersonnelle: généralement rien de plus qu'une pointe barbelée ou dum-dum. FA +1. Prix x 5. Cat. 2.

Perçante: on utilise habituellement une pointe en diamant ou en teflon, histoire d'augmenter la Pén. de 15. Prix x 10. Cat. 2.

Générateur de choc: voir **armes de combat rapproché**. Le modèle pour carreaux et flèches ne fait qu'assommer la victime (comme le onzième réglage) et ne marche qu'une fois (même si on peut ensuite recharger la micro-micropile...). 100\$. Cat. 1.

Creux: permet d'y verser une dose de n'importe quelle toxine choisie avec amour au *Borgia Dept. Store* (cf. **Equipement**). FA -1 (dommages incapacitants). Prix x 2.

Explosifs: une micro-grenade montée sur la pointe de la flèche ou du carreau, et il ne vous manque plus que la jungle du Viet-Nam... Prix selon la grenade, poids +50 g. -25% au %**armes primitives**.

Grappin: pour arbalètes seulement. Cf. **Equipement**.

Note

Seules les trois premières options sont cumulatives entre elles.

Les armes cinétiques

A: Les armes à feu

Invention purement terrienne, les armes à feu sont apparues dans leur version les plus primitives aux alentours du 12 ou 13e siècle (selon le cal-

endrier chrétien). Le principe, de prime abord tellement hasardeux que les terriens sont les seuls dans toute la Sphère à s'y être osé, repose sur une propulsion du projectile assurée par une charge de poudre noire, ou tout autre substitut chimique dérivé d'icelle.

Ce genre d'arme, de par son apparente rusticité et son efficacité, régna pendant plus de deux bons siècles sur les multiples champs de bataille de la Terre, avant d'être quelque peu supplanté par les armes à rayonnement et à énergie, et encore... De nos jours, ce sont encore des armes personnelles et militaires largement utilisées par civils et autorités de la plupart des mondes occupés par des terriens.

Elles ne s'enrayent que sur un résultat de 00... Rustique, soit, mais efficace!

Compétence: armes cinétiques.

Automag

L'*Automag* est en 2290 l'arme de poing la plus courante dans la Sphère, et ce depuis près de trois siècles. A l'origine, l'*Automag* est un développement du **US Colt .45 1991**, développé en 2029 par l'armée sud-américaine.

Repris par la Fédération des Hautes-Terres en 2084, l'*Automag* est finalement porté à perfection par sa fabrication en matériaux légers. A l'heure actuelle, l'*Automag* est employé par une centaine de forces de police et une douzaine d'armées, dont évidemment l'armée highlander.

Starstrike .51

Le **NSA Starstrike** est le plus gros pistolet du monde, avec un calibre de près de 13 mm. Curieusement, il n'est à porter au crédit ni des Américains ni des Européens, puisque c'est une firme highlander, *Norsk-Svenska Arms*, qui le mit au point en 2206.

C'est aussi une des armes les plus fiables et les plus enviées dans la Sphère, fabriquée initialement à 5'000 exemplaires, puis sur commande spéciale. Il en existe de multiples options, toutes plus coûteuses les unes que les autres, du plaquage or au viseur holographique.

teuses les unes que les autres, du plaquage or au viseur holographique.

Winchesters 2030 et 2280

Née en 2011 à Copacabana, la "*mutie Winchester*", comme elle fut surnommée au début, entra dans la légende lors des Révoltes Mutantes de 2012. Là, elle équipa la plupart des forces de Copacabana et contribua dans une large part à leur victoire.

Alimentée par chargeur, la *Winch 2030* possède un système de chargement unique qui lui donne une cadence de tir plus élevée que pour les fusils à pompe. Pour tout arranger, la propulsion de la balle est assurée, outre par l'explosion

Note

Le calibre est donné selon la notation anglo-saxonne, à savoir en pouces, où par exemple ".22" signifie "0.22 pouces" et où un pouce fait 2.55 cm. Pour les maniaques qui voudraient recréer leurs armes préférées, voici une petite table de correspondance entre calibres en pouces et en millimètres:

5.56 mm = .223
6.35 mm = .25
7.63 mm = .303
9 mm. = .35
10 mm. = .38
11.43 mm. = .45
12.7 mm. = .50
20 mm. = .80

Je ne prend pas du tout compte ici des différentes munitions utilisées (*magnum, parabellum, etc...*).

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Revolver de moins de .31									
.22 <i>Safeguard</i>	1	+5	0	20	25	0.9	35	1	6 balles
Pistolet de moins de .31									
.28 <i>Watchdog</i>	2	+5	0	20	30	1	75	1	clip 10
Revolver .31 - .44									
.38 <i>Anaconda</i>	1	+6	1	25	20	1.1	75	1	6 balles
Pistolet .31 - .44									
.44 <i>Spartacus</i>	2	+6	1	25	25	1.2	120	1	clip 10
Revolver de plus de .44									
.499 <i>Mastodont</i>	1	+7	1	30	20	1.2	110	2	6 balles
Pistolet de plus de .44									
<i>Frontière</i> 12.7	1	+7	1	30	20	1.5	200	2	clip 10
<i>Automag</i>	2	+6	1	30	30	0.9	200	2	clip 10
<i>Starstrike</i> .51	2	+7	1	35	25	1.2	500	2	clip 12
Pist.-mitrailleur .30 et moins									
M14 <i>O'Reilly</i>	2/A	+5	0	20	40	3.5	250	2	clip 50
Pist.-mitrailleur de plus de .30									
DWA <i>Firepower</i>	1/A	+6	1	25	30	4	350	2	clip 30
Fusil de moins de .31									
.227 <i>Mockingbird</i>	2	+5	1	30	400	4.1	140	2	clip 20
Fusil .31 - .44									
.303 <i>Renfield</i>	2	+6	1	35	350	5.2	220	2	clip 20
Fusil de plus de .44									
.45 <i>Max</i>	2	+7	1	40	300	7.5	300	3	clip 10
Fusil à pompe									
<i>Riotmaster II</i>	1	+6	1	25	75	4	125	1	8 balles
Fusil à pompe automatique									
DWA <i>Powerplay</i>	1/A	+6	1	25	75	4.5	400	2	clip 30
<i>Winchester 2030</i>	1	+7	1	35	60	5.5	350	2	clip 20
<i>Winchester 2030 Mod. 2280</i>	2	+7	1	35	60	6	600	2	clip 30
Fusil d'assaut .30 et moins									
AR-26 <i>Avenger</i>	2/A	+6	1	30	150	3	400	2	clip 50
Fusil d'assaut de plus de .30									
Eig-21 Spec. 9 mm.	2/A	+7	1	35	200	4.5	650	3	clip 30
Mitrailleuse									
US. M-90 B1	A	+8	2	45	300	10	1'000	3	clip 50
Canon à Tir Rapide 15 mm.									
DWA <i>Triad</i>	A	+10	2	50	150	15	2000	3	clip 100

initiale, par de l'air comprimé contenu dans deux réservoirs de chaque côté de l'arme, avec compresseur incorporé;

Les balles utilisées par les armes à feu coûtent toutes 0.5\$, histoire de se simplifier la vie. Elles ne sont cependant pas compatibles entre elles, faut pas rêver!.. Ce sont toutes (et ce depuis 2040 environ) des balles sans douilles (pour être précis, les douilles sont elles-même composées de l'agent explosif), dont la mise à feu est assurée par un système électrique, pour éviter des accidents dus à des chocs intempéstifs.

Les chargeurs supplémentaires pour armes cinétiques pèsent 100 g. par 10 balles (ou part de) de capacité. C'est clair que ça ne tient nullement compte du poids des balles de différents types ou de différents calibres, mais c'est plus simple.

- **Exemple:** Un chargeur pour *Starstrike* .51 (12 coups, q.v.) pèse 200 g., alors qu'un barillet pour Revolver AMAG .80 (6 coups) pèse 100 g.

d'où une vitesse initiale trois fois plus élevée que pour une balle normale.

Pour ses 250 ans, la *Winch* 2030 se fit offrir un lifting de grande classe, avec amélioration de l'aspect extérieur et technologie supérieure, puisque la *Winchester* 2030 Mod. 2280 (plus communément appelée *Winch* 2280) est entièrement automatique.

B: Les armes à accélération linéaire magnétique (AMAG)

Voici un des rares concepts d'arme cinétique qui ne soit pas à porter au crédit des Terriens. En effet, cette technologie d'armement a été inventée par les Eylidar, certains disent même qu'elle date d'avant l'*Arlauriëntur*. Le principe théorique est basé sur la propulsion d'un projectile métallique en l'accélération par des électroaimants disposés le long du canon.

Vers le début de ce siècle, les ingénieurs américains se penchèrent sur ces armes et décidèrent de reprendre l'idée, mais en plus terrien... Ainsi naquirent en 2215 les AMAG .80, dotés

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet AMAG .08	2	+4	0	20	25	0.9	350	1	clip 15
Pistolet AMAG .20	2/A	+7	1	35	50	1.2	1'000	3	clip 30
Revolver AMAG .80	1	+10	2	50	75	2.5	3'500	3	clip 6
Fusil AMAG .08	2	+4	0	20	300	3.2	1'000	1	clip 20
Fusil AMAG .20	2/A	+7	1	40	450	4.2	2'500	3	clip 50
Fusil AMAG .80	1	+10	2	60	500	6.8	8'000	3	clip 20
Appui AMAG .20	A	+8	2	45	500	10	5'000	3	clip 100

Le prix d'une balle de .08 AMAG est de 1\$. Il faut compter 10\$ pour une d'AMAG .20 et 25\$ pour une balle de .80.

d'un calibre "seulement" quatre fois plus gros que leurs prédécesseurs.

Une des particularités du revolver AMAG .80, si l'on excepte le fait que c'est un revolver antichar, réside dans son système de chargement, rendu complexe par la taille des cartouches. Il est doté

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Lance-Dard	1	+3	0	10	20	0.7	50	1	clip 10
Fusil Lance-Dard	2	+3	0	15	200	2.7	90	1	clip 30

Les dards coûtent 0.5\$ la pièce. Il existe aussi des dards creux (**FA +0**, **Pén. -10%**, dommages incapacitants (q.v.)), qui peuvent contenir une dose de n'importe quel type de poison (cf. *Borgia Dept. Store*); ils coûtent 1\$.

d'un barillet de six balles, qui présente la particularité d'être "jetable après usage", comme un chargeur normal.

Les AMAGs peuvent être utilisés dans le vide, ainsi que sous l'eau. Ils sont quasi-silencieux et leur projectile est virtuellement indétectable, vue la vélocité initiale de la balle (pas loin de 5'000 m/s pour les versions les plus récentes).

Compétence: armes cinétiques.

C: Les Lance-Dards

Créés il y a près de 10'000 ans, vraisemblablement par une des Lagues Atlani, le pistolet et le fusil lance-dard sont appréciés par une grande partie de la population de la Sphère pour leur simplicité, leur discrétion et leur précision, ce qui en fait une arme de chasse très courante.

Comme leur nom l'indique, le projectile est un dard, propulsé par un système à air comprimé. Construits dans des matériaux plastiques et composites afin d'en réduire les coûts et le poids, les lance-dards possèdent ainsi l'intéressante faculté d'être invisibles aux détecteurs de métaux.

Compétence: armes cinétiques.

D: Les Lance-Aiguilles

De fabrication ainsi que de principe eyldarin post-*Arlauriëntur*, les lance-aiguilles ont un système de base nettement plus compliqué que d'habitude, ce qui prouve que s'il ne faut qu'un minimum d'imagination pour tuer, il en faut nettement plus pour mettre au point une arme incapacitante. Les lance-aiguilles projettent du somnifère ou du paralysant, gelé et formé en aiguilles. Le tout est propulsé par air comprimé.

Les aiguilles de poison n'ont pas beaucoup de force de pénétration; elle est suffisante pour leur permettre d'atteindre les vaisseaux capillaires épidermiques et de s'y diluer. Il ne faut par contre pas qu'il y ait quelque chose de plus épais que du simple tissu sur la route, sinon l'aiguille rebondit lamentablement et va se perdre dans la nature.

La faible vitesse de l'aiguille et sa composition lui permet d'éviter les boucliers et écrans magnétiques; de plus, le calibre (quelques dixièmes de millimètres) du projectile rend son impact imperceptible (TTO -15).

Compétence: armes cinétiques.

E: Munitions spéciales

Eh bien oui, des munitions très particulières, aujourd'hui, car certaines situations nécessitent bien souvent plus que des balles classiques.

Il existe donc une panoplie impressionnante de munitions spéciales. Voici

quelques-unes de ces spécialités-maison:

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Lance-Aiguille	1/A	-	0	1	10	0.5	50	1	clip 20

Balles perçantes: prévues pour passer à travers les blindages personnels ou véhiculaires, les balles perçantes (ou *armor-piercing*, en grand breton), augmentent la **Pén.** de 20. Prix x 10. **Cat.** 3.

Balles à effet disrupteur: l'effet disrupteur est en fait fourni par un champ maser inclus dans la balle. Ce gadget double le **FA** de la balle, vis-à-vis d'un écran magnétique, mais pas vis-à-vis des dommages. Prix x 25. **Cat.** 3.

Balles antipersonnelles (AP): qu'on les appelle dum-dum, transsoniques ou quoi que ce soit d'autre, ces petites merveilles de la technologie font très mal là où elles touchent. Majore le **FA** de l'arme de 2. Prix x 10. **Cat.** 3

Balles antistructurelles (AST): habituellement fondues dans un alliage spécial ou autour d'un cœur de métaux lourds, les balles antistructurelles sont entre autres destinées aux pauvres duellistes loins de leur véhicule, tentant en vain de repousser les assauts ennemis avec leur vieux pétard **DS** +1 (minimum: 1), prix x 10. **Cat.** 3.

Balles en caoutchouc: utilisées par les unités anti-émeutes terriennes depuis plus de trois siècles, ce sont aussi de très bons accessoires pour gags idiots. **FA** +(-1), **DS** 0, **Pén.** -10, dommages incapacitants. Prix x 1 (seulement pour armes à feu). **Cat.** 2.

Chevrotine: antiques cartouches de chasse, encore utilisées parfois par quelques nostalgiques. **FA** +(+2), **DS** 0, **Pén.** 25, **AE** (Por./2; maximum 25 m.) x 1; dommages explosifs. Prix x 2. **Cat.** 2.

Fléchettes: successeurs de la chevrotine chez certaines personnes peu subtiles, ces balles envoient une volée de fléchette dans une **AE** conique de (Por./2; maximum: 25 m.) x 1 m. **FA** +(+2), **DS** 0, dommages explosifs (**Pén.** 50). Prix x 5. **Cat.** 3.

Les armes à rayonnement

Désignées pour la plupart autour du concept de lumière cohérente, les armes à rayonnement sont les plus classiques, les plus simples et les plus répandues des armes à énergie. Elles ont néanmoins de gros défauts, notamment au niveau des conditions atmosphériques. Les munitions employées par les armes à rayonnement, ainsi que par les armes soniques, sont décrites plus loin dans le chapitre.

A: Lasers

Les lasers sont les premières armes à énergie terriennes, si l'on excepte le lance-flammes. Un des premiers modèles, dont on peut encore voir un exemplaire au Musée des Techniques de Paris, date de 1986. La première version nécessitait à l'époque deux batteries de 2 kg. chacune. D'immenses progrès ont été accomplis dans ce domaine et les modèles actuels utilisent des sources de courant de taille plus raisonnable.

Leurs principaux avantages résident dans leur efficacité, leur faible coût et leur discrétion, puisqu'ils sont silencieux et que le faisceau n'est visible que dans l'obscurité ou à travers une légère fumée. Par contre, la fumée ou tout autre film en suspension, en concentration importante, bloquent totalement le rayon cohérent. De plus, étant composé

de lance-aiguilles utilisant en fait de munitions une fiole de dix doses de n'importe quel poison à choisir dans le **Borgia Dept. Store** (chapitre **Equipement**). A noter cependant que seuls les somnifères et paralysants sont autorisés (c'est-à-dire de **Cat.** 1). Le refroidisseur et le cristallisateur nécessitent une micropile (pour les deux) standard, qui permet de tirer 100 fois.

Toutes ces munitions sont compatibles entre elles (à part les balles en caoutchouc, les chevrotines et les fléchettes, qui ne sont compatibles avec rien du tout). En clair, on peut avoir une balle perçante, à effet disrupteur, antipersonnelle **ET** antistructurelle... Pour une arme à feu classique, pareille merveille de la science coûterait 12'500\$, sans modificateurs de **Cat.**

- **Exemple:** Une balle de *Starstrike* (**FA** +7) aura un **FA** de +14 vis-à-vis de l'écran, mais si elle touche le bonhomme derrière, elle n'aura toujours qu'un **FA** de +7. Faut pas pousser!..

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Laser	2	+5	1	30	35	0.9	500	2	batt. (1)
Fusil Laser	2/A	+5	1	40	400	3.2	1'000	2	batt. (2)
Laser d'appui	A	+6	2	-	500	8.5	5'000	2	batt. (3)

de lumière, le rayon d'un laser peut passer à travers des parois transparentes (avec plus ou moins de pertes et de déviations suivant les cas), mais est en partie réfléchi par les miroirs, ce qui peut donner des effets amusants...

Compétence: armes à rayonnement.

Laser d'appui

Arme antivéhiculaire conçue aux Etats-Unis pour les duellistes, elle se porte sur l'épaule et meule passablement fort! Seul son prix prohibitif pour

la masse des combattants du dimanche empêche qu'on en voie partout. Heureusement pour nous...

B: Les Radiants Basse (B) et Haute (H) énergie (Trilasers et Pentilasers)

Ces armes sont nées, comme leur nom l'indique, de la conjonction de trois lasers, ce qui leur donne une puissance de pénétration considérable. Cependant, la discrétion des lasers à beaucoup souffert de ce mariage de raison, puisque le rayon apparaît maintenant, d'un beau rouge foncé.

Leurs points faibles sont les mêmes que ceux des lasers classiques (fumée, etc...). Développés par la Fédération des Hautes-Terres au début de ce siècle, les Radiants B (pour "basse énergie") sont rapidement devenus les armes des officiers et de certaines troupes d'élite.

A partir du succès des Radiants B, et selon le fameux principe du "toujours plus", on s'est mis à faire des recherches quant au nombre maximum de lasers coupables. On a pas eu à chercher bien loin, puisqu'au-dessus de 5 tous les matériaux connus fondaient, y compris ceux qui composaient le

comme dessus de cheminée, la pénétration ainsi que la portée, ayant été améliorées. Il est néanmoins rare de le trouver en combat.

Les armes soniques

D'origine essentiellement Karlan, les armes à ondes soniques, ou plus simplement armes soniques, restent très rares de ce côté-ci de la Sphère. Conséquence directe, on ne sait quasiment rien sur le principe les régissant, si ce n'est qu'elles émettent des faisceaux d'ondes appartenant aux ultra- et infra-sons.

Toutes ces ondes ne sont efficaces que dans une atmosphère relativement dense, et donc d'aucune utilité dans le vide. Les armes soniques sont totalement insensibles aux écrans et boucliers, qu'ils soient magnétiques ou à énergie.

Compétence: armes soniques.

A: Les Disrupteurs

Il semble que les disrupteurs soient les premières armes Karlan dignes de ce nom. A l'origine utilisés comme outillage, pour la facilité avec laquelle ils coupaient à travers minerais et métaux, les disrupteurs furent plus tard montés en armes lors de troubles avec des créatures silicates.

Leur spécialité est de ne faire aucun dommage à un adversaire organique, mais de démolir consciencieusement la belle armure dans

laquelle il est enrobé...

Note: Il est bien évident que les disrupteurs n'ont aucun intérêt, si ce n'est comme outils ou comme armes anti-structurelles et anti-véhiculaires. Contre les différentes armures, ils détruisent 2 points de **Prot.** par "touché".

B: Les Disperseurs moléculaires

Autre invention Karlan, nettement plus méchante que la précédente, puisque n'endommageant en rien les structures, mais anéantissant la cohésion cellulaire des tissus organiques. Inutile de préciser que les dégâts de cette arme sont assez horribles pour avoir justifié son classement par la CEPMES en Cat. 4, ce dont les Karlan n'ont absolument rien à cirer...

Employés depuis environ -3500 (calendrier terrien) par les troupes normales

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Radiant B	1	+7	1	50	20	1.1	1'200	3	batt. (5)
Pistolet Radiant B <i>officier</i>	1	+8	1	55	20	0.9	2'500	3	batt. (5)
Fusil Radiant B	1	+7	2	55	100	3.7	3'500	3	batt. (5)
Fusil Radiant B <i>prestige</i>	1	+8	2	65	150	3.5	5'000	3	batt. (5)
Fusil Radiant H	1	+10	2	75	100	5.4	12'000	3	batt. (10)

canon, d'où malaise! Le résultat de ces recherches sortit des usines *Radiant Laser Research Inc.* en 2268 sous le doux nom de Radiant Haute Énergie (ou Radiant H). Cette arme équipe actuellement certaines unités de l'armée Highlander, telle la Garde Blanche présidentielle.

Compétence: armes à rayonnement.

Pistolet Radiant B officier

Arme de poing des officiers supérieurs highlanders, plus puissante que le pistolet classique. Habituellement, plutôt une arme d'apparat, car rares sont ceux qui osent la risquer sur un champ de bataille...

Fusil Radiant B prestige

Récompense les héros de guerre de la Fédération des Hautes-Terres. A remarquer qu'il n'est pas seulement conçu

du Haut-Commandement Karlan, les disperseurs ont été remplacés vers -300 par les **dissociateurs moléculaires** (q.v.).

C: Les Dissociateurs moléculaires

En quelque sorte la combinaison des deux dernières armes, les dissociateurs moléculaires émettent deux faisceaux d'onde sonique légèrement décalées. Le premier est un faisceau de disrupteur, le second de disperseur.

Le résultat est assez impressionnant, puisque, outre les dégâts propres (hem..!) aux faisceaux distincts, la combinaison et le déphasage entre les deux ondes résultent en une implosion, due à une dépression violente au point d'impact.

Conçues lors des dernières années des guerres contre l'*Arlauriëntur*, les dissociateurs équipèrent d'abord les commandos et les unités d'élite Karlan, avant d'être utilisées par toutes les forces armées du Haut-Commandement en remplacement des antiques disperseurs.

D: Neutralisateurs

Curieusement, cette arme non-mortelle est aussi de fabrication Karlan. "Curieusement", parce que les Karlan ne sont pas renommés pour leur délicatesse...

Toujours est-il que c'est aussi un des rares produits militaires qu'ils daignent exporter en quantité non-risible. Les acheteurs potentiels vont du paisible citoyen concerné par l'insécurité des rues aux forces de polices, en passant par les malfrats ne désirant pas se salir les mains.

Les neutralisateurs ont comme effet d'assomer leur victime propre en ordre. Les persos et les P.N.J. majeurs sont autorisés à un **TCO** +3/coup de neutralisateur reçu pendant la seconde. Un échec de ce **TCO** résulte en un gros dodo pendant (30 - **CO**) minutes, avec mal de crâne au réveil. En cas de réussite, le personnage est tout de même un peu flagada (-30% aux talents, -6 aux caractéristiques) pendant (60 - **2CO**) secondes.

Batteries pour lasers et armes soniques

Chaque type de batterie est caractérisé par deux choses: son format (pour armes légères, pistolets, etc...) et son nombre de charges. Celui-ci détermine le nombre de fois que l'arme pourra tirer avec cette batterie; le nombre entre parenthèses après l'indication **batterie** dans la colonne **munitions** de la liste des armes donne le nombre de charges pompées par un tir avec cette arme.

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Disrupteur	2	-	1	40	10	0.8	500	3	batt. (1)
Fusil Disrupteur	1/A	-	1	45	75	4.2	1'200	3	batt. (2)
Disrupteur d'appui	A	-	2	55	200	20	2'600	3	batt. (3)
Pistolet Disperseur	1	+7	0	25	15	0.8	1'000	4	batt. (2)
Fusil Disperseur	2	+7	0	35	125	3.5	2'400	4	batt. (3)
Fusil Disperseur Automatique	2/A	+7	0	35	100	5	3'100	4	batt. (3)
Disperseur d'appui	A	+8	0	40	200	30	4'200	4	batt. (4)
Pistolet Dissociateur	1	+9	1	25	20	1.2	2'500	3	batt. (3)
Fusil Dissociateur	2	+9	1	40	200	4.3	5'000	3	batt. (4)
Dissociateur d'appui	2/A	+10	2	50	300	15	7'500	3	batt. (5)
Pistolet Neutralisateur	2	sp.	0	10	10	0.8	100	1	batt. (1)
Fusil Neutralisateur	2	sp.	0	20	250	3.3	300	1	batt. (2)
Neutralisateur d'appui	2/A	sp.	0	30	300	14	1'000	2	batt. (3)

Batteries pour lasers et autres

Batterie	Maximum	Poids
Pour micro-arme	6 charges	50 g.
Pour pistolet	50 charges	250 g.
Pour fusil	100 charges	1 kg.
Pour arme d'appui	200 charges	5 kg.

Prix: 0.5\$ par charge.

Batteries rechargeables: 10\$ par charge.

Rechargeur de batteries: 50\$, 500 g. (à raccorder au secteur). Recharge 10 charges par heure.

Batteries antimat: 2'000\$ par charge. Se régénère à raison de 5 charges par heure.

Adaptateur: permet de brancher son arme directement sur secteur ou sur un véhicule (pour la consommation des armes branchées sur un véhicule, cf. *in Armement Lourd*, en divisant par cinq pour un pistolet ou un fusil, par deux pour une arme d'appui ou un Radiant H). Avec deux mètres de fil: 200\$, 500 g.; +1\$ et 100 g. par mètre supplémentaire de rallonge.

Note: Les batteries standard que l'on trouve dans l'**Equipement** ne peuvent être employées avec des lasers qu'au prix d'un bricolage infâme nécessitant un %**électricité**. Dans ce cas, elles sont considérées comme ayant 10 charges, alors que les micropiles n'en ont qu'une...

Les armes à énergie

A: Phaseurs

Sans doute les premières armes à énergie terriennes, puisque le principe en a été découvert à la fin des années 1980 et mis en application par l'armée américaine pendant la Troisième Guerre Mondiale. Le peu de fiabilité des prototypes contribua à leur abandon, avant que le principe ne soit repris en 2053 par la Fédération, et ce avec nettement plus de succès.

Ce sont des armes dont le principe repose sur un générateur de plasma nucléaire (ou plutôt dérivé de, puisque la proportion dans les dernières versions ne dépasse pas les 20%), ce plasma passant dans un calibre avant d'être éjecté à très haute vitesse. Tous les phaseurs sont composés d'un gros boîtier, porté habituellement à la ceinture et formant en même temps étui; il contient le générateur de plasma et le chargeur. D'un autre côté, on a l'arme proprement dite, qui est en fait le projecteur et le calibreur.

À signaler pour la petite histoire que cette arme doit son nom à un ingénieur américain qui avait vu un peu trop de séries TV de science-fiction et que les premières versions étant démunies dudit calibre, le tir était on ne peut plus imprécis et instable, d'où abandon.

Compétence: armes à énergie.

B: Fulgurants & Power.S.A.W.s

L'avènement des phaseurs ouvrit une nouvelle porte aux chercheurs en armement: l'énergie nucléaire et ses dérivés. En 2154, gros coup de tonnerre dans l'univers des armes personnelles: *Deathtoll Weapons America* annonce la mise au point d'une arme utilisant le même principe que les phaseurs, mais en employant un plasma composé d'antimatière.

Il est bien évident qu'il s'agit d'antimatière "abâtardie"; en effet, plus on va vers un plasma pur, plus ledit plasma est instable, plus gros sont les trous, mais aussi moins l'arme est fiable...

Pour en revenir à notre sujet, la paternité de l'arme, baptisée *POWERed Semi Antimatter Weapon*, est sujette à controverses. En effet, les Highlanders ont eux aussi mis au point à la même époque une arme similaire, après maintes déboires relatés dans le chapitre **Historique**, sous le nom de Fulgurant.

Dans le descriptif que vous trouverez plus tard, et ce sauf contre-indication (de votre médecin préféré) on ne parle que du Fulgurant, considérant le *POWER.S.A.W* correspondant comme ayant les mêmes caractéristiques (et vice-versa). Ces armes sont utilisées par les forces armées américaines, highlanders et israéliennes depuis 2160-2175.

Compétence: armes à énergie.

Police POWER.S.A.W

Cette version raccourcie, allégée et encore plus moche du fusil *POWER.S.A.W* 2256 est, comme son nom l'indique, utilisée par la police (ainsi que l'armée) américaine, remplaçant l'antique fusil à pompe comme arme de soutien pour les missions hors des véhicules. Comme toutes les armes à canon court, elle est beaucoup plus efficace en lieu clos (guérilla urbaine) que dans les grands espaces.

C: Les armes à plasma

Bien que beaucoup plus anciennes que les phaseurs, cette arme siyansk utilise la même technologie que ces derniers. À deux différences près...

D'abord, comme le phaseur officier, elles sont alimentées par clips, le généra-

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistoler phaseur	1	+6	0	20	20	1.3	300	1	clip 10
Pistoler phaseur <i>officier</i>	1	+6	0	20	20	1.5	500	2	clip 10
Fusil phaseur	1	+7	1	30	200	4.5	1'250	2	clip 30
Phaseur automatique	1/A	+7	1	30	300	5.2	2'700	3	clip 50
Phaseur d'appui	A	+8	1	40	400	10	4'200	3	clip 100

Les munitions pour phaseurs sont des clips de matières fissiles. 5\$ et 25 g. par coup. Les générateurs pèsent quant à eux 250 g. pour les pistolets, 1 kg. pour les fusils et 5 kg. pour les armes d'appui.

Pistolet phaseur officier

Série limitée, datant de 2109, réservée uniquement aux officiers Highlanders. Version "compacte" du

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet fulgurant	1	+8	1	35	20	1.2	1'000	2	clip 10
Fusil fulgurant	1	+8	1	45	250	5	3'000	3	clip 30
<i>Police POWER S.A.W.</i>	2	+8	1	40	60	3.5	2'500	3	clip 30
Fulgurant automatique	2/A	+8	1	45	250	6.8	5'000	3	clip 30
Fulgurant d'appui	2/A	+9	2	60	400	15	7'500	3	clip 100

précédent, puisque le générateur est incorporé à l'arme. A malheureusement la mauvaise habitude d'exploser sur un 00 naturel...

teur étant miniaturisé et inclu dans l'arme. Ensuite, et c'est là qu'est l'os, les projectiles sont formés à 99.8% de plasma nucléaire hautement radioactif, mais heureusement à faible durée de vie (2 secondes au plus). D'où la taille du malaise!

Ces armes sont très puissantes et ont un impact psychologique assez considérable sur tout non-Siyan.

Personne connaissant les armes à plasma et/ou en ayant vu les effets n'oserait s'en approcher et, a fortiori, s'en servir... De plus, ce sont là des armes habituellement utilisées par des marchands siyansk, et le design adapté aux longs doigts-tentacules des Siyani s'accommode très mal à la main humaine ou autre...

Compétence: armes à énergie.

Les armes hybrides

Bricolages suspects ou coups de génie technologiques, le concept "arme hybride" regroupe tout ce qui ne peut tomber, ni dans la catégorie "cinétique", ni dans la catégorie "à énergie"... On y trouve quand même, l'air de rien, quelques-unes des armes les plus puissantes de la Sphère.

A: Les Torpedolasers

Commençons notre visite au rayon "bricolages suspects" par cet exemple qui nous vient tout droit d'Europe. Au commencement était l'arme sans recul (q.v.); les Ingénieurs trouvèrent virent que cela était bien, mais se dirent qu'ils pouvaient faire mieux.

Ils y adjoignent donc un projectile explosif et un laser cylindrique encerclant le canon.

Le laser lui-même ne fait aucun dégât, il sert juste à traverser l'éventuel écran magnétique de l'adversaire. La torpille étant réglée pour exploser dès la sortie du tube-laser, un écran ou bouclier à énergie est une bonne protection. À condition d'avoir effectivement affaire à un Torpedolaser et non pas à un SR bête et normal...

Note: Tous les Torpedolasers peuvent être équipés d'un **commutateur SR** pour 500\$. Ce petit gadget transforme l'arme en un bête SR (tout en gardant les caractéristiques du Torpedolaser original, sauf la portée, qui est réduite

de moitié), en coupant le faisceau-tube laser et en améliorant et modifiant le système de guidage/détonation des torpilles. L'avantage du bricolage est d'offrir une arme à énergie et une arme

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Rad	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet à plasma	1	+9	1	40	3	15	1.7	3'000	4	clip 12
Fusil à plasma	1	+9	1	50	5	150	5.1	7'000	4	clip 30
Appui lourd à plasma	A	+12	2	65	8	350	25	15'000	4	clip 75

cinétique en une seule. **Autre note** Si un écran ou un bouclier à énergie vient arrêter le faisceau laser, la torpille explose à la sortie de ce faisceau. En conséquence, sa cible subit des dommages explosifs, mais avec une **Pén.** réduite de moitié. Les Torpedolasers sont utilisés dans l'armée européenne depuis leur création en 2136.

Compétence: armes cinétiques.

Short Torpedolaser Gun (STLG)

Conçu en 2223 par et pour plusieurs forces de police cantonales, le STLG n'est rien d'autre que l'équivalent du Police *POWER.S.A.W* en Torpedolaser. Conçu spécialement pour tirer des torpilles antipersonnelles (les caractéristiques sont données ici pour ce genre de torpilles, les statistiques normales étant de **FA +7, DS 1, 2'750\$**), on peut cependant le charger avec n'importe quel type de munitions pour Torpedolaser.

Dernier rappel: les dommages de tous les types de munitions sont con-

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Torpedolaser	1	+7	1	30	20	1.3	1'250	2	clip 10
Fusil Torpedolaser	2	+7	1	40	300	4.1	3'200	3	clip 30
Short Torpedolaser Gun	2	+10	0	40	75	3.3	3'000	3	clip 30
Torpedolaser automatique	2/A	+7	1	40	250	6	4'500	3	clip 30
Torpedolaser d'appui	A	+9	2	50	400	15	7'000	3	clip 100

sidérés comme explosifs (cf. le merveilleux chapitre **Bonjour les Dégâts!**, dont on arrête pas de vous parler...).

B: Les armes à photons

En dehors de la technologie du laser, les armes à rayonnement auraient tendance à avoir une gueule de "Après moi le déluge". Mais c'est sans compter les Eyldar, qui, vers la fin de l'*Arlauriëntur*, signèrent avec panache les armes à photons.

Le mécanisme de base n'est ni plus ni moins qu'un micro-moteur à photons, tel qu'on en trouve sur certains (rares et chers) vaisseaux. Le flux dudit moteur est alors canalisé jusqu'à former un

Les munitions pour *POWER.S.A.Ws* et fulgurants, sont des clips contenant sous champ antigrav de l'antimatière et de l'hydrogène (pour le plasma annexe). Ils coûtent 25\$ et pèsent 50 g. par coup. Et non, on ne peut pas les utiliser comme grenades à énergie!..

Note: Le **Rad** de l'arme est le niveau de radiations résiduelles du plasma. On appliquera cette valeur telle quelle, comme des dégâts de type général qu'encaissera toute personne qui se trouve à moins de 1/2/5 m. (suivant qu'il s'agisse du pistolet, du fusil ou de l'arme d'appui) du point d'impact. Une **Prot.** de 30 ou plus partout ou une **isolation NBC** (cf. **Protections**) protège totalement de ces effets secondaires

Les munitions sont à 50\$ le coup; on peut les obtenir seulement auprès de certains marchands siyansk fort peu scrupuleux... à moins que vous ne comptiez aller en demander directement aux Forces Armées...

Les munitions employées par les Torpedolasers sont des fusées de SR explosives avec un détonateur modifié. Elles incluent aussi le courant nécessaire à l'alimentation du laser dans le chargeur, pèsent 15 g. et coûtent 5\$ pièce.

Il existe aussi des munitions spéciales pour Torpedolaser:

Torpilles antipersonnelles, utilisées pour le STLG (**FA** +(3), **DS** -1; 25\$)

Torpilles haute-pénétration (**Pén.** +20, 50\$).

faisceau de lumière blanche extrêmement violente et calorifère.

pui) et une **Pén.** diminuée d'autant: contre une **Prot.** 50, **Pén.** 30, contre une **Prot.** 75, **Pén.** 15, etc...

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet à photons	1	+9	1	30	40	1.1	3'500	3	clip 10
Fusil à photons	1	+9	1	40	250	3.5	8'000	3	clip 25
Automatique à photons	1/A	+9	1	45	200	4.2	12'000	3	clip 50
Appui à photons	2/A	+10	2	55	500	15	16'000	3	clip 100

Les munitions pour les armes à photons, qui sont en fait des micro-génératrices à antimatière existent en clips de 15 g. et 25\$ par coup.

Bien que pas tout-à-fait silencieuses et pas discrètes du tout, les armes à photons présentent l'avantage par rapport aux autres armes à rayonnement de ne pas être soumises aux restrictions communes aux lasers et Radiants (fumée, miroirs).

Compétence: armes à rayonnement.

C: Les armes Pulsars

Il y a bien longtemps, dans leur petit coin de galaxie, les Karlan mirent au point, suivant un peu la même idée qui donna plus tard les Torpedolasers, les armes Pulsars. Selon un principe tellement secret que la plupart des savants actuels, y compris les Karlan, n'y comprennent que dalle, le projectile des Pulsars n'est pas à proprement parler solide.

Je m'explique, avant de recevoir des tonnes de lettres de lecteurs qui pédalent dans la choucroute.

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Pistolet Pulsar	1	+10	1	40	30	1	3'100	4	clip 12
Fusil Pulsar	2	+10	1	40	300	4.2	8'000	4	clip 36
Pulsar d'appui	A	+14	2	50	500	25	15'000	4	clip 120

Les munitions... Ah!... ça, c'est une autre paire de manches, pour rester poli... Là où on peut les trouver dans la Sphère (c'est-à-dire dans un endroit très dangereux, très loin), elles peuvent atteindre jusqu'à 250\$ par coup... Il est par contre bien évident qu'un Karlan, ayant accès aux arsenaux officiels du Haut-Commandement et pouvant produire le Formulaire HFG 7845,52 (périodique...) auront à payer dix fois moins... Les clips pèsent 200 g. par 6 coups (ou part de).

Les hypothèses sur ledit principe font apparaître que le projectile en question (qui n'est rien d'autre qu'une charge explosive) est déphasé par rapport à notre univers, dans un état physique proche de celui d'un vaisseau en hyperspace. Il est guidé vers sa cible par un faisceau de particules quasi-invisible et se rematérialise pour exploser quelques millimètres après l'interruption du faisceau.

Résultat: un projectile explosif, se contentant royalement de toutes les protections, excepté les champs à énergie, et qui se retrouve habituellement à l'intérieur du corps de la victime.

Note: Le projectile de pulsar peut traverser sans problème une **Prot.** de 40 ou moins (50 pour la version d'appui). Si la **Prot.** est plus élevée, le projectile fait des dommages explosifs avec une **AE @ 0.5 (AE @ 1 pour le modèle d'ap-**

Note après On ne peut pas utiliser les armes à pulsar dans un vaisseau en hyperspace, ou dans la *Twilight Zone*. Ou alors si, mais je ne veux pas connaître les résultats...

Note après, mit stök (gag suisse)
Les Pulsars s'enrayent sur un 98 au dé et se coincent à 99. Si on a le malheur de faire 00 au dé, l'arme explose, causant des dommages explosifs (**AE @ 0.5**) de **Pén.** 75. et de **FA** similaire au modèle employé. C'est cher, mais il faut voir que 1°) ce sont des armes Karlan, 2°) elles sont classées Top Secret, même si personne ne peut en comprendre le principe, à plus forte raison le reproduire... Leur emploi est de plus réservé aux officiers très supérieurs et aux troupes de choc de l'armée (ou devrais-je dire: "de la nation"?..) Karlan, et ce depuis l'époque de leur conception (environ -800).

Compétence: armes à énergie.

D: Les Lance-flammes

La technologie des lance-flammes remonte au début de ce fameux 20e siècle terrien qui a tant fait pour l'évolution de la race humaine. Si les premiers crachaient un dérivé pétrolier enflammé, la génération suivante dispensait généreusement du napalm

sous pression et les derniers modèles y vont carrément au plasma d'hydrogène! Cependant, les modèles de la "glorieuse" époque ne sont plus fabriqués pour cause de manque de fiabilité et de volontaires pour les utiliser...

On distingue à l'heure actuelle deux types de lance-flammes: les modèles "2050 VD" et "2200 SD". Les 2050 VD (pour *V-Duelling*) ressemblent grossièrement à leurs ancêtres, en plus petit et en plus fiable, heureusement! L'arme est divisée en générateur à la ceinture, contenant le pack de napalm et les divers appareillages nécessaires à son fonctionnement, et un pistolet-lanceur, relié au générateur par un tuyau en acier isolé de caoutchouc. Le tout est sous vide d'air pour éviter des problèmes...

Conçus, comme leur nom l'indique, 150 ans plus tard, les 2200 SD (pour *Seek and Destroy*) existent en plusieurs mod-

Armement

èles, pistolets, fusils ou arme d'appui. Ils sont monoblocs, donc moins fragiles, et alimentés par des cartouches d'hydrogène, lequel hydrogène est transformé en plasma (gaz à environ 5'000°C) dans le corps de l'appareil, puis expédié par air comprimé hors du canon vers la cible, qui, à ce moment-là, aimerait bien être ailleurs. Notons que l'aire d'effet (AE) des modèles 2200 SD peut être variée au choix de l'utilisateur.

On soulignera fort à propos que ces armes pleines de délicatesse jusqu'à la gueule sont le utilisés par les *boy-scouts* de la Fédération des Hautes-Terres, plus connus sous le nom de "Commandos *Seek and Destroy*".

Les dommages des lance-flammes sont de type explosif, sauf dans le cas de SD employés en concentration maximale.

Compétence: armes à énergie.

Grenades

En 2290, lorsqu'il s'agit de nettoyer un secteur, les grenades sont toujours ce qu'on fait de mieux et pour pas cher. Leur principal inconvénient est qu'on ne sait jamais trop où elles vont rouler après avoir été lancées.

Il existe plusieurs types de grenades, sur lesquels nous reviendrons à la fin de ce paragraphe. Tous ont en commun une minuterie réglable entre 0 et 30 secondes, un détonateur de contact amorcé lorsque la minuterie est réglée sur 0 (valeur par défaut) et une connection universelle, permettant à n'importe quel détonateur classique de commander la détonation.

Compétence: armes de jet.

Charges:

Grenade offensive

Très efficace contre bâtiments et véhicules, la grenade offensive n'est rien d'autre qu'une charge explosive à effet de pénétration HEAT. Elle n'est par contre que peu utile comme arme antipersonnelle. Si vous en voulez à quelqu'un, utilisez plutôt la...

Grenade défensive

Excellente méthode pour lutter contre la démophobie, les dommages causés par l'explosion d'une grenade défensive ne sont pas tant des effets de la déflagration elle-même, mais plutôt

Nom	CT	FA	DS	Pén.	AE	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Lance-flammes Mod. 2050 VD	1	+7	1	35	25 x 5	7.5	750	3	"clip"
10 Pistolet Lance-Flammes Mod. 2200 SD	1	+7	0	20	20 x 2	1.5	3'000	4	clip 10
		+8	1	30	35 x 1				
		+10	1	40	50 x 0.5				
Fusil Lance-Flammes Mod. 2200 SD	1	+8	0	30	50 x 2.5	5.2	10'000	4	clip 30
		+10	1	40	120 x 1				
		+12	1	50	200 x 0.5				
Lance-Flammes d'Appui Mod. 2200 SD	1	+9	1	30	75 x 5	25	20'000	4	clip 50
		+11	1	45	250 x	2.5			
		+13	2	50	500 x 1				

de la grenaille (*shrapnell*) se dispersant à haute vitesse tous azimuths.

Grenade à billes

D'origine Karlan, cette arme compte parmi les grenades antipersonnelles les plus dangereuses. A usage strictement militaire et seulement en format standard.

Grenade thermique

Arme antivéhiculaire par excellence, la grenade thermique expulse un gros nuage d'un gaz à très haute température qui possède l'intéressante particularité de s'attaquer plus violemment au métal et aux polymères, en bref, à tout ce qui est structures.

Grenade incendiaire

Comme son nom l'indique, possède aussi l'intéressante particularité de bouter le feu à toute matière inflammable dans un rayon de 10 m., grâce à de petits grains de phosphore blanc (équivalent à un NFe de 5, cf. *Combats, cinquième leçon...*).

Grenade napalm

Comme au-dessus, cette grenade à des "vertus" incendiaires, mais en plus les flammes collent virtuellement à la victime, provoquant 1d10 de dégâts supplémentaires par seconde, et ce pendant 10 secondes.

Grenade à énergie

Invention highlander, datant du début du 23e siècle, les grenades à

Les munitions coûtent 10\$ ou 2\$ le coup, suivant que ce soit pour les versions VD ou SD (après tout, pour ces derniers, ce n'est que de l'hydrogène et de l'électricité...). La bonbonne pour les modèles VD pèsent 500 g., tandis que les clips pour SD pèsent 200 g. par 10 coups.

énergie sont les développements de la technologie utilisée pour les fulgurants, puisqu'il s'agit d'une micro-charge d'antimatière abâtardie. S'en suit à la détonation un intense dégagement de chaleur, ce qui cause en général des blessures fort peu sympathiques...

Grenade au magnésium

Ce gadget illumine un secteur de (2 x AE) m. de rayon. Par contre, elle est nettement moins discrète... Le flash ne dure qu'une seconde, mais il est suffisant pour aveugler toute personne ratant un TAG +10 pour Me secondes. De plus, les porteurs de *Cat's Eyes* sans variateur d'ouverture (q.v.) navigueront à la canne blanche pendant deux fois cette période et ont, pour tout arranger, une "chance" sur 20 (en cas de 1 sur le TAG) de devenir aveugle de façon permanente...

Formats:

Micro-grenades

Conçues en 2088 par les Forces Européennes au cours de leur effort de guerre, elles étaient d'abord tirées par des lanceurs spéciaux (q.v.). Depuis 2154, on peut les utiliser telles quelles. Semblables à de petits oeufs munis d'un capuchon amovible, cachant minuterie et déclancheur, elles sont habituellement faites de manière à ressembler à un objet d'apparence anodine et constituent par cela une arme équipant la plupart des services secrets de la Sphère.

Grenades standard

Les grenades standard existent sous de multiples formes. Cependant, celle que l'on retrouve le plus communément est celle d'un gros tube d'environ 4 cm. de diamètre par 10 cm. de long. Sur le dessus se trouve un capuchon amovible découvrant le minuteur (une petite molette) et le bouton armant la grenade.

Sangsues (grenades collantes)

On appelle "sangsues" tous les types de grenades qui sont conçues pour se coller d'une manière ou d'une autre à sa cible avant d'exploser. Le projet est dérivé d'un des multiples bricolages suspects qui fleurirent pendant les révoltes mutantes de 2012. Il s'agissait à l'époque de *shurikens* ou de *dagues*, munis d'une charge explosive minutée, qui se plantaient dans les blindages plastiques des véhicules de police avant de faire **Boum!**

Formats	Nom	AE	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.
Micro-grenade	-	@ 1	-	-	10	0.05	-	-	-
	offensive	-	+6	1	25	-	-	25	3
	défensive	-	+8	0	25	-	-	25	3
	incendiaire	-	+8	1	25	-	-	50	3
	à énergie	-	+11	2	35	-	-	250	3
	fumigène	-	-	-	-	-	-	10	1
	à gaz	-	-	-	-	-	-	1	1
	à peinture	-	--	-	-	-	12.5	1	
	au magnésium	-	-	-	-	-	-	40	2
Grenade standard	-	@ 5	-	-	-	20	0.25	-	-
	offensive	-	+6	1	50	-	-	50	3
	défensive	-	+8	0	50	-	-	50	3
	à billes	-	+10	0	50	-	-	350	3
	thermique	-	+5	2	50	-	-	150	3
	incendiaire	-	+8	1	50	-	-	100	3
	napalm	-	+10	1	50	-	-	400	3
	à énergie	-	+11	3	60	-	-	500	3
	fumigène	-	-	-	-	-	-	20	1
à gaz	-	-	-	-	-	-	1	1	
Sangsue	-	@ 2.5	-	-	-	15	0.25	-	-
	offensive	-	+6	2	75	-	-	150	3
	thermique	-	+5	3	75	-	-	450	3
	incendiaire	-	+8	2	75	-	-	300	3
	napalm	-	+10	2	75	-	-	1'200	3
	à énergie	-	+11	4	75	-	-	2'500	3
	fumigène	-	-	-	-	-	-	60	1
	à gaz	-	-	-	-	-	-	1	1
	à peinture	-	-	-	-	-	-	75	1

Grenade fumigène, à gaz ou à peinture

Fumigènes, gaz et peinture causent un malus de -50% aux talents de tir et/ou nécessitant une certaine précision se produisant à l'intérieur ou passant par le nuage. De plus, la peinture possède la désagréable faculté de se coller aux visières des casques, pare-brises, voire même dans les yeux si un TAG -5 est raté (effets habituellement méchants, nécessitant au minimum un rinçage à grande eau dans la minute...).

En intérieur, la fumée se dissipe en 10 minutes, les gaz en cinq et la peinture se dépose sur le sol au bout d'une minute. Dehors, diviser toutes les durées par 10.

Une grenade à gaz coûte 25\$, plus le prix de dix doses de n'importe quelle substance choisie au *Borgia Dept. Store*.

Les sangsues d'aujourd'hui utilisent, soit des ventouses, soit des électroaimants, soit une colle polymère, voire une combinaison des trois susnommés, et sont conçus pour faire leurs dommages principalement sur ce sur quoi elles sont collées, d'où un **DS** plus élevée et une **AE** plus réduite.

Les sangsues possèdent elles aussi une minuterie, mais qui règle le temps entre l'impact et l'explosion, et qui peut aussi détecter si la sangsue s'est collée ou pas, permettant ainsi de récupérer et réutiliser les tirs foireux. Une sangsue a à peu près 75% d'adhérer à sa cible.

Les Lance-Grenades

Les grenades, c'est bien beau, mais ça ne va habituellement pas très loin... C'est sans doute pour cela que dès la seconde moitié du 20e siècle on chercha sur Terre à mettre au point des dispositifs chargés de pallier à ce défaut. Ainsi sont nés les lance-grenades, armes de tir indirect le plus souvent, sortes de mini-mortiers portables.

Aujourd'hui, on distingue de nombreux types de lance-grenades différents; tous ont cependant en commun le système de propulsion par air comprimé.

Compétence: armes de tir indirect.

Lance-grenade d'assaut & Micro lance-grenade d'assaut

Le lance-grenade d'assaut (LGA), dont le concept date du tout début des lance-grenades, se fixe habituellement sous n'importe quel type de fusil et est déclenché par une gâchette séparée de celle du fusil. On peut cependant trouver un jumelage entre la gâchette du fusil et celle du LGA pour 20\$.

Le micro-LGP peut se monter sous un pistolet ou un revolver et peut s'avérer une arme d'appui non-négligeable pour les gens qui n'aiment pas s'encombrer.

Lance-grenade portable & Micro lance-grenade portable

Plus récent est le lance-grenade portable (LGP), mis au point dès 2017 par des ingénieurs nord-américains et 2041 pour le reste de la Terre.

Le LGP ressemble à un fusil de gros calibre à canon court; sa fonction "automatique", lui permettant de tirer jusqu'à trois grenades par seconde, en fait une arme

de guerre très efficace, comparable en cela au mortier d'infanterie des deuxièmes et troisièmes guerres mondiales.

Le micro-LGP, lui, est une sorte de pistolet-mitrailleur, rarement employé, mais néanmoins très efficace pour disséminer de micro-grenades alentours.

Nom	CT	FA	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Lance-Grenade d'assaut LGA	1	sp.	sp.	-	50	1.5	200	3	clip 5
Micro Lance-grenade d'assaut	1/A	sp.	sp.	-	25	0.5	250	3	clip 20
Lance-Grenade portable LGP	1/A	sp.	sp.	-	100	3.5	450	3	clip 15
Micro lance-grenade portable	2/A	sp.	sp.	-	50	1	600	3	clip 30
Lance-Grenade "jetable" LGJ	1	sp.	sp.	-	50	0.75	25	2	1 grenade
Micro lance-grenade "jetable"	1	sp.	sp.	-	25	0.1	20	2	1 grenade

Lance-grenade "jetable" & Micro lance-grenade "jetable"

Le lance-grenade "jetable" (LGJ), créé en 2041 pour les besoins du *V-Duelling*, n'est rien d'autre qu'une grenade, installée dans un tube muni d'une bouteille d'air comprimé et d'un dispositif de visée simple.

A noter que le prix de la grenade n'est pas inclus. Ce dispositif, comme son nom l'indique, ne marche qu'une seule fois.

Note: Les grenades utilisées par les lance-grenades ne peuvent pas être lancées à la main, étant d'un type presque entièrement différent. Elles coûtent cependant le même prix. La minuterie doit être en règle générale réglée avant la mise en chargeur des grenades. Cela s'effectue assez simplement, à l'aide d'un petit tournevis. Il existe cependant un petit gadget, appelé un minuteur, qui pèse 300 g. et coûte 150\$, qui se fixe sur n'importe quel lance-grenade, et qui indique pour chaque grenade du chargeur son minutage et permet de le modifier en peu de temps (environ une seconde par grenade).

Roquettes, Missiles et Lanceurs

Roquettes et missiles ne sont en fait différenciés que par une chose: les missiles sont munis d'un guidage; pas les roquettes, ce qui les rend d'autant plus imprécises: -25% au % **roquettes**... Pour simplifier, ce ne sont que des charges explosives autopro pulsées, existant en de nombreux calibres, entre 10 et 2'000 mm.; pour l'instant, nous ne nous occuperont que des petits calibres...

Les roquettes et les missiles nécessitent un **lanceur** pour être utilisés.

Compétence: roquettes.

Gaz: il faut y rajouter (AE) doses de gaz, préalablement choisi au *Borgia Dept. Store*.

Guidage:

De base, les roquettes sont des trucs hautement instables. On peut évidemment améliorer la chose.

Missile:

On appelle "missile" une roquette munie d'un système de guidage. Cela augmente le prix d'une roquette de 250\$, alors que la portée est doublée. Le missile ainsi constitué a un FE de 30, que l'on peut augmenter à raison de +1 par 25\$ (maximum: 50).

L'utilisation d'un missile nécessite l'adjonction d'un désignateur au lanceur.

Désignateur: ce n'est rien d'autre qu'un ordinateur Pocket ou Compact, modifié en interface d'aide au tir et muni d'un sensor. Le désignateur a une portée de base de 1 km., qui peut être augmentée par un zoom ou d'un zoom numérique (q.v. in **Equipement**). Coûte et pèse 1'000\$ et 350 g. Alimenté par une micropile, pour 50 heures d'utilisation continue.

Stabilisateur:

Sur une roquette, réduit le malus au tir de cette roquette de -25% à -10%. Rajoute 150\$ au prix de base.

Lanceurs:

Voici maintenant une sélection des divers types de lance-roquettes/missiles utilisés par les forces armées de la Terre et d'ailleurs. On peut bien évidemment y adjoindre tous ces gadgets amusants, tels viseurs et autres bras porteurs signalés en début de chapitre.

Signalons que la force de frappe des roquettes en font des armes très prisées par les duellistes, quoi qu'un peu encombrantes. Signalons aussi que les micro-roquettes/missiles se lancent à partir de

pistolets, de revolvers ou de fusils SR de calibre conséquent (entre .38 et .44).

Les poids sont donnés pour des armes chargées avec le plein de roquettes (entre parenthèses: à vide); le prix, lui est donné à vide (c'est ce que signifie le "+": il faut rajouter le prix des roquettes). Dernier détail: il se peut que la portée des roquettes soit diminuée, suivant le lanceur employé. C'est dû la plupart du temps à des canons très courts dans lesquels les roquettes ne peuvent prendre tout leur élan.

Nom	FA	DS	Pén.	AE	Por.	Poids	Prix	Cat.
Micro-roquette (10 mm.)	+8	1	25	@ 1	50	0.25	50	3
- antistrueturale	+8	2	40	-	-	-	150	3
- antipersonnelle	+12	0	25	-	-	-	100	3
Roquette d'infanterie (25 mm.)	+10	2	50	@ 5	150	1	100	3
- antistrueturale	+10	3	65	-	-	-	300	3
- antipersonnelle	+14	1	50	-	-	-	200	3
- fumigène	-	-	-	-	-	-	50	2
- à peinture	-	-	-	-	-	-	75	2
- à gaz	-	-	-	-	-	-	25+	2+
Roquette d'appui (50 mm.)	+12	3	75	@ 10	500	2.5	500	3
- antistrueturale	+12	4	100	-	-	-	1'500	3
- fumigène	-	-	-	-	-	-	250	2
- à gaz	-	-	-	-	-	-	100+	2+

Roquettes guidées par laser:

Les roquettes peuvent aussi être améliorées par l'adjonction d'un laser de guidage à leur lanceur et un guidage idoine. Le système de guidage par laser augmente de 100\$ le prix de base de la roquette, alors que le laser de guidage coûte 500\$ et pèse 500 g.

Le guidage laser s'utilise ainsi: il faut d'abord toucher la cible avec le laser de guidage (**%arme à rayonnement + modificateurs habituels de tir**). Si la cible est touchée, la ou les roquettes tirées en même temps (on précise **avant** de tirer le laser si on tire des roquettes en même temps et combien) touchent automatiquement. Autrement, *tchao, tchao, coccinella...*

Pour plus de renseignements, jetez donc un coup d'oeil au chapitre **Combats**, où les roquettes guidées par laser ont droit à un paragraphe pour elles toutes seules, les veinardes...

Lance-roquettes jetables:

Comme les lance-grenades jetables (q.v.), ces lanceurs ne servent qu'une fois. A noter que le lance-roquette 10 mm. jetable peut aisément, vu son faible encombrement, être camouflé en un objet anodin, comme un parapluie ou une baguette de pain... On peut leur fixer divers viseurs, mais franchement, est-ce bien raisonnable?..

Multi-lanceurs:

Armes antichar parallépipédiques et assez encombrantes, généralement portées avec nonchalance sur l'épaule, elles peuvent être vidées sur une cible ou utilisées plus parcimonieusement entre des objectifs variés et différents (ce qui explique le CT).

L'armée israélienne emploie ce genre d'engins avec ses troupes de choc; ils

Note: Les roquettes guidées par laser sont toujours limitées par leur portée intrinsèque, mais plus par celle du lanceur. Autre note On n'est, ni forcé d'utiliser un laser de guidage (n'importe quel laser avec un CT d'au moins 1 suffit), ni forcé de monter ledit laser sur l'arme..
 Avantage: on peut tirer sur une cible que l'on ne voit pas sans passer par la procédure de tir indirect...

sont en général montés directement sur l'armure, avec un bras porteur, et restent dans le dos du soldat jusqu'à utilisation.

Gyroslugger.

Variante du fusil lance-roquette 50 mm., le *gyroslugger* a deux canons, comme un monstrueux fusil de chasse. Conçu en 2061 au Canada par *Shotgun Brothers Inc.*, il a derrière lui une longue carrière auprès des duellistes... Le recul de cet engin est légendaire, capable de briser les deux poignets d'un homme solide.

Les armes combinées

Beaucoup de forces armées ou civiles ont cherché à optimiser l'armement standard de leurs hommes. Ainsi est né le concept d'arme combinée (ou multifonction), à savoir deux (ou plus) armes en une. Il est à noter que toutes ces armes ne peuvent tirer en même temps leurs différentes fonctions. Un *Enforcer* ne pourra pas tirer en même temps au pistolet-mitrailleur et au laser.

Enforcer

Arme favorite des Vigilantes nord-américains, l'*Enforcer* est un combiné pistolet laser et pistolet-mitrailleur. L'avantage de cette petite bête, créée en 2055 par *Deathtoll Weapons America*, est de pouvoir causer des problèmes aux porteurs d'écrans magnétiques et à énergie.

Elle est utilisée assez largement depuis lors par un peu toute la communauté duelliste à travers la Sphère, ainsi que par les forces de la Légion Condor à Copacabana. Les clips combinés P.M.-Laser coûtent 50\$ pour 30 coups de chaque.

Enforcer: Pistolet Laser + Pistolet-mitrailleur (calibre .225)

Panzerfaust* et *Panzerschreck

Ces deux créations européennes remontent à la guerre avec la Fédération

des Hautes-Terres. Il fallait alors une arme polyvalente pour les soldats, permettant d'affronter infanterie et blindés.

Ainsi apparurent d'abord les *panzerschrecks*, fusils d'assaut de type EIG-47, incluant un dispositif très simple destiné à tirer des roquettes de 25 mm.,

Nom	CT	FA	DS	AE	Por.	Poids	Prix	Cat.	Mun.
Lance-roquette 10 mm. jetable	1	var.	var.	@ 1	25	0.5 (0.25)	10+	2	1 roquette
Pistolet lance-roquette 25 mm.	1	var.	var.	@ 5	75	1.6 (0.6)	100+	2	1 roquette
Fusil lance-roquette 25 mm.	1	var.	var.	@ 5	150	7 (2.5)	350+	3	clip 4
Lance-roquette 25 mm. d'assaut	1	var.	var.	@ 5	50	4.5 (2)	250+	3	clip 2
Lance-roquette 25 mm. jetable	1	var.	var.	@ 5	75	1.5 (0.5)	50+	2	1 roquette
Multi-lanceur 5 x 25 mm.	1-5	var.	var.	@ 5	75	7.5 (2.5)	500+	3	5 roq.
Fusil lance-roquette 50 mm.	1	var.	var.	@ 5	500	8 (5.5)	125+	3	1 roquette
<i>Gyroslugger</i>	1-2	var.	var.	@ 5	125	7.5 (2.5)	500+	3	2 roq.
Lance-roquette 50 mm. d'assaut	1	var.	var.	@ 5	100	6 (3.5)	500+	3	1 roquette
Lance-roquette 50 mm. jetable	1	var.	var.	@ 5	125	3.5 (1)	250+	3	1 roquette
Multi-lanceur 4 x 50 mm.	1-4	var.	var.	@ 5	125	14 (4)	1'500+	3	4 roq.

dont le mécanisme rappelait celui des lance-grenades antichar du 20e siècle.

Au bout de très peu de temps, on optimisa le *panzerschreck*, en l'équipant d'un système lance-roquette indépendant du fusil d'assaut et en "compactant" le tout, pour le rendre plus pratique. Cette nouvelle variante fut appelée *panzerfaust*.

Plus tard, en 2150 environ, on les remit au goût du jour, en remplaçant l'antique fusil d'assaut des *panzerschrecks* par un Torpedolaser automatique et en dotant le lance-roquette d'un désignateur incorporé.

Les *panzerfausts* virent la portée du fusil d'assaut s'accroître et le lance-roquette franchement encombrant remplacé par un lance-grenade automatique. Il faut remarquer que les *panzerfausts* et *panzerschrecks* Mk. I, n'étant pas équipés de désignateurs, devaient se contenter de tirer des roquettes.

Panzerfaust Mk. I: Fusil d'assaut (EIG-47, calibre .303) + Lance-roquette 25 mm. d'assaut

Panzerfaust Mk. II (EIG-21 *Europower*): Fusil d'assaut (Eig. 47) + Lance-grenade automatique

Panzerschrek Mk. I: Fusil d'assaut (EIG-47) + Lance-roquette 25 mm. d'assaut

Cela ne les empêcha pas de faire une belle carrière, puisque ils furent achetés en grosse quantité par le Royaume d'Eokard, qui cherchait depuis longtemps à remplacer les antiquités dont ils se servaient jusqu'alors.

Outre les Gardes Royaux et la Haute-Chevalerie d'Eokard, l'*Angrist* équipe aussi une partie des forces eyldarin. Les chargeurs sont les mêmes que ceux des armes de base.

Angrist: Fusil AMAG .20 + Automatique à photons + Viseur numérique holographique.

Spécialités de dernière minute

Armes sans recul

Toutes les armes à feu, sauf les habituels *Starstrikes* fusils à pompe et *Winchesters*, existent aussi en modèle "sans recul", ou "SR". L'avantage d'une arme SR est d'être, mais oui, sans recul, ou tout au moins avec un recul moindre, et en plus d'avoir une précision accrue à grande distance.

En clair: **Poids:** +20% **Por.:** +50% **Prix:** +100%

Cependant, à la différence des armes à feu, les armes SR ont un seuil d'enrayement normal (99: enrayé, 00: cassé).

Armes à canon court

Plus adaptées au combat de rue qu'au tir en rase campagne, les armes à canon court sont plus conçues pour l'utilisation rapide et la légèreté que vers la précision. En général, d'ailleurs, on profite d'avoir la scie sous la main pour enlever une bonne partie de la crosse en même temps qu'on raccourcit le canon.

Seuls les fusils de tout poil (inclus automatiques, fusils d'assaut, fusils à pompe et *Winchesters*) peuvent être transformés en canon court. La firme 2030 de Copacabana s'est même faite une spécialité des fusils d'assaut à canon court.

Poids: -25% **Prix:** -10% **Por.:** -75%

Armes légères

Pour ceux qui ne veulent pas s'encombrer avec de gros engins, ou qui préfèrent toujours garder un ou plusieurs as dans leur manche, voici les

armes légères, successeurs des *der-ringers* du passé...

Poids: -50% **Munitions:** - 50% **Por.:** - 75% **Prix:** -50%

Disponibles pour:

- pistolets, revolvers, pistolets-mitrailleurs, fusil à pompe et fusils d'assaut "à feu" et leurs équivalents SR
- pistolets AMAG .08 et .20
- pistolet lance-dard et lance-aiguille
- pistolet laser et Radiant B
- pistolet neutralisateur
- pistolet phaseur et phaseur officier
- pistolet fulgurants et Police POWER.S.A.W.
- pistolet torpedolasers et STLG
- micro-lance-grenades portable

Armes de haute-précision

N'importe quel pistolet, revolver, fusil ou fusil d'assaut "à feu" ou SR, AMAG, Laser, Phaseur, Fulgurant ou Torpedolaser peut exister en version "haute-précision" (à part les trucs spéciaux, genre *Winch* 2030 ou *STLG*; on chuchote qu'il existerait aussi des armes Pulsar de haute-précision, ce qui n'est fait pour rassurer personne...).

Une arme légère ne peut être faite en haute-précision, et réciproquement.

Por.: +50% **Prix:** x 4 **Cat.:** 3

Une arme de haute-précision utilise les mêmes munitions que le modèle standard et peut aussi être chargée avec des munitions spéciales. Les armes de haute-précision sont employées généralement par des tireurs d'élite (*snipers*) ou des assassins professionnels. La compétence est toujours la même que celle de l'arme de base.

Armes discrètes

A peu près toutes les armes peuvent être faites "discrètes", c'est-à-dire en des matériaux composites ne réagissant peu ou pas aux détecteurs conventionnels.

Prix: x 5 **Cat.:** 4

BOUM!, ou: "De l'Art et de la Manière de faire des miettes..."

Depuis les Chinois et la poudre noire, en passant par Alfred Nobel, Oppenheimer et le Ezbollah, les explosifs sont pour beaucoup dans le développement de la race humaine, de même que dans celui de nombreuses autres civilisations de la Sphère. Un

pareil facteur d'évolution ne saurait être passé sous silence dans un jeu aussi complet que **Tigres Volants**, c'est pourquoi voici un petit paragraphe qui, concluant le chapitre réservé à l'armement personnel, vous éclairera sur les différentes manières d'éparpiller votre voisin de chambre...

Comme expliqué dans le chapitre **Combats**, et plus particulièrement dans le paragraphe **Bonjour les Dégâts!** de sinistre renommée, les explosifs sont caractérisés par leur **MB**, ou **masse de base**. Histoire de faciliter les transactions, on va partir du principe que cette MB représente un "paquet" d'explosif, tel que vendu dans les magasins. En parlant de, tous les explosifs sont considérés comme étant de Cat. 3. Les détonateurs (dont il sera question plus tard) aussi, d'ailleurs.

Dynamite: nitroglycérine stabilisée dans un tube de carton. Rustique, antique, mais toujours aussi efficace. Les versions modernes se distinguent par de courageux efforts vers la stabilité. **MB**: un bâton = 100 g. 50\$.

Plastic: vieux standard de la pyrotechnie, toujours apprécié pour son confort d'usage. Se présente sous la forme de "pains" d'une matière semblable à la pâte à modeler. Très stable. **MB**: 50 g. 100\$.

Hexatrinitrotolène neutre: semblable au plastic, mais invisible aux détecteurs classiques. 1'000\$.

Eloré: "coeur des étoiles". Capsules d'antimatière faiblement abâtardie. Peu bruyant, mais très violent -- et très rare... **MB**: 1 g. 10'000\$ (la capsule d'antimat est elle-même enfermée dans un container spécial pesant 100 g.).

Duodécaphylatolite: implosif d'origine terrienne, utilisé principalement pour la démolition. Faible rayon d'effet (AE/5). **MB** 25 g. 500\$.

Détonateurs

Les explosifs modernes n'ont que peu de rapport avec leurs ancêtres d'humeur plus primesautière. Ce qui signifie qu'il leur faut un détonateur idoine pour remplir leur fonction -- exploser.

Ne pas confondre le **détonateur** (qui se fixe à l'explosif) et le **déclancheur** (pas obligatoire, mais qui déclenche l'explosion à distance). Tous les détonateurs pèsent un poids négligeable.

Minuterie: tic-tac-tic-tac-tic-tac... 5\$.

Déclancheur électrique: modèle standard, nécessitant une certaine longueur

de fil électrique (1\$, 10g. par 100 m.) et un déclancheur idoine (5\$, 25 g.). 5\$.

Déclancheur à onde: déclenche l'explosion sur l'impulsion d'une certaine longueur d'onde, expédiable d'un transmetteur spécial (cf. **Compacts**, 1/10 du prix et du poids), ou d'un **Compact modifié** (+10% prix). 25\$.

Détonateur standard: pour déclancheurs électriques ou à onde. 25\$.

Détonateur de contact: déclenche l'explosion lorsque deux électrodes rentrent en contact. 5\$.

Détonateur photo-électrique: déclenche l'explosion lorsqu'un faisceau lumineux est coupé. 5\$.

Détonateur thermique: déclenche l'explosion lorsqu'une certaine température est atteinte ou dépassée (entre -25°C et + 200°C). 10\$.

Détonateur biologique: déclenche l'explosion au passage d'une forme de vie à moins de 1-5 m. (réglable). 50\$.

Détonateur biologique (ou thermique) à désignation: déclenche l'explosion au passage (cf. **détonateur biologique**) d'un individu dont le code thermographique ou biologique (cf. **Antivols**) a été donné. 200\$ (thermique) ou 1'000\$ (biologique).

Les Armes Lourdes

Il existe pas mal de problèmes qui attendent pour être résolus plus que des solutions traditionnelles. C'est la raison pour laquelle il existe des armes faites pour expliquer une fois pour toutes à celui d'en face que c'est lui qui a tort...

Autant préciser tout de suite quelque chose aux Gros Bills (*Rambomaniacs*, Emules de SMF et des Têtes-Brûlées-au-Troisième-Degré, etc...) qui ne manquent pas d'affluer à ce nouveau chapitre d'armement qu'il s'agit pour la plupart d'armes véhiculaires, ou en tout cas suffisamment lourdes pour poser de sérieux problèmes d'encombrement au petit comique qui s'amuserait à les transbahuter.

Evidemment, le déhemme sera bien avisé de limiter la disponibilité des fulgurants 50 mm. et autres pulsars lourds...

Les tirs d'armes qui ont comme **Mun.** "véhicule" pompent (**DS**) km. d'autonomie sur un moteur électrique ou nucléaire (sur un moteur de vaisseau spatial, il est clair que ça fait rire...).

Note Il existe bien évidemment d'autres types d'explosifs, mais ceux-ci sont les plus communs, et les autres n'ont en général que le nom de différent; les effets restent les mêmes.

qu'il a une capacité de 20 roquettes de 25 mm.

A noter que le CT bizarre signifie que le tireur peut tirer les roquettes une par une, ou toutes d'un coup. Un **multi-lanceur sélectif** coûte deux fois plus cher (prix à vide, bien sûr...) et permet de choisir le nombre de roquettes que l'on peut tirer à chaque coups.

Les roquettes et les missiles peuvent aussi être tirés de canons SR ou AMAG (q.v.) de calibre correspondant.

C: Armes lourdes à rayonnement

Les lasers et leurs dérivés sont devenus très rapidement les armes principales des vaisseaux spatiaux terriens, grâce à leur puissance quasi-illimitée et leur portée phénoménale.

Lasers et Radiants

De conception terrienne, et de ce fait n'équipant principalement que des véhicules terriens, les armes lasers offrent une puissance et une pénétration remarquable, et ce sur une longue portée. On les emploie souvent comme systèmes de défense anti-missiles.

De conception nettement plus récente, les Radiants sont beaucoup plus puissants que les lasers, mais manquent singulièrement de la portée de ces derniers.

Lasers et Radiants puisent leur énergie directement dans les moteurs (cf. note ci-dessus) ou sur le secteur. Les véhicules munis de moteurs hydroxydes ne peuvent pas utiliser ces armes...

Laser de guidage véhiculaire: pour roquettes et autres. 10 kg. et 1'000\$ par 5 km. de portée. Consommation d'énergie: ridicule.

D: Les armes lourdes à énergie

Phaseurs et Fulgurants/POWER.S.A.Ws

Utilisés dès la Troisième Guerre Mondiale, puis abandonnés, les phaseurs firent un retour remarqué

Arme	CT	Portée	Poids	Prix chargé	Poids	Prix à vide
Multi-lanceur 20 x 25 mm.	1-20	0.15	20	2'500	10	500
Multi-lanceur 50 x 25 mm.	1-50	0.15	50	6'000	25	1'000
Multi-lanceur 10 x 50 mm.	1-10	0.5	20	2'000	15	1'000
Multi-lanceur 20 x 50 mm.	1-20	0.5	50	3'500	30	1'500
Multi-lanceur 5 x 100 mm.	1-5	2.5	75	7'500	25	2'500
Multi-lanceur 10 x 100 mm.	1-10	2.5	150	15'000	50	5'000
Multi-lanceur 5 x 200 mm.	1-5	10	200	12'500	50	5'000
Multi-lanceur 5 x 400 mm.	1-5	25	750	45'000	100	7'500

dans les rangs des armées de la Fédération des Hautes-Terres vers la fin du 21e siècle. Ils furent définitivement

Arme	CT	DS	Pén.	Portée	Poids	Prix	Mun.
Laser MegaWatt	1	4	80	12	250	50'000	véhicule
Laser GigaWatt	1	8	85	30	750	150'000	véhicule
Laser TeraWatt	0.5	15	90	100	1'500	500'000	véhicule
Laser ExaWatt	0.5	30	95	250	5'000	2'000'000	véhicule
Radiant MegaWatt	1	7	90	2.5	250	75'000	véhicule
Radiant GigaWatt	1	15	95	10	1'000	200'000	véhicule
Radiant TeraWatt	1	30	95	20	2'500	600'000	véhicule
Radiant ExaWatt	0.5	60	100	30	5'000	2'000'000	véhicule
Radiant BevaWatt	0.5	120	100	50	10 t.	4'000'000	véhicule

abandonnés par la Fédération vers 2175 au profit des fulgurants et font figure maintenant d'antiquités vénérables...

Remplaçants des phaseurs, les fulgurants highlanders (de même que leurs homologues américains *POWER.S.A.W.s*, nantis des mêmes caractéristiques) sont

Arme	CT	DS	Pén.	Por.	Poids	Prix	Mun.	Poids	Prix
Phaseur Lourd	1	2	75	1.2	75	20'000	c75	10	400
Phaseur 100 mm.	1	7	100	5	1'000	75'000	c20	50	1200
Fulgurant Lourd	1	2	100	1.5	75	70'000	c100	15	500
Fulgurant 50 mm.	1	4	100	2.5	450	120'000	c50	50	500
Fulgurant 75 mm.	1	6	100	3	650	250'000	c50	100	750
Fulgurant 120 mm.	0.5	10	100	4	1'000	600'000	c20	100	750
Fulgurant 200 mm.	0.5	15	100	5	1'500	1'000'000	c20	200	2'000
Fulgurant 300 mm.	0.5	25	100	10	2'500	1'700'000	c20	350	5'000

encore à l'heure actuelle considérés comme les maîtres des champs de bataille.

Canons à faisceau de particules (CFP):

Les canons à particules sont des armes qui utilisent l'énergie nucléaire à l'état quasi-pur. Leur conception est assez ancienne, puisqu'on en trouve trace dans

Torpedolaser peuvent aussi utiliser les torpilles spéciales (q.v.).

Canons à photons

Les canons à photons représentent les armes véhiculaires de la fin de l'*Arlauriëntur*, qui remplacèrent vite les antiques canons et lance-missiles AMAG comme armement d'appoint sur les vaisseaux spatiaux.

Canons Pulsar:

Armes favorites des véhicules Karlan, les Pulsars, dans leurs versions lourdes ne souffre heureusement pas (pour leurs propriétaires) des difficultés d'utilisation, notamment au niveau des explosions imprévues, des modèles portables. Toutefois, leur seuil d'enrayement atteint quand même le chiffre respectable de 95...

À noter que les prix indiqués ici sont pour les rares exemplaires qui arrivent sur les marchés (noirs ou non) de ce côté-ci de la Sphère.

Lance-flammes

Que ce soit dans sa version "économique" VD ou avec les modèles militaires SD, les lance-flammes véhiculaires connaissent, 300 ans après "Mad Max", un succès toujours égal. L'instabilité des modèles VD est largement compensée par leur prix dérisoire. Le seuil d'enrayement des lance-flammes VD est de 96.

Note: le lance-flamme "*Judgement Day*" n'a que deux réglages, et non trois comme les autres lance-flammes SD. Remarquez, ça suffit déjà comme ça!..

Arme	CT	DS	Pén.	Por.	Poids	Prix	Mun.
Canon à Faisceau de Particules	A	3	80	2	500	500'000	véhicule (5)
Canon à Faisceau de Particules Lourde	A	7	100	5	1'500	1'000'000	véhicule (20)

les archives de plusieurs corporations siyansk, il y a près de 3'000 ans en arrière.

Ce furent d'abord les Européens, puis les Highlanders qui reprirent sans le savoir le principe. Ces derniers

Arme	CT	DS	Pén.	AE	Por.	Poids	Prix	Mun.	Poids	Prix
Torpedolaser Lourde	1	2	75	@ 1	0.75	50	20'000	c100	20	500
Canon Torpedolaser 50 mm.	1	3	75	@ 2.5	1	200	40'000	c20	75	3'000
Canon Torpedolaser 100 mm.	1	5	100	@ 5	2	500	75'000	c20	200	5'000
Canon Torpedolaser 200 mm.	1	10	100	@ 10	4	1'000	150'000	c10	300	7'500
Canon Torpedolaser 400 mm.	1	20	100	@ 20	10	2'500	350'000	c5	500	12'000
Canon Torpedolaser 600 mm.	1	30	100	@ 30	20	5'000	600'000	c5	750	25'000

Note: Les Torpedolasers peuvent être utilisés avec un commutateur SR (q.v.). Celui-ci coûte le prix standard pour le Torpedolaser Lourde et 1'000\$ par 100 mm. (ou part de) de calibre pour les canons.

finirent d'ailleurs par le porter à perfection en 2188.

Ces armes crachent un faisceau de particules simples à une vitesse proche de celle de la lumière (0.5 c pour être précis). L'impact, mais surtout la masse d'énergie calorifique provoque la vaporisation instantanée de bon nombre de métaux connus.

Arme	CT	DS	Pén.	Por.	Poids	Prix	Mun.
Canon à Photons MegaLux	1	3	80	1	100	40'000	véhicule
Canon à Photons GigaLux	1	7	100	5	300	100'000	véhicule
Canon à Photons TeraLux	1	10	100	12	750	250'000	véhicule
Canon à Photons ExaLux	1	25	100	25	2'000	500'000	véhicule

E: Les armes hybrides lourdes

Canons Torpedolaser:

Utilisés exclusivement par la Confédération Européenne, les Torpedolasers lourds et canons

F: Bombes

Voilà une arme qui pour une fois est très simple... Une grosse masse d'explosifs que l'on largue d'une certaine hauteur, et qui explose lorsqu'elle touche le sol. Il faudrait être fou pour dépenser plus! Ceci dit, il y a bien évidemment des variantes.

Les bombes peuvent être lancées telles quelles, c'est-à-dire montées en dehors du véhicule et de ce fait exposées à tout acte de malveillance possible et imaginable, ou à l'abri au sein du véhicule, dans une **soute à bombes**.

Généralement à base de plasma d'hydrogène ou de composé pétrolique, les bombes incendiaires provoquent, en plus des dommages normaux, un Nfeu 8 dans (AE/2) m. de rayon, diminuant de 1 tous les (AE/2) m.

Les bombes à gaz nécessitent (AE x 2) doses de poison, à choisir dans le *Borgia Dept. Store*, chapitre **Equipement**. Comme les bombes fumigènes ou à peinture, elles ne font aucun dommage par elles-mêmes.

Note: toutes les caractéristiques ci-contre (sauf la **Pén.**) sont par 25 kg. de bombe. L'AE se traite d'une manière différente: jusqu'à 100 kg., toutes les bombes ont une AE de 20, +2.5 par 25 kg. supplémentaire.

habituel *Borgia Dept. Store* (op. cit.). On ne peut pas mélanger...

Arme	CT	DS	Pén.	Por.	Poids	Prix	Mun.	Poids	Prix
Canon Pulsar "Darter"	1	2	75	2	75	100'000	c75	10	15'000
Canon Pulsar "Slasher"	1	4	100	5	250	300'000	c25	50	20'000
Canon Pulsar "Equalizer"	0.5	10	100	25	750	1'000'000	c10	100	20'000
Canon Pulsar "Terminal"	0.5	50	100	50	1'250	3'500'000	c10	150	50'000

Quant aux mines, ce ne sont rien de plus que des grenades de 40 mm., lâchées par paquets de 5 et modifiées pour n'avoir plus qu'une AE @ 2.5 et

Arme	CT	FA	DS	Pén.	AE	Poids	Prix	Mun.	Poids	Prix
Lance-flamme VD lourd	1	+9	2	75	50 x 5	100	1'500	c10	25	250
Lance-flamme VD extra-lourd	1	+15	3	100	150 x 10	250	5'000	c10	75	1'000
Lance-flammes SD "Holocaust"	1	+12	2	75	100 x 15	100	50'000	c10	25	100
			3	90	350 x 5					
			5	100	1'000 x 1					
Lance-flammes SD "Judgement Day"	1	+20	3	100	500 x 2.5	500	200'000	c10	100	1'000
			6	100	2'000 x 1					

occasionner les dommages directement sous le véhicule (même prix). Même les V.E.S. et les V.A.B. ne sont pas épargnés par ces engins, qui explosent soit par détonateur radio, soit par une combi-

G: Armes passives

Venues en ligne droite du *V-Duelling*, les armes passives sont appelées ainsi car elles ne font que de déverser sur la route certaines substances ou objet pouvant gêner la progression d'un éventuel poursuivant. Elles ne sont le plus souvent que dissuasives, mais peuvent présenter de nombreux inconvénients pour les gens non-prévenus...

Dispenseurs de fumée, de peinture et de gaz ne font rien de plus que de créer des nuages -- en général plutôt oblongs, de par le déplacement du véhicule, mais que nous considérerons ici comme circulaires -- de produits divers, dont le principal but est d'obscurcir la vision du poursuivant. L'huile déplace d'un cran vers le haut la difficulté d'une manoeuvre quelconque effectuée tandis que l'on se trouve dessus.

Comme d'habitude, le dispenseur de gaz, nécessite 10 doses de poison par charge, choisi dans le désormais

Arme	CT	DS	Pén.	AE	Por.	Poids	Prix	Mun.
Bombe antistructurelle	-	2	100	sp.	-	25	200\$	par 25 kg.
Bombe antipersonnelle	-	0	75	sp.	-	25	250\$	par 25 kg.
Bombe incendiaire	-	1	100	sp.	-	25	500\$	par 25 kg.
Bombe à gaz	-	-	-	sp.	-	25	50+\$	par 25 kg.
Bombe fumigène	-	-	-	sp.	-	25	75\$	par 25 kg.
Bombe à peinture	-	-	-	sp.	-	25	100\$	par 25 kg.

raison de détecteurs de mouvement, infrarouges, sismiques et de contacts, dès qu'un véhicule passe à moins de deux mètres...

Arme	CT	FA	DS	AE	Por.	Poids	Prix	Mun.
Dispenseur de fumée	1	-	-	@ 5	-	25	100	réservoir 10 (5 kg., 25\$)
Dispenseur de peinture	1	-	-	@ 5	-	25	100	réservoir 10 (5 kg., 30\$)
Dispenseur de gaz	1	-	-	@ 5	-	25	100	réservoir 10 (5 kg., sp.)
Mines	1	var.	var.	@ 2.5	-	100	250	clip 5 (25 kg., spécial)

A pied, à cheval et en soucoupe volante: Les Véhicules

Dans cette première partie, nous ne traiterons que des véhicules atmosphériques, à savoir voitures, *hovercrafts*, avions et autres hélicoptères. En bref, rien qui ne soit capable de se balader dans l'espace. Pour ça, passez au chapitre **Vaisseaux** un peu plus loin...

Construction des véhicules

Un véhicule, qu'est-ce que c'est? Bonne question, mon cher Elkabbach, et je vous remercie de l'avoir posée... Eh bien en fait, c'est un système de propulsion dans un châssis, avec des babioles autour.

1) Propulsion

D'abord, il s'agit de déterminer le **système de propulsion** du véhicule, à savoir selon quel principe il se déplace, ce qui évidemment influera sur ses performances. Ce système entraînera des modifications de prix sur le châssis et le moteur de l'engin,

modificateurs aux performances du moteur.

Modes de propulsion

Roues: le truc de base, connu depuis N siècles (avec un N très grand).

V.E.S. (Véhicule à Effet de Sol): c'est-à-dire se déplaçant sur coussins d'air.

V.A.B. (Véhicule Antigrav Basse-altitude): rien d'autre qu'un V.E.S. utilisant le principe de l'antigravité à la place des antiques coussins d'air sus-mentionnés.

V.A.H. (Véhicule Antigrav Haute-altitude): le même qu'au-dessus, mais capable de s'élever du sol. De voler, quoi.

Hélicoptère: véhicule volant, muni d'une (ou plusieurs) hélice(s) horizontales, capable de s'élever verticalement et peu rapide en vol horizontal.

Turboptère: comme ci-dessus, sauf que les hélices sont remplacées par des propulseurs à fusion, comme ceux utilisés par les jets..

Avion: équivalent des turbo-propulseurs et *propfans* du 20e siècle. Existe aussi en **A.D.A.C** (Appareil à Décollage et Aterrissage Court) ou **A.D.A.V** (Appareil à Décollage et Aterrissage Vertical).

Jet: propulseurs hydroxydes ou à fusion, parfois couplés à des propulseurs photoniques. Prévus pour les transports supersoniques et les intercepteurs. Existe aussi en **A.D.A.C** ou **A.D.A.V**.

2) Châssis

Après avoir déterminé comment le véhicule se déplacera, on peut passer à la "caisse", c'est-à-dire la structure du véhicule, appelée ici **châssis**. Ce châssis est déterminé par un tonnage, à savoir un poids en tonnes, avec 1 t. = 1'000 kg. Il est conseillé de ne pas employer de fractions de tonnage, mais de se contenter de chiffres ronds.

Un châssis coûte 500\$ par tonne (0.5\$ le kg.).

Un châssis a une **capacité structurelle véhiculaire (CSV)**, correspondant à sa résistance vis-à-vis des agressions mesquines et répétées de l'Extérieur (des points de vie, quoi...). À ne pas confondre avec la **CSB**, ou **capacité structurelle du blindage** (cf. paragraphe **Blindage**,

Exemple: Un véhicule de 10 tonnes (5'000\$), muni d'un moteur standard (**Vmax** 50, **Acc.** 2.5, 10'000\$) prend un système de propulsion V.A.B. Le châssis coûtera alors (5'000 x 1.5) 7'500\$, le moteur aura les caractéristiques suivantes: **Vmax** (50 x 1.5) 75, **Acc.** (2.5 x 2) 5, Autonomie (500 x 1) 500 km.; (10'000 x 5) 50'000\$, 250 kg.

Table 1: Systèmes de propulsion

Propulsion	Châssis	Moteur	Vmax	Acc.	Aut.	Freinage
Roues	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	Vmax/10
V.E.S.	x 2	x 2	x 1.2	x 1	x 1	Acc./2.
V.A.B.	x 1.5	x 5	x 1.5	x 2	x 1	Acc.
V.A.H.	x 3	x 20	x 5	x 2	x 2	Acc.
Hélicoptère	x 4	x 3	x 2	x 1	x 2	Acc./2
Turboptère	x 5	x 5	x 3	x 1	x 1	Acc.
Avion (normal)	x 2	x 4	x 5	x 1	x 5	Acc./2.
Avion (A.D.A.C.)	x 4	x 6	x 5	x 2	x 4	Acc.
Avion (A.D.A.V.)	x 10	x 10	x 4	x 3	x 3	Acc.
Jet	x 5	x 20	x 20	x 8	x 5	Acc./2
Jet (A.D.A.C.)	x 10	x 30	x 20	x 12	x 4	Acc.
Jet (A.D.A.V.)	x 25	x 100	x 15	x 16	x 3	Acc.

ainsi que sur la **Vmax**, l'**Acc.** et l'**autonomie**, et déterminera le freinage.

La table 1 ci-dessous donne tous ces modificateurs. La rubrique "**Châssis**" et "**Moteur**" désignent les modificateurs respectivement au prix du châssis et au prix du moteur; les autres sont des

un peu plus loin dans ce chapitre). Cette **CSV** dépend du tonnage du véhicule, selon la table 2 ci-dessous.

Pour finir, signalons qu'à ce **CSV** est subordonné un **SV** ou **seuil critique de dommages véhiculaire**, égal à 1 par 5 de **CSV** et dont l'utilité est expliquée dans la section **Combat véhiculaire**.

3) Moteur

Ensuite vient le **moteur**, qui est destiné à propulser le tout. Il est bien entendu que, plus un moteur est gros, plus il sera cher et plus ses performances seront spectaculaires. Ces performances sont: la vitesse maximale (**Vmax**, en m/s) et l'accélération (**Acc**, en m/s²) et l'autonomie (en km.).

Le moteur de base a une **Vmax** de 50 et une **Acc.** de 2.5 et une **autonomie** de 500 km. Par tonne de châssis, il coûte 1'000\$ et pèse 250 kg.

En augmentant ce poids de 25 kg. et ce prix de 250\$, on peut augmenter la **Vmax** de 5, l'**Acc.** de 2.5 ou l'**autonomie** de 100 km.; cela s'appelle rajouter des **options** au moteur.

Un véhicule ne peut avoir une **Acc.** plus élevée qu'un cinquième de sa **Vmax** (arrondi à l'inférieur).

Moteurs hydroxydes

Ce sont en quelque sorte des moteurs à eau. Un moteur hydroxyde est alimenté par une combinaison d'oxygène et d'hydrogène liquide, protégés dans des circuits spéciaux de confinement vue l'instabilité de la chose. Surtout utilisés sur les moteurs de course, car gourmands en carburant. On les trouve parfois dans les villes, propriété de fous du volant et/ou de gens riches.

Un moteur hydroxyde est disponible pour les modes de propulsion suivants: roues, V.E.S., avion (tous types) et hélicoptère. Les performances sont augmentées comme suit:

De base: 2'000\$, 250 kg. **Vmax** 60, **Acc.** 5. **Autonomie:** 250 km.

Options: 500\$, 25 kg. **Vmax** +5, **Acc.** +2.5. **Autonomie:** +50 km.

Moteurs nucléaires

Développement récent (env. 2200) des moteurs électriques, ce sont de micro-réacteurs à fusion qui fournissent le courant aux moteurs de roues. Ils ne sont en général utilisés que par les militaires, même si certains vieux modèles ont été déclassés et sont disponibles sur les marchés légaux.

Comme les moteurs hydroxydes, les moteurs nucléaires ne sont disponibles que pour les modes de propulsion: roues, V.E.S., avions (tout types) et hélicoptères. Les prix et performances sont les suivantes:

De base: 5'000\$, 400 kg. **Vmax** 60, **Acc.** 5, **Autonomie:** 5'000 km.

Option: 1'000\$, 25 kg. **Vmax** +5, **Acc.** +2.5. **Autonomie:** +1'000 km.

Pour les flemmards de service, la table 3 ci-contre récapitule les prix, poids et performances des différents engins disponibles.

Optionnel: Moteurs moins puissants

On peut choisir d'avoir un modèle moins puissant que le moteur de base. Pour des véhicules urbains, entre autres... Dans ce cas, par -5 m/s à la **Vmax**, ou par -0.5 à l'**Acc.**, ou par -50 km. d'autonomie, le moteur de base coûte 50\$ et pèse 10 kg. de moins.

Attention, on ne peut pas descendre en dessous des performances ci-dessous:

Vmax: 20 m/s; **Acc.** 1; **Autonomie:** 50 km.; 100\$, 70 kg.

Le plein, s'il vous plaît...

Il faut savoir que la recharge d'un moteur électrique coûte 1\$, +0.2\$ par option d'autonomie, par tonne du véhicule. Même chose pour les véhicules hydroxydes. Quant aux véhicules nucléaire, compter 25\$, +5\$ par option, par tonne, plus un forfait d'environ 5\$ par tonne d'entretien.

Surpuissance: un tel gadget permet au moteur d'un véhicule, pendant un court instant, de produire une accélération foudroyante et d'augmenter la **Vmax**, ce qui peut permettre de se sortir rapidement de situations délicates. Les données exactes, en termes de jeu, sont, pendant cinq secondes après le déclenchement: **Vmax** x 1.5, **Acc.** x 2. La surpuissance coûte 25% du prix du moteur et pèse 10% du poids de ce même moteur. Cela dit, ça ne marche qu'une fois, après il faut recharger le système, ce qui coûte 50% du prix de la surpuissance.

4) Commandes et équipage

A partir de là, il vaut quand même mieux avoir quelqu'un à bord pour tenir les commandes de tout ce bordel; c'est là qu'intervient l'**équipage**.

Chaque véhicule nécessite un équipage minimal, qui est de 1 personne par 25 t. (ou part de) de véhicule (1 par 50 t. pour les engins volants).

Table 2: CS Véhiculaire (CSV)

Tonnage	CS
Moins de 1 t.	2
1 - 2 t.	3
2.1 - 5 t.	5
5.1 - 10 t.	7
10.1 - 25 t.	10
25.1 - 50 t.	20
50.1 t. et plus	(tonnage/2)

Exemple: Un moteur ayant une **Vmax** de 100 et une **Acc.** de 20 (17 options) pèserait [(17 x 25) 425 + 250] 675 kg. et coûterait [(17 x 250) 4'250 + 1'000] 5'250\$, le tout par tonne du véhicule...

Exemple: Un véhicule avec une **Vmax** de 80 et une **Acc.** de 10, aura pendant cinq secondes après l'allumage de la surpuissance une **Acc.** de 20 et une **Vmax** de 120.

Standard (coin cuisine, douches) 500 kg. 5'000\$

Economie (mini-caféteria, sanitaires honnêtes) 1'000 kg. 15'000\$

Classe (restaurant, mini-shopping; minimum pour 100 passagers) 2'000 kg. 50'000\$

Luxe (galeries marchandes; minimum pour 100 passagers) 3'000 kg. 100'000\$

6) Armement

L'**armement** n'est pas réellement indispensable, mais sur la plupart des véhicules existants, ça prend une place prépondérante, pour dire le moins...

Les armes véhiculaires se caractérisent principalement, dans l'optique de la construction de véhicule, par leur arc de tir, qui représente l'angle de balayage maximal de l'arme. Ces arcs standards sont 0° (arme fixe), 90° et 360° (tourelle). Chaque type d'emplacement impose à l'arme un certain multiplicateur de poids et de prix (correspondant aux divers mécanismes d'installation, d'amortissement de recul et de visée) indiqué dans la table 4.

Le prix est donné en un multiplicateur du poids total de l'arme, inclu le modificateur d'arc de tir. En effet, le prix de l'installation ne dépend pas de celui de l'arme, mais plutôt de sa masse. La **cn.** représente la place que prennent les interfaces de tir dans la mémoire de l'ordivec.

Dans le cas des armes fixes ou sur pivot, il faut préciser la direction visée par l'arme (côté gauche ou droit, avant, arrière, dessus ou dessous).

Un **chargeur supplémentaire** pour une arme coûte et pèse 50% de plus que les prix et poids indiqués dans le chapitre **Armes lourdes**.

Jumelage: deux armes (ou plus) de même type (à savoir de même nom) peuvent être jumelées, c'est-à-dire tirées en même temps par une seule personne, grâce au jumelage. Il faut quand même faire autant de pourcentages que d'armes: si on a trois armes jumelées, il faut faire trois tirs. Coûte (nombres d'armes jumelées - 1)% du prix de l'une des armes; +1 **cn.** par arme.

Soute à bombes: une soute à bombes est considérée comme étant à l'intérieur du véhicule, donc sujette aux incendies véhiculaires, mais protégée par le blindage dudit véhicule. Les bombes dans une soute à bombes ne subissent pas le multiplicateur de prix et de

poids des armes classiques; celui-ci est inclus dans le prix et le poids de la soute elle-même. Par 250 kg. de contenance: 300 kg., 250\$; 1 **cn.**

Soute à missiles: même principe qu'au-dessus, mais avec des missiles... Par 250 kg. de contenance: 300 kg., 1'000\$, 3 **cn.**

• **Exemple**: Un CTR 20 mm. (35 kg., 3'000\$) sur pivot pèse (35 x 3) 105 kg., coûte [3'000 + (105 x 5)] 3'525\$ et prend 2 **cn.**

• **Exemple**: Jumeler 5 CTR 50 mm. (idée vicieuse, s'il en est...) coûtera (5 - 1) 4% du prix d'un seul CTR 50 mm., à savoir (12'000\$ x 0.04) 480\$; le tout rajoutera 5 **cn.**

Table 4: Armes montées sur véhicules

Type	Angle couvert	Poids	Prix	cn.
Arme fixe	0°	x 2	Poids x 2	1
Arme sur pivot	90°	x 3	Poids x 5	2
Arme en tourelle	360°	x 5	Poids x 10	5

7) Blindage

Celui utilisé par les véhicules est très différent de celui employé pour les protections personnelles. Bien que composé des mêmes matériaux (un dérivé du Kevlar pour la protection cinétique et du Linidian, matériau à très haute conductivité thermique), il a cependant un arrangement moléculaire plus solide.

Il existe plusieurs type de blindage. Tous sont caractérisés par leur prix, leur poids (en fonction du tonnage, comme d'habitude), ainsi que leur **CS**, qui, dans la table ci-dessous, est indiqué sous la forme d'un multiplicateur du **CS** de base (voir **châssis**), ainsi qu'un **SB**, seuil critique de dommages au blindage, qui indique le nombre maximum de points de dommages qu'il peut encaisser en un tour sur le même côté.

Passé ce seuil, le surplus dégringole sur le **CS** du véhicule, et on reprend les bonnes vieilles règles habituelles. On trouve aussi une valeur de **Prot.**, qui varie avec la qualité du blindage. Les armes personnelles avec un **DS** * doivent d'abord passer cette **Prot.** pour faire des dommages au blindage.

Les blindages peuvent avoir aussi quelques options, telles. Les modificateurs de prix s'additionnent, comme pour les armures (cf. **Equipement**).

Blindage réfléchif: **Prot.** +25 contre les armes à rayonnement. Prix + 50%.

Isolation NBC: protège totalement contre les effets secondaires (radiations, UVs, etc...) des armes atomiques et bactériochimiques. Prix +100%.

Régénérateur: colmate instantannément les trous, pour éviter l'infiltration de trucs pas cools ou une décompression explosive (ce qui est toujours désagréable). Prix +250%. Nécessite un **cn.** de 15 dans l'ordivec.

• **Exemple**: Une soute à bombes de 2 t. de contenance coûtera 2'000\$ et pèsera (8 x 300) 2'400 kg.

Note: "Côté" est ici un terme très relatif, laissé à l'appréciation du déhemme et dont la superficie exacte dépendant de la taille du véhicule, ainsi que celle de l'attaque...

Isolation électrique: protège des chocs électriques. Prix +50%.

Revêtement antipeinture: prix +10%.

Camoufleur: fait varier sur demande la couleur du blindage en 5 secondes, parmi les 10 tons pré-sélectionnés. Prix +200%. Exige une **cn.** de 10 dans l'ordivec.

Table 5: Blindages véhiculaires (par t. de véhicule)

Européen	250\$	100 kg.	CSB = CSV x 1	SB = CSB/5	Prot. 30
Américain	350\$	150 kg.	CSB = CSV x 2	SB = CSB/5	Prot. 40
Ukrainien	500\$	200 kg.	CSB = CSV x 2.5	SB = CSB/5	Prot. 40
de Combat	1'000\$	250 kg.	CSB = CSV x 3	SB = CSB/4	Prot. 50
d'Assaut	2'500\$	350 kg.	CSB = CSV x 4	SB = CSB/4	Prot. 50
Juggernaut	5'000\$	500 kg.	CSB = CSV x 5	SB = CSB/3	Prot. 75

8) Accessoires

Pour pimenter un peu son véhicule, on trouvera les **accessoires** dans le chapitre qui leur est consacré et qui s'appelle **Matériel divers**.

9) Ce qui reste...

Pour parler un langage plus civilisé, la place restante en kg., pour customiser (traduction: rajouter des gadgets...) le véhicule, ajouter de la cargaison, etc... après l'addition de tout l'équipement standard. Ceci rentre dans la catégorie **Options**.

10) Et combien ça coute, tout ça?..

Les prix sont donnés en dollars pour des véhicules d'usine. Des engins customisés peuvent coûter jusqu'à 25% plus cher que le prix normal calculé, tandis que des engins entièrement sortis de l'imagination du joueur peuvent voir leur prix doubler, en prenant en compte les honoraires d'un architecte véhiculaire (cf. **Talents**) et ceux du constructeur (c'est beau l'artisanat, mais c'est cher!).

Les véhicules de moins d'une tonne

On entend par là tous les engins, type motos, hélicos monoplaces et autres U.L.M. Il n'en existe que deux types: les **légers** et les **ultra-légers**, faisant respectivement 500 kg. et 250 kg. de tonnage et coûtant 1'000\$ et 500\$, inclu le moteur de base et la place pour le pilote, prix à multiplier par le plus haut des modificateurs de la table 2 entre **Châssis** et **Moteur**.

Une fois tout installé, il ne reste plus pour les options que 50 kg. dans le châssis **ultra-léger** et 250 kg. dans le châssis

léger. Débrouillez-vous avec ça! Ces deux véhicules ont les mêmes performances que les autres et peuvent employer les systèmes de propulsion suivants: à roues (moto), V.E.S. (*hoverbike*), V.A.B. et V.A.H. (*gravbike*), hélicoptères (sauterelles) et avions A.D.A.C. (Ultra-Léger Motorisé). Motos, *hoverbikes*, sauterelles et ULM peuvent être équipés de moteurs hydroxyde, ce qui double le prix de base du châssis. Seuls les châssis **légers** peuvent utiliser un moteur nucléaire, au prix d'une diminution de 50 kg. du poids restant et du quintuplage du prix du châssis. Les **options-moteurs** coûtent 150\$ et pèsent 20 kg (250\$ et 20 kg. pour les moteurs hydroxydes, 750\$ et 20 kg. pour les moteurs nucléaires). Il ne peut y avoir qu'un seul membre d'équipage.

Il existe pour les châssis **légers** et **ultra-légers** un blindage spécial; moins performant que celui des véhicules classiques, il ne bénéficie que d'une **Prot.** de 30, avec un **SB** de 1 d'office. Il pèse 25 kg. et coûte 100\$ par **CSB**.

Matériel Divers

A: Radars véhiculaires

Tous les radars de 2290 ne diffèrent guère des modèles plus anciens, puisqu'ils utilisent toujours la bête technologie d'ondes radios pour détecter les objets solides. Sur le plan de détail, cependant, la définition a été passablement améliorée. A tel point que la plupart des radars sont maintenant couplés à (ou même contiennent) des ordinateurs, ce qui permet parfois l'établissement d'une image tridimensionnelle à partir de l'écho reçu.

Reconnaître un véhicule sans **identification** (voir plus bas) grâce à son image radar requiert un **%télécom** -(FE des CME de l'appareil).

Radar Passif: ce petit gadget n'est en fait rien d'autre qu'un réseau de fibres sensibles sur la carrosserie du véhicule, dont le but est de détecter les ondes radar qui viendraient frapper ledit véhicule et de retracer leurs sources. Par 10 t., ou part de, du véhicule: 5'000\$, 50 kg.

Radar de trafic: surtout utilisé par les véhicules de route, tels les camions, voitures privées et autres. Sur les routes munies d'un système de radioguidage (à savoir la plupart des autoroutes et routes principales de la Fédération, les

autoroutes et les *Interstates* d'Europe et des *N.A.U.S.*), le radar de trafic permet au pilote de programmer sa destination et de laisser la centrale automatique de radio-guidage de l'y amener. A noter que ce n'est pas réellement un pilote automatique, seulement un guide. 150\$, 25 kg. Existe aussi en modèle pour le trafic aérien: 500\$, 25 kg. et en modèle pour vaisseaux spatiaux: 2'000\$, 100 kg.

Plateforme de tir (PdT): cette option permet d'utiliser l'ordivec, en conjonction avec certains programmes, comme une aide au tir. 1'000\$

Carte à inertie (CAI): l'interface **carte à inertie** existe aussi pour ordivecs, pour la modique somme de 500\$.

Automatisation: permet de remplacer une place d'équipage (q.v.) par un programme approprié, et donc d'avoir

Un exemple de code: FHL - J253/4 - 69854. Les trois premières lettres donnent la provenance de l'appareil (ici FHL pour Fédération Highlander). Le deuxième groupe donne le type de l'appareil, avec la lettre indiquant le genre (ici J pour jet, et 253/4 indiquant qu'il s'agit d'un intercepteur de type Stryker-4). Le dernier groupe indique plus précisément le numéro de série de l'appareil.

Portée	Prix (\$)	Poids (kg.)	FE	FE suppl. (\$)
1 km.	250	10	25	100
5 km.	1'000	25	25	200
25 km.	2'000	50	25	350
100 km.	5'000	100	25	500
500 km.	10'000	200	25	750
1'000 km.	15'000	500	25	1'000
5'000 km.	25'000	1'000	25	2'000

CME véhiculaires: si vous voulez être d'une discrétion sans pareille, les contre-mesures électroniques (CME) ont la capacité de brouiller, voire d'éliminer complètement les ondes radars. Par 5 FE, par 10 t. (ou part de) de véhicule: 500\$, 50 kg.

Identification: de par le passé, les premiers véhicules militaires terriens utilisaient un système de repérage radar primitif appelé IFF (pour *Identify Friend or Foe*). A l'heure actuelle, il existe un moyen immédiat de repérer qui est quoi dans le trafic aérien, où tout peut devenir très bordélique, c'est l'identification.

Il s'agit d'un code électronique attribué par le CEPMES pour tout véhicule; tous les véhicules de la Sphère doivent en être muni et il est interdit (sous peine de gros problèmes si on se fait attraper) de la modifier ou de l'éteindre. D'ailleurs, un véhicule sans identification ou avec une identification inconnue ou fantaisiste, est considéré comme hostile par toutes les forces armées de la Sphère, et c'est donc une cible en puissance.

L'identification véhiculaire est en quelque sorte la plaque minéralogique multivéhicules du futur. Le code d'identification est composé de plusieurs paramètres donnés en caractères terriens, dits "occidentaux", alphanumériques.

B: Programmes et accessoires pour ordivecs

Extensions mémoire: pour 100\$, on augmente la **cn.** de l'ordinateur de bord de 5. Au-delà de 50 **cn.** d'augmentation, l'extension mémoire pèse 25 kg., 50 au-delà de 100 **cn.**, etc...

moins de monde à bord. Par personne remplacée, le programme prend 5 **cn.** et coûte 1'000\$.

Talents (armes véhiculaires, pilotage, etc...): cf. **Equipement** pour savoir ce qui est disponible. Par niveau, jusqu'au niveau 4: 500\$, 2 **cn.**, +5%; niveau 5 et 6 (militaires seulement): respectivement 5'000 et 7'500\$, 12 et 20 **cn.**, +25% et +30%. Au marché noir, compter deux à quatre fois plus. Couplé avec **automatisation** et un radar de trafic, un programme de pilotage sert de pilote automatique.

Désignateur: comme pour les lance-missiles personnels, mais en version véhiculaire. Ce sont des extensions des ordivecs, nécessitant que celui-ci soit muni d'une **plateforme de tir**. 2'500\$, 100 kg.; 5 **cn.** Les désignateurs de base, ou désignateurs optiques, ont une portée de 5 km. Ils peuvent être **numérisés** (q.v. *in Equipement*), ce qui consiste à les coupler à l'ordivec (ce qui prend 10 **cn.**) et aux radars de bord, porte leur prix à 10'000\$ et augmente leur portée à celle du radar.

C: Radios de bord

Histoire d'avoir toujours un brin de contact, les Hommes qui relient les Hommes ont mis au point plusieurs systèmes de communicateurs véhiculaires.

C.B.: ou "*citizen band*". Ces petits postes de radios anachroniques trouvent leurs sources dans le passé des *N.A.U.S.*, où leur usage et leur utilité est devenu légendaire. De portée généralement fort réduite, ces émetteurs-récepteurs servent à colporter les dernières informations sur l'état des routes, des restos ou

Type	Prix	Poids	FE	FE suppl.
V-Com (par 50 km. de portée)	500\$	25 kg.	10	250\$/5 FE
V-Com militaire (par 50 km. de portée)	1'000\$	25 kg.	30	250\$/5 FE

Radio laser: cf. **Équipement**. Prix x 5, poids x 1.5.

Radio Hyperbeam: cf. **Équipement**. Prix x 25, poids x 2.

Communication vidéo: cf. **Équipement**. Prix x 5, poids x 2.

des flics, les insanités les plus diverses et les *jam sessions* improvisées. Folklorique, mais utile! Tous les véhicules importés de *N.A.U.S* sont munis à l'origine d'une C.B. 100\$, 5 kg. pour le modèle de base (portée 50 km.), +100\$ et +5 kg. par 25 km. de portée supplémentaire (maximum: 250 km.). Toutes les CB ont un FE de 10, non modifiable.

V-Com: pour "communicateur véhiculaire", c'est l'équivalent pour véhicules du *Compact* personnel (cf. **Équipement**). En supplément, il peut aussi "copier" les canaux de CB.

D: ...comme Divers

Antivol véhiculaire: si vous vous souvenez bien, il était dit dans le chapitre **Accessoires d'armement** que l'on pouvait monter un antivol sur un véhicule. Eh bien vous allez rire, mais c'est vrai! Un antivol thermique véhiculaire pèse 1‰ du tonnage du véhicule et coûte 1'000\$ par 10 t. (ou part de) de celui-ci. Ce prix est à multiplier par 5 pour un antivol biologique et/ou pour un antivol tueur (cumulatif).

Médiblocs: histoire de pouvoir réparer les blessés durant le voyage, les médiblocs sont des sortes d'infirmières automatisées, que l'on trouve le plus souvent dans des vaisseaux spatiaux, mais qui peuvent aussi faire leur apparition dans un véhicule plus conventionnel, 10'000\$, 500 kg.; 1 place. Les médiblocs ont en général un ordino indépendant de l'ordivec. Si l'on souhaite y inclure un programme **médic** et **automatisation**, cela coûte 1'000\$, +500\$ par niveau de programme (cf. **Programmes et accessoires pour ordivec** plus haut dans le chapitre).

Système anti-incendies: si le trip "steak trop cuit" ne vous branche que très modérément, je suppose que vous allez bondir de joie à l'annonce de l'existence de systèmes d'extinction automatiques d'incendies. Ce genre d'engin réduit le **NFeu** à bord d'un véhicule de 1 par cinq secondes, jusqu'à extinction totale de l'incendie. Il coûte 100\$ et pèse 50 kg. par t. (ou part de) du véhicule.

Stabilisateurs: tout véhicule peut monter jusqu'à cinq systèmes stabilisateurs. Chaque système donne un bonus de 5% au % (talent de pilotage approprié). Coûte 250\$ et pèse 50 kg. par tonne du véhicule.

Suspension tout-terrain: on peut équiper les véhicules à roues d'une suspension tout-terrain, ce qui leur permet de se déplacer hors des routes (ce qui n'est évidemment pas possible autrement...). Le prix du châssis est alors multiplié par 2 (= 1\$ par kg. de châssis).

Véhicules embarqués: si on désire appliquer le principe dit des "Poupées Russes", on peut. Pour un stockage simple, comptez seulement le tonnage, plus 25% d'icelui pour une certaine marge de manoeuvre. Pour un dispositif permettant le départ du véhicule de l'intérieur de son porteur, cela pèse 3 fois le tonnage considéré (plus le poids du vaisseau lui-même) et coûte 10'000\$ par tonne du véhicule embarqué.

Exemples de véhicules

Ultra-léger antigrav (Force *Épervier 100 AG*)

Châssis: 250 kg.

Propulsion: V.A.H.

Moteur: électrique

Autonomie: 1'000 km.

Vmax: 250 (900 km/h) **Acc.:** 5

Équipage: 1

Passagers: -

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie - Interface A.P.F.

Accessoires:

- Radar de trafic aérien

CSV: 2 **SV:** 1

Options: 25 kg. Prix: 10'500\$

Un essai européen pour un véhicule très rapide, plus ou moins prévu pour une utilisation militaire, mais aussi adoptée par les entreprises de coursiers et les fous de vitesse en général. En règle générale, les propriétaires d'*Éperviers* sont plutôt mal vus à cause des multiples accidents causés par cet engin...

Grasshopper (Listanari Vylkjan Yrkandir)

Châssis: 500 kg.

Propulsion: hélicoptère

Moteur: électrique

Autonomie: 1'000 km.

Exemple: Un système anti-incendie pour un véhicule de 150 t. coûte (150 x 100) 15'000\$ et pèse (150 x 50) 7'500 kg. C'est tout...

Vmax: 120 (430 km/h) **Acc.:** 5

Equipage: 1

Passagers: 1 (100\$, 150 kg.)

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie
- Interface A.P.F.

Accessoires:

- Radar de trafic aérien
- Antivol biologique

CSV: 2 **SV:** 1

Options: 15 kg. Prix: 7'650\$

Originaires de *Listant* (Ligues Atlani), ces *grasshoppers* sont des micro-hélicoptères biplaces très populaires. La particularité principale de cet appareil est d'être muni d'un système de pilotage réduit, intégré au casque, regroupant tous les contrôles en APF (q.v.).

Moto (Cywest Berserker)

Châssis: 500 kg.

Propulsion: à roues

Moteur: électrique

Autonomie: 500 km.

Vmax: 85 (305 km/h) **Acc.:** 10

Equipage: 1

Passagers: -

Ordivec cn. 5

Accessoires:

- Carte à inertie
- Radar de trafic

Blindage: Spécial Prot. 30

CSB: 1 **SB:** 1

CSV: 2 **SV:** 1

Options: - Prix: 3'250\$

Un choix classique dans l'achat d'un véhicule de route, le *Berserker*, du fabricant américain *West Vehicles*, est une petite moto rapide, très appréciée des jeunes et des banlieusards. N'étant pas armée et que très légèrement blindée, il ne faut pas s'attendre à la voir en dehors de secteurs bien délimités, considérés comme sûrs.

Gravbike (PRA Streetspider)

Châssis: 1 t.

Propulsion: V.A.B.

Moteur: standard

Autonomie: 500 km.

Vmax: 90 (320 km/h) **Acc.:** 15

Equipage: 1

Passagers: 1 (100\$, 150 kg.)

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic
- 2 stabilisateurs (+10%)

Blindage: Européen Prot. 30

CSB: 3 **SB:** 1

CSV: 3 **SV:** 1

Options: - Prix: 12'500\$

Très maniables et rapides, les *gravbikes* sont appréciées des motards, même s'ils lui reprochent une absence de roues qui permet mal de réellement jauger la vitesse. Le pilote, contrairement à un moto, est mi-assis, mi-allongé sur le dos dans ce modèle.

Voiture de tourisme (SEA Florence)

Châssis: 2 t.

Propulsion: à roues

Moteur: électrique

Autonomie: 500 km.

Vmax: 50 m/s (180 km/h) **Acc:** 2.5

Equipage: 1

Passagers: 3 (250\$, 200 kg.)

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic

CSV: 3 **SV:** 1

Options: 625 kg. Prix: 4'900\$

Cette voiture, de fabrication européenne, n'est qu'un exemple parmi tant d'autres du véhicule familial européen de base. Son prix la met à portée de toutes les bourses.

Hovercar de tourisme (PRA Transit GL)

Châssis: 2 t.

Propulsion: V.E.S.

Moteur: électrique

Autonomie: 500 km.

Vmax: 60 (220 km/h) **Acc:** 2.5

Equipage: 1

Passagers: 3 (250\$, 250 kg.)

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic

CSV: 3 **SV:** 1

Options: 625 kg. Prix: 7'900\$

Des V.E.S. comme le *Transit GL* sont à l'heure actuelle considérés comme les concurrents directs des voitures de tourisme. Bien qu'en moyenne deux fois plus chers, ils offrent cependant un confort de conduite inégalable.

Voiture sportive (Force 600 GT)

Châssis: 2 t.

Propulsion: à roues

Moteur: électrique

Autonomie: 500 km.

Vmax: 70 m/s (255 km/h) **Acc:** 7.5

Equipage: 1
Passagers: 1 (250\$, 150 kg.)

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic

- C.B. 50 km.

Blindage: Européen **Prot. 30**

CSB: 3 **SB:** 1

CS Véhicule: 3 **SCD:** 1

Options: 320 kg. Prix: 10'500\$

La *Force 600 GT* est la digne descendante des coupés sportifs français des années 1980. Sa vitesse de pointe et son accélération la situent bien au-delà de la masse des véhicules de routes classiques. La carrosserie est, selon l'expression consacrée: "50% Kevlar, 50% Linidian, 100% frime!"

Hovervan (Zneteiev Avtomobel Zn 6)

Châssis: 3 t.

Propulsion: V.E.S.

Moteur: électrique

Autonomie: 500 km.

Vmax: 60 (215 km/h) **Acc.:** 2.5

Equipage: 1

Passagers: 6 (simple)

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie

- Extension mémoire (+5 cn.)

Accessoires:

- Radar de trafic

- C.B. 75 km.

Armement (cn. 5):

- Mitrailleuse lourde en tourelle

Blindage: Européen **Prot. 30**

CSB: 5 **SB:** 1

CSV: 5 **SV:** 1

Options: 390 kg. Prix: 15'100\$

Véhicule de transport, mais robuste, cet *hovervan* originaire de l'Est européen à l'armement et au blindage nominatif s'est forgé une réputation suffisamment solide pour qu'on en rencontre un peu partout dans la Sphère, jusque dans les endroits les plus calmes de la F.E.F ou des Etats-Unis (et tout ça en une seule phrase, wow!..).

Voiture de V-Duelling (Carwest Impaler)

Châssis: 3 t.

Propulsion: à roues

Moteur: électrique

Autonomie: 700 km.

Vmax: 60 m/s (215 km/h) **Acc:** 5

Equipage: 2

Passagers: -

Ordivec cn. 6

- Carte à inertie

- Extension mémoire (+ 10 cn.)

- Plateforme de tir

- **armes véhiculaires-2** (+10%)

Accessoires:

- Radar de trafic

- Radar 25 km. (**FE 25**)

- C.B. 50 km.

Armement (cn. 5):

- CTR 20 mm. en tourelle.

Blindage: Combat **Prot. 50**

CSB: 15 **SB:** 4

CSV: 3 **SV:** 1

Options: 570 kg. Prix: 21'950\$

Le terme "*voiture de V-Duelling*" est ici un peu exagéré pour parler de l'*Impaler*. Plus franchement, ce véhicule représente un standard plus que centenaire en ce qui concerne les véhicules nord-américains. Assez rapide pour se sortir de situations dangereuses, avec un armement raisonnable et un blindage sérieux, c'est une voiture qui jouit d'une excellente réputation chez les couriers ou les voyageurs de commerce.

Hélicoptère de liaison (Rotorway Linker)

Châssis: 5 t.

Propulsion: hélicoptère

Moteur: électrique

Autonomie: 1'000 km.

Vmax: 160 (520 km/h) **Acc:** 5

Equipage: 1

Passagers: -

Ordivec cn. 5

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic aérien

- V-Com 250 km.

Blindage: Européen **Prot. 30**

CSB: 5 **SB:** 1

CSV: 5 **SV:** 3

Options: 1'975 kg. Prix: 52'750\$

Le *Linker* est un petit engin hyper-rapide, le plus souvent utilisé comme moyen de liaison, courrier, mini-cargo, passager, voire même comme espion volant ou comme véhicule de combat. La version présentée ici est une version de base, conçue pour les postes européennes sur les Colonies d'Outre-Sol (*Europa* et *Olympus*, par exemple).

Turboptère léger (EAI Buzzbox)

Châssis: 10 t.

Propulsion: turboptère

Moteur: standard

Autonomie: 500 km.

Véhicules

Vmax: 150 (480 km/h) **Acc:** 5

Equipage: 1

Passagers: 1 (250\$, 200 kg.)

Ordivec cn. 10

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic aérien

- V-Com 500 km.

CSV: 7 **SV:** 2

Options: 6'975 kg. Prix: 175'500\$

Peu connus du grand public, les turboprototypes légers comme le *Buzzbox* sont cependant assez courant dans des planètes à forte gravité, ou à faible atmosphère. Ce modèle-ci est surtout utilisé sur les planètes minières de la Confédération Européenne (notamment sur *Hadès*) et de la Frontière.

Camion (Armingo Motors 3035-15)

Châssis: 15 t.

Propulsion: à roues

Moteur: électrique

Autonomie: 500 km.

Vmax: 50 (180 km/h) **Acc:** 2.5

Equipage: 2

Passagers: 1 (250\$, 250 kg.)

Ordivec cn. 15

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic

- C.B. 50 km.

Blindage: Européen **Prot.** 30

CSB: 30 **SB:** 6

CSV: 10 **SV:** 2

Options: 8'820 kg. Prix: 36'750\$

Un véhicule utilitaire parmi tant d'autres. Ce modèle texan n'est pas armé, car destiné à l'exportation. Il peut transporter plus de 8 tonnes de marchandises et sa couchette permet à deux chauffeurs de se relayer tout au long de la route.

Avion d'appui au sol (ND A-19 *Groundshaker*)

Châssis: 20 t.

Propulsion: avion A.D.A.C.

Moteur: nucléaire

Autonomie: 20'000 km.

Vmax: 350 (1'250 km/h) **Acc:** 20

Equipage: 1

Passagers: -

Ordivec cn. 3

- Carte à inertie + plateforme de tir + désignateur + ext. mémoire (**cn.** +15)

- avions-2 (+10%) + **missiles**-4 (+20%) + **armes véhiculaires**-4 (+20%)

Accessoires:

- Radar 500 km. (**FE** 30)

- Radar passif

- CME **FE** 30

- V-Com milit. 500 km. (**FE** 30)

Armement (cn. 7):

- CTR 50 mm. sur pivot avant

- Radiant MWatt sur pivot avant

- 2 multi-lanceurs sélectifs 5 x 200 mm. fixes à l'avant (chargés)

- Soute à bombes de 1 t. avec 4 Bombes AST de 250 kg.

Blindage: Combat **Prot.** 50

CSB: 30 **SB:** 8

CSV: 10 **SV:** 2

Options: 900 kg. Prix: 850'000\$

Faites un sondage auprès du R.P.F., ou de tout autre mouvement de résistance n'importe où dans la Sphère. Demandez-leur quel serait leur avion de rêve pour blaster leurs ennemis. Il y a 75% de chance qu'ils vous répondent: "Donnez-moi un *Groundshaker*!", en vous secouant violemment d'avant en arrière. Telle est la réputation d'un des plus anciens appareils d'attaque au sol encore en service dans la Sphère (le premier prototype étant sorti en 2071).

Hélicoptère standard (Rotorway *Laser Eye*)

Châssis: 20 t.

Propulsion: hélicoptère

Moteur: électrique

Autonomie: 1'000 km.

Vmax: 120 (360 km/h) **Acc:** 7.5

Equipage: 2

Passagers: 5 (250\$, 200 kg.)

Ordivec cn. 20

- Carte à inertie

Accessoires:

- Radar de trafic aérien

- Radar 25 km. (**FE** 25)

- V-Com 250 km (**FE** 10).

- 2 stabilisateurs (+10%)

Blindage: Américain **Prot.** 40

CSB: 20 **SB:** 4

CSV: 10 **SV:** 2

Options: 5'050 kg. Prix: 253'500\$

Cet appareil doit son nom au fait que les premiers modèles avait été commandés par la chaîne de télévision américaine *Laservision* pour pouvoir prendre des prises de vues aériennes des plus beaux combats routiers... Ce modèle est plutôt "civil", car celui utilisé par *Laservision* est équipé d'un blindage plus cohérent, de trois caméras télécommandées, d'une régie audio-vidéo et d'un CTR 30 mm. en tourelle...

Hélicoptère d'attaque (EAI AH-22 Prowler)

Châssis: 25 t.
 Propulsion: hélicoptère
 Moteur: nucléaire
 Autonomie: 10'000 km.
Vmax: 160 (520 km/h) **Acc:** 10
 Equipage: 1
 Passagers: -
Ordivec cn. 7
 - Plateforme de tir + carte à inertie + désignateur numérique + extension mémoire (cn. +35)
 - **armes véhiculaires-4 (+20%) + missiles-4 (+20%) + hélicoptères-4 (+20%)**
Accessoires:
 - Radar 100 km. (FE 30)
 - V-Com 500 km. (FE 30)
 - 2 stabilisateurs (+10%)
Armement (cn. 19):
 - 2 multi-lance roquettes sélectifs 10 x 100 mm. sur pivot avant (chargés)
 - CTR 20 mm. en tourelle.
 - 2 x 1 POWER.S.A.W.s Lourds en tourelle
Blindage: Combat **Prot.** 50
CSB: 30 **SB:** 8
CSV: 10 **SV:** 2
 Options: 150 kg. Prix: 1'272'750\$

Construit par Euro-American Industries, le *Prowler* est depuis quinze ans l'hélicoptère d'attaque au sol *number one* des troupes de l'Alliance Nord-Atlantique. Cette version, dite "AT", est spécialement conçue pour la lutte contre les véhicules blindés léger. On recense aussi un *Prowler* anti-émeutes (R), un autre pour la lutte anti-sous-marine (AS), une version améliorée de l'AT (SAT), etc...

Jet privé (Merkurios Challenge)

Châssis: 40 t.
 Propulsion: jet
 Moteur: à fusion
 Autonomie: 5'000 km.
Vmax: 1'000 (Mach 3) **Acc:** 40
 Equipage: 3
 Passagers: 20 (500\$, 750 kg.)
Ordivec cn. 31
 - Carte à inertie
 - **jets-2 (+10%) + automatisation**
Accessoires:
 - Radar de trafic
 - Radar 100 km. (FE 25)
 - V-Com 500 km. (FE 10)
 - Système anti-incendies
 - Accomodations (standard)
 - 4 stabilisateurs (+20%)
CSV: 20 **SV:** 4
 Options: 6'125 kg. Prix: 1'217'000\$

Archétype du jet d'hommes d'affaire ou de l'avion-taxi, le *Challenge* remplit son rôle admirablement, transbahutant jusqu'à 20 personnes à plus de 3'000 km/h. Ses accomodations intérieures luxueuses, sa maniabilité et son avionique impressionnante ont fait de ce modèle un *best-seller* de l'aéronautique.

Avion de transport (Alyandin Uverna)

Châssis: 50 t.
 Propulsion: avion
 Moteur: électrique
 Autonomie: 2'500 km.
Vmax: 275 (1'000 km/h) **Acc:** 10
 Equipage: 2
 Passagers: -
Ordivec cn. 50
 - Carte à inertie
Accessoires:
 - Radar 100 km. (FE 25)
 - Radar de trafic aérien
 - V-Com 500 km. (FE 10)
 - 2 stabilisateurs (+10%)
CSV: 20 **SV:** 4
 Options: 26'700 kg. Prix: 529'000\$

Le *Liverna* est le plus ancien de tous les avions-cargos recensés dans la Sphère, puisque sa conception remonte à la fin de l'*Arlauriëntur*. Néanmoins, il représente toujours un standard en matière de transport, comme le bon vieux DC-3 terrien...

Hovertruck (Ultraroad Leviathan)

Châssis: 75 t.
 Propulsion: V.E.S.
 Moteur: électrique
 Autonomie: 500 km.
Vmax: 72 (270 km/h) **Acc:** 5
 Equipage: 2
 Passagers: 1 (250\$, 250 kg.)
Ordivec cn. 62
 - Carte à inertie - V.E.S.-4 + **automatisation**
Accessoires:
 - Radar de trafic
 - CB 100 km.
CSV: 38 **SV:** 8
 Options: 46'085 kg. Prix: 379'200\$

De fabrication highlander, les fameux *Leviathan* sont les *hovertrucks* les plus répandus dans la Sphère, fabriqués sous licence dans trois autres pays. En fait, on ne peut leur reprocher que leur manoeuvrabilité réduite à haute vitesse, ce qui est largement compensé par la fiabilité absolue du système de radio-guidage. De plus, la

capacité cargo (près de 50 tonnes!) est indéniablement un avantage.

Hélicoptère de transport (Rotorway Skyhauler)

Châssis: 80 t.

Propulsion: hélicoptère

Moteur: électrique

Autonomie: 1'000 km.

Vmax: 100 (360 km/h) **Acc:** 2.5

Equipage: 2

Passagers: 2 (250\$, 200 kg.)

Ordivec cn. 80

Accessoires:

- Radar de trafic aérien
- V-Com 500 km. (FE 10).

Blindage: Européen **Prot.** 30

CSB: 40 **SB:** 8

CSV: 40 **SV:** 8

Options: 50'825 kg. Prix: 423'500\$

Surnommé par les pilotes le "Sky Truck", ou "camion du ciel", le Skyhauler est à l'heure actuelle l'hélicoptère de transport le plus utilisé dans la Sphère. Il peut transporter plus de 50 tonnes de matériel à 350 km/h.

Turboptère-cargo (Olympus Lifter)

Châssis: 100 t.

Propulsion: turboptère

Moteur: standard

Autonomie: 500 km.

Vmax: 150 (480 km/h) **Acc:** 2.5

Equipage: 2

Passagers: 3 (250\$, 200 kg.)

Ordivec cn. 92

- Carte à inertie
- **turbopères-4** (+20%)

Accessoires:

- Radar de trafic aérien
- V-Com 500 km. (FE 10)

CSV: 50 **SV:** 10

Options: 76'725 kg. Prix: 805'750\$

Déjà beaucoup plus connu et reconnu que son petit frère, le Lifter, de fabrication highlander, est assez souvent aperçu dans nos cieux. On l'utilise comme machine de chantier sur de grands projets, notamment pour sa grande soute, ses capacités de treuillage hors du commun et sa très grande stabilité en vol stationnaire. Cependant, son bruit véritablement infernal lui confère assez mauvaise presse dans le voisinage de son utilisation.

Avion de ligne (Alyandin Felnaris)

Châssis: 100 t.

Propulsion: avion

Moteur: électrique

Autonomie: 2'500 km.

Vmax: 250 (900 km/h) **Acc:** 2.5

Equipage: 2

Passagers: 150 (400\$, 300 kg.)

Ordivec cn. 92

- Carte à inertie
- **avions-4** (+20%)

Accessoires:

- Radar 100 km. (FE 25)
- Radar de trafic aérien
- V-Com 1'000 km. (FE 10)
- Système anti-incendies
- Accomodations (simples)

CSV: 50 **SV:** 10

Options: 20'125 kg. Prix: 669'500\$

Conçu sur un modèle un peu agrandi du *Liverna*, le *Felnaris* est en usage dans la Sphère depuis à peine moins longtemps que lui. Bien qu'actuellement surclassé au point de vue vitesse et confort par nombre d'autres appareils, il est toujours construit à un nombre respectable d'exemplaires par an, équipant à lui tout seul 20% de la flotte civile atmosphérique de la Sphère...

Starflight (Nuclear Dynamics STF 1000)

Châssis: 150 t.

Propulsion: jet transorbital

Moteur: standard

Autonomie: 10'000 km.

Vmax: 2'000 (Mach 6) **Acc:** 40

Equipage: 3

Passagers: 200 (250\$, 200 kg.)

Ordivec cn. 138

- Carte à inertie
- **jets-4** (+20%)
- **Vaisseaux Cat. 0-4** (+20%)

Accessoires:

- Radar 500 km. (FE 25)
- Radar de trafic aérien et spatial
- V-Com 1'000 km. (FE 10)
- Système anti-incendies
- Accomodations (simples)

CSV: 75 **SV:** 15

Options: 5'425 kg. Prix: 12'623'500\$

Exemple parmi tant d'autres d'un transport de passagers transorbital, le *STF 1000* est le dernier-né de chez *Nuclear Dynamics*. C'est aussi un des plus spacieux, avec ses 200 passagers, et un des plus sûrs.

Vaisseaux spatiaux

La construction de vaisseaux spatiaux, bien qu'étant tout aussi simple (hem) que celle des véhicules atmosphériques, obéit à des règles quelque peu différentes.

1) Les systèmes de propulsion

Ils sont répertoriés dans la **table 1** ci-dessous. **ATM** donne le malus au pilotage en vol atmosphérique. La dernière rubrique, **HPS**, désigne si le système est capable de vol hyperspatial par un "x" dans la colonne correspondante. Pour les propulseurs **fusion** et **fusion/tachyonique**, le vaisseau peut manoeuvrer en atmosphère, mais ce genre de plaisanterie est interdite par le CEPMES (pour cause de pollution sonore et de dommages aux pistes), sauf en cas de priorité absolue.

Table 1: Systèmes de propulsion pour vaisseaux spatiaux

Type	Chassis		Moteur		
	Prix	Poids	Prix	Poids	ATM HPS
Fusion	x 1	x 1.5	x 1	x 1.5	-75% -
Fusion/antigrav	x 1.5	x 1.5	x 2	x 1.5	-20% -
Fusion/tachyonique	x 2	x 2	x 5	x 2	-75% x
Fusion/tachyonique/antigrav	x 3	x 2	x 10	x 2	-20% x
Photonique	x 1	x 0.75	x 2	x 0.75	-50% -
Photonique/tachyonique	x 2	x 1	x 10	x 1	-50% x
Photonique/tachyonique/antigrav	x 3	x 1	x 20	x 1	-20% x

Table 2: Coques de vaisseaux spatiaux

Type	Prix par t.	CSV	SV
Marchand	100\$	tonnage/50	CSV/100
Standard	500\$	tonnage/5	CSV/10
Militaire	2'000\$	tonnage/2	CSV/5

2) Le châssis

Ou, plus précisément, la **coque**. Existe entre 25 et 1'000'000 t. (par incrément de tonnage minimum de 25 t.) et en trois types différents: **standard**, **militaire** et **marchand**. Les prix, CSV et

SV de chaque type de coque sont donnés dans la table 2 ci-dessous.

On remarque tout de suite qu'à tonnage équivalent, les vaisseaux spatiaux sont plus fragiles que les véhicules atmosphériques, surtout les vaisseaux marchands, construits léger exprès pour réduire les coûts de production. On ne s'étonne alors pas que ce soient de véritables "pots de yaourt" volants...

Catégories de vaisseau

Le CEPMES a classifié les vaisseaux spatiaux en onze catégories, allant de 0 à 10. Ces catégories représentent des tonnages différents, sauf la catégorie 0 (ou Cat. 0), qui désigne des vaisseaux de moins de 1'000 t. sans propulsions hyperspatiale. Les équivalents de tonnage par rapport aux catégories sont données ici:

Cat. 1	25 - 100 t.
Cat. 2	125 - 500 t.
Cat. 3	525 - 2'500 t.
Cat. 4	2'525 - 10'000 t.
Cat. 5	10'025 - 25'000 t.
Cat. 6	25'025 - 50'000 t.
Cat. 7	50'025 - 100'000 t.
Cat. 8	100'025 - 250'000 t.
Cat. 9	250'025 - 500'000 t.
Cat. 10	plus de 500'000 t.

3) Le moteur

Le moteur de base donne au vaisseau une **V_{max}** de 100'000 km/s, une **Acc.** de 10 km/s² et une autonomie de 50 Années-Lumières (A.L.). Il pèse 5 t. et coûte 50'000\$ par 25 t. Chaque option augmente la **V_{max}** de 5'000 km/s (maximum: 250'000) ou l'**Acc.** de 5 km/s² (maximum: 1% de la **V_{max}**) ou l'autonomie de 5 A.L.; une option pèse 0.5 t. et coûte 5'000\$.

Il faut savoir que, de par les problèmes de déplacement relatif, la vitesse de la plupart des vaisseaux reste limitée à 25'000 km/s. Au-delà de ce seuil, un vaisseau non-équipé d'un **générateur de champ relativiste** (GCR pour les intimes -- voir plus loin) perd 1% de sa **CS** (CSV et CSB...) par 25'000 km/s de vitesse par

seconde; même chose pour tout ce qui se trouve à bord, passagers compris (auquel cas remplacer "CS" par "FV").

Pour éviter les problèmes, les constructeurs de vaisseaux civils sont tenus par le CEPMES de "brider" la puissance des moteurs à 10%. En d'autres termes, ces engins ne se déplaceront qu'à une **Vmax** et une **Acc** de 10% de leur valeur de base. Il est formellement interdit à quiconque n'ayant pas une autorisation (très dure à obtenir) de "débrider" (%**nucléaire** -25%, au minimum 1 heure de boulot par 1'000 t. de vaisseau) ou de faire débrider un moteur (au bas mot 100\$ par t. du vaisseau).

Pour les ceusses qui ont une excellente raison de "chasser le photon" (terme courant pour désigner le dépassement du seuil de vitesse légal), un **GCR** coûte 10'000\$ par tonne de vaisseau. A noter qu'un vaisseau muni d'un GCR consomme une A.L. d'autonomie par heure de fonctionnement. La possession d'un GCR sans autorisation est considérée par pas mal d'états comme une atteinte à la sûreté militaire.

En propulsion atmosphérique, les vaisseaux ont un **Vmax** de 12'000 m/s, avec une **Acc.** de (**Acc.** de base non-bridée/1'000) km/s² (donc, en fait, la même **Acc.**, mais en m/s² au lieu d'en km/s²...).

La **Vmax** dans l'hyversespace est de (**Vmax** de base non-bridée/50'000) A.L. par jour standard terrien. En d'autres termes, un vaisseau muni du moteur de base aura une vitesse en hyperespace égale à (100'000/50'000) 2 A.L. par 24 heures standard terriennes. Le bidule qui assure le passage de notre univers à celui qu'on appelle hyperespace est un **translateur hyperspatial**. Il est activé par l'énergie cinétique du vaisseau (cf. **Déplacements Véhiculaires**).

Dans tous les cas, le freinage d'un vaisseau est égal à son accélération.

Question idiote: Ça marche à quoi, les vaisseaux spatiaux?..

Rien ne se crée, rien ne se perd; immuable loi de la nature... Donc, les vaisseaux spatiaux doivent bien utiliser, comme tout véhicule qui se respecte, un carburant quelconque. De préférence quelque chose de costaud, bien énergétique. Comme... de l'antimatière, par exemple.

En fait, les vaisseaux utilisent ce que l'on appelle des "barres", à savoir des gros cylindres de 250 kg, contenant de

l'hydrogène liquide et une bonne dose d'antimatière, histoire d'avoir de quoi faire réaction, le tout convenablement protégé, réfrigéré, contenu et blindé... Ces barres sont standardisées, pour tous les types de vaisseaux, et ce depuis les débuts de l'*Arlauriëntur*.

Le "plein" pour un vaisseau coûte [(autonomie en A.L.; minimum: 1) x (classe x 1'000)]\$.

4) L'équipage

Un vaisseau spatial est bien plus complexe qu'un véhicule normal, c'est pourquoi les commandes, contrôles et autres trucs électroniques de bord prennent un tantinet plus de place que sur les véhicules atmosphériques. Sans compter les compensateurs d'accélération, les générateurs gravitiques, etc...

Bref, sachez d'abord que l'électronique de bord (ordivec, etc...) d'un vaisseau coûte de base (1'000 x tonnage)\$ et pèse (10 x tonnage) kg. Rajoutez à cela 500\$ et 500 kg. par membres d'équipage... Une fois tout installé, il reste à l'ordivec du vaisseau 10 de **cn.** par 100 t. (ou part de) de vaisseau.

Sachez aussi que le pilotage d'un vaisseau spatial nécessite théoriquement 1 personne par 1'000 t. (ou part de). Mais, pour les vaisseaux civils, le CEPMES exige un équipage minimum dépendant du tonnage du vaisseau. Les vaisseaux de Cat. 1-4 doivent avoir au moins 2 personnes par 500 t. (ou part de), ceux de Cat. 5-7 deux personnes par 1'000 t. (ou part de) et enfin un minimum d'une personne par 1'000 t. pour les vaisseaux de Cat. 8 et plus.

5) Le blindage

Le blindage des vaisseaux spatiaux est différent de celui des véhicules atmo-

• **Exemple:** Le même vaisseau de 150 t. cité plus haut a donc un moteur de base qui pèse [5 x (150/25)] 30 t. et qui coûte (50'000 x 6) 300'000\$. Bagatelle... En voulant augmenter sa **Vmax** à 150'000 et son **Acc.** à 25 (ce qui nécessite 14 options), il aura un moteur de [(5 + (14 x 0.5)) x 6] 72 t. et qui lui coûtera [(50'000 + (14 x 5'000)) x 6] 720'000\$. Eh oui, je vous avais pas dit non plus que c'était bon marché...

• **Exemple:** Le même vaisseau cité plus haut, s'il est bridé, aura une **Vmax** de 15'000 km/s et une **Acc.** de 2.5 km/s².

Note: Sur des vaisseaux non-dotés de propulsion hyperspatiale, l'autonomie est de 1'000'000 km. par A.L.

Note: Sur des vaisseaux non-dotés de propulsion hyperspatiale, l'autonomie est de 1'000'000 km. par A.L.

• **Exemple:** Un *Kerouac* coûte (1 x 1'000) 1'000\$ à recharger. Un monstre comme un *classe Löwe* affichera à la pompe la modique somme de (150 x 8'000) 1'200'000\$

Table 3: Blindages de vaisseaux spatiaux

Type	Prix	Poids	CSB	SB	Prot.
Léger	50'000\$	2.5 t.	CSV x 1	CSB/10	50
de Combat	100'000\$	5 t.	CSV x 1.5	CSB/5	75
d'Assaut	200'000\$	10 t.	CSV x 2.5	CSB/3	100

sphériques classiques: bien que de même type semi-ablatif, il a cependant une **Prot.** de 75. La **table 3** ci-dessous donne les différents types de blindage, avec leur

prix et leur poids (par 25 t.). Les vaisseaux non-blindés ont une **Prot.** de 40.

Pour plus de précisions, c'est le même principe que pour les véhicules atmosphériques, alors allez regarder au début du chapitre.

6) Le reste...

Pour les reste (cargaison, passagers, armement et accessoires), c'est la même chose que pour les véhicules atmosphériques (q.v. au début de ce chapitre).

Accessoires spécifiques pour vaisseaux spatiaux

Détecteurs à Faisceau de Particules (DFP): le petit problème des divers radars, c'est qu'en-dehors d'une atmosphère quelconque, leur efficacité est des

mis au point les Détecteurs d'Activité Tachyonique, dont l'utilité est double, puisqu'ils peuvent repérer la plongée d'un objet en hyperspace, ainsi que, à plus courte portée, sa résurgence.

On appelle **portée passive** la distance maximale de détection d'une plongée en hyperspace et **portée simple** celle pour une résurgence d'hyperspace. Il est toutefois impossible de repérer la résurgence d'un objet dont la durée du voyage en hyperspace a été de moins d'une AL.

S-Com: comme un V-Com (voir **Matériel Divers**, quelques pages avant), mais pour vaisseaux spatiaux. Tous les S-Com ont une portée atmosphérique de 5'000 km.

H-Com: ou "communicateur hyperspatial". Ce sont des unités tellement massives que l'on peut se demander jusqu'à quel point on peut encore les qualifier de "communicateurs". Elles se présentent généralement sous l'apparence extérieure d'antennes plus ou moins paraboliques de taille respectable.

Radio laser: cf. **Équipement**. Prix x 5, poids x 1.5.

Radio Hyperbeam: cf. **Équipement**. Prix x 25, poids x 2.

Communication vidéo: cf. **Équipement**. Prix x 5, poids x 2.

Quelques exemples de vaisseaux spatiaux parmi tant d'autres

Intercepteur (Millian Starship Australia Kerouac)

Coque: 25 t. (cat. 0)

Type: militaire

Propulsion: Photonique + GCR

Autonomie: 50'000'000 km.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 35 m/s **Man.:** -50%

Vmax subluminaire: 200'000 km/s

Acc: 35

Vmax hyperluminaire: -

Équipage: 1

Passagers: -

Ordivec **cn.** 14

- Plateforme de tir + carte à inertie + extension mémoire (+25 **cn.**) + désignateur numérique.

- **spatiopilotage** **Cat.** 0-2 (+10%) + **armes véhiculaires**-4 (+20%)

Accessoires:

Classe	Portée (km.)	Prix (\$)	Poids (kg.)	FE	FE suppl.
DFP Standard	100'000	50'000	250 kg.	15	2'500\$
DFP "Eclaireur"	5'000'000	150'000	400 kg.	15	5'000\$
DFP "Vigie"	1'000'000	350'000	750 kg.	25	15'000\$
DFP "Espion"	2'500'000	750'000	1.5 t.	25	20'000\$
DFP "Omniscient"	7'500'000	2'500'000	2.5 t.	40	50'000\$

plus compromises, notamment à cause de leur portée ridicule... C'est pourquoi on préfère utiliser dans l'espace les Détecteurs à Faisceau de Particules, dont la conception remonte à la fin de l'*Arlauriëntur* (y'avait longtemps qu'on en avait pas parlé, tiens...).

Classe	Portée simple (km.)	passive (AL)	Prix (\$)	Poids (t.)
DAT "Busard"	1'000'000	5	1'000'000	1 t.
DAT "Faucon"	5'000'000	20	2'000'000	1.5 t.
DAT "Epervier"	20'000'000	50	5'000'000	2 t.

Leurs principaux avantages sont leur portée et leur précision. Les modèles présentés ci-dessous sont en fait des classes de modèles, vu qu'évidemment chaque bloc possède ses propres types de DFP.

Type	Prix	Poids	FE	FE suppl.
S-Com (par million de km. de portée)	2'500\$	100 kg.	30	500\$
H-Com (par A.L. de portée)	500'000\$	1 t.	-	-

Détecteurs d'Activité Tachyonique (DAT): beaucoup plus récemment (2183), la Fédération des Hautes-Terres (rapidement copiée par les autres...)

- S-Com 1'000'000 km (FE 30)
- DFP Standard (100'000 km, FE 30)

Armement (cn. 9):

- Soute à missiles de 2 t. avec 10 missiles photoniques 400 mm. (FE 30)
- 2 Laser GWatt fixe à l'avant
- 1 Fulgurant 50 mm. en tourelle

Blindage:

Type: Combat **Prot.** 75

CSB: 20 **SB:** 4

CSV: 13 **SV:** 3

Options: - Prix: 3'317'750\$

Cet intercepteur est un modèle assez ancien, d'origine highlander mais qui a fini par équiper de nombreuses forces armées dans la Sphère. Surnommé "V1" à cause de sa vitesse délirante, il partage aussi avec son homologue allemand une autonomie risible, surtout avec le GCR enclanché...

Navette passagers (Gvorash Consortium Shuttle IV)

Coque: 50 t. (cat. 1)

Type: standard

Propulsion: Fusion/Tachyonique

Autonomie: 50 A.L.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 20 m/s **Man.:** -75%

Vmax subluminaire: 12'000 km/s

Acc: 2

Vmax hyperluminaire: 2.4 A.L.

Equipage: 2

Passagers: 75 (250\$, 250 kg)

Ordivec cn. 2

- Carte à inertie

- **hypermécanique-4** (+20%)

Accessoires:

- Radar de trafic spatial
- DFP "Eclaireur" (500'000 km, FE 15)
- S-Com 5'000'000 km (FE 30)
- Système anti-incendie
- Accommodations passagers (simples)

CSV: 10 **SCD:** 1

Options: 4'525 kg. Prix: 1'958'000\$

Les navettes de type *Gvorash IV* sont construites par la Guilde Marchande Siyansk depuis près de 500 ans. C'est donc un modèle éprouvé, même s'il n'est plus guère fabriqué maintenant. De nombreux modèles ont fait l'objet de modifications, tels les monstrueux "S-Booten" de la Dame de Fer, où la capacité passager est réduite à 15 places au profit des moteurs...

Vedette-cargo (ESE Flamingo class)

Coque: 250 t. (cat. 2)

Type: standard

Propulsion:

Fusion/Tachyonique/Antigrav

Autonomie: 100 A.L.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 10 m/s **Man.:** -20%

Vmax subluminaire: 15'000 km/s

Acc: 1

Vmax hyperluminaire: 3 A.L.

Equipage: 2

Passagers: -

Ordivec cn. 26

- Carte à inertie

- **hypermécanique-2** (+10%)

Accessoires:

- DFP "Eclaireur" (500'000 km, FE 30)

- S-Com 10'000'000 km (FE 30)

CSV: 50 **SCD:** 5

Options: 57'500 kg. Prix: 11'551'500\$

Le bas-de-gamme de la firme européenne ESE, les vedettes *Flamingo* ont cependant une solide réputation de fiabilité et de rapidité. A noter qu'aucun aménagement interne n'est proposé en standard, laissant à l'acheteur le libre choix de son utilisation. De plus, le prix raisonnable est un plus non-négligeable.

Vedette de combat (Dakar Space Co. Abigail Class)

Coque: 250 t. (cat. 2)

Type: militaire

Propulsion: Photonique/Tachyonique + GCR

Autonomie: 100 A.L.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 25 m/s **Man.:** -50%

Vmax subluminaire: 150'000 km/s

Acc: 25

Vmax hyperluminaire: 3 A.L.

Equipage: 3

Passagers: 5 (750\$, 1'000 kg.)

Ordivec cn. 3

- Plateforme de tir + carte à inertie + désignateur numérique + extension mémoire (+20 **cn.**).

- **roquettes-4** (+20%) + **armes véhiculaires-4** (+20%) + **hypermécanique-4** (+20%)

Accessoires:

- DFP "Vigie" (1'200'000 km, FE 40)

- DAT "Busard" (1'000'000 km./5 AL)

- S-Com 10'000'000 km (FE 30)

Armement (cn. 13):

- Soute à missiles de 5 t. avec 5 missiles photoniques 750 mm. (FE 30)

- Laser EWatt fixes à l'avant

- 2 Radiants MWatt en tourelle

- 2 Fulgurants 50 mm. en tourelle

Blindage:

Type: Léger **Prot.** 75

CSB: 125 **SB:** 13

CSV: 125 **SV:** 25

Options: 750 kg. Prix: 26'325'150\$

Encore un vaisseau de combat highlander... Celui-ci est un des derniers-nés, utilisé principalement par la police stellaire de la Fédération pour des interventions rapides. Son seul gros défaut est son blindage somme toute assez réduit, ainsi que sa faible puissance de tir à longue portée.

Destroyer (Nuclear Dynamics Spacecraft Bristol class)

Coque: 1'000 t. (cat. 3)

Type: militaire

Propulsion: Photonique / Tachyonique / Antigrav + GCR

Autonomie: 75 A.L.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 20 m/s **Man.:** -20%

Vmax subluminaire: 140'000 km/s

Acc: 20

Vmax hyperluminaire: 2.8 A.L.

Equipage: 5

Passagers: 10 (750\$, 1'000 kg.)

Ordivec cn. 38

- Plateforme de tir + carte à inertie + désignateur numérique.

- **roquettes-4** (+20%) + **armes véhiculaires-4** (+20%) + **hypermécanique-4** (+20%)

Accessoires:

- DFP "Vigie" (1'200'000 km, FE 40)

- DAT "Busard" (1'000'000 km/5 AL)

- S-Com 20'000'000 km (FE 30)

- CME FE 30

Armement (cn. 28):

- 2 canons AMAG 400 mm. fixes à l'avant + 2 x 3 chargeurs supplémentaires

- Soute à missile 25 t. avec 25 missiles photoniques 750 mm. (FE 30)

- 2 x 1 multi-lanceurs sélectifs 10 x 100 mm. (avec missiles 250 km., FE 30) en tourelle

- 2 x 1 Radiant BWatt en pivot (avant et arrière)

- 2 x 2 Radiants GWatt en tourelle

Blindage:

Type: Combat **Prot.** 75

CSB: 750 **SB:** 150

CSV: 500 **SV:** 100

Options: 117'500 kg. Prix: 145'709'600\$

On a beau dire que les Américains manquent cruellement d'imagination dans la conception de leur vaisseaux spatiaux, force est de reconnaître leur efficacité, comme le prouve ce destroyer, qui équipe à l'heure actuelle les forces spatiales de l'A.N.A.

Croiseur (ESE Manta class)

Coque: 25'000 t. (cat. 5)

Type: militaire

Propulsion: Photonique / Tachyonique / Antigrav + GCR

Autonomie: 150 A.L.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 20 m/s **Man.:** -20%

Vmax subluminaire: 140'000 km/s

Acc: 20

Vmax hyperluminaire: 2.8 A.L.

Equipage: 25

Passagers: 100 (750\$, 1 t.)

Ordivec cn. 140

- Plateforme de tir + carte à inertie + désignateur numérique.

- **roquettes-6** (+30%) + **armes véhiculaires-6** (+30%) + **hypermécanique-4** (+20%)

Accessoires:

- DFP "Omniscient" (7'500'000 km, FE 40)

- DAT "Faucon" (5'000'000 km./20 AL)

- Radar passif

- S-Com 50'000'000 km (FE 30)

- CME FE 40

- 5 médiblocs + **médecine-5** (75%)

- Système anti-incendie

Armement (cn. 102):

- 4 canons AMAG 1'000 mm. fixes à l'avant

- 2 Torpedolasers 600 mm. sur pivot arrière

- 6 x 2 Lasers Ewatt sur pivot (avant, arrière, gauche, droite, dessus, dessous)

- Soute à missiles de 1'000 t. avec 40 missiles photoniques 2'000 mm. (FE 30) et 150 missiles photoniques 1'000 mm. (FE 30)

- 2 x 2 multi-lanceurs sélectifs 5 x 400 mm. (avec missiles 2'500 km., FE 30) en tourelle

- 10 x 2 Radiants GWatt en tourelle

- 4 x 2 Torpedolasers 100 mm. en tourelle

Vaisseaux

(non-compris dans le prix total):

- 2 Intercepteurs (25 t.)

- 2 Navettes de secours (50 t.)

Blindage:

Type: Combat **Prot.** 75

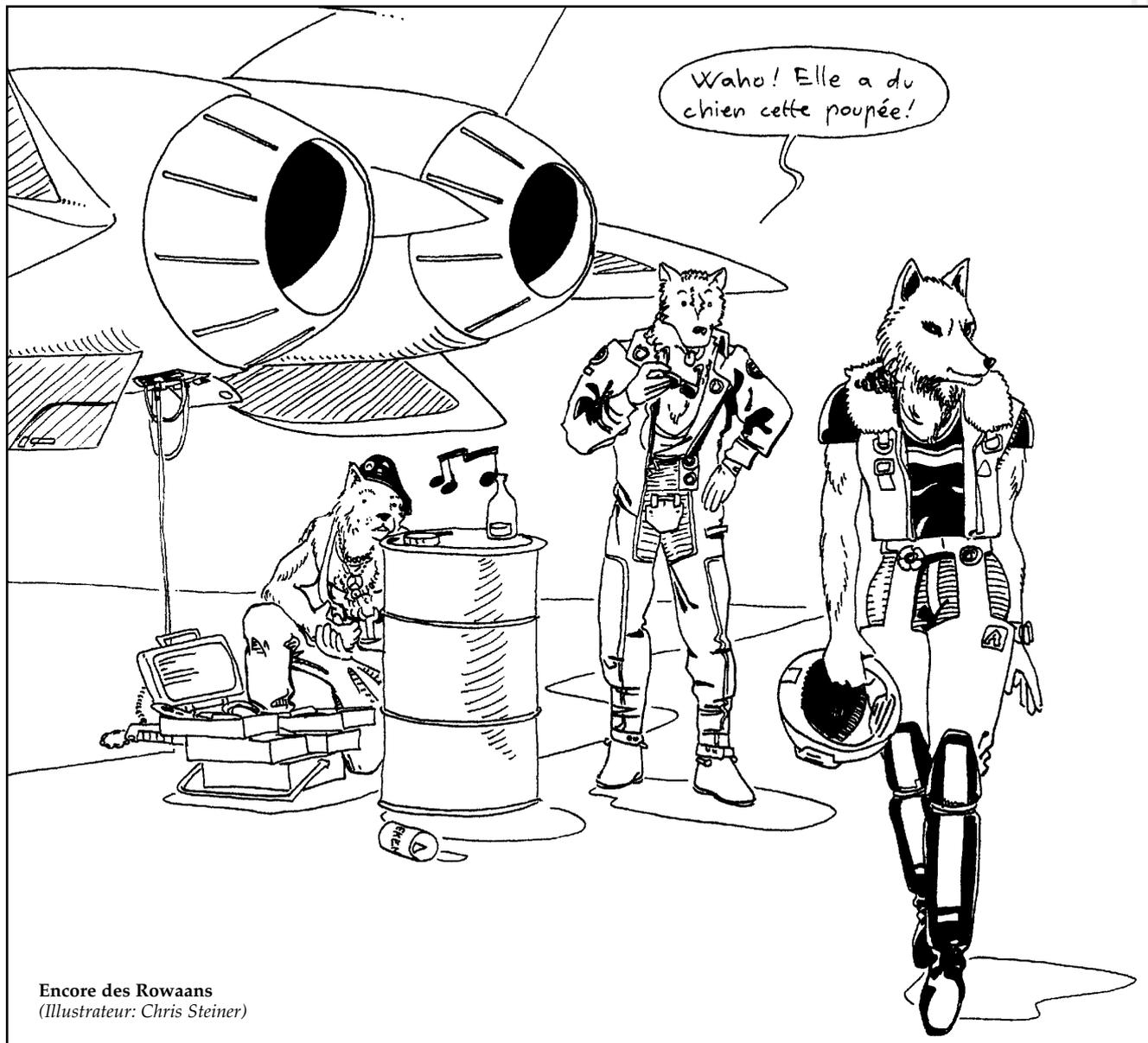
CSB: 18'750 **SB:** 3'750

CSV: 12'500 **SV:** 2'500

Options: 136'000 kg.

Prix: 5'927'288'000\$

Fer de lance de l'A.N.A., les croiseurs de classe *Manta* sont à l'heure actuelle les engins les plus craints pour leur tonnage. Non content d'allier vitesse et force de frappe, leur capacité de lance-missile est impressionnante: 210 missiles peuvent être lancés en une sec-



Encore des Rowaans
(Illustrateur: Chris Steiner)

onde et peuvent sérieusement endommager un vaisseau de taille équivalente... A noter la présence à bord de 20 à 30 commandos comme force de défense ou d'abordage.

Cargo géant (ESE Löwe class)

Coque: 200'000 t. (cat. 8)

Type: marchand

Propulsion: Fusion/Tachyonique

Autonomie: 150 A.L.

Vmax atmosphérique: 12'000 m/s

Acc: 10 m/s Man.: -75%

Vmax subluminaire: 10'000 km/s

Acc: 1

Vmax hyperluminaire: 2

Equipage: 200

Passagers: 250 (1'000\$, 0,5 t.)

Ordivec cn. 1'942

- Plateforme de tir + carte à inertie

- hypermécanique-4 (+20%)

Accessoires:

- Radar de trafic spatial

- 10 médiblocs + médecine-4 (60%)

- DFP "Eclaireur" (500'000 km, FE 15)

- S-Com 5'000'000 km (FE 30)

Armement (cn. 50):

- 10 x 1 Laser GWatt en tourelle

Blindage:

Type: Léger Prot. 75

CSB: 20'000 SB: 2'000

CSV: 20'000 SV: 1'000

Options: 96'686'500 kg.

Prix: 6'702'523'000\$

Monstres parmi les monstres, les cargos de classe Löwe sont les camions de l'espace, transportant à une vitesse pachydermique toutes les marchandises d'un bout à l'autre de la Sphère. Il est à remarquer que 95% des cargos de la Sphère sont armés. Pas fous...

"Pleasure, in the Palace tonight
A good time for all
And nothing can stop us now!.."
(HOUSE OF LORDS)

Heavy Christmas!

(traduction française non littérale: "Noyeux Joël!")

Conseil pour les tristes grenouilles, qui n'auront jamais eu le privilège d'être pris dans le feu de l'action, dans une de ces bonnes vieilles virées comme on sait en faire: essayez de vous faire inviter, ou alors faites-vous faire des compte-rendus détaillés par des potes plus graves que vous... Les autres n'auront je pense pas trop de problèmes à faire ressortir l'ambiance chaleureuse et copieusement imbibée de ce genre de semaines hépatocides.

Scénario un peu linéaire, mais bon, on fera avec... Pour de 1 à N (avec un N entre 2 et 10) persos débutants, orbitant de préférence autour des **Tigres Volants** ou de la **Dame de Fer** (*Strikeforces* Or ou Platine). Voir plus bas.

Avertissement préliminaire

Ce scénario est volontairement déroutant et quelque peu anticonformiste par rapport à ce à quoi on pourrait s'attendre de la part d'un jeu de rôles de Science-Fiction comme **Tigres Volants**. Il est axé sur un aspect du jeu non-dominé par la haute-technologie et les fulgurants lourds, mais plutôt sur les relations entre persos, P.N.Js et vice-versa... En bref, il est non-violent.

Il risque de donner pas mal de boulot au déhemme de service, déjà rien que pour ce qui est de meubler les temps morts. De plus, y'a plein de P.N.Js! Si jamais, vous pouvez toujours partir du principe que les persos-joueurs ne seront pas des débutants du tout et refiler à vos joueurs des P.N.Js. De même si vous avez des joueurs qui débarquent en cours de partie; c'est un peu fait pour, quelque part...

Bref, ce scénar' est prévu pour pouvoir rassembler des persos d'horizons différents z'et lointains. En clair, ils peuvent venir de, et habiter, à peu près n'importe où dans la Sphère et être de la race qu'ils veulent (essayez tout de même d'éviter les Karlan...). Seul point vraiment restrictif: lesdits persos devront être en contact plus ou moins proche avec un des P.N.Js décrits vers la fin; c'est par lui que les invitations arriveront. A régler dans le *background* du personnage.

En bref, les titres de ce journal...

Fin décembre 2289, dans un manoir perdu au fin fond d'une province reculée et enneigée d'*Europa* (Confédération Européenne), une

bande de fous pas spécialement dangereux se préparent à passer des fêtes de fin d'année à fortes consonances métalo-éthylques, lorsqu'une succession de phénomènes de type "pas-clair" viennent troubler leurs joyeuses bitures en les coupant du reste du monde, d'une part, puis en les privant d'électricité d'autre part. Pour tout arranger, voilà que cette antique bicoque, tout droit sortie d'un film terrien des années 1950, devient le centre de curieuses manifestations paranormales.

Esprits frappés (comme le champagne)? Fantômes en bordée ayant décédé... euh... décidé de se joindre à la fête? Démons farceurs? Un psi qui s'ignore? Un autre qui ne s'ignore pas, mais qui s'amuse? Les revenants aiment-ils le Rock et la Vodka californienne? Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes? Avec qui vais-je coucher, ce soir? Qui m'a piqué mon dentifrice? Autant de questions auxquels les persos devront répondre, entre deux batailles de boules de neige...

La vérité est toute autre: l'**Autre Voie**, vous connaissez?.. Eh bien figurez-vous que là-haut, sur la montagne, l'était un vieux chalet. En fait de chalet, c'est carrément toute une station de sports d'hiver, tombant doucement en ruine et dissimulant un micro-complexe de cette vénérable (hem!..) institution. A l'intérieur, bien au chaud, des scientifiques sont en train d'essayer de mettre au point une méthode pour transmettre des ondes psioniques sur une grande distance, et ce au moyen d'antennes émettrices. Evidemment, comme il s'agit d'un truc des plus expérimentaux, ça foire passablement souvent, d'où les manifestations réjouissantes, dont sont victimes les persos.

Et ça commence comme ça...

Il n'est pas nécessaire que les persos se connaissent dès le départ. Au contraire, c'est encore plus drôle (sauf

pour les déhemmes feignasses, qui répugnent à faire une intro séparée pour chaque joueur.

Or donc, les persos, en ce matin de début novembre 2289, vaquent chacun dans leur coin à leurs occupations habituelles. Dans leur boîte à lettre, ils trouveront une enveloppe, envoyée depuis Wahlenstadt, *Europa* (couverte de contremarques d'un Ecu). Aucun nom d'expéditeur sur l'enveloppe. Dans celle-ci, un carton d'invitation en quatre volets. Premier volet, une citation en français.

Sur le deuxième volet, une gravure à l'ancienne, style eau-forte, représentant un vieux château comme on n'en voit que de temps en temps dans les vieux films qui passent de temps à autre sur *Mind's Eye*, ne se détachant de l'obscurité ambiante qu'à la lumière d'un éclair dans l'arrière plan. Le tout donne une impression de malaise glauque assez balaise. Sur le troisième, on peut lire:

Le quatrième comporte un plan, situant **Schlüffwert-Am-Klonwitz** par rapport à Wahlenstadt, environ à 3'000 km. au Nord-Nord-Est (cf. Plan Annexe 1). Il indique aussi que, par la route, il faut prendre l'*Interstate 1*, puis la Départementale D22, puis la D56 et enfin la Nationale 6 pour y arriver. Pour les non-motorisés, prévoir l'avion de **Wahlenstadt** à **Neu-Zagreb**, puis le train jusqu'à **Urburg**, un autre jusqu'à **Gopfer-Am-Klonwitz**; de là, un service de car les amènera à **Ibrisgau**, où un dernier train conduit enfin à **Schlüffwert-Am-Klonwitz**. Ouf!...

On conclut tout de même par une dernière citation.

Que les paranos se rassurent, le dénommé Gustav ORCHNIK (Gus, pour les potes), n'est de loin pas un inconnu. C'est quelqu'un qu'ils auront déjà rencontré (et avec lequel ils auront sans doute sympathisé, ce qui n'est pas trop difficile quand on a affaire à un Diplôme Professionnel Diplômé, et tout et tout...), ou dont ils auront en tous cas entendu parler par la personne avec laquelle ils sont en contact. Un type bien.

A partir de là, si les persos ne sautent pas sur l'occasion d'aller faire la foire, c'est que ce sont des imbéciles ou des polytechniciens! Ils devraient au moins prendre quelques renseignements auprès de la demoiselle MÜLLER. Si le prix de la communication avec *Europa* (entre 25 et 100\$ la minute, suivant où ils sont... ben oui, c'est cher les installations *HyperBeam* en temps direct!..) rebutent certains persos, ils peuvent

tenter un PCV, qui sera étonnamment accepté. C'est pas elle qui paye, alors... Aline est en tout cas une voix charmante, qui laissera présager du meilleur aux dragueurs impénitents. Elle répondra gentiment aux persos, leur donnera toute sorte de renseignements utiles sur *Europa* et les différents moyens d'arriver au Manoir, allant même jusqu'à réserver les billets de car,

*"Elfes, fantômes et farfadets, laissez filer vos idées noires.
Près de la mare aux oubliettes, tenue du suaire obligatoire..."*

Gustav ORCHNIK

a la douleur hypocrite de vous faire part de la pendaison (de sa crémaillère) et de l'enterrement (de sa vie de célibataire, libre et heureux).

Ces deux évènements auront lieu du 19 Décembre 2289 au 4 Janvier 2290, au manoir familial des Von Orchnik

Schlüffwert-Am-Klonwitz, Etat-Canton de Nouvelle-Slovaquie, Europa, Confédération Européenne

*Par égard pour la grande peine du susnommé, on est prié d'apporter moult bouteilles de n'importe quoi, pourvu que ça soit alcoolisé et titrant au moins à 20 degrés...
(le champagne sera fourni...)*

Pour confirmation, annulation ou autres renseignements supplémentaires, contacter celle dont je serais bientôt l'esclave rampant et bavant:

Aline MUELLER

Service Promotion,

QG de la W.A.S.A. à Wahlenstadt (*Europa*)

Tel. 962.45.555 Interne 610 (aux heures de bureau).

*"Cocher lugubre et bossu, déposez-moi au manoir..."
Jacques HIGELIN (Poète français du 20e siècle)*

de trains et d'avion pour les persos (45 Ecus, à savoir 225\$; pour le paiement, "on verra sur place").

Pour ce qui est du transport depuis la planète des persos jusqu'à *Europa*, "on va magouiller avec les **Tigres Volants** et la **Dame de Fer** pour trouver quelque chose." De toute façon, le rendez-vous est donné devant la gare de **Schlüffwert-Am-Klonwitz**, où les premiers arrivés guideront les autres.

Et le plus marrant, c'est qu'au niveau du transport, tout se passera bien... Avec un bon vaisseau, *Europa* se trouve à quatre-cinq jours de voyage de la Terre, environ une semaine de *Dor*

Eydhel, deux depuis Fantir, un mois et demi de la Frontière, et les douaniers ne feront pas de descente-surprise dans les cales. Les routes y sont bien entretenues et l'*Interstate 1* est munie de bornes de trafic, permettant un pilotage automatique sur près de 1'200 km. Par la suite, ça se gâte un peu, de par le fait que ce sont des routes de montagne et que la neige fait rapidement son apparition, forçant les véhicules à rouler à moins de 40 m/s. Il n'y aura par contre pas de gangs de motards ou de duelliste fou sur icelles, ni d'avalanches ou de pont emporté par une crue soudaine. Les stations de recharge sont à intervalle plus ou moins régulier de 200 km. et ne sont pas en panne.

Du côté des fanas des transports en commun, l'avion ne sera pas détourné par *The Web* et n'aura aucun problème technique. Les trains ne dérailleront pas, ni ne se feront attaquer par des pillards; le car est en parfait état et bien blindé. Aucun de ces transports ne sera, ni bondé, ni mal chauffé. Enfin, aucune horde de militaires ne viendra casser les pieds aux chevelus.

Comment?... Oui, évidemment, si vous êtes de mauvais poil...

Schlüffwert-Am-Klonwitz, charmante petite bourgade de 13'500 habitants...

... à majorité agricole et germanophone, est située dans des pré-montagnes à 3'000 km. de Wahlenstadt, capitale d'*Europa*. La planète elle-même, de la taille de la Terre, est encore très sauvage, puisqu'on ne recense sur son continent unique qu'un peu plus d'un milliard d'habitants, dont les trois cinquièmes sont de souche européenne.

Sur ce milliard, on compte qu'environ 50 à 100 millions travaillent à moins de 100 km. autour de Wahlenstadt, puisque c'est dans cette gigantesque mégapole que se situe le seul Starport de la planète.

Revenons-en à Schlüffwert-Am-Machinose (que je vais finir par abrégé S.A.K., parce que ça devient pénible...). Cette petite communauté rurale, à l'architecture typiquement germanico-slave, étend paisiblement sa surface dans une boucle de la Klonwitz, qui plus loin au Sud devient un majestueux fleuve. Autour de la localité, de nombreuses fermes légumières produisent des quantités impressionnantes de végétaux pour nourrir les

bouches affamées de la région, de Wahlenstadt et parfois même de la Terre. Mais là n'est pas la question!

Jusqu'à l'arrivée de la Horde Sauvage (c'est-à-dire les potes de Gustav ORCHNIK, cf. *Casting*), Sch.-Am-Klon. menait une vie rude, mais autrement calme. Donc, les persos, débarquant avec leurs cheveux longs, leurs cuirs cloutés et décorés, leurs guitares en cartons avec sac à poussière, et surtout leurs machines à bruits vulgaires, vont faire quelque peu tache. Pour peu qu'en plus ils portent ostensiblement les insignes de leur appartenance à l'Illustre Compagnie, ça va être carrément la panique! Quelle que soit la réaction des persos, celle des autres est: "On les emmerde!". *Schluss!*

A la gare, les motorisés verront un attroupement de *people* autour d'une source de musique assez puissante. C'est un des vans avec lesquels les autres sont arrivés. A bord, **Fuego** le Rowaan, en train de foudroyer du regard les gens lui jetant un oeil torve sous leurs bonnets de laine et leurs cache-nez en poil de dahu véritable. La quadri de bord diffuse du (mettez ici votre groupe préféré) à mi-puissance (ce qui correspond à peu près au volume sonore d'un concert Punk de base...). Voyant arriver les véhicules des persos, il sort et gesticule comme un malade, en essayant de couvrir le bruit de fond par des "EEEHO! PAR ICI!".

Présentations, salutations, discussions passionnées sur le bordel déjà acheminé au manoir, le *look* d'enfer d'icelui, la faune prévue, les excusés, etc... et on attend ainsi au milieu des bourgeois médusés l'arrivée du tortillard local, un vieux machin dont même les CFF ne voudraient plus. Descendent du dur, outre les persos arrivés ainsi, **False Metal**, **Alma**, et **Jean-Mi**. False Metal fonce vers le fourgon pour engueuler copieusement les courageux employés, occupés à décharger l'incroyable masse de bronx qu'il a apporté. Re-présentation, re-salutations, puis transbahutage de la demi-douzaine de *flycases* et des deux malles rouges couvertes d'autocollants divers (parmi lesquels un bizarre, tout noir et tout vieux, sur lequel on peut encore vaguement déchiffrer "**Satellite-EPFL**"). On embarque tout le matosse dans le van, on s'explique avec les keufs (stationnement illicite et tapage diurne) et on fonce enfin sur les routes inégales et enneigées de cette région sauvage et

carpathoïdale d'Europa. Pas de bou-chons à craindre, les rares véhicules rencontrés dégagent très rapidement à la seule vue du convoi...

Après une trentaine de kilomètres, au cours desquels la densité des habitations décroît de manière exponentielle, les persos arrivent enfin en vue du manoir des VON ORCHNIK. Celui-ci se situe presque totalement dans la forêt environnante, sur les premiers contreforts des petites montagnes de la région. Et effectivement, s'il on excepte l'antenne-satellite, les quelques poteaux électriques, les lumières rouges, bleues et ambres à l'intérieur et le van parké devant, c'est comme dans les bonnes vieilles séries B d'horreur du milieu du 20e siècle (son propriétaire le dira d'ailleurs plus tard, il a été construit un peu pour ça...).

La vie de château

Débarquement de tout le monde, déchargement des marchandises (toujours sous les hurlements de False Metal), puis tout le monde se retrouve assez rapidement, parce qu'il doit être à peu près 21 h. à l'horloge et -10°C au thermomètre, dans le hall principal de la demeure.

L'intérieur est aussi splendide que l'extérieur, avec parquet et tapis, escaliers de marbre, tableaux de maîtres, boiseries apparentes, spots divers, quelques modules de son sectoriel, ainsi qu'un incroyable amoncellement de cartons et de *flycases* (cf. **Le Manoir, vu de l'intérieur**)...

Les déjà-arrivés, parmi lesquels Gus, s'affairent au milieu de ce bordel, puis s'arrêtent et ce dernier vient accueillir les nouveaux. Re-re-présentations, re-re-salutations, "Comment ça va depuis la dernière fois?", "Et ta meuf, ça va?", "Très bien, elle est morte", "Toutes mes félicitations", "Au fait, tu te rappelles...", etc... Le temps pour les persos de se trouver une piaule, d'y larguer leurs affaires et d'enfiler des fringues moins crasseuses, et la cloche du repas (ou l'allégorie d'icelle, "*Eat the Rich*" de *Motörhead*, par exemple) résonne dans le bâtiment.

Dans la grande salle à manger du rez-de-chaussée, toute la joyeuse bande est réunie, plaisantant aimablement sur des souvenirs d'anciens combattants. Seule une place reste libre: celle d'**Aline**, qui est retenue par son boulot et doit arriver

le 22, dans la soirée. Gros bruit de porte maltraitée; celle de la cuisine s'ouvre difficilement, même sous l'injonction puissante et bottée de **Massim**, portant une hénaurme galetouze de spaghetti-bolognaise, garantis authentiques ("Ça me fait assez mal aux seins de tripoter toute l'année de l'algue pour continuer quand je suis en vacances..."). C'est normalement à ce moment que les persos se rappelleront qu'ils ont faim...

A la fin d'un repas raisonnablement mouvementé (quelques tirs de boulettes de viandes et de serviettes d'un bout à l'autre de la table, plus l'habituelle kyrielle de blague immondes, "à raconter au moment du repas"), Gus grimpe sur son imposant fauteuil "de maître" (avec armoiries de la famille) et annonce quelques trucs, comme quoi, par convention, le premier étage est réservé aux ceusses qui veulent ce reposer (terme regroupant pas mal d'autres activités sous-entendues), le second à Aline et à lui, la cave aux réserves ("à piller avec autant de modération que vous voulez, tant que vous ne touchez pas aux vieilles bouteilles dans les casiers en bois") et le Rez aux bordels divers. Les amplis sectoriels seront réglés de telle manière à n'être audibles qu'à ce niveau, d'ailleurs.

Pour le reste: "Faites gaffe à dehors; on fera un ou deux *Tags*" dans la semaine, si la météo ne craint pas trop (comme c'est parti, faut pas trop y compter), mais il va falloir se méfier des diverses bestioles locales." Les soirées du manoir (en tout cas les premières d'entre elles) se dérouleront sous trois hospices: *Sex*, *Drugs* and *Rock'n'Roll*.

Pour ce qui est du sexe, démerdez-vous avec vos préférences. Les demoiselles ne sont en général pas farouches, bien au contraire (à condition qu'on le leur demande avec suffisamment de tact). Seule exception, Aline, qui est à classer tout de suite dans la catégorie "chasse gardée".

Le département "*Drugs*" est assuré par la cave, d'une part (avec un choix du genre "*You name it, you have it!*" — traduction: "Si y'a pas, ça n'existe pas") et Jean-Mi d'autre part. Ce dernier a ramené environ un kilo d'herbe-à-chat ("Mais si, m'sieur le douanier...") et quelques doses de Thyrazoïne Alpha (hallucinogènes euphorisants, respectivement **FO -1** et **FO +2**).

Rock'n'Roll? En permanence! La sélection va de *Mike Oldfield* (Alma) à *Moonshiner* (groupe s'apparentant à

un croisement entre *W.A.S.P.* et *Queensrÿche*, que hanta False Metal), plus quelques plans punks (*the Sisterhood*), progressifs (Aline, Alma et Ivlyna), gothiques (pour l'ambiance), et évidemment *Equinox*. Ceci sans compter les diverses *Jam Sessions* entre False Metal (*multistringer*), Alma (basse), Jean-Mi (tam-tam) et Gus (l'orgue).

Intermède comique au village

Les persos devraient arriver aux alentours du 19. Il leur reste donc trois jours pour profiter de leur appareillage électrique (mais ils ne le savent pas, ah! ah! ah!). Pendant ces trois jours, ce serait bien le diable (et je pèse mes mots) s'ils n'allaient pas faire une descente sur Schlüffwert-Am-Klonwitz...

On peut imaginer une soirée bar, avec ses concours de boissons (agrémentés de concours de rots) avec les bûcherons locaux, un ch'ti concert improvisé sur la scène du pub local, le *Jungfrau Haar Pub* (au grand dam du patron, qui n'aime que le jazz, mais pour le plus grand plaisir des *kids* du coin...). Pour couronner la soirée, une bonne bagarre avec les bûcherons, une prise de bec avec des jeunes duellistes provinciaux, et/ou une rencontre avec les flics, alors que Fuego essaye de conduire avec les genoux, pour pouvoir boire plus facilement sa bière et que False Metal s'entraîne au tir sur panneaux de circulation...

Cette soirée sera une excellente occasion pour rencontrer des mercenaires de l'**Autre Voie** en permission, que tout le monde prend pour des skieurs de métropole ("C'est nouveau, cette mode de skier en armure d'assaut?"), mais ne leur mettez pas exprès la puce à l'oreille; ce n'en sera que plus marrant plus tard ("Mèzalors, c'était eux??!"). Si les petits rigolos de l'**Autre Voie** intriguent tout de même un peu les persos, ils pourront toujours tenter de se renseigner. Ils n'apprendront pas grand-chose des villageois, à moins de lancer la grande offensive de charme, avec *schmolitz* à la clef.

L'épicier du village, qui tient un gros monoprix-*general store*-station service, dira que ça fait environ un mois ou deux qu'ils sont arrivés. Ce sont des gens de métropole, qui ont racheté l'ancien "Relais des Neiges", près de la station de sports d'hiver "Schlüffwert 1500", aujourd'hui abandonnée. Ça fait bien cinquante ans qu'il n'y a plus personne là en haut. Ils doivent être en train de

restaurer l'hôtel, parce qu'il y a beaucoup de camions qui sont passés par ici au début du mois. Quant ils viennent, ils arrivent avec un *hovertruck*, pour les grosses commandes, ou alors avec des *hoverbikes*. Oh, ils doivent bien être une vingtaine ou une trentaine, vu la taille des commandes, mais il voit toujours les cinq mêmes dans sa boutique.

Le patron et les serveurs(euses) de la *Jungfrau* diront qu'ils n'en ont jamais vu plus de cinq venir au pub en même temps. Ils disent être gardes privés, engagés par une régie de Dublin pour protéger l'équipe des entrepreneurs. Au hasard d'une conversation, une des serveuses dira qu'elle a entendu un des mercenaires parler de "ces cons de scientifiques", c'est drôle, hein? Maintenant on a besoin de scientifiques pour faire l'état des lieux d'un vieil hôtel... Il voulait peut-être parler d'architectes?.. A ce sujet, il est impossible de tenter de saouler les gardes pour les faire parler, vu qu'ils en restent au thé froid, ovomaltine, limonade et café...

L'exploration du cadastre devra d'abord se faire par l'affrontement avec le Gardien des Lieux, un vieux fonctionnaire catarrheux et rhumatisant, qui n'a jamais connu que deux livres de chevet: la Bible protestante et le Règlement de Service. On pourra le calmer à l'aide d'une autorisation officielle ou d'un **%(diplomatie, législation ou éloquence)** -25%; à la moindre tentative de corruption, c'est scandale, voire "Hallo Polizei". Suite à quoi on trouvera dans les archives un tas de paperasse inutile et casse-bonbons sur les activités passées de la station, puis la mise en faillite de celle-ci, avec toutes ses dépendances, en 2246. Le tout a été racheté il y a un an (pour un prix risible) par la *Dublin International Landscape Holding*. C'est tout...

En allant voir sur place, ils feront une trentaine de kilomètres sur les routes de montagne glissantes au nord de S.A.K. (c'est pas entretenu du tout...) pour trouver ce fameux "Relais des Neiges", aujourd'hui dans un piteux état. Il y a une magnifique barrière (fermée) sur la route devant l'hôtel. Quoi que les persos tentent de faire, ils n'auront pas ouvert leurs portières que deux gardes privés sortiront de l'hôtel, en armure complète, et leur diront qu'ils sont ici sur une propriété privée, défense d'entrer et tout et tout. D'ailleurs, y'a des panneaux un peu partout sur la route.

Ceci dit, des persos un tant soit peu futés remarqueront que: 1°) Il n’y a pas de V.E.S. à l’horizon; par contre, on peut remarquer les traces de deux *hoverbikes* se dirigeant dans la ruine. 2°) L’hôtel est dans un état plus las que mentable, du genre: “On souffle dessus et il s’effondre!” et qu’il est virtuellement impossible qu’une trentaine de personnes habitent là-dedans. 3°) Il y a par contre un truc bizarre sur le toit, genre antenne de radar (un %**télécom** permet effectivement de reconnaître un radar de petite taille). Point à la ligne. Les persos peuvent tenter les ruses qu’ils veulent, les gardes ont ordre de ne laisser passer personne! Une fois repartis, les gardes avertiront la base, et suivant l’attitude des joueurs (touristes ou inquisiteurs), l’Adeptes-en-chef décidera s’il faut envoyer une expédition punitive ou pas.

Avertissement gentil: les citoyens de la région n’aiment pas trop qu’on fouillent leurs petites affaires, *a fortiori* si ce sont des étrangers ou des sales-jeunes-chevelus-drogués-graine-de-voyouos. En d’autres termes, ils ont le “Réflexe 999” (à savoir “Allo police”) facile. Les flics se feront d’ailleurs un plaisir d’arrêter les persos, de les garder une nuit au trou pour “vérification d’identité” (en fait, ils passeront la soirée à jouer aux cartes, parce qu’ils n’ont pas envie de taper plein de rapports) et libèreront le perso après 12 heures et un sermon ennuyeux et paternaliste sur les problèmes qu’on s’attire à fourrer son nez partout. Ce qui veut dire que les persos ont tout intérêt à y aller mollo, avec l’air innocent du touriste en goguette (“A propos, j’ai croisé sur la route des excités en armure complète qui ont rayé toute ma peinture, vous n’auriez pas une idée sur où ils habitent?”).

Lundi 22 décembre 2289: Watt?

Les réveils sont difficiles, c’est bien connu. Surtout après une nuit digne des meilleures orgies romaines. Surtout lorsque False Metal arrive à émerger avant tout le monde et en profite pour s’éveiller tout-à-fait avec une de ses cassettes... Et SURTOUT quand il oublie de régler les amplis sectoriels sur le rez-de-chaussée *only*. A dix heures du mat’, c’est dur. Très dur...

Le temps pour un peu tout le monde de redescendre du plafond, et c’est le

petit-dèj’ morne des lendemains de cuite, aux relents de café noir et d’ammoniaque. Quelqu’un demande si on a prévu assez de vitamine C pour les deux semaines... Bref, après cet intermède musical, on finit d’installer le matosse dans la baraque (que les diverses frasques des trois derniers jours a passablement retardé, mais tout le monde s’en fout...).

Peu après cinq heures du soir, on entend un véhicule arriver dans la neige fraîche et s’arrêter; c’est la bagnole d’Aline. False Metal, juché sur une échelle branlante, occupé à placer un module sectoriel dans le lustre du hall, demande ce que c’est. La réponse lui parvient sous la forme d’une splendide étincelle électrique, qui lui roussit quelque peu les doigts, avant de s’en prendre, avec quelques copines à elle, à tout ce que la baraque (ainsi qu’un cercle de 3 km. de rayon autour) compte comme matos électrique et électronique.

Cela donne au cours des prochaines minutes une série d’effets pyrotechniques des plus impressionnants, allant de la gerbe d’étincelles à la panique générale des instruments ainsi agressés. Ça zappe, ça grille, ça hurle! Un cri retentit dehors: c’est Aline qui vient de déguster une décharge légère et de tomber dans les pommes et la neige (ceci est un zeugma), tandis que False Metal descend de son échelle, d’une manière pas prévue par les manuels d’électricité, avec le pauvre lustre. Total: un hardos assomé sous quelques vingt kilos de perles en plexi, qui s’en vont rouler un peu partout et causer la chute de quelques maladroits pressés. Gus, lui, fonce dehors, au mépris de ce danger translucide, pour rechercher Aline, laquelle gît à quelques centimètres de sa portière encore ouverte. Des véhicules s’échappent une légère fumée grise sentant l’ozone (comme la couche du même nom...).

Exactement trois minutes et seize secondes après l’étincelle initiale, tout est calme. Le seul bruit qui trouble encore la quiétude du lieu est le tic-tac régulier de l’antique pendule à balancier du couloir (à moins que quelqu’un se soit écrasé dedans en glissant sur les perles). Maintenant, **TOUT** ce que la baraque compte comme matos fonctionnant à l’électricité est grillé. Les piles (même celles à l’antimat) sont désespérément vides. Les moteurs des véhicules électriques sont eux aussi grillés; de toute façon, et ce même pour

les moteurs nucléaires ou à combustion interne, les circuits d'allumage et l'électronique de bord sont *out*.

Tout ce bordel n'est pas réparable, même en cannibalisant tout ce qui bouge (question: que ferait McGyver dans ce cas présent?..).

J'oubliais: le chauffage central aussi est mort! Le premier à s'en apercevoir sera vraisemblablement False Metal, parti se passer la chetron sous l'eau, ou quelqu'un sous la douche à ce moment-là (ce qui risque de produire un autre cri abominable, en provenance de la salle de bain).

Le temps de guérir les blessures et de ranimer les pas-morts, de faire un inventaire rapide et d'éteindre quelques débuts d'incendies, et c'est l'heure du bilan: isolement complet au milieu d'une campagne enneigée et hostile à 20 km. de tout embryon de civilisation ("Et si on brûlait le manoir pour être vu du village?.." "CA VA PAS, NON?.."), plus de chauffage, plus de télé (cris d'horreur hypocrites dans l'assistance), sono morte (cris d'horreur nettement moins hypocrites). Du côté positif, on a assez de bois pour se chauffer convenablement pendant un mois, repas compris. Remarque de Massim "ça va être folklo!". Quelques autres font mention de la chaleur animale. Au point de vue bouffe, on peut tenir deux mois sans avoir à se serrer la ceinture, quant au carburant (traduisez: la gnôle), "On en a pour deux semaines, deux ans si on se rationne."

Conclusion: malgré cet incident technique indépendant de notre volonté, tout va très bien, Madame la Marquise... Il n'y a aucune raison de s'inquiéter, ni d'aller se les geler sur 25 bornes pour vraisemblablement se faire tirer dessus au fusil de chasse par un beauf qui n'aime pas les jeunes... Certaines voix angoissées demandent ce qu'il va en être de la musique: les survivants de l'hécatombe électronique étant deux guitares sèches, un flûte de pan, une guimbarde, le tam-tam de Jean-Mi et l'orgue, ça va être des plus folklo, c'est pas Massim qui dira le contraire!.. Si jouer du GIUFFRIA sur un orgue perd quelque peu en détails, il y gagne en grandiloquence; surtout à la lueur des bougies et du feu de cheminée, dans laquelle rôtissent les brochettes..!

Les esprits frappent toujours deux fois...

C'est le lendemain que les problèmes vont débarquer, à l'heure du repas du

soir. Tout le monde est réuni autour de la table dans la grande salle commune et tape sur la table, en rythme et en gueulant "A manger! A manger! A manger!..", comme des sourds mal élevés. Tous? Non! Car Massim, dans sa cuisine, se bagarre avec un fond de ragoût qui résiste encore et toujours à sa cuillère de bois. Pour finir, la bidoche récalcitrante rend les armes et Massim, les bras chargés du lourd plat d'argent, catapulte son coup de latte habituel dans la porte de la cuisine, dont la passivité légendaire a fait le tour de la maisonnée. Là où c'est déjà moins drôle, c'est qu'au moment où il avance dans l'encadrement, ladite porte, mue sans doute par un instinct vengeur, lui revient à toute vitesse dans la physionomie.

BANG!

Ouaille!

Blingeling!.. et toutes ces choses, suivi d'une série de mots pas répertoriés dans le "Dictionnaire du Galactique Moderne" (édition 2290), ou alors sous un autre usage. Personne ne se trouvait derrière la porte (ou, s'il y avait quelqu'un, il n'a pas eu le temps de faire quoi que ce soit de stupide), et il n'y avait pas non plus d'extrêmement facétieux ressort à boudin contre le mur; la porte n'aurait d'ailleurs pas pu l'atteindre. Le temps que tout le monde se précipite pour porter secours à Massim, et plusieurs claquement de portes successifs à l'étage lanceront sans doute les persos, qui, au passage, embarquent du matériel un tant soit peu agressif sur les panoplies d'armes, à la poursuite de rien du tout..

Ceci ne constitue qu'un avant-goût de ce qui se passera les jours suivants: toute la gamme des manifestations psychokinétiques défilera devant les yeux plus ou moins blasés des persos et P.N.J. (qui ne perdent pas leur bonne humeur pour autant, partant du principe que ce doit être un fantôme qui leur joue une blague). Cela inclut des déplacements d'objets relativement discrets, comme deux verres qui changent de place, une chaise qui se carapate au moment où on veut s'asseoir dessus, puis des craquements au grenier, les portes qui se referment dans la tronche des gens, les bouquins de la bibliothèque qui partent en prom-

enade, ainsi que des gags nettement moins marrants, comme des armes tirant toutes seules (celles non-zappées par l'étincelle), des débuts d'incendie causés par des bûches baladeuses, etc...

A noter que tout ceci peut arriver n'importe quand, n'importe comment et n'importe où, et que les manifestations iront plus ou moins crescendo, vis-à-vis des **PPo** dépensés si un psi était à l'origine de tout cela (ce qui est le cas, mais ne le répétez pas...). Il est d'ailleurs évident que les gens ayant un pouvoir mental quelconque et ne le cachant pas se verront encadrés par un peu tout le monde et demandés de cesser leurs conneries...

Il n'y a pas d'Arcaniste au numéro que vous avez demandé...

Après la télékinésie en folie, ce sera au tour d'illusions audio-télépathiques de venir casser les pieds (pour rester poli) d'un peu tout le monde. Ces manifestations seront focalisées sur un ou plusieurs individus (télépathie) ou une salle (audio). Parfois, ce sont des conversations anodines (ou bribes d'icelles) qui se font entendre; d'autres fois, des bruits n'ayant aucun rapport avec les activités des persos dans la salle (bips-bips dans la salle de bains, informations télévisées à la cuisine, bruit de chasse d'eau dans une chambre, etc...). On peut évidemment y inclure les cris bizarres, les plaintes de nulle part et les pas au plafond, ça fait toujours rire (même si ce n'est pas très logique sur le plan de l'intrigue; qui sait, il y a peut-être un **vrai** fantôme dans le Manoir...)!
Quelques idées:

- Au beau milieu de la nuit, tout le monde est réveillé en sursaut par des bruits de combat, venant d'une des chambres. Renseignement pris, l'occupant de la chambre, convenablement cuité et sans doute un peu stone, a entendu (ou cru entendre...) des pas dans sa chambre et s'est mis à taper au hasard, découpant le porte-manteau, les rideaux, une porte de l'armoire et sans doute le premier perso à rentrer dans la pièce sans prendre de précautions...
- Dans une des pièces où sont réunis plusieurs personnes, un éternuement retentit. Evidemment, on est poli ou on ne l'est pas et tout le monde gueule "Santé!", ou un équivalent

local, en même temps... Mais alors, QUI a éternué?... En option, un "Merci!.." venu de nulle part sèmera une confusion encore plus grande...

- Histoire de faire rager tout le monde, le soir de Noël, retransmission en direct de la Messe de Minuit depuis le Prieuré de Neu-Zagreb (commentaire assuré par le Père Icoloso SPORGERZI). Alors que certains reprennent en chœur les cantiques dans la joie et l'allégresse, les anticléricaux convaincus s'enferment dans leur chambre avec des boules *Quiès* ou essayent de bramer des ignominies plus fort que la musique (qui n'est fort heureusement pas à un volume très élevé).

A côté de ça, on pourra entendre assez fréquemment des séries d'informations chiffrées, qu'un perso réussissant un **%biologie -25%** (ou tout psi réussissant un **TTE +5**) pourra identifier comme s'apparentant à des données sur une activité cérébrale en générale et psionique en particulier. Un des persos ou P.N.Js (tirez au hasard) entendra même une fois une voix faire mention de "télécéphalie". D'un autre côté, certains persos spécialement réceptifs (**EM 18+**) pourront avoir des rêves bizarres, décrivant des pièces, de type laboratoire, encombrées de matériel électronique médical divers. Cela promet quelques nuits difficiles...

Fiat lux (traduction selon Pierre Desproges: "Oh! la belle voiture...")

Ou: "après le son, la lumière! WPSI, en direct du Manoir des Von Orchnik, avec nos sympathiques concurrents de la **Dame de Fer**, dans la quatrième épreuve, celle des illusions d'optiques zarbis". En d'autres termes, aux alentours du 26 décembre, les scientifiques décident d'aller un peu plus loin dans leurs petits jeux et essayent de faire de l'holographie à longue distance, *via* l'esprit de l'Adepté (ceci dit pour la seule satisfaction du déhemme, les joueurs pouvant toujours se brosser pour l'apprendre...).

Entre autres:

- Une console d'ordinateur, un oscilloscope ou un autre appareil du genre

fait son apparition dans un endroit totalement saugrenu. Le fait que ledit machin soit en parfait état de marche et qu'il disparaîtra dès que son admirateur aura le dos tourné ajoutera encore plus à la bizarrerie du fait.

- Pendant l'horreur d'une profonde nuit, les persos se font de nouveau réveiller par des bruits de baston sauvage. Motif: un des persos a vu une silhouette toute blanche (en fait, un des scientifiques...) se balader dans le couloir. Réaction de l'individu glauque: c'est un fantôme, Montjoie St-Denis et toutes ces choses... Evidemment, il lui est passé à travers pour aller percuter un autre des persos, de l'autre côté du "fantôme", d'où baston, les deux croyant avoir affaire à un revenant... Personne d'autre n'a rien vu, et les deux pugilistes sont plus *schlass* que des *Pumpkinmen* un 31 octobre...
- En rentrant dans sa chambre, un des persos constate avec effroi qu'une des fenêtres du couloir donne sur une magnifique prairie ensoleillée, avec papillons, petites fleurs, ciel bleu et tout et tout... Evidemment, ouvrir la fenêtre aura pour effet de faire rentrer une charretée de neige et de causer une brusque chute de température dans la maison...
- Gus débarque, furax, et demande à la cantonnade quel est l'imbécile qui s'est amusé à mettre toutes les chaises de la véranda au plafond. Evidemment, personne n'est responsable de cette plaisanterie. Quand tout le monde s'amène dans la véranda, il n'y a évidemment plus de chaises au plafond... par contre, une cuisine complète, ultra-moderne avec machine à café et tout et tout...

Ceci dit, essayez de faire apparaître des images pas trop débiles, histoire que les persos se demandent toujours quelque part si c'est du surnaturel, du psi ou du cochon... Si les persos ne commencent pas à se dire que quelqu'un est en train de se payer leur fiole, alors là chargez le camion avec les gros délires, comme la reconstitution de la Bataille de Denver (6.3.1992), en son, lumières, odeurs, tremblements sourds, etc... (un bref coup d'oeil sur un programme TV apprendra aux persos qu'au même moment, une chaîne de

3D locale passe un film sur le sujet... encore faut-il qu'ils y pensent).

Au milieu des explosions, des cratères, des volutes de gaz de combat et des corps des soldats américains et chinois, ils devraient finalement se dire qu'il y a un problème, ce qui nous permet de passer enfin au chapitre suivant...

Comment amener les persos à la conclusion de cette affaire?..

A savoir, comment les envoyer flanquer une myriade de paires de baffes aux autres affreux de l'**Autre Voie**, planqués dans leur laboratoire-ultra-secret-mais-plus-pour-longtemps, histoire de leur apprendre à se foutre de la gueule du monde..

D'abord, petit conseil: pour les trois chapitres précédents, tout est dans le dosage des effets spéciaux, comme dans tout bon film qui se respecte. En règle générale, si vous craignez de vous laisser emporter par le délire, dites-vous bien que vaut mieux pas assez que trop. Entre ce qui est et ce qu'ils imaginent, les persos auront déjà largement de quoi s'amuser un moment! De plus, essayez de ménager des pauses, avec quelques trucs anodins, entre deux manifestations spectaculaires, histoire de laisser aux joueurs le temps de flipper un peu. Normalement, si les joueurs ne sont pas trop larvesques, ils devraient rapidement en avoir marre des facéties simili-psioniques de ces fantômes à la manque. Faire alors apparaître, un soir (après un faux **TVU**), des lumières étranges dans la tempête, voire même carrément une grosse antenne parabolique sur la montagne, silhouette fugace, irréaliste et menaçante dans le brouillard et la neige...

Ceci dit, si un perso ou P.N.J. est psi, et tente au cours du jeu une action mentale un peu violente (du genre carton à plus de 25 **PPo**), ça va apparaître sur les systèmes de détection ultra-perfectionnés de l'**Autre Voie** comme un gros flash. Ce qui les décidera à prendre spécialement pour cible le Manoir pour leurs essais (rien ne vaut des tests "sur le terrain"...), qui tenderont assez rapidement à devenir de plus en plus précis et de plus en plus violents... Si besoin est, on pourra aussi faire intervenir le V.E.S., avec trois mercenaires à bord, pour le cas où on souhaite vraiment faire évoluer les choses rapidement.

Bon, donc voilà les persos, nantis d'une excuse valable pour vouloir aller

casser du psi, qui montent à l'assaut de la mini-forteresse de l'**Autre Voie**, avec un équipement des plus réduits (boules de neige, p'tits poings musclés, chaises, cailloux, quelques antiquités ayant échappé au massacre, deux-trois grenades (avec minuteur cassé), armes anciennes ramassées sur les parures du Manoir, etc...). Remarque de Massim: "Ca va être folklo!..". Il ne croit pas si bien dire...

A l'assaut, et toutes ces choses...

Du Manoir à la station, il y a près d'une vingtaine de kils sous forme de chemins de montagne, à faire dans la tourmente (vent, neige, nuit, etc...), le long de ravins escarpés, et tout et tout. Histoire de ne pas laisser les pov' persos y aller à pied, on peut gentiment admettre qu'ils ont (plus ou moins) réussi à réparer un de leur véhicule (de préférence le van), ou alors leur faire découvrir l'antique chenillette (cf. **Quelques idées pour entretenir la tension**).

La station est dans un état délabré au superlatif. "On se croirait à Hambourg après une émeute...", note Jean-Mi, qui s'y connaît question émeutes. Le similitage d'alpage de Schlüffwert 1500, splendide idée des promoteurs de l'époque pour faire "couleur locale", est encore dans un état cohérent, malgré son délabrement avancé. Par contre, les structures modernes de Construfibre™ et de Steelcrete™ en ont pris un sacré coup dans les fondations... Quelques avalanches ont à demi-enseveli une partie des installations et la route n'a plus vu de cantonniers depuis la fin des Guerres Corporatives...

L'**Autre Voie** a élu domicile dans les parkings souterrains du Centre Commercial de l'Etoile, grade bâtisse tout en béton, acier et verre (je ne vous raconte même pas comme ça se marie avec le paysage), et ouverte à tous les vents. A l'entrée de la seule porte non-condamnée menant au parking, il y a quand même deux gardes, s'envamerdavant comme des rats morts à faire une surveillance qu'ils estiment inutile et que, donc, ils bâclent. Ce qui signifie en clair que les persos n'auront pas trop de mal à les surprendre, à en faire de la colle et à piquer leur matosse. Si ce sont des P.N.J.s qui se chargent de la sale besogne, les gardes vont, selon toute vraisemblance, se faire neutraliser sans effusion de sang. On ne se refait pas!..

La porte métallique, en bas d'un escalier, est munie d'une serrure électronique taille adulte (30). Les gardes n'en ont pas la clé-code; lorsqu'ils doivent rentrer, ils informent l'intérieur, qui ouvre. Passé la porte, un escalier en alu et en colimaçon descend d'une vingtaine de mètres, pour aboutir à une deuxième porte. Le problème, c'est qu'au milieu de l'escalier, on a placé un magnifique système de détection par lasers infrarouges (20, si on arrive à le repérer), qui relaye l'alarme au centre de garde, qui ne tardera pas à envoyer les gaz paralysants (FO +10) dans la cage d'escalier...La deuxième porte s'ouvre elle aussi avec une clé-code (la même qu'en haut, d'ailleurs, d'où 30) et débouche sur un couloir d'une dizaine de mètres de long, avec des portes un peu partout... Les persos risquent de ne pas en voir plus, vu que c'est là que, selon toute vraisemblance, les gardes les attendront pour leur souhaiter la bienvenue...

Pour le reste, voir à la fin, le chapitre **la babase**.

Si la situation tourne mal pour l'**Autre Voie**, les Gardes se replieront vers l'*hovercar* pour couvrir l'évacuation des *V.I.P.s*, puis enclencheront le dispositif d'auto-destruction de la base (je sais, c'est vieux jeu, mais c'est assez logique et ça fait toujours rire...), provoquée une minute après par plusieurs charges de duodec, disposées un peu partout dans le mini-complexe. Le dispositif d'auto-destruction peut être désamorcé depuis la **Salle de Garde** par un %**déminage** -25% (sans compter le malus de 30%, dû au manque d'outils...). A part s'il y a encore du monde en haut, il y a fort à parier que les grosses têtes de l'**Autre Voie** pourront se casser sans encombres.

Pendant toute cette partie, le déhemme est prié de faire en sorte que les persos ne profitent pas des P.N.J.s comme de boucliers. Ils ne sont pas d'accord!.. Ce sont des fous, d'accord, mais pas des suicidaires... Si jamais, par un hasard mesquin, c'est du côté des persos qu'il y a hécatombe, partez du principe 1) que les Gardes paniquent, 2) que l'Adepté sort d'une expérience, et est de ce fait très fatigué (d'où fuite, le plus vite possible...).

Fin (des haricots...)

Si les persos réussissent à prendre la base, ou à immobiliser le V.E.S. de l'**Autre Voie**, ils pourront se servir de la

radio pour avertir du monde au village (les flics, par exemple, même si certains éprouveront quelques réticences). Ça serait une 'achement bonne idée... Si personne n'est prévenu, et qu'un des Scientifiques ou l'Adeptes arrivent à se casser, on peut prendre les paris sur un retour imminent des susnommés, avec des renforts... Si les flics débarquent, ils constateront le problème, emmerderont un peu tout le monde pour la forme, puis repartiront, en disant qu'ils vont avertir la Brigade Territoriale à Wahlenstadt, qu'ils (les persos) ne doivent pas quitter le secteur (notez qu'ils auraient du mal...), qu'on va leur apporter une radio pour avoir un tantinet de contact avec le reste de la Sphère, et que Joyeux Noël...

Le lendemain matin, débarquement de la Brigade Territoriale en hélicoptère, avec de la troupe, et c'est reparti pour des interrogatoires nettement moins anodins qu'avec les paysans du village. A part si les persos font les cons, aucune remarque ne sera faite sur leurs activités "professionnelles". Ça s'appelle le tact.

Gus passera une bonne partie de la journée du lendemain entre les interrogatoires de la Brigade et les coups de fils à sa compagnie d'assurances, à sa banque (pour embarquer et mettre en sûreté ses documents), à un électricien compétent en chauffage, aux Services Electriques, etc... Que les persos qui se désespéraient déjà à l'idée d'avoir semé leur matériel se réjouissent: il sera entièrement remboursé par l'assurance, qui ensuite se démerdera avec la société-paravent responsable de l'expérience foireuse...

Le 28, la deuxième fournée de fous dangereux (une demi-douzaine) débarquera avec armes, sono de rechange et bagages...

— "Alors, vous vous êtes pas trop emmerdés, sans nous?..."

Quelques idées pour entretenir la tension...

Car il est bien évident que la trame de base risque d'être un poil légère face à la tendance qu'ont la plupart des joueurs à s'endormir au milieu du scénario' (remarquez, le réveil risque d'être mouvementé...).

1) Grandeur Nature (ou Semi-Réel) dans la Forêt:

Il avait été prévu de se faire dans la semaine une petite partie de "cache-cache-bang!-bang!" (version anglaise: "Hide and Seek and Destroy"...)

domaine, avec des pistolets à peintures classiques. Ceux-ci ayant bêtement rendu l'âme comme le reste, il n'y a plus qu'à se rabattre sur les bonnes vieilles boules de neige de nos grand-mères... Evidemment, Europa n'est pas une planète morte; en plus de la faune originale, pas mal d'animaux terriens y ont été importés. Tout ceci pour dire qu'il y a quelques risques pour qu'on assiste à des rencontres avec des lynx, des ours, des sangliers, des cerfs... sans compter les loups (**note pour les Eyldar**: non! ça ne marche pas... c'est pas le même jeu!...) et les surprises locales...

La partie elle-même se déroule ainsi: on commence les plaisanteries un peu après le repas de midi, sur les choses de 3 - 4 heures de l'après-midi. Tous les quarts d'heure, chaque perso-joueur tire un **% (discrétion)** + (5 x le niveau en **survie tempéré-froid**)%. En cas de **Me** de plus de 20, il se fait repérer (et donc tirer dessus) par un autre participant (à tirer au hasard); si c'est sa **Mr** qui est de plus de 20, c'est lui qui peut tirer d'abord. Le **%boules de neige = %armes de jet** (pour les P.N.J.: en moyenne 50%). Si la **M** est entre +20 et -20, rien ne se passe (à part (25%) une des charmantes rencontres décrites plus haut...). Pour ce qui est du compte, on fait confiance aux participants; Gus et Aline ne jouent pas.

A la fin de la journée (18 h.), le jeu s'arrête. Tout le monde tire un **%orientation**; si un perso rate celui-ci, il est bon pour rentrer (**Me**/10) heures (minimum: 30 minutes) plus tard, sous les quolibets et les remarques acerbes de ceux qui sont déjà au chaud (**note**: False Metal et Fuego rentrent **au moins** une heure en retard)... Pour ce qui est des P.N.J., leur résultat variera entre 1 et 10, suivant les cas (pour les déhemme qui n'aiment pas prendre des décisions, les d10 ne sont pas faits pour les chiens...). Le vainqueur et le perdant gagnent (au choix) une bouteille de Vodka (à vider cul-sec...) ou le droit de faire la vaisselle (à l'eau froide...).

2) On the loose:

Parmi les curiosités locales, on trouve un bon vieux pénitencier d'état, à une cinquantaine de kils du Manoir, sur la route d'Ibrsigau (peut-être les persos arrivés en train l'auront vu au passage). Le gros **Zap!** initial a eu quelques répercussions amusantes sur le réseau électrique local (les Services Electriques de la région s'en arrachent encore les

"Et le vin coulera encore
Toujours avec les mêmes morts
On dira qu'ils l'ont bien mérité...
Et c'est pas fini, la fête continue!..."
(TED RED)

cheveux!...), jusque dans ce pénitencier, qui, **normalement**, est protégé des pannes de secteur. D'où une certaine confusion, dont ont profité deux ou trois marlous pour se faire la belle en taxant une camionnette. Celle-ci, après une aimable discussion avec des flics, se trouve maintenant dans un fossé, complètement défoncée, sous trente centimètres de neige à quelques bornes du Manoir.

Or donc, les malandrins viennent à frapper à la porte d'icelui, espérant confusément tomber sur une famille européenne standard, bien facilement calmable d'une manière ou d'une autre... But du jeu: se planquer pendant quelques temps, jusqu'à ce que les choses se calment. Il est bien évident qu'ils ne s'attendent pas à tomber sur une ribambelle de dangers publics, dont certains sont encore plus méchants qu'eux... Bon, *alea jacta est*, comme on dit vulgairement. De deux choses l'une: ou les persos leur disent que leur armement n'est plus qu'un vague souvenir, à la limite de l'inconscient collectif, et ils vont donc tenter de prendre le dessus par la force (à trois contre quinze, bonne chance!). Ou alors tout le monde se tait et joue le jeu, trouvant (à juste titre) que deux-trois rigolos armés et en bleus de travail, par une température extérieure de -15°C, c'est chelou, et les autres vont se faire tout, mais alors tout petits...

Et la camionnette? Ça dépend de votre humeur. Il se peut qu'elle soit réparable ou cannibalisable, dans lequel cas il faudra la ramener dans le garage, ce qui risque de prendre un moment. Quant à la réparation...

3) Visite non-guidée des catacombes...

Comme tout Manoir qui se respecte, celui-ci est truffé de passages secrets entre ses épais murs de pierre de taille massifs. Ceci sans compter les cabinets occultes, caches et autres escaliers dérobés, vantaux escamotables, etc... Gus en connaît vaguement quelques-uns, mais largement pas tous (les persos doués pourront peut-être en dénicher)! Or, il se trouve qu'une bande d'insomniaques, se sentant une ch'tite soif, décidèrent de lancer une expédition punitive sur les réserves de liquide. Etant déjà passablement chlass, ils tombèrent par hasard sur une paroi mobile dans la cave et se perdirent joyeusement dans un dédale de couloirs pas possibles, composés, entre autres, des fondations, d'anciennes champignonnières, de galeries

naturelles et d'autres, déjà moins facilement définissables.

Voilà un joli lieu d'excursion pour persos désœuvrés; on ne sait jamais, c'est peut-être encore habité... Sans doute alertés par les beuglements de nulle part des zozos (ou par leur absence au petit-dèj'), les autres se lanceront dans l'exploration, se basant sur les traces flagrantes des poivrots. Ce sympathique lieu de villégiature peut inclure (liste non-exhaustive):

- des tas de (faux) squelettes. Peuvent être vrais, si ça vous amuse... Ça met les persos dans l'ambiance...
- pas mal de chauves-souris (ou l'équivalent local), s'envolant dans la gueule des nouveaux arrivants à l'approche d'une source de lumière ou de bruit trop violente...
- des rats (idem), courant, eux, entre les jambes des persos aux moments les plus dramatiques...
- d'autres bestioles plus ou moins sympathiques, tirées de votre bestiaire personnel. Le gros stremon ignoble et baveux, fruit d'une expérience scientifique démoniaque et foireuse, est ici à proscrire (à moins d'une envie de meurtre soudaine),
- des champignons (si Jean-Mi est là, il y a des chances pour qu'il en ramasse pour sa collection personnelle; il en mangera quelques-uns peu après. Effets à l'appréciation du déhemme),
- des éboulements (de préférence pas sur la gueule des persos, à part en cas de vengeance personnelle),
- des bonnes bouteilles (Gus: "On ne touche pas!.."; ceci dit, on en retrouvera des cadavres plus loin, assassinés par les noctambules qu'ils recherchent...),
- une salle de Magie Noire (fausse, quoique...), sans doute construite en même temps que le reste de la baraque par l'ancêtre commanditaire,
- des etc...

- et enfin, quelques poivrots, brillant à tue-tête des chansons que même des oreilles humaines trouveront des plus dégueulasses, sans doute effondrés les uns sur les autres dans un coin, avec plusieurs canettes de bibine (vides) et quelques-unes des "bonnes bouteilles" de Gus... Il n'appréciera pas!
- Si vous voulez jouer les Père Noël (après tout, c'est de saison...), vous pouvez toujours leur faire découvrir au détour d'un couloir moisi un antique garage, avec une non moins antique chenillette (à mi-chemin entre le *half-track* et l'engin de damage des pistes). Le tout en parfait état de marche.

Encore une fois, c'est pour donner une idée. C'est au déhemme de broder là-dessus si ça l'amuse...

Casting...

La Horde Sauvage:

A savoir, outre les persos, les rigolos présents au Manoir pour ces fêtes, euh... spéciales. Si jamais ça vous amuse, et que vous n'avez pas peur de vous voir submerger par les non-joueurs, n'hésitez pas à rajouter quelques-uns de vos P.N.J. à vous tout seul.

A tout Seigneur tout honneur: le Maître de Céans s'appelle **Gustav VON ORCHNIK**, dit "**Gus**", descendant d'une famille de nobles tchèques (il en reste...). Diplômé d'une tripotée d'universités et d'écoles de relations publiques, il est actuellement Agent de Renseignement (i.e. Espion Mondain) dans la Division **A.C.C.E.S.** (*Strikeforce* Platine).

Humain, 32 ans, 1m 72 pour 66 kg. Cheveux blonds cendrés, yeux bruns, très séduisant. Port un tantinet aristocratique, vêtu le plus souvent de fringues décontractées, mais chic. De tempérament très ouvert et sympathique, et plus remuant que ce qu'on pourrait croire au premier coup d'oeil. En fait, on lui doit pas mal de remue-ménages autour de certains consulats et ambassades.

Propriétaire du Manoir familial par défaut, car personne dans sa famille ne désire suivre les traces du lointain ancêtre qui le construisit dans ce trou perdu. Il n'y a auparavant mis les pieds

que deux fois et n'a de ce fait pas grande connaissance de tous ses mystères...

Aline MÜLLER est sa future promise. Ils se sont rencontrés par hasard, lors de l'inauguration des nouveaux bureaux de la **W.A.S.A.** à Wahlenstadt. Aline fit un temps du *V-Duelling* à un niveau professionnel en Europe, mais une série de problèmes, dans l'arène aussi bien qu'en dehors, la contraint à abandonner. Elle réussit assez bien sa reconversion dans la pub et est actuellement responsable du département "Promotion" aux bureaux de la **W.A.S.A.** à Wahlenstadt.

Humaine, 30 ans, 166 cm. pour 52 kg. Cheveux châains clair, yeux noisettes et très mignonne, sans être particulièrement belle. Elle est très attachée à Gus (ce qui est d'ailleurs réciproque), avec un caractère enjoué et légèrement provocateur, en paroles seulement; elle fait partie de cette rare (pour l'époque et le milieu) catégorie de femmes pour laquelle "fidélité" est encore un mot important.

Bombardé Chef Coq du Manoir par faute d'autres concurrents, **Massim BOULEYKARIAN**, originaire de Mer Noire, s'acquitte fort bien de cette tâche que d'aucuns trouveraient ingrate. Pas lui.

Bien que n'ayant eu aucune formation culinaire, Massim se révéla très tôt comme étant le Girardet du pauvre, ou pour être plus précis, du troufion. Il vaut toutefois mieux ne pas se demander avec quoi il LE fait, ni le regarder LE faire. Il prétend être capable de transformer un mocassin en châteaubrilland, sauce aux morilles. Ne me demandez pas où il trouve les morilles! Pour le moment, Massim s'est fait adopter par la Division **Blackwytche** (petite division de combat de la *Strikeforce* Acier), qui n'entend pas le laisser filer de sitôt.

Humain, 30 ans, 187 cm., 81 kg. Cheveux noirs et frisés, taillés court, yeux verts sombres, teint bistre, traits acérés. Massim aurait pu naître à Marseille ou à Bastia, ça n'aurait pas fait beaucoup de différence dans son comportement impulsif, exagérateur et porté sur la "tchathe" et les engueulades "amicales". Malheureusement pour lui, tout le monde n'aime pas forcément ça, ni ne comprend que c'est amical.

Il y a un Rowaan (comme dirait l'autre: "On veut bien celui-là, mais on ne va pas faire de l'élevage non plus."):

Alessandro "Fuego" FUENTE. Un cas! Certains diraient un "cas raté", d'autres (prudents) un "caractère".

Comme tous les Rowaans qui se respectent, Fuego est membre du **R.P.F.** Seulement, et ce à la différence de la plupart des Rowaans qui se respectent, Fuego n'aime pas se battre. Sa logique, c'est: "Je me respecte tellement que je n'ai pas envie de m'abîmer.". Il préfère s'occuper de trucs "non-combat", comme le ravitaillement ou le transport d'antennes médicales. Ceci dit, faut pas venir lui dire que c'est un dégonflé, ou même le sous-entendre.

Rowaan, 21 ans, 2 m. 11 et 105 kg. Poil noir et fauve, yeux noirs, taillé comme un Rowaan moyen, c'est-à-dire comme une armoire à glace. Fort en gueule, susceptible, discret comme un incendie de forêt dans le Midi par une nuit sans lune, toujours prêt à se battre, mais ne ferait pas de mal à une mouche (sauf en cas de légitime défense, ou si celle-ci arbore un blason Highlander). Je sais, ça a l'air difficile à croire, comme ça, mais c'est un Rowaan pacifique...

Dans les "arrivés plus tard", il y a d'abord la pitre de service: **Phil "False" METAL.** Il prétend que son nom de famille n'est pas un pseudo, sans jamais persuader personne.

False Metal se décrit comme étant un déçu du *show-business*. Il y a quelques années, avec des potes des **Lords of the Backstage** (*Strikeforce Or*), il monta "*Moonshiner*", groupe de *Storm-Rock* qui marcha très très fort pendant quatre ans, jusqu'à ce que le groupe splitte, tenaillé par des dissensions internes et enquiné par des producteurs véreux. Depuis ce jour maudit, il noie son chagrin dans les décibels comme ingénieur du son au sein des **Lords of the Backstage**. C'est bien sûr un gratteux des plus convenable.

Humain, 26 ans, 183 cm. et 71 kg. Cheveux blonds paille, longs et bouclés, yeux gris-bleus, pas moche. C'est LE hardos de base: blouson de cuir noir avec franges, patches et clous, jean's délavé et rapiécé, tiagues, vieux *Stetson* et écharpe syrienne. Il est extrêmement maladroit, sauf avec un *multistringer* dans les pattes. Ceci combiné avec son caractère "*born to party!*", son attirance pour tout ce qui est féminin, humanoïde et d'âge cohérent (critère variant suivant la race du sujet et l'état de l'observateur) en font quelqu'un de difficilement sortable dans le monde..!

Guadeloupéen d'origine, Européen de naissance et Jamaïcain de coeur, en provenance directe de sa jungle urbaine parisienne natale, voici **Jean-Michel FÊTENAT**, dit "**Jean-Mi**", dit Maurice Mességué, dit Rika Zarai, etc...

Il s'est très vite passionné pour trois choses: la botanique, la pharmacologie et le commerce. C'est pourquoi il trimbale de quoi facilement intoxiquer une ville de moyenne importance. Quelques citations typiques, pour cerner le personnage: "Tu veux une taffe?", "Faites pas chier, bande de blancs, z'êtes trop *speed...*" et "Quand est-ce qu'on mange, grand chef?"

C'est ce qu'on appelle vulgairement un *coloured man*, coiffé à grands renforts de *dreadlocks*, avec un béret rasta, un blouson en simili-cuir style "aviateur", des pantalons-treillis patché de partout, des tiagues antédiluviennes, un pull à col roulé, une douzaine de bandanas et une boucle de ceinturon représentant une feuille de cannabis. Il n'a pas de *ghettoblaster*, mais une panoplie de tam-tams. Environ 1 m. 80, 77 kg. et un fusil d'assaut qui date d'avant la Troisième Guerre Mondiale (un "clairon").

Livnek "Alma" ALMALTARI est aussi un des *Lords...*, quoique dans un tout autre registre, comme pourrait le suggérer sa coiffure. Ceci dit, faut se méfier des étiquettes.

Alma faisait partie un temps, dans son jeune âge, de ces aventuriers qui croient que la piraterie, c'est quelque chose de très romantique. Autant dire qu'en débarquant à la **Dame de Fer**, il n'a pas été déçu du voyage... C'est en partie pourquoi il a fini par échouer dans les **Lords of the Backstage**. Ceci dit, malgré son manque de sérieux chronique et endémique, et surtout sa naïveté incroyable, il est loin d'être totalement inutile. C'est aussi un excellent bassiste, notamment ex-champion régional de vitesse à la basse.

Atalen, 94 ans (à peu près), 192 cm. pour 88 kg. Cheveux châtain foncé, complètement explosés en un palmier halluciné, yeux bleus. Alma est un de ces incorrigibles romantiques timides-mais-je-me-soigne, aux manières et au parler ampoulé et délicat. Il est constamment fringué très classe. Malgré son look de new-wave réchappé du Curozoïque inférieur, c'est un grand adorateur de rock progressif dinausorien (style *Yes*, *Genesis* et *Pink Floyd* des premiers jours). Il sait très bien imiter l'accent écossais...

Il ne faut pas désespérer en constatant le peu de représentation de la gent féminine, sous le fallacieux prétexte que, pour l'instant, il n'y a qu'Aline, et qu'elle est casée. Voilà du beau monde!

Les persos risquent de rencontrer assez rapidement **Ivlyna SALKARNO**, puisqu'elle est pilote hyperspatial dans les **Tigres Volants** et amie de longue date (tout est relatif) de Gus.

Lorsqu'on est né Eylwen et que l'on attrape ce que les Eyldar appellent "le Mal des Etoiles" (entendez par là: "la bougeotte"), il n'y a pas seize mille solutions: on devient pilote, ou marchand, ou aventurier, ou quelque chose dans ce goût-là. Donc Ivlyna devint Pilote de Vaisseau Spatial et Hyperspatial (en abrégé *S.H.P., Space and Hyperspace Pilot*). Pour la petite histoire, on remarquera quand même que, mine de rien, elle a "fait" les Guerres Corporatives en F.E.F. avec les **Tigres Volants**. Elle n'en est pas plus fière pour autant.

Eylwen, 426 ans (à vue de nez), 1 m. 77 pour 60 kg. Cheveux noirs raides, mi-longs, yeux verts. Damaïsselle en provenance directe de Dor Eydhel, qui a, sur les mâles humanomorphes hétérosexuels, le même effet qu'un cyclone sur une girouette, ou que le Petit Chaperon Rouge sur le loup dans un dessin animé de Tex AVERY. En plus, elle est d'un naturel aimable et doux, quoiqu'un petit peu taquin sur les bords.

Enfin, *last but no way least, the Sisterhood*. Plus connue de plusieurs services de police dans la Sphère comme étant les soeurs **Karina** et **Magritt SCHLONOEW**, soeurs jumelles, presque siamoises à force d'être inséparables.

Après avoir été il y a huit ans la meilleure équipe de *V-Duelling* sur le circuit mondial, elles sont devenues *the Sisterhood* en passant dans la Division *Locusts in Flight* (*Strikeforce* Platine). Elles possèdent deux véhicules de combat, strictement identiques et bourrés d'électronique de discrétion. Leur *job* consiste à servir de force de frappe "au cas où", pour couvrir d'autres missions.

Highlanders, 29 ans, 172 cm. et 65 kg. Cheveux blonds, mi-longs, en queue de cheval, yeux bleus acier, peau brune. Ces charmantes petites partagent une sorte de lien télépathique assez fort pour affoler les autorités highlanders et leurs détec-psi automatiques, ce qui les força à la dissidence vers l'âge de 14 ans. Karina

et Magritt sont du genre hyperactives, modernes et félines, et complices sur tout les fronts, surtout lorsqu'il s'agit de rendre un mâle complètement fou.

L'Autre Voie, et tous ses amis..:

Dans le labo, il y a un Adepté, cinq Scientifiques et dix Assistants, plus dix Gardes.

Pour ce qui est des Scientifiques et des Assistants, ce sont des "civils", dans le sens qu'ils n'ont pas de pouvoirs mentaux et donc n'ont de relations avec l'**Autre Voie** que *via* les sociétés qu'elle contrôle. En conséquence, si quelqu'un un tant soit peu motivé braque la moindre arme à l'air méchante sur eux: instinct de survie, et hop! les pattes en l'air... Equipement? Zéro!

Les Gardes, eux, ont été engagés chez la compagnie canadienne **Merc Tech Inc.** par l'**Autre Voie** pour défendre le labo au cas où. Ils ont une armure de combat assez valable avec écran magnétique, chauffage, filtres IR et radio FE 30 (10 km.); à côté de ça, ils sont armés de fusils d'assaut 9 mm. ou de fusils Laser. Ils obéissent à l'Adepté, ce qui fait que si celui-ci n'est plus là pour dire quoi que ce soit, ça risque d'être la panique. Ils ont quand même comme mission en cas de pépins de couvrir la fuite du personnel important (Scientifiques et Adepté), puis de se démerder. C'est un boulot de merde, mais c'est bien payé et normalement sans accroc. Normalement...

L'Adepté, par contre, est du genre "hargneux et fanatique", prêt à tout pour s'en sortir en un seul morceau avec les papiers importants, et ce pour le plus grand bien de l'Association. Il va sans dire que cette hypothèse serait hautement emmerdante pour un peu tout le monde dans la Sphère.

Il s'appelle Daniel Lévrier, John Doolittle, Samuel Sardani, ou encore une douzaine d'autres identités suivant les cas; c'est un des agents de bon niveau de l'Autre Voie. Il n'est pas spécialement armé (ou alors, une babiole, style *Automag*, pour dire), mais a un gilet pare-balle VD20 et un écran magnétique. Ses pouvoirs sont déjà largement plus impressionnant, du genre **Esprit-Pensée 4** et **Esprit-Matière 3**. Si le déhemme a autre chose dans la tête, qu'il se dém-, euh... débrouille!

Tout ce petit monde est arrivé à bord d'un *Leviathan*, avec une bonne partie du matosse. Comme ce genre d'engin

est plutôt du genre difficile à parquer dans une ville de 12'000 habitants, ils ont aussi un *Hovervan* pour aller faire les courses incognito. Les mercenaires, eux, sont équipés de cinq *Streetspiders* pour faire les fous dans la neige et frimer avec les gonzesses.

Les autres...:

Par exemple: les bagnards. Quant à savoir pourquoi ils se sont retrouvés en tôle, c'est au déhemme de le dire; cependant, vu les conditions de sécurité assez ridicules sous lesquelles ils étaient gardés, ce ne devait pas être des bien méchants. Pas des tueurs psychopates, sadiques et obsédés, par exemple. Ou alors changez "pénitancier d'état" par "clinique psychiatrique criminelle"...

Dans le scénar'-test que j'ai joué, c'était un escroc minable et un "holdupper" "gros-bras-p'tite-tête", avec leurs fringues de taulards, une couverture crasseuse fauchée dans la camionnette, un fusil à pompe automatique de la police et un *Automag*.

On peut aussi glisser dans cette catégorie les poulets, à diviser toutefois en deux classes.

Premièrement, les keufs de province, bornés comme une départementale highlander et à peu près aussi compétents en matière criminelle que le premier bouseux venu. Prenant des allures de cow-boys (dont ils ont d'ailleurs un peu l'origine sociale et l'intellect), ils déambulent en combinaison "Protector", avec écran magnétique, Pistolet-Mitrailleur SR et un STLG (dans le meilleur des cas) dans l'os mal rongé qui leur sert de bagnole. Ils sont en général pleins de préjugés largement défavorables envers les étrangers, et surtout envers les persos. Ne pas hésiter à les jouer avec un accent suisse-allemand (note aux non-suisse: prenez un mitigé d'accent suisse et d'accent allemand, ça ira très bien...) et une mentalité de beau.

Deuxièmement, on trouve la Brigade territoriale, un peu l'équivalent sur *Europa* du F.B.I. en *N.A.U.S.* Tout aussi chiants que les autres, mais par professionnalisme, pas pour le plaisir. Rien qu'au matos qu'ils trimbalent (Revolvers AMAG .80, radios tachyoniques, ordinateur *pocket* balaise avec méga-banques de données, etc...), on les sent déjà moins mickeys. En fait, ils ne peuvent pas sentir les premiers et n'hésiteront absolument pas à les

envoyer balader dans les règles de l'art. Ils n'ont rien à foutre des activités professionnelles des persos, partant du principe que la Dame de Fer et les Tigres Volants ont un avantage: emmerder les highlanders!

Le Manoir, vu de l'intérieur

A la base, cette immense bâtisse est plus ou moins l'exacte reconstitution de l'ancien château familial de la famille Von Orchnik en Tchécoslovaquie, détruit en 1996 par des pillards et reconstitué en 2198 par Frederik Von Orchnik (arrière-grand-oncle de Gus) ici-même, selon des plans originaux, légèrement modifié selon ses goûts personnels, les normes de sécurité et un minimum de confort moderne, sans toutefois dépareiller l'ensemble. Tout a été construit avec des matériaux "nobles" (pierre de taille, bois, marbre, etc...), par des artisans locaux.

L'aménagement intérieur a aussi été conçu de manière à rendre l'atmosphère des demeures familiales de la noblesse centre-européenne de l'époque pré-atomique: boiseries apparentes, fenêtres à carreaux, volets de bois, tissus sur les murs, tableaux de maîtres, panoplies d'armes, jusqu'à un orgue, reconstruit lui d'après des films, et donc quelque peu différent des modèles qu'on voit dans les musées ou les vieilles (mais alors là, **vieilles**) églises.

Rez-de-chaussée

Le Grand Hall: Très haut de plafond, et pour cause, puisque deux escaliers de marbre mènent à l'étage supérieur, en passant par les côtés de la pièce; le sol aussi est fait de marbre. On remarquera au plafond un grand lustre en perles (que False Metal apprendra à connaître plus en profondeur dans le courant du scénar'). C'est aussi ici que se trouve entreposé le principal paquet de matériel de sono, ainsi que tout le bordel en transit, et que les nouveaux arrivés rencontreront les autres.

La Salle Principale: Plus connue sous le nom de "Bâfrodrome", elle comporte une gigantesque table en bois, d'une seule pièce ("Comment ils ont fait pour la rentrer?" "Ils ne l'ont pas rentrée, ils ont construit la pièce autour."), entourée de trois bancs, eux aussi en bois, de quelques chaises et d'un fau-

teuil de velours rouge, frappé des armoiries de la famille Von Orchnik. On signalera aussi un buffet massif, rempli d'une vaisselle en bois (ça casse moins facilement que la faïence), de verres (ou plutôt de chopes) et de couverts. On semble ignorer jusqu'au mot "nappe" dans cette maison. Autre particularité, une imposante cheminée, dont le foyer communique avec celui de la cuisine, ce qui est très pratique, demandez à Massim.

La Cuisine: Fief du susnommé, elle comporte une batterie de fourneaux (quatre, en tout), dont deux à bois (heureusement). On compte aussi une plonge de la taille d'une piscine pour pauvres, un lave-vaisselle électrique (qui ne servira qu'une ou deux fois), une porte donnant sur l'extérieur et une autre sur les **Réserves** (pleines à ras-bord, au début de l'histoire, de nourriture *naturelle*! On ne se refuse rien!). La porte du fond donne sur un escalier, qui lui-même aboutit à la **Cave**.

Petit détail, qui a son importance, la porte entre la **Cuisine** et la **Salle à Manger** est du genre pénible à ouvrir.

Les Réserves: Petite pièce sans chauffage, éclairée par un vague soupirail grillagé et une lampe électrique, genre "veilleuse". C'est ici que la boustifaille attend d'être engloutie par les convives, entreposée dans un congélateur de 200 l., ainsi que dans deux armoires frigorifiques. Vu le froid qui règne dehors, il n'y a pas trop à s'inquiéter d'une éventuelle panne de congélateur...

Le Fumoir: Transformé pour l'occasion en "Salon TV", avec une 3D écran géant, à laquelle sont connectés un magnétoscope, un ordino de jeux et une batterie de décodeurs (pour *Mind's Eye*, *SoftPorn Europa* (chaîne de Q), *Rock Channel*, et *WHAM*, pour les actualités sportives). Du point de vue mobilier, on a de confortables sofas, fauteuils et coussins. L'éclairage (avant de devoir passer aux bougies) est, au maximum, tamisé.

La Salle de Séjour: Grande pièce bien éclairée par de larges fenêtres, elle comprend, outre une cheminée bien massive, de nombreux fauteuils moelleux (et poussiéreux), une biblio de taille honnête, une table basse et une décoration toute en boiserie, avec armoiries du Seigneur local, etc... En bref, c'est le coin rêvé pour en mettre plein la vue à ses contemporains.

La Véranda: Partagée en "dedans" et "dehors". "Dehors", c'est sous la ver-

rière, sans doute prévue pour accueillir des plantes vertes et ce genre de choses, mais pour l'instant à l'abandon total. Le chauffage y est nul et, par conséquent, la température aussi... Quelques chaises de jardin, pour la forme, et au-delà de la verrière, la nature, vierge et sauvage, de cette région d'*Europa*. "Dedans", c'est tout aussi vide, avec des sièges cependant nettement plus confortables, style transats de paquebots, et un peu de chauffage en plus (pas pour longtemps, mais bon...). Il y a aussi une cheminée, pour l'ambiance.

La Salle de Gym: Une des rares concessions au modernisme, non de Frederik Von Orchnik lui-même, mais de son descendant direct, Lars, champion de *Fightball*. On y trouve une multitude d'instruments de torture barbares pour émules de la gonflette.

La pièce à côté se trouve être un **Sauna**, chauffé par un poêle à charbon et séparé de l'entrée/vestiaire par un simple rideau. La porte vers l'extérieur permet d'aller sacrifier aux bonnes vieilles traditions scandinaves et de se rouler joyeusement dans la neige (généralement pas tout seul, et en tous cas pas longtemps...).

La Salle de l'Orgue: Se trouve de l'autre côté du couloir, par rapport à la **Salle de Gym**. Cette salle, outre l'instrument précité, qui occupe tout de même tout le mur Sud et le coin Sud-Ouest, contient plusieurs fauteuils, une cheminée et une bibliothèque très bien achalandée en littérature russe et allemande, pour les ceusses qui désireraient (une fois n'est pas coutume) s'instruire.

Les Deux Bureaux: Identiques, ils se composent d'une grande table, de trois fauteuils et de murs couverts par des armoires-bibliothèques pleines à craquer d'ouvrages médicaux écrits dans à peu près toutes les langues connues dans la Sphère, ainsi que quelques autres inconnues (hé hé hé!). D'après Gus, Tonton Frederick était un peu médecin sur les bords. D'ailleurs, les villageois appellent la maison le Manoir du Professeur. Etonnant, non?..

Premier étage

Le Réduit: Contient principalement des draps et du linge blanc de ce genre, empilé sur plusieurs étagères; on y trouve aussi des produits d'entretien.

Les Chambres (Ch. sur le plan): Pour le perso moyen habitué aux cabines ou aux squatts, ces piaules sont incroyables-

ment grandes et confortables. Lit à baldaquin large pour trois, une armoire mahoussée, une table de nuit comme on n'en fait plus, même que c'est bien domage, etc... Le plancher est en bois, garanti 100% échardes, recouvert d'un tapis épais comme l'annuaire téléphonique de Wahlenstadt. Aux murs, gravures et tableaux mérovingiens (ou presque). Pour ce qui est des sanitaires, débrouillez-vous avec le pot de chambre!

Le Balcon: Accessible par deux portes-fenêtres aussi faciles à ouvrir qu'un coffre-fort de banque suisse, le **Balcon** offre une vue imprenable sur la campagne environnante.

La Salle de Bain: C'est la seule de toute la bâtisse (si l'on excepte le petit cabinet de l'étage au-dessus). Elle a été modifiée, de manière à pouvoir accueillir un peu plus d'une personne à la fois. On y trouve une certaine quantité de chiottes, plus des douches et quelques lavabos. Le truc bizarre au milieu de la pièce se trouve être un bassin de dimensions raisonnables (75 cm. de profondeur). Il y a aussi un meuble à casiers, pour que chacun y pose son petit matériel de toilette, ainsi qu'une armoire contenant une panoplie de serviettes de toilette et de savons.

La Salle "Relax": Comme son nom l'indique, elle est faite pour la détente. On y trouve de nombreux fauteuils-poufs-sofas-extra-mous, une lumière tamisée et une chaîne sectorielle avec sélection de CDs spéciale "gens calmes". Cette salle sera squattée en permanence par Jean-Mi et son Marché aux Epices.

La Bibliothèque: Avis aux amateurs: le choix est quand même impressionnant, autant que le calme qui règne ici (la porte donnant sur la salle à-côté est insonorisée, pour éviter que des soupirs mal placés viennent ruiner une concentration optimale). Les murs sont virtuellement tapissés de bouquins, et ce jusqu'au plafond (il y a un escabeau dans la pièce, du genre bien instable et branlant).

La Salle de Jeu: N'y cherchez pas de nounours ou de cheval à bascule, il n'y en a pas. Par contre, il y a une table de bridge, une table d'échecs, une table de backgammon, plus deux autres tables "multi-usages" et une foultitude de chaises. On trouve dans les étagères alentours un choix de jeux assez important pour achalander un magasin spécialisé pendant une semaine.

W.C.: Passons...

Second étage

La Salle "Sous-les-Combles": Autre salle de détente. Probablement un ancien bureau, à en juger par l'agencement de certains meubles. On y retrouve des bibliothèques pleines à craquer, des fauteuils confortables, plus un bar à roulettes.

Médiathèque: Ancienne salle de projection, aux dires de Gus, celui-ci l'a reconvertie en salle d'entreposage de divers documents écrits, enregistrés ou filmés, auxquels il tient pas mal, merci et vous... La salle à côté est une ancienne cabine de projection, dans laquelle Gus a installé tous son matériel audio-vidéo. Le tout peut se transformer aisément en un studio son et image.

L'Appartement du Maître: Gus a un léger défaut (ou plutôt: "La baraque a un léger défaut, de l'avis de Gus"): il n'apprécie pas trop le style d'ameublement de la maison. C'est pourquoi sa chambre, qu'il partage d'ailleurs avec Aline, est largement différente, tout en *design*, moderne, et tout et tout. Elle est aussi la seule de toute la maisonnée à comporter une petite salle d'eau privée, en annexe. L'éclairage y est en général assez faible et indirect, vu que ce n'est pas une pièce prévue pour les mots croisés ou la peinture de figurines.

Le Bureau du Maître: Est par contre fermé à clé électronique (40, parce que c'est vous), lui, vu que c'est ici que Gus renferme ses dossiers personnels, plus quelques autres documents amusants. La pièce est sous alarme, qu'il est le seul à pouvoir déconnecter au moyen de son onde biologique. Le problème, c'est que même l'alimentation auxiliaire à laquelle le système est raccordé va griller lors de l'étincelle. D'où: plus de système d'alarme. D'où un Gus relativement parano quand il va s'en apercevoir... Mis à part cela, c'est une pièce décorée assez sobrement, bien éclairée grâce à une large fenêtre (blindée) et comportant, outre le bureau lui-même, deux grandes bibliothèques, un coffre-fort (dissimulé non sous une toile de maître, mais dans le plancher) et un terminal d'ordinateur (type Compact, avec accès codé et un modem relié à de nombreuses banques données, outre les siennes propres). Gus y garde aussi quelques armes.

Le Grenier: Comme tout le deuxième étage, le **Grenier** est situé sous les combles et est modérément encombré par un sacré paquet de vieilleries,

appartenant à plusieurs générations de Von Orchnik. D'un intérêt très relatif, si ce n'est pour un brocanteur. C'est un endroit pas mal pour faire intervenir une quelconque manifestation bizarre, et faire flipper les persos au milieu des toiles d'araignées, des mannequins, des malles poussiéreuses et du bronx.

Sous-sol

La Cave: Grande étendue de terre battue entre quelques murs nus, chichement éclairée par une ampoule ridicule, planquée sur un des murs. Dans cette pièce se trouvent deux casiers à bouteilles, dans lesquels les divers occupants précédents ont mis à vieillir plusieurs grands crus de vins, portos, calvas, armandines et armagnacs. A part ça, on y entropose les diverses boissons apportées par les invités. Ça représente d'ailleurs une masse de caisses, cartons et autres *multipacks* assez impressionnante, assemblées au départ en vrac, jusqu'à ce qu'un pigeon se fasse désigner volontaire pour les ranger convenablement...

Les deux autres pièces sont des réduits, ainsi qu'un petit atelier de bricolage à faire rêver les bidouilleurs.

Autres

Signalons pour finir à ceux qui veulent s'amuser que cette bicoque, comme dit précédemment, regorge de passages secrets, faux plafonds, caches et autres délires architecturaux qui feront la joie des petits et des grands. Gus en connaît quelques-uns, comme celui entre les deux bureaux, ou entre le premier étage et la Salle de l'Orgue (juste en-dessous des W.C.). Il y en a d'autres, comme celui entre la Salle "Relax" et la chambre en-dessous, ainsi que le cabinet secret dans le grenier, etc...

Il existe aussi des dépendances, qui consistent en une cabane de jardinier à moitié en ruine, où pourissent quelques outils peu intéressants, ainsi que de vastes écuries, qui vraisemblablement n'ont jamais vu de toute leur vie le moindre cheval. Si ce n'est à l'heure actuelle des chevaux-vapeur, vu qu'elle sert de garage improvisé pour tous les véhicules (vous ne pensiez tout de même pas qu'on allait les laisser dehors par -10°C???).

Le tout est sis au milieu d'un domaine s'apparentant assez à la *Twilight Zone* de sinistre renommée, en

cela qu'il est très facile de s'y perdre et que ses seules limites sont celles de votre imagination... Toutefois, histoire de se faire une idée, on va admettre qu'il fait bien ses cinquante hectares sans pousser...

La babase de l'Autre Voie...

Plutôt que de se casser les pieds à construire en dur, les responsables de l'intendance locale ont jugé plus rusé de se servir des structures, vieillissantes soit, mais encore solides, de l'ancienne station de sports d'hivers, et de construire un truc en préfabriqué. Or donc, les structures ont été amenées par *Hovertruck* et montées facilement. La base proprement dite est située dans le parking souterrain du "Centre de l'Etoile". Elle est composée de 13 (ça porte malheur) caissons en plastoc, reliés entre eux par des couloirs bordés d'armoires à matos.

Les **Entrepôts I et II** contiennent tout le gros matériel, tel que les vivres, les médicaments, les véhicules et leurs bornes de recharge, etc... Ils ne sont en général que peu fréquentés. Le prolongement de couloir sur la droite est en fait un gros sas (toute la largeur du couloir) pour le déchargement (ou le chargement) des marchandises.

La **Cuisine**, comme son nom l'indique, est équipée de manière à pouvoir produire de la bouffance pour une trentaine de zigotos, dont des mercenaires qui bâfrent comme quatre. En général, c'est plutôt le plan "Surgelé + Micro-ondes", pour la simple et bonne raison que personne ne sait cuisiner correctement...

La **Salle Commune** sert le plus souvent de salle à manger, parfois de salle de briefing, ou alors pour regarder la 3D-Vision. Il est à noter qu'elle communique avec l'extérieur par une petite porte-sas.

Tout ce petit monde pionce dans les salles **Habitat I, II et III**, prévues pour héberger une dizaine de personnes chacun. En pratique, les mercenaires dorment dans le III, dans un grand dortoir à lits superposés, les assistants se répartissent dans le II et le I est occupé par les scientifiques et l'Adepté, qui se réserve une chambre pour lui tout seul. Chacune des sections est équipées d'installations sanitaires honnêtes (ouatères, lavabos et douches).

La **Salle de Garde**, et surtout son gros pupitre de contrôle, avec écrans, boutons et têtes, est le principal joujou des mercenaires. Ils peuvent y observer la région à l'aide de caméras disposées à l'intérieur et à l'extérieur du Centre Commercial (rassurez-vous, avec la tempête, ils n'ont que peu de chance de repérer les persos, à moins que ceux-ci ne fassent sauter un dépôt de pétrole), ainsi qu'un peu partout dans le parking. Ils sont aussi couplés au radar du Relais des Neiges, ont une jolie radio et un gros bouton rouge, marqué "**AUTODESTRUCTION**", qui, une fois appuyé, transforme la base et une bonne partie du parking en ruines fumantes, et ce après 5 minutes. Le processus peut être arrêté en réussissant un **%systèmes de sécurité -25**. Autrement, faut courir... Pour en revenir à cette partie de la base, elle est aussi nantie d'une salle annexe, où les mercenaires peuvent jouer au yass en attendant leur prochaine mission. Une petite porte à droite donne sur l'interstice entre les deux caissons, où sont habituellement planquées les *Gravbikes*.

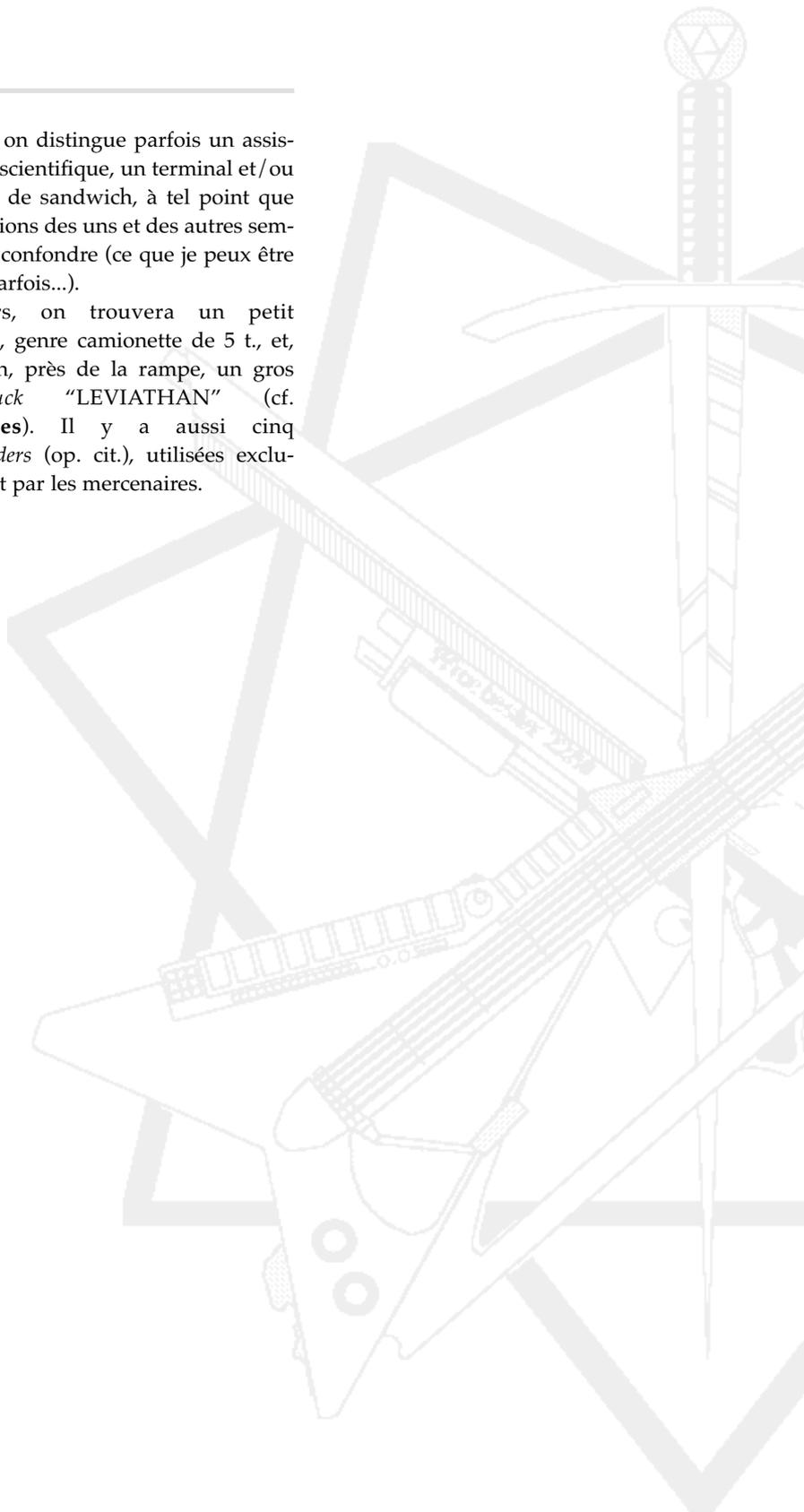
Le centre névralgique de cette base, c'est le **Générateur et Ordinateur**, puisque c'est là que sont stockées les données des expériences effectuées (**%informatique -75** pour les en sortir; ceci dit, c'est pas votre boulot...). L'ordino est placé dans une enceinte réfrigérée. C'est un gros **système 05** bien costaud, avec console-sysop (fermée à clé électronique + code (60)) et deux autres terminaux bêtes.

Le générateur, lui, est enfermé à clé (50) dans une enceinte de confinement (**CS 10, Prot. 50**). Il est d'un type tellement nouveau que personne n'en a jamais vu de pareil. En fait, il est tellement nouveau qu'il vient, euh... d'ailleurs... Même ceux de l'**Autre Voie** ne savent pas comment il marche. Ils connaissent "*on/off*", c'est tout...

Pour finir, l'antre des petits Frankenstein de l'électrocéphalie appliquée, les caissons **Science I, II, III et IV**. C'est dans **Science II** que se déroulent les expériences avec l'Adepté. On y trouve dans la pièce du fond une espèce de fauteuil de dentiste pour *delirium tremens*, au milieu d'un enchevêtrement de matos électrique et médical impressionnant (Massim: "Ça me rappelle qu'il reste des spaghoutzes pour ce soir..."). Les autres parties sont toutes aussi encombrées de trucs, de machins et de bidules divers, sous

lesquels on distingue parfois un assistant, un scientifique, un terminal et/ou un reste de sandwich, à tel point que les fonctions des uns et des autres semblent se confondre (ce que je peux être gerbe, parfois...).

Dehors, on trouvera un petit *Hovercar*, genre camionnette de 5 t., et, plus loin, près de la rampe, un gros *Hovertruck* "**LEVIATHAN**" (cf. **Véhicules**). Il y a aussi cinq *Streetspiders* (op. cit.), utilisées exclusivement par les mercenaires.



Credits

Le spectacle est fini. Les acteurs saluent une dernière fois la foule avant que les lumières ne s'éteignent définitivement, et là, l'auteur lui-même apparaît et remercie chaleureusement tous les "ceux sans qui..."

In the Net

On peut joindre Tonton Alias sur le réseau aux adresses suivantes:

gallay@span.ch
alias@tigres-volants.org

Vous avez aimé Tigres Volants? Venez visiter le Tigres Volants Central, site officiel de Tigres Volants:

<http://www.tigres-volants.org>

Non, pas de Minitel!

L'auteur

Stéphane "Alias" Gallay

Les Gens de l'Ombre

(idées, corrections, conseils, coups de mains divers)

Matthias "Thias" Wiesmann
Sylvie Roux
Stéphane Grobéty
Jack "Mis.. Miz..." Miszczyk
Garci Iñigo
Pascal Raggenbass
François "Roboduck" Suter
Croc
Damien Dhondt
Santiago Fraga
Frédéric Grosshans

Les Dessinateurs

Alias
Carlos
Elwing
Santiago Fraga
Jean-Sébastien Grinneiser
Yves Lazou
Thomas Mougeotte
Lionel Mounier
Kuro "l'Australien" Shiro
Chris Steiner
Thias

Les Sympathiques Publicitaires

Casus Belli
L'Est Eclair
Le Tinkle Bavard

Les Testeurs

Une bonne partie des précités, plus...

Manuela

Maciek "Tiens, si je faisais une connerie..." Kurek
Shiva Thomas

Cyrille-André Anis Louis Noël Pierre Martin
"Timbre-Poste" de Foucault et d'Aure oufl..

Plein de gens

rencontrés dans les conventions, ici et ailleurs

Encore Plus De Bruit

The Alan Parson Project, Ange, Aragon, Arrakeen, Asia, Bathory, Le Beau Lac de Bâle, Bel Canto, Big Country, Bon Jovi, The Buggles, Chandelier, Clannad, Anne Clark, Def Leppard, Deys, Dokken, Dream Theater, Enchant, Enya, Faith No More, Fates Warning, Fields of the Nephilim, Peter Gabriel, Galadriel, Gandalf, The Gang, Genesis, Heir Apparent, House of Lords, Imperiet, IQ, Iron Maiden, Judas Priest, Kansas, Killing Joke, Magellan, Magnum, Mantas, Yngwie Malmsteen, Marillion, Melidian, Minimum Vital, Ministry, Vinnie Moore, Now, Mike Oldfield, Pendragon, Pink Floyd, Pretty Maids, Prophet, Queen, Queensrÿche, Rush, Saga, Joe Satriani, Savatage, Klaus Schulze, Seal, The Sisters of Mercy, Joey Tafolla, Tangerine Dream, The Flight Commander, Thought Industry, Tiamat, Twelfth Night, Van Der Graaf Generator, Steve Vai, Vicious Rumors, Le Voyage de Noz, Vulcain, Wall of Voodoo, Warpdrive, Mark Wood, Yes et Zed Yago (et j'en passe – mais c'est pas un groupe).

Le Matos

Composé à l'origine sur un Atari ST, puis traduit sur Macintosh, avec un matériel variant du Mac Plus essouffé au IICx avec écran double page, en passant par le SE/30 surgonflé de Thias, mon Classic II et le IICx de l'Université de Genève (merci l'Uni!..).

Le PDF a été réalisé sur mon Ur-G3 kitté à mort.

Logiciels employés: Pagemaker 4.2, XPress 3.0-4.11, Word 4.0-v.X, Canvas 3.0, Freehand 3.1, Acrobat 4.0, plus quelques autres brouilles...

J'ai aussi utilisé un PC compatible, mais j'ai honte...

On vit une époque formidable...

Mais ça, vous le savez déjà...

Deux années déjà depuis la parution de Tigres Volants 1.0b, et on a eu droit à la guerre de le Golfe, celle de Yougoslavie, plus l'éclatement de l'U.R.S.S. et l'éviction de Patrick Sabatier. Mais pas de Troisième Guerre Mondiale... Mais bon, on ne va pas s'en plaindre!

Tout ceci pour dire que je remercie avec chaleur une quantité impressionnante de gens, en particulier tous les ceusses et celles qui ont osé acheter un exemplaire de la Première Version et qui y ont cru. De même, mes plus vifs remerciements aux organisateurs de conventions pour 1) le faire, 2) avoir accepté la présence d'un individu aussi bruyant que moi dans leur terrain de jeu... Un grand Merci aussi à M. Deprès de Copy Plus (c'est notre imprimeur...).

Quelques coups de lance-flammes à gauche et à droite, principalement à certains revendeurs dont l'honnêteté intellectuelle reste à prouver; je pense ici à feu (bien fait!..) Le Module. Mais dans l'ensemble, pas de grosse mesquinerie à signaler.

Note: cette extrodution a été écrite en 1993-1994. Donc elle date. Le jeu aussi. Très vingtième siècle... À bientôt pour Tigres Volants 3.0!

TIGRES VOLANTS

Feuille de Personnage

<input type="checkbox"/>	Force
<input type="checkbox"/>	Constitution
<input type="checkbox"/>	Apparence
<input type="checkbox"/>	Agilité
<input type="checkbox"/>	Dextérité
<input type="checkbox"/>	Perception
<input type="checkbox"/>	Intelligence
<input type="checkbox"/>	Technique
<input type="checkbox"/>	Influence
<input type="checkbox"/>	Empathie
<input type="checkbox"/>	Equilibre
<input type="checkbox"/>	Volonté
<input type="checkbox"/>	Facteur Vital
<input type="checkbox"/>	Seuil
<input type="checkbox"/>	Réflexes
<input type="checkbox"/>	Vue
<input type="checkbox"/>	Ouïe
<input type="checkbox"/>	Odorat
<input type="checkbox"/>	Goût
<input type="checkbox"/>	Toucher
<input type="checkbox"/>	Nyctalopie

Nom:

Race:

Sexe:

Activité:

Talents	CA	N	%	Exp.
Combat				
Armes naturelles	(AG)			
Arts martiaux/	(Sp.)			
Technique du corps	(Sp.)			
Technique des lames	(Sp.)			
Technique des bâtons	(Sp.)			
Technique des lances	(Sp.)			
Tech. des projectiles	(Sp.)			
Armes blanches	(AG)			
Armes contondantes	(FO)			
Armes d'hast	(FO)			
Armes de jet	(AG)			
Armes primitives	(PE)			
Armes cinétiques	(PE)			
Armes à rayonnement	(PE)			
Armes à énergie	(PE)			
Armes soniques	(PE)			
Armes de tir indirect	(TE)			
Armes véhiculaires	(TE)			
Roquettes	(TE)			
Explosifs	(IL)			
Tir instinctif	(Sp.)			
Sang-froid	(Sp.)			
Survie				
Survie arctique	(CO)			
Survie tempéré-froid	(CO)			
Survie tempéré-chaud	(CO)			
Survie tropical	(CO)			
Survie désertique	(CO)			
Survie océanique	(CO)			
Orientation	(IL)			
Agilité				
Discretion	(AG)			
Escalade	(AG)			
Nage	(CO)			
Désub	(AG)			
Déograv	(AG)			
Acrobatie	(AG)			
Manipulation				
Manipulation	(DE)			
Bricolage	(TE)			
Systèmes de sécurité	(IL)			
Falsification	(IL)			
Musique				
Guitares	(DE)			
Violons	(DE)			

Talents	CA	N	%	Exp.
Flûtes	(DE)			
Cuivres	(DE)			
Claviers	(DE)			
Percussions	(AG)			
Conduite				
Motos	(AG)			
Autos	(AG)			
Poids-lourds	(AG)			
Pilotage				
Véhicules à effet de sol	(TE)			
Véhicules antigrav	(TE)			
Hélicoptères	(TE)			
Turbopères	(TE)			
Avions	(TE)			
Jets	(TE)			
Spatiopilote				
Vaisseaux cat. 0	(TE)			
Vaisseaux cat. 1 - 4	(TE)			
Vaisseaux cat. 5 - 7	(TE)			
Vaisseaux cat. 8 - 9	(TE)			
Vaisseaux cat. 10	(TE)			
Sciences				
Biochimie	(IL)			
Premiers soins	(IL)			
Médecine	(IL)			
Botanique	(IL)			
Zoologie	(IL)			
Géologie	(IL)			
Astronomie	(IL)			
Mécanique	(TE)			
Nucléaire	(TE)			
Hypermécanique	(TE)			
Electricité	(TE)			
Electronique	(TE)			
Télécom	(TE)			
Informatique	(TE)			
Linguistique	(IL)			
Social				
Eloquence	(IF)			
Diplomatie	(EM)			
Persuasion	(FO)			
Commandement	(IF)			
Psychologie	(EM)			
Drague	(AP)			
Marchandage	(IL)			
Jeu	(IL)			

F E U I L L E D E P E R S O

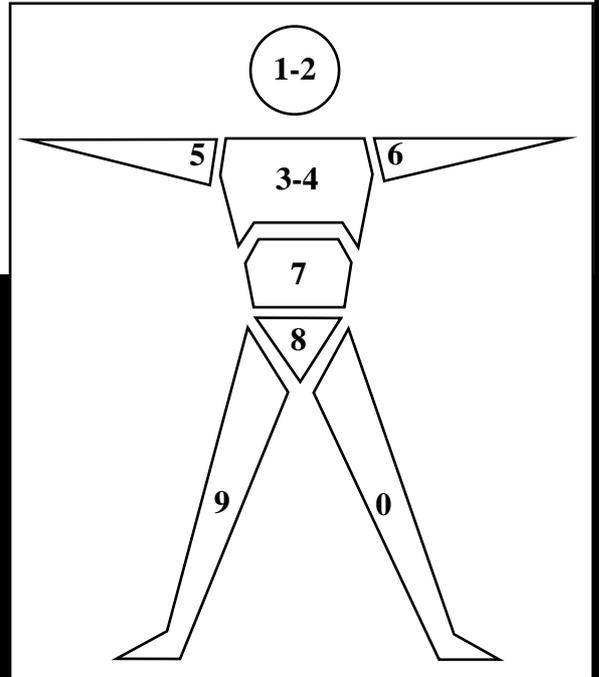
P a g e 2 — L a F a c e C a c h é e

Nom:

Race:

Sexe:

Activité:



Description (signes particuliers)

Baque graounde (historique du perso, quoi...)

Description psychologique

Autres horreurs du même genre...

