

un **reflet** de
LOTUS
POLYCHROME

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph
IDÉES ET TESTS : François Lalande, Rafael
Colombeau, Clément Rousselin, Éric
le Gall, Clément DR, Adrien Toulon,
Frédéric Giraud, Anne Richard...

Introduction à une Vision Fantasmagorique

UN REFLET DE LOTUS POLYCHROME est un jeu de rôle et d'aventures mélangeant *Swords&Sorcery* et *Cyberpunk*. S'il s'inspire grandement de **LA LUNE ET DOUZE LOTUS**, un précédent jeu du label Chibi, rappelle-toi qu'il ne s'agit pas du même monde et qu'il n'existe pas de solution de continuité historique ou géographique entre les deux univers – seulement quelques références culturelles incomplètes et largement modifiées parfois. De même, de nombreux éléments proviennent de **NANOCHROME²**, autre jeu Chibi consacré au style cyberpunk. À l'influence de ces jeux, on peut ajouter celle des **SÉRIES CORÉENNES** présentes sur *Netflix*, décrivant une société ultra-violente, corrompue, fasciste et parfois doucement jubilatoire, quand les héros de ces séries distribuent bourre-pif et rodomontades aux pires représentants d'une bien triste humanité. En vérité, **UN REFLET DE LOTUS POLYCHROME** est un exercice de style, destiné à une table de jeu-maison et à quelques mois de campagne, comme ça, pour voir – c'est bien le reflet d'un univers se mirant dans un autre.

UN REFLET DE LOTUS POLYCHROME raconte la vie et les aventures de quelques insupportables individus incapables de se fondre dans les codes et les hiérarchies sociales d'une ineffable mégapole. Marginaux et inadaptés, ils traînent sur les franges de la cité, ne respectant ni le pouvoir ni la fortune, seulement guidés par le hasard des rencontres, les exigences de l'amitié, les illusions éthiques et morales et le sentiment diffus que l'indifférence au monde est pire que la mort (tout en prétendant le contraire).

Ça et le besoin impérieux de botter des culs.



REFLETS

SARGON est une mégapole tentaculaire moderne, traversée par un fleuve immense, sur les rives d'une mer polluée, installée entre collines et vallées innombrables. Il n'en est pas donné de plan – les gens sont familiers des lieux près de chez eux ; ils savent quelque chose de quartiers plus lointains ; et presque rien du reste. L'important est de connaître les lignes de métro ou de tramway, les autoroutes principales, le nom des stations et des sorties. On se repère à quelques points particuliers ; sinon on se laisse guider par les programmes spécialisés sans vraiment y prêter attention.

En cela, la cité est invisible – on n'en voit que sa surface de bâtiments et de routes, de lumières et de mobiliers. Jamais la cité elle-même, construite dans une dimension impénétrable aux perceptions humaines.

IMPRESSIONS TOPOLOGIQUES D'UNE CITÉ INVISIBLE

Si la cité de Sargon est une surface largement anonyme, un labyrinthe impersonnel, une *terra incognita* pour la plupart de ses habitants, ceux-ci reconnaissent toutefois les structures sous-jacentes qui la composent.

D'abord les ANARZONES, ces territoires de non-droit où se réfugient tous ceux qui veulent échapper à la surveillance permanente des autorités dominantes. Ce sont les régions sauvages à l'extérieur de la cité, mais aussi les zones urbaines et péri-urbaines abandonnées. On ne se rend pas dans les anarzones sans de bonnes raisons, des appuis solides, une bonne dose de cran ou si on n'est pas un indigène.

Ensuite les CONURBS, ces zones urbaines protégées par la puissance publique, où existe une sécurité civile minimale. Ces conurbs désignent les zones résidentielles ou semi-industrielles, les parcs et jardins publics, l'essentiel des réseaux routiers. On n'y attend pas de miracles, mais les forces de police et les institutions finissent toujours par intervenir.

Les ENCLAVES sont les zones protégées par les corporations, les maisons commerciales ou encore les groupes criminels ou religieux et leurs services de sécurité. Elles sont surveillées, patrouillées, organisées et ordonnées. D'importants investissements y assurent que leurs résidents – civils ou commerciaux – sont à l'abri des dérangements et des accidents.

Les ANTIZONES enfin désignent toutes les zones de haute sécurité – laboratoires de recherche et développement, installations militaires, centres de données protégées, résidences des personnalités les plus puissantes. La sécurité y est maximale, dans tous les domaines – les intrus y risquent la mort. On ne s'aventure pas dans une antizone sans les meilleures accréditations ou des couilles en titane.

Il est parfois difficile de savoir quand on passe d'une zone à une autre – sinon par les barrages et points de sécurité ici et là. Les modifications sont subtiles, les machines de surveillances invisibles. Les riches vivent dans les hauteurs des collines ; les classes moyennes au talweg des vallées ; les pauvres s'entassent dans d'immenses résidences brutalistes. Ici et là s'élèvent des îlots de gratte-ciel futuristes, ailleurs, les maisons de deux ou trois étages s'entassent le long de rues étroites, protégeant comme elles le peuvent d'exigus jardins.

LISTE DES PRINCIPAUX QUARTIERS DE SARGON

| | | | |
|----|-------------|----|---------------|
| 1 | Agadè | 11 | Matabba |
| 2 | Atalcaktepe | 12 | Memet-Tarbye |
| 3 | Bariktepe | 13 | Nishantazi |
| 4 | Bebek-Zada | 14 | Shköder |
| 5 | Botrek | 15 | Sivri |
| 6 | Delikantaya | 16 | Tol |
| 7 | Dimacq | 17 | Topiop-Kamane |
| 8 | Eminolu | 18 | Topkapi |
| 9 | Irmini | 19 | Tulmunfetya |
| 10 | Karakory | 20 | Vordonis |



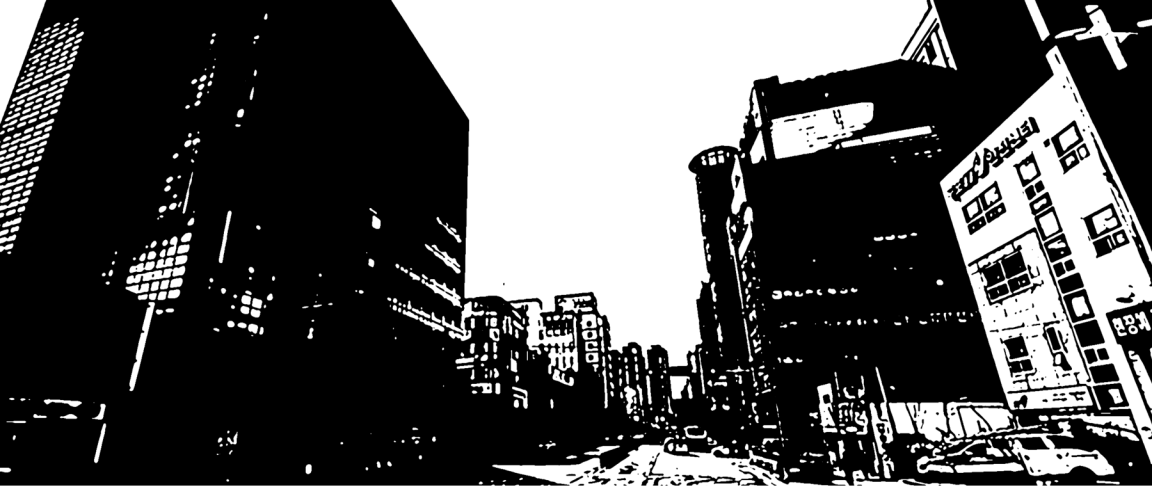
Sargon compte plusieurs dizaines de millions d'habitants, subissant des inégalités difficiles à imaginer – des esclaves les plus vils, moins bien traités que des animaux, aux maîtres des maisons shamarites ou aux immortels érébes, aux fortunes incalculables.

Injonctions, essentialisation et ceux qui s'en tapent

LE STATUT SOCIAL est tout – autorisant celui qui est au-dessus à harceler, violenter, battre, humilier ses inférieurs, lui-même subissant toutes sortes de violences légitimes de la part de ceux qui sont au-dessus. Et chacun de se courber à hauteur du respect que l'on doit à ceux dont le statut est supérieur. C'est l'humanité de chacun qui, ensuite, mesure l'ardeur malveillante ou la réserve prudente que l'on met à harceler ses contemporains.

Quelques rares personnes refusent de se soumettre à cet ordre social hiérarchique et à cette violence – les personnages sont de celles-là : elles réagissent mal aux humiliations, ne respectent que ceux qu'elles choisissent personnellement de respecter, mais elles ne sont pas non plus inutilement violentes ou malveillantes. C'est une vie difficile, solitaire parfois, violente souvent, que peu assument jusqu'au bout : il arrive toujours une occasion de se ranger, de trouver une place moins pire qu'une autre, où s'intégrer.





Sargon – et le monde qui l’entoure – profite très largement des conséquences bienvenues d’un accident technologique. Jadis, les différents réseaux télématiques interconnectés fonctionnaient sur des bases intégralement physiques : centraux, mémoires, routeurs, émetteurs sans-fil, terminaux, et ainsi de suite. Tout changea avec l’apparition des premiers **ORDINATEURS QUANTIQUES**. Quelques mois seulement après la mise en service des premiers processeurs, les ingénieurs constatèrent une augmentation incompréhensible des capacités de traitement et de stockage des machines – phénomène qui s’emballa avec la mise sur le marché de la technologie et son utilisation au quotidien.



Les ordinateurs quantiques fuient. Leurs données et capacités s'interconnectent au sein de ce que l'on a nommé le **CHAMP AKASHIQUE**, pour former un seul et unique super-ordinateur géant où toutes les données non protégées se retrouvent immanquablement. Chacun peut accéder à la matrice akashique en utilisant un simple appareil quantique, appelé **NEXUS**, qui ajoute sa propre puissance au champ existant.

Il aurait pu s'agir d'une catastrophe industrielle de première ampleur sans l'existence d'une technologie concurrente, **LES RÉSEAUX BIO-NEURaux OU NEUROTRONIQUES**, parfaitement protégés et sûrs – matériellement, en isolant les machines, ou derrière de puissants pare-feu logiques.

L'INFORMATION SE PERD ^{DANS} LA DUALITÉ DES TÉLÉMATIQUES

DEUX SYSTÈMES DIFFÉRENTS, distincts et connectés à la fois, permettent aux habitants de Sargon (et du monde autour) de profiter du meilleur de la télématique : des machines neurotroniques personnelles et professionnelles, capables de protéger des données ou d'opérer machines et systèmes en toute sécurité ; des machines quantiques branchées à la matrice akashique omniprésente, immatérielle, universelle, non-propritaire, qui a remplacé tous les autres canaux de communication pour la diffusion des médias, la constitution des réseaux sociaux, le développement de la réalité virtuelle ou la puissance de calcul brut pour les opérations scientifiques de pointe.

Les **NEXUS** relient tous et chacun à la matrice, via la réalité augmentée. Ce sont des petits blocs quantiques individuels doublés de processeurs et de mémoires neurotroniques protégeant les données personnelles – la plupart des machines connectées sont conçues selon cette même architecture, les protégeant jusqu'à un certain point contre les piratages.

Dans les ombres des ruelles de Sargon, mais aussi dans ses salons aux plus hauts sommets du pouvoir, LES SORCIERS ont conservé leurs places et leur influence, sans jamais qu'on les autorise pourtant à se saisir de ce pouvoir, même après des millénaires.

LA SORCELLERIE est une abomination qui corrompt l'esprit et le corps de ceux qui la pratiquent, mais elle apporte tant de puissance qu'il est toujours tentant de franchir le pas. Pourtant, dans leur folie, les premiers sorciers ont manqué détruire le monde et ont permis aux bêtes astrales de pénétrer dans le monde physique ; les marques physiques et psychiques les rongent et les détruisent, les marquant aux yeux des gens ; la peur et la haine qui s'ensuivent provoquent des réactions parfois violentes et fatales.

Pour devenir UN SORCIER, il faut volontairement sacrifier un humain à la lumière de la pleine lune et dans ce dessein. C'est un acte irréversible, un pacte scellé avec l'astre nocturne, une route ténébreuse dont personne n'est jamais revenu. Quelle puissance toutefois, quel contrôle sur les esprits faibles et la fabrique de la réalité physique, quelles ressources surnaturelles dans lesquelles puiser.

En vérité, les sorciers ne sont pas très nombreux à travers le monde et à Sargon même. Mais ce sont toujours des êtres particuliers, qui ressortent du lot, et les personnages risquent d'en rencontrer beaucoup.

Les ténèbres Pratiques anciennes sous La Lune

CEUX QUI vivent AU-DELÀ DES PERCEPTIONS

Les seigneurs et les dirigeants de Sargon sont les maîtres des grandes maisons commerciales shamarites. **LES SHAMARITES** sont, de très loin, les individus les plus riches de Sargon et peut-être du monde. Ils forment une aristocratie à la fois lointaine et inaccessible du commun et pourtant totalement investie dans le tissu social et économique de Sargon. Ils semblent vivre dans un autre monde, discrètement présents dans les médias émerveillés par le luxe, le style et l'intelligence. C'est une société étrange : les hommes sont marchands et diplomates, guerriers et artisans – ils construisent et dirigent, assurent leur propre sécurité et contrôlent la cité et ses accès ; les femmes sont savantes et belles, soumises par le statut et libres par la pensée. Patients et indolents, les shamarites prennent les choses comme elles viennent puis les adaptent à leurs besoins, sachant toujours les arranger au mieux pour servir leurs intérêts.

Les Shamarites forment un peuple métissé et beau. De taille moyenne, ils présentent toutes les nuances de carnation, des traits doux et réguliers, de grands yeux en amande, sombres et attirants. Les hommes portent toujours les cheveux courts et les femmes les cheveux longs – cette distinction est très importante pour différencier les Amazones et les Gazelles.

Pour les Shamarites, l'homme et la femme ont des rôles sociaux très différents. Les hommes sont soldats, artisans et marchands. Ils possèdent les terres et les moyens de production, qu'ils font fructifier par le travail de leurs esclaves. Ce sont eux qui dirigent Sargon, au travers d'un sénat où seuls ils peuvent siéger, décidant des plans généraux pour la communauté urbaine toute entière – taxes, sécurité, travaux, codes et lois, autorisation et interdiction, censure ou libéralité.

Tous les hommes shamarites doivent effectuer un long service au sein des forces de sécurité de leur caste – ils y apprennent diverses formes de combat, le renseignement et le contre-renseignement, les opérations paramilitaires urbaines, la gestion de crise, les techniques d'investigation et, bien sûr, les mesures de sécurité et de protection nécessaires à la défense de leur peuple.

Les femmes sont des objets de prestige. Les hommes doivent posséder plusieurs femmes et subvenir à leurs besoins, sans qu'elles aient besoin de travailler même au sein de la maison – les esclaves sont là pour ça. Avec tout ce temps libre sur les bras, les femmes shamarites sont devenues une élite intellectuelle – mathématiciennes, poétesses, astrologues, philosophes, naturalistes, ethnographe... Une femme se doit d'être belle et cultivée.

Les universités, les musées, les centres de recherche, les académies, sont toutes dirigées par des femmes shamarites. Elles dirigent la culture et les sciences de Sargon, s'opposant sur ce champ d'influence comme leurs maris se disputent l'économie et la politique.

Certaines femmes sont des Amazones – elles refusent leur statut de femme et deviennent des hommes pour tous les aspects légaux de leur vie, y compris l'obligation sociale d'entretenir un harem ou de servir régulièrement dans les forces de sécurité shamarites.

Inversement, il est des hommes qui sont bien plus intéressés par les travaux intellectuels que par le maniement des armes et des tableurs. Ce sont les Gazelles, qui rejoignent les harems avec un statut social féminin – faut-il le dire, les shamarites ont peu d'interdits sexuels en dehors des plus évidents.

En cas de mort ou de disparition d'un homme, c'est l'un de ses fils qui doit prendre en charge son harem – mais très souvent, l'une des femmes se déclare Amazone et lui succède directement.

Les Shamarites ne voient pas la sorcellerie d'un très bon œil. Il y a certes des sorciers shamarites, mais ils sont méprisés ou dédaignés – personne ne fait confiance à un sorcier et les retours de bâton sont toujours assez vifs lorsque l'un d'entre eux abuse de ses pouvoirs sur ses contemporains. Néanmoins, de très nombreuses femmes succombent à l'attrait de l'étude des arts magiques et quelques-unes finissent par franchir le pas.

La majorité des **HABITANTS DE SARGON** appartiennent à un mélange complexe de peuples anciens dont il ne reste plus que de rares traces des cultures originales. Robustes et trapus, le cheveux sombre, ce sont des êtres silencieux et méfiants, polis et réservés par nécessité – il n’y a qu’au sein de leurs familles ou avec leurs proches de confiance qu’ils deviennent chaleureux, expansifs et solidaires. Les inégalités sociales et économiques sont criantes – certains sont presque aussi riches que les shamarites et naviguent aux plus hauts niveaux de la politique ; d’autres sont de pauvres hères illettrés, sans espoir, à peine plus que des esclaves et sans doute plus malheureux qu’eux. La plupart forment un prolétariat ouvrier et une vaste classe moyenne résignée, qui tentent de vivre et de survivre sans faire de vague, confiants dans l’idée, qu’en fin de compte, les shamarites les protégeront toujours des abus de pouvoir et de la corruption de leur propre élite.

CEUX QUI vivent SOUS un SOLEIL de CHROME

La pression sociale et familiale, l’importance du statut, la promiscuité, le respect des aînés et des ancêtres, ont créé une société contrainte où les signes de politesse, les saluts et inclinaisons du buste ou de la tête, la manière de prendre la parole, sont excessivement codifiés.

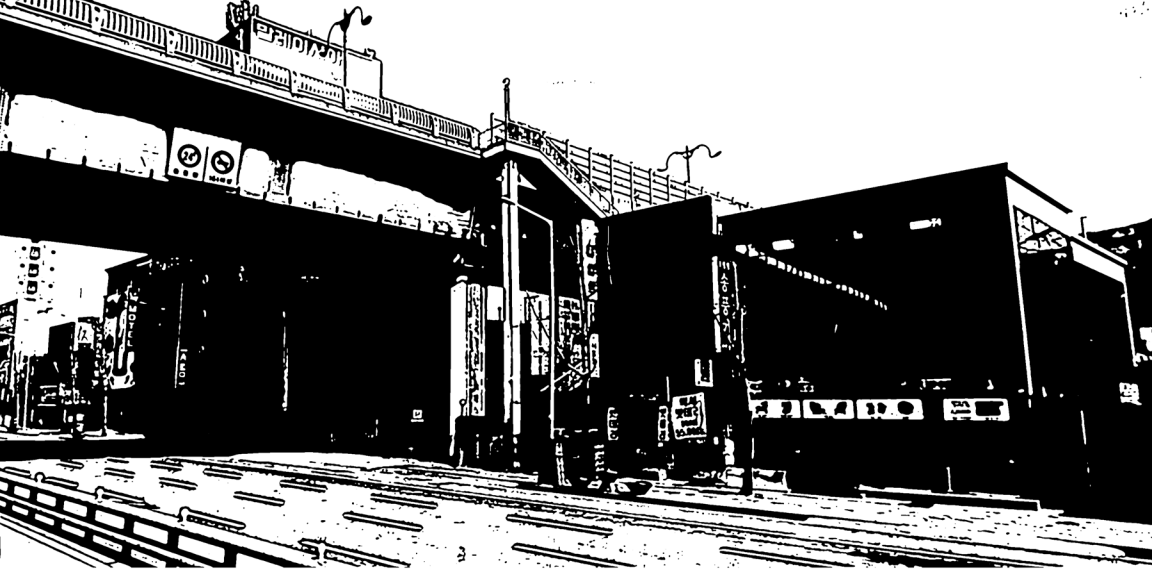
Si la cité de Sargon est sous le contrôle général des shamarites, la gestion politique et civile quotidienne de ses arrondissements/municipalités appartient à divers organes administratifs démocratiques : on élit les maires et les conseils municipaux, les préfets de police, les juges, les procureurs et toutes sortes de directeurs de

services administratifs locaux. C'est démocratique parce que les habitants de la municipalités – comptant jusqu'à un million d'habitants – sont appelés à voter, mais la corruption, les pressions médiatiques, les groupes d'intérêt confisquent bien souvent les résultats ou les concentrent dans quelques mains seulement.

Les castes populaires de Sargon sont extrêmement superstitieuses et suivent toutes sortes de rituels et de traditions destinées à les protéger des sorciers et des bêtes astrales, à leur porter chance ou à nuire à leurs ennemis.

Ainsi, une très ancienne coutume a toujours cours à Sargon : les morts sont confiés à de discrètes sociétés qui en nettoient complètement les squelettes et les rendent aux familles sous la forme de ballots d'os ensuite rangés sous les planchers des habitations. Les autorités shamarites préférant la crémation des corps, cette tradition est mal considérée par ceux qui se réclament d'une culture moderne. Les os les plus anciens ou sans gardiens sont, le plus souvent, réduits en poudre et conservés dans des jarres funéraires décorées.

CEUX QUI vivent DANS L'ombre Des CHIENS



L'ESCLAVAGE est une pratique autorisée à Sargon. Les esclaves n'ont aucun statut et sont la propriété physique de leurs maîtres qui peuvent les vendre ou les céder librement. En vérité, on peut distinguer deux types d'esclaves :

Les plus nombreux sont sans doute les esclaves domestiques, chargés de l'entretien et du service d'une famille ou d'un bâtiment. Ces esclaves ont un coût, mais sont généralement bien traités même si les codes du travail ne s'appliquent pas à eux. Les maisons shamarites possèdent de nombreux esclaves qui forment une caste à part dans la société – inférieurs aux habitants de la rue et pourtant protégés par leurs maîtres et donc objets d'un respect circonspect. Ailleurs, la fortune préside à la possession d'esclaves domestiques, bien que l'on voit de nombreuses copropriétés ou même des ensembles d'immeubles populaires se cotiser pour acheter et nourrir des esclaves chargés de la surveillance et de l'entretien des lieux.

Il existe aussi une noria d'esclaves de travail, employés par les municipalités et les entreprises, à qui l'on confie les tâches les plus dures ou les plus dangereuses : nettoyage des égouts, traitement des matériaux dangereux (chimiques, biologiques, et ainsi de suite), intervention dans des milieux toxiques, grands travaux... Ces esclaves connaissent des vies misérables et souvent courtes.

Les esclaves forment presque un peuple à part entière – on naît esclave de parents esclaves, qu'il s'agisse du père, de la mère ou des deux. Mais la servitude peut aussi être imposé par la justice : c'est l'une des peines possibles – avec la prison ou la mort – qui vise notamment les coupables de prévarication ou de corruption. Les criminels de sang sont condamnés à la prison, les sorciers à la mort.

ILS Prient, aux Lèvres Des Dieux accrochés

Malgré l'existence de la sorcellerie, de l'astral et de nombreuses pratiques superstitieuses, Sargon connaît aussi plusieurs cultes religieux bien installés, qui s'adressent aux questionnements métaphysiques des habitants de la cité.

Les shamarites vénèrent **JANUS**, le dieu des portes, de la paix et du commerce. Ses deux faces surveillent la terre et le ciel et tous les chemins qui entrent et qui sortent de Sargon. C'est un culte privé, propitiatoire, destiné à marquer les naissances et les deuils, à favoriser la chance et la fortune – pas de prêtres, seulement des autels personnels et collectifs où s'incliner.

Les cultes de **MITHRA** et **KUBÉLÉ** forment – en dehors du culte aux ancêtres – la religion principale des habitants de Sargon. Ce sont des cultes collectifs, menés au sein de temples et de sanctuaires par des congrégations nombreuses et assidues. Les croyances mettent en avant la lutte et la résistance de chacun face aux épreuves de la vie, la loyauté et la fraternité entre les membres des congrégations et l'espoir d'une vie dans un au-delà libéré des terreurs de l'astral.

Un dernier culte antique, interdit celui-là, survit encore dans certains lieux de Sargon – le plus souvent dans les anarzones : **LE CULTE DE LA DAME NOIRE**, plein de sacrifices humains et de pratiques macabres, mais pratiquant aussi la chasse aux sorciers et leur destruction.

Les personnages seront certainement, et plus souvent qu'à leur tour, confrontés au MONDE INTERLOPE ET CRIMINEL de Sargon. Trois grandes organisations tentaculaires et mafieuses se partagent la vedette, au-dessus des gangs de rue et des délinquants professionnels : toutes trois sont dirigées par des sorciers.

L'ÉRIS est la plus polyvalente des trois grandes organisations criminelles de Sargon – prostitution, racket, usure, vol, recel, contrebande, trafics divers – rien n'est en-dessous de ses capacités, même pas la location de ses gros bras à toutes sortes de gens. L'Éris est dirigée par une caste héréditaire de sorciers qui forcent leurs propres enfants à sacrifier à la lune quand ils ont seulement huit ans. La force de l'Éris, au-delà de sa polyvalence, tient à ses soldats d'élite, les terrifiants hommes-bêtes, semi-humains, semi-bêtes astrales, qui dirigent les opérations de terrain.

L'ÉRÈBE est spécialisée dans le trafic bio-génétique, les modifications corporelles et médicales interdites, les transplantations d'organe criminelles, la création de formes de vie artificielles destinées au marché des animaux de compagnie, les esclaves de plaisir et ainsi de suite. Ses dirigeants, nommés les Immortels, sont des sorciers puissants, anciens, qui changent de corps toutes les deux ou trois décennies – et ce depuis des temps immémoriaux. Même les shamarites traitent précautionneusement avec l'Érèbe.

LE SIAM contrôle le vaste marché du Lotus – un ensemble de drogues synthétiques plus ou moins dangereuses ou utiles, mais que tout le monde consomme quotidiennement, en dehors de tout contrôle des autorités sanitaires shamarites. Ses reines sont de puissantes sorcières, souvent en guerre pour le contrôle des territoires de ventes, servies par une caste d'eunuques aux pouvoirs uniques.

On peut encore évoquer rapidement LA DYNASTIE MUGAWI, propriétaire d'hôtels, de palaces, de pensions, de maisons en locations, de casinos, de salles de jeu privées et publiques. Les lieux qu'ils contrôlent sont généralement considérés comme des sanctuaires neutres et sécurisés, où il est possible de se réfugier ou d'organiser des rencontres entre ennemis – si les Mugawi se préoccupent rarement des affaires du monde, ils sont scrupuleusement déterminés à punir ceux qui brisent la paix de leurs domaines.



Face au crime, il existe bien entendu une police : ITHAQUE. C'est une corporation non-shamarite qui fournit toutes sortes de services privés et publics : forces paramilitaires, services d'investigation, agents de sécurité publique, analyses médico-légales et ainsi de suite. Chaque municipalité possède un contrat avec Ithaque pour assurer la sécurité des conurbs, recevoir les plaintes, enquêter sur les crimes et les délits, traquer les criminels et ainsi de suite. Officiellement, Ithaque obéit au préfet de police élu et travaille en collaboration avec les bureaux du procureur – la plupart du temps, il s'agit d'étouffer certaines affaires ou d'orienter les enquêtes contre les fauteurs de trouble. Officieusement, chacun sait qu'Ithaque répond ultimement aux suggestions des autorités shamarites.

Ithaque est loin d'être une organisation homogène. Comme dans toute la société, les rapports de force, les violences liées au statut des uns des autres, règlent le quotidien de la corporation. Certains employés sont des têtes de bœufs, d'autres sont corrompus, d'autres encore tentent de faire leur travail avec sérieux, en navigant au sein d'un terrifiant panier de crabe.

L'ORDRE
INCORRUPTIBLE
D'UN
ORDRE
INAMOVIBLE

Les BARBARES aux Portes de Sargon

Le monde ne s'arrête pas aux FRONTIÈRES DE SARGON. Au-delà s'étendent d'immenses territoires traversés d'autoroutes colossales et de voies ferrées, dont les ressources alimentent la fournaise industrielle et économique de la cité.

LE SARMATH est une nation silencieuse dont l'influence est pourtant première partout. Ses immenses steppes abritent encore un peuple nomade et libre – et riche au-delà de toute mesure. Des derricks se dressent partout ; les pipelines conduisent le précieux or noir vers les raffineries construites au bord de la mer de Sargon et au-delà vers tous les pays du monde. La capitale, XANADU, est une cité de verre et d'acier, munificente, étrange, interdite aux étrangers. Les Sarmath ne demandent rien, n'exigent rien, mais même leur silence est porteur de menaces et de promesses.

LA RÉPUBLIQUE DE CIMMER ET SABA est l'ennemie politique, diplomatique et économique de Sargon. Là-bas, nulle élite, mais l'égalité de tous, le partage des richesses et le contrôle social par le collectif. C'est une nation à la pointe du progrès technique – méchas, cybernétique, armement, télématique – où les sorciers sont interdits, pourchassés et tués.



Mécaniques

Ton aventurier est NIVEAU 1, à moins que la maîtresse de jeu ne te dise autre chose pour que ça convienne à l'aventure qu'elle a préparée. Avec l'expérience, le niveau d'un aventurier peut aller de 1 à 7.

Ton aventurier est un barbare dans un monde civilisé. Il se moque des conventions et du pouvoir des gens – seule compte la puissance individuelle, le niveau. Son STATUT est seulement noté X – ce n'est pas qu'il n'a pas de statut, au contraire de ses contemporains, c'est seulement qu'il s'en moque. Le statut des gens civilisés possède un score compris entre 0 et 12.

Pour la plupart des gens, les rapports hiérarchiques s'appuient instinctivement sur un rapport entre les statuts ou, assez souvent, la somme du statut et du niveau.

Ton aventurier est défini par six CARACTÉRISTIQUES : Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution et Charisme. Tire deux séries de six fois 3d6 pour déterminer leurs scores. Choisis la série qui te plaît et répartit les résultats comme tu l'entends. Plus un score de caractéristique est bas, mieux c'est.

Ton aventurier possède UN ASPECT : c'est une courte phrase qui décrit sa nature, ses occupations, son passé, son milieu.

L'aspect peut être construits en partant de quelques mots-clefs :

✿ **UNE PROFESSION OU UNE OCCUPATION** : Acteur, Agent de maintenance, Agent de sécurité, Artisan, Avocat, Cadre corpo, Chimiste, Commerçant, Commercial, Comptable, Criminel, Cuisinier, Désinfecteur, Docker, Domestique, Égoutier, Électronicien, Employé de bureau, Enquêteur, Enseignant, Espion, Étudiant, Fonctionnaire, Garde du corps, Gros bras, Hacker, Homme de main, Informaticien, Ingénieur, Intendant, Intermédiaire, Journaliste, Ouvrier, Marin, Mécanicien, Médecin, Musicien, Nounou, Ouvrier, Pharmacien, Pilote, Prêtre, Programmeur, Psychologue, Récupérateur, Sapeur-pompier, Scientifique, Serviteur, Serveur, Soldat, Universitaire, Urgentiste...

créer un aventurier



♣ Une qualité ou un trait de caractère : *Adroit, Alert, Altier, Appliqué, Ardent, Astucieux, Attentif, Avisé, Calme, Carré, Concentré, Confiant, Conscientieux, Constant, Courageux, Cultivé, Débrouillard, Décidé, Déterminé, Diplomate, Discipliné, Droit, Élégant, Empathique, Endurci, Éveillé, Fiable, Flegmatique, Fougueux, Franc, Gentil, Grave, Hiératique, Honnête, Honorable, Impassible, Imperturbable, Industriel, Inébranlable, Informé, Ingénieux, Inspiré, Intrépide, Logique, Malin, Marmoréen, Méthodique, Meticuleux, Noble, Observateur, Opiniâtre, Ordonné, Organisé, Patient, Persévérant, Perspicace, Persuasif, Placide, Poli, Ponctuel, Posé, Pragmatique, Précautionneux, Profond, Prudent, Réfléchi, Respecté, Responsable, Rusé, Sagace, Savant, Séduisant, Sérieux, Serviabile, Stoïque, Subtil, Sûr, Sympathique, Taiseux, Tranquille, Valeureux, Vertueux, Vif, Vigilant, Volontaire...*

♣ Un évènement ou un passé : *Abandon, Accident, Anonymat, Bête astrale, Chance, Combat, Complot, Crime, Déplacement, Destruction, Deuil, Drogue, Esclavage, Fortune, Héroïsme, Injustice, Médias, Prison, Protection, Renvoi, Ruine, Séparation, Sorcellerie, Vengeance, Virtuel...*

Choisis l'une des PARTICULARITÉS suivantes : *Allié secret, Beauté supérieure, Cache, Célébrité médiatique, Identité alternative, Mémoire eidétique, Refuge, Revenus (+1\$ par séance), Sommeil léger, Vision de nuit.*

Choisis l'un des HISTORIQUES suivants : *Chargé de famille, Conséquences d'un crime commis, Conséquences d'un crime subi, Dette d'honneur, Dette financière, Deuil, Esclave, Maladie, Obligations, Parents en galère, Parents envahissants, Recherché, Relation amoureuse compliquée.*

Pour effectuer la plupart des **ACTIONS**, lance 1d20 et ajoute la moitié du niveau de ton aventurier, arrondi à l'inférieur. Le résultat doit être égal ou supérieur à la caractéristique testée. Si l'aspect de l'aventurier s'applique, ajoute le niveau en entier.

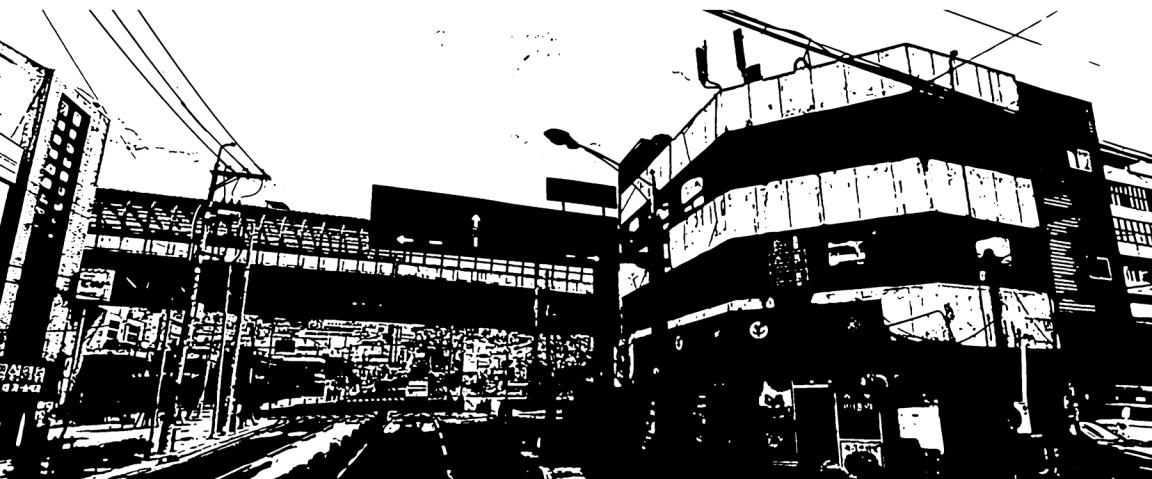
Si ton aventurier saute, court, nage, escalade, fait des acrobaties ou tente d'être discret, c'est un **JET DE MANŒUVRE**. Lance 1d20 et ajoute la moitié de son niveau arrondi à l'inférieur. Le résultat doit être égal ou supérieur à 10. Si l'aspect de l'aventurier s'applique, ajoute le niveau en entier.

EN COMBAT, lance 1d20 et ajoute le niveau de ton aventurier. Le résultat doit être égal ou supérieur à la classe d'armure de l'adversaire ; dans ce cas, tu lances les dés de dégâts et tu réduis d'autant les points de vie de la cible. Si le résultat est inférieur, tu infliges des dégâts égaux au nombre de dés que tu devrais lancer, sans aucun des bonus. Un résultat de 1 naturel n'inflige aucun dégât ; un résultat de 20 naturel double les dégâts.

Quand ton aventurier est menacé par un danger immédiat ou un pouvoir magique, effectue un **JET DE SAUVEGARDE**. Lance 1d20 et ajoute ton niveau. Le résultat doit être égal ou supérieur à 15. Si c'est le cas, tu échappes complètement ou partiellement au danger. La plupart du temps, les adversaires des aventuriers ne lancent une sauvegarde que s'ils sont strictement plus puissants que la source du danger (par exemple, les aventuriers) ; les aventuriers peuvent toujours effectuer un jet de sauvegarde.

Selon les circonstances, tu peux bénéficier d'un **AVANTAGE** ou d'un **DÉSAVANTAGE**. Lance 2d20 au lieu d'un seul et choisis le meilleur résultat ou le moins bon.

Mécaniques Fondamentales



compteurs

Ton aventurier possède 8 POINTS DE VIE + 1d8 par niveau. À chaque fois qu'il change de niveau, relance tous les d8 pour calculer le nouveau résultat – qui doit être au minimum égal au résultat précédent +1. Quand tu tombes à 0 points de vie, choisis si tu restes hors d'état d'agir pour le reste de la scène ou si tu continues à agir – dans ce dernier cas, ton aventurier récupère 1d8 points de vie par niveau, mais la prochaine fois qu'il tombe à 0 point de vie, il est mort (ou incapacité jusqu'au prochain repos). Les monstres et les adversaires des personnages possèdent simplement 1d8 points de vie par niveau.

Ton aventurier possède 4 POINTS DE CONNEXION + 1d4 par niveau. À chaque fois qu'il change de niveau, relance tous les d4 pour calculer le nouveau résultat – qui doit être au minimum égal au résultat précédent +1. Les points de connexion permettent d'activer les programmes de piratage, mais aussi les contacts de l'aventurier.

Ton aventurier possède un POINT D'AVENTURE par niveau. Il récupère tous ses points d'aventure après chaque repos. Utilise ces points d'aventure pour, au choix : Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet), Obtenir une action supplémentaire en combat, Récupérer 1d8 points de vie par niveau, Récupérer 1d4 points de connexion par niveau. Tu peux aussi dépenser un point d'aventure pour obtenir des effets un peu exceptionnels ou tricher avec les probabilités et les coïncidences, si ta maîtresse de jeu en est d'accord.

Ton aventurier gagne 2 POINTS D'EXPÉRIENCE au début de chaque séance de jeu. Dépense 1XP pour relancer un jet raté avec un avantage. Ton aventurier monte de niveau quand tu peux dépenser un nombre de XP égal à trois fois son niveau actuel. Aux niveaux 2, 4 et 6, choisis un talent dans la liste.

BAGARREUR. 1d4 dégâts automatique une fois par tour.

BRUTAL/SOURNOIS. +1d8 dégâts au corps à corps.

GUÉRISSEUR. Trois fois par jour, soigne 1d8 points de vie par niveau.

PRÉCIS. +1d8 dégâts à distance.

PRUDENT. +1 en classe d'armure.

RAPIDE. +1d8 en initiative.

ROBUSTE. +12 points de vie supplémentaire.

RUSÉ. Un truc gratuit par niveau et par combat.

VIGOUREUX. Une fois par combat, récupération de 1d8 points de vie par niveau (ce n'est pas une action).

LA CLASSE D'ARMURE de ton aventurier est égale à 10 + son niveau. Une armure ou des protections offrent un bonus à la classe d'armure (+2 pour une armure légère, +4 pour une armure moyenne ou +6 pour une armure lourde). Toutefois, le seuil de difficulté du jet de manœuvre passe respectivement à 12, 14 et 16.

Ton aventurier est un spécialiste du combat à mains nues et des **ARTS MARTIAUX**.

✿ Pour une action, il peut effectuer un jet d'attaque contre chaque adversaire à portée (au corps à corps ou à distance) tant que le total de leurs dés de vie est égal ou inférieur à son niveau.

✿ Il inflige 1d8+2 dégâts avec ses poings et ses pieds, 1d8 dégâts quand il utilise un objet du décor pour le lancer sur une cible.

✿ Sur un 20 naturel à l'attaque ou sur un 8 sur l'un des dés de dégâts, choisis l'un des **EFFETS** suivants : l'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever ; l'adversaire est immobilisé pendant un tour ; l'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant ; l'adversaire perd son arme ; l'aventurier gagne 1d8 points d'initiative ; un allié effectue un mouvement gratuit ; un allié reçoit un avantage à un jet ; un adversaire différent subit 1d4+1 dégâts.

✿ Un adversaire réduit à 0 point de vie dans une bagarre à mains nues ne peut pas mourir sans que l'aventurier ne décide de l'achever – ce qui est mal, bien entendu.

Bagarres

Quand ton aventurier utilise **UNE ARME** au corps à corps, comme une épée ou un gourdin, il inflige 2d8+4 dégâts ; avec une arme à distance, comme un fusil ou un pistolet, il inflige 2d8 dégâts.

✿ Attention, il est souvent très mal vu par les autorités de transporter ou d'utiliser des armes et les personnages (ou leurs adversaires) peuvent rapidement se retrouver en prison pour cela.

✿ Un adversaire réduit à 0 point dans un combat armé est à l'agonie ou il est tué (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

EN COMBAT, ton aventurier peut effectuer, à son tour, une **ACTION** et un **MOUVEMENT** (12 pas). Son **INITIATIVE** est égale à $1d8 + \text{niveau}$ – les aventuriers peuvent échanger leurs initiatives entre eux à chaque tour.

Ton aventurier peut accomplir des **TRUCS DE COMBAT** pour obtenir un avantage contre un adversaire, lui infliger un désavantage, le mettre à terre, le désarmer, le faire reculer et ainsi de suite. Un truc est toujours une action. Lance $1d20$ et ajoute le niveau de l'aventurier contre une caractéristique appropriée pour placer le truc. L'adversaire peut effectuer un jet de sauvegarde s'il est plus puissant que ton aventurier. Les adversaires réussissent toujours leurs trucs, mais ton aventurier a toujours une sauvegarde.

REPOS et SOINS

À la fin d'une scène, ton aventurier bénéficie d'un **RÉPIT** et récupère $1d4$ points de vie par niveau. À la fin d'une bonne nuit de sommeil, il bénéficie d'un **REPOS** et récupère tous ses points de vie et tous ses points de connexion.

Ton aventurier peut aussi se rendre dans une **CLINIQUE DE RUE** où, au prix d'1\$, il peut récupérer $1d8$ points de vie par niveau à n'importe quel moment de la journée. Un personnage incapacité (ou à l'agonie, si ses camarades agissent rapidement) peut revenir à lui au prix de 4\$.



Pirater La matrice

Ton aventurier possède UN NEXUS SÉCURISÉ qui le relie à la Matrice akashique. En dehors de ses fonctions normales – communiquer, consulter, jouer, organiser et ainsi de suite – le Nexus de l'aventurier possède des programmes lui permettant de pirater les machines, les interfaces utilisateurs, les nexus personnels, les systèmes de sécurité ou encore les systèmes de gestion de donnée.

✿ Chaque utilisation d'un programme de piratage – présent sous la forme d'une icône dans la réalité augmentée et qu'il suffit de déplacer sur la cible – coûte un ou plusieurs points de connexion. C'est le prix d'un piratage qui ne laisse pas de trace. Sans cette dépense de points de connexion, l'aventurier doit réussir un jet d'Intelligence pour réussir à vaincre le pare-feu de la cible et, quoi qu'il arrive, il déclenche une alarme.

✿ Le coût en points de connexion dépend des paramètres suivants – il suffit de faire la somme des coûts indiqués.

| Points de connexion | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------------------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|
| Pare-feu | Inexistant | Basique | Solide | Supérieur | Adaptatif |
| Effet | Chevaucher | Lire | Contrôler | Modifier | Effacer |
| Durée | Instantané | Répit | Repos | Séance | Indéfinie |

✿ Si un personnage ne peut pas consacrer assez de points de connexion (ou s'il décide de ne pas le faire), il déclenche une alarme. Cette dernière peut activer une réaction humaine proportionnée (agents de sécurité, agents corpos, Ithaque, etc.) et/ou activer des contre-mesures télématiques (traque, marquage, attaque et destruction du matériel, voire attaque en biofeedback). La réaction dépend de la cible du piratage et de son importance.



Les effets sont les suivants :

✿ **CHEVAUCHER.** Le personnage peut lire les signaux qui entrent et qui sortent ou les informations transmises, mais n'a pas accès au contenu des mémoires.

✿ **LIRE.** Le personnage a accès aux informations contenues dans les mémoires visées.

✿ **CONTRÔLER.** Le personnage peut contrôler les machines ou les programmes liés au nexus.

✿ **MODIFIER.** Le personnage peut modifier le contenu des mémoires ou les codes des programmes.

✿ **EFFACER.** Le personnage peut effacer le contenu des mémoires ou réinitialiser les programmes.

Toutes les opérations de piratage plus ambitieuses passent par la rédaction de codes complexes nécessitant des heures ou des jours de travail et l'intervention de spécialistes. Toutes les personnes ou les machines qui ne sont pas branchées sur la matrice et la réalité augmentée sont complètement immunisées aux effets des programmes de piratage.

Une autre manière d'utiliser ses points de connexion est de faire appel aux **CONTACTS** du personnage – un figurant, sans doute inventé sur le moment, auquel l'aventurier peut demander des informations, des services, de l'aide et ainsi de suite.

♣ Le coût en points de connexion pour appeler un contact est égal à la somme de son niveau et de son statut – sa puissance et son pouvoir.

| NIVEAU | CONTACTS |
|--------|---|
| 1-1 | Enfants, vieillards |
| 1 | Adultes normaux de Sargon |
| 2 | Gros bras moyen |
| 3 | Agents de sécurité Ithaque moyen |
| 4 | Shamarite adulte ayant effectué son service |
| 5 | Agent entraîné, homme-bête éris |
| 6 | Sorcier éris, criminel endurci |
| 7+ | Immortel érèbe, chef de maison shamarite |

| STATUT | CONTACT |
|--------|--|
| 0 | Esclaves |
| 1 | Exclus, marginaux, pauvres, chômeurs |
| 2 | Prolétaires, ouvriers, petits employés, gros bras |
| 3 | Classe moyenne, commerçants, enseignants, employés intermédiaires, fonctionnaires de classe C, criminels non-affranchis |
| 4 | Classe moyenne supérieure, agents ithaques, fonctionnaires de classe B, professions libérales moyennes, Employés corporatistes |
| 5 | Classe supérieure, professions libérales, médecins, criminels affranchis |
| 6 | Cadres corporatistes intermédiaires |
| 7 | Célébrités médiatiques |
| 8 | Cadres corporatistes supérieurs, officiers supérieurs ithaques, boss criminels |
| 9 | Politiques de haut niveau (maires, préfets, procureurs, juges), patrons de corporations, eunuques du Siam, hommes-bêtes éris |
| 10 | Sorciers éris, reines du Siam, directeurs mugawi, jeunes shamarites (avant service) |
| 11 | Shamarites adultes (après service) |
| 12+ | Sorciers érèbes, chefs de maison shamarites |

contacts

La première fois que ton aventurier fait appel à un contact, nomme-le : c'est une simple ACCOINTANCE qui peut rendre, au mieux, un service mineur. La seconde fois qu'il contacte la même personne, tu peux dépenser 1XP pour en faire une RELATION, capable de rendre un service majeur. Ensuite, il te sera possible de dépenser 2XP de plus pour en faire un ALLIÉ, capable de rendre un service unique.

✿ **SERVICE MINEUR.** Une information banale (mais importante pour les personnages) ou une aide matérielle qui ne demande pas d'effort particulier.

✿ **SERVICE MAJEUR.** Une information cruciale ou une aide matérielle qui exige du temps, des efforts, des risques minimales ou qui met la relation en porte-à-faux avec les gens qu'elle connaît par ailleurs.

✿ **SERVICE UNIQUE.** Met la relation en danger personnel ou en dette avec d'autres personnes – qu'il s'agisse de fournir une information stratégique ou de se montrer sur le terrain au risque de se signaler à tous ses ennemis.

équipement

La monnaie en Sargon s'appelle LE SHAM et se note \$. Les aventuriers ne notent pas les sommes nécessaires à leur survie quotidienne – de quoi manger (mal), se loger (inconfortablement), se déplacer (dans les transports publics ou à pied). Le reste s'achète : 1\$ pour un très bon repas ou une pilule de lotus, 4\$ pour une arme ou une nuit chez les Mugawi, 12\$ pour un véhicule individuel et ainsi de suite...

Les aventuriers commencent avec 1d4+4\$.



LOTUS

Chaque pilule de Lotus coûte 1\$. Il est assez facile de s'en procurer un peu partout au besoin.

Lotus araignée

Le consommateur perçoit les auras astrales jusqu'au prochain répit. Il distingue les effets résiduels de la sorcellerie, les charmes et les malédictions, les bêtes astrales présentes, les variations du voile et ainsi de suite. Toutefois, son aura est aussi plus vive pour les sorciers et les créatures astrales.

Lotus Bleu

Avec une simple dose, le consommateur sombre dans une sorte de léthargie légère et agréable, recherchée pour lutter contre le stress. Une double-dose provoque une paralysie dissociative – l'esprit ne parvenant plus à contrôler le corps.

Lotus Bouton

Le consommateur atteint une certaine forme de clarté d'esprit, obtenant un avantage à ses actions intellectuelles jusqu'au prochain répit. Consommé en conjonction avec d'autres drogues synthétiques, c'est un stimulant capable d'inverser les effets du lotus bleu ou un puissant aphrodisiaque.

Lotus caillou

L'usage de ce lotus est essentiellement réservé aux sorciers et reconstitue leurs forces magiques en cas de besoin.

Lotus d'ébène

Le lotus d'ébène est un narcotique hallucinogène puissant, qui fait fureur en raison de ses effets autant que de l'accoutumance rapide qu'il provoque.

Lotus D'ivoire

Aussi appelé Lotus de vie, le lotus d'ivoire aide au traitement des maladies chroniques ou dégénératives. Le consommateur regagne immédiatement 1d8 points de vie par niveau.

Lotus De jade

Le consommateur se projette mentalement dans la matrice akashique, sans l'aide d'un nexus. C'est une drogue dangereuse car ses effets ne cessent pas tant que la personne ne décide pas, d'elle-même, de retrouver son corps.

Lotus De sang

La drogue la plus courante de Sargon – dix pilules pour 1\$. Tout le monde en consomme pour ses effets récréatifs, apaisants et euphorisants.

Lotus Doré

Le consommateur obtient un avantage à ses actions sociales jusqu'au prochain répit. La descente est souvent difficile et on évite de consommer plus d'une pilule de lotus doré par jour pour éviter les conséquences (acné, sécheresse de cheveux, yeux ternes...)

Lotus œil-de-loup

Le lotus oeil-de-loup est un stimulant violent, jusqu'à la folie parfois, que l'on fournit en grande quantité aux esclaves pour qu'ils travaillent plus longtemps dans un état second.

Lotus Rex

À la fois poison et contre-poison, l'usage du lotus Rex est réservé à ceux qui en maîtrisent les arcanes. Il peut offrir un avantage à un jet de sauvegarde contre les toxines – ou permettre de refaire ce jet, sans avantage, s'il est consommé après coup. Il provoque divers effets toxiques s'il est délivré par voie aérienne ou cutanée.

Lotus tigré

Violente drogue de combat, que les gros bras et les criminels de bas étage consomment volontiers. Le consommateur bénéficie d'un avantage à tous ses jets d'attaque jusqu'au prochain répit, à la suite de quoi il doit réussir un jet de sauvegarde ou perdre deux points dans l'une de ses caractéristiques.

ESPRITS AKASHIQUES

En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut faire appel à l'un des esprits akashiques – une entité qui hante la matrice akashique et aide parfois les gens.

L'ARTISTE

Ton aventurier crée une œuvre numérique complexe en peu de temps – musique d'ambiance, peinture, concept de robes ou costume en réalité virtuelle, etc.

Ton aventurier évalue la valeur d'une œuvre et apprend ce qu'il y a à savoir sur son auteur.

L'ASSASSIN

Ton aventurier efface toutes les images de lui sur les systèmes de surveillance.

Ton aventurier trouve un chemin rapide pour sortir d'un endroit sans se faire prendre.

L'ENQUÊTEUR

Ton aventurier accède aux bases de données des forces de police ou de sécurité pour en tirer une information utile.

Ton aventurier enregistre en 3D l'intégralité d'une scène de crime pour l'étudier tranquillement plus tard.

L'OFFICIER

Ton aventurier obtient les positions à cet instant de toutes les unités de sécurité sur une zone équivalente à un bloc.

Ton aventurier et ses compagnons passent un checkpoint de sécurité en montrant simplement leurs identités.

LE DILETTANTE

Ton aventurier crée un univers virtuel complet en quelques instants pour accueillir des visiteurs dans la matrice.

Ton aventurier connaît assez de choses sur un sujet pointu particulier pour bluffer, quelques instants, un individu expert en la matière.

Le Financier

Ton aventurier obtient 2\$ qu'il doit dépenser immédiatement (ou c'est perdu).

Ton aventurier dissimule complètement une transaction financière et empêche toute possibilité que l'on trace ou remonte un paiement.

Le scientifique

Ton aventurier obtient une évaluation scientifique d'une situation et des éléments de compréhension.

Ton aventurier obtient une analyse mathématique des données en sa possession pour inférer des renseignements utiles.

Le séducteur

Ton aventurier obtient toutes les informations disponibles sur la matrice à propos de la cible de son hacking social (ou drague).

Ton aventurier contrôle des éléments de son environnement RA et physique – musique, lumières, messages publicitaires, annonces, etc. – pour le favoriser ou gêner des concurrents.

Le voleur

Ton aventurier obtient les positions de tous les systèmes de sécurité sur une zone équivalente à un bloc.

Ton aventurier obtient des contacts avec des criminels pour écouler ou acheter de la marchandise ou passer commande d'actions particulières – le plus souvent des membres de l'Éris.

Le voyageur

Ton aventurier connaît le chemin le plus sûr, le plus rapide ou le plus intéressant (au choix) pour se rendre d'un point à un autre de Sargon.

Ton aventurier organise les correspondances des transports en commun au cours d'un voyage pour raccourcir celui-ci ou semer des poursuivants.



Bestiaire



HUMANITÉ

Neuf hommes ou femmes sur dix sont de niveau 1 ou 2, quel que soit par ailleurs leur statut. [CA 10+DV ; pv DVd8 ; mains nues 1d8+2 ; un talent à choisir aux niveau 2, 4 et 6]

| NIVEAU | CONTACTS |
|-------------|---|
| 1-1 (1d4pv) | Enfants, vieillards |
| 1 | Adultes normaux de Sargon |
| 2 | Gros bras moyen |
| 3 | Agents de sécurité Ithaque moyen |
| 4 | Shamarite adulte ayant effectué son service |
| 5 | Agent entraîné, homme-bête éris |
| 6 | Sorcier éris, criminel endurci |
| 7+ | Immortel érèbe, chef de maison shamarite |

Les bêtes astrales infestent le monde. Elles sont apparues en même temps que la sorcellerie. Ce sont des créatures indicibles, terriblement inhumaines et puissantes.

Certains sorciers ont la capacité d'invoquer ou de contrôler les bêtes astrales – des gardes du corps de ce genre suffisent à repousser la plupart des problèmes éventuels.

Bêtes astrales

Bêtes de la lune

Les bêtes de la lune apparaissent toujours dans le ciel, quand la lune est au moins partiellement visible. S'il n'est pas impossible de les invoquer, elles ne semblent pas répondre aisément aux appels des sorciers, mais viennent d'elles-mêmes harceler les hommes.

GALÉRIENS. Ces énormes crapoïdés gris et roses au mufle de condylure sont des pillards et des esclavagistes. Leurs énormes vaisseaux noirs fondent du ciel dans la nuit pour capturer des villages entiers qu'ils emmènent avec eux sur la lune ou qu'ils revendent parfois sur les marchés clandestins de Sargon. Ils participent rarement aux attaques elles-mêmes, laissant les hommes creux faire le travail. [*CA14, DV2, MV12 ; armes 2d8+4 ; Invulnérables aux attaques perçantes*]

HOMMES CREUX. Les hommes creux sont les esclaves des galériens. Ce sont des hommes et des femmes qui semblent avoir perdu toute vie intérieure, toute énergie personnelle. Ils obéissent aveuglément aux ordres et forment toujours les troupes de choc des galères lunaires. [*CA16, DV3, MV12 ; armes 2d8+4 ; Robuste (+12pv)*]

HURLEURS SILENCIEUX. Ces petites créatures ailées sont de véritables fléaux dans les rues. Elles saignent les animaux, tuent les fêtards isolés et attaquent parfois les foules dès qu'elles se forment en volées. [*CA14, DV6, MV 18 (vol) ; Deux griffes 1d4+1 et morsure 2d8+2 ; Rapide (initiative 2d8)*]

BÊTES DU CAUCHEMAR

Les bêtes du cauchemar semblent être liées à la consommation des lotus du Siam. Elles apparaissent dans les rêves des consommateurs réguliers puis se matérialisent, avant de commencer une longue balade d'horreur, de dévastation et de folie.

MÉDUSES ASTRALES. Ces bêtes flottent doucement dans les airs, hors de portée de vue et de projectiles. Elles se contentent de rôder et laissent pendre, ici et là, leurs filaments pour se nourrir de la force vitale des humains. On sait qu'une méduse rôde quand les rires se taisent, que les visages se ferment, que les émotions disparaissent nuit après nuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des automates vidés de toute chaleur humaine. [CA17, DV8, MV3 (vol); 2d8 filaments chaque tour (1d8)]

CHAT DE FEU. Ces adorables créatures ne se distinguent pas aisément des chats communs qui occupent les rues de Sargon. Ils se glissent incognito dans les foyers et se font aimer des propriétaires, d'autant plus facilement si ces derniers consomment du lotus. Et puis, les rêves se transforment en cauchemars de feu, en brasiers ardents. Et une nuit, les humains s'enflamment spontanément – les maisons brûlent avec tous leurs occupants et parfois c'est le bâtiment en entier qui disparaît ainsi. Et au milieu du brasier, un chat se nettoie tranquillement, consciencieusement. [CA17, DV2, MV18; Deux griffes (1d4+2 feu)]

CHIENS NOIRS DE LA FOLIE. Les chiens noirs se choisissent une cible et la traquent sans répit, jusqu'à la conduire aux portes de la folie et de la peur. Là, ils attaquent et la dévorent. [CA14, DV4, MV18; Morsure (2d8+4)]



BÊTES DU REFLÈT

On dit que les bêtes du reflet proviennent d'un autre monde, parallèle à celui-ci, un monde crépusculaire et maudit, un monde dirigé par des seigneurs terribles, un monde qu'elles n'aspirent qu'à fuir pour rejoindre celui-ci plus clément et plus fertile. Elles traversent les miroirs, les surfaces des plans d'eau quand la lune s'y reflète, le dos des cuillères en argent et les lames des épées bien astiquées...

MERCURES VIVANTS. Le miroir prend vie soudainement. Des tentacules surgissent qui saisissent la coquette ou l'orgueilleux et qui l'attirent de l'autre côté. Du sel jeté sur le miroir fait jaillir la créature toute entière, hurlante et affolée. Mais il reste encore à la détruire. [CA10, DV3, MV6 ; *1d4 tentacules (1d10+2)*]

MILLE VISAGES. Les mille visages tuent leur cible et prennent leur apparence en laissant un cadavre dont la peau est devenue translucide et qui se transforme en pulpe gluante au bout d'une douzaine d'heures. Le changement subsiste deux à trois jours après quoi la bête doit prendre une nouvelle forme. [CA17, DV3, MV12 ; *mains nues (1d8+2) ou arme (2d8+4)*]

BÊTES DE LA NUIT

Les ténèbres sont leur domaine, quand la lune s'est enfuie du ciel et que seules les étoiles brillent au firmament. C'est là qu'elles naissent, là qu'elles prospèrent, dans les ombres et la noirceur.

PLASMES. Amas de bulles anamorphiques noires, amphibiens, intelligentes, sournoises, dangereuses [CA18, DV10, MV18 (*vol*) ; *Zone de 6 pas de rayon (1d8+2 par cible) ; Invulnérable au poison et à la sorcellerie*]

HYÈNES DU CRÉPUSCULE. Ces animaux inquiétants et cyniques sont juste un peu plus petits que leurs cousines terrestres. Leur rire est métallique, leur contact glacial. Elles chassent en meutes, mais les sorciers n'ont aucune peine à les dominer et à les ranger à leur service. [CA14, DV2, MV18 ; *morsure (1d8+2)*]

BÊTES MOLLES. Créatures carnassières, caoutchouteuses et souterraines vivant en sociétés nombreuses dans un mythique royaume des bêtes molles. Elles organisent rapt et enlèvements à la surface pour garnir leurs celliers. [CA13, DV2, MV12 ; *Deux griffes (1d4+1) ; Vision des ténèbres, Paralysie*]

SORCIERS

Un sorcier est un humain qui a sacrifié une autre personne à la lune, volontairement et dans ce but unique. Il ne jamais s'agir d'un accident.

POINTS DE POUVOIR

Un sorcier acquiert 2d8 points de pouvoir au moment du sacrifice — C'est définitif. La lune offre ce cadeau une seule fois. Certains sorciers deviennent très puissants, d'autres peuvent maudire l'astre de les avoir doté de si faibles capacités. Un sorcier récupère tous ses points de pouvoir après un repos, mais il peut en récupérer en effectuant des sacrifices : 1 point par adversaire tué de ses mains, avec une arme blanche, et dont il peut boire le sang, sur le champ ou plus tard. Si l'adversaire est un innocent, c'est 2 points de pouvoir. Si une personne se sacrifie volontairement en son nom, il regagne immédiatement 4 points de pouvoir.

LES DÉCHÉANCES

Le sorcier gagne une déchéance pour chaque niveau pair, à tirer au hasard dans la liste suivante. Si le sorcier obtient plusieurs fois la même déchéance, il en aggrave simplement la condition.



**1D12****DÉCHÉANCE**

| | | |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Accoutumance | Le sorcier doit consommer du lotus chaque jour. Sinon, il a un désavantage à toutes ses actions. |
| 2 | Affaiblissement | Le sorcier lance 1d4 pour ses points de vie. S'il obtient un score inférieur au précédent en montant de niveau, il conserve celui-ci. |
| 3 | Cécité | Le sorcier devient aveugle. Il ne peut plus dominer quiconque. |
| 4 | Détachement | Les gens ne sont plus que des objets pour le sorcier, qui devient inhumain et froid, incapable de ressentir la moindre émotion. Généralement, ça finit mal. |
| 5 | Fébrilité | Le sorcier commence chaque aventure avec 1d8 points de pouvoir en moins. |
| 6 | Folie | Le sorcier n'est plus tout seul dans sa tête. Il a parfois des absences plus ou moins longues ou des conversations avec lui-même dont il n'est que spectateur. |
| 7 | Fragilité | Le sorcier se meut de plus en plus difficilement. Il subit un désavantage pour tous ses jets de manœuvre. |
| 8 | Morbidité | Le sorcier est atteint par une maladie dégénérative (tremblements, amnésie...) ou affaiblissante (toux, fièvres...). Une fois par histoire, cela va lui jouer des tours, à la discrétion de la maîtresse de jeu. |
| 9 | Puanteur | Le corps du sorcier semble pourrir de l'intérieur. Il exhale une puanteur distincte et insupportable qui rend sa présence difficile, surtout pour celles qui doivent partager sa couche. |
| 10 | Régime alimentaire | Le sorcier ne mange que des choses précises, étranges et vaguement dégoûtantes – uniquement de la viande crue ou de la chair humaine, ou des crapauds, ou des légumes pourris, etc. |
| 11 | Sensibilité exacerbée | Le sorcier ne supporte plus les bruits trop violents ou la lumière forte. Il ne peut plus sortir de jour sans subir un désavantage à tous ses jets. |
| 12 | Transformation | Le sorcier n'a plus une apparence complètement humaine et cela ne s'arrange pas avec le temps. Quel sera le stade final de son évolution ? |

Les arts

Le sorcier possède un art, plus un par niveau. Chaque utilisation d'un art coûte un point de pouvoir.

| 1D28 | | ARTS DES SORCIERS |
|------|------------------------|--|
| 11 | Connaissance intuitive | Le sorcier peut lire ou comprendre toutes les formes d'écriture et toutes les langues oubliées ou inconnues. Il parle les langues des bêtes astrales. |
| 12 | Déplacement soudain | Le sorcier effectue un mouvement si rapide qu'on a l'impression qu'il se téléporte à vue, mais c'est bien un mouvement et il est soumis aux conditions de terrain. |
| 13 | Domination | Le sorcier prend le contrôle d'une personne. Celle-ci peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est plus puissante que le sorcier. La domination dure une minute par niveau du sorcier. |
| 14 | Douleurs | Le sorcier doit réussir une attaque magique et inflige 2d4+4 dégâts à une cible. |
| 15 | Immatérialité | Le sorcier est immatériel pendant un tour. Il peut passer au travers des murs et aucune attaque ne peut l'atteindre, mais il ne peut pas non plus effectuer d'interaction physique. |
| 16 | Instinct | Cet art se déclenche automatiquement si le sorcier possède encore des points de pouvoir. Le sorcier ressent instinctivement si on tente de l'attaquer, même par surprise. Il annule complètement la première attaque (en saisissant la flèche à pleine main, en faisant un pas de côté) puis reçoit un bonus de +2 en classe d'armure jusqu'à la fin de la scène. Il peut continuer à annuler des attaques en dépensant des points de pouvoir (deux pour sa seconde attaque, trois pour la troisième et ainsi de suite). |
| 17 | Marque de sang | Le sorcier dépose quelques gouttes de son sang sur un objet. Désormais, il sait constamment où se trouve ce dernier jusqu'à la prochaine pleine lune. |
| 18 | Métamorphose | Le sorcier se transforme en un animal jusqu'à la prochaine aube, jusqu'au prochain crépuscule ou jusqu'à ce qu'il souhaite redevenir humain. L'animal est toujours le même – il peut s'agir d'un animal normal (un loup, un tigre, etc.) ou une version géante de celui-ci (un serpent énorme) – et le sorcier doit le choisir au moment où il embrasse les arts sombres. |

| | | |
|----|--------------------|---|
| 21 | Nécromancie | Le sorcier entretient une courte conversation avec un mort. Il faut que ce dernier ait été humain et qu'il reste un peu de chair sur sa carcasse – cela ne fonctionne pas avec les squelettes à moins d'utiliser un rituel puissant. Le mort est toujours difficile à convaincre – il n'a pas grand-chose à perdre à ne pas répondre ou à se moquer du sorcier. Le sorcier doit réussir un jet de Charisme pour pouvoir poser trois questions de son choix. |
| 22 | Précognition | Le sorcier s'empare d'un objet et en détermine la fonction et l'histoire récente, ainsi que les impressions qu'ont laissées ses précédents propriétaires. En se concentrant, il peut avoir une idée de l'endroit où se trouve une personne dont il manipule des fragments (cheveux, doigts, etc.) |
| 23 | Présence | Le sorcier peut effectuer un jet de Charisme qui affecte une foule entière. |
| 24 | Protection | Le sorcier annule complètement une attaque magique contre lui ou un allié. |
| 25 | Soumission | Le sorcier peut soumettre une bête astrale. Cela lui coûte un point de pouvoir par dé de vie de la créature et il doit réussir une attaque magique contre elle. Une bête ainsi soumise sert le sorcier jusqu'à ce que sa tâche prenne fin, qu'elle soit détruite ou que le sorcier la libère. |
| 26 | Venin | Le sorcier a expérimenté tous les poisons sur lui-même et il est complètement mithridatisé. Par ailleurs, il empoisonne toutes ses lames et inflige 1d8 dégâts supplémentaire à toutes ses attaques physiques. |
| 27 | Vigueur irréaliste | Le sorcier bénéficie d'un avantage sur un jet. |
| 28 | Vision | Le sorcier a une vision sur un sujet qui l'intéresse. La vision peut être incomplète ou tronquée, imprécise ou au contraire très resserrée. |

Attaque magique

Une attaque magique est une action de combat et, pratiquement, fonctionne comme une attaque physique. Pour tenter une attaque magique, il faut pouvoir fixer la cible de ses yeux – chose impossible si vous êtes aveugle. C'est un jet d'attaque (1d20+niveau) et la classe d'armure est égale à 10+DV de la cible. En cas de réussite mineure, l'attaque magique ne touche pas, mais le sorcier ne perd pas de point de pouvoir. Un talisman offre un bonus de +1 en classe d'armure.

Les rituels

Les rituels sont la forme la plus évoluée de sorcellerie. En théorie, rien n'est impossible pour un sorcier qui se lance dans un rituel, ni d'altérer la course des étoiles, ni d'enfanter sans l'aide d'aucune génitrice. En pratique, c'est un peu plus compliqué.

Il faut généralement réunir une grande quantité d'énergie magique, du pouvoir, que ce soit par la participation de nombreux sorciers (toujours difficiles à réunir) ou par des sacrifices aussi nombreux (pas facile non plus). Ensuite, il faut que les circonstances soient appropriées : le temps et le lieu comptent terriblement. Enfin, le sorcier lui-même doit souvent sacrifier une partie de sa puissance — que ce soit le gain d'une déchéance ou la perte d'un niveau, par exemple.

D'une manière générale, comme seuls les adversaires des aventuriers conduiront des rituels complexes, nous laissons à la maîtresse de jeu le soin de mettre en scène ces derniers en fonction de ses envies, ses besoins pour l'histoire ou ses désirs : c'est toujours une bonne accroche d'aventure.

LES HOMMES-BÊTES DE L'ÉRIS

Les hommes-bêtes sont des hybrides héréditaires, une caste en soi, unique et puissante. Ce ne sont pas des sorciers à proprement parler, mais ils possèdent 1d8 points de pouvoir et un art par deux niveaux de puissance.

