
Le Monde Creux
Hyvenos - Sylvanor

Sommaire

BIENVENUE DANS LE MONDE CREUX....4
Tout le monde se déteste....6
Prendre la mesure du temps....9
Le Paradis....11
La monnaie : les larves....21
Du jour et de la nuit....25
Que deviennent les cadavres ? Les nécrothèques....27
Technologies....29
L'Égide....40
Le complot....45
L'AFEIR....52
Le Miel de Roche....60
Les Erreurs....65
Effets météorologiques....69
Expressions du Monde Creux....71
Jouer une partie dans le monde Creux....73
RÈGLES DE BASE....77
Jets de dés....78
Les combats....81
Calculer les dégâts d'un coup....83
Blessures superficielles, blessures graves et guérison....84
L'essence : consommation et récupération....85
Actions spéciales....86
Progression des personnages....93
CRÉATION D'UN PERSONNAGE....96
Compétences....103
LES RACES DU MONDE CREUX....109
Les Yfrans....110
Les Az....116
Les Dieux....124
Les Mutants....133
Les Symétriques....141
Les Golems....149
Anomalies physiques....160
Anomalies mentales....168
Handicaps raciaux....172
Les antécédents....174

Antécédents positifs....174
Antécédents négatifs....181
Les implants....190
Les tatouages....197
Les noms dans le monde creux....205
Personnages pré-tirés....212
L'INVENTAIRE....219
Objets utiles....219
Équipement....226
SORTS ET MALÉFICES....251
Techniques De Combat magiques....263
Se déplacer dans le monde creux....269
Les moyens de locomotion traditionnels....270
Vaisseaux et véhicules vivants....283
GÉO GRAPHIE DU MONDE CREUX....289
Les plaines....291
Boucan....292
Tuyaux-Cracheurs....303
Têtes-qui-Tournent....315
Fort Ferveur, ou La Passe....325
Nubéville....337
Marasquale....351
Le village double de GrGqa-GrgQa....357
La région de Llm....359
L'oeuf....363
La région de Δ◇◇....366
La région d'Abcdefghijk....372
Le Grand Radiateur....378
La région de Kpoh (« Les maisons qui mangent »)....381
Le grand fossé de Yaeombrsc....387
Le Cocon....393
La Faille....401
Les profondeurs de la paroi....411
Bestiaire....417
Scénario d'introduction : « Le Mutant à abattre »....469
Fiche de personnage....481

Remarque : les illustrations de ce livre ont été réalisées à l'aide d'outils d'intelligence artificielle.


BIENVENUE
DANS LE
MONDE
CREUX

Creux ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

Imaginez une infinité de matière. Et dans cette infinité, un trou. Un trou suffisamment grand pour qu'on ait pu y aménager des villages, des villes, pour qu'une civilisation ait pu y naître, avec sa politique, ses coutumes, ses célébrités…
Un microcosme pas si petit que ça.
Vous êtes dans le monde creux. Un espace confiné, de forme chaotique, qui constitue votre horizon d'existence.

Au-delà, c'est la mécanique.

Une infinité de profondeur mécanique, dénuée de sens et d'organisation, bien que regorgeant de secrets Pourquoi de la mécanique ? Pourquoi est-elle là ? Personne n'en sait rien (mais bien sûr, tout le monde a son idée sur la question).
Vous pouvez creuser. Beaucoup ont creusé avant vous. Personne n'en a jamais vu le bout. Mais il faut le dire : parfois, à force de creuser, vous trouverez des choses intéressantes… L'infini est rempli de surprises.

Mais si vous levez la tête…

Vous verrez un ciel bien particulier : d'abord, de la fumée, beaucoup de fumée. Ensuite, si vous avez de la chance, au-delà de la fumée, vous pourrez apercevoir l'autre côté du monde, avec ses villes et ses chemins, la tête en bas. Il faudra vous couvrir et même souvent porter un masque car le climat ne vous épargnera pas une présence plus ou moins importante de pollen, de spores, de fumée, de poussière, de brouillard… Mais vous pourrez aussi peut-être y voir le Cocon, tout au centre. La demeure des Dieux.

Lorsqu'il fait nuit, vous aurez l'impression de voir un ciel étoilé, rempli de mille astres. Mais il n'y a pas d'astre. Vos lumières, ce sont celles des villes des habitants de l'autre côté du monde. Au-delà des mille particules s'agitant dans les airs, vous verrez parfois des sphères artificielles surplombant les villes pour assurer leur éclairage.

Tout le monde se déteste

Le monde creux est un espace confiné habité par une poignée de races qui ne s'entendent pas du tout les unes avec les autres. Petit tour du propriétaire…



Au sommet, les Dieux

Les Dieux vivent dans le Cocon, endroit inaccessible situé au centre du monde creux et visible depuis à peu près tous les lieux dégagés. D'un nombre très restreint – quelques milliers tout au plus – les Dieux sont au sommet de la hiérarchie, même s'ils ne font pas grand-chose pour y rester : ce sont surtout les Yfrans et leur vénération inconditionnelle qui les maintiennent à cette place. On reconnaît aisément les Dieux : ces individus musclés – tous d'apparence masculine bien qu'asexués – planent légèrement au-dessus du vide, sont couverts de tatouages tourbillonnants et émanent une légère fumée autour d'eux.

Les Yfrans, la race dominante

Juste après les Dieux, il y a les Yfrans, qui constituent la majorité de la population du monde creux. Les Yfrans sont en position dominante et s'emploient activement à le rester, même s'ils ne cherchent pas à outrepasser le règne des Dieux, bien au contraire. Les Yfrans vénèrent les Dieux et construisent même des temples dans leurs villes en leur honneur. Ils sont fiers et souvent racistes : ils méprisent les autres races (à l'exception des Symétriques) et s'emploient à restreindre les droits de celles-ci. Les Yfrans ont la peau grise et les yeux phosphorescents.





Les Symétriques, ceux qui se prennent pour des Dieux

Souvent prétentieux et ambitieux, les Symétriques ressemblent aux figures des cartes à jouer : ils sont doubles et portent en eux un axe de symétrie qui peut changer d'orientation. Dotés d'attributs similaires aux Yfrans (peau grise, yeux phosphorescents de la même couleur), les Symétriques se considèrent pour la plupart comme les égaux des Dieux et acceptent difficilement qu'on ne les vénère pas de la même façon. Le plus souvent riches, élégants et raffinés, ils occupent des positions privilégiées dans la société et entendent s'en servir pour rayonner et faire vaciller l'ordre établi afin d'en prendre la domination.

Les Mutants, au bas de l'échelle

Il n'y a pas de règle concernant l'anatomie des Mutants. Toutes les configurations, même les plus anarchiques, sont possibles. Les Mutants, malheureusement pour eux, suscitent le mépris et souvent le dégoût des Yfrans et des Symétriques. La majorité d'entre eux vivent dans les bas quartiers des villes et doivent se débrouiller pour s'en sortir. Les rares qui réussissent font généralement fortune dans le commerce et les affaires et déclenchent la jalousie et la colère des Yfrans. Le racisme à l'égard des Mutants est généralisé et ne choque personne. Mais les Mutants n'entendent pas se laisser faire : ils sont unis autour du Complot, une organisation secrète visant à détruire la domination yfranne et divine.

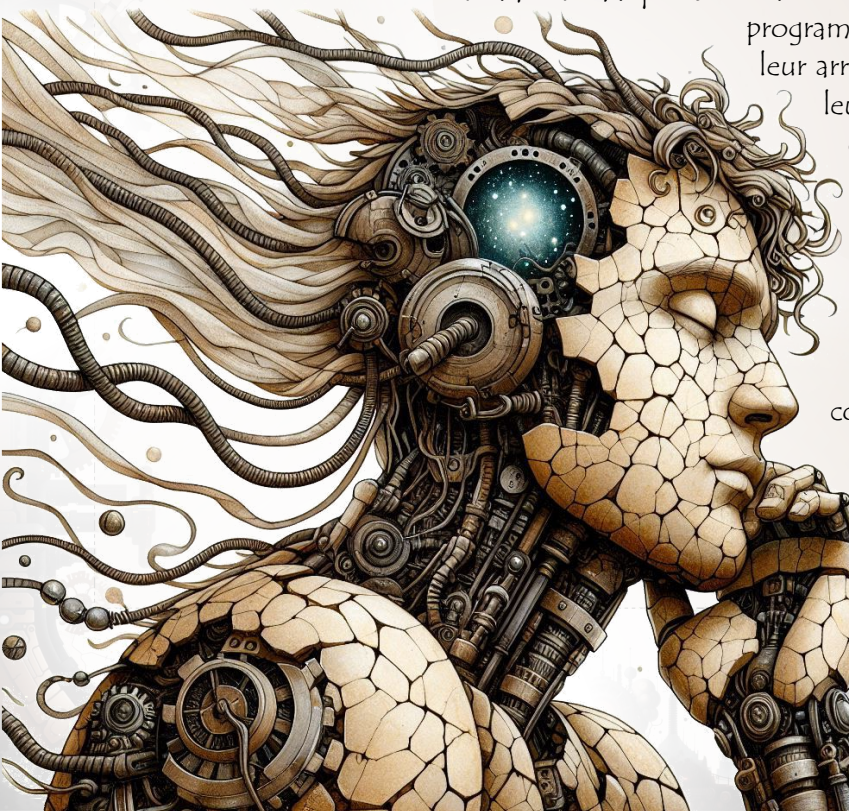


Les Az et l'exil



Un Az est un Yfran qui a été lié à un Dieu par la cérémonie d'union divine. À l'issue de cette cérémonie, tous les coups que prendra un Dieu seront infligés à l'Az à sa place. Tous les Dieux ont un Az.
La cérémonie génère des changements si drastiques sur le métabolisme des Az que l'on considère que ces derniers appartiennent alors à une nouvelle race à part entière : leur couleur de peau vire au noir, des cicatrices lumineuses apparaissent à sa surface, de grandes cornes poussent sur leur tête et la lueur de leurs yeux vire au rouge. Les Az acquièrent une résistance nettement supérieure à celle qu'ils avaient auparavant et leur espérance de vie est également rallongée. Les Az ne peuvent plus se reproduire avec les Yfrans, signe que la génétique les en a désormais séparés. Hélas, les Az ne sont plus considérés comme des individus à part entière par les Yfrans et sont privés de nombreux droits. Ils vivent alors généralement dans des campements hors des villes et nourrissent à l'égard des Yfrans et des Dieux une véritable haine. Seuls les Mutants et les Golems les traitent convenablement.

Hors du temps : les Golems



Les Golems sont comme les plantes vivantes du monde creux. Mécaniques, ils sont la progéniture d'un monde mécanique. Souvent cultivés dans des serres par le monde civilisé, ils sont programmés pour servir la population docilement, mais il leur arrive de se détraquer et de se mettre à désirer faire leur vie de manière autonome. Ceux qui poussent dans la nature, les Golems sauvages, échappent également à ce conditionnement. Les villes sont remplies de Golems plus ou moins sophistiqués et dédiés aux tâches ingrates et subalternes. Il est toutefois une récurrence chez tous les Golems : un tempérament serein, détaché des tensions du monde creux, contemplatif et doux. Ils sont les larbins du monde creux mais le vivent bien, et même si ceux qui ont pris conscience d'eux-mêmes doivent le cacher pour survivre, la haine et le racisme semblent ne pas exister chez eux.



Prendre la mesure du temps

Dans le monde creux, les gens ont une façon bien singulière de compter le temps.

Il va falloir t'y habituer, nouveau venu, ici le calendrier fonctionne par Apparitions. Au début de chaque Apparition, un puissant monstre, le Cuisinier, une sorte de serpent géant, part au fond de l'Au-delà et ramène à la vie certains morts en les ramenant, sur son dos, vers les vivants. Cependant, sur son passage, à l'aller, il entraîne également des vivants qu'il dépose chez les morts. Cela signifie qu'il y a une sorte d'échange aléatoire entre les morts et les vivants.

Le Cuisinier apparaît à des endroits aléatoires dans la paroi du monde creux. Il est difficile de prévoir où. Il semble qu'il aime apparaître dans des lieux très peuplés, avalant quelques maisons et innocents au passage. Cela conduit les gens à fuir les villes lorsqu'ils pensent que le monstre va apparaître.

Et c'est là tout un problème ! Il semble que le monstre sorte seulement lorsqu'il en a envie, par conséquent ses apparitions ne sont pas toujours espacées de la même façon. Une période d'Apparition peut donc être plus ou moins longue.

Du coup, un standard de 150 jours a été établi entre deux apparitions, de façon à mesurer le temps avec un tant soit peu de précision. Si au terme des 150 jours, le monstre n'est toujours pas apparu, on arrive à l'étape dite « de sursis ». Il est alors coutume de festoyer jusqu'à l'arrivée du monstre, en espérant que les gens chers reviendront d'entre les morts même si plane toujours la crainte d'être emportés par le Cuisinier. Plus la période se prolonge et plus les villes se dépeuplent. Il arrive aussi que le Cuisinier apparaisse trop tôt. L'Apparition (nom donné pour cet équivalent d'une année) se termine donc plus vite, et la période de sursis festive n'a pas lieu.

Chaque Apparition est divisée en 3 saisons de 50 jours, qui provoquent un changement du climat.

- La première, appelée « saison de la dégustation » est une saison plutôt agréable, tempérée, où le sol est en léger mouvement, comme s'il s'affairait à quelque chose intérieurement. C'est la préférée des habitants du monde creux.

- La deuxième, appelée « saison de la digestion » est déjà moins confortable. Elle donne lieu à des pluies acides, des chutes d'éléments de la paroi, tantôt durs tantôt mous, à la formation de nouveaux monticules et trous… Le sol y est instable par endroits, et la quantité de pollen et de spores dans l'air augmente drastiquement.

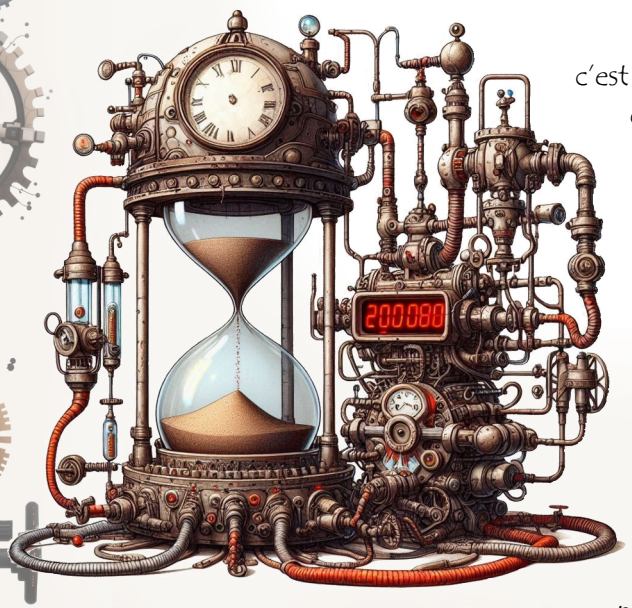
- La dernière, appelée « saison de l'évacuation » est une saison aride, où surgissent de fortes tempêtes. Le sol y est figé, mais la température augmente fortement. Les vents se dirigent généralement vers l'au-delà. À cette saison, les villes sont très peuplées car les gens viennent s'y réfugier pour être à l'abri des tempêtes.

Cette métaphore d'un monde qui se nourrit a amené les gens à donner son surnom au Cuisinier qui ressortirait de l'Au-delà avec une nourriture connue de lui seul et l'apporterait au monde creux pour nourrir ce dernier jusqu'à la prochaine Apparition.

Des rituels ont lieu dans diverses régions du monde creux à la fin de chaque saison : sacrifice d'un Mutant, cérémonie des Az, offrandes aux Dieux…
À l'intérieur des saisons, on compte en jours. La durée d'un jour a été arbitrairement établie à 24 heures, parce que 2 et 4 sont les chiffres préférés de Xzubul, Roi du Monde à cette lointaine époque.

Pour indiquer une date, on la formule donc de cette façon :
« Apparition 259, 31ème de la Digestion », ce qui désigne le 31ème jour de la saison de la Digestion, dans la période de la 259ème apparition du Cuisinier.

Les journées



Dans le monde creux, le jour et la nuit sont rythmés par le Cocon, dont le générateur de secours se met en route lorsque le générateur principal a besoin de se recharger : c'est le bouclier alimenté par ce dernier qui éclaire le monde creux et la nuit survient lorsque le générateur de secours prend le relais. Le rythme n'étant pas parfaitement régulier, les journées ont une durée plus ou moins aléatoire, avec en moyenne 25 % de jour et 75 % de nuit. Obtenir l'heure est particulièrement difficile dans le monde creux. Les meilleurs horlogers ont mis au point des sablières fournies avec un dispositif de pivot plasmotronique et affichage à néons digitaux, mais ces dispositifs sont onéreux et lourds. Généralement, les habitants du monde creux doivent se fier aux affichages horaires accrochés aux façades des bâtiments importants des grandes villes. Et s'ils ne sont pas dans une grande ville, eh bien… Tant pis pour la ponctualité.

Le Paradis

Après leur mort, les âmes des habitants du monde creux sont conduites vers le Paradis, un lieu dont la simple évocation fait trembler de peur les nomades les plus aguerris. Tout le monde finit au Paradis. Même après une mort de vieillesse.



Au moment même où un habitant pousse son dernier soupir, les Ombres du Fleuve se saisissent de l'âme du malheureux pour l'emporter dans le Paradis. Ce fleuve serpente dans les parois du monde creux, recouvrant toute les surfaces habitées. Certains affirment même que le fleuve change lui-même son cours, attiré par la vie à la surface, et que c'est lui qui serait à l'origine des galeries du monde creux, se déplaçant tel un serpent sous terre à la recherche de proies, ce qui lui a valu d'être surnommé le Serpent.

Le Serpent, donc, amène les âmes égarées tout droit à l'intérieur d'une bâtisse d'aspect austère, en pierre noire, toute faite d'angles et de pointes et dépourvue de fenêtres. La seule entrée est une simple porte en bois et pourtant, derrière cette porte d'aspect banal et fragile, se cachent les pires horreurs que l'esprit puisse concevoir. Notez qu'une fois cette porte franchie, on ne peut plus revenir en arrière et seul le large passage vers Boucan permet de sortir. L'entrée du Paradis mène vers une autre dimension, comme si le monde creux lui-même n'était pas capable de supporter les monstres qu'elle habite. Ainsi malgré la taille limitée de la bâtisse, le Paradis regorge d'une infinité de couloirs et de salles. Ces dernières sont pour la plupart plongées dans l'obscurité et défient les lois de la physique : les couloirs se tordent, les escaliers peuvent mener vers des étages inférieurs si on les monte et vice-versa ; on ne sait jamais où l'on va atterrir en franchissant le seuil d'une porte. Les pièces les plus vastes sont décorées avec opulence, mais les richesses dont elles regorgent semblent appartenir à un autres temps, elles sont poussiéreuses et tout éclat de splendeur s'est éteint en elles, laissant un arrière-goût fade, comme une chose fanée, dont le temps est depuis longtemps passé. À cela s'ajoutent des éléments sublimant l'ambiance déjà oppressante de ces salles : de grands cercles de fer soutenant des bougies, uniques sources de lumière, des draperies en lambeaux et des ustensiles dont on préfère ignorer la nature...

Certaines pièces sont inondées par une eau noire

et très froide qui monte jusqu'aux chevilles pour glacer l'âme et la chair des fous qui osent s'y aventurer. D'abominables créatures se terrent sous ses flots et se réveillent lorsque des pas imprudents en perturbent l'onde...



Le plafond est soit trop haut à tel point qu'on ne peut le discerner dans l'obscurité, (alors peuvent y pendre des balançoires ou des chaînes), soit exceptionnellement bas, à tel point qu'un individu de stature normale l'effleurera de son crâne et se sentira encore davantage emprisonné.

À ces vastes salles succèdent de longs et interminables couloirs percés de multiples portes dont la logique défie l'entendement.
Au milieu de cette pénombre, de rares salles sont éclairées. Elles sont aussi nues que les salles sombres sont encombrées, d'un blanc immaculé, presque aveuglant, avec un sol carrelé de marbre noir et blanc, quelques piliers simples qui s'élancent vers un plafond trop haut, décoré de fresques blanches lui aussi. Quelques tables et fauteuils sont placés çà et là dans une parodie de salon et partout règne un silence de mort. Les créatures des salles sombres ne s'y aventurent pas mais ces salles ne sont pas sans danger. En effet, un bruit trop fort, un pas de trop à proximité de ces cadavres debout aux muscles relâchés, et toute l'horreur se met en marche, des bras jaillissent des murs pour vous saisir, de l'eau noire semble crachée du plafond, et lorsque vous pensez atteindre la sortie, vous tombez sur une porte miroir, reflétant votre réalité dans une pièce parallèle, et où votre double, sans bouche, les yeux exorbités, vous empêche de passer tandis que les cadavres, bien réveillés désormais, vous poursuivent pour étancher leur soif de violence.

Les pires abominations arpentent ces couloirs et se cachent dans les immenses salles du Paradis : des ombres torturées et gémissantes, des têtes mutilées et hurlantes se déplaçant sur 8 pattes telles des araignées... De sous les tapis et de derrière les murs débarque une véritable armée d'insectes noirs lorsque des pas imprudents ont le malheur de les réveiller. Une fois à l'œuvre, leur bourdonnement et le cliquetis caractéristique de leurs mandibules ont tôt fait de recouvrir les hurlements de l'imprudent, et en quelques instants il ne reste plus rien de lui.

Cependant, on ne peut pas mourir dans le Paradis. Au lieu de cela, on perd des souvenirs…

Ces derniers sont donnés en sacrifice contre des soins. À chaque « mort », on se réveille dans une nouvelle salle, privé de quelques souvenirs d'avant, mais entier… On oublie également les détails de nos pérégrinations dans le Paradis. Il devient ainsi impossible de s'orienter dans ces dédales et de se rappeler de ses pièges. Chaque visite dans le Paradis a un affreux goût d'inconnu, comme si l'on y passait pour la première fois, à l'exception des souvenirs flous des horreurs vécues.

On marche dans le Paradis avec une peur viscérale qui nous aiguillonne sur ce qu'il va nous arriver sans pour autant jamais y être préparé. On dit du Paradis qu'il prive un être de tout sauf de sa peur.

Les morts à répétition finissent par rendre fous les malheureux qui arpentent ces lieux et une rumeur prétend que ceux dont le Paradis a brisé l'esprit finissent par se transformer et devenir eux-mêmes les créatures qui hantent ces lieux. Ceci explique pourquoi on ne croise là-bas personne ou presque, car même l'immensité du Paradis ne saurait expliquer pourquoi les morts s'y retrouvent seuls compte tenu de la quantité d'individus qui sont décédés dans le monde creux depuis la nuit des temps.
Car oui, on erre seul dans ces dédales… La solitude est une autre arme du Paradis, et s'il peut advenir que deux pauvres âmes se rencontrent par chance, c'est un fait rare. La solitude pousse certaines âmes à communiquer avec les autres en laissant des messages sur le mur, écrits avec la seule encre à leur disposition : leur sang. Ces messages qui racontent leur vie passée, des anecdotes ou des informations sur le Paradis pour les futurs morts ajoutent une nouvelle couche de désespoir à l'aura de ce lieu.

Cependant, il est possible pour les plus téméraires et les plus isolés d'entre les morts de revoir le monde des vivants.
Le feu ! Le feu a le pouvoir de transporter l'esprit d'un mort dans le monde des vivants, dans les coins de murs et auprès des gens dont il est nostalgique. Il apparaît ainsi sous forme spectrale et peut interagir avec le monde des vivants sans toutefois en faire réellement partie, conscient à la fois de ce qu'il se passe dans le Paradis et sur le Monde Creux.
Malheureusement, le feu attire toutes les créatures environnantes, celles-ci n'appréciant pas que l'on chamboule la pénombre dans laquelle elles se complaisent. Allumer un feu, c'est signaler sa position à tous les monstres du Paradis, dont on a parfois l'impression qu'ils sont même capables de voir à travers les murs.

Il est donc d'autant plus douloureux pour les morts de savoir leurs proches à portée mais de ne pouvoir leur parler sous peine d'encourir un risque démesuré…



Jouer au paradis

Il n'y a que trois manières d'accéder au Paradis...

Si un joueur se fait tuer pendant la partie, il se réveillera dans une des salles du Paradis au prochain tour.
Dans ce cas, le maître du jeu peut choisir de considérer que le personnage est « perdu à jamais » afin d'éviter de scinder la partie en deux avec d'un côté les joueurs qui continuent leur quête et de l'autre les joueurs « morts » qui tentent de survivre.

Dans le cas contraire, il sera alors judicieux d'inciter les joueurs à entreprendre une quête pour récupérer leur(s) compagnon(s). Dans ce cas, chaque groupe jouera à tour de rôle. Les personnages vivants devront se rendre le plus vite possible au Paradis ; il leur faudra alors soit se faire dévorer par le Cuisinier pour pouvoir y entrer, soit passer par l'entrée à Boucan, soit se faire tuer (mais sans garantie d'apparaître près de leur camarade mort, une fois au Paradis).



Un joueur qui entre au Paradis conserve son âge, mais pas ses blessures, ses maladies ni son inventaire, qui reste du côté du cadavre. Un Yfran perd ses points de flaque et, s'il était une flaque regonflée, il retrouve son physique et ses caractéristiques d'origine. Autrement dit, il arrive dépouillé et en pleine santé, mais s'il était vieux, il le reste. Un Yfran ne fond pas au Paradis.



Au Paradis, le lien magique qui unit Dieux et Az est rompu. Les Dieux subissent directement les blessures et n'ont plus de boucliers humains. C'est donc une épreuve très difficile pour ces derniers, qui y font rarement long feu. On a vu certains Az piéger leurs Dieux au Paradis pour s'en débarrasser et de devenir, cas rarissimes, des Az sans Dieu.

Les joueurs pourront communiquer avec le mort en se servant de son cadavre. Les cicatrices faites sur le cadavre apparaîtront sur le corps du joueur mort en lui infligeant de très légers dégâts laissés à l'appréciation du maître du jeu mais permettront de lui laisser des messages.

Les sorts de protection et de soins placés sur le cadavre affecteront le joueur dans le Paradis.
Il lui est également possible de désamorcer les pièges tendus à ses compagnons sur la route du Paradis en interagissant avec le Paradis lui-même. En effet, plus qu'un lieu, le Paradis est une entité qui s'étend de la prison dans laquelle

De son côté, le joueur décédé pourra communiquer directement avec ses compagnons en allumant un feu : il faudra qu'il trouve du combustible et un endroit sec ainsi que de quoi allumer un feu s'il est incapable d'utiliser de la magie. Cependant, chaque tour passé à côté d'un feu allumé accroît ses chances de se faire attaquer par les créatures du Paradis. Une fois le feu allumé, il pourra effectuer une projection astrale et projeter son esprit où bon lui semble pour communiquer avec qui il le souhaite. Ces entretiens lui permettront de fournir à ses compagnons de précieuses informations laissées dans le Paradis par d'autres morts avant lui. La nature et l'utilité de ces informations seront décidées par le maître du jeu selon la situation dans laquelle se trouvent les joueurs en route pour le paradis.
est enfermé le joueur jusqu'à la porte à Boucan et il est possible de contrer ses pièges en effectuant des actions absurdes : comme brûler un tableau, allumer des bougies voire même ouvrir des portes : les conséquences des actions



du joueur seront laissées à l'appréciation du maître du jeu. Pour les joueurs qui désirent retrouver leurs compagnons au Paradis depuis l'extérieur en étant vivants, la route est longue…
Si quelqu'un parvient à sortir du Paradis, son cadavre ne disparaît pas.

L'entrée se situe au centre même de Boucan. Bien qu'il s'agisse du quartier le plus opulent et qu'on y trouve également le siège du gouvernement, la zone encerclant l'entrée du Paradis est relativement déserte, la population préférant éviter de s'en approcher. Si le personnage est faible physiquement, le Maître du jeu est invité à créer des opportunités scénaristiques pour lui permettre de s'en sortir, tout en lui faisant ressentir l'horreur de l'endroit. Une bonne solution peut consister à lui faire rencontrer un ou plusieurs autres mots arrivés plus ou moins récemment, avec qui il pourra former un petit groupe temporaire, même s'il convient de rappeler que les rencontres sont censées être rarissimes au Paradis.

Lieux spécifiques

Si l'abominable dédale qu'est le Paradis semble infini, certains lieux ou types de lieux semblent revenir régulièrement, créant des occasions spéciales et facilitant le repérage. En voici quelques exemples, la liste n'étant bien entendu pas exhaustive.

Salles de bains

Au Paradis, les salles de bains sont des lieux précieux. Naturellement, elles vous donnent une occasion de vous laver, ce qui peut être appréciable vues les circonstances, mais les baignoires du Paradis ne sont pas comme les autres. Le liquide qui s'en écoule contient des souvenirs ayant été perdus par d'autres personnes à travers le Paradis. Ces souvenirs peuvent être absolument banals et concerner leur vie quotidienne d'autrefois, mais ils peuvent aussi révéler des secrets de haute importance dans la société du monde creux s'ils ont appartenu à des personnalités de renom, ou bien vous servir s'ils sont relatifs à une exploration du Paradis.
La quantité de souvenirs emmagasinée est si conséquente qu'il est statistiquement improbable de tomber sur ses propres souvenirs, même si c'est théoriquement possible.
Les souvenirs s'absorbent en se lavant dans la baignoire, ce qui peut vous rendre vulnérable pendant un moment. C'est le contact entre ce liquide transparent et réfléchissant étrange qui n'existe pas à la surface et la peau qui permet l'acquisition.
Il n'est hélas pas possible de continuer à se baigner indéfiniment pour acquérir une quantité illimitée de souvenirs car rapidement, plus rien ne coule du robinet, et il faut attendre longtemps avant que les choses ne se remette mystérieusement à marcher.
Un jet de dés peut aider à déterminer la qualité du souvenir acquis lors de l'utilisation d'une baignoire.

Les salles de bains sont généralement équipées de portes et permettent de se sentir à peu près en sécurité, même si cette protection est loin d'être infaillible.

Salles à horloges

Si mesurer le temps dans le monde creux relève de l'exploit technologique, de vastes salles vides parsèment le monde creux, contenant chacune sur un de leurs murs une grande horloge à aiguilles. Mesurer le temps au Paradis n'a, vous vous en doutez, pas une grande utilité, mais manipuler les aiguilles de ces horloges déclenche un phénomène inexplicable : cela permet de remonter ou d'accélérer le temps. Bien sûr, vous êtes la seule personne à vous en rendre compte, mais cela pourrait bien vous sauver car, lors de ce processus, vous restez au même endroit. Vous

pouvez ainsi échapper à une horde qui vous poursuivrait ou rapprocher l'arrivée d'un moment que vous attendez impatiemment. Il n'est pas possible de croiser son « soi » du passé : on n'existe qu'en un seul exemplaire et, pour les autres, c'est comme si le « soi » du passé avait disparu au profit du nouveau.

Le temps ne peut pas être remonté à l'infini : il n'est pas possible de revenir à un moment antérieur à votre arrivée au Paradis et, bien entendu, aucun souvenir ne peut être récupéré de cette manière. Avancer le temps a aussi ses limites, plus ou moins grandes selon la taille de l'horloge, allant de quelques minutes à quelques heures pour les plus grandes.

Détours du fleuve

Le Serpent, le fleuve noir qui mène les âmes au Paradis, fait de nombreux détours au sein même de celui-ci. Il arrive de tomber sur l'un d'entre eux. Avec un peu de chance, vous pourriez y apercevoir un nouveau mort que les flots mènent à destination. Le fleuve n'étant pas très large, il vous serait possible avec de la dextérité d'attirer ce mort à vous et le sortir du fleuve, pour l'avoir à vos côtés lorsqu'il se réveillera.
Bien sûr, il y a de grandes chances pour que ce soit un inconnu et qu'il ne vous aime pas beaucoup, mais libre à vous d'essayer.

Bien que noir, le Serpent n'est pas fait du même liquide que le reste du Paradis et en boire un peu vous protège mystérieusement de l'attention des créatures du Paradis pendant quelques dizaines de minutes. Vous serez alors comme invisible aux yeux de celles-ci, à moins de vous placer ostensiblement devant elles ou de faire beaucoup de bruit.
Attention toutefois aux sensations de brûlure et d'indigestion qui peuvent survenir quelques heures plus tard et ruiner une nuit de sommeil.

Bureaux de poste

Malgré le nom qu'on leur a donné, ne vous attendez pas en arrivant dans de tels endroits à être accueillis par un personnel charmant, il n'y a personne ici pour vous recevoir.

Les bureaux de poste sont de simples salles ou couloirs où l'on trouve de nombreux tiroirs où arrivent des objets envoyés par des vivants à leurs morts depuis les nécrothèques à la surface. Grâce aux inexplicables pouvoirs des chamans, les objets envoyés finissent toujours par apparaître à proximité de leurs destinataires. Pas nécessairement dans des bureaux de poste, ils peuvent apparaître n'importe où, mais ces tiroirs ont tendance à les faire apparaître plus facilement, vous comprenez.
Bien entendu, tous les tiroirs ne vous sont pas destinés : ils sont curieusement nominatifs, mais rien n'empêche qui que ce soit de fouiller dans tous les tiroirs pour se servir de ce qui ne lui est pas destiné. Attention tout de même car, étant donné que les objets envoyés apparaissent près de leurs destinataires, vous avez des chances de tomber sur d'autres morts du Paradis qui pourraient eux aussi avoir l'intention de se servir. Et la lutte pour la survie rend peu aimable.

Sanctuaires de feu sacrificiel

De sa tendre lumière blanchâtre, le feu sacrificiel projette des reflets comme des vagues sur les murs de faïence et apaise au premier regard. Contrairement aux feux que vous pourriez allumer, il ne permet pas de faire de projection astrale, mais fonctionne comme un système de sacrifice de souvenirs. Le feu brûle définitivement vos souvenirs, mais vous offre son aide en échange, une aide proportionnelle à la qualité et à la quantité des souvenirs donnés. L'aide peut prendre la forme d'une information essentielle comme une cartographie des lieux, partielle ou menant jusqu'à la sortie du Paradis, d'un pouvoir utile pour s'en sortir, ou bien même d'un objet ou équipement.
Chaque feu s'éteint pour une durée aléatoire après un don, allant de quelques heures à quelques mois, il n'est donc pas possible de faire don de nombreux souvenirs pour maximiser ses chances de s'échapper.

Puits sans fond

Ces puits vertigineux, faits eux aussi de faïence blanche, semblent s'étendre à l'infini en

profondeur. À quoi sont-ils reliés ? À qui vous le souhaitez. En vous penchant dessus, vous établirez une connexion avec n'importe quelle personne à laquelle vous pensez. Contrairement à la projection astrale faite à un feu, vous ne les verrez pas et elles ne vous verront pas, mais leur voix vous parviendra par le puits, et la vôtre résonnera auprès d'eux, comme si elle provenait des entrailles de la terre. Les puits sont un moyen sûr pour communiquer avec vos proches et compagnons sans prendre les risques d'un feu.



Bibliothèques

Si les livres n'existent pas dans le monde creux, il y a une exception : on peut en trouver au Paradis. Ces intrigants objets faits de papier contiennent des informations qui pourraient bien vous servir, sous réserve que vous sachiez lire, ce qui n'est pas si courant dans le monde creux.

Les bibliothèques archivent toutes les connaissances du monde creux, quel que soit le domaine. On y trouve même consignées les vies de tous les habitants qui ont pu y naître, la seule exception étant que le futur n'y est jamais décrit. Du moins, c'est ce qu'on pense. Qui les entretient, qui les alimente, qui écrit ces livres ? Personne n'en a jamais rien su. Elles sont désertes et chaque ouvrage y est méticuleusement rangé.

Consulter un livre dans une bibliothèque du Paradis permet l'acquisition immédiate d'une nouvelle connaissance, qu'il est possible de choisir puisque l'on choisit le livre et le chapitre que l'on va entamer. Contrairement aux souvenirs acquis en utilisant une baignoire, les informations transmises dans ces livres modifient le personnage : celui-ci acquiert en plus de nouvelles compétences voire attributs et sa personnalité peut être transformée. En échange, il perd de manière symétrique une connaissance, choisie par le maître du jeu.
Exemple : Urjabée découvre l'existence du Complot grâce à la lecture d'un de ces livres. Cette nouvelle connaissance lui apporte +2 en Stratégie et en Mensonge. En revanche, le livre lui fait oublier son enfance à Têtes-qui-Tournent. Elle subit -2 en Spectacle et en -1 Alchimie.

Déterminer si le personnage est apte à lire le livre se fait avec un jet de Langages, dont la difficulté est corrélée à la complexité du livre choisi.
Afin de rendre la lecture attractive, il conviendra de rendre les bonus légèrement supérieurs aux

malus, d'autant plus que ces malus ne sont pas choisis par les joueurs.

Marais

Parfois, le dédale de faïence blanche s'arrête et laisse place à un marais plus ou moins vaste et généralement connecté au fleuve Serpent. Le sol de ces marais est meuble, friable et on y perd souvent pied. Il est facile de s'y noyer, mais ces endroits peuvent être une chance à saisir : ils sont parsemés de vastes trous, fonctionnant comme des miroirs montrant d'autres endroits du Paradis et menant jusqu'à eux. Il suffit de s'y laisser tomber pour arriver en quelques instants, sans heurt, jusqu'à l'endroit aperçu. Ces bassins sont à sens unique et, une fois à destination, on ne remarque rien en levant la tête.

Écluses et digues

En parcourant le Paradis, vous tomberez peut-être sur de gigantesques manivelles qui n'attendent que d'être tournées. Elles contrôlent généralement des systèmes de digues ou d'écluses qui font écouler le liquide du Paradis situé à proximité, permettant de libérer des passages jusque là inaccessibles : couloirs, escaliers, nouvelles salles…
Attention, il se peut également que les choses se passent dans le mauvais sens, tourner la manivelle faisant remonter le niveau du liquide du Paradis, déclenchant des situations risquées : niveau qui monte et envahit la pièce, susceptible de vous noyer, torrent de liquide du Paradis qui vous emporte… Ce type de désagrément peut toutefois être utile pour vous débarrasser de poursuivants gênants. Il est utile de savoir nager au Paradis, mais ce n'est pas donné à tout le monde.
Actionner ces manivelles est souvent difficile et requiert un jet de force proportionnel à leur taille. Une fois enclenchées, il est encore plus compliqué de les ramener à leur position initiale. Il faudra donc en assumer les conséquences.

Forge des âmes

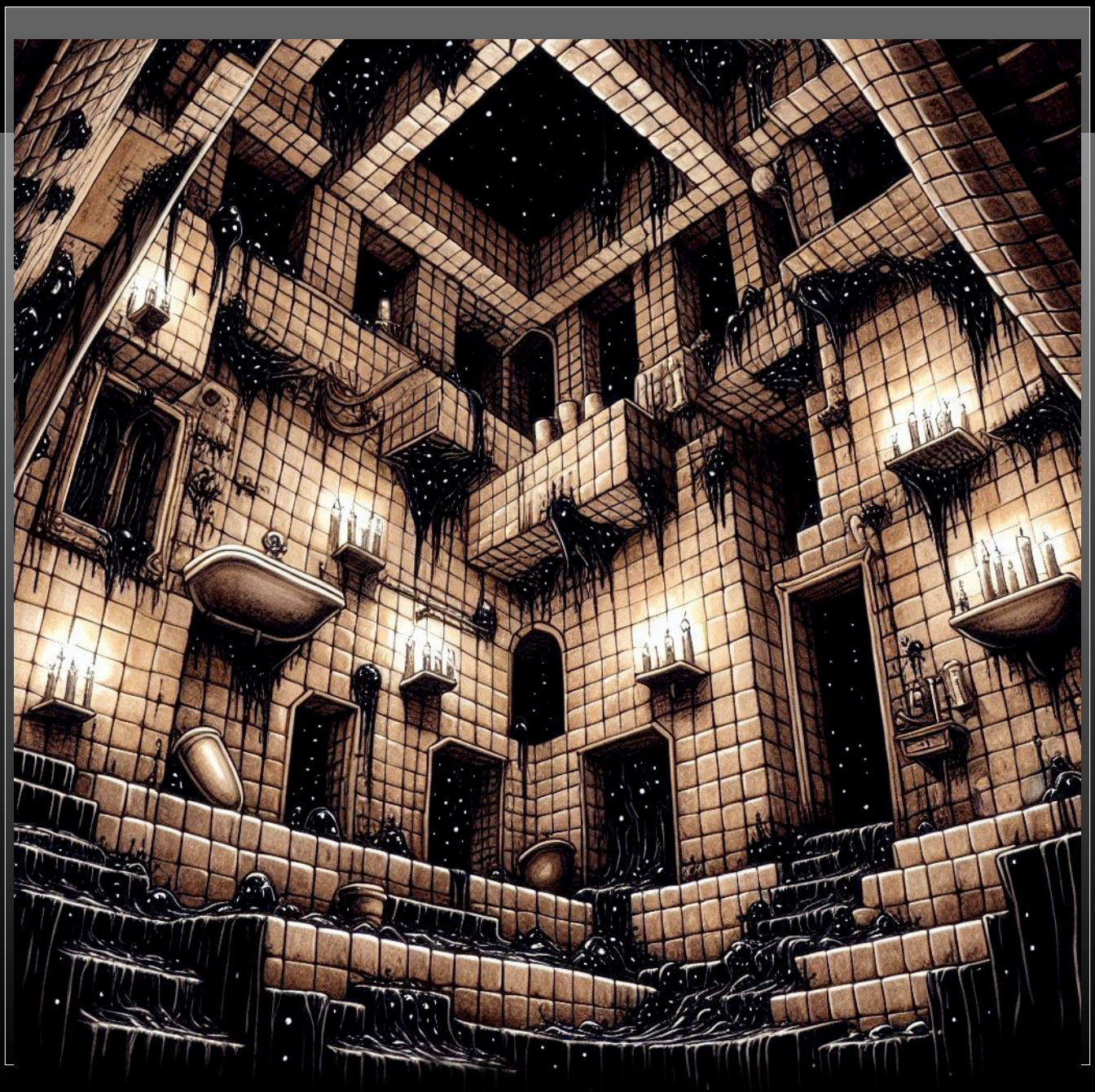
Il existe un moyen de se procurer des objets au Paradis : forger des âmes. Si vous avez la chance de croiser quelqu'un sur votre passage et qu'il n'est pas trop récalcitrant, vous pouvez l'attacher à ces intimidants mécanismes et en faire la matière première d'un nouvel objet. Quelques boutons reliés à la machinerie permettent d'orienter la fabrication vers le type d'objet que l'on souhaite : arme, armure, consommable, les possibilités sont nombreuses et la précision des choix varie d'une forge à une autre.

Le processus est très douloureux et, bien sûr, conduit à la disparition de l'individu sacrifié. Si l'idée peut vous intéresser, sachez que vous risquez aussi de vous retrouver à la place du sacrifié. Il n'est pas possible de placer une créature du Paradis dans ces forges.

Salles paradoxales

Les salles paradoxales s'identifient assez facilement : on y trouve des fenêtres au sol ou au plafond (ne donnant sur rien, le plus souvent un espace noir infini), des objets incongrus attachés aux murs, des étages inaccessibles… C'est comme si elles avaient été aménagées en dépit du bon sens. Dans ces salles, il est possible de marcher sur les murs et le plafond sans effort. Lorsque vous en sortez, vous apparaissez avec un physique et une personnalité entièrement nouveaux. Vous vous souvenez de qui vous êtes et de votre parcours dans le Paradis, mais ces souvenirs sont fragiles. Impossible de prévoir ce que vous allez devenir, et votre enveloppe originale reste sur place, sous la forme d'une statue de pierre. Si vous veniez à mourir, vous réapparaîtriez ici et vous souvenirs seraient intacts : ces salles agissent comme des « points de sauvegarde » dans le Paradis, valables généralement pour une mort, parfois deux ou trois si l'on a beaucoup de chance. Tout ce que vous avez vécu en étant «altéré» est également gardé en mémoire. Réintégrer son soi original ne peut être fait qu'en mourant ou en revenant dans la salle, le corps que l'on habite depuis qu'on en est sorti tombe alors en poussière.

Attention toutefois, si vous veniez à rester trop longtemps dans l'enveloppe conférée par la salle paradoxale, vous finiriez par oublier qui vous étiez. Il faut en général quelques jours pour que le processus d'oubli soit complet. Si l'amnésie devient totale, vous tiendrez à ce corps temporaire comme s'il était le vôtre. Lorsque vous mourrez, vous retrouverez votre corps d'origine dans la salle paradoxale et vos souvenirs. De plus, si la statue venait à être brisée, vous resteriez prisonniers à jamais de la nouvelle enveloppe. Tout dégât infligé à la statue est répercuté sur votre corps lorsque vous en reprenez possession. Les salles paradoxales sont heureusement désertes et les chances que quelqu'un passe par là sont très faibles, car on croise rarement quelqu'un au Paradis en dehors des bureaux de poste.



La monnaie : les larves

C'est un moyen bien utile de faire d'une catastrophe naturelle quelque chose de vital : la prolifération des « larves carnivores furieuses putréfiantes de l'oubli » aussi communément appelées « larves » a causé des ravages dans le monde creux pendant des siècles, et les autorités ont bien été obligées de réagir à un moment donné.

La solution idéale fut trouvée : ces larves deviendraient la nouvelle monnaie d'échange, base de tout le commerce dans le monde creux, notée « ~ », en référence à la forme serpentine de ces insectes.

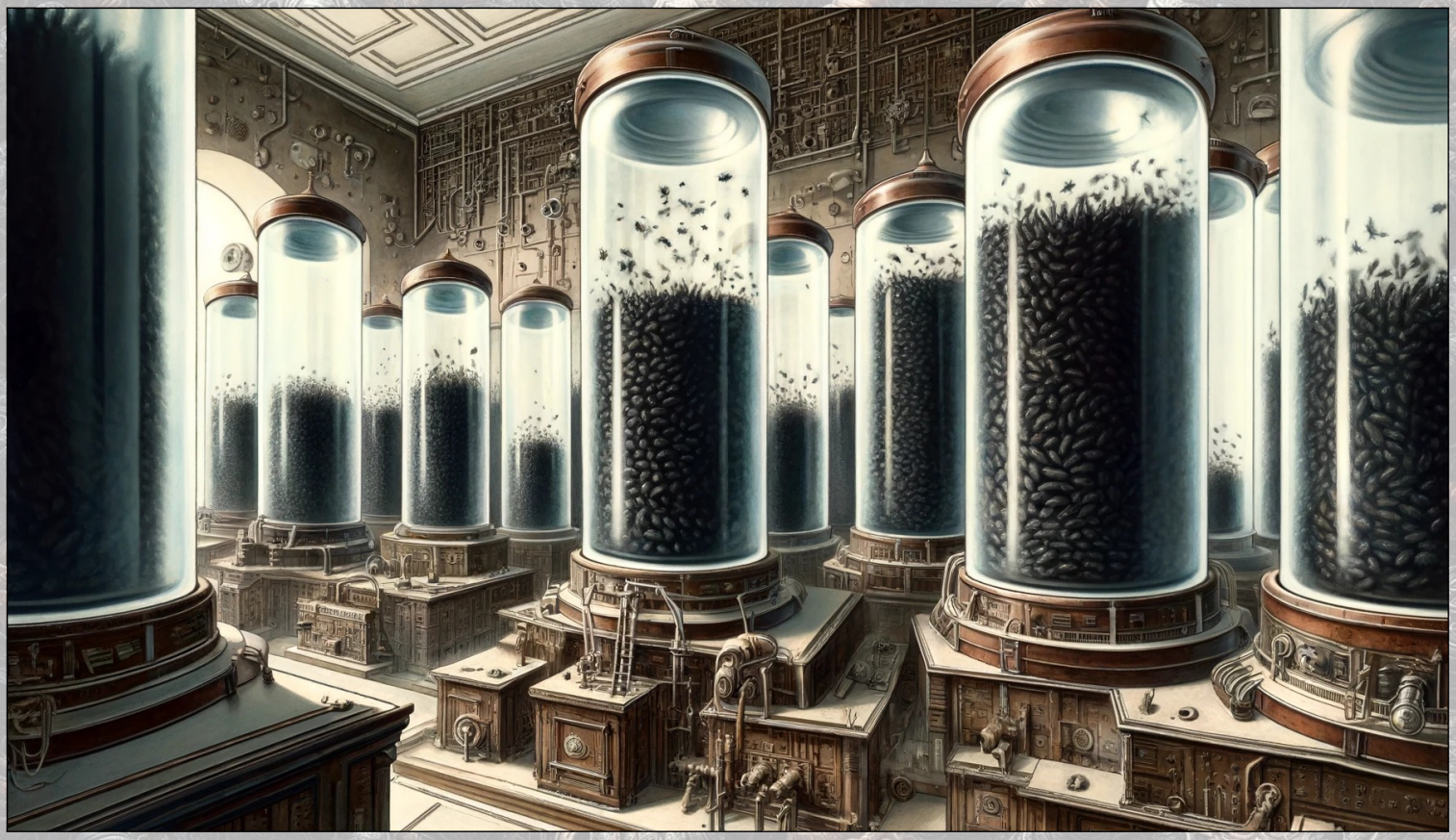
Petite présentation des larves

Les larves sont de très petits insectes, d'un ou deux centimètres de long maximum, à la carapace si solide qu'elles en sont difficilement destructibles à la main. Leur odeur est infecte et les sucs qu'elles sécrètent sont terrifiants : une fois injectés dans la peau de leurs victimes, ces dernières perdent tout souvenir des 10 dernières minutes passées. Le problème étant que 10 minutes de « trou mémoriel » s'ajoutent à chaque nouvelle injection du suc. Lorsque des nuées entières de larves se jettent sur vous, attendez-vous à finir à moitié dévoré et sans aucun souvenir de votre vie jusqu'à votre plus tendre enfance.
Cela affectera aussi bien sûr vos capacités mentales et vos connaissances, qui retourneront à l'état enfantin. Un drame, en somme !



Le problème de ces vermines est que leur éradication n'a jamais abouti, malgré les efforts faits pendant des siècles entiers à leur sujet. C'est pourquoi, à défaut de les éliminer, l'alliance du savoir de toutes les races a permis de réglementer et contrôler l'existence de ces calamités.

Qui a bien pu avoir l'idée saugrenue d'utiliser de telles bestioles comme monnaie ? On raconte qu'il s'agirait d'un très ancien dirigeant de Boucan qui pensait ainsi éviter l'accumulation des richesses. Mais ce fut peine perdue.



C'est pas dangereux ?

Allons, ne faites pas l'enfant, voilà bien longtemps que tout ceci, c'est du passé.
Bon, peut-être un tout petit peu. Mais évidemment si vous y mettez de la mauvaise volonté, ça ne peut pas fonctionner !

Les larves sont entassées dans d'épais bocaux conçus pour résister à une chute, mais seuls les bocaux blindés encaissent un tir ou un coup à l'arme blanche. Un mécanisme, artisanal ou plasmotronique, suivant les modèles, en protège la sortie. Il est souvent facile à retirer mais son objectif est seulement d'empêcher que le bocal soit ouvert par inadvertance.
Un bocal de taille moyenne (25 cm) permet d'entasser environ 500 larves. Transporter avec soi de grandes quantités de larves exige donc des bocaux lourds et encombrants.

Les larves sont vivantes et grouillent. Elles émettent un léger cliquetis lorsque leurs carapaces entrent en contact les unes avec les autres. Ce cliquetis très stressant est synonyme de mort dans l'Histoire du monde creux, mais aussi synonyme d'argent aujourd'hui, bien que les bocaux l'étouffent généralement.

Pour faire la transaction, les habitants du monde creux doivent utiliser un appareil appelé « sas » qui permet le transfert des larves d'un récipient à l'autre sans danger. Les deux bouteilles sont alors connectées par le sas, puis les mécanismes d'ouverture enclenchés, et les larves aspirées d'un sens vers l'autre.
Une larve pesant environ 2g, les récipients sont posés sur des balances et le poids permet d'estimer lorsque la transaction est terminée.

Y en a plus en liberté, alors ?

Allons, cessez de faire l'enfant. Ne me faites pas croire que vous êtes naïfs à ce point ?
S'il a été possible d'enfermer la quasi-totalité des larves, le faire pour la *réelle* totalité des larves était impossible. Il existe des larves en liberté mais leur prolifération est très minime car les Organismes Bancaires agissent autant

que possible pour limiter leur présence (et gagner de l'argent par la même occasion !).

De nombreux aventuriers partent à la recherche des nids de larves afin de devenir très riches « facilement », parfois avec du succès… Parfois, ils retournent psychologiquement à l'état intra-utérin.

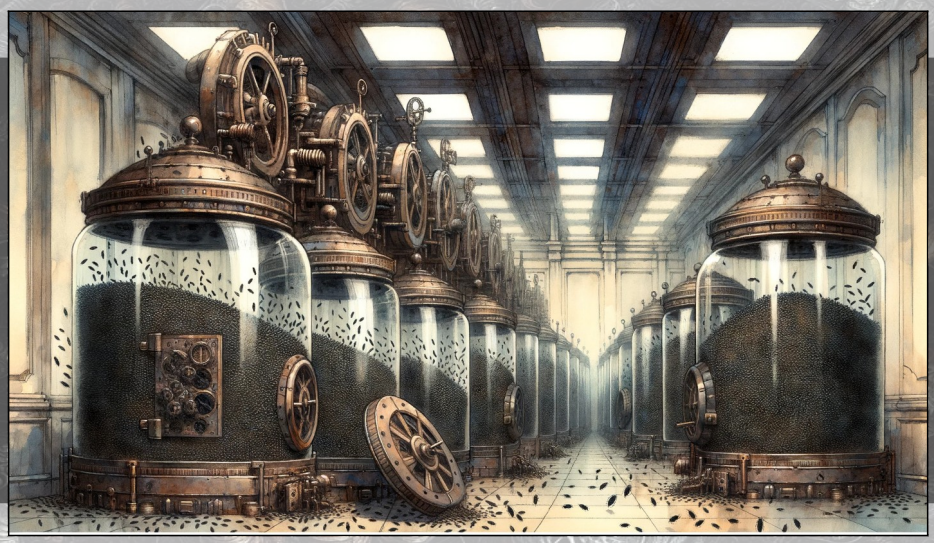
Il y a parfois des accidents aussi, dus à des sas piégés, endommagés ou de mauvaise qualité, ce qui a tendance à rendre les transactions parfois tendues et qui fait que les commerçants préfèrent parfois le troc à l'échange via la monnaie.

Des légendes racontent que si vous vous faites dévorer par les larves jusqu'à revenir à un état mental antérieur à votre naissance, un nouvel esprit germe en vous, celui d'un mort, qui retourne depuis l'au-delà dans votre corps, et votre esprit rejoint le sien chez les morts. Mais ça, c'est une légende… En général, il ne reste plus suffisamment de chair vivante pour le vérifier après ce genre de situations.

Les Organismes Bancaires

Les Organismes Bancaires sont de gigantesques bâtiments aux parois très fortement blindées. Ils sont gardés par des troupes entières de soldats armés jusqu'aux dents. Ces bâtiments contiennent des millions de larves entreposées dans d'immenses bocaux faisant la taille de pièces entières et dont le léger cliquetis des carapaces devient un vacarme insupportable. Le personnel qui y travaille est en général sourd ou obligé de porter des casques offrant une isolation extrême. La plupart de ces organismes entretiennent aussi des ruches d'élevage de larves destinées à faire fructifier l'argent, mais la reproduction est parfois mal régulée et provoque des raz-de-marée de larves qui ont des conséquences dramatiques : destruction des locaux, mort du personnel et parfois mort des civils proches de l'accident.

Les larves présentes dans les bocaux du commerce ne peuvent en général pas se reproduire : elles ont en effet besoin d'un gaz précis, le Vral, pour que leurs organes génitaux apparaissent (ils disparaissent ensuite lorsque le gaz s'en va). La production de ce gaz est strictement interdite et très difficile à réaliser, en plus d'être dangereuse car l'inhumer est mortel. C'est pourquoi les banques se réservent ce petit extra : elles sont le seul lieu autorisé de reproduction des larves. Et lorsqu'on voit les conséquences terrifiantes que cela a parfois pu avoir, beaucoup des plus téméraires ont abandonné l'idée de s'y essayer. Même si l'on dit que certains cultivent cette technique dans le plus grand secret, à leurs risques et périls.



Les historiens se rappelleront longtemps de la « Crise n°388 » de Boucan, qui fut de loin la pire : suite à une mauvaise manipulation, les larves s'échappèrent d'un bocal et s'attaquèrent à la population. Une génération entière d'habitants de Boucan devinrent amnésiques…



Du jour et de la nuit

Dans le monde creux, point de soleil. C'est le Cocon, le foyer des Dieux, qui en joue le rôle. Son bouclier principal baigne de sa lumière le monde creux et, lorsque le Cocon doit recharger ses batteries, le bouclier secondaire, largement plus faible, prend le relais : c'est la nuit. Les journées sont composées à environ 25 % de jour et 75 % de nuit car le générateur du bouclier principal chauffe plus vite que celui de secours et travaille donc moins longtemps. La durée des journées n'est pas exacte, car les générateurs font parfois de petits caprices, et tout est activé ou désactivé à la main par les Dieux. Cela signifie qu'il n'y a pas de crépuscule ni d'aube à proprement parler.

Journées de nuit

Les journées sont donc majoritairement composées de nuit. Dans le ciel, les nombreuses étoiles que l'on peut apercevoir ne sont donc en réalité pas des étoiles, mais les lumières des habitations situées de l'autre côté du monde. La courte durée des périodes de lumière est mise à profit par la civilisation du monde creux pour les activités qui exigent la clarté du jour. Les villes, largement éclairées, se sont adaptées à la vie nocturne depuis bien longtemps. À la campagne, on vit dans le noir, ce qui exige bien des précautions de la part des Yfrans.

Entente avec les Yfrans

Les Dieux, alliés des Yfrans, sont bien conscients du terrible danger que l'obscurité représente pour ces derniers, qui risquent de se liquéfier en cas d'arrivée subite de l'obscurité. Une quinzaine de minutes avant l'arrivée de la nuit, les Dieux ont donc accepté de baisser de moitié la luminosité du Cocon en signe d'avertissement de l'imminence de la nuit. Les Yfrans doivent alors se dépêcher d'allumer leurs lumières portatives, leurs néons et, dans les villages et quartiers défavorisés, d'ouvrir les vannes des bidons à alumi pour allumer les lampadaires.

Cette lumière, salvatrice pour les Yfrans car sans elle, point de salut pour eux (à moins de disposer d'éclairage artificiel) a largement contribué à la vénération dont ces derniers font preuve à l'égard des Dieux, auxquels ils considèrent devoir la vie.

Comment faisait-on avant l'arrivée du Cocon ? Personne ne peut le dire. Si certains pensent que le Cocon provient de l'extérieur du monde creux, il ne reste aucun témoignage de l'époque antérieure à l'arrivée de celui-ci. Peut-être a-t-il toujours été là, en réalité ? La question fait débat. Certains disent que les Yfrans pouvaient se débrouiller sans le Cocon grâce à la lumière produite, localement, par les écrans et autres dispositifs plasmotroniques qui poussent dans le sol du monde creux, mais si c'était le cas, la vie devait être un terrible chemin de croix pour eux.

Prudence à l'aube

À l'inverse, il n'est pas nécessaire d'avertir du retour de la lumière à la fin de la nuit, puisque les Yfrans ne craignent pas celle-ci. Par conséquent, la lumière revient d'un seul coup à la fin de la (longue) nuit. Toutefois, les générateurs du Cocon n'étant pas des machines au fonctionnement irréprochable, il arrive que la lumière clignote un peu lors de la réactivation, voire qu'une panne survienne et que la nuit fasse son retour. Il convient donc de ne pas éteindre les lumières immédiatement si l'on est un Yfran !
Généralement, les lumières restent allumées pendant une petite demie-heure après le retour du jour, par sécurité. On peut souvent entendre le Cocon bourdonner, siffler ou claquer à ce moment-là, signe que les machines effectuent des opérations importantes mais bien mystérieuses pour la population d'en bas.

Pannes et dysfonctionnements

Car en effet, la machinerie du Cocon a ses ratés, qui ne sont pas si rares. Il arrive que la nuit survienne en pleine journée suite à un dysfonctionnement du générateur.

De tels événements sont potentiellement mortels pour les Yfrans, qui risquent une liquéfaction à grande vitesse. Lors de ces pannes, contrairement à la nuit où le bouclier de secours continue d'émettre une lumière faible et tamisée, ici le monde creux baigne dans un noir d'encre absolu. Autant dire qu'un Yfran aura tôt fait d'être réduit à l'état de flaque s'il ne trouve pas rapidement de lumière. Lorsqu'une telle situation survient, les Dieux acceptent parfois de dédommager les Yfrans gravement atteints par la liquéfaction qui en a découlé ou ceux qui ont perdu un proche, mais une telle générosité de leur part n'est jamais garantie.





Que deviennent les cadavres ?

Les nécrothèques

Point de cimetière dans le monde creux, quelle drôle d'idée que d'enfouir les cadavres sous terre ! Non, au contraire les cadavres sont exposés dans une nécrothèque, sorte de gigantesque morgue dans laquelle ils sont rangés par milliers, scrupuleusement étiquetés pour permettre à la famille d'y accéder. On trouve une nécrothèque dans chaque ville, les plus grandes en ayant même une par quartier. Les villages trop petits pour en justifier la présence voient leurs cadavres acheminés dans la ville la plus proche. Il n'est toutefois par rare que des cadavres soient perdus lors de leur acheminement vers la nécrothèque, des attaques de bêtes sauvages en seraient la cause mais les mauvaises langues diront que certaines familles sont prêtes à payer pour leur disparition, ce qui leur revient moins cher que de s'acquitter du forfait à la nécrothèque.

Car la famille du défunt doit bien évidemment payer un forfait pour que la nécrothèque garde son cadavre bien au chaud. Ce forfait permet notamment de couvrir les frais de gestion de la nécrothèque, mais semble étonnamment élevé au vu des salaires misérables du personnel et du coût ridiculement bas du matériel. Les mauvaises langues vont même jusqu'à dire que les gestionnaires de ces établissements s'en mettent plein les poches!

Mais pourquoi payer pour garde un cadavre ? Pour commencer, il faut savoir qu'il est mal vu de garder un cadavre chez soi, même en ayant le matériel nécessaire pour éviter que celui-ci ne se décompose. Mais la raison principale tient en deux mots : délai de résurgence. Les gouvernements ont en effet instauré cette notion essentielle qui est le délai légal au-delà duquel on estime qu'une personne n'est plus susceptible de

ressortir du Paradis. Elle est alors déclarée « morte » de façon définitive.

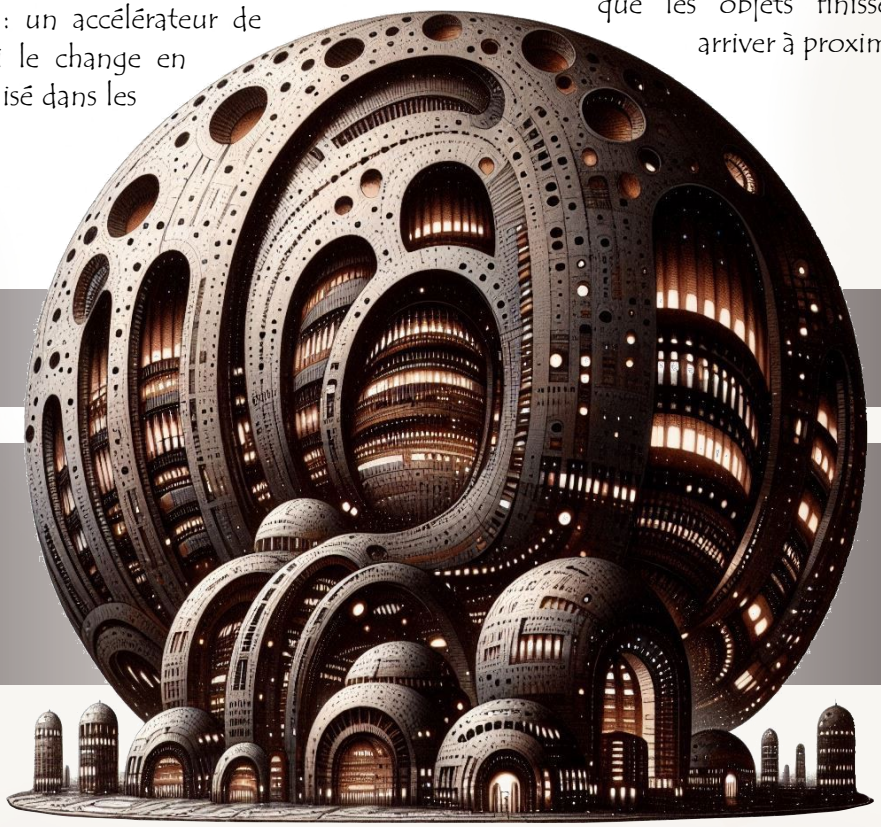
L'administration du monde creux est formelle à ce sujet : si une personne revient du Paradis après avoir été déclarée morte, il est impossible administrativement parlant de la réintégrer à la société et le revenant doit continuer sa vie comme un clandestin, privé de tous ses droits. C'est également le délai durant lequel les possessions de la personne sont gardées sous scellé avant d'en disposer lorsque la personne est finalement déclarée morte.

Les mauvaises langues diront encore que l'administration est de mauvaise foi et que tout ceci a pour seul but de permettre aux nécrothèques de se faire de l'argent sur la détresse des gens. Le Délai de Résurgence est fixé à une année, mais il n'a plus lieu d'être si le cadavre venait à être très abîmé, par exemple à cause d'un dysfonctionnement matériel de la nécrothèque. Il est en effet nécessaire que le cadavre soit en bon état pour pouvoir identifier convenablement le revenant, le faisant repasser du statut « en cours de mort » à « vivant ».

Le délai de résurgence révolu, le cadavre est passé dans un compost : un accélérateur de décomposition qui le change en engrais qui sera utilisé dans les fermes à Golems.

Ces engrais sont ensuite mélangés dans des cuves à engrais, mais les habitants les plus fortunés et les plus superstitieux paient des sommes astronomiques pour faire fructifier l'engrais issu d'un cadavre de leur famille afin de fabriquer un Golem cultivé exclusivement avec cet engrais. Les croyances populaires veulent que le Golem qui en résulte contienne l'âme du défunt. Celui-ci hérite mystérieusement de certains traits de personnalité et fragments de souvenirs, sans être la même personne. La société n'accorde cependant aucun droit supplémentaire à ce Golem.

Les nécrothèques sont reliées directement au Paradis par un système complexe de tuyauterie. Chaque caisson est équipé d'une « boite aux lettres », comme on les appelle, permettant aux proches et à la famille d'envoyer des objets à leur mort, afin de l'aider à sortir du Paradis. La taille des objets envoyés est conditionnée par la taille de la boîte aux lettres, mais il est possible de payer plus cher pour avoir une plus grande boîte aux lettres, permettant d'envoyer des objets de taille plus conséquente. Le fonctionnement de ces boîtes aux lettres est d'origine chamane et échappe à la compréhension de la plupart des individus du monde creux. Ce qui est sur, c'est que les objets finissent bien par arriver à proximité du mort.





Technologies

Introduction à la technologie dans le Monde Creux

Il est difficile de comprendre comment le marasme d'individus fourbes et malades qui composent la société du monde creux ait pu faire avancer la science de quelque manière que ce soit, et pourtant, il y a bien eu des avancées scientifiques.

Une personne étrangère au monde creux serait cependant surprise de constater qu'il y a une grande disparité en terme d'avancées au sein des différents domaines technologiques, certains d'entre eux étant étonnamment modernes tandis que d'autres pourraient paraître archaïques.

De plus, il parait au premier abord surprenant qu'un monde sur lequel poussent des câbles, des radiateurs et des écrans soit totalement dépourvu d'informatique et n'utilise pas l'électricité comme source d'énergie. Il faut bien comprendre que la mécabotanique, l'étude de la mécanique qui pousse dans le monde creux, est un domaine complexe sur lequel peu d'experts se sont penchés et pour lequel il reste encore beaucoup à découvrir. Si les spécialistes connaissent les propriétés de la mécanique, sa culture (dans une certaine mesure) et que les habitants en tirent parti comme matériau de base pour un nombre incalculable de choses, personne n'a encore percé ses secrets. Le cas le plus parlant, ce sont les écrans : présents en abondance dans les plaines, ils peuvent afficher tout un tas de choses mais personne ne les maîtrise suffisamment pour les forcer à afficher des informations précises.

Afin d'avoir une vue globale du progrès technologique dans le monde creux et de

comprendre comment il en est arrivé là, il faut se pencher sur son histoire et en particulier sur les grandes avancées qui la jalonnent. Rappelons à des fins de compréhension que l'électricité n'est pas utilisée comme source d'énergie dans le monde creux, et que tout fonctionne à l'aide de liquide plasmique.

Les grandes avancées technologiques

L'histoire du monde creux est marquée par trois grandes avancées technologiques majeures qui divisent l'histoire (ou du moins ce dont on se souvient) en quatre ères :

• L'ère des Écrivains

C'est l'ère technologique qui a précédé toutes les autres. On s'y réfère comme à une époque lointaine, quasi oubliée de tous et c'est souvent avec mépris et force de moqueries. Les gens des villes ont d'ailleurs une manière un peu condescendante de désigner les gens des plaines ou ceux qui vivent dans des coins un peu reculés par le terme d'écrivains. On l'emploie au sujet d'une personne qui n'est pas à la page, ou qui à un comportement qu'on qualifierait de « pas civilisé » (quel que soit le sens que le mot civilisé puisse avoir dans le monde creux).
Le nom « ère des Écrivains » vient du fait qu'à cette époque, les informations étaient écrites sur des bandes de tissus rigidifiés en utilisant de l'encre provenant d'animaux sauvages. Nul besoin de préciser que c'était une époque barbare, bien loin du confort actuel : les habitants du monde creux vivaient dans des villes de taille réduite, souvent modestes, ils voyageaient en caravanes tirées par des animaux élevés par leur soin, et la chasse et l'agriculture étaient la première et unique source de nourriture.
Bien que cette ère soit aujourd'hui révolue, il reste quelques vestiges des inventions qui en proviennent, en particulier dans les petites villes et les lieux reculés qui n'ont pas pu (ou pas voulu, c'est selon) accueillir le progrès chez eux.

On en retrouve notamment chez les nomades des plaines dont le mode de vie n'a pas toujours pu bénéficier des ères technologiques suivantes.

• L'ère de la Plasmologie

Le plasma est ce qui anime la plupart des mécanismes de base du monde creux. Il résulte de la montée en température de la fange noire des marais, qui peut-être transportée dans d'énormes tuyaux traversant des kilomètres, permettant sa distribution dans les villes. L'énergie qu'il fournit sert à mettre en branle des mécanismes comme des portes automatiques, des grues, des poulies ou des ascenseurs.
Lorsqu'il traverse le gaz contenu sous pression dans des tubes, il le réchauffe et produit de la lumière qui sert à éclairer les intérieurs des maisons ou les rues et illumine les enseignes des commerces.
La Plasmologie a largement révolutionné le mode de vie du monde creux et a marqué le début de l'ère « civilisée ». On la retrouve partout : outre les dispositifs déjà mentionnés, il y a notamment la machinerie qui compose les trains, permettant de voyager rapidement et de communiquer entre des villes autrefois éloignées de plusieurs jours de voyages. La création de ponts mécaniques et d'ascenseurs d'intérieurs a permis de développer d'avantages les villes, les élevant à des hauteurs autrefois impensables. Enfin, toutes les usines du monde creux tournent à l'énergie plasmique. On devine à quel point celle-ci a permis d'industrialiser la production et notamment celle de nourriture.

• L'ère de la Golémologie

Science complexe s'il en est, elle est le fruit de longues recherches sur la culture de la mécanique poussant dans le monde creux et sur ce qu'il est possible d'en tirer. Les premiers tests ont permis, à l'aide de cultures in-vitro, de produire toutes les parties d'un œil artificiel qui ont été assemblées dans des usines pour former le premier Golem de l'histoire du monde creux.
Ce Golem rudimentaire équipe encore aujourd'hui une partie des foyers du Monde-Creux et déclenche une alarme s'il aperçoit une personne qui n'est pas enregistrée dans son liquide cognitif. Les Golems ont envahis le quotidien des habitants du monde creux : en plus des yeux, il existe aujourd'hui des Golems de nettoyage qui s'occupent des rues des villes ou des habitations fortunées, des Golems industriels (essentiellement des bras ou des chariots automatiques qui facilitent le travail des ouvrier), ou encore des armures intelligentes qui décuplent la force et les réflexes de leur porteur. La Golémologie a connu un fort engouement et s'est développée à tel point qu'il est possible aujourd'hui d'avoir des Golems capables d'effectuer les mêmes tâches qu'un Yfran… On en envoie même faire la guerre.

• L'ère de la Carnémologie

Suite au succès de la Golémologie, certains scientifiques se sont lancés dans la création de machines à partir d'organismes de synthèse contrôlée. Longtemps considérée comme une science tabou, elle a d'abord fait ses preuves avec l'invention des armes parasites ; on a aussitôt vu émerger une compétition de la ville qui aurait les soldats les mieux pourvus en la matière. Face au remarquable potentiel de cette technologie en terme militaire comme économique, les dirigeants ont rapidement fait tomber les tabous qu'il pouvait y avoir autour de ces recherches et ont investi des sommes astronomiques pour les faire avancer.
Il est aujourd'hui possible de créer en labo-usine de gigantesques créatures aménagées pour transporter les habitants et les soldats, mais au-delà des usages militaires cette technologie reste trop onéreuse pour le commun des mortels et les dispositifs Carnémo se font rares.

Tour d'horizon de la technologie du monde creux

Transport :

Voir la section dédiée « Se déplacer dans le monde creux » (p. 269).

Communication :

Les Perroquets

Principal moyen de communication du monde creux, les Perroquets sont ce qu'on appelle des animutants, stade considéré comme intermédiaire entre celui de Mutant et celui d'animal. Incapables d'utiliser la parole avec leur propre volonté, ils n'ont aucune place dans la société. Le Perroquet a trois particularités : son corps serpentiforme très longs qui peut atteindre plusieurs kilomètres à l'age adulte, la présence de deux têtes (une à chaque extrémité de son corps), et enfin le fait qu'une tête répète systématiquement ce que l'autre entend. À l'état sauvage, on le trouve enfoui sous le sol, chacune des têtes ressortant à la surface. Il se nourrit des minéraux présents dans le sol via les pores de sa peau. Personne ne peut expliquer pourquoi une tête répète ce que l'autre dit mais il n'en fallait pas plus à nos ingénieurs pour mettre en place un réseau de Perroquets.
Dans chaque ville, il existe plusieurs salles publiques à Perroquets où se trouve la première tête d'un Perroquet ; la seconde est située dans un

centre d'appel où se rejoignent les deuxièmes têtes de tous les Perroquets du secteur.

Lorsque l'on désire contacter quelqu'un, il faut réveiller le Perroquet en demandant son destinataire. La seconde tête va répéter la demande et un agent de communication va alors contacter le Perroquet correspondant, à plusieurs reprises si nécessaire. Si la personne à l'autre bout de la seconde paire de Perroquet répond, l'agent met les deux Perroquets en relation dans un caisson isophone et tout ce que dira la première personne sera répété par la deuxième tête de son Perroquet, entendu par la deuxième tête du Perroquet de son interlocuteur puis répété par la première tête à celui-ci.
Lorsque les destinataires sont éloignés, cette demande passe par plusieurs centres d'appel avant d'arriver à l'interlocuteur, ce qui peut prendre du temps. Malheureusement, les Perroquets ne sont pas infaillibles, en particulier les vieux Perroquets : il arrive qu'un message soit mal entendu et donc mal répété, ce qui peut donner lieu à des quiproquos, le message initial pouvant changer du tout au tout lorsqu'il passe par un grand nombre de centres d'appels.
Il faut être conscients que ces appels sont tout sauf sécurisés et il est fréquent que les personnes haut placées et les factions influentes paient des agents pour noter les conversations de certains Perroquets.

Les Murmureurs

Plus rare et plus dispendieuse, cette méthode de communication se passe du réseau de Perroquets en utilisant des organismes de synthèse capables de télépathie qui transmettent et retranscrivent des messages d'un Murmureur à l'autre. Elle est notamment utilisée par les zeppelins et les vaisseaux vivants pour assurer la communication avec le sol et entre vaisseaux. Il n'est aujourd'hui pas possible d'intercepter ces messages, ce qui fait des Murmureurs un système de communication sécurisé et les personnes qui ont les moyens de se les offrir les utilisent lorsqu'un message doit rester secret. Il est de notoriété publique (au sein des Mutants) que le Complot investit dans des Murmureurs pour s'assurer un réseau de communication à l'abri des oreilles indiscrètes.



Les Murmureurs ressemblent généralement à de grands tas de chair associés à un clavier pour transmettre le message et à une serrure. Côté réception, le message est transmis par télépathie à toute personne possédant la clef de la serrure.

« Et les livres alors? »
Pulsoeuvres et palpitants

Vous ne croiserez pas de papier dans le monde creux pour la simple raison que le bois est bien trop précieux et solide pour être transformé en papier. Des feuilles existent, mais elles sont rarissimes et on ne s'en sert généralement que pour faire étalage de sa fortune et impressionner le chaland. Dans les temps anciens, il était coutume de noter les informations les plus précieuses sur des plaquettes d'argile. L'alphabet utilisé a d'ailleurs été repris pour afficher de la publicité ou des messages publics sur des écrans analogiques (en peignant dessus, puisqu'il n'est pas possible de contrôler ce qu'ils affichent), des affichages à néons ou des moulins de prière.
Ce temps est aujourd'hui bien lointain, et seuls quelques villages reculés qu'on qualifierait de bouseux utilisent encore les plaquettes d'argile. La révolution golémique a fait son chemin, et la littérature et les médias utilisent aujourd'hui des pulsicartouches. Ces cartouches, qui coûtent relativement cher, s'insèrent dans un palpitant, sorte de sphère caoutchouteuse, molle et ondulante, traversée de pulsations cardiaques, et qui restitue à celui qui pose ses mains dessus l'intégralité de l'expérience contenue dans la

pulsicartouche. Images, sons, odeurs, toutes les sensations y passent, et l'immersion est totale. Ces cartouches ont rapidement remplacé les récits sur plaquettes d'argile grâce à l'expérience inégalable qu'elles procurent. Les médias d'information ont rapidement emboîté le pas et achevé la disparition des plaquettes d'argile de la quasi totalité des villes. L'utilisateur d'un palpitant est appelé un palpité.



Évidemment, il n'est pas donné à tout le monde de posséder ses propres pulsicartouches, sans parler du palpitant qui coûte une petite fortune. Heureusement, les instances gouvernementales, soucieuses de donner un accès à l'information à tous leurs citoyens, ont mis en place des pulscentres dans la plupart des quartiers. Ces centres permettent aux habitants, même les moins fortunés, d'avoir accès aux nouvelles du jour et, contre un prix dérisoire, de profiter d'un catalogue de pulsoeuvres (les expériences contenues dans les pulsicartouches) grâce à des palpitants mis à disposition sur place.

Le fonctionnement des palpitants est sujet à controverses : en effet, une fois la pulsicartouche insérée dans le palpitant, ce dernier lit les informations encodées dans la cartouche pour restituer la pulsoeuvre à son pulsiteur (la personne qui assiste à la pulsoeuvre) en palpitant de manière irrégulière et en suintant. Il n'a aujourd'hui été apporté aucune preuve d'un quelconque danger des pulsicartouches sur les Yfrans, mais des cas ont été recensés certains sont sortis de l'expérience avec des effets secondaires appelés les « rémanences ». Le cerveau continuait à palpiter en résonnance, bien après l'utilisation, allant jusqu'à rendre fous les malheureux en leur faisant revivre des expériences de la pulsoeuvre loin du palpitant. Ces inquiétudes ont rapidement été balayées en annonçant que ces effets secondaires étaient dus à une consommation de drogues de la part des principaux intéressés et que ces rémanences n'affectaient pas les personnes saines.

Certains complotistes sont persuadés que des terroristes encodent des pulsoeuvres ultraviolentes qui sont ensuite envoyées à des personnalités indésirables qui les regardent sans en connaître le contenu, et se retrouvent en état de choc après avoir subi des séances de torture et autres joyeusetés. Évidemment de tels cas ne sont jamais rendus publics, et les personnes qui soutiennent ces idées farfelues sont traitées comme des illuminés.

L'usage de pulsicartouches s'est également démocratisé dans des sphères plus sensibles, conditionnant l'accès à certaines informations par un verrou à empreintes digitales, les rendant ainsi inviolables car même en se procurant les empreintes digitales (en coupant la main du destinataire ou en portant des gants protéiformes qui imitent ses empreintes), les drogues ne sont pas injectées dans le corps du curieux, le privant du contenu de la pulsoeuvre.

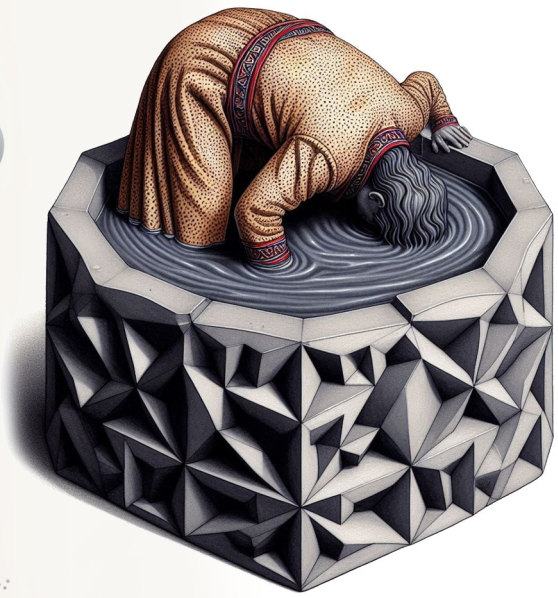
Le liquide sémantique

Les pulsoeuvres ont leurs avantages pour s'immerger dans un contenu qui fait appel aux sens, mais lorsqu'il s'agit de brasser de grandes quantités de données, de chercher un contenu précis ou de prendre des notes, rien ne vaut le liquide sémantique.

Cette substance grise et opaque, sans reflets ni brillance, a des propriétés tout à fait étonnantes : lorsqu'on y plonge la tête, une large quantité d'informations nous est immédiatement accessible et peut être consultée en quelques instants, sans avoir besoin de savoir lire. Le

processus est intuitif et ne requiert quasiment aucun entraînement. Plus la quantité d'informations stockées est grande et plus il faut de liquide sémantique. L'équivalent d'un calepin pourrait se trouver dans une gourde ou une petite bassine. Certaines bases de données ou certains registres sont si importants qu'ils sont placés dans de gigantesques puits d'une profondeur vertigineuse. La plupart prennent la forme de bassins ou de fontaines.

Le liquide sémantique peut être modifié à l'envi, c'est-à-dire qu'il est possible d'y placer de nouvelles données ou d'en modifier. Dans les écoles, les élèves viennent donc avec leur gourde de liquide sémantique, qu'ils versent dans un grand bol devant eux et dans lequel ils plongent leur tête pour prendre des notes.



Le liquide sémantique n'adhère pas et n'empêche pas de respirer. Son utilisation est donc sûre et propre. La consultation de données est beaucoup plus rapide qu'une lecture classique et l'équivalent d'une page de texte se consulte en quelques secondes.

Il est possible de protéger en écriture du liquide sémantique. C'est nécessaire pour la sécurité de certains documents précieux. On utilise alors de la poudre de silence. Cette poudre noire, trouvée dans les profondeurs de les parois du monde creux, est versée dans le liquide sémantique et empêche les utilisateurs d'effectuer des ajouts ou modifications dans celui-ci. On reconnaît un liquide protégé aux grandes bulles qui apparaissent à sa surface, en réaction à la poudre de silence présente.
Pour le personnel qui a besoin d'un accès en écriture, on utilise des masques en bois. Le bois, matière extraordinaire entre toutes, repousse la poudre de silence et permet donc de travailler sans problème. Bien entendu, compte tenu de la rareté du bois, ces masques sont rares et cette rareté contribue à garantir la sécurité du système.

Si la presse sensationnaliste est l'apanage des pulsoeuvres, les intellectuels se piquent de consulter les actualités par liquide sémantique, qu'ils considèrent comme plus fiable et riche en informations. Les essais, notamment, sont généralement stockés sous cette forme, alors que la plupart des œuvres de fictions sont stockées en pulsoeuvres.

Le liquide sémantique ne peut être scindé. Il existe d'un seul tenant, et il n'est par exemple pas possible d'en verser une partie dans un bol, ce qui signifie qu'on ne peut pas le voler. On peut en ajouter, mais une fois la quantité ajoutée, elle ne peut être retirée, sauf en le buvant. Boire un tel liquide est le seul moyen de le sectionner et permet d'acquérir définitivement les connaissances qu'il contient, sans risque de pouvoir les oublier un jour. Cette pratique est formellement interdite pour des raisons de sécurité et de santé : le liquide n'est pas évacué du corps, qu'il vient alourdir et dont il parasite l'appareil respiratoire. Les yeux du consommateur virent au gris, le dénonçant immédiatement aux yeux des autres. Certains chirurgiens clandestins sont toutefois capables d'extraire le liquide sémantique d'une personne qui en a absorbé...

Vie quotidienne :

Le feu-liquide

Cette matière noirâtre et luisante, plus fluide que liquide à vrai dire, est extrêmement inflammable. Généralement stocké dans des amphores en terre

cuite et versé dans des bassines de pierre, le feu-liquide était utilisé pour se réchauffer ou y cuire ses aliments. Le seul inconvénient, en plus des tâches indélébiles qu'il provoque, est la mauvaise odeur qu'il dégage lors de la combustion. Il est encore aujourd'hui utilisé par les voyageurs car il est extrêmement bon marché et facile à transporter, donc idéal pour les voyages légers. D'étranges puristes assurent que son odeur donne un goût incomparable à la nourriture.

Les astres de poche

Dans un monde où l'obscurité est fatale pour l'une des races dominantes, les Yfrans, il a fallu trouver des solutions efficaces. Si posséder une lampe portative est devenu une habitude pour les concernés, les astres de poche revêtent un aspect pratique considérable. Ces astres miniatures, dont la taille varie de quelques centimètres à quelques mètres, flottent naturellement et sont installés au-dessus des bâtiments de certains quartiers dans les grandes villes, surplombent les routes importantes, les zones sensibles…

Ils peuvent être déplacés autant que nécessaire grâce à des perches et sont alimentés en liquide plasmique. Ils offrent aux Yfrans la sécurité d'une lumière continue, même si leur lampe portative vient à manquer d'énergie ou venait à être détruite.

Les astres de poche ont toutefois des points faibles, variables selon les modèles : une zone plus fragile, une sensibilité à la température ou à certains éléments, par exemple. Celles-ci sont consignées dans les registres des administrations et seraient anodines si la destruction d'un astre de poche n'envoyait pas une onde d'obscurité sur une zone proportionnelle à sa taille, qui éteint toutes les lumières sur son chemin pendant une durée également proportionnelle, allant d'une minute ou deux à plus d'une heure. Ce risque peut être fatal à un Yfran, mais les cas de destruction d'astres de poche sont rares et tout ça n'inquiète que les plus timorés. La plupart des astres de poche sont équipés d'un système d'alarme qui se met à sonner dès qu'ils subissent un choc, rendant l'idée d'une attaque très compliquée.

Le fer-chauffant

Ce matériau ouvragé est traversé par des milliers de micronervures qui, une fois qu'on l'a connecté au système de distribution de liquide plasmique, sont traversées par un liquide propulsé à haute vitesse. Le frottement ainsi occasionné chauffe le métal, permettant de diffuser de la chaleur ou d'y cuire des aliments.

Le larbin (et le concierge)

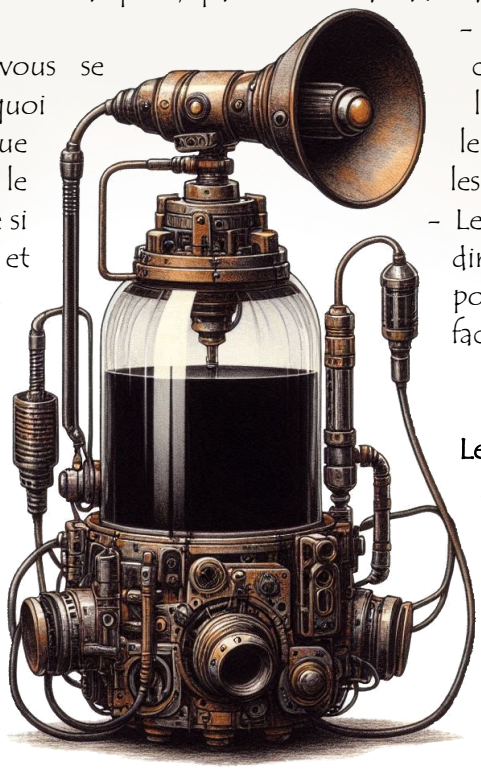
La plupart des habitants ne font même plus attention à eux. Ces Golems, dédiés au nettoyage des villes (qui en ont grand besoin) et des intérieurs des appartements les plus aisées, sont libérés la nuit pour faire le sale boulot : aspirer la saleté, frotter le sol, désintégrer les cadavres, etc. Une fois leurs tâches terminées, ils retournent se recharger dans des canalisations situées dans les murs de la ville et n'en ressortent qu'à la nuit suivante. Ils se cantonnent pour la plupart au nettoyage des sols. Leur corps limité, composé d'une tête sur un socle mobile équipé d'un aspirateur avec sac, de lavettes, et d'un réservoir d'acide hautement corrosif ne leur permet pas de faire autre chose. Une version plus petite équipée uniquement d'un réservoir de savon abrasif et d'un système de ventouse permet de nettoyer les graffitis sur les murs et les carreaux.

Existe aussi en version améliorée : le concierge. Il est déployé sur demande, toujours la nuit parce qu'il ne doit pas gêner les honnêtes citoyens. Plus mobile que son cousin le larbin, il se déplace dans toutes les directions à l'aide d'une hélice avec une agilité surprenante pour resserrer les boulons, colmater les brèches, changer les joints…

L'interface ferrofluide

Elle se présente sous la forme d'un caisson qui contient l'essentiel des composants d'un golem, avec en plus un micro et des enceintes. Le haut de ce caisson ressemble à un bocal partiellement rempli de ferrofluide, un liquide noir et opaque. Ces interfaces sont extrêmement intelligentes grâce à un liquide cognitif en quantité superlative et dans lequel baignent plusieurs matrices neuronales branchées en série. Cette merveille technologique n'a été autorisée, de justesse, par le comité de régulation de la Golémologie que pour

une unique raison : les interfaces ne peuvent ni bouger, ni agir physiquement sur le monde extérieur. Cette grande intelligence ne risque donc pas d'être utilisée pour nuire à ses créateurs.
L'interface sert à répondre à toutes sortes de questions et peut illustrer ses propos en modifiant le ferrofluide contenu dans le bocal pour, par exemple, afficher un plan.
Les plus étourdis d'entre vous se demandent sans doute pourquoi utiliser un ferrofluide plutôt que des écrans qui abondent dans le monde creux. La vérité est que si ces écrans peuvent s'allumer et afficher des informations, personne ne sait comment ils fonctionnent et comment afficher ce que l'on veut dessus. Le jour où un scientifique percera leur secret marquera sans doute le début d'une nouvelle ère (que certains nomment déjà l'Écranologie), en attendant ils égaient le paysage.



Militaire :

L'armure ExoGolémique

D'abord utilisée à des fins militaires, elle a par la suite été adoptée dans les chantiers où ses remarquables avantages ont fait leurs preuves : il s'agit d'un Golem qui entoure son porteur, comme une armure intelligente, décuplant ses réflexes en cas de danger mais aussi surtout sa force, permettant de soulever et déplacer des charges autrefois inimaginables. Le tout est contrôlé par une matrice neuronale qui réagit aux mouvements de son porteur pour les accompagner et le faire bénéficier de la force supérieure de l'exoGolem. Il est également possible d'y installer des capteurs pour réagir aux dangers alentours de façon automatique.

Les armes parasites (plus de détail dans la section dédiée)

Suivant un vieux principe chamanique qui dit que le corps est la meilleure des armes, les armes parasites se greffent au corps de leur possesseur pour en tirer le meilleur. On en distingue trois grandes catégories :

- les armes de sang, qui utilisent le sang de leur propriétaire (et aussi un peu celui des victimes) pour infliger de plus lourds dégâts et tirer à distance des balles de sang à haute vitesse.
- Les armes de souffle, qui convertissent le souffle de l'utilisateur en une arme mortelle, leurs plus grands représentants étant les souffle-douleurs.
- Les armes cérébrales, qui se greffent directement au cerveau du porteur pour en augmenter les réflexes et les facultés liées à l'essence.

Les Marabouts

La Carnémologie a deux avantages comparée à la Golemologie : premièrement, les créations ne sont pas limitées en taille et peuvent croître jusqu'à des proportions déraisonnables ; deuxièmement, elles sont capables, dans une certaine mesure, de faire usage de l'Essence, ce qui est impossible pour les Golems. De ce constat est né un projet d'étude, non seulement controversé mais surtout totalement prohibé dans l'entièreté du monde creux : les Marabouts. Ces créatures grotesques, incapables de se déplacer, ont une haute maîtrise de l'Essence et obéissent à n'importe quel ordre de leur propriétaire, permettant de lancer des sorts sur demande.
Le but non avoué derrière tout cela était de remplacer les chamans, capricieux, onéreux et faillibles, par des créatures sans volonté, et ainsi démocratiser les hauts usages de l'Essence au commun des mortels. Ce projet a été mal vu par la quasi totalité du monde creux et les Dieux ont juré qu'ils tueraient quiconque continuerait d'explorer cette voie... Ce qui n'a bien entendu pas empêché quelques scientifiques peu scrupuleux de mettre au point quelques prototypes. Mais pour mettre la main dessus, il

faudra être prêt à faire affaire avec la lie de la pègre et débourser une fortune de roi.

Sécurité :

Le guetteur (et son hurleur)

Forme la plus primitive du Golem, composé d'un œil dans sa version de base et de plusieurs dans les versions plus évoluées, ainsi que d'un liquide cognitif et d'une matrice neuronale. Il a comme unique objectif d'observer inlassablement les quelques mètres carrées qui composent son petit monde étriqué et d'envoyer un système d'alarme à un second Golem, le hurleur, lorsqu'une personne qui n'est pas enregistrée dans son liquide cognitif apparaît dans son champ de vision.
Le hurleur, comme son nom l'indique, émet alors un hurlement strident qui alerte tout le quartier de l'intrusion en cours. Le hurleur n'est pas systématiquement placé à coté de son guetteur, même si c'est souvent le cas dans un but dissuasif.

Les portes à vérins plasmiques :

Utilisées pour fermer les endroits qu'on voudrait impénétrables, ces portes extrêmement lourdes et blindées ne peuvent être forcées et le crochetage en est plus compliqué car il ne s'agit pas d'une serrure classique mais d'un système qui connecte la porte avec tout un enchevêtrement de vérins et de tubes alimenté par du liquide plasmique sous haute pression.

L'araignée de transport spécial :

Il ne vous aura pas échappé que la topographie du monde creux est pour le moins… accidentée voire accidentable, en plus des dangers habituels des plaines. Il serait donc suicidaire d'envoyer ses colis dans une caravane ou un véhicule vivant sans escorte, et les escortes coûtent cher. C'est pourquoi l'araignée de transport spéciale (ATS) a été conçue : ses huit pattes lui permettent de se déplacer sur n'importe quel terrain, et son blindage est à l'épreuve de la plupart de technologies du monde creux.
C'est simple, sans le code qui lui a été configuré, il est quasiment impossible d'ouvrir leur caisson et d'en prendre le contenu (on dit quasiment parce qu'il n'est pas possible de prouver que les ATS sont inviolables et les fabricants préfèrent se protéger du point de vue juridique). De plus, les ATS sont équipées de tourelles miniatures qui leur permettent de se défendre contre des adversaires peu nombreux et leur rapidité de déplacement leur permet de prendre la fuite quand ça sent le roussi. Serre-Prise sur le gâteau, un signal est envoyé à l'expéditeur lorsque l'araignée est attaquée ou kidnappée et sa position est géolocalisable en temps réel.



Énergie

Néons et autres sources de lumière :

Le gaz Noen, stocké dans un tube de verre, produit de la lumière au contact du liquide plasmique, apportant ainsi la lumière dans tout le monde creux civilisé. Les néons fleurissent naturellement dans la nature. Coupés de leur sol nourricier, ils fanent s'ils ne sont pas rapidement submergés de liquide plasmique, c'est pourquoi il est nécessaire de faire marcher régulièrement ses néons, faute de quoi ils terniront, ramolliront puis tomberont en miettes.

Les lampes a Luisants :

Avant l'arrivée de la Plasmologie, il était coutume d'installer ces « lampes » pour éclairer les villes la nuit. Celles-ci sont composées d'un mât de fer au sommet duquel est accroché un bidon rempli

d'un liquide phosphorescent : l'alumi. Un veilleur de nuit était (et est toujours dans les petits villages et certains quartiers défavorisés) chargé d'ouvrir les vannes de ces bidons à la nuit tombée. Les phéromones émises par l'alumi attirent les Luisants, des insectes qui vivent sous la surface du monde creux et se précipitent sur le bidon pour en téter le contenu via un petit robinet. Le corps du Luisant émet alors une lueur diffuse sous l'effet de l'alumi et le celui-ci s'endort.
Au lever du jour, le veilleur de jour est chargé, lui, de fermer les valves des lampes et de taper sur les Luisants pour les réveiller et les faire partir dans une ingratitude totale. Quand je vous dis que cette époque était barbare !

Médecine

Le bâtonnet de premier-soin

L'Ordre de la Médecine Sérieuse (l'OMS) tient à préciser que ce que l'on appelle premier-soin dans le monde creux diffère fortement de ce que l'étymologie du terme peut laisser penser à première vue. La dangerosité du monde fait qu'un premier soin concerne des entailles épaisses de plusieurs centimètres, des trous dans le corps ou des membres non vitaux sectionnés, bref tout ce qui a moins d'une chance sur deux de causer la mort. Les blessures comme les petites brûlures, les coupures légères, etc, on les ignore généralement.

Le bâtonnet de premier-soin est la réponse à la difficulté qu'a eu le monde creux à fournir un service de soin accessible à une population qui a crû exponentiellement (alors que le nombre de médecins a finalement peu évolué). Il se présente sous la forme d'un petit tube duquel sort un cylindre de liquide plasmique en ébullition, lumineux, vif, crépitant et vrombissant qui n'annonce rien d'indolore. Une fois mis en contact avec la blessure, il la colmate (dans un bruit folklorique, mélange de hurlements, de crépitement et de vapeur que l'on surnomme « l'auscultation » d'après une blague qui veut que si on entend le crépitement c'est que le liquide agit et si on entend le hurlement c'est que le patient est vivant, donc on sait que tout va bien) : le saignement s'arrête, l'infection aussi, et le corps va expulser le liquide plasmique dans les jours qui suivent, remplacés par la chair. La médecine est à portée de tous !



Nourriture

Agriculture et élevage : la viande de synthèse

Le but premier de la Carnémologie était de régler le problème de la nourriture : l'agriculture étant difficile et la chasse intensive pour nourrir la population grandissante du monde creux amenant inévitablement vers des extinction de masses, il a été envisagé de la synthétiser avant que les recherches ne soient détournées à des fins militaires. Depuis que la Carnémologie a arrêté d'être un sujet tabou et est devenue une recherche profitable, les scientifiques ont pu aller au bout de leurs idées et une partie de la viande consommée dans le monde creux est fabriquée en usine. Évidemment ce n'est pas la meilleure du monde mais quand on a faim…

Arts

Les écrans



Dans le monde creux, comme nous l'avons vu, les écrans poussent à l'état naturel mais personne ne maîtrise leur technologie et ne peut en tirer profit pour y afficher un contenu spécifique. Qu'en faire, alors ? Les esthètes auront rapidement noté qu'une belle image

lumineuse fait office d'une décoration du meilleur goût chez soi, aussi un marché d'écrans a rapidement vu le jour, ceux que la nature a dotés des images les plus appréciées pouvant être vendus à des prix exorbitants.

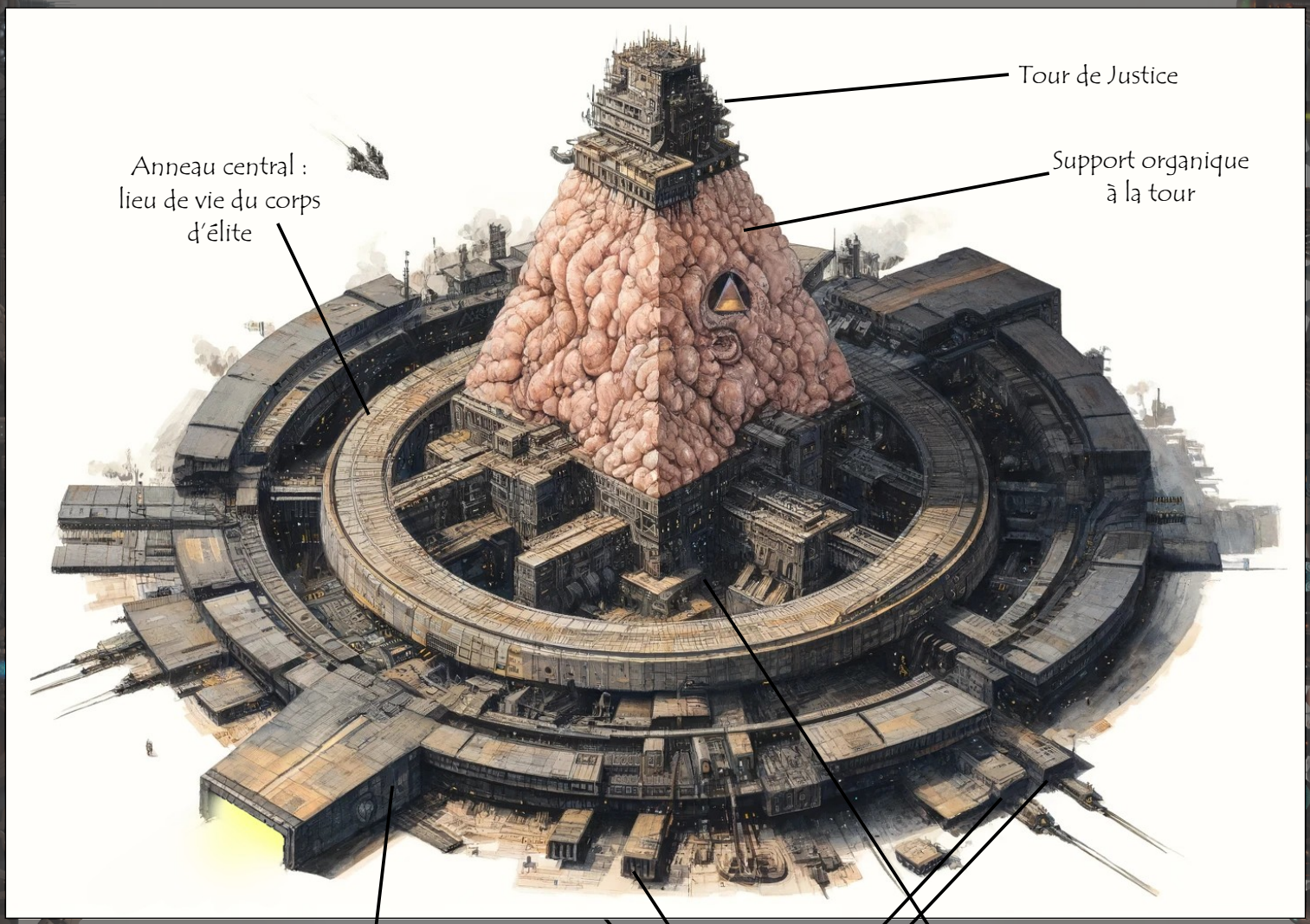
Avoir un écran chez soi, c'est un peu comme avoir un pot de fleurs ou une guirlande, ça égaye, ça fait bien, ça met de bonne humeur.

Les images affichées par les écrans ont-elles un sens ? Que veulent-elles dire ? Mystère… Certains affichent des diagrammes, d'autres des tableaux de maîtres… Des théories et même des cultes sont nés de ces questionnements.



Bien qu'il ne soit pas possible de choisir ce que l'écran affiche, les mécabotanistes ont développé un certain savoir faire quant à la culture d'écrans. Un excellent mécabotaniste saura faire pousser des écrans aux images chatoyantes, détaillées, sobres ou charmantes… L'achat d'écrans sur demande existe, mais on ne sait jamais exactement ce que le résultat donnera. La société huppée du monde creux organise parfois même des expositions d'écrans pour les exemplaires les plus cotés. Dans la nature, les trappeurs savent repérer les écrans qui auront de la valeur et en organisent un business lucratif avec les galeristes et amateurs d'art. Considérés comme des œuvres offertes par la nature, les écrans sont une espèce protégée et quiconque est aperçu détruisant ou désossant un écran est puni par les lois de toutes les villes du monde creux.

L'Égide


Tour de Justice
Support organique à la tour
Anneau central : lieu de vie du corps d'élite
Zone de recrutement
Hangars à véhicules
Au pied de la tour : lieu de vie du corps supérieur

Dogme

« Nous sommes le bouclier qui protège le Monde Creux »

L'Égide a pour vocation de protéger les habitants du Monde Creux et de faire régner la Justice : sa Justice. Son importante force militaire fait de l'Égide la principale police du Monde Creux.

Un lieu de vie : Prophétie

Le quartier général de l'Égide se trouve au Sud-Est de Boucan, à la frontière entre Δ◇◇ et Silence afin d'éviter à l'Égide d'être sous la juridiction de Boucan.
Au fil des années, cette dernière s'est agrandie jusqu'à devenir une gigantesque citadelle, égalant presque Marasquale en taille et connue sous le nom de Prophétie.

Afin de loger ses soldats, Prophétie dispose de grands dortoirs et de cuisines communes où l'on peut se restaurer à toute heure. Des quartiers privilégiés ont également été aménagés pour les Métacroisés. Tous les soldats disposent de salles d'entraînement, spécifiques à chacun de leur corps d'armée.

Les laboratoires de recherche en armement occupent une grande place dans Prophétie, lui assurant d'être constamment à la pointe de la technologie et de l'armement.
Bien entendu, les armes les plus coûteuses et les plus efficaces sont réservées aux soldats de hauts rangs, qui se mêlent peu avec les recrues moins prestigieuses.

De solides postes de défenses entourent Prophétie et des gardes patrouillent nuit et jour afin de surveiller les alentours : la citadelle est littéralement imprenable et de puissants canons à arcs électriques sortis tout droit des laboratoires anéantissent ceux qui la menacent.

Prophétie contient bien des secrets : ses sous-sols abritent des créatures toutes plus ignobles les unes que les autres, fruits d'expériences secrètes et interdites. Il s'agit de la face cachée de la recherche en armement : ces créatures ne sont relâchées que lors de missions spéciales. Ces caves secrètes s'étendent sur des kilomètres sous la citadelle et ne sont connues que des hauts placés dans l'Égide.

Gardée par une de ces créatures, la salle aux trésors, située au cœur du support organique de la tour, rassemble les butins de guerre et la fortune de l'Égide. Son accès est limité aux Métacroisés et aux légats. Cette créature, tout le monde peut la voir : c'est elle qui constitue le support à la tour de Justice qui constitue le sommet du bâtiment. Sans tête ni bras, seule masse de chair dans laquelle ont été creusés des tunnels, cette créature possède un pouvoir psionique d'une force effrayante, capable de faire plier n'importe quel intrus.

La tour qui s'élève au-dessus de Prophétie est la demeure de Justice, le Dieu-Mutant autoproclamé et fondateur de l'Égide. Il est incapable de se déplacer hors de celle-ci et y passe donc tout son temps. C'est de cette tour que sont donnés les ordres qui font tourner l'Égide.

Hiérarchie

L'organisation de l'Égide est similaire à celle de toutes armées.
Au bas de la hiérarchie se trouvent les fantassins. N'importe quel habitant du Monde Creux peut abandonner sa nationalité et intégrer l'Égide. En général, ces hommes ont peu voire aucune expérience et seul l'armement de l'Égide leur permet de faire la différence contre des citoyens un peu chahuteurs.
Ces soldats sont en fait là pour épauler des militaires plus hauts gradés et mieux aguerris dans les missions ou pour investir des lieux.

D'équipements variés, les soldats se reconnaissent à l'aide d'insignes en néons colorés placés sur le haut de leur casque. La couleur et la forme indiquent leur rang et leur spécialité (corps à corps, diplomatie, ingénierie...). L'insigne est confié à chaque nouveau fantassin, puis changé lors d'un passage au grade supérieur.

Plus un fantassin fait montre de hauts faits et d'expérience au terrain et plus ce dernier a de chances de monter en grade.
Les fantassins sont communément surnommés les Égidards par la populace du Monde Creux, ou encore les Enclumeurs qui est un terme plus dépréciatif.

Il serait vain de parler de tous les grades de l'Égide en détail. Les seules différences entre eux concernent le nombre d'hommes que l'on dirige, le nombre de personnes à qui on doit obéissance, le standing des quartiers personnels et le niveau d'accès à l'armement ainsi qu'aux dossiers confidentiels.

Corps Basique

(Salaire moyen d'une mission indiqué entre parenthèses)



1. Fantassin (800 ~)

Ne dirige aucun homme et est équipé des équipements de moindre valeur.
C'est le grade le plus bas dans l'Égide.

2. Délégué (1600 ~)

Le délégué est un fantassin qui a fait ses preuves, il commande à dix fantassins mais son équipement reste le même qu'un fantassin et son autorité est très limitée au sein de sa troupe.
(Niveau 3 et 6 missions accomplies)

3. Banneret (2000 ~)

Le Banneret commande à dix délégués ou directement à cent fantassins. Le Banneret a fait ses preuves à la fois en tant que guerrier et que tacticien. Il porte la bannière propre à sa troupe, ou alors celle de ses supérieurs.
(Niveau 5 et 9 missions accomplies)

4. Capitaine (3000~)

Le Capitaine se trouve au sommet de la garde « classique » de l'Égide. Il commande mille fantassins et a une totale autorité sur tous les grades qui lui sont inférieurs. On le croise néanmoins rarement sur le terrain sauf en cas de menace grave pour la populace.
(Niveau 8 et 12 missions accomplies)

Corps supérieur

1. Hoplite (5000 ~)
Guerrier ayant reçu une formation spéciale au combat à la pique. Il n'appartient pas au corps classique de l'Égide et de fait n'entretient aucun rapport avec les membres du corps basique.
(Nécessite une formation spéciale (500 ~) + score d'au moins 10 en Arme blanche + être Banneret)

2. Tribun (5000 ~)
Guerrier ayant reçu une formation spéciale au combat au corps à corps. Il n'appartient pas au corps classique de l'Égide et de fait n'entretient aucun rapport avec les membres du corps basique.
(Nécessite une formation spéciale (500 ~) + score d'au moins 10 en Arts martiaux + être Banneret)

3. Tireur d'Élite (5000 ~)
Corps surentraîné d'artilleurs. Il n'appartient pas au corps classique de l'Égide et de fait n'entretient aucun rapport avec les membres du corps basique.
(Nécessite une formation spéciale (500 ~) + score d'au moins 10 en Arme de tir + être Banneret)



4. Commandeur (8 400 ~)
Dirige une troupe de dix hommes du corps supérieur. Le commandeur est craint et respecté partout où il passe. Sa longue cape est typique de sa fonction.
(Niveau 10 et 15 missions accomplies)

5. Missionnaire (10 000 ~)
Dirige une troupe de 100 hommes du corps supérieur. Leur réputation n'est plus à refaire, leurs armures étincelantes et leurs grands casques impressionnent les guerriers les plus endurcis.
(Niveau 12 et 18 missions accomplies)

6. Maître Militaire (12 000 ~)
Dirige mille hommes du corps supérieur. Les Maîtres militaires se comptent sur les doigts de la main : ce sont des guerriers et des stratèges émérites.
(Niveau 15 et 21 missions accomplies)

Corps d'Élite

1. Prétorien (15 000 ~)
Garde d'élite de l'Égide, parmi les meilleurs combattants du Monde Creux.
(Nécessite un score de 10 en Armes blanches, Armes de tirs et Esquive + être Missionnaire)

2. Légat (20 000 ~)
Chef diplomatique entouré d'une troupe de dix prétoriens.
(Niveau 18 et 24 missions accomplies)

3. Métacroisé (30 000 ~)
La crème de la crème des membres de l'Égide. Ils se déplacent uniquement lors de missions cruciales pour l'Égide, là où aucun autre homme n'aurait une chance de survivre.
Les Métacroisés ont chacun leur histoire, ce sont des personnages atypiques célèbres dans le Monde Creux.
(Niveau 20 et 30 missions accomplies)

Appartenir à l'Égide

L'Égide cherche toujours de nouvelles recrues : tous les habitants qui souhaitent l'intégrer se présentent à Prophétie et peuvent rentrer dans les rangs de l'Égide moyennant une certaine somme.

Des missions lui seront alors proposées, libre au joueur de les accepter ou non lorsqu'il est seulement fantassin. Plus il progressera dans la hiérarchie et plus ses obligations croîtront : l'Égide se soucie peu des nouveaux arrivants, mais compte sur ses soldats émérites et refuser une mission lorsque l'on appartient au corps supérieur peut avoir de lourdes conséquences.

Le soldat de l'Égide peut effectuer ses missions avec des compagnons mais seuls les membres de l'Égide touchent une récompense. Les missions sont laissées à l'appréciation du maître du jeu : elles comportent un objectif associé à un briefing de taille proportionnelle à leur importance, une prime et précisent le nombre de soldats que l'Égide estime être nécessaire à cette mission. Si le joueur se sent d'effectuer cette mission seul, c'est son droit, l'Égide n'y trouvera rien à redire si la mission est correctement effectuée, mais le Joueur ne touchera que sa prime (et celle qui était prévue pour payer les autres membres de l'expédition sera reversée dans les coffres de l'Égide). Il n'y a donc guère d'intérêt à procéder ainsi.

Les missions sont affichées dans les différents halls de Prophétie, certaines missions exigent donc un certain rang au sein de l'Égide et un fantassin n'aura pas accès aux missions réservées à ceux qui sont au moins capitaines puisque leur hall lui est interdit.

Lorsqu'une mission est jugée obligatoire par l'Égide et que le joueur souhaite s'y soustraire, il doit alors fournir une excuse valable pour espérer s'en sortir.

S'il échoue dans son argumentaire, plus le joueur est de rang élevé et plus la réponse à cette trahison sera sévère. Un soldat du corps basique s'en tirera avec une amende de 100 fois son rang en larves. Un soldat du corps supérieur aura intérêt à raser les murs : s'il croise des membres de l'Égide il risque un passage à tabac, l'amende est également de 1000 fois son rang. Pour un soldat du corps d'élite, sa tête est mise à prix et l'Égide s'empare de toutes ses possessions.

Le même sort attend ceux qui volent l'Égide ou qui agressent un de ses membres.

La plupart des missions se présentent sous la forme d'une chasse à la prime, indiquant l'identité d'un présumé criminel, la nature de sa faute, la peine appropriée (souvent la mort), la ville où il réside (le plus souvent Boucan), et bien sûr la prime qui est offerte.
Lorsque le joueur désire honorer un contrat de ce type, il arrache ce dernier du mur et doit l'épingler sur le cadavre du fautif. Le contrat comporte également un mouchoir de soie que le joueur doit tremper dans le sang du criminel et rapporter à Prophétie pour toucher sa prime. Le mouchoir ne peut s'imprégner que du sang du criminel concerné par le contrat, tout autre sang glissera sur le mouchoir sans le tacher. Ainsi il est impossible de duper l'Égide.

Les autres missions concernent des escortes de convois ou de personnalités importantes et des démantèlements de réseaux criminels.

Appartenir à l'Égide ne donne aucun droit supplémentaire puisqu'elle se considère elle-même comme une cité à part. L'Égide a ses adeptes mais est aussi parfois assez mal perçue, notamment par la garde de Boucan qui n'aime pas trop qu'on lui coupe l'herbe sous le pied. Le nombre hallucinant de cadavres épinglés de contrats fait que l'Égide a de nombreux ennemis.



Le complot

« Le complot n'existe pas. »

Le Complot est l'organisation réunissant pratiquement tous les Mutants autour d'un objectif commun : l'éradication des Yfrans qui sont actuellement en position dominante dans la société et qui les briment. Cette organisation est tenue secrète et seuls les Mutants sont au courant de son existence.

Dévoiler l'existence du Complot à un non-Mutant est passible de la peine capitale pour le coupable et la personne mise au courant.

Actuellement, le Complot n'est pas encore réellement passé à l'action et réunit ses forces : il accumule un puissant armement, des services d'information performants et accomplit des missions d'assassinat pour mettre en place des stratégies viables pour le moment où la révolution sera en marche.

Les Mutants sont tous membres du complot mais n'y sont pas nécessairement actifs. Toutefois, le Complot peut les réquisitionner à n'importe quel moment pour une mission. Après leur première mission réussie, les Mutants obtiennent un grade. Ce grade ne détermine pas leur domaine d'action mais leurs droits, leur connaissance de l'organisation et leurs responsabilités.
Chaque membre est en rapport direct avec son chef mais ignore qui et où sont les chefs directs de ce dernier.

Pour passer au rang suivant, un membre doit être de niveau deux fois supérieur au niveau du rang en question. De plus, il doit avoir terminé au moins deux missions correspondant au rang auquel il appartient.

À chacun son rang...

(Salaire moyen entre parenthèses pour une mission)

1- Recrue (900 ~)

Les recrues sont les larbins du Complot. On ne leur demande jamais leur avis et leur survie compte bien peu.

2- Apprenti (1600 ~)

Le grade d'apprenti représente le premier grade véritablement pris en charge par le Complot. Bien que les apprentis n'effectuent que des tâches de faible importance, ils ne sont plus de simples larbins et le Complot veille à leur confier un travail qui les formera et les entraînera. Les apprentis sont souvent sous la tutelle d'un responsable.

On confie aux apprentis plusieurs objets :

- Talkie-walkie : permet de communiquer entre apprentis et avec votre responsable. Fonctionne avec des piles rechargeables.
- Une arme au choix, à moins de 1000 larves.

3- Acolyte (2000 ~)

Les acolytes sont des membres dans lesquels le Complot commence à avoir confiance. Il croit suffisamment en eux pour leur confier des missions de routine mais comportant un réel enjeu. Ce sont des membres considérés comme efficaces.

On confie aux acolytes plusieurs objets et droits :

- Un ensemble d'armure ou une pièce d'armure à moins de 1500 larves.
- Ils peuvent s'approvisionner en rations à prix avantageux pour les missions (2 larves par ration).
- Ils ont le droit de dormir gratuitement sur place dans des dortoirs qui leur sont réservés.



4- Initié (3000 ~)

Les initiés sont des acolytes ayant montré leur bravoure, ou leur sens du devoir, auprès du complot. Ils constituent des membres dans lesquels le Complot a grande confiance. Ils effectuent souvent des missions avec les acolytes et parfois les apprentis, qu'ils commandent.

On confie aux initiés de nouveaux droits :

- Ils ont le droit d'acheter un ensemble de pièces d'équipement récupérées au profit du complot, pour 2000 larves maximum.

- Ils ont le droit de s'alimenter sur place grâce à une sorte de cantine bon marché.

5- Responsable (4200 ~)

Les responsables supervisent le travail des apprentis et les missions des acolytes et des initiés. Ils sont les premiers à occuper un véritable poste à responsabilité. Ils ne décident pas des missions qui sont effectuées, mais dirigent les missions, généralement de routine ou d'importance moyenne.

On confie aux responsables de nouveaux objets et droits :

- Ils ont le droit de dormir dans des chambres individuelles sur place.
- Ils ont un talkie-walkie haut de gamme permettant de communiquer en mode crypté.
- Ils ont le droit d'acquérir gratuitement un équipement ou ensemble d'équipement à 3000 larves ou plus lors de leur promotion.

6- Élite (7000 ~)

Le rang d'élite est le premier où les membres commencent à participer à des missions d'importance. Ils sont des membres sur lesquels le Complot compte, et leurs succès ou leurs échecs peuvent avoir des conséquences notables.

On confie aux élites de nouveaux objets et droits :

- Ils peuvent manger gratuitement à volonté sur place.
- Ils ont le choix parmi les équipements de prestige du Complot, offert lors de leur promotion :

- Perceuse du complot (1 main)
Dégâts : 9+FOR/2
Vitesse : 1 attaque par tour
Chargeur : 25 attaques

- Manteau d'écrans du complot
Protection : +5
Type : légère

- Armure-tank en roues d'acier du complot
Protection : +7
Type : lourde

- Souffle-douleur ouvragé du Complot (2 mains)
Dégâts : 7+CON
Vitesse : 2 attaques par tour
Portée : 25 mètres

7- Commandant (10 000 ~)

Les commandants supervisent la plupart des missions auxquelles participent les élites. Ils sont amenés à diriger des groupes conséquents. Les commandants font déjà partie des grands pontes du Complot et partagent avec leurs supérieurs bon nombre de secrets.
On confie aux commandants les droits suivants :

- Ils mangent à un restaurant spécial, gratuitement, et dorment dans de prestigieuses chambres individuelles.
- Ils ont le droit de réquisitionner pour leurs déplacements tout véhicule appartenant au Complot, quelle que soit sa taille.
- Ils peuvent se servir dans les réserves de matériel du complot, gratuitement.

8- Commandant en chef (15 000 ~)

Les commandants en chef dirigent les commandants dans les missions de la plus haute importance. Ils reçoivent des directives directement des membres du conseil et planifient généralement de grandes campagnes ou investissements. Ils dirigent de petits conseils avec les commandants et participent parfois sur le terrain, bien que plus rarement.

On confie aux commandants en chef les droits et objets suivants :

- Accès au réseau informatisé confidentiel du Complot, avec toutes les archives des missions précédentes, du stock, informations sur n'importe quel membre, etc.
- Appareil d'auto-régulation biologique individuel : le Complot tient trop à ses commandants en chef pour prendre le risque de les perdre ! Cet appareil est greffé dans le corps de chaque commandant en chef par les meilleurs médecins du Complot. Il immunise contre la plupart des maladies (faire un jet de plus lors du jet pour la contraction d'une maladie : il faut faire 1 pour tomber malade). Il restaure la santé à raison de 50% par heure.

9- Membre du Conseil (20 000 ~)

Les membres du conseil détiennent tous les secrets du Complot. Ils participent aux séances du Conseil et décident de l'avenir du Complot. Ils sont très influents à la fois dans le Complot, mais aussi souvent au dehors.

On confie aux membres du conseil les objets et droits suivants :

- Droit de vie ou de mort sur tout membre du Complot.
- Auxiliaire mémoriel du complot : cet appareil, conçu spécialement par les services du Complot, est greffé au cerveau de chaque membre du conseil. Il archive tout ce que le membre voit, dit, remarque, de façon automatique et très efficace. Relié au cerveau, il permet concrètement au membre du conseil de ne jamais perdre la mémoire.
- Si les membres du conseil ne sont pas dotés d'une vaste et prestigieuse demeure, le Complot se débrouille pour leur en trouver une, et les dote également de moyens de locomotion personnels de premier ordre.

10- Apôtre (dit aussi Dirigeant du conseil) (1000~ par jour)

Les Apôtres décident de l'ordre du jour lors des séances du conseil. Ils ont un droit de veto sur n'importe quelle décision. Il arrive aussi parfois qu'ils



imposent leur avis, même si les membres du conseil ne le partagent pas. On peut clairement affirmer que le Complot est entre leurs mains.

Bien entendu, les Apôtres sont peu nombreux. Ils ne participent généralement pas aux missions.

Les Apôtres

Le Complot est divisé en trois pôles commandés chacun par un Apôtre. Il y a donc 3 Apôtres, qui dirigent entièrement le Complot depuis sa création. Ils ont même le pouvoir sur les membres du Conseil. Personne ne connaît le nom réel des Apôtres et ces derniers vivent reclus dans les souterrains de la base centrale cachée du Complot. Ils n'en sortent quasiment jamais.

« Clairvoyance », Apôtre du Savoir

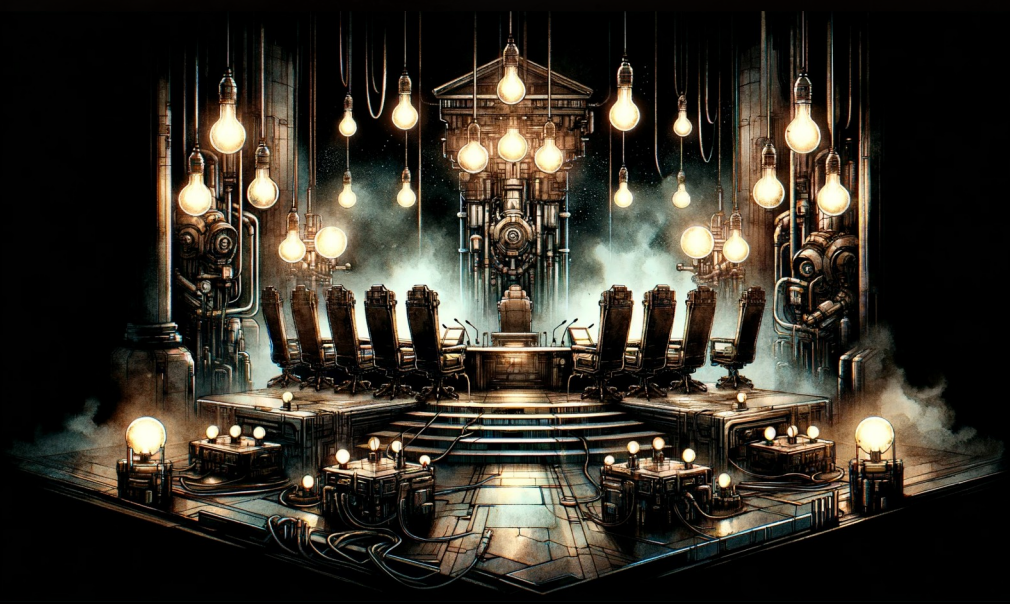
Clairvoyance est un énorme oiseau aux yeux blancs dont les ailes ont été coupées. En lieu et place de ces dernières, il s'est fait greffer des antennes qui lui permettent de communiquer par télépathie et de capter les ondes des appareils Yfrans.
Il est un chef cruel mais extrêmement intelligent. Il dirige le service des renseignements.

« Verdict », Apôtre du Jugement

Verdict est une hydre dont toutes les têtes ont été coupées. Il ne lui reste qu'un unique cou, sur lequel a été placée une tête cybernétique. « L'esprit de la loi et du jugement est unique » proclamme Verdict lorsqu'on lui demande s'il ne souhaiterait pas qu'on lui greffe d'autres têtes. Il est en charge de la discipline et de l'ordre dans le Complot.
Verdict est un individu surprenant, à l'humeur très changeante. Ses sanctions n'ont parfois aucune logique et sont totalement disproportionnées d'un cas à l'autre. Mais personne n'a encore osé le contester, car Verdict est réputé très carnassier et très puissant. De plus, sa loi « aléatoire » a un impact très fort sur les troupes qui préfèrent ne pas prendre de risques.

« Ruse », Apôtre de la Stratégie

Ruse est un Mutant à part, on se demande comment il est né et comment il a pu mener sa vie à ses débuts. Il est un énorme arbre à cerveaux, ancré dans une grande charrette permettant de le déplacer. Il est relié à un gramophone qui lui permet de s'exprimer. Régulièrement, de nouveaux cerveaux poussent et le rendent encore plus calculateur et machiavélique qu'il ne l'était auparavant. Bien sûr, il arrive aussi qu'il en perde quelques-uns, lorsque ceux-ci sont trop vieux. Les saisons froides semblables à l'hiver le rendent souvent un peu apathique et lui font parfois prendre des décisions un peu stupides, mais durant l'été, Ruse est un chef redoutable.
Il est responsable des opérations et des décisions à prendre face aux Yfrans. Il dirige notamment les forces armées.



Sections

Les forces du Complot sont réparties en sections, chacune possédant toute la palette de grades listés plus haut, jusqu'au rang de Commandant (les rangs suivants sont unifiés). Ces forces se mélangent souvent pour des missions.

Armement : les responsables de la fabrication, la conception, le vol, et l'importation de l'armement au service du Complot.

Entrepôt : les responsables de l'entretien des locaux souterrains cachés du Complot, du listage des équipements, de l'inventaire, du service énergétique… Et du ménage.

Renseignements : les responsables de ce qui se passe au sein des villes Yfrannes, des conflits politiques, des décisions prises par les dirigeants Yfrans, des convois Yfrans, etc.

Assassinat : ceux qui partent à l'action pour exécuter des missions, éliminer des gêneurs, des gens trop informés…

Diplomates : ils nouent des contacts importants avec les Yfrans pour bien placer les Mutants dans la société, obtenir du matériel, etc. Ceci sans révéler l'existence du Complot, bien sûr.

Santé : ce pôle se charge de guérir les Mutants qui reviennent blessés des missions, de s'occuper des problèmes de santé des membres, et bien sûr des greffes et implants que peuvent demander les membres, pour des missions ou à raison définitive. Les prix pratiqués dans ce dernier cas sont souvent intéressants.

Stratégie : ils mettent au point les missions et actions à entreprendre par les forces du Complot. À noter qu'ils servent généralement assez peu car Ruse finit souvent par changer tous les plans selon ses envies et ne tolère pas qu'on le conteste.

Il existe également une section à part, les **Disciplins**. Ils n'ont pas de grade spécial mais sont triés sur le volet afin de n'être constitués que de membres ne remettant jamais en cause les ordres. Ils sont directement sous les ordres de Verdict. Les Disciplins ne comptent aucun membre en-dessous des Élites.



La plupart des Mutants ne se rendent jamais dans les locaux souterrains du Complot avant d'avoir obtenu le grade de Responsable, sauf ceux qui sont dans la section Entrepôt, à des fins de sécurité.

Les membres des grades inférieurs ont donc leur

rendez-vous avec leurs supérieurs pour recevoir leurs ordres dans des lieux déserts (souvent hors des villes) ou dans l'arrière-boutique de certaines échoppes complices,. Ces ordres ne sont jamais transmis par courrier, car cela pourrait révéler au grand jour l'existence du Complot.

Intronisation

La première fois qu'un membre pénètre dans les locaux du Complot, il a droit à une cérémonie d'entrée au cours de laquelle il rencontre les trois Apôtres qui lui remettent un insigne (qu'il n'aura néanmoins jamais le droit de porter car cela révélerait l'existence du Complot, il reste donc dans un casier dans les locaux) ; il y a ensuite un banquet et le sacrifice d'un Yfran qui aura été enlevé auparavant. Il arrive souvent que cet Yfran soit dévoré par les Mutants dans le banquet. « Après tout, ce n'est pas du cannibalisme, nous ne sommes pas de la même espèce ! » aiment à dire ces derniers lorsque la victime les traite de barbares.

Règles de base du Complot



1. La parole des Apôtres est indiscutable.

2. Le Complot n'existe que pour les Mutants.

3. Tous les Mutants sont du Complot, mais on ignore leur poste. Il ne faut donc pas leur en parler.

4. Le Complot te donne une vie, mais te rend Mutant. Un Mutant qui désobéit n'est plus un Mutant. Il est la cible des Disciplins.

5. La nourriture et la boisson Yfranne sont impropres. Les Mutants ne se nourrissent que par des voies Mutantes.

6. Le crime gratuit contre un Yfran est prohibé. Le Complot est là pour assurer la vengeance et la fin de l'injustice.

7. Tout Mutant victime d'une injustice de la part d'un Yfran peut s'adresser à son supérieur qui pourra suggérer des représailles organisées. Mais cela n'est pas systématique.

8. Un Mutant éliminé par les Disciplins n'a jamais existé et tous les Mutants doivent oublier tout souvenir de lui.



L'AFEIR

"Faites affaire avec l'AFEIR"

Il ne vous aura sans doute pas échappé que le monde creux est le théâtre de tout un tas d'activités illégales plus ou moins bien dissimulées, et ce en dépit des efforts déployés par les autorités en place pour y mettre un terme. Jusqu'ici rien de nouveau, la vie dangereuse du monde creux et la société inégalitaire qu'il abrite est un terreau fertile à la criminalité. Le monde creux à ceci d'unique que les malfrats en tout genre peuvent compter sur l'AFEIR : l'Agence de Formation des Entreprises Illégales mais Rentables, notez que le terme d'agence n'est sans doute pas le mieux choisi pour désigner ce qui s'apparente à un vaste conglomérat du crime organisé.

Le postulat de base de l'AFEIR est simple : le milieu du crime est un marché prometteur qui ne demande qu'à être bien accompagné. Plus les délits sont importants, plus les risques encourus et les sommes à empocher le sont aussi : la promesse de l'AFEIR est de fournir son aide pour minimiser ces risques et donc maximiser les profits contre un pourcentage du butin.

L'AFEIR est si bien implantée dans le monde creux qu'elle est officieusement la cinquième ligue majeure aux cotés de Cosmo, Mockrid, Figis et Viléa.

"La criminalité avec modération"

Le nouveau venu pourra se demander comment une telle entreprise peut prospérer dans un domaine aussi incertain que la criminalité.

Il faut savoir que quand l'AFEIR a commencé son activité, elle a largement profité des vides juridiques pour porter assistance aux malfrat en tout impunité. Elle rachetait et revendait de la marchandise volée en déclarant ignorer sa provenance délictueuse, elle abritait des criminels en ignorant qu'ils étaient recherchés et fabriquait des outils et des produits qui n'étaient pas encore interdits à la vente. Cette période d'immunité lui

a permis de se bâtir une solide réputation dans le monde de la pègre mais également dans les hautes sphères politiques.
Forte de ses nouvelles relations, elle a su convaincre les hautes-instances que la criminalité étant inévitable, il valait mieux qu'elle soit contrôlée. Un accord a donc été trouvé avec les gouvernements des grandes cités pour fermer les yeux sur quelques manquements à la loi en suivant des règles simples :
- Les criminels ne doivent pas s'en prendre à la garde pour ne pas mettre à mal la crédibilité des gouvernements en matière de sécurité.
    - Il est interdit de s'en prendre aux grandes figures politiques ou entreprendre ce qui pourrait s'apparenter à un coup d'état.
    - Les villes sont découpées en trois types de quartiers dans lesquels la garde se montrera plus ou moins laxiste :
        - Les *« salles communes »* dans lesquelles la garde se montrera plus laxiste et où les criminels n'auront pas besoin de trop se cacher. Concerne les bas-quartiers.
        - Les *« salons de cartes »* dans lesquels il faut se montrer discret et où toute infraction sera sévèrement punie s'il y a un témoin. Concerne les quartiers plus cossus.
        - Les *« salons VIP »* dans lesquels aucun criminel ne doit entrer sous peine de représailles. Concerne les zones sensibles des villes : sièges militaires, palais gouvernementaux, etc.
- Des quotas maximum doivent être respectés en ce qui concerne les assassinats afin d'éviter les hécatombes et la qualité de la drogue en circulation doit être vérifiée pour que ça ne fasse pas trop désordre dans la ville.

Une promesse de revenus substantiels sous forme de pot-de-vins a achevé de conclure la signature de ce qui est aujourd'hui connu comme la "marge de tolérance gouvernementale" (MTG).
L'AFEIR est donc garante de la MTG et s'assure que les termes du contrats soient respectés sans quoi les gouvernements pourraient revenir sur leur décision et mettre à mal les affaires de l'AFEIR.

"La langue de plomb"

Les mots ont une importance capitale dans l'AFEIR qui a développé son propre langage et ses propre codes, et ceux qui souhaitent entrer dans cet univers se doivent de les connaître. Les relations privilégiées de l'AFEIR ne dispensent pas d'une certaine discrétion et personne n'a envie de savoir que des délits ont lieux dans son quartier en tout impunité, c'est mauvais pour les affaires. Ainsi on ne va pas "acheter des produits illicites", on « passe à l'épicerie », on « n'assassine pas des personnalités indésirables » on « trouve des solutions ». En plus des termes propres à l'AFEIR listés dans les autres sections, un glossaire des termes les plus courants est mis a disposition du lecteur curieux :

- *Passer chez l'épicier* : aller acheter de la marchandise illégale, généralement du poison ou de la drogue.
- *Trouver une solution* : éliminer quelqu'un.
- *Déclarer un décès* : mettre une prime sur la tête de quelqu'un.
- *Faire un emprunt* : commanditer un vol.
- *Faire un spectacle itinérant* : aller tirer les poches des passants dans la rue.
- *Faire le taxi* : enlever quelqu'un.
- *Prendre congé* : aller se planquer dans une Loge le temps que ça se tasse.
- *Dézinquer* : échanger son zinc contre des larves.
- *Les gribouilles* : les tatouages illégaux.
- *Les boulons* : les implants illégaux.
- *Le sucre, les sucettes, les bonbons* : la drogue (voir article sur le Miel de Roche).
- *Faire de la pâtisserie* : préparer de la drogue.

"La pègre dans le monde"

L'AFEIR se divise en deux grande catégories : les Gestionnaires qui sont directement impliqués

dans le fonctionnement de l'AFEIR et les Entrepreneurs qui sont enregistrés et suivis par l'AFEIR

- **Les Gestionnaires**

Ce sont les membres permanents de l'AFEIR et aussi étonnant que ça puisse paraître venant de la part d'une agence qui participe à des meurtres, des vols et plus généralement à toutes sortes de choses qui riment avec peine de mort ou prison à vie, ils font ça d'une manière méthodique, organisée et pleine de subtilités. Ils suivent une hiérarchie stricte, assez proche d'une organisation militaire, ce qui est assez ironique pour une organisation qui cherchent avant tout à enfreindre la loi en échappant à la garde. D'après eux, le chaos a besoin d'ordre pour exister et ce respect de la hiérarchie est la première raison qui explique que les membres de l'AFEIR n'ont pas encore tous fini exécutés. Les membres se reconnaissent entre eux par les tatouages, qu'ils portent à divers endroits en fonction de leur fonction, le tatouage indiquant également le grade. À première vue c'est une idée idiote d'afficher son appartenance de façon aussi évidente : les gardes n'ont plus qu'a cueillir tout ceux qui portent de pareils tatouages mais l'AFEIR s'est arrangée pour que la loi qu'ils bafouent régulièrement soit cette fois-ci de leur coté : il est interdit d'arrêter quelqu'un pour le seul motif qu'il porte un tatouage de l'AFEIR. Ceci est dû au Rapport Majorité qui stipule qu'on ne peut arrêter quelqu'un tant qu'il n'a pas commis un crime, même si toutes les preuves sont rassemblées pour montrer qu'il le prépare (et il est de notoriété publique qu'un crime est généralement commis moins de 30 minutes après la pose dudit tatouage).

Ces considérations juridiques n'embarrassent généralement pas l'Égide, qui tire à vue dès qu'elle aperçoit un morceau de tatouage, mais cette dernière ne s'aventure jamais dans les « salles communes » où les membres de l'AFEIR sont les plus présents. Les Gestionnaires jouent de la réputation de ces tatouages et, lorsqu'ils veulent vraiment passer incognito, ils les masquent avec des enduits. Dans cette situation, l'absence de tatouage visible tend à quasi-automatiquement innocenter le Gestionnaire de toute intention criminelle.



- **Les Pontes**

Autorité suprême de l'AFEIR, les Pontes ne sont jamais directement impliqués dans aucun méfait et leur identité est tenue secrète : ils utilisent des pseudonymes. Même un Ponte ne connaît pas la véritable identité de ses pairs.

Les Pontes ont les pleins pouvoirs sur l'AFEIR. Ils doivent s'assurer de deux choses :

- Que la MTG est respectée par tous les

Entrepreneurs. Dans le cas contraire, les Pontes peuvent décider qu'un Entrepreneur doit être retrouvé suicidé d'un coup de couteau dans le dos et le faire savoir pour montrer que l'AFEIR tient toujours les rênes en matière de criminalité et également motiver les autres Entrepreneurs a respecter le MTG.
- Gérer les comptes de l'AFEIR, investir dans des infrastructures, étendre son réseau et entretenir les pots de vins pour se faire des alliés bien placés.
Contrairement aux autres Gestionnaires, leur tatouage n'est pas visible mais caché sur des endroits plus intimes, ils portent également des masques pour garder leur identité secrète.
La rumeur raconte qu'ils font leur réunions privées uniquement habillés de leur masque, ainsi chaque Ponte peut vérifier le tatouage unique de chacun des autres Pontes.

- Les Analystes

Ils sont chargés d'étudier les dossiers des candidats Entrepreneurs, de déterminer leur viabilité et d'optimiser leurs rendement. Le travail nécessite d'étudier de nombreuses propositions, de rencontrer les candidats pour évaluer leur sérieux et leurs motivations, mais également de se rendre sur le terrain pour avoir une vision claire de ce qui pourrait être amélioré et comment. Les Analystes ont un tatouage dans le cou ; il n'y a pas de notion de rang au sein des Analystes et ce tatouage est toujours le même : une ligne qui part de l'oreille gauche et descend jusqu'à la clavicule.

- Les Formateurs

Ils accompagnent les Entrepreneurs durant les périodes d'essais, s'intégrant à leur groupe pour leur prodiguer des conseils et pour les aider à tirer partie des services proposés par l'AFEIR.
Ce sont des experts du crime, parfois formés au sein de l'AFEIR et ce sont parfois même d'anciens Entrepreneurs qui se sont reconvertis en Formateurs. Ils connaissent toutes les ficelles du métier. Ils portent le même tatouage que les Analystes.



- Les Épiciers, les Artisans, les Fonctionnaires et les Majordomes

Ils s'occupent de gérer les différents établissements dont l'AFEIR est propriétaire. Les Épiciers s'occupent des Épiceries et des Dépôts, les Artisans des boutiques d'artisanat illégales, les Fonctionnaires gèrent les Morgues et les Bureaux de change et, enfin, les Majordomes gèrent les Loges.
Leur quotidien leur demande des connaissances propres à leur métier, une bonne dose de sang froid et de savoir manier les armes pour gérer les clients les plus… compliqués.

- Les Logiciens

Aussi appelée la Garde Noire, ils agissent directement sous les ordres des Pontes pour s'assurer que les Entrepreneurs respectent bien le contrat qui les lie à l'AFEIR. Ça passe par du recouvrement de dettes en allant jusqu'à l'élimination de ceux qui ont violé le MTG. Les Logiciens sont la clef de voûte de l'AFEIR et s'il y a bien une raison pour laquelle les Entrepreneurs respectent la MTG c'est la crainte qu'un Logicien débarque pour massacrer tout le monde. Leur réputation suffit à tenir les Entrepreneurs à carreaux. Le reste du temps, ils sont force de persuasion pour motiver les bandes qui agissent hors du cadre de l'AFEIR à rejoindre les rangs ou à arrêter. Leur tatouage n'est pas visible car leur uniforme suffit à les identifier comme faisant partie des Logiciens mais, pour des raisons de sécurité, chacun a son propre tatouage dans le dos qui est consigné une base de données.

- Les Entrepreneurs

C'est par ce terme que sont désignés les membres d'une bande qui rejoignent l'AFEIR pour faire y exercer leur activité sous son égide. Ses membres sont alors répartis dans les catégories fixées par les Analystes de l'AFEIR :

- **Les Capitaines**

Ils obéissent directement aux Pontes et sont chargés de coordonner les opérations de leur bande. En fonction de la taille de la bande, un capitaine peut avoir une dizaine de lieutenants sous ses ordres et une centaines de séides ou directement s'adresser à une dizaine de séides pour les bandes de taille modeste. Ainsi le rôle du capitaine est hautement dépendant de la taille de sa bande et, pour les plus petites d'entre elles, les capitaines sont parfois amenés à agir sur le terrain.

- **Les Lieutenants**

Chaque Lieutenant a la charge d'un secteur, et toutes les activités illégales qui doivent s'y dérouler sont de sa responsabilité. Ce grade n'est présent que dans les bandes les plus importantes et qui nécessitent une hiérarchie à trois niveaux pour coordonner efficacement les opérations.
Leurs sourcils sont rasés et, à la place, s'y trouve un tatouage rouge en forme de ligne crantée. Plus il y a de crans et plus le Lieutenant est important et a de Séides sous ses ordres.

- **Les Séides**

Ils représentent le gros des bandes. Chaque Séide a son activité : vol, meurtre, racket, et il s'y tient. Il répond aux ordres de son Lieutenant (ou directement de son Capitaine pour les petites bandes) et ne sait que ce qu'il a besoin de savoir, c'est à dire pas grand-chose et c'est déjà pas mal.



Les Séides ont un tatouage sur le poignet en forme de cercles concentriques. Plus le Séide est compétent et a fait ses preuves, plus il y a de cercles dans le tatouage.

- **Les Mariolles**

Aussi appelés les petits bandits, ce sont en général encore des enfants. Ils sont connus pour leur dextérité et leur créativité et aident les Séides à mener leurs coups à bien en faisant diversion ou en volant à la tire. Ils n'ont pas de tatouage et ils ne font pas officiellement partie de l'AFEIR, ce qui leur permet s'ils se font attraper de se faire passer pour des malfrats classiques. Ils attendent alors que leur Séide paie leur libération... Ou ne la paie pas.



"Une AFEIR qui tourne bien"

Le fonctionnement de l'AFEIR repose sur une organisation minutieuse et un respect rigoureux de la hiérarchie. Chacun à sa place et une place pour chacun, c'est le mot d'ordre. Toute organisation criminelle, qu'il s'agisse d'un voleur seul ou d'une mafia de plusieurs centaines d'individus, en rejoignant l'AFEIR, se conforme à son organisation. Rejoindre l'AFEIR commence par la remise d'un dossier, qui est étudié par le personnel compétent de l'AFEIR. Le « business model » est analysé et, s'il est prometteur, un accord de principe est conclu entre l'AFEIR et les voyous. Ces derniers sont ensuite accompagnés

pour optimiser la rentabilité et bénéficient des services de l'AFEIR. Ils sont suivis durant les premiers mois par des analystes pour s'assurer que les process sont respectés et que l'entreprise ne viole pas le MTG. Une fois cette période d'essai validée, ils intègrent officiellement l'AFEIR, reçoivent un numéro de Sociétaire Illégal de Recouvrement, Extorsion et Trafic (SIRET) et les nouveaux membres sont enregistrés dans le Registre des Individus Suspects Clandestins (le RISC).

L'AFEIR étant une société clandestine, elle a également sa propre monnaie : le Zinc, des anneaux qui sont magnétisés de façon à ne pas pouvoir être contrefaits. Cette monnaie a deux objectifs : le premier est d'empêcher l'Égide ou tout autre représentant de la loi de remonter la provenance de l'argent. L'AFEIR se chargeant personnellement de le blanchir et de par ses connexions avec les personnel haut placé dans le gouvernement, il est difficile sinon impossible de le tracer. Le second objectif est qu'il s'agit d'une manière d'impliquer toute personne qui voudrait mettre un pied dans ce monde : la seule manière d'obtenir un Zinc est de remplir un contrat pour l'AFEIR est par conséquent d'enfreindre la loi. Il n'est pas possible d'acheter des Zincs avec des larves, en revanche il est possible d'échanger des Zincs contre des larves. Ainsi si un citoyen lambda souhaite se payer les services de l'AFEIR, il lui faut au préalable avoir lui-même enfreint la loi pour gagner des Zincs en effectuant une mission pour le compte de l'AFEIR , comme un travailleur indépendant en somme. Les Pontes gardent une trace de ce que chaque citoyen a fait pour l'AFEIR dans son livre des Comptes. « Si tout le monde est coupable, alors quelque part tout le monde est innocent » dit un vieux proverbe de l'AFEIR.

"Vous voulez faire le Mal, on vous aide à le faire bien"

L'AFEIR a à cœur d'offrir à ses clients une prestation haut de gamme en les accompagnant sur tous les aspects de leur métier, et met ainsi à leur disposition un large éventail de services. Ces derniers sont bien évidemment cachés et seuls les initiés connaissent leur existence et les codes pour accéder aux services de l'AFEIR. Par souci de sécurité, chaque établissement a ses propres codes et il convient à un Entrepreneur de se rapproche de son Gestionnaire pour obtenir ces informations.

- **Les Épiceries**

Vente de produits illicites et de marchandise volée.

Tout ce qui ne se vend pas dans une boutique légale peut être trouvée dans une Épicerie. Voici une liste non exhaustive de ce que l'on peut y trouver :

- Poisons
- Drogue
- Esclaves
- Armes interdites
- Uniformes volés

Les épiceries sont souvent situées en arrière-boutique de commerces légaux qui servent de façade car, à défaut d'avoir un mandat et des preuves d'un quelconque trafic illégal, les gardes ne fouillent pas les arrières boutiques.

Il est également possible de commander le vol d'un objet précis. Évidemment, plus la cible est bien gardée et importante et plus il faudra y mettre le prix.

- Objet en possession de personnes de faible importance (commerçant, comptable, garde) : 1 Zinc
- Objet en possession de personne d'importance moyenne (noble, collectionneur, riche homme d'affaires) : 3 Zinc
- Objet en possession de personnes de grande importance (chef de gouvernement,chef de factions, chef d'industrie) : 5 Zincs
- Objets en possession de personnes réputées dangereuses (Dieux, créatures intelligentes surnaturelles) : 10 Zincs

- **Les Dépôts**

Ils rachètent vos marchandises volées ou illégales sans poser de question, et se chargent d'en tirer des bénéfice. Généralement, les marchandises volées sont remises dans le circuit légal en payant des pots-de-vin pour éviter les contrôles, où sont offerts pour s'attirer des faveurs de tel ou tel groupe. La marchandise illégale est quant à elle revendue à d'autres malfrats contre du Zinc, l'AFEIR faisant ainsi office d'intermédiaire. Les dépôts sont maquillés en boutique de prêteurs sur gage.

- **Les Artisans**

Les artisans de ces salons ont un catalogue plus... complet que les tatoueurs et les mécanos traditionnels : il est possible d'y faire appliquer les tatouages et greffer les implants notés comme « clandestins ». Bien évidemment, un effort particulier est fait pour qu'ils ressemblent à des modèles « légaux » et échappent à un œil non attentif. C'est cependant à la charge du client de se montrer discret sur la véritable nature de ses tatouages ou de ses implants.

- **Les Loges**



Ce sont des laveries, des restaurants ou des entrepôts, en somme des lieux du quotidien devant lesquels vous passez peut-être tous les jours. Mais pour les initiés qui ont un Zinc à échanger, ces lieux de rien du tout révèlent une porte dérobée derrière laquelle de véritable hôtels de haut standing accueillent les malfrats et leur offrent le refuge.
Tenus d'une main de fer par un Majordome, aucun garde, chasseur de tête ou créature du Paradis ne viendra vous chercher ici et même les autres Entrepreneurs ont interdiction d'y verser le sang, les Pontes y veillent, vous n'aurez donc pas à craindre qu'un assassin vous éteigne pendant votre sommeil. Gardez toutefois bien à l'esprit que cette règle s'applique également à vous, et l'enfreindre, c'est signer son arrêt de mort.
Coût : 1 Zinc

- **La morgue**

Certaines nécrothèques servent de couverture pour marchander la mort d'autrui. Il est en effet possible d'y enregistrer une personne vivante, le coût de gestion servant en fait à financer l'assassinat de celle-ci. Un catalogue est mis à disposition des tueurs à gages dans lequel les « morts en attente » sont consignés. Le tueur à gages sera alors payé à la livraison du cadavre.

Les politiciens peuvent être assassinés à condition d'être dans l'opposition… Mais il existe une exception si les membres d'un gouvernement votent secrètement l'élimination de l'un d'entre eux.

<u>Coût d'un assassinat</u>

- Personne de faible importance (commerçant, comptable, garde...): 3 Zinc
- Personne d'importance moyenne (noble, collectionneur, riche homme d'affaires...) : 10 Zinc
- Personne de grande importance (politicien, chef de faction, chef d'industrie...) : 50 Zincs
- Personne réputée dangereuse (Dieu, créature intelligente surnaturelle...) : 1000 Zincs

- **Les Bureaux de Change**

L'AFEIR est pour une grande partie de ses membres un moyen de gagner sa vie. Une fois les contrats exécutés, les Zincs sont échangés aux Bureaux contre des larves ; le taux de change ne fluctue pas et est de 1000~ le Zinc.

Les Bureaux de Change sont des guichets « privés » situés au sein de certaines banques tout à fait recommandables.

- **Les quartiers de l'AFEIR**

Pour tout ce qui ne concerne pas les services rendus aux Entrepreneurs, l'AFEIR loue des bâtiment dans différentes villes du monde creux au nom de personnalités plus ou moins fantasques, ce qui leur permet de justifier certains aménagements particuliers, comme une superficie bien trop grande pour un seul habitant, une consommation excessive d'énergie ou la mise en place d'issues de secours dérobées. Des membres de l'AFEIR, généralement les Logiciens, sont engagés pour jouer le rôle de prête-nom et faire des apparitions publiques pour donner du crédit à toute cette mascarade. Ces bâtiments servent de caserne pour les Logiciens, de bureaux pour les analystes ou de logements pour tout autre Gestionnaire.

Le plus grand tour de force de l'AFEIR est d'avoir réquisitionné le Palais Duplo, monument historique de Boucan, pour le compte du Ministère des Affaires Intra-urbaines, une administration fictive montée de toutes pièces au milieu du sac de nœuds que représentent les ministères et autres administrations officielles de Boucans. C'est ici que se réunissent les Pontes.



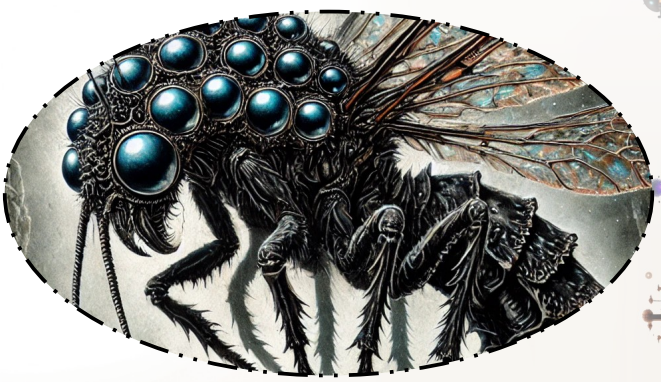
L'AFEIR recrute !

Le Miel de Roche

Aussi étonnant que cela puisse paraître compte tenu de la quantité de plantes et de poisons étranges que le monde creux a à offrir, la drogue se décline sous peu de formes et, au-delà de l'alcool consommé quotidiennement par les habitants, le seul produit que l'on peut qualifier de drogue est le miel de roche.

Qu'est-ce que c'est ?

Le miel de roche est le résultat de la sécrétion produite par les liausaghs, des insectes volants relativement dangereux qui se nourrissent de minéraux de surénalas, des roches bombées que l'on trouve en hauteur à flanc de falaise. Elles se posent en essaim sur les roches et butinent les minéraux à l'abri des prédateurs. Leur corps digère rapidement ces minéraux et expulse les nutriments inutilisés, lesquels tapissent alors les parois de la roche d'une couche de miel luisant.



À l'origine, ce miel était consommé par les chamanes qui l'utilisaient pour acquérir « les connaissances de ce qui n'existe pas encore » lors de cérémonies chamaniques où le sorcier entre en transe sous l'effet du miel et repousse les limites

de son esprit. Cette pratique est doublement dangereuse : au-delà du fait que le miel peut tuer celui qui en consomme trop, il est extrêmement risqué de s'en procurer. Les surénalas sont situés à plusieurs dizaines de mètres du sol et l'ascension est déjà périlleuse en soi, mais une fois les roches atteintes il faut encore réussir à recueillir le miel lui-même en se protégeant des piqûres de liausaghs affamées bien décidées à se débarrasser de vous. Le miel s'oxyde rapidement à l'air libre, le faisant rancir jusqu'à devenir toxique. Il faut donc le placer rapidement dans des récipients stérilisés pour qu'il reste de bonne qualité, exposant ainsi les récolteurs aux piqûres des liausaghs alentours et les incitant à prendre des risques pour récolter du miel de meilleure qualité. On ne compte plus les malheureux qui ont chuté d'une falaise en essayant de récolter le miel.

Bien que dangereuse, cette tradition a perduré jusqu'à aujourd'hui et s'est même démocratisée hors des cercles chamanes pour arriver jusque dans les hautes sphères.

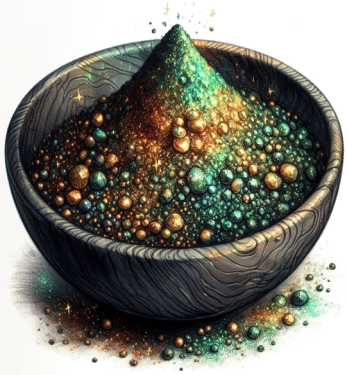
Comment ça marche ?

Il existe plusieurs façons de consommer le miel de roche. Traditionnellement, les chamanes en prennent une cuillerée, ce qui correspond à une haute dose de drogue. L'effet est radical et peut durer une douzaine d'heures pour le gros des effets, avec une redescente étalée sur plusieurs jours. Ce n'est généralement pas la façon la plus populaire de consommer le miel : c'est très coûteux, peu discret et ça fait mauvais genre dans les soirées mondaines.



Généralement le miel est consommé de trois façons différentes en fonction de son budget et de ses préférences.

- Pour les bourses les plus modestes, le miel est filtré puis cristallisé sous la forme d'une fine poudre que l'on ingère directement ou que l'on saupoudre dans de la nourriture.



Le principe actif est très peu concentré et l'effet se fait sentir au bout d'une demi-heure si on le respire ou au bout de deux heures si on l'ingère. L'effet est euphorisant et désinhibant, avec une atténuation des douleurs ; on en trouve d'ailleurs parfois à petite dose dans les antidouleurs. Une perception altérée des couleurs accompagne ces effets, remplaçant les couleurs sombres par une couleur dorée et rendant plus vives les autres couleurs. Durant le pic d'effet du miel, le consommateur se retrouve à « connaître » des choses qui n'existent pas, comme la recette du bœuf bourguignon par exemple. Ces connaissances disparaissent avec les effets du miel mais peuvent être notées pour en garder une trace. De l'avis général, le miel a bon goût et bien que ce ne soit pas légal, il est parfois utilisé pour relever le goût des plats, les faisant passer de « moyens » à « délicieux ». C'est la forme que l'on retrouve le plus couramment dans les bas quartiers car elle est bon marché : généralement une dose coûte entre 5 et 10~. L'effet dure quatre heures, avec le pic d'effet atteint au bout d'une heure et demie et qui dure une heure.

- Le miel peut également être cristallisé sous la forme d'une sucette. La dose est plus forte mais les effets sont progressifs et durent plus longtemps. Les sucettes se retrouvent dans tous les quartiers et sont plus chères que les cristaux, mais restent néanmoins accessible aux bourses modestes. La sucette coûte entre 30 et 60~. L'effet dure 6 heures, le pic d'effet est toujours d'une heure et arrive quatre heures après avoir terminé la sucette.
- La méthode la plus élégante et dispendieuse de consommer le miel est sous forme de baume que l'on applique sur les lèvres. L'effet

est plus fort et il est continu le long de la journée. La perception des couleurs est moins altérée mais l'effet euphorisant et désinhibant est plus fort, et de l'avis général, les « connaissances qui n 'existent pas » y sont les plus intéressantes. Le plus souvent elle est utilisée par les artistes en manque d'inspiration ou par la haute société qui peut s'offrir le luxe d'une consommation régulière. Un stick de baume coûte entre 1000 et 5000~ et correspond à 10 doses. L'effet est de 10 heures, le pic des effets dure trois heures et arrive trois heures après application du baume.

- Il est bien évidemment possible de prendre le miel à la cuillère. Dans ce cas, l'usager perd pied avec la réalité et il faut compter une bonne douzaine d'heures avant de reprendre une pleine possession de ses moyens. Ces effets et le prix prohibitif du miel font que cette méthode est avant tout réservée aux chamanes et à quelques riches artistes pour les « connaissances qui n'existent pas » sans commune mesure avec celles prodiguées par les autres moyens de consommation. Une cuillère coûte 1000~. L'effet dure 24 heures et le pic d'effet est de 7 heures et arrive au bout de deux heures.



C'est légal ? C'est dangereux ?

Le miel de roche est évidemment totalement illégal en raison de ses effets psychotropes, mais également des dangers qu'il représente pour les habitants du monde creux. La récolte elle même est périlleuse et a fait fleurir toute une catégorie de travailleurs désespérés qui se retrouvent à risquer leur vie pour subvenir aux besoins de leur famille. Généralement employés par l'AFEIR, ils sont la dernière roue du carrosse : ils sont souvent livrés à eux-mêmes lorsqu'ils se font prendre en possession de miel par la garde ou qu'ils sont blessés en tentant de le ramener. De l'avis général, le salaire attractif ne couvre pas les risques qu'ils prennent, mais ceux qui choisissent de récolter le miel n'ont, en réalité, pas vraiment le choix.
De plus, le miel induit une fort dépendance et une consommation prolongée a des effets parfois irréversibles sur le corps. On reconnaît les consommateurs réguliers par leur tendance à se racler la gorge, constamment irritée, et à cracher des molards verdâtres sur le sol. De plus, le miel abîme les lèvres qui deviennent noirâtres et craquelées, en particulier lorsqu'on utilise du baume. Quant un consommateur ignore ces signes trop longtemps, les dégâts deviennent

irréversibles : c'est le phénomène de calcification. Des parties du corps, en commençant par la peau, se figent et deviennent dures. On parle alors de « peau de roche ». L'affliction a tendance à s'étendre sur tout le corps et il est préférable de trancher le membre atteint pour prévenir sa propagation. Lorsque c'est un organe vital qui est atteint, on peut procéder à une ablation et le remplacer par un implant, mais même la mécanique ne semble pas épargnée par la calcification, qui vient enrayer les mécanismes de l'implant jusqu'à le rendre dysfonctionnel. Il n'existe aucun remède valable connu à ce jour et les seules solutions sont l'ablation des parties calcifiées ou la transformation en flaque pour les Yfrans qui annule la calcification, échangeant un mal contre un autre.

Lorsqu'une personne cherche à se défaire de cette addiction, on l'envoie dans des « centres de sels », où une cure à base de sels est prodiguée jusqu'à ce que le manque de miel ne se fasse plus sentir. Pour savoir si un Yfran est sous l'emprise du miel, les gardes font passer un test chromatique : une une feuille d'or leur est montrée sur laquelle est tracée une lettre noire et la personne doit lire la lettre au garde. Les personnes sous emprise de miel, confondant les couleurs sombres avec le doré, n'arriveront pas à la distinguer et seront directement arrêtées.

Déterminer la qualité des visions

Lorsque vous consommez du miel, celui-ci vous permet d'acquérir des « connaissances qui n'existent pas ».

Un jet de dé permet de déterminer leur qualité, auquel on ajoute les modificateurs ci-dessous :

Miel en poudre	-1
Miel en sucette	+1
Miel en baume	+2
Miel en cuillère	+5
Pendant le pic des effets	+2
En fin d'effet	-1
Niveau de qualité	-2 à +2
Si Essence supérieure à 3	+1
Si Essence inférieure à -3	-1
Est-on dérangé pendant la concentration ?	-1 à -3

Le tableau ci-dessous permet de jauger le résultat :

0 et moins	Cauchemars, visions désagréables non inspirantes
Entre 1 et 5	Connaissances inutiles mais divertissantes
Entre 6 et 10	Connaissances peu utiles, étonnantes
Entre 11 et 15	Connaissances utiles, originales, extravagantes
16 et plus	Connaissances formidables et révolutionnaires

La concentration pour l'acquisition de connaissances pendant les effets du miel de roche ne peut se faire qu'une seule fois lors de la consommation d'une dose. Il faut donc veiller à bien choisir son moment.

Les Erreurs

Les Erreurs sont monnaie courante dans le Monde Creux, il s'agît de phénomènes inexplicables et inexpliqués, sans doute dus à l'Essence. Ces derniers fonctionnent la plupart du temps comme des pièges.

Les Erreurs sont dangereuses du fait qu'elles sont très difficiles à détecter. Heureusement, chaque erreur a un point faible qui la trahit aux yeux de l'observateur attentif.
On distingue trois types d'erreurs :



- **Les visuelles**, qui déforment la lumière à proximité, ce qui provoque soit un effet de «vague» dans la zone d'erreur, soit un filtre coloré autours de la zone. Il s'agît sans doute des erreurs les plus facilement reconnaissables. L'Erreur visuelle affiche une destination qui n'existe pas.
- **Les auditives**, qui émettent des sons allant d'un sifflement strident à des voix. Elles sont plus difficilement détectables car si certains sons, comme le sifflement strident, sont particulièrement reconnaissables, elles peuvent parfois imiter des bruits de la vie quotidienne et tromper un homme.
- **Les olfactives** sont sans doutes parmi les erreurs les plus pernicieuses : les odeurs qu'elles émettent n'ont, par chance, aucun équivalent dans le monde creux. Cependant, il est rare qu'un promeneur fasse particulièrement attention aux odeurs environnantes sauf si elles sont trop fortes, ce qui n'est pas toujours le cas des erreurs olfactives...

Heureusement il est assez rare de mourir en tombant dans une Erreur, toutes ne sont pas mortelles et certaines sont même bien utiles. La compagnie des Cartes et Compas travaille activement au référencement des Erreurs, ainsi celles qui faisaient des milliers de morts il y a quelques années sont aujourd'hui connues des habitants du Monde Creux. Mais bien entendu, il subsiste de nombreuses Erreurs encore inconnues dans les contrées sauvages attendant gentiment les aventuriers et les explorateurs. La tâche des Carte et Compas est fortement compliquée par le fait que certaines Erreurs se déplacent, il devient alors plus compliqué de déterminer leur cycle de déplacement et il arrive même parfois que certaines apparaissent sans raison apparente connue.

De tout temps, ces Erreurs n'ont cessé de fasciner à la fois les scientifiques et les explorateurs car elles sont synonymes de mystères et peuvent parfois, rarement, dissimuler un trésor, dont on ignore la raison d'être. Mais après tout, l'Erreur dans son ensemble est une absurdité.

Le maître du jeu pourra décider de mettre une Erreur sur la route de ses joueurs dans le cadre d'une partie. Il faut toutefois savoir que les Erreurs ne se trouvent généralement pas dans les lieux trop fréquentés. En fait, c'est un peu comme si elles fuyaient consciemment l'agitation. Ainsi, on les trouvera parfois dans une ruelle déserte, à l'intérieur d'un campement ou dans ses alentours.



Il est bien entendu possible que l'apparition ou la découverte d'une Erreur soit à l'origine d'une rumeur ou d'une quête.
Une Erreur a une durée de vie limitée pouvant aller jusqu'à plusieurs siècles pour les plus durables. Mais celles-ci ne sont pas en voie d'extinction car de nouvelles Erreurs font régulièrement leur apparition.

Liste non exhaustive de quelques Erreurs connues répertoriées dans le monde creux...

Anneau de Ssosog :
L'anneau de Ssosog est une erreur très difficile à repérer car ne présentant que de faibles vaguelettes de chaleur, il est donc très facile de tomber dedans. Et une fois qu'on est entré dans «l'anneau», il est impossible d'en ressortir : on voit la sortie mais on ne peut l'atteindre et on tourne en rond sans savoir pourquoi, même si celui-ci est très petit. Il faut alors se faire tracter depuis l'extérieur... Il semblerait qu'il soit aussi possible de s'en sortir en fixant un objet en argent.
Dans un anneau de Ssosog, on ne vieillit pas et on ne souffre plus de la faim ou de la soif. Les anneaux de Ssosog sont parfois utilisés pour créer des prisons « extrêmes » qui enferment à jamais leurs détenus et finissent par les rendre fous.
Il existe toutefois des intellectuels renommés qui ont choisi par eux-mêmes d'entrer dans un anneau de Ssosog (ou un dédale de Muibe, voir ci-dessous) pour avancer leurs travaux sans être dérangés et sans craindre de mourir de vieillesse ou de maladie avant d'avoir terminé. Ils peuvent parfois y passer des siècles… Et il vaut mieux ne pas oublier qu'ils sont là !

Dédale de Muibe :
La version en «intérieur» de l'anneau de Ssosog, elle consiste en un bâtiment dont il est impossible de sortir une fois la sortie perdue de vue. On ère dans des couloirs infinis jusqu'au moment où (on l'espère) une aide extérieure fera apparaître une sortie en défonçant des murs.

Téléporteur : Transporte la personne qui met un pied dedans vers un endroit plus ou moins éloigné. Ils semblerait que franchir des ponts puisse permettre de retourner de là où l'on vient… À condition de trouver le bon.
Les téléporteurs, une fois identifiés, peuvent être utilisés comme des moyens bien pratiques de se déplacer dans le monde creux, et les différentes armées en ont fait massivement l'usage. Malheureusement, leur destination change au bout d'un délai aléatoire ce qui peut conduire à de fortes déconvenues. Il vaut donc mieux faire preuve de prudence…

Ablateur :
L'ablateur vous prend quelque chose lorsque vous passez à l'intérieur, souvent sans que vous



ne vous en rendiez compte, d'où sont surnom de « voleur ». Certains Ablateurs prennent vos objets précieux, d'autres vos armes, vos larves et certains même votre foie ou votre cerveau. Les cachettes dans lesquelles atterrissent ces objets sont une des principales motivations qui incitent à étudier les Erreurs et à partir à leur recherche. Ce sont parfois de véritables mines d'or. Parfois, elles peuvent être tout près… Mais parfois aussi à l'autre bout du monde creux, où enfouies profondément dans la paroi infinie.

Une fois la destination d'un Ablateur connue, l'Ablateur agit comme un téléporteur permettant d'y faire un aller-retour. Certains en ont donc fait des cachettes précieuses pour leur butin. Mais trouver la destination d'un Ablateur relève de l'exploit.



Le Trou Noir (ou le Vortex) :

Une erreur gravitationnelle qui va tenter de vous attirer en son centre pour vous broyer. On y laisse souvent au moins un bras si on n'y fait pas gaffe.

Les Trous Noirs ont l'avantage de pouvoir être placés dans des réceptacles pour ensuite être déplacés, ce qui permet d'en faire des grenades extrêmement puissantes ou des instruments de torture très cruels.

Le réceptacle à Trou Noir doit toutefois être fait en Xuféore, par conséquent il n'y a généralement que les Dieux qui manipulent les Trous Noirs, les hauts pontes de Fort Ferveur ou la pègre qui s'en est procuré de manière illicite.

Lorsqu'on parvient à en trouver, les Trous Noirs sont généralement utilisés dans la Faille pour se débarrasser des plus puissantes créatures.

Le Four :

Le Four provoque de brusques montées de chaleur pouvant désintégrer complètement un être vivant. C'est l'erreur la plus facile à remarquer à cause de la terre calcinée qui désigne la position de la zone d'erreur.

Le Grand Tout :

Lorsque vous entrez dans le Grand Tout, votre vision se trouble et vous percevez une réalité entièrement différente. Vos compagnons continuent de vous voir, mais vous êtes en réalité ailleurs. La réalité du Grand Tout vous dévoile des informations et des secrets cachés mais peut vous rendre fou.

Plus vous restez longtemps dans le Grand Tout et plus vous en apprenez sur le monde creux, plus vos connaissances s'élargissent, mais plus votre esprit devient instable. La vitesse à laquelle le processus s'effectue dépend de l'Erreur et du personnage. On ne maîtrise pas ce que l'on apprend dans le Grand Tout, mais il est dit que l'on n'en ressort jamais indemne. Il s'agit toujours d'un savoir utile… Et d'un lourd tribut à payer.

Dans une partie, le maître du jeu peut choisir assez librement la manière dont le Grand Tout se comporte. Le joueur qui y entre peut obtenir une information essentielle à sa quête ou simplement un gain de compétence voire d'attribut. Le prix à payer peut être une nouvelle anomalie mentale, une instabilité mentale à gérer par le maître du jeu ou bien une perte de points d'attributs ou de compétence, même si cette piste donne moins d'originalité à la situation.

Le Passé alternatif :

Les Erreurs de type Passé alternatif sont considérées comme les plus précieuses par la

compagnie des Cartes et Compas.
Traverser un Passé alternatif signifie que vous allez remonter le temps et donc retourner dans le passé. Mais attention, ce ne sera pas le passé que vous avez connu. La théorie développée par les scientifiques des Cartes et Compas est la suivante : notre présent serait au croisement d'une infinité de passés possibles et les lignes temporelles alternatives se réduiraient au fil du temps qui passe pour n'atteindre qu'une seule issue possible.
Lorsque vous traversez un Passé alternatif, vous remontez le temps mais en rejoignant une ligne temporelle différente. C'est un passé qui ressemble au vôtre mais n'est pas tout à fait le même. Et plus vous remontez le temps, plus ce passé sera différent.
Ainsi, vous pourriez rejoindre un passé où votre épouse n'est pas la même personne, un passé où vos parents sont différents, un passé où vous avez un autre métier, voire un passé où une guerre qui n'a jamais eu lieu dans le vôtre fait rage.
Il est risqué de traverser un Passé alternatif, mais certaines personnes désespérées décident de le faire pour réécrire l'histoire de leur vie.
Dès l'instant où vous avez traversé l'Erreur, le temps se met à remonter (à une vitesse que vous ignorez mais que des éléments extérieurs comme la lumière ambiante peuvent vous aider à analyser). Il suffit d'en sortir pour que le temps cesse de remonter. L'effet est irréversible, car il n'existe aucun moyen d'aller dans le futur.
Les Passés alternatifs ne sont utilisables qu'un nombre limité de fois, après quoi ils disparaissent.



Le Clavier juge

Le Clavier juge fait le bilan de votre vie. Il sait tout sur vous et vous demande de rendre des comptes. Il ne vous laissera partir qu'une fois que vous aurez payé pour tous vos méfaits.
Vous avez toutefois un moyen de vous défendre : vous pouvez lui répondre en inscrivant à l'aide de ses touches vos justificatifs et vous circonstances atténuantes pour chacune des mauvaises actions qu'il énumère.
En fonction de leur quantité, de leur gravité et vos réponses, la punition peut aller d'une blessure à un membre amputé voire à la peine de mort. Un bagout formidable a toutefois permis à certains de s'en tirer sans une égratignure.
Les blessures infligées par les Claviers-juges ne cicatrisent qu'au bout de plusieurs mois et sont donc des malus durables aux points de vie.

Il est possible d'échapper à un clavier juge si vos compagnons décident d'entrer dans l'Erreur pour vous défendre, ou s'ils parviennent à trouver la source d'énergie du Clavier et en la détruisant. La source est elle-même une très petite Erreur, cela signifie qu'elle est invisible et ne peut se détecter qu'à l'aide d'une concentration très élevée sur l'environnement, en fouillant bien. Il est donc possible de gagner du temps face au Clavier en répondant lentement pendant que vos alliés cherchent la source d'énergie. Mais pas trop lentement non plus, au risque de provoquer son courroux...

Effets météorologiques

Le monde creux a son propre écosystème. Ici, pas de neige ou d'averses.



Bullaison

En période de bullaison, le sol émet de gigantesques bulles faites de mucus blanc qui s'élèvent lentement vers le ciel et collent aux bâtiments. Chaque bulle a une espérance de vie de quelques jours. Les bulles en elles-mêmes ne sont pas toxiques mais il va falloir refaire votre crépis ou votre peinture car elles laissent des traces indélébiles. Marasquale souffre d'un climat de bullaison continu qui contribue à sa spécificité. La bullaison est un climat très impopulaire mais il est profitable aux cultures, car elle rend la terre fertile et fait pousser plus vite les rares plantes du monde creux. Son humidité fluidifie les rouages et nettoie la mécanique. Elle est toxique à forte dose, où elle provoque une irritation des yeux et du système respiratoire tant qu'elle n'a pas séché.

Pluies de cendres

Les pluies de cendres sont fréquentes dans le monde creux. Lorsqu'elles sont denses, elles recouvrent tout le paysage au point qu'il est impossible de reconnaître ce qui se trouve en-dessous et qu'elles constituent un épais brouillard. La cendre peut être noire, grise foncée, grise claire ou blanche. Lorsqu'une pluie de cendre a lieu, on préfère habituellement rester à l'intérieur car la cendre irrite fortement les yeux. Les cendres, bien sûr, ne disparaissent pas toutes seules et il faut beaucoup de main d'œuvre pour balayer les rues dans les grandes villes. En territoire sauvage, c'est le vent qui remplit cet office, mais ça peut prendre du temps.

Flottaison de spores

Les flottaisons de spores sont fréquentes peu après l'apparition du Cuisinier, même si on peut en voir apparaître tout au long de l'Apparition. Lorsqu'elles ont lieu, l'air est fortement chargé en spores et en pollen. Il faut alors porter un masque pour ne pas suffoquer. Les spores sont dangereuses pour le matériel plasmotronique et il faut s'attendre à devoir effectuer des réparations si on sort pendant une flottaison de spores. Les flottaisons de spores ont de tout temps inspiré les poètes, qui voient dans ces nombreuses particules en suspension dans l'air une forme de poésie.

Fractalisme

Le fractalisme est particulièrement redouté par les habitants du monde creux et, heureusement, il est fort rare. Lorsque le fractalisme s'annonce, tout votre environnement devient légèrement angulaire, comme s'il provenait d'un maillage 3D. Même les êtres vivants sont concernés. Toutes les surfaces deviennent alors friables et se subdivisent à l'infini. Un mur pourra alors facilement se retrouver déformé et une armure trouée. Il devient aisé de passer au travers de tout et n'importe quoi. Seule l'amiscitine n'est pas touchée par ces effets. Heureusement, les fractalismes ne durent que quelques heures,

durant lesquelles on se parque chez soi avec anxiété. Dès que le fractalisme se termine, les surfaces reprennent leur constitution d'origine mais gardent la forme qu'elles ont prise.



Brouillard de Chair

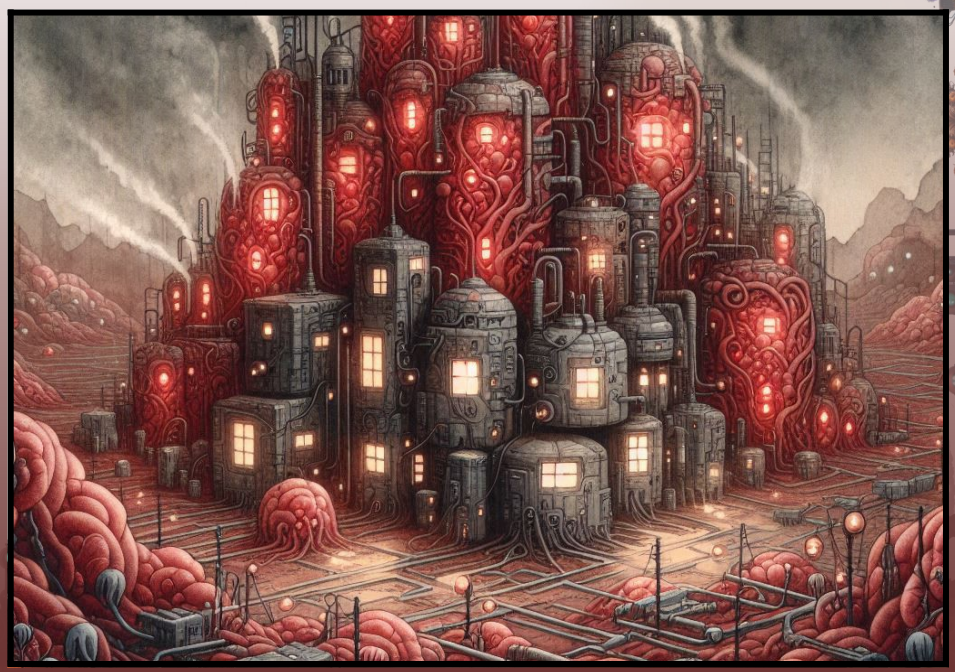
Un brouillard épais et rosé se répand, semblant fait de chair vivante. Il s'attache aux surfaces et les rend molles et pulsatiles, comme si le monde lui-même respirait. Est-il réellement vivant ? On l'ignore, mais on trouve des traces d'organes complets sur les surfaces où il est particulièrement épais. Les brouillards de Chair ont lieu à plus forte fréquence dans le nord du monde creux. Lorsqu'ils ont lieu, la chaleur grimpe. Lorsque l'intempérie s'achève, le brouillard de chair se détache lentement et finit par chuter au sol, laissant derrière lui des surfaces légèrement ramollies.

Sol de larmes

Ce n'est pas de l'eau qui s'échappe du sol, ce sont des larmes : elles sont salées, et s'envolent lentement en direction du Cocon. Lors d'un Sol de larmes, les habitants sont inexplicablement pris de tristesse et de mélancolie. Sans entrain, ils s'interrompent dans leurs tâches, restent dans leurs lits, se recroquevillent et ceux qui étaient déjà au plus mal peuvent aller jusqu'à se suicider. Si l'on colle son oreille au sol, on peut entendre renifler et gémir discrètement, comme s'il y avait quelqu'un derrière ou comme s'il était vivant.

Néantisme

Ce n'est pas du vrai néant, ça ne fait qu'y ressembler (alors tout va bien). Lors d'un néantisme, l'air se charge en particules dont la surface agit comme des miroirs inversés : elles réfléchissent l'obscurité au lieu de réfléchir la lumière. Plus le temps passe et plus la luminosité baisse. Au bout d'un quart d'heure, on n'y voit généralement absolument rien et les néons ou les lampes semblent n'éclairer qu'eux-mêmes. Des sons étranges sont alors clairement audibles. Il est difficile de vous les décrire car, curieusement, personne n'a jamais réussi à le faire. On a coutume de dire que les sons du néantisme sont indescriptibles et ne ressemblent à rien de ce que l'on peut croiser dans la vie quotidienne.
Les néantismes ne sont pas dangereux en eux-mêmes mais peuvent déclencher des catastrophes si l'on est dans un vaisseau vivant, par exemple.



Expressions du Monde Creux



Commence dès maintenant à les mémoriser si tu veux conguer avec les meilleurs méjards du coin !

Un Rince-gosier : désigne un bar, généralement plutôt mal fréquenté, où se rassemble le bas-peuple du Monde Creux pour s'enivrer.

Un planquart : désigne une personne qui fuit ses responsabilités, d'une nature pas très brave.

Un soldard : terme un peu familier qui désigne un mercenaire ou de façon plus générale une personne mandatée pour un boulot.

Scribrouillon : terme péjoratif désignant un écrivain sans grand talent.

On va pas y mettre la gueule : équivalent à "on ne va pas se mouiller".

Méninger : terme un peu familier pour réfléchir à quelque chose, cogiter.

T'es dans le Complot : se dit de quelqu'un dont on sait qu'il prépare quelque chose dans son coin, mais sans savoir quoi.

Un Enclumeur : terme désignant un membre de la milice.

Un Factieux : désigne un membre d'une faction.

Ramasse-crevure : terme péjoratif désignant les membres de la Cabale.

Un mocheron : une personne bien moche.

Pousse-pouak : insulte pas trop méchante, voir parfois affectueuse.

Pouak : exclamation grossière

Une vachiure : terme péjoratif pour parler d'une personne qui nous est désagréable.

Avoir le nez carré dans son cul : se dit d'une personne égoïste.

Se faire découaquer : se dit quand une personne va être passée à tabac ou exécutée.

Un cameur : un type qui revend de la drogue.

Une tige : drogue à fumer.

Un méjard : un dur à cuir.

Une delette : façon familière de parler d'une fille attirante.

Un bouffoir : équivalent d'un fast-food dans le monde creux.

Un larvonnet : désigne un marchand grippe-sous, terme plutôt moqueur voire affectueux.

Un rusard : personne qui joue souvent des mauvais tours, se dit aussi d'un marchand aux pratiques quelque peu douteuses.

Un Dieu-dit : un type qui se prend trop au sérieux, qui se donne trop d'importance.

Bidant : adjectif, désigne quelque chose ou quelqu'un qui a ou est destiné à échouer.

Tu pars mal/Tu pars trop loin : se dit pour interrompre quelqu'un qui parle de choses dont il ne devrait pas parler ou qui parle simplement trop et tient des propos ayant peu d'intérêt.

Il/elle est frais (fraîche) : se dit d'une personne attirante.

Du cercle : se dit d'une solution ou d'une méthode radicale.

Conguer : prendre du bon temps.

Un bidard : un type drôle.

Pouaquer : sentir mauvais.

Se couler les tripes : picoler.

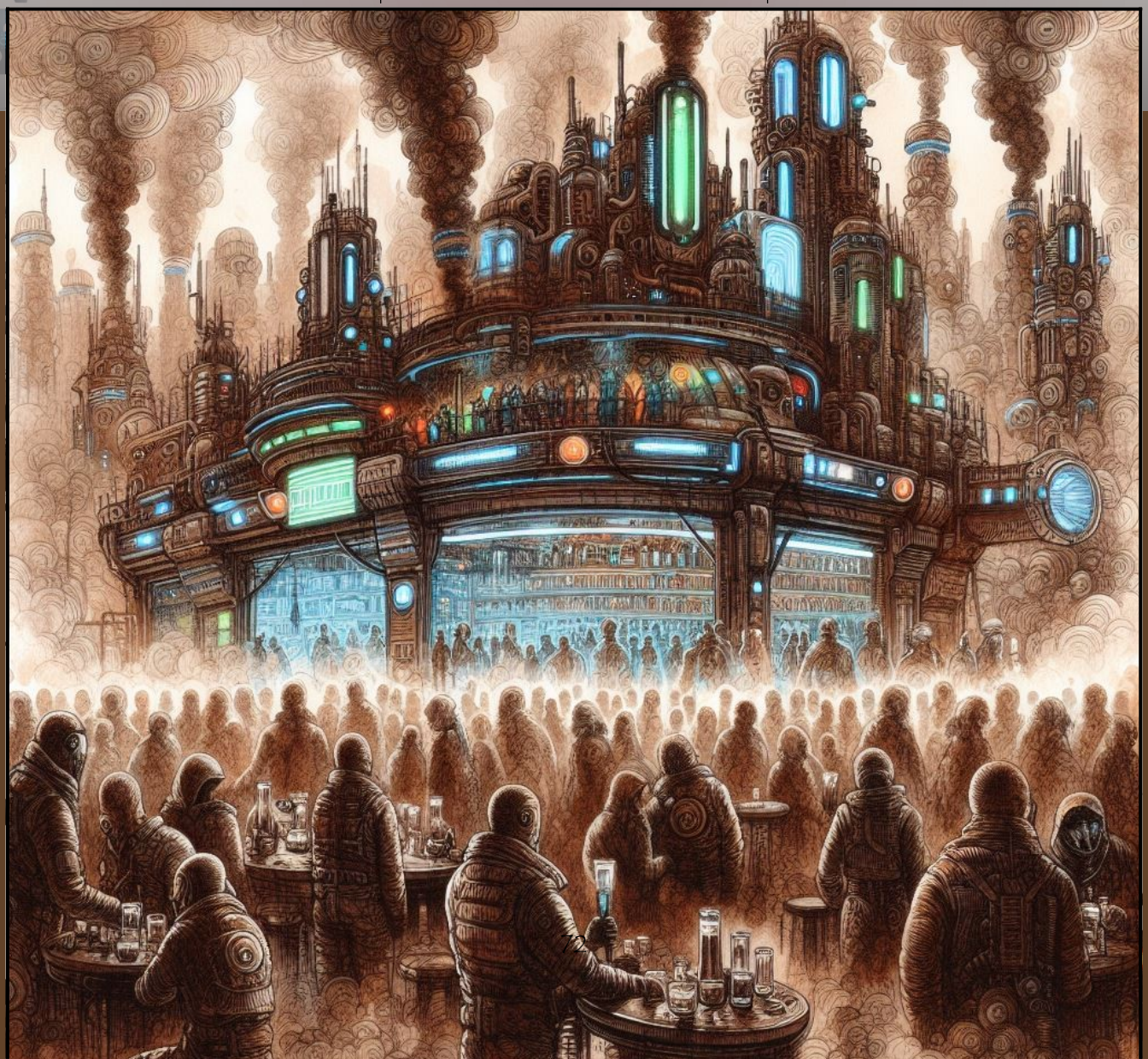
Détripailler : vomir.

Couiner : pleurer.

Agripper : attirer, se dit surtout pour les objets.

Tripailler : dépenser son argent outrageusement, de manière inconsidérée.

Éteindre quelqu'un : assassiner quelqu'un.





Jouer une partie dans le monde Creux

Le monde creux est structuré autour des conflits inter-raciaux qui cimentent les relations sociales. Les Yfrans, en position dominante dans la société, écrasent les Mutants, les Golems et les Az qui nourrissent une détestation prononcée envers ces derniers. Les Dieux, au sommet de la hiérarchie sociale, sont vénérés par les Yfrans et n'ont aucun effort à faire pour voir leur autorité appliquée. Les Symétriques aspirent au statut des Dieux sans y parvenir. Le sentiment patriotique et de solidarité raciale est fort dans le monde creux.

Lors d'une partie, il est recommandé d'établir des liens suffisamment solides entre les personnages pour justifier une alliance entre ces derniers s'ils ne sont pas issus de la même race. L'idée générale est que les joueurs constituent un groupe qui avance ensemble, mais un groupe désorganisé, désuni et dont les membres sont mus par des intérêts divergents, qui donneront inévitablement lieu à des moments de conflits et des séparations momentanées.

C'est l'agencement entre ces conflits interpersonnels (que les anomalies mentales et



physiques n'aident pas) et sociaux, la bizarrerie du monde creux et le devoir de chacun, probablement subi pour la majorité, qui créeront les situations de jeu d'une partie.

Les intérêts contradictoires des personnages pourront les amener à être secrets et à ne pas tout se dire. L'une des clefs de ces mystères inter personnels est le Complot, dont l'existence ne doit pas être révélée à un non-Mutant sous peine de mort. Les autres groupes, comme l'Égide ou les villes-États, peuvent avoir leurs secrets également. Les Az ne seront pas non plus enclins à tout partager, et les Dieux ont leur civilisation bien à eux, qui ne partage rien avec le reste du monde, ce qui les conduit naturellement à rester distants. Ces jeux de secrets, que chacun cherche à préserver mais aussi à percer à jour chez les autres, jouent pour une part importante dans les enjeux : si les objectifs des personnages se rejoignent, ce sont rarement pour des raisons communes.

Les personnages du monde creux ne sont, pour la plupart et sauf indication contraire, pas des héros. Ce sont des individus banals issus du quotidien, qui vont œuvrer pour leurs intérêts égoïstes personnels et de caste ou de race. Tous un peu dingues, ils sont conçus pour échapper aux archétypes des histoires d'aventure.
Au fil des parties, ils seront amenés à progresser, leurs compétences s'amélioreront ainsi que leur notoriété, mais le système de jeu a été pensé pour qu'ils ne deviennent pas des surhommes : leurs points de vie n'augmenteront pas, ou de façon marginale, et les plus grands dangers du monde creux le resteront à jamais. C'est par la coopération qu'ils obtiendront leurs plus grande victoire, en unissant leurs forces contre les adversaires les plus redoutables et les plus grands dangers. Une coopération souvent vécue amèrement par des personnages égoïstes, jaloux et racistes, mais une coopération néanmoins. Les relations entre les différents personnages ne pourront donc jamais se transformer en simple camaraderie, en amitié sincère.

Combattre dans le monde creux n'est pas un automatisme : vos personnages ne sont pas forcément des guerriers et les combats ne rapportent pas plus à vos personnages que d'autres interactions. Ils ont leur vie quotidienne et leurs attaches et ne souhaitent pas forcément la quitter pour partir en quête de la grande aventure. C'est pourquoi les « carrières » ou « castes » sont à considérer comme des éléments constitutifs du personnage (bien qu'ils soient parfois vagues) et non uniquement comme des modificateurs de caractéristiques.



La bizarrerie du monde creux est à exacerber par le maître du jeu et constitue un point essentiel d'une partie réussie. Le bizarre fait partie du quotidien des habitants et, bien entendu, s'ils y sont habitués en partie, l'aventure doit les amener à faire des expériences qui les dépassent.
Même les dispositifs plasmotroniques ont des comportements souvent singuliers : ce sont ici des objets naturels, puisque le monde creux est d'origine mécanique et que la mécanique y pousse spontanément. Il n'y a en revanche pas d'ordinateurs à proprement parler dans le monde creux et les écrans sont des objets de décoration.



Le monde creux est un monde de petite taille mais dont les personnages ne possèdent finalement aucun tenant ni aboutissant, c'est un espace clos entouré d'une infinité d'inconnu, où la science est hasardeuse et expérimentale, où la fable côtoie la science, et dont la faune et la flore constituent des obstacles à dompter, où des créatures, objets ou personnages créent la surprise régulièrement. Les artefacts et les machines dépassant l'entendement des personnages ne doivent pas être galvaudés mais ne sont pas particulièrement rares. Une aura de mystère doit planer notamment dans les lieux sauvages.

Le maître du jeu est toutefois invité à ne pas trop se prendre au sérieux et à donner un peu de légèreté à l'ambiance par moments.

Exemples de scénarios possibles

- **Assassinat d'une personnalité gênante**, pouvant être motivée par du racisme, de la compétition, une faction…
- **Exploration de la paroi infinie du monde**

creux : ramener un artefact mystérieux, devoir coopérer dans les profondeurs et faire face à des mystères terrifiants et troublants.

⩥ **Préparer et mener une bataille dans la Faille :** récupérer de l'armement, planifier une stratégie, affronter les pires créatures du monde creux, peut-être s'infiltrer dans celle-ci pour en découvrir les secrets (partie pour personnages de haut niveau).

⩥ **Enquête au service d'une faction ou des Dieux :** trouver les raisons de la disparition d'une personnalité importante. A-t-elle été assassinée ? Pour quels motifs ? Est-elle partie quelque part pour des motivations inavouables ? Peut-être s'est-elle transformée en quelqu'un d'autre à l'aide de l'Œuf ?

⩥ **S'introduire à Fort Ferveur** pour le compte du Complot, d'une ville rivale ou d'une faction. Éventuellement, s'introduire dans le Cocon avec un groupe de non-Dieux. La mission peut exiger de ramener un objet important, de percer à jour des secrets, de détruire quelque chose.

⩥ **Influencer une décision politique importante** dans une ville importante, en soudoyant un représentant politique, en l'éliminant, en le remplaçant.

⩥ **Réparer une panne dans le Radiateur**, ce qui peut signifier récupérer de bons composants plasmotroniques quelque part dans le monde creux, rabibocher les techniciens issus de villes différentes qui peuvent être en colère les uns contre les autres, apaiser les tensions entre cités… Et peut-être même négocier avec le Grand Radiant.

Bien entendu, ce ne sont que quelques pistes. Le monde creux est également propice à des campagnes de plus longue haleine et plus libres, qui donneront aux joueurs l'occasion de prendre le temps de construire leurs vaisseaux vivants ou leurs véhicules, d'améliorer leur équipement, de nouer des contacts avec des gens importants et de changer la face du monde.




RÈGLES DE BASE



Un principe de base : aller au plus simple.
Tout est géré avec un unique dé à 6 faces ! (nommé « D6).

Faire le jet d'une compétence

Pour faire le jet d'une compétence, on lance le D6 et on y ajoute le score de la compétence.
Par exemple, Fernand-Hubert a 4 en Dextérité. Pour faire un jet de DEX, il lance le dé et obtient 5. Le résultat de son jet est de 5 + 4 = 9.

Si le score est négatif, le calcul se déroule de la même façon :
Par exemple, Fernand-Hubert a -2 en Intelligence. Pour faire un jet d'INT, il lance le dé et obtient 5. Le ésultat de son jet est de 5 + (-2) = 3.

Tableau de difficulté des jets :

Très facile	Aisé	Moyen	Difficile	Très difficile	Épique
0	3	6	9	12	15

Succès et échecs critiques



Lorsque le dé tombe sur un 6 ou un 1, on parle de critique (succès dans le cas d'un 6, échec dans le cas d'un 1).
Pour un 6, le joueur double le total obtenu.
Pour un 1, le joueur divise par deux le total obtenu, arrondi au supérieur.

Les succès critiques sur un jet réussi et les échecs critiques sur un jet manqué doivent avoir un impact sensible sur le déroulement du jeu. Il ne doit pas simplement s'agir d'une réussite aisée ou d'un échec loin du résultat espéré. Le maître du jeu est invité à imaginer des conséquences notables, surprenantes ou amusantes lorsque cela arrive, notamment lors des combats afin qu'elles contribuent à leur donner une forme de scénarisation.

Exemples

- *Fernand-Hubert doit franchir un trou en sautant. Il a 2 en Acrobatie. Pour faire un jet, il lance le dé et obtient 1. Le résultat de son jet est de 1 + 2 = 3, mais comme il a un échec critique, il divise par deux le résultat : 3/2 arrondi au supérieur = 2. Le score à atteindre était de 5. Il échoué et, en plus, ayant fait trembler toute la structure, une partie du plafond s'écroule sur sa tête, l'immobilisant pour quelques minutes et lui infligeant 2 points de dégâts.*

- *Yvonne effectue un coup de serpe. Elle a 4 en Armes légères. Elle fait un jet et obtient un 6. Le résultat de son jet est 4 + 6 = 10, le tout multiplié par deux puisqu'elle a fait un succès critique, ce qui donne 20. Le score d'esquive naturelle de sa cible était de 4, elle a donc largement réussi. Elle touche sa cible et, en plus, grâce à son succès critique, celle-ci tombe en arrière et se trouve immobilisée pour le prochain tour.*

- *Casimir attaque à l'aide de sa sarbacane. Il a 3 en Armes de tir. Il lancé le dé et obtient 6. Le résultat de son jet était de 3 + 6 = 9, que l'on multiplie par deux pour obtenir 18. Mais il cherche à atteindre un moucheron à l'autre bout de la ville, et ça ne suffit pas, il fallait faire 99 ! Malgré son succès critique, il ne touche pas le moucheron, et son succès critique ne lui apporte rien particulier, parce qu'il a échoué.*

- *Paulette entreprend de faire un tableau pour une exposition. Elle fait un jet de Création artistique, compétence pour laquelle elle a 7. Le résultat de son jet est un 1. Le résultat de son jet est donc de 7 + 1 = 8, que l'on divise par deux à cause de son échec critique. Elle fait 4, et réussit puisque le score à atteindre était de 3. Malgré son échec critique, il ne se passe rien de particulier, parce qu'elle a réussi son jet.*

S'affronter entre joueurs

Vous le constaterez certainement rapidement, les personnages que vous incarnez ne tarderont pas à s'affronter, s'engueuler, s'intimider, se tromper ou même se voler les uns les autres. C'est normal : cela fait partie de l'essence même d'une partie dans le monde creux !
Lorsque deux joueurs s'opposent sans combat, ils vont chacun devoir faire un jet pour savoir qui l'emporte. Le joueur qui effectue l'action fait son jet normalement. Le joueur destinataire de cette action effectue alors un contre-jet, qui est un jet de l'attribut lié à la compétence utilisée par le premier joueur, auquel on peut ajouter un bonus ou malus en fonction de la situation, déterminé en accord avec le maître du jeu.

Exemples

- *Xos veut persuader Bidim de l'aider, alors que Bidim n'a pas envie. Xos fait un jet d'Eloquence (Charisme) et obtient 5 à son jet. Bidim fait alors un jet de Charisme, dont le résultat est 4. Mais il obtient +2 à son jet, parce que Bidim déteste Xos et n'a vraiment, vraiment pas envie de l'aider. Finalement, c'est Bidim qui l'emporte, Xos n'a donc pas réussi à le persuader.*
- *Brôj veut dérober un objet à Sixiasie. Il fait donc un jet de Vol à la tire (Dextérité), auquel il obtient 6. Sixiasie fait donc un jet de Dextérité, elle obtient 3. Elle se méfiait un peu, mais était occupée à discuter avec Gjoug pendant le vol, elle n'a donc pas de bonus à son jet. C'est un succès, Brôj est parvenu à voler l'objet à Sixiasie sans qu'elle ne s'en rende compte.*

Mettre le paquet

Une fois par jour, il est possible de « mettre le paquet ». Lorsqu'il désire le faire, le joueur doit le préciser avant de lancer ses dés. Il lui sera alors possible de faire un second lancer et prendre le meilleur score des deux.





Les combats

Actions et demi-actions

Les combats sont gérés en tour par tour : chaque combattant agit l'un après l'autre, dans l'ordre de l'initiative la plus haute à la plus basse. Les personnages peuvent faire une seule action par tour, mais certaines armes ou actions rapides prennent seulement une demi-action. Lorsque les deux mains sont utilisées (par le port d'une arme, par exemple), les demi-actions deviennent des actions entières.

Exemples de demi-actions possibles : recharger, se relever, ouvrir une porte, utiliser un objet, activer un interrupteur…

Déterminer l'esquive naturelle

L'esquive naturelle est une votre aptitude à éviter les attaques physiques sans faire d'effort, sans consommer de temps, au naturel, en vous battant.
Elle est déterminée par la moitié de votre Dextérité, arrondie au chiffre inférieur. Elle peut donc être négative si votre Dextérité est négative.
Par exemple, Fernand-Hubert a 4 en Dextérité. Son esquive naturelle est de 2.

N'oubliez pas d'appliquer le modificateur d'armure (voir page suivante).

On considère qu'un tour dure environ 6 secondes.

Calculer le « toucher » d'un coup

Le toucher est la condition qui doit être réussie pour qu'un coup porté atteigne sa cible. Une fois qu'elle est remplie, on peut passer au calcul des dégâts. Le toucher est simple à déterminer : on lance le D6, on y ajoute le score de la maîtrise de l'arme (ou la Dextérité pour une créature / un PNJ) et on retire l'esquive naturelle de la cible.
Si le résultat dépasse 0, c'est réussi !

Par exemple, Fernand-Hubert a 3 en maîtrise de son arme. L'esquive naturelle de son adversaire est de 2. Il lancé son dé et obtient 4. Le calcul est donc : 3 + 4 – 2 = 5. Son coup touche la cible.

Il est possible de viser une partie spécifique pour des effets laissés à l'appréciation du Maître du jeu, avec un malus selon la taille de la partie ciblée.

L'ordre des actions est déterminé par l'Initiative. L'Initiative correspond à votre score en Dextérité, auquel peuvent s'ajouter des bonus en fonction de votre équipement ou d'états particuliers.

Armure lourde ou légère ?



L'armure légère n'inflige aucun malus, car le personnage peut bouger normalement lorsqu'il la porte.
L'armure lourde inflige un malus de -2 à l'esquive (naturelle ou non), car le personnage est ralenti dans ses déplacements. La vitesse de course est également diminuée de moitié et il n'est plus possible de nager.
Un personnage sans armure (nu ou avec des vêtements très légers) obtient un bonus de +1 à son esquive et à ses jets liés à la Dextérité.

Par exemple, Fernand-Hubert est attaqué par un ennemi. Sa dextérité est de 4, son esquive naturelle devrait donc être de 2, mais il porte une armure lourde, elle fait donc descendre le score à 0.

Inventaire en deux parties

Sur votre fiche de personnage, votre inventaire est divisé en deux parties : ce que vous portez sur vous et ce qui est rangé. Les objets que vous portez sur vous sont accessibles immédiatement. Vous n'utilisez qu'une demi-action correspondant à l'utilisation de l'objet lui-même. Les objets rangés requièrent une action complète, c'est-à-dire un tour complet, pour être retrouvés, suite à quoi il vous faudra encore consommer une demi-action pour les utiliser.

Choisir d'esquiver



Il est possible de préparer une esquive pour les attaques du prochain tour, si l'on sent que celles-ci seront dangereuses. Il faut alors simplement effectuer un jet d'Esquive.

Ce jet sera un malus au toucher des adversaires. L'esquive consomme **une demie-action**.

Par exemple, Fernand-Hubert a décidé d'esquiver au prochain tour. Il a 5 en Esquive, et fait 3 à son jet. Le résultat donne 5 + 3 = 8. Ses attaquants subiront un malus de -8 à toutes leurs attaques au tour prochain.

Remarque : l'esquive ne fonctionne pas contre les sorts.

Calculer les dégâts d'un coup

Pour calculer les dégâts, c'est très simple, on jette le D6, on ajoute le score de dégâts de l'arme. On retire ensuite la défense de l'adversaire, déterminée par son armure.

Par exemple, Fernand-Hubert a touché avec sa hache. Sa hache fait (FORCE + 4 en dégâts). Il a 4 en Force, ce qui donne 8. Il jette son dé, et obtient 3. Le résultat donne 8 + 3 = 11. L'armure de son adversaire est de 5. Ce dernier subit donc 11 – 5 = 6 points de dégâts.

Armes à une ou deux mains, et nombre d'armes portées

Manier une arme à deux mains avec une seule main…

Est possible, mais avec un malus de -4 au toucher et aux dégâts.

Manier une arme à une main avec deux mains (ou plus)…

Est bien sûr possible. Donne +2 au toucher et +2 aux dégâts. On peut ajouter des mains supplémentaires à la première pour +1 au Toucher et +1 aux dégâts par main. Sans arme, on peut donner un unique coup avec toutes ses mains/tentacules sur le même principe.

Manier plusieurs armes…

Est possible, mais chaque arme subit un malus de -2 au toucher et -2 aux dégâts. Ainsi, une personne maniant 3 armes (si elle dispose de trois bras) aura -4 à son toucher, et -4 aux dégâts infligés. Même chose pour les bras ou tentacules sans arme.
L'avantage significatif de l'usage de plusieurs armes est de pouvoir multiplier les attaques, qui peuvent cibler chacune des adversaires différents, même si elles sont plus faibles et hasardeuses. **On considère alors qu'en une action, le joueur attaque avec toutes ses armes/mains/tentacules les unes après les autres.**

Se déplacer

On considère qu'un personnage se déplace d'environ 3 mètres en une demie-action.
Il peut utiliser bien entendu son tour complet pour se déplacer de 6 mètres.
Il s'agit d'un déplacement sans courir. Courir se fait avec l'action spéciale « Élan » qui permet un déplacement deux fois plus rapide à condition de réussir un jet, à consulter dans la section des Actions spéciales, page 86.



Blessures superficielles, blessures graves et guérison

Considérez votre santé comme divisée en deux parties égales : lorsque vous perdez des points de vie, toutes les blessures qui n'entament que la première moitié de vos points de vie (arrondie au supérieur) sont considérées comme superficielles. Les points de vie perdus lorsque vous en avez moins de la moitié sont considérés comme des blessures graves.

- Tant que vous n'avez que des blessures superficielles, les points de vie se récupèrent lorsque vous dormez, à raison de 6 + CON pour une nuit complète. Guérison avec Premiers secours (Bricolage sur les Golems).

- Si vous avez subi des blessures graves, votre état ne s'améliore que d'un seul point de vie par nuit complète : il vous faudra l'intervention d'un médecin (ou d'un jet de compétence réussi en Médecine / Mécabotanique sur les Golems) pour faire remonter les points de vie. Dès que ces derniers ont atteint la moitié du total, on considère qu'il ne reste plus que des blessures superficielles. Si vous êtes porteur de blessures graves, vous subissez -2 à tous vos jets.

Lorsque vous subissez une blessure qui fait basculer votre état à celui de blessures graves, on peut tirer au dé le type de blessure que vous avez subi afin de créer des situations ou handicaps particuliers :
1 : hémorragie ; 2 : à une jambe ; 3 : à un bras ; 4 : à la tête ; 5 : au torse ; 6 : dans le dos

À l'article de la mort

Lorsque les points de vie atteignent zéro, le personnage n'est pas immédiatement déclaré comme mort. On considère alors qu'il est plongé dans le coma, et qu'il lui faut un dernier coup avant de rendre l'âme ; un coup dont les dégâts importent peu, mais qui ne doit pas être entièrement absorbé par les protections du personnage.

Un personnage à l'article de la mort doit être guéri de la même manière que s'il était blessé au stade de blessures graves (donc à l'aide d'une compétence Médecine ou Mécabotanique selon les cas). Les soins doivent être administrés rapidement, dans les minutes qui suivent, sans quoi le personnage mourra et ira faire un tour au Paradis.



Bien entendu, cette mécanique s'applique aussi aux créatures et personnages affrontés par les joueurs.

Si le coup qui amène la quantité de points de vie du personnage à zéro est particulièrement violent (par exemple, une explosion ou une chute depuis un dirigeable), on peut décider de le faire mourir directement sans passer par la case « à l'article de la mort. »

L'ESSENCE : CONSOMMATION ET RÉCUPÉRATION

Les Points d'Essence (PE) représentent votre réservoir de pouvoir magique. Grâce à eux, vous pouvez :

- lancer des sorts, dont le coût est égal à leur niveau multiplié par 6 (un sort de niveau 3 coûte 18 PE),
- utiliser des compétences liées à l'Essence. Le coût en Essence de cette utilisation est égal au score qu'il faut atteindre avec le jet (quel que soit le résultat du jet). Si le score à atteindre est nul, aucun PE n'est consommé. S'il est négatif, on ne regagne bien sûr aucun PE !

Contrairement à la santé, l'Essence ne se régénère pas lorsque vous dormez. La nourriture est le carburant de l'Essence, et ce n'est qu'en mangeant que vous pourrez retrouver vos forces magiques. Une sensation de faim grandissante vous envahit par ailleurs à mesure que vos PE diminuent, la fringale devenant absolument insupportable lorsqu'ils atteignent zéro, même si vous venez de manger.

On considère qu'un repas complet (composé d'une entrée, d'un plat principal et d'un dessert) vous fait reprendre la moitié de votre Essence totale.

Il n'existe aucune alternative connue à la récupération de l'Essence. Il est donc habituel de croiser des sorciers obèses dans le monde creux, qui auront dû sacrifier leur santé pour pouvoir lancer de grandes quantités de sorts, notamment pendant les périodes de guerres. Un sorcier partant sur le champ de bataille a généralement les poches pleines de nourriture afin de s'assurer une réserve d'Essence suffisante en cas de problème. Il n'y a aucune limite à ce que peut ingurgiter un grand sorcier contraint de lancer de nombreux sorts de haut niveau !

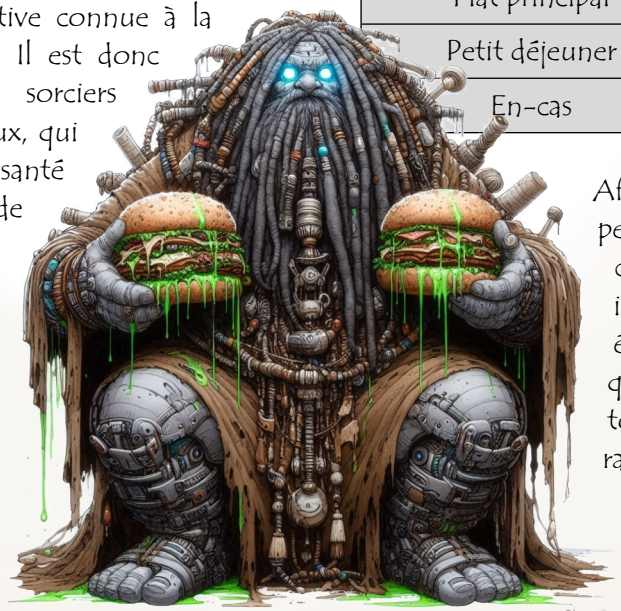
S'il est contraint de manger très rapidement pour régénérer ses PE, un sorcier peut effectuer un jet de Constitution afin de déterminer sa capacité à ingurgiter de grandes quantités de nourriture sans rechigner. Partir au combat à jeun est, soulignons-le, une très bonne idée.

Les mages soucieux de leur ligne ont donc des modes de vie ascétiques lorsqu'ils ne pratiquent pas la magie, ou bien font beaucoup de sport.

De nombreux gourmands et gourmets se sont tournés vers la magie afin de trouver une bonne occasion de s'en mettre plein la panse…

Au cours d'une partie, la récupération de PE (Points d'Essence) est laissée à l'appréciation du maître du jeu selon les situations, mais ce tableau pourra servir de guide pour trancher rapidement sur ces questions :

Type de plat	Quantité de PE récupérés
Repas complet	Moitié
Entrée ou dessert	Huitième
Plat principal	Quart
Petit déjeuner	Huitième ou quart
En-cas	1 PE



Afin de fluidifier le jeu, les personnages qui consomment des PE sont invités à noter ce qui équivaut à la moitié, au quart et au huitième de leur total de PE, à moins d'être rapides en calcul mental…

Actions spéciales

Se battre avec subtilité

PA = Points d'Action ● T = Toucher ● STAT>STAT = Jet du personnage vs jet de la cible ● EN = Esquive Naturelle

Nom	Réussite	Échec	Condition	Malus	Coût
Désarmer	Fait tomber l'arme de la cible au sol.	Aucun effet	C.arme > C.arme ou DEX	Aucun	1 PA
Assommer	Dégâts /2, assomme si dgts > PV Max /4.	Aucun effet	Normal	-3T	1 PA
Bousculer	La cible est repoussée 2 mètres plus loin	Aucun effet	FOR > FOR	Aucun	½ PA
Renverser	La cible tombe au sol	Aucun effet	Bagarre > Bagarre ou FOR	Aucun	1 PA
S'agripper	La cible est agrippée et immobilisée.	Aucun effet	FOR > FOR	Aucun	1 PA
Se dégager	Annule « agrippé » et « pris en otage »	Aucun effet	FOR > FOR	Aucun	½ PA
Prise d'otage	La cible est « prise en otage »	Aucun effet	FOR/DEX > FOR/DEX	Aucun	1 PA
Coup d'estoc	Dégâts avec malus de -5 en armure à la cible	Aucun effet	Normale	-2T	1 PA
Attaque sautée	Dégâts +2, bonus de +2 EN au prochain tour	Aucun effet	Normale	-1T	1 PA
Coup de crosse	Inflige le quart des dégâts	Aucun effet	Distance ≤ 1m	Aucun	½ PA
Lancer offensif	Dégâts /portée / toucher selon type. Arme au sol	Arme au sol	Projectiles selon type	Selon type	1 PA
Contre-attaque	Annule les dégâts de la prochaine attaque subie et inflige à l'attaquant une attaque inévitable	Prochaine attaque subie inévitable	C.arme > C.arme ou DEX	Aucun	½ PA
Attaque sournoise	Les dégâts ignorent l'Armure adverse	La cible vous repère et joue son tour	DEX > PER	Aucun	½ PA
Moulinet	Dégâts / 2 à toute cible à portée	Aucun effet	FOR > selon nbre cibles : 0 si 1 / 3 si 2 / 6 si 3 ou 4 / 9 si 5 ou 6 / 12 si >6	Aucun	1 PA
Attaque frénétique	1 Attaque supplémentaire (1 fois par tour)	Aucun effet	DEX > DEX	-1PA tour suivant	0 PA
Feinte	+2 au T à la prochaine attaque subie par la cible	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Élan	Distance parcourue x 2	Chute à terre	Course > mètres/2	Aucun	½ PA
S'interposer	Subit l'action visant la cible choisie à portée	Le personnage se déplace mais n'arrive pas à temps	Course selon distance cible : 0 si < 1m / 3 si < 2m / 6 si < 3m / 9 si < 4m / 12 si > 5m	Aucun	½ PA
Dégainement éclair	Vous sortez votre arme gratuitement	Le dég. de l'arme coûte 1 Action	DEX selon coût du dég. 6 si ½ PA / 12 si 1PA	Aucun	0 PA
Concentration	PA restants reportés au prochain tour, cumulable	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Vigilance	Attaque prior. sur tout adversaire entrant au CàC	Aucun effet	DEX > ennemis x2	-5 EN	1 PA
Endurer	Armure +2 jusqu'à votre prochain tour	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Se jeter à terre	Vous vous retrouvez au sol	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Se relever	Vous remet sur pied	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Chevaucher	La cible est « chevauchée »	Vous chutez au sol	Acrobatie > FOR/DEX	Aucun	1 PA
Se rouler au sol	Annule « Chevauché » / dissipe les flammes	Aucun effet	FOR/DEX > FOR/DEX	Aucun	1 PA
Esquiver	-1 x (ESQ) aux jets de T adverses, pendant 1 tour	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Ramasser un objet	L'objet est dans vos mains	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Shooter	L'objet est envoyé FOR x mètres plus loin	Aucun effet	Aucune	Aucun	½ PA
Feindre la mort	Les adversaires vous croient mort.	Vous chutez au sol	Spectacle > PER	Aucun	½ PA

En détails

Désarmer

Coût : 1 PA

Condition : jet de la compétence de l'arme manipulée, opposé à un jet de la compétence de l'arme manipulée de la cible, ou Dextérité si la compétence n'existe pas.

Ne fonctionne qu'au corps à corps, permet de priver un adversaire de son arme, qui tombe au sol. S'il n'en manipulait qu'une, il est bien entendu désarmé, et s'il en manipulait plusieurs, il en a une de moins. Dans ce cas, au moment du jet, le personnage choisit l'arme qu'il veut faire tomber.

Assommer

Coût : 1 PA

Condition : jet de toucher habituel.

Ce coup est destiné à ne pas être létal, et n'est donc pas donné à pleine force : il n'inflige que la moitié des dégâts d'une attaque normale, arrondis au supérieur. Si les dégâts sont supérieurs au quart de ses points de vie maximaux de la cible, celle-ci est assommée et ne se réveillera pas avant une dizaine de minutes.

Bousculer

Coût : ½ PA

Condition : jet de Force opposé un jet de Force de la cible.

En cas de réussite, la cible, qui doit être à portée de mains, est repoussée deux mètres plus loin, sans subir de dégâts ni de malus.

Renverser

Coût : 1 PA

Condition : jet de Bagarre opposé à un jet de Bagarre ou de Force de la cible.

En cas de réussite, la cible, qui doit être à portée de mains, tombe au sol sans subir de dégâts ni de malus. Elle devra se relever (coût : une demie action) lors de son tour.

S'agripper

Coût : 1 PA

Condition : jet de Force opposé à un jet de Force de la cible.

En cas de réussite, le personnage s'agrippe à la cible, qui doit être à portée de mains. En général, il s'accroche à son dos. La cible est alors immobilisée et ne peut porter des attaques au personnage qu'avec un malus de -3 au Toucher et aux dégâts. Le personnage est également immobilisé jusqu'au moment où il relâche son emprise, ou bien jusqu'au moment où la cible s'en libère.



Se libérer

Coût : ½ PA

Condition : jet de Force opposé à un jet de Force de la cible.

Cette action permet de se libérer de l'emprise d'un attaquant agrippé à soi ou ayant commis une prise d'otage sur soi. En cas de réussite, le personnage est libéré de cette emprise mais reste au corps à corps avec l'agresseur.

Prise d'otage

Coût : 1 PA

Condition : jet de Force ou Dextérité (au choix) opposé à un jet de Force ou Dextérité (meilleur score) de la cible

Le personnage est collé à la cible, l'arme à feu sur la tempe ou l'arme blanche plaquée sur la gorge, la menaçant d'une mort immédiate.

Pour réussir ce jet, il faut avoir la possibilité de se faufiler jusqu'à la cible sans être vu, par exemple en arrivant dans son dos ou en étant invisible. La prise d'otage est un échec forcé si la cible n'a pas l'intelligence de comprendre la situation dans laquelle elle se trouve, si elle n'a pas le tempérament suffisamment raisonnable pour faire profil bas, ou encore si elle se pense suffisamment puissante pour ne pas craindre cette attaque à bout portant.

En cas de succès, la cible est immobilisée et ne peut se libérer qu'en utilisant l'action « se libérer ».

Coup d'estoc

Coût : 1 PA

Condition : jet de toucher normal avec un malus de -2 au Toucher.

Ne fonctionne qu'à l'arme blanche, au corps à corps. En cas de réussite, ce brillant coup porté par la pointe de l'arme (ou du moins sa partie supérieur, dans un mouvement vers l'avant) inflige les dégâts d'une attaque normale avec l'arme utilisée, en ignorant 5 points d'armure de l'ennemi. Si l'armure de l'ennemi est inférieure à 5, les dégâts du coup ne sont augmentés que du score d'armure de l'ennemi, cette action n'est donc rentable que sur les ennemis dotés d'une armure élevée.

Attaque sautée

Coût : 1 PA

Condition : jet de toucher normal avec un malus de -1 au Toucher.

Ne fonctionne qu'avec une arme de mêlée, au corps à corps. En cas de réussite, ce coup spectaculaire effectué dans un mouvement de saut inflige les dégâts d'une attaque normale avec l'arme utilisée, majorés de +2. Au prochain tour, grâce à cette démonstration acrobatique, l'Esquive naturelle du personnage bénéficie d'un bonus de +2.

Coup de crosse

Coût : ½ PA

Condition : ne fonctionne qu'au corps à corps.

Cette attaque très rapide permet d'infliger de petits dégâts si l'on n'a pas le temps de porter une attaque normale à son adversaire. Bien entendu, son caractère improvisé réduit son efficacité, et elle ne cause que le quart des dégâts d'une attaque normale, arrondis au supérieur.

Lancer offensif

Coût : 1 PA

Condition : jet de Projectiles, réussite selon le type d'objet lancé.

Lancer un objet sur un adversaire comme un projectile destiné à lui causer des dégâts dépend, bien entendu, du type d'objet utilisé. Les dégâts armes de mêlée infligent les dégâts qu'elles font au corps à corps. Les autres armes et autres objets sont soumis aux règles du tableau ci-dessous.

On distingue quatre type d'objets, selon leur taille :

- Petits : (piles, fruits, vaisselle, couteaux, sarbacanes, munitions...)
- Moyens (armes à une main, tabourets, petites caisses, pneus, petits écrans...)
- Lourds (armes à deux mains, petits meubles...)
- Très lourds (armes de véhicules, grands meubles...)

Type d'objet	Malus au jet	Dégâts
Petits	0 - 1 x mètres	FOR
Moyens	0 - 2 x mètres	2 x FOR
Lourds	0 - 3 x mètres	3 x FOR
Très lourds	0 - 4 x mètres	6 x FOR

Le jet de toucher s'effectue comme celui d'une attaque normale, avec la compétence Projectiles et le malus qui correspond à la catégorie de l'objet. En cas d'échec du jet, l'objet atterrit au sol sans toucher sa cible (le jet étant basé sur la Force, plus il est mauvais et plus l'objet atterrit loin de la cible, proche du lanceur).
Le lancer ne peut pas être effectué au corps-à-corps.

Contre-attaque

Coût : ½ PA
Condition : jet de compétence de l'arme opposé à jet de compétence de l'arme de la cible, ou de Dextérité si la compétence n'existe pas.
Le personnage se met en position de contre-attaque. En cas de réussite, la prochaine fois qu'il reçoit une attaque de l'adversaire ciblé, il ne subira aucun dégât et effectuera une contre-attaque immédiate et impossible à esquiver. En cas d'échec du jet, la prochaine attaque reçue de la part de la cible ne pourra être évitée.

Attaque sournoise

Coût : ½ PA
Condition : jet de Dextérité opposé à jet de Perception de la cible. La cible ne doit pas avoir déjà repéré le personnage au moment où l'action est lancée. Attaque au corps-à-corps.
Cette action permet d'attaquer par surprise une cible, généralement par derrière, en prenant soin d'éviter les protections de son armure (attaque au cou, entre les jointures de l'armure etc). Les dégâts ignorent donc totalement la protection de l'armure. En cas d'échec, le personnage est repéré par sa cible, ne peut plus rien faire d'autre à ce tour, et la cible joue immédiatement son tour.
L'attaque sournoise peut être assommante, dans ce cas, et à titre exceptionnel, les dégâts ne sont pas diminués par l'effet assommant. L'attaque sournoise assommante inflige toujours le double des dégâts d'une attaque normale, et la cible est assommée si les dégâts infligés sont supérieurs au quart de ses PV max.

Moulinets

Coût : 1 PA
Condition : jet de Force avec difficulté selon le nombre de cibles à proximité : 0 si 1 cible, 3 si 2 cibles, 6 si 3 ou 4 cibles, 9 si 5 ou 6 cibles, 12 si plus de 6 cibles.
Cette attaque, à l'arme de mêlée uniquement, permet de toucher systématiquement tout personnage ou créature à portée de l'arme, avec des dégâts divisés par deux. Très efficace lorsque l'on est encerclé. Attention toutefois, les alliés à portée sont touchés, il n'est pas possible dans ce grand mouvement confus, de faire le tri entre les bons et les méchants !
En cas d'échec, l'attaque ne touche simplement personne.

Attaque frénétique

Coût : 0 PA
Condition : jet de Dextérité opposé à la Dextérité de la cible
En cas de réussite, permet d'effectuer une attaque supplémentaire immédiate sur la cible, mais fait subir -1 PA au tour suivant, ce qui l'empêchera de faire quoi que ce soit sauf situation particulière qui lui aurait attribué plus d'1 PA à ce tour.

Feinte

Coût : ½ PA
Condition : aucune
La feinte permet d'effectuer un mouvement difficile à suivre ou contre-intuitif, qui trouble l'attention de l'adversaire. La prochaine attaque portée à la cible bénéficie de +2 au toucher, même si elle ne vient pas du personnage qui a exécuté la feinte.

Élan

Coût : ½ PA

Condition : jet de Course avec niveau de difficulté équivalent à la distance à parcourir, en mètres, divisée par 2, avec un arrondi au supérieur (exemple : parcourir 6 mètres exige un jet de difficulté 3).

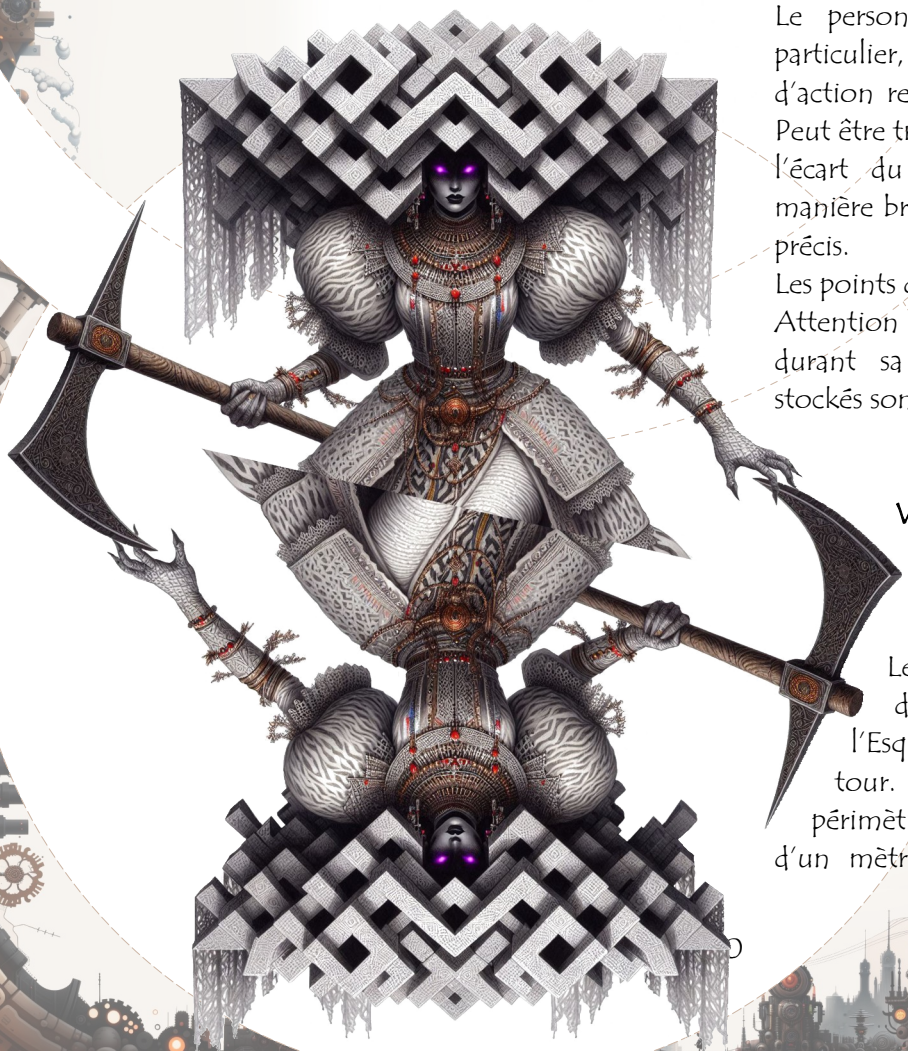
En cas d'échec, le personnage tombe à terre et devra donc consommer une demie action pour se relever au tour suivant. Le personnage se déplace deux fois plus vite que s'il marchait (rappel : en marchant, on parcourt 3 mètres avec une demie-action). Élan n'est donc utile qu'à partir du moment où l'on souhaite faire 4 mètres ou plus en une demie action.

S'interposer

Coût : ½ PA

Condition : jet de Course avec difficulté selon la distance : 0 si < 1m / 3 si < 2m / 6 si < 3m / 9 si < 4m / 12 si > 5m

Le personnage court vers un autre personnage pour prendre un coup à sa place. La difficulté du jet dépend de la distance qu'il doit parcourir. À la différence d'un jet d'Élan, le personnage ne doit pas seulement parcourir une certaine distance mais également s'interposer entre deux combattants ou un projectile et sa cible, le jet est donc plus complexe. En cas d'échec, le personnage se sera déplacé, mais ne sera pas parvenu à s'interposer.



Dégainement éclair

Coût : 0 PA

Condition : jet de Dextérité selon coût du dégainement de l'arme utilisée : 6 si ½ PA / 12 si 1PA

Cette action permet de dégainer immédiatement son arme, sans que dépenser un seul point d'action. Il faut effectuer un jet de Dextérité dont la difficulté dépend du coût en dégainement de l'arme utilisée : plus celle-ci est lente à dégainer et plus le jet est difficile. En cas d'échec, le personnage aura dépensé 1 PA, c'est-à-dire son tour complet en général, pour dégainer son arme.

Concentration

Coût : ½ PA

Condition : aucune

Le personnage choisit de ne rien faire de particulier, se concentre, et stocke ses points d'action restants pour une utilisation ultérieure. Peut être très utile pour un personnage qui reste à l'écart du combat et souhaite intervenir de manière brillante en une seule fois à un moment précis.

Les points d'action stockés sont cumulables.

Attention toutefois, si le personnage est blessé durant sa concentration, les points d'action stockés sont tous perdus.

Vigilance

Coût : 1 PA

Condition : jet de Dextérité opposé à [nombre d'ennemis présents x2]

Le personnage se met en posture défensive et subit un malus de -5 à l'Esquive Naturelle jusqu'à son prochain tour. Tout adversaire entrant dans son périmètre de réaction, c'est-à-dire à moins d'un mètre de lui, subira une contre-attaque

prioritaire s'il décide de l'attaquer. Concrètement, pour toute attaque portée par un adversaire entrant dans le périmètre, le personnage porte d'abord une attaque à celui-ci, définie selon les règles habituelles des attaques (toucher et dégâts), puis l'adversaire fait la sienne.
Si l'adversaire est déjà présent dans le périmètre au moment où Vigilance est déclenchée, il n'est pas concerné : Vigilance n'agit que pour un adversaire « entrant ». De plus, si un adversaire entre dans le périmètre de défense mais n'attaque pas, Vigilance est sans effet et n'accorde pas d'attaque au personnage. Si l'attaque préventive portée grâce à Vigilance tue l'adversaire, celui-ci n'aura pas eu le temps de porter la sienne.

Endurer
Coût : ½ PA
Condition : aucune
Le personnage se met en position de défense pour parer aux coups à venir : il bénéficiera de +2 à son Armure pour chaque attaque subie jusqu'à son prochain tour.
Cette action doit être la dernière effectuée par le personnage durant son tour.

Se jeter à terre
Coût : ½ PA
Condition : aucune
Le personnage se jette à terre, ce qui lui permet d'éviter projectiles et attaques à hauteur habituelle. Il est également plus difficile à repérer.

Se relever
Coût : ½ PA
Condition : aucune
Le personnage se relève après avoir été mis à terre.

Chevaucher
Coût : 1 PA
Condition : jet d'acrobatie opposé à jet de Force ou de Dextérité (meilleur score) de la cible.
Le personnage chevauche son adversaire : accroché au dos de celui-ci, il ne peut plus en être la cible et les coups qu'il lui porte touchent à tous les coups. Pour s'en libérer, la cible doit se rouler au sol (voir action du même nom).

Se rouler au sol
Coût : 1 PA
Condition : jet de Force ou Dextérité (au choix) opposé à un jet de Force ou Dextérité (meilleur



score) de l'adversaire qui chevauche le personnage, ou aucune si non chevauché.
Le personnage se roule au sol, ce qui lui permet de se libérer de l'emprise de quelqu'un qui le chevaucherait, et de dissiper les flammes s'il est en feu.

Esquiver
Coût : ½ PA
Condition : aucune
Le joueur fait un jet d'Esquive, et le résultat est compté comme un malus aux jets de Toucher de tous les adversaires qui tentent de l'attaquer jusqu'à son prochain tour.

Ramasser un objet
Coût : ½ PA
Condition : aucune
Le personnage ramasse un objet situé à ses pieds, ou à portée de ses bras ou tentacules, aussi loin que ces derniers peuvent aller. Le coût en PA reste le même tant que l'objet est à portée.
Après avoir saisi l'objet, celui-ci est dans les mains du personnage, qui ne peut logiquement pas attaquer immédiatement avec une arme, ou alors avec l'autre main si l'objet peut être tenu à une seule main. Ranger un objet coûte une demie action de plus.

Shooter
Coût : ½ PA
Condition : aucune
Le personnage donne un coup de pied dans un objet, qui est expédié à une distance maximale définie par son score de Force, en mètres.

Feindre la mort
Coût : ½ PA
Condition : jet de Spectacle opposé à jet de Perception des personnages qui le voient.
Le personnage s'allonge au sol et fait semblant d'être mort. La qualité de la « prestation » est définie par le score. Si le jet est réussi, les adversaires croient que le personnage est mort.
En cas d'échec, le personnage tombe au sol et devra se relever, mais personne n'est dupe.
À chaque tour qui passe, le personnage doit refaire son jet. S'il ne se retient pas de respirer et que les individus qui le regardent sont situés à moins de 5 mètres, il subit -1 à son jet.





PROGRESSION DES PERSONNAGES

Tout est parfaitement simple, le maître du jeu attribue des points d'expérience aux joueurs à la fin de chaque session de jeu. Il est recommandé de distribuer la même quantité de points à tous les joueurs afin de favoriser une bonne ambiance, à moins qu'un joueur ne se soit particulièrement distingué.

La distribution est laissée à l'appréciation négociable du maître du jeu, mais voici un tableau indicatif pour donner quelques idées et repères.

Réussite d'une épreuve / d'un moment difficile (selon difficulté). (Cumulatif)	+1 à +6
Fin d'un épisode marquant de l'histoire	+3 à +5
Découverte d'un élément sensible, d'un secret (Cumulatif)	+1 à +6
Le rôle social des personnages a bien été assuré	+6 à +12

Le rôle social se définit par la race, la carrière et la psychologie du personnage.

Par exemple, Fernand et Arnold ont ont convaincu les autorités qu'ils étaient innocents (+3), et ont appris que leur victime était complice d'un trafic d'armes (+2), ce qui est utile dans leur enquête. L'Az vengeur de Fernand a saisi toutes les occasions de nuire aux Yfrans et le Dieu Harmoniste d'Arnold a veillé à la paix (+8). Il gagnent donc, pour cette partie, 9 points d'expérience (3 +2 + 8= 13).

Expérience Totale et Expérience Actuelle

Les joueurs ont deux cases sur leur fiche de personnage pour l'expérience : l'**Expérience Totale (XPT)** et l'**Expérience Actuelle (XPA)**.

L'XPT est l'expérience acquise depuis la création du personnage. Les points ne sont jamais retirés. À chaque pallier de 60 points, le joueur passe un niveau, sa carrière ou catégorie lui attribue alors des bonus et **il gagne 6 points d'Essence (mais aucun point de vie)**. Le niveau du personnage indique par ailleurs la manière dont il est perçu par la société, notamment lors du recrutement par une faction ou pour une mission.

Niveau	Perception par la société
1 à 3	Passant banal
4 à 6	Individu aguerri
7 à 9	Spécialiste
10 à 12	Célébrité respectée
13 à 15	Sommité, incontournable
16 à 19	Héros
20 et plus	Héros des héros

L'XPA se dépense dans des Compétences ou des Attributs de façon libre. Vous aurez donc très vite plus d'XPT que d'XPA.

Dépenser ses points d'XPA

À chaque fin de partie, les joueurs peuvent choisir de dépenser leurs XPA pour améliorer leurs personnages.

Augmenter un Attribut d'un point : 36 XPA par point actuel (minimum 36)

Par exemple, Fernand-Hubert veut passer de 4 à 5 en Dextérité. Cela lui coûte 4 x 36 = 144 XPA.
Autre exemple, Fernand-Hubert a décidé veut passer de -2 à -1 en Créativité. Cela lui coûte 36 XPA, parce que c'est le minimum requis.
En cas d'augmentation de Constitution ou Essence, les PV et PE doivent être mis à jour selon la règle établie lors de la création de personnage.

Augmenter une Compétence d'un point : 6 XPA par point actuel (minimum 6).

*Par exemple, Fernand-Hubert a décidé veut passer de 4 à 5 en Persuasion. Cela lui coûte (4 *6) = 36 XPA.*
Autre exemple, Fernand-Hubert a décidé veut passer de -3 à -2 en Cartographie. Cela lui coûte 6 XPA, parce que c'est le minimum requis.

Apprentissage des sorts et techniques magiques

Niveau requis des sorts

Tout personnage doit commencer par la base, à savoir le niveau 1.
Il y a 6 niveaux de sorts. Pour apprendre un sort de niveau 2, il faut connaître 6 sorts de niveau 1. Et pour apprendre un sort de niveau 3, il faut connaître 6 sorts de niveau 2. Et ainsi de suite jusqu'au niveau 6, qui ne peut être atteint qu'une fois 6 sorts de niveau 5 connus.
Une fois un niveau atteint, le personnage peut apprendre autant de sorts de ce niveau qu'il le souhaite.

Exception aux Symétriques !

Les Symétriques sont également symétriques dans leur apprentissage de la magie, ce qui leur donne un très gros avantage : ils peuvent partir du niveau 6 comme du niveau 1. Cela signifie que, dès le départ, les Symétriques peuvent apprendre des sorts de niveau 6 et de niveau 1.

- Pour atteindre le niveau 5, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 4, soit 6 sorts de niveau 6.
- Pour atteindre le niveau 4, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 3, soit 6 sorts de niveau 5
- Pour atteindre le niveau 3, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 2, soit 6 sorts de niveau 4
- Pour atteindre le niveau 2, ils peuvent apprendre soit 6 sorts de niveau 1, soit 6 sorts de niveau 3

Techniques magiques

Aucun niveau n'est requis. Bien sûr, pour augmenter le niveau d'une technique magique, il suffit de connaître le niveau précédent.



Points requis

Les points requis pour l'apprentissage d'un sort dépendent du niveau de celui-ci.
Le premier niveau demande 6 XPA.
Chaque niveau augmente de 6 les XPA requis, ce qui donne le tableau suivant :

Niveau du sort	XPA requis
1	6
2	12
3	18
4	24
5	30
6	36



La logique est la même pour l'apprentissage et l'augmentation du niveau d'une technique, avec un coût doublé.

Niveau de la technique magique	XPA requis
1	12
2	24
3	36
4	48
5	60
6	76

Lors de la création de personnage

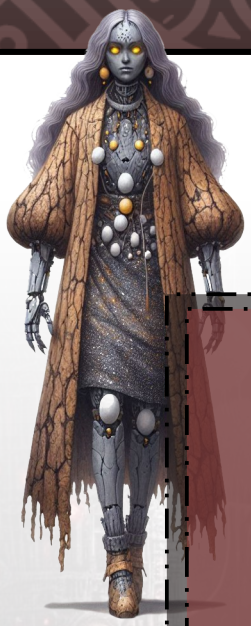
Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez déterminer dès le départ les sorts dont il dispose. L'apprentissage des sorts à la création de personnage fonctionne sur le même principe d'« échange » que pour les Attributs. Pour apprendre un sort de niveau 1, vous devez sacrifier 1 point de compétence ; pour un sort de niveau 2, vous devez sacrifier 2 points de compétence, et ainsi de suite : le niveau du sort indique le nombre de points de compétence à sacrifier.

Ce nombre est doublé pour les techniques magiques : 2 points pour le niveau 1, 4 points pour le niveau 2, 6 points pour le niveau 3, etc.

Restrictions : pas de sorts ou techniques magiques de niveau 3 ou plus lors de la création de personnage, même pour les Symétriques, qui peuvent apprendre des sorts de niveau 6 uniquement en dépensant des XPA.


CRÉATION D'UN
PERSONNAGE

La genèse d'un personnage, en une poignée d'étapes...





1. Choisir une race
2. Définir des attributs
3. Définir des traits de personnalité
4. Choisir une origine et des objectifs
5. Consulter le détail des races : choisir un sexe, des attributs physiques et une carrière, caste ou catégorie
6. Dépenser ses points de compétences
7. *Choisir ses anomalies physiques, mentales et handicaps raciaux* **
8. *Choisir des antécédents* **
9. Calculer ses points de vie
10. Calculer ses points d'Essence
11. *Acheter des implants et tatouages si désiré* **
12. Choisir un nom
13. Apprendre des sorts ou techniques de combat magiques si désiré
14. Dépenser son pactole de départ

** Les étapes en italique peuvent être considérées comme facultatives dans le cadre d'une « création express »



Tout commence par les Attributs

Au point de départ, tous les attributs sont fixés à zéro. Pour augmenter un attribut, il faut en baisser un autre. Le score de 0 est considéré comme une moyenne. Le minimum est de -3 et le maximum de +3. Chaque race et carrière appliqueront ensuite des bonus spécifiques, qui pourront dépasser ces limites.

Force : aptitudes physiques du personnage force brute. Utile pour les dégâts physiques, et la capacité à porter de l'équipement lourd.

Dextérité : précision des gestes du personnage, minutie et rapidité.

Constitution : résistance biologique du personnage, permettant de résister aux maladies, aux intempéries.

Intelligence : aptitudes intellectuelles, cognitives du personnage.

Perception : capacité du personnage à analyser son environnement, à remarquer des détails chez les gens, dans leurs attitudes, dans le paysage…

Charisme : magnétisme de la personnalité et de l'attitude du personnage. Capacité à fédérer les gens, à séduire…

Essence : lien du personnage avec le monde creux. Permet de lancer des sorts, mais aussi de cohabiter avec la magie. Un personnage avec peu d'essence ne comprend pas la magie et s'affole lorsqu'il la rencontre, voire peut tomber dans le coma ou devenir fou (plus qu'il ne l'est déjà…).

Créativité : la créativité représente l'ouverture d'esprit du personnage et sa capacité à trouver des idées et des solutions aux problèmes. La créativité sert également de volonté et de solidité pour le moral du personnage. Un personnage ayant une faible créativité a du mal à se contrôler, il est plus émotif.

Possessions

Chaque personnage débute avec une somme fixe de 1500 larves, stockées dans un bocal de taille moyenne (contenance 2000), non blindé, aux normes de sécurité habituelles du monde creux. Il peut être revendu pour l'achat d'un bocal plus gros si désiré.
Avec cet argent, le joueur peut effectuer des « achats préalables » pour démarrer la partie déjà équipé. Consulter l'inventaire, page 219, pour trouver une liste des équipements et objets disponibles. Il est bien entendu possible de négocier avec le Maître du jeu des équipements et objets ne figurant pas dans la liste.
Les Yfrans possèdent automatiquement une lampe portative basique pour éviter de fondre la nuit.



Chaque joueur possède également un domicile, selon sa race :

- **Yfrans et Symétriques :** maison ou appartement dans sa ville d'origine.
- **Mutants :** mansarde ou appartement insalubre dans les bas quartiers de sa ville d'origine.
- **Dieux :** chambre individuelle au Cocon avec bassin de régénération.
- **Az :** tente dans un campement à définir ou à Xyze.
- **Golems :** borne de recharge dans un emplacement à définir (usine, domicile de l'employeur...)

Traits de personnalité

Il faut en choisir 3 différents afin de déterminer la personnalité de votre héros.
Vous êtes entièrement libres. Voici quelques exemples qui peuvent donner des idées :

Généreux / Égoïste	Avare / Dépensier
Téméraire / Prudent	Courageux / Couard
Honnête / Menteur	Persévérant / Versatile
Loyal / Déloyal	Justicier / Sans scrupules
Sociable / Solitaire	Colérique / Calme
Rancunier / Pardonneur	Naïf / Méfiant
Tolérant / Inquisiteur	Idéaliste / Désabusé
Optimiste / Défaitiste	

Origine, objectifs

La ville ou région d'origine a une forte influence sur le personnage, son passé et ses motivations. Elle détermine aussi où se trouve sa famille et quels sont les lieux qu'il connaît le mieux.

Le joueur doit également définir un objectif que le personnage souhaite atteindre dans la vie. Il peut être aussi trivial qu'une grande carrière dans une faction, une vengeance, une quête amoureuse, la poursuite d'un idéal ou la recherche d'une information ou d'une personne spécifique.

Chaque joueur est également invité à définir des liens entre son personnage et les autres, de manière à créer un groupe cohérent. Ce qui ne signifie pas s'aimer les uns les autres, bien au contraire la plupart du temps.



Détail des races

Consultez le détail des races pour savoir comment poursuivre la création de personnages en fonction de la race choisie.

Détail des races :

- Les Yfrans, page 110
- Les Az, page 116
- Les Dieux, page 124
- Les Mutants, page 133
- Les Symétriques, page 141
- Les Golems, page 149

Reprenez ensuite la création du personnage ici jusqu'à la fin.

Compétences

Les compétences ont un niveau de maîtrise égal à l'attribut auquel elles appartiennent.
Lorsque vous subirez des malus ou bénéficierez de bonus à vos attributs, elles en seront toujours impactées.
Vous disposez, en plus, de 12 points à répartir où vous le souhaitez, dans une limite de 3 points par compétence.

Anomalies physiques, mentales et handicaps raciaux

- **Yfrans :** lancer 1d6 jusqu'à obtenir 3 ou moins. Le résultat indique le nombre d'anomalies à choisir, dont 1 doit être mentale et les autres physiques.
- **Symétriques :** 1 anomalie mentales et 1 physique.
- **Az :** lancer 1d6, puis diviser le score obtenu par 2 arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1. Il détermine le nombre. d'anomalies physiques à choisir. Les Az sont sains d'esprit.
- **Dieux :** ne souffrent d'aucune anomalie. Peuvent choisir un unique handicap racial en échange d'un point d'attribut.
- **Mutants :** voir fiche de personnages.
- **Golems :** 1 seule anomalie mentale. Les Golems ont un corps sain.

Pour la liste des anomalies physiques, voir page 160 et pour les anomalies psychologiques, page 168.

Les handicaps raciaux sont des anomalies qui comptent double et peuvent être considérés comme mentaux ou physiques, au choix du joueur pour compléter sa liste. Ils sont à consulter page 172.



Antécédents

Vous pouvez dépenser jusqu'à 5 points dans les antécédents positifs, à répartir dans un maximum de 3 antécédents. Cette dépense doit être faite de manière symétrique en antécédents négatifs.
Ex : 3 points dans un premier antécédent positif puis 2 dans un second doivent donner lieu à 3 dans un négatif, puis 2 dans un second.
Les antécédents ne sont pas que des modificateurs chiffrés mais doivent aussi vous aider à construire l'histoire et les enjeux de votre personnage.

Consultez la liste des antécédents page 174.

Déterminer les Points de Vie

- **Yfrans :** 20 + 3 x CON
- **Symétriques :** 15 + 2 x CON
- **Az :** 30 + 3 x CON
- **Mutants :** 5 x CON (minimum : 5)
- **Dieux :** Tirer 1D6
- **Golems :** 30 + 4 x CON

...Et les Points d'Essence

- **Yfrans :** 15 + ESS
- **Symétriques :** 22 + ESS
- **Az :** 15 + ESS
- **Mutants :** 5xESS (minimum : 2)
- **Dieux :** 30 + ESS
- **Golems (singuliers et sauvages seulement) :** 15+ESS

Le coût en Points d'Essence pour lancer un sort est de 6 points par niveau du sort.

Implants et tatouages

Le personnage peut disposer d'implants cybernétiques au début de la partie. Pour cela, on considère qu'il dispose de 2000 ~ pour 1 point d'antécédents négatifs / handicaps raciaux en plus, ou un point d'antécédent positif abandonné. Cet argent est destiné à financer des implants et des tatouages, et rien d'autre.

Les implants sont listés page 190, les tatouages 197.

Le nom

Les noms sont soumis aux modes et aux traditions dans le monde creux. Pour choisir le nom de votre personnage, consulter la rubrique dédiée, page 205

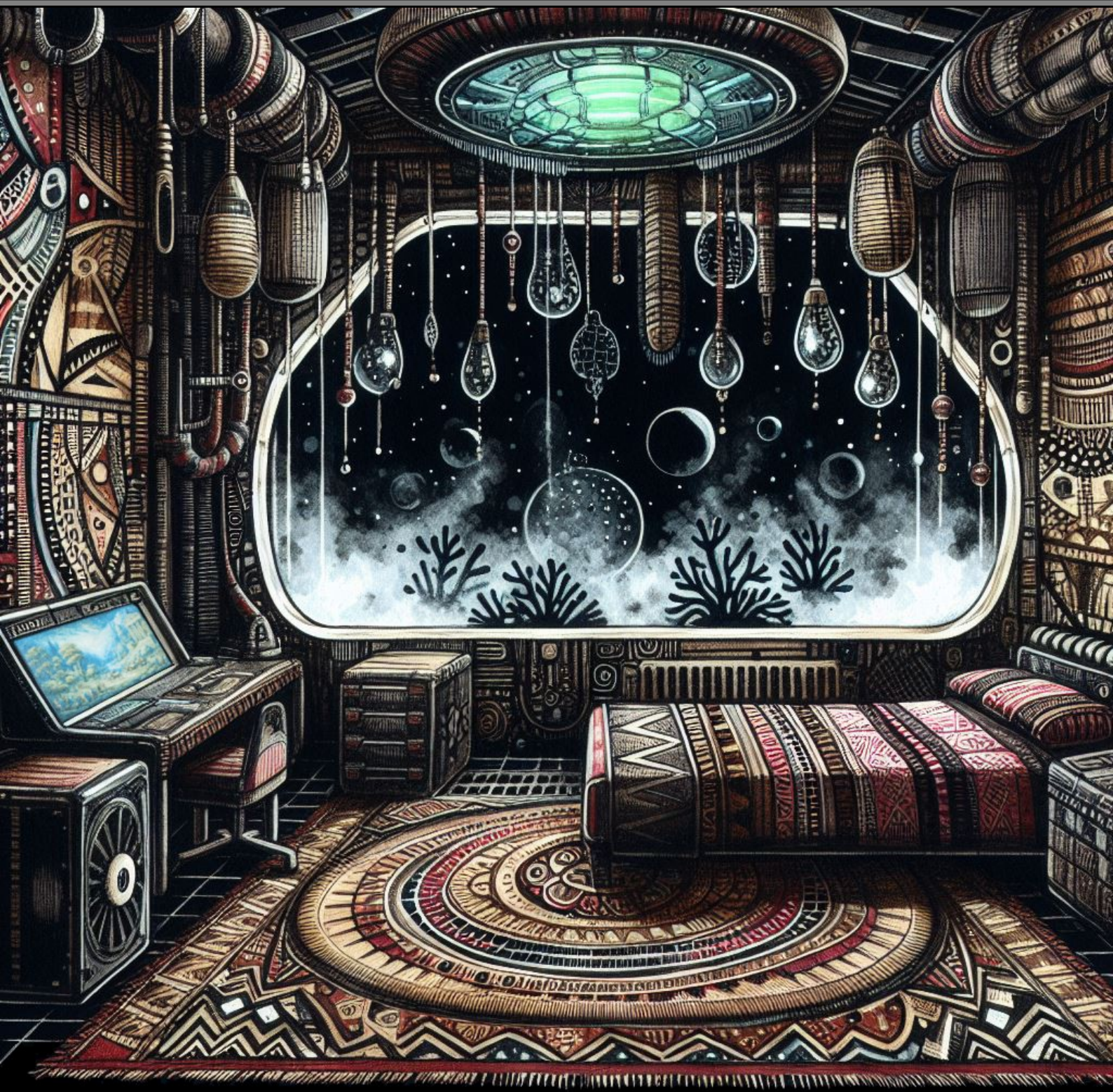
Sorts

L'apprentissage des sorts à la création de personnage fonctionne sur le même principe d'« échange » que pour les Attributs. Pour apprendre un sort de niveau 1, vous devez sacrifier 1 point de compétences ; pour un sort de niveau 2, vous devez sacrifier 2 points de compétence, et ainsi de suite : le niveau du sort indique le nombre de points de compétence à sacrifier. Bien que les Symétriques puissent apprendre des sorts de niveau 6 comme de niveau 1, ça ne leur est pas accessible à la création de personnage, où ils apprennent leurs sorts comme les autres.

La règle sur les niveaux de sorts reste valable : il faut connaître 6 sorts d'un niveau pour accéder à l'apprentissage des sorts du niveau suivant.

Pour consulter la liste des sorts et des techniques magiques, voir page 251.







Compétences

Sur votre fiche de personnage, les compétences sont toutes affiliées à un attribut. Lorsque vous les utilisez, vous commencez donc par utiliser le score de votre attribut, auquel vous ajoutez celui de votre compétence et celui de votre lancer de dé.

Rappel : lorsque vous obtenez un bonus ou un malus à l'un de vos attributs, vos compétences en seront donc systématiquement impactées.

Chaque compétence peut, si l'occasion y est propice, être activée avec un autre attribut, à titre exceptionnel. Par exemple, le pilotage est associé à la Dextérité, mais si l'environnement est très sombre et que le parcours ne présente pas de difficulté notable, on pourra choisir de l'utiliser en association avec la Perception à la place.

Cette liste détaillée des compétences de vos personnages pourra permettre de lever certaines ambiguïtés.

Force

Armes lourdes
Cette compétence vous permet de manipuler des armes dont la difficulté principale d'utilisation est liée à leur poids plus qu'à la précision. On peut y trouver des armes à distance similaires à un lance-roquette ou des armes de corps-à-corps comme un marteau très lourd.

Bagarre
La bagarre fait appel à vos compétences de combat à mains nues. Savoir se battre dans la rue ou sur un ring, mais sans l'usage d'armes blanches ou à feu.

Chevauchée
On aurait pu l'appeler équitation, mais vos montures seront un peu trop éloignées des équidés pour que ce terme soit approprié. Capacité à chevaucher une monture, à y rester en place et à s'en faire écouter / obéir. N'inclut pas le dressage, qui fait l'objet d'une compétence séparée.

Escalade
Capacité à escalader une paroi, à y rester accroché.

Natation
Capacité à nager en milieu aqueux.

Projectiles
Capacité à utiliser les armes de lancer et projectiles. Influe notamment sur la portée du lancer. Si le lancer est à courte portée et l'objet léger, il est possible de faire appel à la Dextérité plutôt qu'à la Force. La gestion de la portée et des dégâts des projectiles utilisés comme armes sont détaillés dans les Actions spéciales, page 88

Dextérité

Acrobatie
Capacité à sauter loin, à faire de la contorsion (et donc à se faufiler dans des espaces réduits). Peut être utilisée à la place de Spectacle pour une représentation acrobatique. Permet d'utiliser les grappins et les lassos.

Armes blanches
Capacité à manipuler les armes blanches qui ne sont pas suffisamment lourdes pour entrer dans la catégorie « Armes lourdes ».

Armes de tir
Capacité à manipuler les armes à distance, qu'elles soient mécanisées ou non, où la vie est essentielle.

Crochetage
Capacité à crocheter les serrures et cadenas, qu'elles soient de portes ou de coffres. Permet aussi déverrouiller les serrures et protections plasmotroniques tant qu'il ne s'agit pas de systèmes informatiques à proprement parler. Nécessite des outils (passe-partout et passe-partout plasmotronique).

Esquive
Capacité à éviter une attaque ou un objet spécifique (consomme une demie action en combat). Sans elle, on fait appel à l'esquive naturelle.

Premiers soins
Capacité à appliquer des soins rapides sur le terrain pour guérir des blessures superficielles. Nécessite des trousses de soins ou matériel équivalent. Inefficace sur les Golems (voir Bricolage).

Vol à la tire
Capacité à faire les poches des passants ou à chaparder de petits articles sur un étalage.

Constitution

Course
Courir vite et longtemps. Peut être utilisée pour définir la capacité du personnage à éviter/ne pas

être ralenti par des obstacles dans sa course, comme des passants ou de la circulation.

Résistance aux drogues.
Lorsque le personnage est sous l'emprise d'une drogue, définir un degré de difficulté et faire un jet de cette compétence. Si le jet est réussi, l'empoisonnement est évité. En cas contraire, plus le score est proche de la réussite, et plus le poison sera faible ou s'atténuera rapidement.
L'alcool est considéré ici comme une drogue.

Résistance aux maladies
Lorsque le personnage est susceptible de tomber malade, définir un degré de difficulté et faire un jet de cette compétence. Si le jet est réussi, la maladie est évitée. En cas contraire, plus le score est proche de la réussite, et plus le personnage guérira rapidement.

Résistance au poison
Lorsque le personnage est empoisonné, définir un degré de difficulté et faire un jet de cette compétence. Si le jet est réussi, l'empoisonnement est évité. En cas contraire, plus le score est proche de la réussite, et plus le poison sera faible ou s'atténuera rapidement.

Survie
Capacité à survivre dans un environnement sauvage. Comprend la connaissance des plantes comestibles, des animaux qu'il est possible de chasser, la capacité à établir un campement utilisable voire confortable et sécurisé.

Intelligence

Argumentation
Capacité à mobiliser de bons arguments (sincères) lors d'une discussion ou d'un discours.

Culture générale
Connaissance générale du monde creux : son histoire, sa littérature, ses arts, ses célébrités.

Ingénierie
Capacité à mettre au point, comprendre et fabriquer des machines complexes, mécaniques ou non.

Langages
Décryptage des langues anciennes, des langages codés, compréhension du jargon technique, du vocabulaire des différentes classes sociales, du patois des contrées reculées.



Mécabotanique
Capacité à savoir se servir des machines du monde creux, qui sont toutes d'origine naturelle et ont poussé à même le sol, même si elles ont été récupérées et installées quelque part à des fins utilitaires. Sur le long terme, cette compétence permet également de participer à l'élevage de vaisseaux vivants et de golems ou à faire pousser et cultiver des machines plus ou moins utiles sur un terrain fertile du monde creux.
Permet de guérir les blessures graves des Golems.

Médecine
Permet de guérir les blessures graves, avec l'équipement adapté, ou les maladies, d'opérer quelqu'un, de pratiquer la chirurgie (inefficace sur les Golems, voir Mécabotanique).

Science
Connaissance de la physique (parfois très particulière au sein du monde creux), de la géologie, de la biologie, de l'anatomie. Réussir une opération sur un malade relève de la science.

Stratégie
Savoir établir un plan de bataille, une politique économique ou encore à préparer prise d'otages. Ce qui requiert une planification ou une organisation importante fait appel à cette compétence.

Perception

Discrétion
Capacité à se faufiler dans ses endroits sans être vu ni entendu et à y rester sans être repéré. Des mouvements précis qui doivent être faits silencieusement par exemple font aussi appel à cette compétence.

Estimation
Capacité à évaluer correctement la valeur d'un objet, à en déceler ou en deviner les éventuels pouvoirs et effets.

Fouilles
Capacité à fouiller un endroit (comme une motte de foin ou une pièce) ou une personne qui cacherait des objets précieux.

Pièges
Capacité à repérer des pièges, à les désamorcer, et à en poser de manière efficace, y compris les explosifs. N'inclut pas la fabrication des pièges qui fait appel à l'ingénierie ou au bricolage selon le niveau de complexité du piège.

Pilotage
Capacité à piloter des véhicules ou vaisseaux, vivants ou non.

Repérage
Capacité à utiliser ses sens pour analyser le décor et comprendre ses enjeux, son fonctionnement.
Capacité à savoir où les personnages se trouvent par rapport aux lieux connus, où aller, d'où ils viennent, capacité à utiliser efficacement une carte, à comprendre une carte incomplète ou cryptée. Sens de l'orientation.

Psychologie
Capacité à analyser les expressions faciales, la gestuelle et les mots d'un individu pour comprendre ses émotions et intentions.

Essence

Affinité aux Erreurs
Permet au personnage de reconnaître des erreurs avant d'y entrer, de comprendre leurs mécanismes et d'en sortir facilement.

Autorité
Permet de forcer une personne à faire quelque chose. Attention, la personne est consciente d'avoir été forcée, même en cas d'échec du jet.

Immunité
L'essence est une énergie présente naturellement dans le monde creux. Plus l'on s'éloigne des villes, plus l'air en est chargé et il faut pouvoir y résister. Les lieux sauvages ou les zones les plus profondes



des parois en regorgent. Un jet est nécessaire si l'on y reste plus de quelques heures. Si le jet est raté, le personnage récupère une anomalie mentale temporaire. Les Golems, insensibles à l'essence, sont dispensés de ces jets. Logiquement, plus l'on est loin des villes, plus le jet est dur.

Prescience

Permet de sonder l'avenir proche pour savoir comment les choses vont se dérouler. Le Maître du jeu doit inventer un avenir possible, plus ou moins précis ou proche en fonction du jet. Le joueur doit préciser les personnes ou lieux concernés par son jet de prescience.

Résistance aux intempéries

L'essence développe la synergie du personnage avec le monde creux. Plus cette compétence est développée, moins le vent, la toxicité environnante ou encore les tempêtes affectent les déplacements et la santé du personnage.

Symbiose

Degré de fusion entre le personnage et son environnement proche. Implique une certaine capacité à apaiser les bêtes féroces (voire à s'en faire des alliées avec un jet très élevé), à marcher sans entraves dans un marais, à sentir la présence de formes de vie autour de soi ou à détecter la nature des intentions et émotions de ses interlocuteurs.

Télépathie

Communication par la pensée. Plus les sujets sont éloignés et plus le jet est difficile. Un échec critique peut altérer le sens des mots envoyés et changer complètement la nature du message.

Créativité

Alchimie

Capacité à fabriquer des breuvages ou des liquides aux propriétés extraordinaires à partir de matériaux divers ou en faisant des mélanges. La Créativité peut être mise à profit si la compétence est utilisée à titre purement expérimental, et que le personnage ne sait pas très bien ce qu'il fait.

Bricolage

Capacité à réparer des objets simples, à fabriquer des objets avec des matériaux faciles à trouver, à réparer les blessures superficielles des Golems. Armes et armures peuvent être fabriquées de cette manière-là si des composants adaptés sont réunis. Pour des objets complexes, voir Ingénierie.

Contrefaçon

Capacité à fabriquer de faux documents, à copier le style d'un artiste ou de la bureaucratie. Comprend la rédaction du document (si applicable) et sa fabrication effective, laquelle peut nécessiter du matériel particulier.



Création artistique

Capacité à produire des œuvres d'art de divers types (graphiques, sonores, en relief, littérature). Cette compétence désigne l'étape de mise au

point / fabrication et non une éventuelle représentation. Les portraits robots et dessins servant à reproduire la réalité pour transmettre une information sont concernés par cette compétence.

Déguisement
Capacité à fabriquer des déguisements ou costumes crédibles, adaptés à la situation, respectant les codes nécessaires et de bonne facture. Capacité à les porter de manière crédible.

Mensonge
Capacité à mobiliser des arguments sans sincérité, à mentir, à usurper une identité.

Spectacle
Capacité à se produire sur scène devant un public. Représentation d'une œuvre.

Charisme

Commandement
Capacité à se faire écouter par un grand nombre d'individus, à motiver un groupe ou à lui faire la leçon. Capacité à se faire obéir sans avoir à user de la force ni de la menace (dans ce cas, voir Intimidation).

Commerce
Capacité à négocier, à savoir vendre l'invendable, à obtenir les bonnes adresses dans le marché noir, à faire de la contrebande, à pouvoir acheter ce qu'un interlocuteur ne souhaiterait initialement pas vendre.

Dressage
Capacité à dresser des animaux, notamment pour en faire des montures (mais pas exclusivement).

Éloquence
Capacité à persuader son auditoire en faisant appel à ses émotions plus qu'à des arguments pertinents (voir Argumentation dans ce cas).

Intimidation
Capacité à menacer les gens autour de soi pour obtenir ce que l'on veut, même si l'on ne compte pas passer à l'acte par la suite.

Séduction
Capacité à séduire une personne pour obtenir ce que l'on veut d'elle ou pour tisser un lien fort avec elle. La flagornerie est concernée par cette compétence.



LES RACES DU MONDE CREUX

Humain ? Des… « Humains » ? Jamais entendu parler.



Espérance de vie moyenne d'un habitant du monde creux

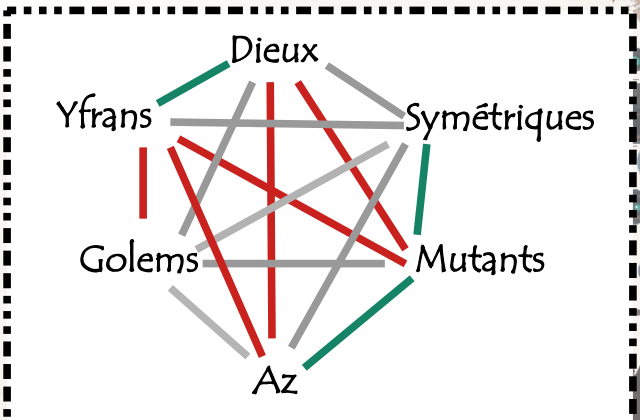
- Mutant : totalement aléatoire et imprévisible, va de quelques jours à plusieurs siècles
- Dieu : éternelle, ne s'achève que si le Dieu est tué et qu'il n'a plus d'Az
- Yfran : entre 150 et 200 Apparitions
- Symétrique : entre 111 et 222 Apparitions (l'âge de la mort d'un Symétrique est curieusement toujours symétrique… Ce qui amène ces derniers à se parquer chez eux pendant toute une Apparition lorsque leur âge est symétrique, afin d'éviter un accident)
- Az : l'Az ne vieillit pas et son espérance de vie serait donc infinie s'il n'y avait pas les maladies.

Lutte des races

Les relations entre les races sont le point clef des interactions dans le monde creux, et entre les joueurs au sein d'une partie. Les scénarios seront souvent axés autour de ces relations.

Bien qu'il n'y ait pas de guerre ouverte entre les races, leurs rapports sont souvent tendus et une « solidarité de race » est très souvent prépondérante dans les rapports sociaux.

Le schéma ci-dessous présente en simplifié les relations entre races. Les liens en rouge indiquent une relation négative, en gris une relation globalement peu marquée ou indécise, et en vert une relation positive.



Les Yfrans



Description générale

Les Yfrans sont en quelque sorte le peuple « intermédiaire » du monde creux. Ils font le pont entre les Dieux, race vénérée au sommet de la société, et les Mutants et les Az, qui constituent la lie de la population. Les Yfrans sont généralement ceux qui occupent les postes-clefs dans les villes et tiennent les meilleurs magasins, puisque les Az sont considérés comme indésirables et les Mutants sont privés de la plupart des droits.

Les Yfrans sont la race la plus libre, puisque c'est elle qui impose leur mode de vie aux Az et aux Mutants. Seuls les Dieux peuvent les commander, mais ils entretiennent en général de bonnes relations avec ces derniers. Seule la crainte de devenir un jour des Az fait qu'ils les considèrent avec davantage de respect et de déférence que d'amitié.

Relations vis-à-vis des autres races

- Dieux : respect / déférence / admiration
- Mutants : mépris
- Az : mépris / méfiance
- Symétriques : légère méfiance / courtoisie
- Golems : mépris ou indifférence au mieux

Caste de Dieu préférée

Les Yfrans cultivent la foi dans les Dieux. Ils ont pour la plupart une caste de Dieu préférée, par conviction ou parce que leur éducation les en a rapprochés.
Un Yfran croisant un Dieu appartenant à sa caste préférée sera davantage enclin à l'aider et échanger avec lui. Le Dieu se montrera également plus amical avec lui.
Voir rubrique sur les Dieux pour consulter la liste.

Citoyenneté

Les Yfrans ont un sentiment marqué de citoyenneté et de patriotisme qui n'anime pas les autres races. Fiers de leur nation, les Yfrans auront souvent tendance à œuvrer dans l'intérêt de cette dernière.

Le choix de la ville d'appartenance a donc une importance déterminante pour le personnage.
Les Yfrans peuvent souvent se voir confier des missions par l'administration ou l'armée de leur ville, suivant leurs compétences et leur statut, et les refus sont exceptionnels.

Attributs

La prédisposition naturelle des Yfrans a longtemps été un prétexte fallacieux pour justifier leur hégémonie dans le monde creux. Toutefois, habitués à se reposer sur leurs lauriers, la fine stratégie des Dieux et les efforts des Mutants, les Yfrans tendent être plus paresseux intellectuellement que leurs homologues des autres races.

- Essence +2
- Intelligence et Créativité -1






Signes distinctifs

- Peau incolore : oscille légèrement entre le blanc et le gris pâle
- Yeux lumineux : les Yfrans n'ont pas de pupilles. Leurs yeux sont phosphorescents, de couleur unie. Toutes les couleurs peuvent être choisies, à l'exception du blanc et du noir. Il arrive que des Yfrans aient un œil d'une couleur différente de l'autre, mais c'est rare.
- Couleur des cheveux : voici les couleurs disponibles :

Noir	Gris	Blanc	Magenta Bordeaux
Beige	Bleu marine	Miroir	Rose

À noter que les cheveux clairs (blanc et rose) sont généralement mal vus, et les Yfrans ayant des cheveux de cette couleur naturellement les teintent la plupart du temps, à moins qu'ils n'aiment se faire remarquer.

- Sexe : les Yfrans peuvent être masculins ou féminins. Ouf !

Des gens qui fondent

Le métabolisme des Yfrans possède une particularité bien problématique : ils fondent dans l'obscurité. Les médecins de tout temps se sont penchés sur cette question et ont cherché des remèdes en vain. Quant aux théologiens, ils y ont rapidement trouvé une justification à l'adoration des Dieux dont le Cocon est source de lumière dans le monde creux.

La vitesse à laquelle le corps de l'Yfran fond est tributaire de la quantité de lumière environnante : il est évident que l'on fond plus rapidement dans le noir absolu que dans une ville mal éclairée.

Sur leur fiche de personnage, les Yfrans doivent ajouter à la rubrique « Notes » un « Score de Flaque ». Ce score est à 0 lors de la création du personnage, puis pourra augmenter si le personnage est exposé à l'obscurité et se met à fondre. Lorsque le personnage atteint 6 points, il est réduit à l'état de flaque. **Ces points sont définitifs et ne peuvent jamais être perdus. Chaque point engendre un malus d'un point en Charisme. Après le troisième, (non inclus) chaque point engendre -1 en Dextérité.**
Une fois transformé en flaque, un Yfran peut survivre en l'état durant une heure, après quoi il



meurt, dilué et écrasé par son propre poids. Mais il existe une solution de survie… Être regonflé !

Tableau de vitesse de fondaison :

Niveau d'obscurité	Accumulation des points	État de flaque après…
Noir total	1 point de flaque toutes les 2 minutes	12 minutes
Nuit non éclairée dans les plaines	1 point de flaque toutes les 20 minutes	2 heures
Nuit dans une ville non éclairée	1 point de flaque toutes les 40 minutes	4 heures

Bien que le Paradis sont plongé dans l'obscurité, les Yfrans n'y fondent pas. Cette exception n'a jamais pu être expliquée.



Dans la société yfranne, il arrive donc de croiser des individus ayant partiellement fondu : après un retour à la lumière un Yfran ayant fondu se durcit, mais ne reprend pas sa forme originelle. Il portera toute sa vie les stigmates de ce moment difficile, arborant un visage et des membres dégoulinants mais secs. Bien entendu, toutes les mesures ont été prises pour éviter au maximum ce risque : les villes yfrannes sont bien éclairées et les logements ne sont jamais plongés dans l'obscurité. Lorsque les Yfrans s'aventurent hors des villes ou sortent la nuit, ils arborent tous un dispositif d'éclairage portatif, sorte de lampe de poche qui s'accroche aux vêtements ou, dans un luxe extrême, peut planer comme un mini drone à côté de son propriétaire, l'objectif n'étant pas ici d'éclairer l'environnement mais de faire en sorte que l'Yfran lui-même reçoive la lumière.

Les nombreux adversaires des Yfrans ont rapidement pris note de ce point faible et de nombreux assassinats tirent profit de ce talon d'Achille. Les Az, bien qu'étant d'anciens Yfrans, ont vu leur métabolisme totalement métamorphosé à l'issue de la cérémonie qui les a changés, et ne fondent plus.

Devenir une flaque regonflée

Lorsqu'un Yfran est réduit à l'état de flaque, il lui reste une heure pour s'en sortir. Si des services médicaux compétents se rendent sur place à temps, ils pourront utiliser des machines spécifiques pour le regonfler et lui rendre possession de ses moyens,



sans quoi il mourra.

Mais à quoi bon poursuivre son existence dans un état pareil ? Il est certain que votre potentiel de séduction en aura pris un coup. Eh bien, il se trouve que l'état de flaque stimule les performances intellectuelles.

Un Yfran réduit à l'état de flaque regonflée ressemble certes à un monstre (son Charisme et sa Dextérité sont fixés à -10), mais il bénéficie d'un

bonus de +6 à son Intelligence, +4 en Créativité et à toutes les compétences associées. On lui attribue également un bonus de +2 en Stratégie et Ingénierie. Aux yeux de certains, c'est largement suffisant pour compenser l'apparence repoussante à laquelle ils sont réduits !

En outre, une flaque regonflée ne possédant plus ni jambes ni bras ne peut plus se déplacer seule et doit être placée sur une machine de type fauteuil roulant. Le maître du jeu devra tenir compte de ce handicap lors de l'usage de certaines compétences.

Il arrive donc que l'on croise des ingénieurs, scientifiques et même quelques politiciens qui auront délibérément choisi de devenir des flaques regonflées afin de briller dans leurs projets et professions.

Il est possible d'être une flaque regonflée dès la création de personnage. Appliquez alors tous les bonus et malus listés plus haut à votre personnage. Il est admis que vous disposerez automatiquement d'une machine de type fauteuil roulant pour vous déplacer.

Carrière

La Carrière détermine le type d'activité de l'Yfran. Les Yfrans n'ayant pas de réel carcan déterminant leur mode de vie, leurs activités peuvent être extrêmement diverses. Les Carrières sont les grands domaines d'appartenance ; il revient ensuite au joueur de déterminer l'exact métier de son personnage à des fins scénaristiques et de roleplay.

- ### Diplomate

  Exemple de métiers : avocat, politicien, ambassadeur, marchand…

  Bonus : +2 Intelligence, +1 Charisme, +1 (Éloquence ou Mensonge), +1 Commerce, +1 Langages, +1 Argumentation, +1 Contrefaçon, +1 Culture générale

  Par niveau : +1 (Éloquence ou Mensonge), +1 (Commerce ou Estimation), +1 (Langages ou Stratégie ou Intimidation)





- ## Combattant

Exemple de métiers : soldat, garde du corps, escorteur…

Bonus : +2 Force, +1 Constitution, +2 Maniement d'une arme au choix, +1 Esquive, +1 Chevauchée , +1 Pièges, +1 Course
Par niveau : +1 Maniement d'un type d'armes au choix, +1 (Chevauchée ou Dressage), +1 (Esquive ou Course)

- ## Nomade

Exemple de métiers : itinérant, chasseur, explorateur, trappeur…

Bonus : +1 Perception, +1 Dextérité, +1 Constitution, +1 Maniement d'un type d'armes au choix, +1 Escalade, +1 (Chevauchée ou Pilotage), +1 Repérage, +1 (Résistance aux intempéries ou Symbiose), +1 Survie
Par niveau : +1 (Chevauchée ou Pilotage), +1 (Repérage ou Escalade), +1 (Résistance aux intempéries ou Symbiose)

- ## Assassin

Exemple de métiers : chasseur de primes, assassin

Bonus : +2 Dextérité, +1 Perception, +1 (Armes blanches ou Armes de tir), +2 Discrétion, +1 Crochetage, +1 Fouilles, +1 Acrobatie, +1 (Déguisement ou Pièges)
Par niveau : +1 (Déguisement ou Crochetage), +1 (Repérage ou Acrobatie ou Armes blanches ou Armes de tir), +1 (Discrétion ou Fouilles ou Pièges)

- ## Artisan/artiste

Exemple de métiers : forgeron, peintre, couturier, restaurateur…

Bonus : +1 Dextérité, +1 Créativité, +1 Intelligence, +2 (Bricolage ou Création artistique), +1 (Commerce ou Spectacle), +1 Ingénierie, +2 Contrefaçon)
Par niveau : +1 (Bricolage ou Création artistique), +1 (Commerce ou Estimation), +1 (Contrefaçon ou Spectacle)

- ## Scientifique

Exemple de métiers : chercheur, médecin, technicien…

Bonus : +1 Perception, +2 Intelligence, +2 Science, +3 (Alchimie ou Ingénierie), +1 (Machinerie ou Culture générale)
Par niveau : +1 (Science ou Alchimie), +1 (Machinerie ou Ingénierie), +1 Culture générale

- ## Prêtre

Carrière réservée aux Yfrans, les prêtres entretiennent les temples en l'honneur des Dieux dans les différentes villes et répandent la parole sacrée partout dans le monde creux. Ils sont respectés et craints.

Bonus : +2 Charisme, +1 Intelligence, +1 Mensonge, +1 Intimidation, +1 Chevauchée, +1 Stratégie, +1 Alchimie, +1 Symbiose
Par niveau : +1 (Mensonge ou Intimidation), +1 (Chevauchée ou Symbiose), +1 (Stratégie ou Alchimie)



Les Az

Description générale

Les Az sont des Yfrans qui ont subi la cérémonie d'Union Divine. Cette cérémonie lie un Yfran à un Dieu : l'Yfran devient alors le bouclier vivant du Dieu. Il ressent la douleur et c'est son corps qui encaisse les blessures à la place de ce dernier.
Lorsque l'Az est sur le point de mourir, le Dieu le ressent et, pour éviter d'être à découvert, se replie généralement à temps.
Les Az sont généralement choisis par les Castes des Dieux ou désignés parmi des criminels ou des gens peu appréciés, puis approuvés par les Dieux pour leurs capacités physiques. Ces Az ont la peau couverte d'une poudre noire qui ne pourra plus jamais les quitter de toute leur vie. Ils sont donc aisément reconnaissables.

Il existe cependant des Az qui se sont portés volontaires pour faire honneur à leur famille et satisfaire un Dieu qu'ils apprécient. Ces Az ont la peau couverte de blanc.

Si les premiers sont considérés comme des parias par la société et ont tendance à vouloir la mort des Dieux (sauf le leur) pour se venger de ce système qui a ruiné leur vie (ce qui leur vaut la haine des autres Yfrans, créant un cercle vicieux), les seconds suscitent le respect et l'admiration des Yfrans.

Cependant, les Az quelle que soit leur couleur souffrent d'une privation de droits : ils ne peuvent dormir en compagnie d'Yfrans, les magasins Yfrans refusent de leur vendre des armes, et ils n'ont pas le droit de posséder de logement. Ces

règles sont là pour préserver la sécurité des Dieux et assurer l'entente entre les Az.
Ceci fait que les Az ont vu leur vie totalement basculer suite à la cérémonie, et vivent à l'écart de la civilisation, parfois seuls ou parfois en bandes.
On leur retire même leur ancien nom, qu'ils deviennent physiquement incapables de prononcer, et on leur en attribue un nouveau.
La Cérémonie développe néanmoins en eux des pouvoirs nouveaux suite aux rituels magiques du lien Divin. Leurs capacités physiques et leur perception de l'environnement sont améliorées. La vie en milieu sauvage aiguise leurs sens et des aptitudes inattendues peuvent apparaître en eux. Les Mutants sont leurs seuls amis, eux aussi déconsidérés par les Yfrans.



Parentalité Az

Les Az ne sont pas stériles. Une fois la cérémonie accomplie, ils ne peuvent certes plus se reproduire avec des Yfrans, mais ils peuvent avoir des enfants avec d'autres Az. Il y a cependant très peu d'enfants Az pour une terrible raison. Les enfants Az sont affiliés au même Dieu que leurs parents, et ce sont eux qui encaisseront les premiers les blessures subies par leur Dieu, car la nature de leur triste sort est ainsi faite : ce sont les plus jeunes qui trinquent, on n'a jamais vraiment su pourquoi.
Très rares sont donc les enfants Az à parvenir à l'âge adulte, puisque subir un coup de sécateur quand on est un bébé signifie généralement la mort subite. Si certains Dieux font preuve de sollicitude et décident de mener une vie plus sûre les temps qui suivent un heureux événement chez leur Az, nombreux sont ceux qui s'exposent délibérément au danger lorsqu'ils savent que leur Az vient d'avoir un enfant. De plus, un enfant de deux parents Az liés à des Dieux différents sera affilié à ces deux Dieux, l'exposant à plus de danger encore.

Caractéristiques physiques

Outre leur peau cendreuse noire (ou blanche dans le cas d'un Az volontaire), le corps de Az se couvre de veines légèrement phosphorescentes, d'une couleur variable. La couleur des cicatrices est totalement aléatoire, mais uniforme.
Jeter un dé pour obtenir une couleur :

1	2	3	4	5	6
Bleu	Vert	Rouge	Orange	Jaune	Violet

Le corps des Az devient également légèrement plus grand (entre 1m90 et 2m40) et. Leurs yeux virent au rouge (bien que les Yfrans puissent, parfois, les avoir rouges eux aussi) et leurs cheveux se décolorent, prenant un aspect proche de celui de la cendre (grisâtre clair ou foncé, et poudreux).

Des cornes se mettent à pousser durant les jours qui suivent la cérémonie. Leur taille et leur forme peuvent varier fortement d'un individu à l'autre.

Relations vis-à-vis des autres races

- Yfrans : antipathie ou admiration mais supériorité
- Dieux : méfiance et mépris
- Mutants : amitié et solidarité
- Symétriques : neutre
- Golems : utilité (ce sont des machines solides)

Attributs

Les Az bénéficient de conditions physiques avantageuses. Souvent contraints à vivre dans les plaines, ils développent rapidement un talent certain pour repérer le danger et les objets utiles. Malheureusement, leur condition de parias les désavantage fortement dans les relations sociales.

- Perception et Constitution +1
- Charisme -2

Déterminer un Dieu

Chaque Az est associé à un Dieu et subira des blessures à la place de celui-ci si cela arrive, les deux étant unis par un lien magique, même s'ils sont situés à des côtés opposés du monde creux.
Ils se sont forcément déjà vus au moins une fois, lors de la cérémonie, mais ne sont pas obligés de se revoir par la suite. Il faudra par ailleurs déterminer pourquoi l'Az a subi cette cérémonie.

Le Dieu associé à l'Az peut être déterminé par le Maître du jeu pour les besoins du scénario ou décidé au hasard par les dés.
Il est possible de choisir d'avoir plusieurs Dieux (si l'on a eu deux parents affiliés à un Dieu différent), mais le cas est rarissime.

Caractère :

1	Bon
2	Égoïste
3	Cruel
4	Justicier
5	Neutre
6	Instable

Activité :

1	Guerrier
2	Diplomate
3	Mage
4	Artisan
5	Guérisseur
6	Voyageur

Sa relation avec l'Az :

1	Amitié
2	S'en fiche
3	Antipathie
4	Neutre
5	Sympathie
6	Instable

Il est ensuite possible de définir ses caractéristiques aux dés.

Jouer un Az blanc

La plupart des Az ont la peau de couleur noire, mais il est possible de jouer un Az blanc. Les Az blanc sont ceux qui se sont soumis de leur propre gré à la Cérémonie d'Union Divine.
L'Az blanc, contrairement à ses homologues, conserve un certain nombre de droits « d'usage » dans la société yfranne. L'Az blanc peut obtenir une chambre d'hôtel et la plupart des magasins lui sont ouverts, alors que l'Az noir subit une véritable ségrégation même si elle n'est pas légale.

De plus, malgré les lois anti-Az (interdiction d'acheter des armes ou de posséder de logement), les Az blancs ont une excellente réputation auprès des Yfrans. On en a même vu occuper des fonctions importantes, notamment à Tuyaux-Cracheurs ou à Nubéville. Ils logent alors généralement dans une tente en ville.

Les rapports entre Az blancs et Az noirs ne sont cependant pas toujours excellents, loin de là. Les Az noirs jalousent fortement les Az blancs et sont souvent désagréables avec ces derniers, même lorsque ceux-ci vivent au sein d'un campement Az et sont parfaitement loyaux à la cause Az. Les Az blancs représentent environ 5 à 10 % de la population Az et sont donc très minoritaires.
Généralement courageux, ils sont pourtant des éléments utiles dans un camp Az et peuvent susciter l'admiration pour leurs réussites, mais ils ne seront jamais aussi bien intégrés qu'un Az « normal ».

Au bout d'un certain temps, les Az blancs sombrent souvent dans la mélancolie, déçus de leur existence, à cheval entre le monde des Yfrans et celui des Az, n'étant finalement acceptés ni dans l'un, ni dans l'autre : ils ont l'admiration des Yfrans mais sont réduits à vivre comme des vagabonds, et suscitent la suspicion parmi les



autres Az, là où ils pourraient poursuivre une existence à peu près normale. Certains, les plus fragiles, finissent même pas se donner la mort.

Les Az blancs possèdent les mêmes caractéristiques et attributs que les Az noirs. Il faudra alors déterminer les raisons pour lesquelles le personnage est devenu Az, et s'il poursuit son existence plutôt à proximité des Yfrans ou des Az. Toutes les catégories d'Az ne sont pas accessibles à un Az blanc pour des raisons de logique : il ne lui est pas possible d'être un Az revêche ou vengeur.



L'Az revêche

Ces Az sont des guerriers. En colère contre la société Yfranne qui a ruiné leur vie, ils attaquent les caravanes, les voyageurs, les dirigeables et soldats isolés, peuvent parfois faire des attentats, piller des villages ou s'en prendre à des Dieux seuls ou faiblement accompagnés. Ils sont souvent en hordes et aident à la protection des campements.
Ils ont développé un art de la bataille performant avec des armes fabriquées artisanalement à l'aide d'éléments naturels ou de pièces détachées récupérées à gauche à droite.

Bonus : +2 Force, +1 Dextérité, +1 Constitution, +3 Armes blanches, +1 Bricolage , +2 Chevauchée
Par niveau : +3 PV, +1 maniement des armes (au choix), +1 Bricolage

L'Az pilleur

Ces Az savent comment profiter de la nuit, de la confusion ou de l'inattention des gens pour subvenir à leurs besoins. Ils aident souvent les bandes ou campements d'Az en ramenant des vivres et denrées subtilisées aux Yfrans. Leur constitution légère fait qu'ils ont tôt ou tard la nécessité d'un compagnon combattant et comprennent la difficulté pour eux de vivre seuls.

Bonus : +2 Dextérité, -2 Constitution, +3 Perception, +1 Créativité, +2 Discrétion, +2 Vol à la tire, +1 Crochetage
Par niveau : +1 Vol à la tire, +1 (Esquive ou Crochetage), +1 (Discrétion ou Pièges)

L'Az métamorphe

Ces Az sont les plus rares mais les plus intrigants : ils ont développé en eux le pouvoir magique de changer leur apparence. De cette façon, ils sont capables de prendre l'apparence d'Yfrans tout à fait normaux et de se fondre dans la société Yfranne comme si de rien n'était. Bien sûr, ils ne reprennent pas leur ancienne apparence, sans quoi ils seraient aussitôt identifiés. Ils ont plutôt tendance à se créer une nouvelle identité, n'ayant parfois rien à voir avec l'ancienne.
Ce pouvoir est inné, et ne peut s'enseigner. L'Az se découvre métamorphe généralement en moins d'une apparition après la cérémonie.

Il y a cependant une limite : 30 minutes par jour, l'Az doit reposer son métabolisme en reprenant sa forme originelle. S'il est découvert à ce moment-là, la fumée verte enrobant son corps (nécessaire à sa régénération) le désignera aussitôt comme un imposteur et cela lui vaudra la peine de mort par les Yfrans.

L'Az métamorphe doit faire particulièrement attention au fait qu'il pourrait recevoir des blessures venant de son lien avec son Dieu lorsqu'il est en société. Il devra alors cacher sa douleur du mieux qu'il peut pour ne pas attirer les soupçons. Les Az métamorphes sont souvent des Az nostalgiques de leur ancienne vie, qui désirent vivre à nouveau au milieu des Yfrans et ne leur en veulent souvent pas. Leur nostalgie a-t-elle déclenché le pouvoir, ou le pouvoir la nostalgie ? Difficile à dire. On en trouve autant qui prennent les autres Az en pitié que ceux qui les détestent comme les « vrais » Yfrans.

Bonus : +1 Charisme, +2 Essence, +1 Éloquence, +2 Mensonge, pouvoir de métamorphose (requiert 15 minutes de préparation dans un cocon créé naturellement, permet de se changer en un Yfran d'une apparence quelconque).

Par niveau : +1 Éloquence, +1 (Déguisement ou Culture générale), +1 (Séduction ou Mensonge ou Commerce)

L'Az artisan

Les Az artisans sont les bâtisseurs des campements et des équipements Az. Ce sont des débrouillards capables de faire à peu près n'importe quoi rapidement à partir d'objets totalement disparates et n'ayant à priori aucun rapport les uns avec les autres. Les artisans Az n'ont généralement aucun commerce ouvert et travaillent pour la bande dont ils font partie. Leurs produits atteignent rarement une grande qualité mais ils sont très rapides et trouvent une utilité à tout et n'importe quoi. Ils ont horreur de jeter des objets considérés comme inutiles par leurs confrères. Ils peuvent également fabriquer tout ce qui est nécessaire à un campement : tentes, bâtisses (très) rudimentaires, fourneaux, chauffage… Ils sont également parfois auteurs de trouvailles curieuses et bien utiles, comme les dispositifs de camouflage d'habitations, les sirènes émettant des fréquences gênant les Dieux, ou encore les cocons endormisso-paralysants, pour y enfermer les Dieux qu'ils ont réussi à capturer.

Bonus : +1 Intelligence, +3 Créativité, +2 Artisanat, +2 Contrefaçon, +2 Alchimie.
Par niveau : +1 Artisanat, +1 Alchimie, +1 Crochetage.

L'Az vengeur

Les vengeurs sont les plus engagés de la communauté Az. Ils rétablissent ce qu'ils estiment être juste en partant aux trousses de ceux qui ont organisé leur cérémonie : souvent des membres de leur famille et des gens haut placés dans leur ville ou village (maire, par exemple). Une fois cela fait, les vengeurs se chargent de le faire pour des amis Az dont ils sont proches. Parfois, ils aident aussi les Mutants qui peuvent leur offrir une récompense à la hauteur des dangers encourus. Ils acceptent rarement des missions payées de la part des autres Az : le commerce entre Az n'existe pratiquement pas.



Les Az vengeurs sont particulièrement cruels car leurs motifs sont personnels et ils ont la rage au ventre. Ils ne sont pas des simples mercenaires, l'argent ne les intéresse que très peu. De plus, lorsqu'ils ont l'occasion de tuer un Dieu qu'ils savent ne pas être lié à l'un de leurs amis, ils le font sans hésiter. Les Az assassins ont souvent un tempérament froid qui les rend un peu plus solitaires que les autres, même s'ils ne sont pas asociaux pour autant.

Bonus : +2 Dextérité, +1 Force, +1 Perception, +1 Discrétion, +1 Armes de tir, +2 Crochetage, +1 Pièges, pouvoir : vision nocturne.
Par niveau : +1 Discrétion, +1 (Armes de tir ou Déguisement), +1 (Crochetage ou Pièges).

L'Az explorateur

Conscients qu'il ne sera plus possible de bénéficier des apports de la civilisation Yfranne, les Az



explorateurs se tournent vers l'infinie richesse des mystérieuses parois du monde creux.
Ils se sont spécialisés dans l'exploration de tunnels souterrains, capables de creuser dans le sol mécanique avec une étonnante facilité et ont développé des dons de vision nocturne. Ils sont souvent respectés dans les campements Az car ils ramènent à leur entourage des objets, équipements et trésors sans pareils, totalement inconnus du reste du monde et contribuent à la construction de ce que certains appellent la civilisation Az.

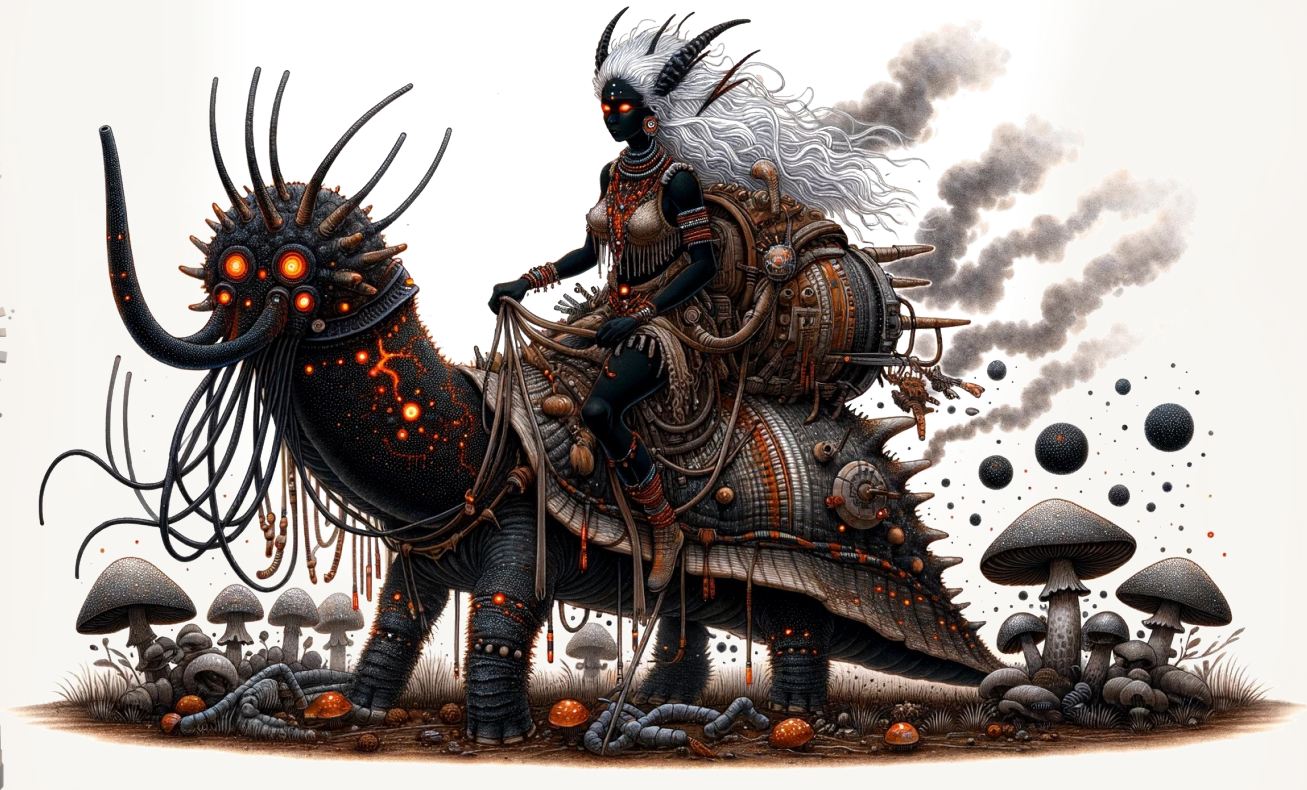
Bonus : +3 Perception, +1 Essence, +2 (Résistance aux intempéries ou Symbiose), +1 Escalade, +2 Estimation, pouvoir : vision nocturne.
Par niveau : +1 (Repérage ou Fouille), +1 Survie, +1 (Symbiose ou Résistance aux intempéries).

L'Az érudit

Têtes pensantes de la communauté Az, les érudits sont parfois considérés comme des chefs, même s'il n'y a pas de réelle figure d'autorité chez les Az qui ont un comportement et un état d'esprit proches de l'anarchisme.
Les érudits apportent leur savoir pour planifier l'organisation des communautés et campements Az. Ils sont également habitués à établir des plans d'attaque pour nuire aux Yfrans et aux Dieux.
Afin d'éviter toute position dominatrice et confiscation du savoir, les érudits ont interdiction de se réunir à plus de 3 sans la présence d'un tiers.

Bien qu'ils bénéficient, comme tous les Az, d'une constitution avantageuse, les sages, naturellement, sont peu portés vers l'activité physique et, comme ils sont précieux, ne sortent généralement des campements qu'accompagnés de congénères plus puissants.

Bonus : +3 Intelligence, +1 Charisme, +2 (Culture générale ou Ingénierie), +2 (Stratégie ou Science), +1 Mensonge, +1 Commandement.
Par niveau : +1 (Culture générale ou Ingénierie), +1 (Stratégie ou Science), +1 (Mensonge ou Commandement)



Les Dieux



Description générale

Les Dieux sont la race vivant au centre du monde creux, dans un espace qui leur est réservé, le « Cocon ». Leur mode de vie ressemble à celui de la cour pendant la monarchie française, autour de leur maître (qu'ils ne voient que rarement).
De temps à autres, ils descendent du Cocon pour rendre visite aux autres habitants, notamment aux Yfrans qu'ils perçoivent comme leurs sujets, tout en ayant une certaine tendresse pour eux. Rares sont les Dieux qui vivent hors du Cocon, mais il y en a.
Les Dieux vivent de façon harmonieuse entre eux et les conflits y sont extrêmement rares. C'est une race unie au tempérament calme et qui ne manque de rien chez elle.

Ils sont organisés en castes suivant leurs talents respectifs. Chaque dieu décide de sa caste peu après sa naissance (les Dieux naissent adultes) et gravit les échelons petit à petit en accomplissant des services pour la société divine ou en suivant un apprentissage rigoureux.
Suite à leur adoubement dans une caste, les Dieux reçoivent un Az qui endurera les coups durs voire la mort à leur place.
Les Dieux vivent éternellement et sont éternellement jeunes. Ils ne tombent jamais malades et sont peu nombreux. Il n'en existe que quelques milliers dans tout le monde creux.

Ils se font naturellement servir par les Yfrans, sans avoir à user d'une quelconque autorité.

Relations vis-à-vis des autres races

- Yfrans : amis
- Mutants : neutre / léger mépris
- Az : mépris / méfiance
- Symétriques : indifférence / léger mépris
- Golems : sympathie avec condescendance ou admiration suivant le point de vue

Les Az et les Dieux

Le Dieu a un bouclier vivant : il s'agit de son Az. Si le Dieu est censé mourir, l'Az meurt à sa place. Cependant, la cérémonie d'association d'un Az à son Dieu coûte cher. Les enfants d'un Az étant affiliés au même Dieu, un Dieu peut donc avoir plusieurs Az, mais la situation est rarissime car un enfant Az prend les coups à la place de ses parents… Et la plupart des coups sont mortels pour les nourrissons. Si un Dieu se retrouve sans Az, il est rétrogradé et devra payer les frais nécessaires à la reproduction de la cérémonie. Par ailleurs, si les coups subis par le Dieu sont si élevés qu'ils dépassent largement ce que peut endurer l'Az, il est possible que le Dieu soit blessé physiquement et subisse des séquelles, dont il ne pourra pas guérir. En effet, l'organisme des Dieux n'est pas auto-régénérant et leurs plaies ne se referment pas s'il n'y a pas d'Az pour les protéger à ce moment-là.

Le Dieu ne porte jamais d'armure : il n'en a pas besoin puisqu'il a un Az.

Attributs

Les Dieux ont une affinité innée à l'Essence. Leur apparence globale imposante et leur position de dominants les avantage inévitablement dans les relations sociales. Leur mode de vie séculaire les désavantage toutefois lorsqu'ils s'agit de la survie dans le monde creux.

- Essence et Charisme +1
- Perception et Dextérité -1





Déterminer un Az

L'Az est l'être vivant qui endurera les coups à la place du Dieu. Il peut être choisi au hasard (jet de dé), on dira alors qu'il a été choisi par la caste du joueur, ou déterminé par le Maître du jeu suivant les besoins du scénario. Le Dieu peut dépenser de l'argent, s'il en a à disposition au moment de choisir son Az (que ce soit à la création du personnage ou après que son Az soit mort) pour se payer un Az de qualité supérieure.
De temps à autre, l'Az pourra intervenir dans l'histoire ou être évoqué et vivre des choses qui mettront en difficulté le Dieu.

Caractéristiques au hasard en fonction du jet de dé (lancer deux D6) :

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6

À chaque jet correspondra une caractéristique. Toutes les caractéristiques ont leur importance (même si la Constitution concerne directement le Dieu) car l'Az peut décider de s'en prendre au Dieu.

Il est aussi bien sûr possible, si un Az doit être choisi au cours de l'histoire, d'en déterminer un dans l'entourage des joueurs voire parmi les joueurs. Le caractère de l'Az est laissé à la distinction du maître du jeu.

Les points de vie de l'Az sont définis comme ceux d'un personnage joueur : 30 + 3 x CON. Le lien qui les unit permet au Dieu de connaître l'état de santé de l'Az en permanence.

Signes distinctifs

- **Peau colorée :** les Dieux n'ont pas la peau grise. Voici la liste des couleurs disponibles :

Bleu	Rouge	Orange	Vert
Violet	Turquoise	Jaune	Couleur miroir

Il est possible d'être bicolore. Les Dieux sont considérés de façon égale quelle que soit leur couleur, sauf les Dieux miroir : ils reçoivent des égards supplémentaires, comme s'ils étaient supérieurs (bien qu'ils ne le soient pas en réalité), mais subissent des sanctions plus graves de la part de leurs supérieurs ou de leur caste en cas d'échec.

- **Couleur des yeux :** les Dieux ont les yeux lumineux, comme les Yfrans. La couleur est entièrement libre, sauf le rouge. Le noir peut être choisi, les yeux répandront alors des volutes de brume noire.
- **Musculature :** la musculature des Dieux est assez prononcée et athlétique. Elle peut être plus ou moins développée suivant les cas, mais il est rare qu'un Dieu soit svelte, même s'il ne se bat jamais.
- **Sexe :** les Dieux sont asexués, mais d'apparence globalement masculine. La reproduction des Dieux n'existe pas, ils n'ont aucun lien de parenté les uns les autres. Ils n'ont jamais été enfants.
- Environ 90 % des Dieux sont imberbes.
- Les Dieux sont court vêtus et exhibent fièrement leur musculature.

Pouvoirs des Dieux

- **Planer :** lors de ses déplacements, le Dieu ne marche pas, il plane à quelques centimètres du sol. Marcher est impossible.
- **Ne respire pas :** jamais besoin de masque ou de scaphandre.

Une fois par jour :

- **Respect :** exercé sur quelqu'un, ce dernier perd toute agressivité contre le Dieu pendant 10 minutes et le traite avec respect, voire en tant qu'ami s'il n'était pas méfiant auparavant. La cible du sort n'accède pas pour autant à toutes les demandes du personnage, mais peut lui rendre un service, lui faire une réduction, et cessera de le combattre s'il était en train de le faire. Ce sort prend fin si le Dieu l'attaque.
- **Oubli :** la personne ciblée par le pouvoir oublie les 10 dernières minutes qui viennent de s'écouler.
- **Lumière divine :** une lueur éblouissante entoure le Dieu et aveugle tout le monde sur un périmètre de 15 mètres, même s'il y a des murs (elle les traverse).





Caste



Vénère les Éructeurs Matiéristes. De leurs entrailles naît l'offrande Sacrée.

Le choix de la caste est déterminant pour le Dieu : il va déterminer ses perspectives d'évolution, son équipement de base et ses activités.
Chaque Dieu est entièrement tatoué, de la tête aux pieds, par des tatouages typiques de sa caste : on peut donc du premier regard savoir à quelle caste il appartient. Les tatouages ondulent légèrement lorsque le Dieu fait appel à ses pouvoirs.

Chaque Dieu fait partie d'une Caste, qu'il choisit à sa naissance en fonction des aptitudes qu'il se découvre.
Les Dieux ne changent pas de Caste, il s'agit pratiquement d'une famille pour eux et elle leur est chère, malgré les obligations qu'elle leur impose. Si par exception un Dieu venait à vouloir changer de Caste, il pourrait le faire mais serait vu en paria par tous ceux de son ancienne Caste et mal considéré même par ceux de la nouvelle.

Chaque Caste est divisée en dix rangs. Il faut avoir effectué deux missions d'un rang pour accéder au rang supérieur.

Rang	Niveau	Titre
1	1	Nouveau-né
2	2	Apprenti
3	3	Membre confirmé
4	4	Adjoint au contremaître
5	6	Contremaître
6	8	Superviseur
7	10	Membre de prestige
8	13	Commandant
9	15	Maître de Caste
10	20	Doyen (membre unique)

Il n'y a qu'un seul doyen par Caste.
Les Castes ne versent pas de salaire à leurs membres. Elles leur offrent le gîte et le couvert gratuitement, elles soignent et équipent gratuitement leurs membres, mais exigent que pour chaque mission soit rapporté l'objet du butin ayant la plus grande valeur.
Les Castes redistribuent ainsi les butins récupérés de chaque mission aux différents membres selon leur rang, les plus haut placés étant les mieux lotis.

LES AMBASSADEURS DE LA FAILLE

Ils sont envoyés combattre les armées de monstres dégénérés dans la Faille. Ce sont les soldats d'élite de l'armée des Dieux et ils sont parfaitement entraînés à l'art de la guerre, par les armes ou par l'Essence.
Si la plupart des Ambassadeurs partent pour la faille, ce n'est pas le cas de la totalité d'entre eux : bon nombre d'Ambassadeurs accomplissent également des missions dans l'ensemble du monde creux afin de rapatrier de l'équipement, des vivres ou des alliés aux Dieux, ou tout simplement afin de s'assurer de la protection du Cocon.

Bonus : +2 (Force ou Essence), +1 Constitution, +3 Maniement d'un type d'armes, +3 Survie

Progression par niveau :
Il existe deux types d'Ambassadeurs :

- Les Ambassadeurs de la Force : +1 Maniement d'une arme par niveau / +3 PVMax par niveau
- Les Ambassadeurs de l'Essence : +1 Sort par niveau / +3 PEMax par niveau

Objet spécial offert :
Gourde infinie d'enduit pour lame (ou tout autre objet ou équipement) causant +2 dégâts d'acide à chaque coup (+7 contre les monstres de la Faille).
Au cinquième rang, une gourde générant de l'acide plus pur est confiée au Dieu : +3/+9
Au huitième rang, une gourde à la pointe de la technologie lui est confiée, générant un acide extraordinaire : +5/+10

LES HARMONISTES

Les Harmonistes sont chargés de la bonne entente entre les différentes races du monde creux. Ils sont parmi les rares Dieux à s'intéresser réellement aux problèmes des autres races. Ils sont souvent consultés afin de départager des camps ou des idéologies, et occupent parfois même des postes clés dans l'administration des villes. Ils sont en général des gens de confiance qui agissent de façon désintéressée : c'est grâce à eux que les Yfrans ont foi dans les Dieux et les Dieux estiment que cette Caste agit donc dans leur propre intérêt.
Ils sont très mal vus par les Mutants qui les considèrent comme des menteurs et des opportunistes.

Bonus : +2 Charisme, +1 Créativité, +2 Éloquence, +1 Commandement, +1 Stratégie, +1 Culture générale

Progression par niveau :
+1 à une compétence de Charisme par niveau / ne peuvent pas être pris pour cible par les autres races, à moins qu'ils ne le fassent sans être vus : les Harmonistes seront systématiquement défendus par la foule environnante (sauf les Az) s'ils sont attaqués en public.

Objets spéciaux offerts :
Insigne d'Harmoniste, valeur 10000 larves,
Toge gracieuse en Xuféore : +2 au Charisme lorsqu'elle est portée, valeur 1000 larves.



LES ÉRUCTEURS MATIÉRISTES

Les Éructeurs Matiéristes sont les artisans Divins. Les Dieux considèrent que la mécanique est une matière impure qui n'appartient pas à leur monde originel, dont leur Cocon est le dernier vestige. Se refusant l'usage des équipements mécaniques et/ou métalliques de fabrication Yfranne ou Mutante, ils s'en remettent aux matériaux divins sécrétés par leur propre corps.
La caste des Éructeurs Matiéristes existe à cet effet : si les Dieux sont capables d'extraire à l'infini de la matière de leur corps, et d'en donner la forme de leur choix, fabriquer des objets utiles n'est pas donné à chacun d'eux. Les Éructeurs cultivent l'art de créer des objets pratiques et performants.
Toutefois, il y a une limite au nombre d'objets créés qui peuvent coexister. Lorsque ce nombre est atteint, le Dieu doit réabsorber un objet pour en fabriquer un nouveau.

Liste des objets fabriquables avec l'Éruction Matiériste :

- Armement de mêlée
- Armement à distance
- Protections (armures)
- Ustensiles utilitaires à mécanisme (passe-partout, radar, télécommande…)
- Ustensiles utilitaires sans mécanisme (bombe, chaise, table, vêtements simples…)
- Ustensiles complexes et artistiques (instruments, beaux vêtements, clefs…)



La puissance de l'objet créé dépend du score de la compétence « Éruction Matiériste » (en Essence, à ajouter à la fiche). Le Dieu ne peut créer que des objets dont il comprend le fonctionnement, ce qui passe par la compétence « Ingénierie ».
Créer un objet prend une demie heure au personnage et lui consomme la moitié de ses points de vie actuels (et non maximum : il est impossible de mourir d'une Éruction Matiériste).

Bonus : +2 Essence, +1 Intelligence, +3 Éruction matiériste, +3 Ingénierie

Progression par niveau :
+1 Objet éructable par niveau (2 au niveau 1), +1 aux compétences d'Éruction Matiériste.

Restriction : le personnage ne doit jamais porter d'objet mécanique. S'il est forcé d'en porter un, son moral est sérieusement mis à l'épreuve ainsi que sa concentration. Il subit -1 à toutes ses caractéristiques tant qu'il le porte, et l'effet se cumule pour chaque objet mécanique porté.

LES MESSIES DE L'OUVERTURE SACRÉE ET DE LA GRANDE AIRE INFINIE

Les Messies de l'Ouverture Sacrée et de la Grande Aire Infinie sont une Caste un peu à part, qui poursuit un but controversé au sein des autres Castes : trouver une ouverture dans le monde creux menant vers l'extérieur. Bien que toutes les autres races soient persuadées que la paroi du monde creux est infinie, les Messies, eux, pensent qu'il existe un moyen d'en sortir et qu'il y a quelque chose de différent de l'autre côté.
Considérant que leur nature divine ne peut se contenter de ce monde-prison, que leur enfermement est injuste et qu'autrefois, la liberté était leur (preuve en est le Cocon, ultime ruine de leur monde d'autrefois), ils estiment leur quête juste et sont sûrs d'y parvenir un jour.
Bien sûr, aucun Messie n'a jamais rien trouvé. Mais qui sait, et si ça arrivait ? On ne le regretterait pas.
Les Messies explorent donc le monde creux de long en large, toute leur vie, en fouillant chaque

recoin, en allant là où personne n'irait, en affrontant tout et n'importe quoi, en dormant n'importe où, et n'en sont pas malheureux. Ils connaissent le monde creux comme personne et savent s'adapter à n'importe quelle situation périlleuse.

Bonus : +1 Intelligence, +1 Perception, +3 Pilotage, +1 Repérage, +1 Commerce

Progression par niveau :
+2 au choix à (Repérage ou Survie ou Fouille ou Pilotage ou Chevauchée) et +1 aux connaissances.
Objets spéciaux offerts :
Mini-zeppelin individuel blindé des Messies.
Valeur : 20 000 larves.
Blindage : +2 en défense lorsqu'on se fait toucher alors que l'on est à l'intérieur.
Pour un jour de voyage : 10L suffisent.

Tous les deux rangs, le zeppelin est amélioré gratuitement. Il reste individuel (une seule place), mais gagne en blindage et bénéficie cumulativement de +1 en défense à chaque fois.
Au huitième rang, on installe sur le zeppelin un système plasmotronique auto-régénérant de carburant, ce qui permet au zeppelin de fonctionner de manière autonome gratuitement.

Le blindage du zeppelin est un blindage généré plasmotroniquement et fonctionne à sens unique : il protège le pilote, mais n'empêche pas ce dernier d'attaquer.

LES ALCHIMISTES DE LA FOI

Les Alchimistes de la Foi peuvent être confondus avec les Harmonistes par ceux qui connaissent mal les Dieux, et pourtant l'état d'esprit n'est pas du tout le même. L'Alchimiste de la Foi utilise la foi placée en lui par les individus des autres races pour constituer son pouvoir.

Afin d'obtenir la foi d'autrui en lui, il lui promet en général ses services, foi qui peut devenir permanente si ces services résolvent les problèmes. Il peut aussi y aller par la force et la menace, en jouant sur la peur, mais cette méthode est peu utilisée car jugée moins efficace.
Plus le nombre de personnes ayant foi en lui croît, plus l'Alchimiste de la Foi gagne en puissance.
Attention cependant, la foi peut se briser facilement, si l'Alchimiste fait quelque chose qui ne plaît pas à ses adeptes.



Au niveau 1, l'Aura de foi de l'Alchimiste est de 50 mètres : au-delà, ses adeptes n'ont aucun effet sur lui. Il gagne un bonus dans un attribut au choix (qu'il peut changer tous les jours) égal au nombre d'adeptes dans la zone, jusqu'à un bonus de +3.

Bonus : +2 (Intelligence ou Force), +1 Charisme, +2 Science, +3 à une compétence de Force ou Intelligence.

Progression par niveau :
+30 mètres d'Aura, +1 au bonus maximal (tous les 2 niveaux), +1 à une compétence de Force ou Intelligence

Objets spéciaux offerts :
Catalyseur de foi : permet de transformer la foi des individus en énergie. Fonctionne même sur les Dieux n'appartenant pas à cette Caste et sur les non-Dieux, mais seuls les Alchimistes de la foi ont le droit d'en porter. Le catalyseur de foi est un bel objet faisant la taille d'une grosse gourde, avec une mécanique rutilante et il émet un léger ronronnement : il est difficile de le cacher. Lorsqu'un autre individu que le propriétaire utilise un catalyseur de foi, il bénéficie de la foi accordée à son propriétaire.



Au cinquième rang : **mode alternatif « rallonge infinie de Catalyseur ».** La rallonge ne se termine jamais, et peut donc s'étendre sur des kilomètres. Elle permet au Catalyseur de bénéficier de la foi de personnes situées très loin. Attention, malgré sa résistance élevée qui la protège des phénomènes naturels, la rallonge peut se briser sous les coups d'une arme tranchante, par exemple, ou ne plus fonctionner si elle est trouée ou transpercée par un projectile. Elle doit alors être réparée par des spécialistes de la caste, au Cocon. Le lien est fragile : il devient légèrement phosphorescent et dispose de 15 points de vie, sans esquive naturelle.



Relations avec les non Dieux

Avec leur cortège de fumée, leur lévitation et leurs vêtements légers exhibant leur musculature sculpturale, les Dieux suscitent l'admiration des Yfrans tout autant que l'agacement des Az, des Mutants et même des Symétriques.

La plupart du temps, un Yfran fera spontanément une réduction à un Dieu dans un magasin, et ce dernier aura d'office droit à divers privilèges (la meilleure chambre dans une auberge, etc). Bien que le Dieu puisse abuser des services des Yfrans, c'est chose rare.

Les Dieux entretiennent de bonnes relations avec ces derniers et leur venue est un plaisir pour les Yfrans.



Ce n'est pas le cas des mutants qui ne manqueront pas une occasion de les attaquer par derrière et ne leur feront pas de faveur. Cela peut déclencher un conflit, violent ou non. Les Symétriques resteront polis vis-à-vis des Dieux, mais les traiteront d'égal à égal, ce qui peut irriter le Dieu, qui va se sentir supérieur, mais ne l'agressera pas forcément.



Les Mutants

Description générale

Les Mutants sont des formes de vie dégénérescentes. Certains pensent qu'ils sont à la base des Yfrans déformés, d'autres affirment qu'ils n'ont aucune racine parmi les autres races du monde creux.
Monstrueux, laids, mais pas pour autant idiots ou faibles, les Mutants constituent une part importante de la population, mais sont la plupart du temps cantonnés au plus bas de l'échelle sociale. Méprisés par les Yfrans, ignorés par les Dieux dont ils sont jaloux, ils s'en remettent parfois aux Az dont ils sont les seuls alliés. Leur opinion des Symétrique est variable : certains Mutants les considèrent comme des Dieux et les jalousent, d'autres voient en eux les égaux des Yfrans mais leurs rapports sont moins conflictuels.

Relations vis-à-vis des autres races

- Yfrans : mépris / antipathie
- Dieux : jalousie
- Az : amitié
- Symétriques : indifférence teintée de jalousie
- Golems : normale / indifférence

Le Complot

Les Mutants en ont marre de leur triste vie ! C'est pourquoi ils manigancent entre eux une nouvelle forme de résistance : le Complot. Le Complot est une vaste hiérarchie de Mutants, possédant armes et informations, destinée à renverser la domination des Yfrans et des Dieux. Le Complot est bien entendu tenu secret de toutes les autres races (y compris les Az) et le dévoiler sciemment est passible de la peine de mort. Pratiquement tous les Mutants font partie du Complot et les rares qui choisissent de ne pas y participer sont extrêmement mal vus (ils n'ont alors plus d'alliés même dans leur propre race).
Voir la page dédiée au Complot pour plus d'informations sur la hiérarchie des Mutants en son sein.

Vivre en tant que Mutant

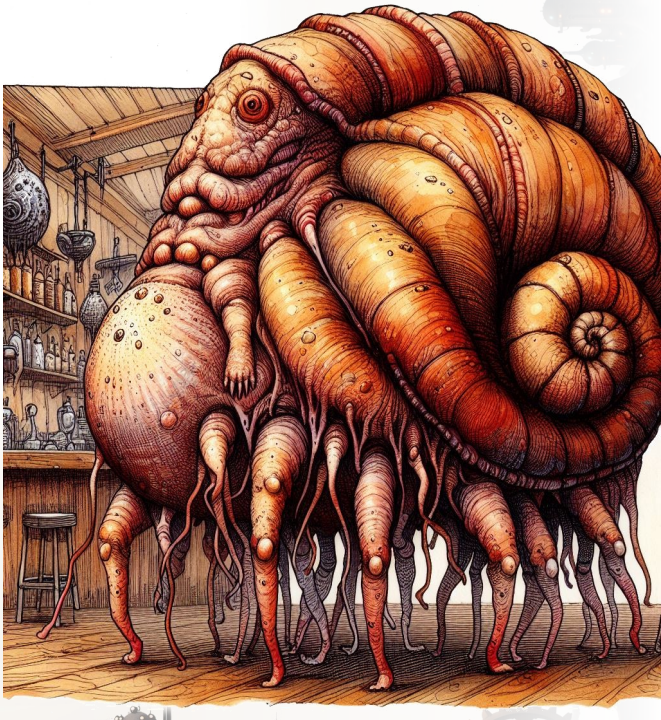
Les Mutants ne sont pas considérés comme d'horribles monstres. Ils sont juste en bas de l'échelle sociale, avec les Az, et suscitent un léger dégoût de la part des autres races.

La morphologie aléatoire des Mutants peut créer des problèmes au quotidien : leur taille rend parfois le mobilier standard inadapté. Les vêtements et armures communs ne peuvent être utilisés dans la plupart des cas et chaque Mutant a besoin de faire une commande sur mesure, qui peut prendre un certain temps et coûter bien plus cher.
En fonction de sa morphologie, le Mutant peut compter sur la chance et espérer trouver dans le marché de l'occasion des pièces d'armure qui lui conviennent à peu près, qui protégeront des parties de son corps ou qu'il modifiera à sa guise. Plus son anatomie est singulière et plus il lui sera difficile de trouver chaussure à son pied. Cela dit, certains Mutants sont tellement étranges que leur nudité n'est même plus perçue comme impudique.

La plupart des Mutants sont exclus des fonctions les plus importantes de l'administration des villes et ne peuvent exercer de mandat. Bien qu'ils soient souvent peu fortunés, il existe pourtant des Mutants riches qui auront fait fortune notamment dans le commerce. Il y a peu de Mutants chefs d'entreprise dans la mesure où rares seraient les Yfrans ou les Symétriques qui accepteraient de travailler pour l'un d'entre eux, mais certains Mutants montent des groupes et entreprises entre eux et leurs affaires, parfois, prospèrent et leur apportent la réussite financière espérée.

Il a les yeux de sa mère !

Ben non.
Les Mutants, bien que totalement hétérogènes physiquement, sont une race à part entière et ne peuvent se reproduire avec les Yfrans ou les Dieux.





Les caractéristiques physiques ne sont pas héréditaires et il est fréquent que les enfants soient totalement différents de leurs géniteurs.

Attributs

Les mutants sont inévitablement peu favorisés lorsqu'il s'agit de séduire leur entourage. De plus, leur physique peu avantageux tend à nuire à la précision de leurs mouvements, mais ce que la nature ne leur a pas donné, ils le compensent par cette habitude de trouver une solution à tout, que la vie les contraints à rapidement acquérir.

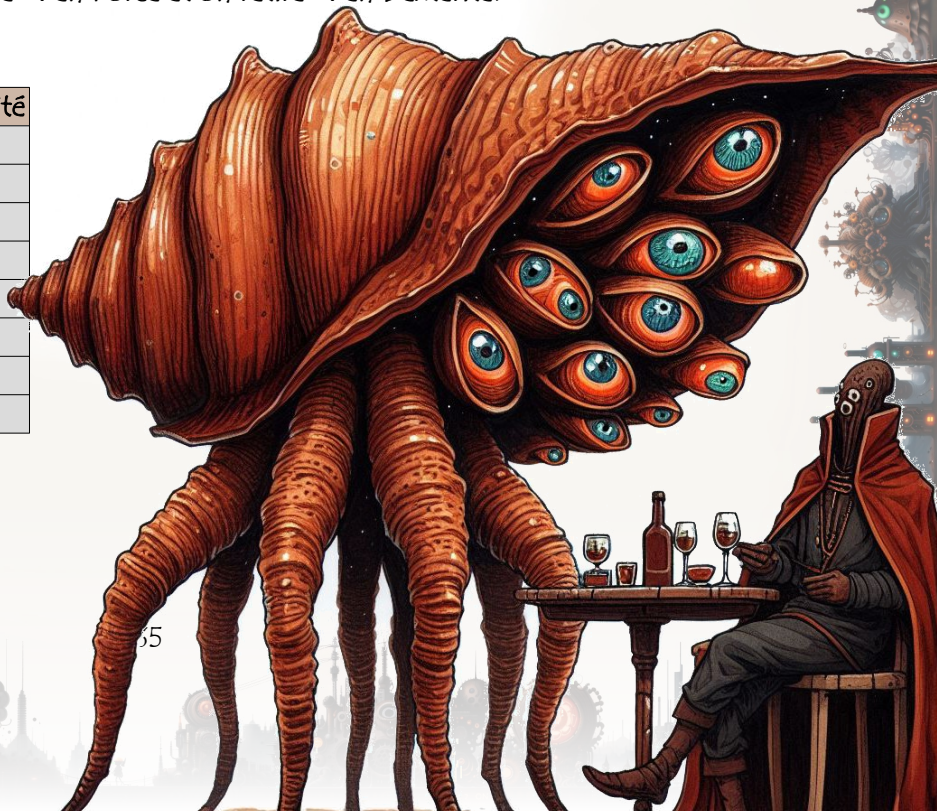
- Créativité +2
- Charisme et Dextérité -1

Décider de la morphologie d'un Mutant

Vous avez 10 points à répartir dans la morphologie du Mutant !
À retenir : un Mutant est un monstre. Au moins 3 paramètres parmi les suivants doivent être différents des standards des autres races (taille : 1.5m, poids : 60kg, deux bras, deux jambes, une tête).
Les modificateurs aux attributs viennent s'appliquer après la répartition initiale.

Première étape : la taille !
Un Mutant possède en général une taille variable dans une fourchette assez large qui va de 50 centimètres à 4 mètres de haut.
Attention : pensez que les Mutants les plus hauts ne peuvent pas entrer dans les bâtiments qui ne sont pas prévus pour eux. Cela peut devenir un gros inconvénient.
Pour chaque tranche de 50cm, on ajoute +1 en Force et on retire -1 en Dextérité.

Points	Taille	Force	Dextérité
2	0.5m	-2	+2
1	1m	-1	+1
0	1.5m	0	0
1	2m	+1	-1
2	2.5m	+2	-2
3	3m	+3	-3
4	3.5m	+4	-4
5	4m	+5	-5



Deuxième étape, les membres !

Faites-vous plaisir. Pas plus de 8 points par membre. 1 point dépensé par membre (vous pouvez également dépenser 1 point pour changer chaque bras+main normale en bras+main griffue). Vous pouvez aussi retirer des membres que vous avez en nombre standard, ce qui vous rapporte un point par membre retiré. La taille d'un membre peut être augmentée à l'aide d'un point, ce qui donne le même effet qu'un membre de plus.

Type de membre	Spécificité	Nombre « standard »	Si en surnombre, effet par membre…	Si en sous-nombre, effet par membre…
Bras + main normale	Adapté aux travaux manuels. Nombre de doigts variable.	2	Plus agile, plus rapide en tâches manuelles (+1 aux jets). -1 en Charisme.	-1 en Dextérité et -1 en Charisme.
Bras + main griffue ou pince	Adapté au combat (+1 Force à l'usage). Handicapant pour les travaux manuels.	0	Plus performant au combat. Tant qu'il n'y a que 2 bras au total, pas de malus Charisme, sinon -1.	-
Tentacule	Adapté au combat (+2 Force à l'usage). Inutile pour les travaux manuels, longueur 2m, ne peut tenir d'arme	0	Très puissant (+1 aux jets de bagarre). -1 en Charisme.	-
Jambe ou patte	Adapté à un déplacement précis et rapide…	2	Augmente le déplacement de 2m/s, et de +1 les jets liés à la course et l'athlétisme. -1 en Charisme.	Divise par deux le déplacement (puis le met à 0). -1 en Charisme. -1 à tous les jets liés à la course et l'athlétisme.
Aile	Permet de voler. Plus il y a d'ailes et meilleur est le vol.	0	Permet de voler plus vite (+5m/s). Peut gêner les bras à partir de 5 (-1 en Dextérité).	-
Queue	Peut être utilisé à peu près comme un tentacule, avec une force normale (0).	0	Chaque queue peut servir si l'occasion le permet. -1 en Charisme à la première, plus après.	-
Tête (n'équivaut pas à un ajout d'yeux, nez, bouches ou oreilles)	C'est là qu'on réfléchit.	1	+1 en Intelligence, -1 en Charisme. Augmente les probabilités de maux de tête !	-1 en Charisme. Il va falloir penser à déplacer vos yeux, nez, bouche et oreille ailleurs !



Pour chaque membre, vous pouvez décider librement de la longueur, de la couleur, de l'emplacement, et de la matière (écailles, peau…). Vous pouvez bien sûr ne pas avoir de bras, ou de jambe, ou de tête… Le nombre entre 0 et 5 est totalement libre. Vous pouvez aussi ajouter de la déco, comme des cornes.

Notez qu'il est tout à fait possible de se déplacer avec les bras (surtout si vous n'avez pas de jambes !).
Votre personnage peut également n'avoir aucune mobilité (ni bras ni jambes), et devra faire appel à des gens ou à des moyens de locomotion (fauteuil roulant par exemple) pour se déplacer..

Carapace ?

La présence d'une carapace ou coquille augmente de +2 les jets liés à votre Constitution, mais réduit encore de 1 votre Charisme, et vous ralentit en vous donnant -1 à la Dextérité ! Vous pouvez choisir la répartition de la carapace : homogène (sur tout le corps) ou ciblée (sur le dos, par exemple). Plus la zone couverte est large proportionnellement à votre corps, plus la protection diminue (+3 sur une zone très faible, +2 pour un recouvrement « standard » correspondant à tout le dos, et +1 pour un recouvrement total ou quasi total). Une carapace ou coquille coûte 2 points.

Regard

Les mutants sont les seuls du monde creux à ne jamais avoir les yeux phosphorescents. Ils peuvent en revanche posséder des yeux humains, noirs, colorés (d'une ou de plusieurs couleurs, tout est possible), avoir des pupilles en fentes, des yeux insectoïdes à multi-facettes.

Peau

Les Mutants peuvent avoir une peau à peu près lisse et monochrome comparable à celle des autres races. Toutes les couleurs sont possibles. Mais il n'est pas rare qu'ils aient des écailles ou de la chitine à la place, ou bien que la peau soit visqueuse, tachetée, couverte de pustules.



Les sens

Vous pouvez déterminer combien d'yeux, de nez (ou de museaux), de bouches (ou de gueules), d'oreilles vous avez. Au choix :

- 1 point dépensé pour chaque augmentation depuis le nombre standard et un point gagné pour chaque suppression. -1 en Charisme pour chaque écartement du nombre standard.
- 1 point pour augmenter significativement la taille, ce qui donne le même bonus qu'une augmentation.

Bidule	Nombre standard	Effet en surplus	Effet en sous-nombre
Gueule	0	Articulation difficile, -2 aux jets de sociabilité. Mais puissant, peut servir d'arme de corps à corps.	Perte de la voix si pas de bouche + comment on mange ?
Museau	0	Odorat très développé, +1 Perception,	-1 Perception si pas de nez ni de trompe (perte de l'odorat).
Branchies	0	Permet de respirer sous l'eau.	-
Nez	1	Accroît la probabilité de rhumes… +1 Perception.	Perte de l'odorat si pas de museau ni de trompe.
Yeux	2	+1 Perception.	-1 en Perception puis -2 (cécité).
Bouche	1	Permet de manger plus vite…	Perte de la voix si pas de gueule + comment on mange ?
Oreilles	2	+1 Perception.	-1 en Perception (perte de la stéréo). Puis -2 (perte de l'ouïe).
Trompe	0	+1 Perception.	-1 Perception si pas de nez ni de museau (perte de l'odorat).

Pour chaque élément, vous pouvez choisir l'emplacement.







Poids

Vous pouvez déterminer votre poids à votre convenance. Suivant la constitution et la taille de votre personnage, le poids peut être très élevé ou très bas.

Sexe

Les Mutants peuvent être de sexe masculin, féminin, hermaphrodites ou bisexués.

- Dans le cas d'un hermaphrodite (1 point dépensé), choisir la durée de la période de chaque sexe.
- Dans le cas d'un bisexué (1 point dépensé), vous pouvez choisir pour chaque partie du corps, si elle est d'apparence masculine ou féminine.

Mode gastéropode

Il est possible également d'adopter un bas du corps semblable à celui d'une limace ou d'un escargot. Le personnage sera alors très lent dans ses déplacements et aura souvent besoin d'être porté, motorisé par des implants ou d'utiliser un véhicule.
En revanche, une telle anatomie est utile pour glisser sur les surfaces vaseuses et aqueuses telles que les marais, elle permet également de s'accrocher aux murs, aux plafonds, et ainsi de parcourir tout type de paroi même sans compétence d'escalade.
L'adopter coûte deux points.

Il est possible de posséder des jambes ou des pattes tout en étant gastéropode, la nature ne reculant devant aucune bizarrerie lorsqu'il s'agit des Mutants ! Ces jambes vous permettront d'accélérer légèrement vos déplacements (le bonus de 2 m/s passant à 0,5 m/s), ne vous attendez toutefois pas à pouvoir courir avec, à moins d'en avoir beaucoup...

Dégénérescences physiques et mentales

Tous les points non affectés jusqu'ici doivent être dépensés en Dégénérescences physiques et mentales de façon équitable (si nombre impair, arrondir au supérieur) ! Les antécédents sont à consulter à la page 174.

En société

Chaque Mutant a fait un choix sur la manière de se comporter vis-à-vis des autres races.
Montrera-t-il de l'agressivité voire de la défiance face à un Dieu ou un Yfran ? Ou bien cachera-t-il ses émotions pour faire bonne figure ? Montrera-t-il de la déférence ?

Les Yfrans n'attendent pas une relation de soumission de la part des Mutants, mais beaucoup d'entre eux exigent que les Mutants soient les obligés des Dieux, comme ils le sont eux-mêmes. Les Dieux ne font en général exercer aucune mesure de discipline contre les Mutants qui ne les vénèrent pas, mais il arrive que des Yfrans le fassent de leur propre initiative.

Lors de sa création de personnage, le joueur doit donc caractériser cette relation.

Métier

Il n'y a pas de carrière pré-établie pour les Mutants. Lors de la création du personnage, il est nécessaire de lui choisir un métier. La plupart des Mutants exercent des métiers subalternes, physiques et mal considérés, même s'il est possible de choisir un métier prestigieux (il s'agira alors d'une exception). 6 points de compétences sont à répartir.

Progression par niveau

Ayant développé une capacité d'adaptation hors normes, à chaque passage de niveau, les Mutants disposent de 3 points à répartir parmi leurs compétences comme bon leur semble, en toute liberté.





Les Symétriques

Description générale

Les Symétriques ressemblent aux figures des cartes à jouer : deux « moitiés » d'individus, collées en sens inverse.
Les deux moitiés sont vivantes et séparées par une ligne dont l'inclinaison peut varier en fonction de l'individu et de l'emplacement.
Il existe plusieurs types de Symétriques : les Symétriques réels et les faux symétriques, qui ont deux personnalités. Ces dernières peuvent s'entendre ou non.
Considérés par certains comme des formes de divinités proches de la race des Dieux et par d'autres comme des Mutants, la condition Symétrique est très variable dans le monde creux.



Les Az savent bien qu'ils n'ont aucun lien avec eux contrairement aux Dieux et ne leur sont donc jamais

agressifs. Les Dieux quant à eux voient d'un œil attentif leur comportement : si la plupart n'apprécient pas que les Symétriques se prennent pour des Dieux, quelques-uns trouveront agréable de les voir se mélanger à eux.

Relations vis-à-vis des autres races

- Yfrans : mépris ou admiration suivant le point de vue
- Mutants : cordialité, plus rarement mépris suivant le point de vue
- Az : amitié ou normale
- Dieux : antipathie ou amitié suivant le point de vue
- Golems : mépris ; ce ne sont que des machines

Comportement d'un Symétrique

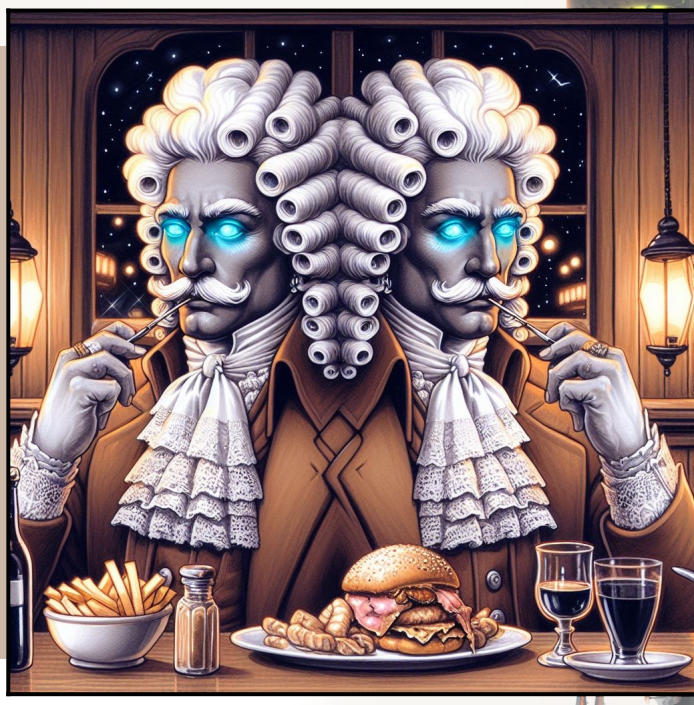
Les Symétriques sont des individus qui se prennent pour des Dieux, par conséquent, ils agiront toujours de façon amicale avec les Dieux, même si ceux-ci les reçoivent mal. Ils pourront cependant agir de façon condescendante avec les autres races (ou agir en amis comme certains Dieux) et les réactions de leur entourage se feront en conséquence.

Attributs

Instinctivement gracieux et élégants, les Symétriques impressionnent et forcent le respect. Leur niveau d'éducation élevé les favorise souvent intellectuellement, ce qui peut les amener à mépriser les Yfrans. Toutefois, il semble que leur axe de symétrie ait un impact défavorable sur leur organisme, et ils sont rarement très costauds…

- Charisme et Intelligence +1
- Force et Constitution -1

Attention : le symétrique est toujours un assemblage de deux moitiés identiques. Par conséquent, une blessure est toujours double car elle affecte l'autre membre en symétrie. Par exemple, crever l'œil d'un symétrique crève son autre œil.
Par défaut, nous dirons donc que tous les dommages subis par le symétrique sont doublés.



Déterminer un axe de symétrie

L'Axe de Symétrie est très important pour le Symétrique : il détermine à quoi le symétrique va ressembler à chaque moment. En effet, la physionomie du Symétrique dépend de l'emplacement et l'orientation de son axe de symétrie. L'axe de symétrie est généralement un petit objet, que le symétrique porte sur lui afin de ne pas se retrouver dans des situations préoccupantes. Cet objet apparaît à la naissance du Symétrique bien qu'il ne soit pas biologique, et prend la forme d'une petite babiole, d'un petit bijou…

La position idéale pour un Symétrique est l'oblique légère correspondant à celle d'une carte à jouer : en effet, si l'axe est à la verticale, le Symétrique donnera l'impression d'être un humain normal, mais n'aura qu'un côté unique dupliqué : par exemple, deux yeux gauches, deux oreilles gauches, deux narines gauches, deux bras gauches… Gênant surtout s'il est droitier.



Tirer profit de l'axe de symétrie

Remarque : l'axe de symétrie est naturel, il ne peut être utilisé afin de dupliquer les objets. Il fait partie inhérente du corps du Symétrique et ne duplique que lui-même et ce qui le couvre directement (vêtements, équipements, mais pas les objets en main).

Le Symétrique est maître de son axe de symétrie. En faisant tourner ou en inclinant la babiole qui lui sert de référence, il décide de la manière dont l'axe sera positionné. Cependant, lors d'un affrontement, cette babiole constitue son point faible et un adversaire peut tout à fait s'en saisir pour changer l'axe à son avantage.

Un Symétrique qui n'est plus maître de son axe de symétrie subit un malus de 4 à tous ses jets.

La babiole fait partie du Symétrique et, sachant qu'en l'éloignant du corps du Symétrique, celui-ci se dédouble mais que les deux copies ne peuvent être séparées que de quelques centimètres, la copie va alors se désagréger au bout de quelques minutes après avoir été incontrôlable si la babiole est trop loin. Le Symétrique n'est plus alors qu'une moitié seule.
Étrangement, la copie se régénère toujours dès le lendemain.

Position normale de l'axe (en oblique, format « carte à jouer) :

Même si les deux parties de la morphologie Symétrique sont identiques, elles peuvent agir de façon indépendante. Cette position permet au Symétrique de flotter s'il n'est pas un Symétrique rampant (et non de voler, il ne reste qu'à quelques centimètres du sol), mais son absence de jambes l'empêche de courir (il se déplace lentement), d'escalader, de nager, de sauter, de piloter et de chevaucher une monture… Ses deux têtes lui permettent de lancer deux sorts en même temps mais son fragile équilibre lui cause +1 aux dégâts subis.
L'axe peut adopter une position horizontale plutôt qu'oblique, changeant légèrement l'aspect du Symétrique. Les effets restent les mêmes.

Position verticale de l'axe

Lorsque l'axe est en position verticale, le symétrique est visible de la tête aux pieds, mais son côté gauche et droit sont symétriques (on ne voit que le côté gauche, ou droit, dupliqué). Cette position lui confère une apparence d'Yfran (et il ne plane plus), tout en lui accordant des traits de visage et de corps parfaitement symétriques. Cet aspect est particulièrement apprécié dans le monde creux ; les gens y voient un signe de grâce manifeste.





Le symétrique gagne +3 en Charisme et +1 en Force (et compétences liées), mais son cerveau symétrisé en pâtit, il subit -2 en Intelligence et en Dextérité car sa motricité symétrisée est peu pratique.

Position horizontale de l'axe

Lorsque l'axe est en position horizontale ou dite « inversée », le symétrique « perd la tête » et ne ressemble plus qu'à quatre jambes reliées entre elles par un début de torse et de hanches. Cette position est dangereuse pour le symétrique car, sans tête, il devient comme un animal livré à ses plus bas instincts. Il ne peut bien sûr même plus parler, ni voir, ni entendre. Certains esclavagistes se servent de ce point faible pour maîtriser des symétriques réduits à l'état d'esclaves. Dans certaines situations, le symétrique peut toutefois délibérément adopter cette position lorsqu'il est en compagnie de gens de confiance qui pourront replacer eux-mêmes l'axe dans le bon sens plus tard. De cette façon, le symétrique « à quatre jambes » peut faire office d'une efficace monture ou devenir un étonnant combattant à mains nues. Il gagne +3 en Force et +3 en Constitution (mais pas aux compétences liées).



Désaxé verticalement

L'axe, vertical, est décalé sur le côté. Cette position de l'axe permet au symétrique de ne garder qu'un seul corps, élargi, mais de posséder deux têtes (voir illustration ci-dessus). Très appréciée des Symétriques à laquelle ils trouvent beaucoup de panache, cette position fait gagner +2 en Intelligence et en Créativité grâce à deux cerveaux parfaitement synchronisés et la tête en haut, mais elle requiert concentration et énergie, faisant subir -2 à la Force et à la Perception, rendant impossible également de jeter deux sorts en même temps, malgré les deux têtes.

Axe à l'extérieur

Lorsque l'axe de symétrie est éloigné du corps du symétrique, celui-ci se dédouble logiquement.
Le symétrique contrôle alors les deux corps, entiers. Totalement dédoublé, le symétrique peut désormais se tirer de certains mauvais pas, comme s'évader d'une prison en créant un double de l'autre côté d'une porte verrouillée. Cette position peut donc s'avérer extrêmement utile. Cependant, il est très difficile de contrôler deux corps séparés avec une même conscience, et de

suivre deux points de vue si différents, même avec deux cerveaux.

Chacun des deux exemplaires du symétrique a les mêmes caractéristiques (celle du personnage), avec toutefois un malus de -4 en Dextérité et en Perception ainsi qu'aux compétences liées. Les deux corps du symétrique ne peuvent s'éloigner de plus d'un mètre.

Jumeaux

Pour donner naissance à un enfant, une Symétrique doit forcément inverser son axe de symétrie (position inversée de l'axe, voir plus haut). Cependant, dans cette position, la partie basse du corps étant dédoublée, la mère accouche forcément de deux jumeaux (ou de quadruplés) Symétriques, identiques en tous points.
Les jumeaux peuvent suivre une trajectoire de vie différente et accéder à des postes différents, adopter des caractères différents ; toutefois, ils sont élevés par leurs parents de la façon la plus… symétrique possible, et leur donnent le même nom, si bien qu'on les confond souvent. Leur physique évolue biologiquement de la même façon et ils naissent avec les mêmes pathologies physiques, mentales, et les mêmes dons ou tares.
Lors de la création de personnage, le maître du jeu choisit si le symétrique possède un jumeau ou une jumelle et en quels termes il se trouve avec ce dernier.

Généralement, les relations entre jumeaux sont symétriques : par exemple, ils s'aiment ou se détestent mutuellement.

Angles morts

Nécessairement, il existe un « angle mort » dans lequel disparaissent les objets que porte sur lui le Symétrique lorsqu'ils sont masqués par l'axe de symétrie (généralement sous le torse) et qui ne peuvent être dédoublés. Les Symétriques utilisent souvent cet angle mort pour transporter des affaires en voyage car leur poids disparaît. Ainsi, il est possible d'attacher un sac à la partie inférieure de son corps, puis de faire basculer son axe de symétrie en position « carte à jouer » pour le faire disparaître, mais l'avoir toujours à portée de main. Le Symétrique doit alors faire à nouveau



basculer son axe de symétrie pour faire réapparaître le sac.
Ce pouvoir rend les cambriolages et les larcins particulièrement aisés.

Caractéristiques physiques

- Identiques à celles des Yfrans. Le gris de la peau peut être plus foncé que celui des Yfrans.
- Manifestation de l'axe de symétrie : est-il invisible ? Est-il lumineux ? S'agit-il d'une sorte de disque noir ? Il en existe de toutes les formes.
- Peut flotter (sauf lorsqu'il se retrouve en « axe inversé », avec quatre jambes), selon les cas (voir « Symétrique planant ou Symétrique rampant » plus loin.
- Pas d'anomalies physiques ni mentales, ce qui les rend proches des Dieux.
- Généralement richement vêtu, amateur de dentelle et porte souvent les cheveux blancs ou bicolores, plus rarement noirs, répartis de manière symétrique. Les cheveux exubérants des Symétriques sont généralement naturels et non des perruques.
- Ne peut porter d'implants ni de tatouages, lesquels ne peuvent exister en double et rendent fous les Symétriques qui essaient d'en porter.

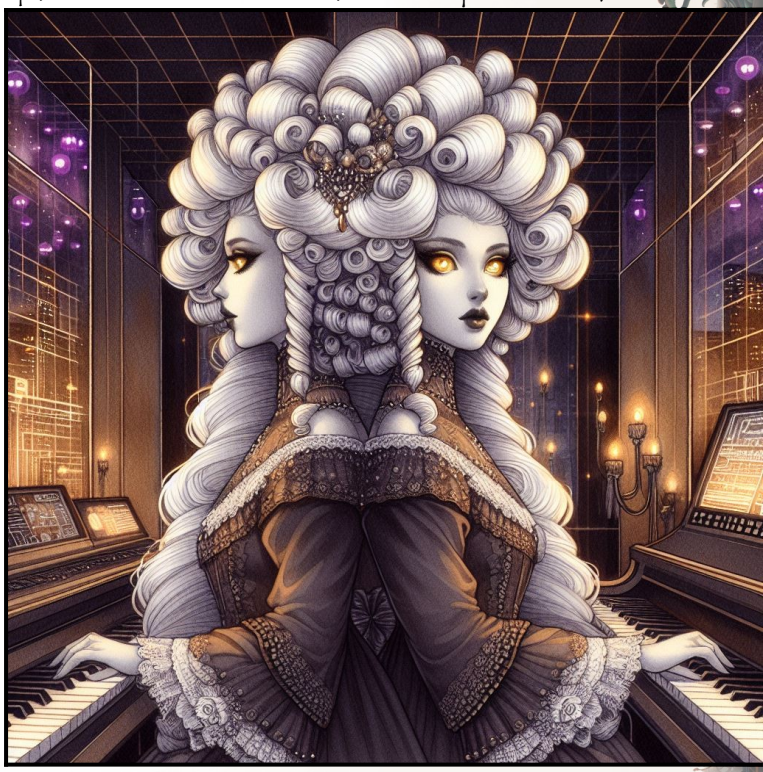
Symétrique réel et faux Symétrique

Bon, un Symétrique reste symétrique quoi qu'il arrive, mais le problème, c'est que certains Symétriques ont un reflet… Vivant. Une sorte de frère siamois qui n'est pas toujours d'accord avec vous (joué par le Maître du jeu ou un joueur volontaire).

Hélas, il n'est à peu près jamais d'accord avec vous. C'est très gênant et il peut faire ce qu'il veut, quand il veut, pour vous nuire, sans jamais en pâtir. Ce n'est pas non plus invivable mais cela peut vous causer beaucoup de désagréments.

Les caractéristiques de votre reflet sont l'opposé des vôtres. Si vous avez -2 en Force et 4 en Intelligence, il aura respectivement 2 et -4. Même si visuellement, il est votre double. Les bonus liés au fait que vous avez deux cerveaux dans certaines positions de l'axe ne fonctionnent donc pas.
Cette terrible tragédie de votre vie (car non vous, ne pouvez pas le tuer, il est votre reflet. Vous partagez les mêmes points de vie) a néanmoins un avantage : lorsque vous œuvrez dans le même but, d'un commun accord (votre survie par exemple), vos scores de caractéristiques sont additionnés sans tenir compte du signe. Par exemple, -2 et 2 donnera un total de 4.
Les faux Symétriques ayant tout de même un instinct de survie assez développé, ils font plus facilement union lorsqu'ils sont en grand danger et deviennent alors extrêmement coriaces.

Rappelez-vous cependant que les bonus donnés par les soins et sorts n'affectent que l'une des



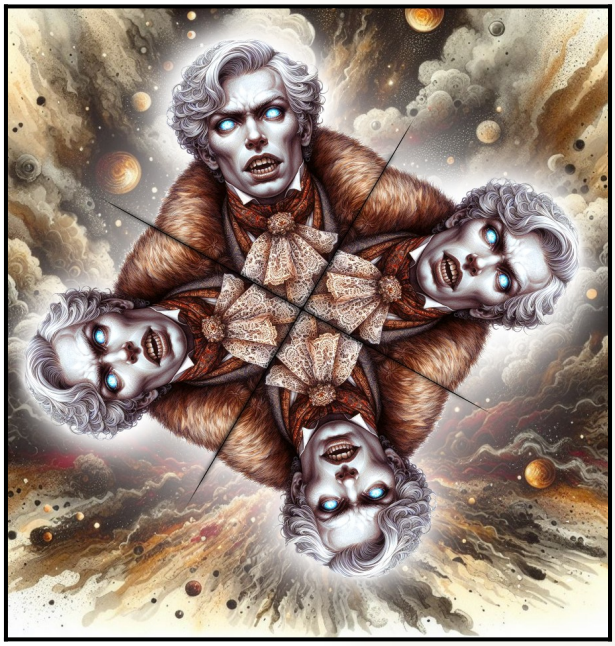
deux parties du faux Symétrique.

Symétrique planant ou symétrique rampant

La plupart des Symétriques peuvent planer ! Comment est-ce possible ? Tout dépend de l'Essence du Symétrique.
Le symétrique peut se déplacer à [ESS] mètres d'altitude et à [ESS]/2 mètres par seconde maximum. Lorsque le symétrique à une Essence à zéro ou moins, il ne plane pas : il rampe.
Plus son Essence est basse, plus il est vulnérable à l'attraction terrestre.
Ceci diminue son aptitude à se déplacer : elle est alors de 50cm/[ESS].
Néanmoins, il est de plus en plus fort. Chaque point en-dessous de zéro permet de repousser le maximum de Force du Symétrique, de telle sorte qu'un Symétrique ayant -5 en Essence peut atteindre 10 en Force. De plus, cloué au sol, le Symétrique a une bien meilleure perception du bruit et de la topologie terrestre : il peut déceler plus facilement les traces de pas et entendre les gens venir de loin. Chaque point en-dessous de zéro en ESS lui donne +2 en Repérage. Les Symétriques rampants sont rares et peu considérés, mais physiquement féroces et ce sont des guerriers craints au style de combat plutôt imprévisible.

Pouvoirs de Symétrique :

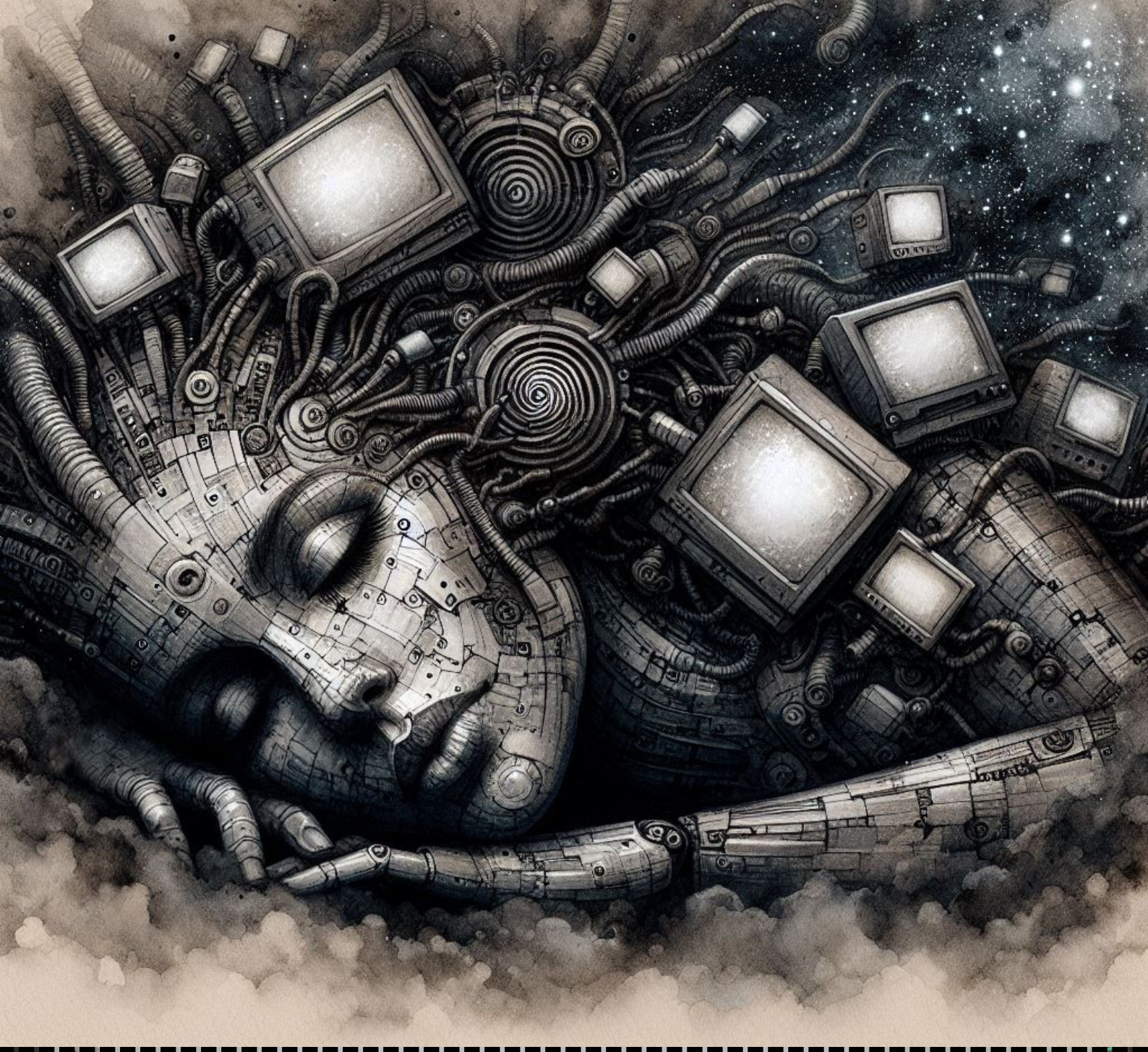
Double sortilèges : en position normale de l'axe, les Symétriques lancent, forcément, leurs sorts par paires puisqu'ils ont deux têtes, ce qui fait d'eux des magiciens redoutables. Mais les Points d'Essence sont vite consommés...
Inversion de l'Axe : une fois par jour et pour une durée sans limite, le Symétrique inverse son axe et le reflet devient le personnage principal, ce qui peut avoir un effet surprenant dans le cas d'un faux Symétrique. Cela peut servir à vous protéger : les blessures subies par le reflet et ses points d'Essence perdus sont restaurés lorsque le sort prend fin, puisque… Ce n'est qu'un reflet.
Double axe: un autre axe apparaît, perpendiculaire au premier, faisant de vous une créature quadrupléenne symétriquement. Cela peut être très handicapant ou très puissant : vous gagnez +2 en Intelligence et Perception et vous pouvez lancer quatre sorts en même temps… Sous réserve que les axes soient dans le bon sens !
Si les axes se retrouvent dans le mauvais sens, le Symétrique se retrouvera trop subdivisé et désarticulé pour rester efficace. Il s'agite en se recroquevillant sur lui-même jusqu'à ce que le temps de transformation soit écoulé.
Durée maximale : 1 minute par niveau, une fois par jour par niveau.



Carrières

Les Symétriques suivent les mêmes carrières que celles des Yfrans (mais ne peuvent pas être Prêtres). Ils considèrent que se spécialiser est réducteur et suivent donc systématiquement deux carrières en parallèle.
Pour ce faire, vous devez choisir une unique carrière lors de votre création de personnage, puis une seconde lorsque vous passerez votre premier niveau. Au deuxième niveau, vous évoluerez selon ce qu'indique votre première carrière, puis au troisième selon ce qu'indique votre seconde carrière et ainsi de suite.





Les Golems

Description générale

La science a d'abord donné naissance aux outils, puis aux machines pour aider à effectuer des tâches de plus en plus complexes. Ensuite sont arrivés les automates, programmés pour effectuer une tâche précise de façon autonome. Et au bout de cette chaîne de miracles technologiques se trouvent les Golems, ces constructions yfrannes douées d'intelligence. Cette étonnante technologie issue des Yfrans a progressivement été adoptée par les Dieux et fait aujourd'hui partie intégrante de la société.

Il existe de nombreux Golems rudimentaires mais nous n'aborderons ici que les Golems anthropomorphes qui sont une famille à part entière, bien que certaines tâches nécessitent des variations dans leur conception, les privant de

jambes ou au contraire les munissant de plusieurs bras.

Les Golems poussent dans le sol mécanique du monde creux tels des plantes. En étant bien arrosés pendant une ou deux apparitions, ils finissent par se détacher du sol et devenir autonomes. Des ingénieurs Yfrans viennent ensuite paramétrer leur matrice neuronale pour leur donner une identité. Des serres à Golems ont été mises en place un peu partout dans le monde creux au fil du temps et la population de Golems avoisine à peu près à un pour 10 Yfrans.

Si le terreau est favorable, il arrive que des Golems poussent naturellement en milieu sauvage. Les Az partent souvent à leur recherche pour en faire des forces de soutien (ou des esclaves consentants) dans leur campement. Certains jardiniers très expérimentés savent également en faire pousser dans leur jardin.



Relations vis-à-vis des autres races

Les Golems ont un tempérament apaisé. Ils n'ont de ressentiment envers personne et s'entendent bien avec les autres races, même si celles-ci ont parfois peu d'égards pour eux.
Généralement peu considérés, il n'y a guère que les Dieux qui ont pour eux une forme de sympathie légèrement condescendante, mêlée d'admiration liée au fait qu'ils sont des êtres biologiquement issus du Monde Creux.

Comportement d'un Golem

Les Golems sont des individus dociles et curieux : créé dans un but bien précis, ils se dévouent entièrement à leur tâche et occupent leur temps libre (s'ils en ont) à découvrir le monde qui les entoure. Se trouvant au bas de la société, ils n'ont conscience que de cette seule hiérarchie et traitent avec autant de déférence les Yfrans, les Az ou les Mutants.
Ils sont d'un tempérament apaisé. Les Golems ne se mettent jamais en colère et sont souvent surpris en train de rêvasser. Ce sont des individus fiables mais qui donnent parfois l'impression de vivre au ralenti.

Pour le reste la vie d'un Golem est principalement déterminée par la catégorie à laquelle il appartient.

Les Golems peuvent porter des vêtements mais leur nudité est admise et ne choque personne.

Caractéristiques (minimum / maximum)

Voir les différentes catégories de Golems.

Particularité des Golems

La nature même des Golems qui ne sont pas Singuliers ou Sauvages les empêche de manipuler l'Essence, ils n'ont donc accès à aucun des Sorts et leur caractéristique d'Essence est au mieux nulle.
Ce handicap est compensé par la possibilité d'obtenir des implants à moindre coût : du fait de leur nature intrinsèquement mécanique, il n'est pas nécessaire d'effectuer des opérations de chirurgie coûteuse et d'injecter des produits anesthésiants. De ce fait les implants sont deux fois moins chers.

Par ailleurs, les Golems ne sont pas affectés par le Paradis. Lorsqu'ils perdent tous leurs points de vie, ils meurent réellement. Toutefois, leur corps contient une graine qui peut être replantée et pourra faire germer un nouveau Golem semblable à l'ancien, si ce n'est qu'il n'en possédera pas la mémoire. Si un Golem incarné par un joueur meurt au sein de la partie, le maître du jeu peut par conséquent proposer à ce joueur de revenir dans la partie une fois que sa « descendance » aura poussé. Mais cela prendra une à deux Apparitions, et nous comptons sur vous pour occuper ce joueur en attendant, ou bien pour trouver une astuce qui permettra de faire passer le temps.

Dépenser des points d'attributs

Contrairement aux autres races, les caractéristiques d'un Golem sont fixes au départ et dépendent de la catégorie du modèle choisi. Il est uniquement possible de sacrifier des points dans certaines caractéristiques pour acheter des implants supplémentaires. Chaque point sacrifié octroie 1000 larves pour acheter un implant, sachant que ces derniers sont deux fois moins chers.

Implants

Du fait de leur nature mécanique, les Golems ont une affinité particulière avec les implants. En plus d'être deux fois moins chers à installer, ils ont



également moins de chance d'échouer : le joueur ajoute +1 a ses jets pour déterminer le succès ou non de l'implant. En outre, ces derniers n'affectent pas les rapports que le Golem peut avoir avec son entourage .

Attributs visuels

- Yeux phosphorescents comme ceux des Yfrans (le blanc est possible) ou d'un gris mat comme ceux d'une statue. Possibilité d'avoir une visière à la place des yeux.
- Peau de pierre et de métal, souvent craquelée ou ornée.
- Aucune pilosité, présence de tuyaux et de câbles. Ont parfois des cheveux.
- Produit un bruit ambiant plus ou moins fort dus à ses pompes et ses systèmes de refroidissement.
- Un défaut dans sa matrice neuronale ou dans son réseau mécanique peut induire une anomalie mentale. Une puce indique les anomalies qui ne peuvent concerner les Golems.
- Certaines pièces deviennent lumineuses lors des moments de concentration ou de stimulation.
- Lorsqu'il fournit d'importants efforts, émet de la fumée pour se refroidir.
- D'apparence masculins, féminins ou androgynes mais asexués (sauf Poupons).





Pouvoirs des Golems :

Recharge Hydraulique : Le Golem n'est pas concerné par les besoins primaires tels que la faim ou la soif. En revanche il peut se brancher à n'importe quel tuyau pour recharger ses batteries, il récupère alors de toutes ses blessures superficielles en 2 heures.

Insensibilité à la douleur: Le Golem ne ressent pas la douleur. Un mauvais état de santé ne le pénalise pas à moins qu'il n'entrave ses gestes.

HyperMode : Une fois par jour, le Golem peut se mettre en HyperMode, ses attributs et compétences sont alors doublés. La durée de l'HyperMode est déterminée par 1d6 :

- un échec critique fait échouer l'HyperMode,
- de 2 à 5, le Golem bénéficie de 3 tours en HyperMode, un 6 lui permet de rester en Hypermode pendant 6 tours.

Une fois l'HyperMode terminé, le Golem doit se mettre en Économie d'Énergie : ses caractéristiques sont divisées par deux, et ce pendant trois tours.

Le joueur peut décider sciemment de rester en HyperMode plus longtemps : à chaque tour supplémentaire, il devra effectuer 1d6 avec une difficulté de 2 au premier tour

supplémentaire, avec une augmentation de 1 à chaque tour jusqu'à rester à 6.

En cas de succès, il joue son tour normalement ; en cas d'échec, il surchauffe et son Cœur Plasma s'éteint. Le joueur est alors considéré comme mort jusqu'à sa prochaine recharge.



Catégories de Golems

Les catégories de Golems sont déterminées à la création du personnage. Bien que les caractéristiques soient fixes pour chaque catégorie, il existe des variations physiques et psychologiques importantes d'un Golem à l'autre dans une même catégorie.

En plus de ses attributs imposés, le joueur peut dépenser **trois points** où bon lui semble pour les renforcer. Il dispose ensuite de **six points** de compétence en plus à dépenser dans celles de ses meilleurs attribut (n'annulent pas les 12 offerts à tout personnage lors de sa création).

Progression par niveau

Bien que fixes au départ, les Golems sont sujets à la dégénérescence. Quelle que soit leur catégorie, à chaque niveau, ils ont 3 points dont deux à dépenser où ils veulent parmi leurs compétences, et un lié à un attribut tiré au dé :
1 : Dextérité / 2 : Constitution / 3 : Intelligence / 4 : Perception / 5 : Créativité / 6 : Charisme

Golem domestique

Le Golem domestique est le modèle de base du Golem. Il se retrouve chez les classes moyennes qui ne peuvent se payer les services d'un domestique et dans certaines exploitations. Les tâches pour lesquelles on l'emploie sont variées : ménage, garde d'enfant, service au comptoir, jardinage ou travail en usine.

Leur temps de travail est limité par les accords du Traité de Régularisation de la Concurrence, les empêchant de travailler plus qu'un non-Golem à poste égal, et ce afin d'éviter de menacer les emplois du Monde Creux. Par conséquent, le Golem est libre de ses allées et venues hors de son temps de travail ; il est en revanche programmé pour être à son poste en temps et en heure.



Un Golem domestique, tant qu'il est affecté à un poste, abandonnera la quête en cours pour retourner travailler. La seule dérogation possible est une demande de suspension de poste auprès de son propriétaire, annulant le mécanisme de retour au travail et laissant une totale liberté au Golem.À noter qu'un Golem domestique est programmé pour respecter la loi. Peu importe la situation, le joueur a l'obligation d'effectuer ses actions dans le cadre de la loi, bien qu'il puisse tolérer que ses compagnons l'enfreignent.

Attributs :

Force : +2
Dextérité : +4
Constitution : +1

Intelligence : +1
Perception : +3
Charisme : -2

Essence : -3
Créativité : 0

Golem militaire

Souvent utilisé pour gonfler les troupes lors des assauts ou des patrouilles, le Golem militaire est conçu pour deux choses : tuer et obéir. Doté d'une charpente solide et d'implants de combats en faisant un adversaire redoutable, sa matrice neuronale est néanmoins volontairement limitée pour éviter qu'il développe une singularité. Il n'a aucune notion de stratégie et sa survie se repose entièrement sur ses réflexes au combat.

Sa vie est donc divisée entre des périodes de guerre, des patrouilles, des sessions d'entraînement pour les soldats non Golem et de longues périodes de permission.

Hors de leur temps de service, les Golems militaires sont souvent désœuvrés, car ils n'ont en réalité peu voire pas d'occupation en dehors de l'armée. Ils restent chez eux, les bras ballants, vont parfois à la taverne mais ne boivent pas (ils ne peuvent pas), ou… Se mettent à l'art. Leurs productions souvent catastrophiques sont la risée des Yfrans, mais cette activité les fait rêver. Parfois, par pur hasard (semble-t-il), ils accouchent d'un chef d'œuvre.

Attributs :

Force : +4
Dextérité : +2

Constitution : +4

Intelligence : -3
Perception : +1
Charisme : -2

Essence : -3
Créativité : -3

Golem Singulier

Les Golémologues du Monde Creux se tirent le mou pour savoir si la singularité golémique est une maladie ou un défaut de conception. En revanche ils sont d'accord sur le fait que son taux d'apparition est clairement lié à la performance de la matrice neuronale : en somme, plus le Golem est bête et moins il a de chance de développer cette singularité.

Ce défaut, ou cette maladie, arrive du jour au lendemain et fait prendre conscience au Golem de sa condition de machine, ce qui a pour effet d'annuler ses barrières heuristiques : finis le respect de la loi et les obligations de travail. Le Golem Singulier vit sa vie comme il l'entend.

Le joueur, en tant que Golem Singulier, n'est lié à aucune obligation. Toutefois, cette prise de conscience ne se traduit pas par un sentiment d'injustice par rapport à la condition des Golems en général. Le Golem Singulier est reconnaissant du don de vie qui lui a été offert et veut à présent en profiter, sa quête est plus une quête d'identité que de vengeance. Le Complot a longtemps essayé de rallier les Golems Singulier à sa cause sans grand succès.

Malheureusement, la situation de Golem singulier est illégale dans le monde creux et si un représentant de l'autorité venait à identifier avec succès le joueur, ce dernier serait poursuivi et arrêté pour être réinitialisé.
La vie d'un Golem Singulier est une vie de Paria où la discrétion est de mise !

Attributs :

Force : +1
Dextérité : -1
Constitution : +1

Intelligence : +1
Perception : 0
Charisme : -2

Essence : -3
Créativité : +3

Poupon

Les Golems Poupons ont été inventés par des Éructeurs Matiéristes pour être les enfants des Dieux et compenser l'inaptitude de ces derniers à procréer. De facture bien différente des Golems que l'on trouve à la surface du monde creux,



c'est pourtant la même technologie qui est employée et que les Dieux ont plagiée des Yfrans, après que les Yfrans l'ont adaptée depuis celle des Dieux.

De par l'utilisation de matériaux divins, les Poupons, surnom donné à ces Golems par les habitants du monde creux, sont plus agiles et plus gracieux que leurs homologues de pierre et de métal. Et contrairement à ces derniers, ils mènent une existence paisible dans le Cocon, duquel ils sortent peu et où ils sont formés aux arts et à la culture. Ils sont les seuls sexués, même si infertiles

Lorsque leurs Dieux commencent à les délaisser (ce qui arrive tôt ou tard), la curiosité et l'ennui les poussent à descendre à la surface pour explorer le Monde Creux (ce qui ne fait ni chaud ni froid à leurs anciens maîtres). Ils deviennent alors des proies faciles pour les Mutants peu scrupuleux qui y voit des matériaux de luxe à revendre à prix d'or.

En tant que création divine, ils ont la sympathie voire l'admiration des Dieux et le respect des Yfrans. Ils ont la sympathie des Az, en revanche les Symétriques les méprisent : étant capables eux-mêmes de procréer, ils voient dans les poupons un jouet pathétique, marque de l'impotence des Dieux.

Attributs :

Force : -2
Dextérité : +3
Constitution : -3

Intelligence : +2
Perception : -2
Charisme : +3

Essence : -3
Créativité : +2

Golem Sauvage

Le Golem Sauvage n'est pas né dans une serre comme ses congénères. Il a poussé dans la nature, fruit de circonstances rares et favorables à son existence.

Issu des terres sauvages, son premier contact avec la civilisation se fait auprès des Az, qui vivent dans des campements loin des villes, lesquels auront tôt fait de le réquisitionner. Son tempérament conciliant de Golem l'aidera à se faire une place, et l'usage de la force est rarement



nécessaire pour le faire obtempérer, car il participera plutôt volontiers à la vie de la communauté... Jusqu'au jour où il aura envie de découvrir le monde, à ses risques et périls.

Beaucoup de Golems Sauvages restent cependant une longue partie de leur existence entièrement seuls, car ils auront poussé au fond d'une galerie mécanique, à des mètres voire des kilomètres de profondeur. Dans ces conditions, ils ignorent tout du reste du monde et vivent paisiblement, reclus au fond de leur grotte de métal. Un jour, des explorateurs les tirent de leur solitude, ou un hasard soudain les aura menés à la surface.

Le Golem Sauvage ignore tout des codes de la civilisation mais semble avoir un certain don inné pour passer inaperçu. Sa matrice neuronale est restée intacte et donc, contrairement au Golem Singulier, il ne sera pas repéré lors d'un contrôle.

Ses quatre premières caractéristiques sont à tirer au dé (Force, Dextérité, Constitution). Deux jets sont à faire par caractéristique :

- le premier donne le signe (1 à 3 : négatif ; 4 à 6 : positif).
- Le second donne le score.

Les quatre caractéristiques suivantes sont le négatif des quatre premières.



Golem de réincarnation

Les Golems de réincarnation sont produits avec les cendres d'une personne décédée, sur la demande expresse de sa famille. Bien entendu, seules les familles les plus aisées peuvent se permettre un tel luxe. Une fois la fabrication terminée, le Golem de réincarnation ne peut être acheté. On considère qu'être la propriété de quelqu'un serait une atteinte à la dignité du défunt (non à celle du Golem, qui est toujours perçu comme une simple chose).

Le Golem n'a pas plus de droits que ses congénères au sein de la société, si ce n'est qu'il est indépendant. Généralement, la famille du défunt ira faire sa connaissance et pourra lui accorder une place en son sein, mais sans en faire son larbin. La relation qui les unit est alors très singulière, car le Golem est bien une chose, mais dont on ne dispose pas à sa guise. Il n'est bien entendu pas perçu comme un membre de la famille à part entière ni comme l'équivalent du défunt.



Les Golems de réincarnation héritent d'une partie de la personnalité et des souvenirs du défunt dont ils proviennent, ce qui rend la cohabitation d'autant plus troublante et est sans doute la raison principale pour laquelle on leur accorde ce traitement bien à part et qui attise la jalousie de la plupart des autres Golems. On les reconnaît aisément à leur épiderme fait de bois, summum du luxe. Celui-ci peut être imité par d'autres Golems avec les produits adaptés, mais leur origine est encodée directement dans leur matrice et permet lors d'un contrôle d'identité de prouver qu'ils ne sont pas des Golems ordinaires.

Sans but ni affectation précise, parfois abandonnés par la famille du défunt qui finit par s'en lasser, peut s'avérer déçue ou bien dont tous les membres ont fini par mourir, les Golems de réincarnation ont du mal à s'insérer dans la vie du monde creux. S'il arrive qu'on paye leurs confrères, les Golems de réincarnation ne sont jamais rétribués pour leurs services car on considère que c'est à la famille du mort de s'en occuper, même si elle ne le fait pas ou plus. Ils mènent alors des activités illégales ou bien bénévoles en espérant obtenir des compensations diverses. Heureusement, les besoins d'un Golem sont limités : il leur suffit de trouver une borne de recharge et tout va bien.

Au moins dans les premiers temps, le Golem de réincarnation est le plus souvent traité avec égards par la famille qui l'a commandé et ne manque de rien. En raison du bois dont ils sont faits, les Golems de réincarnation sont parfois la cible de braconniers et contrebandiers peu scrupuleux.

Attributs :

Force : 0
Dextérité : 0
Constitution : 3

Intelligence : 0
Perception : 0
Charisme : 0

Essence : -3
Créativité : 0

Lors de la création d'un personnage de ce type, il est nécessaire de définir de quel défunt il provient, ainsi que les souvenirs et caractéristiques dont il en hérite..

Golem clandestin

Le Golem clandestin possède deux identités : une officielle, et une officieuse. Il peut provenir d'une ferme clandestine ou bien avoir été conçu en cachette dans une ferme légale. L'important à retenir, c'est qu'il a été conçu dans un objectif précis : servir la pègre ou l'AFEIR. Dans de plus rares cas, il peut avoir été commandé par un parti ou une personnalité influente.
Lorsqu'il est interrogé, le Golem clandestin évoque sans aucune difficulté son identité officielle et n'a aucun jet de Mensonge à effectuer pour être convaincant : il a été programmé pour ça, c'est une seconde nature pour lui.
Ses aptitudes le prédisposent de manière innée aux activités discrètes et illégales. Il est un outil précieux pour ses employeurs et est absolument incapable de vendre la moindre information liée à ces derniers lors d'un interrogatoire. Il faut pirater sa matrice pour dévoiler ses secrets, ce que seuls des spécialistes en mécabotanique sont capables de faire.

Le Golem clandestin possède par ailleurs un pouvoir tout à fait particulier : les alliages dont il est constitué lui permettent de ne pas avoir d'apparence constante. Une fois par jour, il lui est possible sur commande de changer physiquement. Cette apparence ne peut pas être une l'imitation de quelqu'un d'autre, car les traits qu'il va adopter ne peuvent être que grossiers et resteront toujours ceux d'un Golem. Mais il pourra devenir plus grand, plus petit, masculin ou féminin, changer la couleur de ses yeux ou de ses diodes, en bref décrire tous ses attributs avant d'opérer la métamorphose. Ce pouvoir lui permet de se fondre dans la foule lorsqu'il est poursuivi, ou de ne pas être reconnu s'il se présente une deuxième fois devant quelqu'un, rendant les missions d'espionnage étonnamment faciles. Ce changement physique prend une trentaine de secondes pour être total, et n'influence pas sur les attributs ou compétences du Golem.
Le caractère approximatif de ces transformations ne permet toutefois pas de reprendre exactement une apparence que l'on a eue par le passé.



Attributs :

Force : 0
Dextérité : +2
Constitution : 0

Intelligence : -1
Perception : +3
Charisme : -3

Essence : -3
Créativité : 1

Anomalies physiques



Poumons-filtres

Vous pouvez fumer toutes les drogues connues à ce jour, vos poumons en ressortiront indemnes. Une malformation de naissance les a dotés d'un système de filtrage de l'air, qui vous assure de respirer l'air le plus pur du Monde Creux et ce même lorsque vous nagez en plein miasme toxique. Ce système rejette également les gaz nuisibles par le bas, ce qui peut être dangereux pour votre entourage.

Armure dermique

Votre armure dermique protège votre corps dans les conditions difficiles telles que les hautes températures ou les grands froids mais elle vous isole également de l'électricité. En revanche, il faut régulièrement nourrir votre armure dermique sans quoi elle va devoir puiser dans votre énergie vitale.

L'armure dermique se recharge au liquide plasmique une fois par jour, sans quoi elle va pomper dans votre énergie vitale (1 pt de vie par heure).

Manuel Lapoigne

Manuel vous suis depuis votre naissance : une malformation a collé ce visage sur votre main (laissée à l'appréciation du joueur) et depuis, cette dernière ne cesse de parler et de vous prodiguer des conseils. Elle peut se révéler utile à bien des égards, en mordant le visage d'un adversaire par exemple. Manuel demande, comme tout être humain, un peu d'attention et des repas réguliers. S'il ne les a pas, il peut se montrer très difficile.

Manuel sera joué par le Maître du jeu.

Yeux supplémentaires

Votre personnage est pourvu d'yeux supplémentaires qui élargissent son champ de vision.

Leur nombre ainsi que leur position sont déterminés par deux jets de dés, le premier détermine la position :

- 1 : La tête.
- 2 : Le torse.
- 3 : Le bras droit.
- 4 : Le bras gauche.
- 5 : La jambe droite.
- 6 : La jambe gauche.

Et le second le nombre d'yeux présents.

Le Repérage et la Fouille sont augmentés de 1 pour chaque œil ajouté (à condition qu'il puisse voir), mais ces yeux sont autant de points faibles en combat qu'il faudra protéger et ils auront besoin d'armures adaptées. Si l'un de ces yeux est touché, vous vous tordez de douleur pendant 2 tours.

Existe en version renforcée (compte double) : les yeux sont en quantité doublée. Ils peuvent alors quitter votre corps et constituer une nuée d'yeux que vous pouvez contrôler jusqu'à 5 mètres de distance. Utile pour l'espionnage mais si l'un de vos yeux est attaqué, cela aveuglera tous vos yeux pendant dix minutes.



Cou rétractable

Votre cou a cette capacité si particulière de pouvoir s'allonger jusqu'à élever votre tête à des dizaines de mètres au dessus du sol. Bien pratique pour espionner les jolies filles nues sous leur douche. Pratique aussi pour mordre un adversaire à distance. Faites quand même attention car il est plus facile de vous couper la tête si votre cou est étiré.

La longueur du cou en mètres est définie par la Constitution avec un minimum de 1m.

Le cou met une minute par mètre à se rétracter.

Âge paradoxal

Les jours impairs, le personnage a l'âge d'un petit enfant. Les jours pairs, il a l'âge d'un vieillard. Cet âge est purement cosmétique et n'affecte pas ses facultés intellectuelles ou physiques (si ce n'est que sa taille change lorsqu'il est enfant, ce qui peut poser un problème avec ses armures).

En revanche, il est rarement pris au sérieux lorsqu'il est enfant et lorsqu'il est un vieillard. Peut être utile pour passer incognito.

Si le personnage a l'âge « réel » d'un enfant, il continue donc de raisonner continuellement comme un enfant et d'avoir les capacités physiques d'un enfant, même lorsqu'il a l'air d'un vieillard.

Variante possible: l'âge change lorsque le perso dort.

Ne peut être pris par les personnages réellement enfants ou vieux.

Larve

Privé de ses jambes, le personnage glisse lentement au sol en laissant une immonde traînée de bave. Comme le mutant gastéropode, le personnage peut glisser sur les surface verticales, mais ne peut plus courir et ses déplacements sont deux fois plus lents que la normale. Il est parfaitement silencieux mais la traînée de bave pourra attirer l'attention. Rend peu séduisant.

Ubiquité

Le personnage existe deux fois. Il peut donc se trouver à deux emplacements différents, ce qui peut être très pratique. Toutefois, il ne peut contrôler qu'un seul de ses corps à la fois, il faut

donc faire attention à mettre le corps non contrôlé en sûreté ou s'attendre à avoir des problèmes.

Horrible nausée

Les pires cuites du monde ne sauraient donner une idée de votre état lorsque vous vomissez. Ça sort de partout, ça ne s'arrête pas, c'est parfois grumeleux, parfois bien liquide, en tout cas c'est toujours très abondant. Une partie provient de vos précédents repas et l'autre d'une substance aléatoire mais souvent très dangereuse sécrétée par votre estomac. Ça a son utilité en combat mais il arrive que les Horribles nausées vous prennent sans crier gare, et c'est la catastrophe.

À chaque vomissement, le joueur lance un dé qui détermine la nature du vomi et doit faire un jet de DEX laissé à l'appréciation du Maître du Jeu selon sa distance avec la cible:

- 1 : Shampooing doux : aucun effet.
- 2 : Liquide irritant : 1 point de dégât.
- 3 : Acide : 2 pts de dégât.
- 4 : Fluide Radioactif : 2 points de dégâts, provoque des malaises.
- 5 : Substance hautement toxique : 2 points de dégâts, empoisonne l'ennemi (laissé à l'appréciation du Maître du jeu).
- 6 : Truc puant : laisse une odeur pestilentielle et tenace.

Vomir consomme une demie action en combat peut être fait sur commande si le personnage n'a pas l'estomac vide. L'attaque a une portée de 1 mètre et est inesquivable, mais peut aussi bien sûr toucher des alliés qui sont à proximité.
L'acide peut ronger des objets qui y sont sensibles.

Peau de pierre

Si vous êtes en surpoids, ce n'est pas de votre faute. La constitution de votre peau ayant été altérée, elle est désormais plus lourde et plus résistante. Vous encaissez mieux, mais vous déplacez moins vite. Et il vaudrait mieux éviter la piscine également.
Bonus de 2 points en Constitution et compétences associées.
Malus de 3 en Initiative. Vos déplacements ralentis vous signifient qu'il vous faut un tour complet pour arriver face à des adversaires situés à plus de 2 mètres. Nager est impossible.

Homme-eau

Contrairement à la Peau de Pierre, votre peau à vous est extrêmement fragile. En revanche il vous est possible de vous liquéfier intégralement, pour, par exemple, passer sous une porte. Il est également possible de s'évaporer quand on est sous forme liquide. L'invisibilité à votre portée.



On peut vous infliger des dégâts en vous attaquant sous forme liquide, mais pas sous forme gazeuse. En revanche, vous ne pouvez pas parler durant la transformation.
Malus de 3 pts en Constitution et compétences associées.

Mains pleines de doigts

L'étrange profusion de doigts qui couvrent vos mains aide à la réalisation de tâches complexes, ce qui vous rend extrêmement précis... Mais cette motricité inhabituelle nuit fortement aux tâches simples. Les jets difficiles de Dextérité deviennent faciles et inversement.

Homme-bois

Vos membres repoussent à la manière des végétaux mais ça vous rend extrêmement inflammable, gare à vous!

Lorsque le feu vous touche, vous vous enflammez automatiquement et le feu vous infligera 1 point de dégât toutes les minutes jusqu'à ce qu'on l'éteigne.

Maladie de l'Ykéha

Les parties de votre corps s'emboîtent et se déboîtent: il vous est donc possible de jouer au foot avec votre tête. Mais si vous êtes capables de vous arracher un bras, un ennemi peut en faire autant pour vous désarmer!

Vous pouvez déboîter chaque membre au niveau d'une articulation, la chair est déjà comme « prédécoupée » et ne s'arrachera donc pas.

Tentacules supplémentaires

Les tentacules qui ont poussé sur votre personnage tendent à le rendre plus laid que la moyenne mais lui permettent aussi d'étrangler vos ennemis ou de porter plus d'objets.
Ces tentacules ont la taille d'un bras.

Leur nombre ainsi que leur position sont déterminés par deux jets de dés, le premier détermine la position :

- 1 : La tête.
- 2 : Le tronc.
- 3 : Le bras droit.
- 4 : Le bras gauche.
- 5 : La jambe droite.
- 6 : La jambe gauche.

Et le second le nombre de tentacules présents.

Voir les règles concernant l'usage des tentacules en combat. Il n'est pas possible de manier d'armes avec les tentacules. Efficaces, mais cela signifie que vos pièces d'armure doivent avoir un ou plusieurs trous pour les laisser passer, et vous laissent sans protection à cet endroit.
Non disponible pour les Symétriques.

Crâne-Vide

Le sommet de votre crâne fait penser à ce qui semble être un cratère sans fond défiant les lois de la physique. Évidemment, votre personnage ne s'en tire pas sans quelques points de QI en moins, il est en revanche capable d'entreposer un nombre conséquent d'objets dans sa tête (une infinité, tant que l'objet passe).
Malus de 1 point en INT.



Parfois, l'infini semble pourtant l'inspirer. Sur un jet d'INT ou compétence associée, si le joueur fait 6, le résultat est doublé.

Le périmètre du cratère est variable avec une certaine élasticité. Curieusement, un trou de taille importante ne nuit pas à la vue, à l'odorat et n'empêche pas de parler ou de manger, mais les gens risquent de vous voir comme un monstre si le trou recouvre votre visage.

Émanation de spores

Votre corps propage des spores autour de lui, qui attaquent le métal et les matériaux mous, lesquels ramollissent et se désagrègent lentement. Les vêtements ne durent que quelques heures, ce qui signifient que vous êtes généralement nu. Les spores sont certes toxiques mais inodorants. Il existe des scaphandres (au prix d'environ 100~)

permettant d'empêcher la propagation des spores mais ils ne durent qu'un jour ou deux avant d'être inutilisables. En revanche, vous êtes insensible à l'acide, aux intempéries et à la toxicité du climat. Pour la discrétion, c'est aussi un problème car on voit facilement vos spores même si elles ne font pas de bruit. En combat rapproché, vos ennemis sont perturbés par les spores et subissent -1 à leurs jets.

Odeur pestilentielle

Un mauvais coup du sort a altéré la constitution de votre sang, le changeant en un liquide malodorant. Toutes les douches du monde ne sauraient masquer cette puanteur qui repousse non seulement les prédateurs du monde creux mais aussi les histoires d'amour et rend les relations difficiles.
Lorsque vous partez en voyage, vous pouvez avoir la certitude que la faune vous laissera tranquille. Cette « compétence » vous rend populaire auprès des marchands itinérants et des caravanes, même si on vous demandera de vous tenir à distance.

Peau Atomique

Il ne fait pas bon de se couper avec vous. La moindre entaille sur votre corps provoque une explosion. Bien pratique quand il s'agit de se défendre face au brigand du coin, moins sympa quand c'est un médecin qui doit se charger de vous.
Chaque explosion occasionne 4 points de dégâts aux personnes environnantes sur un rayon de 1 mètre.

Corps élastique

Votre corps peut s'allonger à volonté sur environ 15 mètres. Ce qui est bien pratique pour mettre des baffes à distance, de faire des acrobaties, de passer par les endroits exigus. En revanche votre élasticité se fait au dépend de votre musculature.
Malus de 2 points de FOR et compétences associées.

Digestion philosophale

Le malheur des uns fait le bonheur des autres. Il vous est très difficile de digérer votre nourriture et le passage aux toilettes est une torture pour vous et votre anus et pour cause, votre estomac transforme la nourriture digérée en matière noble qui a longtemps fait le bonheur de votre famille.
Vous subissez -2 à tous vos jets après chaque passage aux toilettes pour la grosse commission pendant 2 heures.

Un jet de dé permet de savoir de quoi sont faits vos excréments. Entre parenthèses… Leur valeur :

- 1 : métal ordinaire (5 larves)
- 2 : ambre (10 larves)
- 3 : os (16 larves)
- 4 : obsidienne (32 larves)
- 5 : métal supérieur (32 larves)
- 6 : ivoire – très dense donc plus petit (64 larves)

Cadeau empoisonné

La nature a eu une façon bien personnelle de prendre soin de vous. Afin de vous protéger des prédateurs du Monde Creux, votre corps sécrète un poison mortel. Ce dernier est véhiculé par les pores de la peau, se retrouve en grande quantité dans la salive et est particulièrement concentré au niveau le plus intime de votre corps.
Ce qui rend toute relation un tant soit peu sexuelle impossible… À moins de chercher à éliminer une cible par la séduction.

SuperOreilles

SuperOreilles, c'est le nom qu'on vous donnait quand vous étiez petit. Ces oreilles si particulières, gigantesques, décollées et affublées d'une couleur vive pour ne pas qu'on les manque ont longtemps contribué à faire de vous la cible des quolibets. Mais elles ne sont pas inutiles car elles vous permettent d'écouter a travers les murs les plus épais et de déceler toute une gamme de bruits que l'oreille normale ne perçoit pas.
Bonus de 1 en Perception.
Impossible de porter un casque sans qu'il n'ait été troué pour laisser passer les oreilles. -2 en Séduction et Commandement.

Poils améliorés

Vos poils, non contents de vous donner l'air sexy en toute circonstance, dégagent des décharges électriques très concentrées vous permettant par exemple de court-circuiter un appareil plasmotronique.

En plus de cela, leur formidable capacité à se rigidifier une fois arrachés vous donne un stock illimités de crochets. Bon par contre votre peau a été sérieusement fragilisée et vous êtes fréquemment sujets à des kystes.
Malus de 2 pts à l'armure.
Peut servir pour attaquer un adversaire si vous avez une importante zone de contact avec lui, en lui infligeant 1d6 points de dégâts. Utile pour vous libérer si vous êtes saisi… Ou pour faire fondre une corde ou un filet.

Pores avides

Votre corps réclame beaucoup plus d'eau que n'importe qui, c'est pour ça que vous êtes pourvu de pores avides, capable d'aspirer le moindre liquide contenu sur une surface en s'élargissant démesurément et se transformant ainsi en ventouses.

Bien pratiques pour l'escalade. N'essayez pas de vous aventurer en plein désert en revanche, ce serait la mort au bout d'une seule journée. La chaleur vous est très inconfortable et provoque nausées et maux de têtes.

Grosse-tête

Vous êtes plus intelligent que les autres, c'est indéniable puisque vous avez deux cerveaux. Or même un simple cerveau peut concevoir que 2 c'est plus grand que 1.
En revanche qui dit deux cerveaux dit deux fois plus de chance de se faire taper dedans, d'avoir une rupture d'anévrisme, ou un dysfonctionnement.
Vous gagnez un bonus de 1 en INT et compétences associées mais ne pouvez porter de casques à moins qu'ils ne soient faits sur mesure et perdez 4 en Esquive naturelle.

Abominable langue

Si vous n'avez jamais su vous tenir correctement à table ce n'est pas de votre faute mais celle de votre abominable langue. Elle se déplie, elle est gigantesque, elle bave partout et vous avez du mal à la tenir tranquille.
À tel point qu'elle vous empêche de vous exprimer correctement, sans bégayer, fourcher, baver et s'étrangler. À chaque prise de parole vous étiez la risée de tous.



Fort heureusement la salive qu'elle sécrète vous permettait de cracher des mollards aussi durs qu'un caillou sur ceux qui se moquaient de vous.
En plus cette salive est toxique.
Le mollard fait 2 pts de dégâts et la vitesse de rechargement est de 30 secondes et ne consomme qu'une demie action.
Vous perdez 2 points en Éloquence et en Séduction.

Yeux démontables

Vos yeux se dévissent et se revissent. Même dévissés, vous pouvez les laisser n'importe où, ils vous assureront un contact visuel en envoyant des ondes à votre cerveau. Bien pratique pour mater les jolies filles.
En revanche vous ne disposez d'aucun nerf optique, votre vue est donc nettement moins bonne que la moyenne (-2 en Repérage).

Chaleur corporelle

La moindre phéromone dans l'air, la moindre idée salace qui vous vient à l'esprit vous met en feu. Littéralement.
De minuscules glandes situées juste sous la peau provoquent une réaction chimique projetant un jet de flamme au-dessus de la peau sans toujours l'épargner.
Peut servir pour vous libérer d'une situation qui entrave vos mouvements, mais peut mettre un peu de temps à venir si vous avez du mal à vous concentrer… Évidemment, nuit fortement aux relations conjugales.

Visière démoniaque

Vos yeux ont été remplacés par une visière démoniaque. Finis les regards profonds. La visière vous permet de distinguer facilement les petits objets de loin et de voir dans l'obscurité.



Votre visière vous fatigue plus rapidement que la moyenne et des voix parasites viennent parfois vous gêner jusque dans votre sommeil. Vos nuits sont nettement plus longues et agitées que celles des autres.

Boîte Vocale Super Perfectionnée

À la place de vos cordes vocales se trouve une Boîte Vocale Super Perfectionnée. Cet organe fabuleux vous permet d'imiter n'importe quelle voix et vous octroie un bonus de 2 en Création artistique, Spectacle et Déguisement
En revanche la place que cette boîte prend dans votre gorge ne vous permet que de manger des aliments liquides. Étonnamment, votre multivoix rend pénible la psalmodie des sorts (temps de psaume multiplié par deux.)

Fragment du cosmos

Votre corps contient un fragment de cosmos en lui, qui troue votre peau et est donc visible depuis l'extérieur. Comment est-ce possible, sachant que le cosmos n'existe pas puisque le monde creux est au sein d'une infinité de matière mécanique ? On l'ignore. Ce qui est certain, c'est que la vue de ce cosmos perturbe hautement les gens qui sont autour de vous. De plus, le cosmos n'aime pas être enfermé et vous empêche de porter des armures et/ou de couvrir la partie qui l'abrite. Vous devrez vous limiter à un drapé pour le couvrir. Montrer le cosmos aux gens autour de vous les effraie, les fait fuir ou, au mieux si vous faites face à des personnes expérimentées, les met mal à l'aise. Les petits animaux (jusqu'à ceux qui vous arrivent à la taille) fuient également à sa vue, et les grands essaient de regarder ailleurs.

Existe en version renforcée (compte double) où vous êtes entièrement un fragment du cosmos. Votre peau n'existe plus, et vous n'apparaissez qu'en tant que cosmos. Peu de gens seront prêts à vous approcher, mais au moins vous serez tranquille.

Yeux du Mun (inaccessible aux Mutants)

Les yeux du Mun sont très étranges. Ils ont un fond blanc, ne sont pas lumineux, et on trouve en leur milieu une surface ronde et colorée à l'intérieur de laquelle se trouve une autre surface ronde plus petite et noire. Et leur emplacement, mouvant, indique la direction dans laquelle leur propriétaire regarde.
Les yeux du Mun sont une malformation choquante chez tous les habitants du monde

creux qui ne sont pas des Mutants, et tend à rendre intimidant. Leurs propriétaires peuvent avoir des conjonctivites, être facilement éblouis par les sources de lumière et sont même incapables de percevoir le Xix, cette si jolie couleur très à la mode. Tout ceci n'arrive jamais à un propriétaire d'yeux normaux. Mais la nuit, avec les yeux du Mun, on ne peut pas vous repérer… Pratique.



Anomalies mentales

Contradictoire : vous dites le contraire de ce que vous pensez (mais ne le considérez pas comme un mensonge) ; les mensonges se passent normalement. Incompatible avec « Vérité sacrée ».

Mémoire limitée : vous oubliez tout ce qui est antérieur à deux jours (à moins de pouvoir prendre des notes et les relire ultérieurement).

Antiviolent : vous devenez dingue quand vous voyez une arme et une envie irrépressible vous prend d'attaquer son porteur ou de fuir en courant.

Prosopagnosie : vous êtes incapable de reconnaître le visage d'une personne. Votre seule façon d'identifier les gens est par la logique, la voix, les vêtements.

Partageur : Vous considérez que tout est à tout le monde et vous vous servez donc chez tout le monde sans comprendre la notion de possession.

Enfant : vous avez oublié de grandir dedans la tête. Vous pleurez pour un rien, êtes vite jaloux, faites des caprices, etc. Ne peut être pris par un personnage enfant.

Personnalité antagoniste : vous changez de personnalité chaque jour. Un jour sur deux, vos traits de personnalité sont totalement inversés.

Seul sur terre : vous entendez les voix des gens autour de vous mais le monde, lui paraît, désert. Vous ne voyez personne, et ne connaissez donc que la présence des gens qui font du bruit.

Vérité sacrée : vous ne connaissez pas le mensonge et ne savez pas vous taire. Lorsqu'on vous pose une question, vous vous sentez irrémédiablement l'obligation de répondre la vérité, même si vous savez que cela vous sera fatal.
Incompatible avec « Contradictoire ».

Sommeil réveillé : c'est lorsque vous dormez que vous possédez toute votre tête pour réfléchir et que vous pouvez participer aux conversations avec les autres individus. Cependant, votre torpeur vous empêche de bouger. Lorsque vous êtes en éveil, vous récupérez vos aptitudes physiques mais ne comprenez plus ce qu'on vous dit et ne vous exprimez plus. Vos comportements se limite à quelque chose d'instinctif et primaire.

Vivement la fin du monde : on est tous des salauds et vivement le jour où tout périra dans les flammes ! Vous aimez saccager tout ce que vous voyez, de la façon la plus immorale possible, même si vous n'en retirez rien (cela ne vous intéresse pas). Votre soif de destruction est désintéressée. Cela ne vous empêche pas d'avoir quelques amis, que vous considérez comme moins irrécupérables que le reste du monde.

Mes amis sont mes ennemis, et l'inverse : chacun pour soi lorsque ça va mal, pas vrai ? Globalement, vous n'aidez pas vos alliés lorsqu'ils sont en mauvaise passe, parce que «vaut mieux balayer devant sa porte avant de voir que celle des autres est sale ». Au dernier moment, lorsque votre adversaire est sur le seuil de la mort… Pris de pitié, vous le laissez s'en aller, ou avec un peu de chance vous l'aidez. Cette façon de penser n'affecte bien entendu pas que les situations de combat (partage de vivres, d'équipement…).



Visions d'inexistants : sont-ils réellement si inexistants que cela ? Pour vous, ils sont bel et bien là, et vous ne faites pas la différence entre eux et des gens normaux. Le maître du jeu décide quand faire apparaître un « inexistant » à n'importe quel moment et, même si sa présence est illogique, votre personnage le prendra pour réel.

Auto-considération erronée : vous vous prenez pour quelqu'un que vous n'êtes pas. Quoiqu'on apporte comme preuve irréfutable, vous ne changerez pas d'avis. Chaque jour, le maître du jeu peut décider de pour qui vous vous prenez.

Humeur changeante : le maître du jeu peut choisir à tout moment de vous faire lancer un



dé. Suivant le résultat, votre humeur changera en conséquence :
1 : furieux
2 : en larmes
3 : joyeux
4 : méfiant
5 : admiratif
6 : angoissé
Le maître du jeu peut également décider de votre humeur sans lancer de dé.

Interruption du cerveau : à intervalles réguliers (en général une fois par jour), votre cerveau se met en veille. C'est alors comme si vous dormiez, sauf qu'on ne peut pas vous réveiller. Vous n'avez pas conscience de ce qui se passe autour de vous, et ne bougez plus (mais gardez votre position initiale, sans vous écrouler au sol). Cela peut vous mettre en grand danger… Un jet de dés détermine la durée, en minutes, de l'interruption.

Sans-émotion : vous personnage reste impassible, tout le temps, quoiqu'il arrive. Cela vous empêche d'avoir de la compassion et fait que vous prêtez rarement attention à vos compagnons. Lorsque vous-même vous retrouvez en danger, vous ne ressentez aucune peur, aucune tension et vous comportez comme si vous étiez dans une situation normale. Vous ne ressentez pas non plus de joie et cela vous limite fortement dans vos relations sociales. Incompatible avec « humeur changeante ».

Schizoïde : vous détestez la compagnie des gens. Dès que vous en avez l'opportunité, vous fuyez le groupe. Cela n'empêche pas votre sens du devoir : vous chercherez à accomplir votre mission, mais en solitaire autant que possible. Vous manifestez rarement de la sympathie envers les gens (mais pouvez avoir pitié d'eux ou les aider). On passe son temps à vous chercher.

Érotomanie : vous avez souvent la certitude qu'une personne qui vous adresse la parole de façon prolongée est amoureuse de vous et très proche de vous. Vous prenez alors beaucoup trop de libertés avec elle, autant dans vos manières que dans vos intentions.

Frayeur de la stabilité : vous ne pouvez rester de façon prolongée dans un lieu. Lorsque vous entrez dans un nouveau lieu, vous jetez trois dés qui détermineront le nombre de minutes que vous pouvez y rester. Passé ce délai, vous devez en sortir (ou rentrer quelque part) à moins de devenir excessivement violent ou dépressif, et ce de façon croissante toutes les 5 minutes.
Bien sûr, cette anomalie ne prend pas effet si vous dormez, mais peut vous empêcher de dormir si vous ne trouvez pas le sommeil.

Débile surdoué : la première moitié de la journée, vous avez votre intelligence en négatif. L'autre moitié, votre intelligence est doublée. Il est possible d'inverser l'ordre dans la journée au moment de choisir cette anomalie.

Schizophrénie : le joueur détermine un autre profil de personnage (caractère, sexe, âge, personnalité générale). De façon aléatoire, lorsque le maître du jeu le signale, vous adoptez cette personnalité, en oubliant votre personnalité d'origine, jusqu'à ce que le maître du jeu vous signale un retour à la normale.

Intelligence rechargeable : comme une pile qui s'use, vous perdez peu à peu votre concentration lorsque vous faites face à une situation un tant soit peu éprouvante de façon continue (combat, discussion, négociations…).
Passées 5 minutes, chaque minute qui s'écoule vous fait perdre 1 en Intelligence et compétences associées et vous plonge progressivement dans le mutisme et la somnolence. Il faut alors vous envoyer une décharge électrique pour vous réveiller (dans un monde où la mécanique est omniprésente, c'est facile).

Les 5 minutes suivant la décharge, vos réflexes sont accrus : tous vos attributs positifs et compétences associées sont doublés.

Juste curieux : vous avez une obsédante envie d'essayer de faire des choses sans aucun sens, juste pour « voir ce que ça va faire » : trancher la gorge de l'aubergiste qui vous reçoit, peindre en rose le toit de votre voisin, offrir un chapeau de paille à votre pire ennemi… Les actions entreprises peuvent être aussi stupides que dangereuses.

Le choix de ces actions absurdes peut vous revenir autant qu'au maître du jeu.

Coupable de tout : vous évitez tout ce qui peut vous mettre dans une situation embarrassante : tuer quelqu'un, voler, piéger, mentir… Et pourtant ! Dès qu'un reproche est fait à une personne autour de vous, vous vous mettez à croire à tout prix que vous en êtes coupable ou le responsable, même si vous n'avez rien fait, ne connaissez pas la personne et parfois ne savez même pas de quoi on parle. Vous venez donc vous excuser et vous livrer en toute bonne foi, ce qui vous met parfois dans des situations terribles.

Opinions figées dans le temps : chaque matin, vous oubliez la manière dont vous considériez les gens de votre entourage. Pour chaque personnage que vous rencontrez, le maître du jeu décide comment vous le percevez et rien ne vous fera changer d'avis jusqu'au matin suivant.
Le maître du jeu peut s'appuyer sur ces résultats de dés pour décider :
1 : détestation
2 : antipathie
3 à 4 : neutre
5 : sympathie
6 : adoration

Sans orientation : vous n'avez aucun sens de l'orientation. Vous ne savez pas *du tout* vous repérer, même dans des lieux simples. Retrouver la cuisine dans votre propre maison relève du défi, vous ferez donc toutes les pièces au hasard jusqu'à la trouver. Vos seuls moyens pour vous repérer, c'est les panneaux et/ou suivre des gens. Vous ne savez pas lire les cartes.

Tous des enfants : vous pensez être le seul adulte au monde et voyez tous les autres comme des enfants. Vous prendrez donc à cœur de les éduquer, leur apprendre votre vaste savoir, leur raconter à quel point c'était mieux avant, les obliger à se coucher tôt, manger de la soupe, les border dans leur lit, leur offrir des bonbons… Vous n'oserez pas vous attaquer aux ennemis non plus, car ça ne se fait pas de frapper un enfant (sauf si votre caractère ou une anomalie mentale vous y dispose).

Miroir transparent : vous pouvez lire les pensées et les intentions de tous les gens qui sont dans votre champ de vision. C'est très pratique ! Mais attention : tous ceux qui vous voient peuvent lire vos pensées et intentions à vous aussi. Pas pratique quand on a un plan douteux en tête ou qu'on a fait quelque chose de grave, par exemple.

La bêbête dans la tête : une horrible bestiole se balade sur votre cerveau, l'affectant de façon différente chaque jour. À tirer au sort de temps à autre au dé :
1 : Paralysie d'un membre au choix du maître du jeu
2 : Paralysie des yeux, le personnage ne peut regarder que d'un côté (ou en face ou en haut, au choix du maître du jeu)
3 : Amnésie totale
4 : Surdité
5 : Mutisme
6 : Débilité (le personnage est un parfait idiot)

Incrédule : le personnage ne croit jamais ce qu'on lui dit. Même lorsqu'il s'agit d'évidences, comme lui indiquer qu'une fenêtre est bleue, il le prendra pour un mensonge, même s'il a la fenêtre sous les yeux (et qu'elle est bleue) et même s'il le croyait avant : le simple fait de l'entendre change ses certitudes. Il faut donc veiller à lui dire le moins de choses possibles, ou lui dire le contraire de la vérité. Ce genre de personnage s'entend très bien avec ceux possédant l'anomalie mentale « Contradictoire ».

Homme dé : vous prenez les décisions importantes tellement au sérieux que vous ne pouvez vous empêcher de les trancher avec un jet de dés. Lorsque ça vous arrive, prévoyez à quels chiffres correspondent quels choix possibles, puis lancez votre dé.



Handicaps raciaux

Cette série de handicaps est propre à chaque race. Ils agissent comme une double anomalie qui peut être considérée au choix comme physique ou mentale.

Dieux

Dévotion inversée : le Dieu vénère les Yfrans, et attend que ceux-ci lui donnent des missions ou le bénissent. Ceci suscite une vive incompréhension de la part des Yfran, qui le prennent pour fou, le rejettent, et plonge souvent le personnage dans la déprime voire la dépression.
Pour lui, les autres Dieux n'ont absolument rien compris à ce qu'il faut faire et sont coupables d'un manque de respect terrible envers les Yfrans.

Extrême commandement : le Dieu considère les autres Dieux comme des Yfrans, et par conséquent attend d'eux qu'ils le servent. Il a été banni de sa Caste et les Dieux rient de lui. À chaque fois qu'il voit un Dieu, il pense pouvoir le commander.

Dieu Yfrannien : le Dieu se considère comme un Yfran et vénère les autres Dieux. Il suit à la lettre les ordres des Dieux et ne commande jamais aux Yfrans. En général, il se heurte à leur incompréhension, ses fidèles iront parfois jusqu'à se retourner contre lui car il représente une insulte à ce que doivent être les Dieux.

Yfrans

Confusion des races : l'Yfran considère les Dieux comme des Mutants, les Mutants comme des Az et les Az comme des Dieux… Ou autre interversion laissée au choix du joueur. Toujours est-il que le joueur ne comprend pas correctement la société qui l'entoure et fait tout de travers. Il est alors considéré comme fou (ce qu'il est ?), jette souvent des froids et peut se retrouver dans des situations périlleuses.

Mutant siamois : vous avez un frère siamois qui est Mutant joué par le maître du jeu. Ceci vous rend déconsidéré par la société, car vous êtes à moitié Mutant. Suivant les gens, vous pouvez être considéré comme Mutant ou Yfran. La personnalité de votre frère (ou sœur ?) siamois est laissée au choix du Maître du jeu. Vous risquez aussi de manquer de succès auprès des filles… Non cumulable avec l'anomalie « Compagnon siamois ».

Mutants

Yfran siamois : voir « Mutant siamois » plus haut. C'est l'inverse.
Compte tenu du fait que le frère ou la sœur siamois(e) du Mutant est un Yfran, le Mutant n'a jamais été mis dans la confidence du Complot. Non cumulable avec l'anomalie « Compagnon siamois ».

Mutations passagères : les Mutations du mutant varient en fonction du jour. Le maître du jeu peut donc altérer la morphologie ou les différents paramètres du joueur chaque jour, en en ajoutant ou en en supprimant. Cela signifie qu'il peut devenir aveugle, sourd, perdre ses jambes ou ses bras, voire sa tête. Certains jours, le Mutant peut même passer pour un Yfran normal.

Symétriques

Inversion de la symétrie (valable uniquement pour les faux symétriques) : un jour sur deux, vous devenez votre double, et vos caractéristiques sont donc inversées. C'est votre double qui mène la danse et vous allez devoir lutter à chaque instant pour lui faire faire ce que vous souhaitez.

Symétrique horizontal : au lieu d'être posé à la verticale, vous êtes naturellement posé à l'horizontale. De ce fait, vous ne comprenez pas bien les notions de gauche ou de droite, de haut et de bas. Vous avez de sérieux problèmes de coordination et chaque action/compétence basée sur la Force ou la Dextérité faite avec jet de dé inférieur ou égal à 2 est destinée à l'échec. Ne peut pas être pris par les Symétriques rampants.

Az

Amour des Yfrans : (inutilisable par l'Az métamorphe) l'Az est irrésistiblement attiré par les Yfrans. Il veut absolument passer sa vie au sein des villes Yfrannes, tend la deuxième joue lorsqu'il reçoit un coup sur la première, traite les Yfrans avec amitié voire amour, même lorsque ceux-ci sont ignobles avec lui. Il est vu comme un moins que rien et un imbécile, et vit en général comme un clochard.

Az Mutant : l'Az a développé des mutations inattendues après sa transformation en Az. Du coup, il passe pour un Mutant aux yeux de tout le monde (le maître du jeu décide des mutations – essentiellement physiques – qui ont eu lieu). Ceci constitue un réel avantage : il est considéré comme un Mutant et non comme un Az, c'est toujours mieux. Les Az qui l'ont connu le considèrent comme un traître et sont à sa poursuite pour le tuer. Le problème, c'est qu'il doit le cacher aux Mutants sous peine d'être condamné à mort par ces derniers, parce qu'on l'a déjà mis au parfum concernant le Complot. Des Yfrans qui ont connu l'Az ou ont assisté à sa cérémonie de transformation peuvent aussi le reconnaître. Le joueur qui prend ce handicap racial peut décider de mettre au courant ou non les autres joueurs. S'il ne le fait pas, il devra alors faire croire, avec la complicité du maître du jeu, qu'il est un Mutant.



Les antécédents

Antécédents positifs

Domaine mobile

Vous disposez d'une habitation mobile à laquelle vous pouvez vous rendre n'importe quand pour vous reposer et être en sécurité. L'apparence est libre. Le déplacement reste très lent (10-15 kilomètres/h).

1	Petite hutte
2	Petite maison 1 étage
3	Maison
4	Grande maison 2 étages
5	Villa avec défenses mécaniques

Fortune

Vous disposez d'une certaine somme d'argent au départ, que vous pouvez dépenser immédiatement ou conserver. Les larves viennent avec des bocaux ou conteneurs adaptés… Pensez où vous les mettrez.

1	2000 ~
2	4000 ~
3	7000 ~
4	12000 ~
5	15000 ~

Familier

Tobby, ah Tobby... Bon il ne s'appelle peut-être pas Tobby mais il vous suit depuis tellement longtemps que c'est devenu une partie de vous. Toujours là dans les bons moments comme dans les galères, il ne sera pas de trop pour vous épauler face aux dangers qui peuplent le monde creux. Si désiré, le familier peut être choisi dans le bestiaire à condition que les dimensions correspondent à peu près, avec un niveau de dangerosité maximal précisé entre parenthèses.

1	Petit animal peu intelligent et faible (chat, chien…) mais obéissant (0,5).
2	Animal moyen, peut se défendre légèrement (ex : loup), comprend des instructions complètes (1).
3	Animal de taille supérieure, chevauchable (ex : lion), répond aux ordres et peut se défendre (2).
4	Animal de grande taille (ex : éléphant), comprend son maître et dangereux en combat (3).
5	Animal de très grande taille (ex : dinosaure, mammouth) ou grande taille et volant, intelligence humaine, relation télépathique avec son maître, très puissant (4).



Héritage militaire

Papa n'était pas souvent là, et c'était peut-être pas plus mal vu l'ambiance quand il rentrait à la maison. Maintenant qu'il est parti, vous pouvez enfin librement utiliser cette Serpe qui vous fascinait tant enfant et qui vous avait valu un aller-retour net et bien cinglant, laissant une marque rouge sur chacune de vos deux joues potelées le jour où vous avez osé demandé de la prendre pour la montrer aux copains. Comme quoi, la vie n'a pas que des mauvais cotés! Les effets ne se cumulent pas.

1	**Ancêtre sous-fifre à la garde** - 5 Bombes chamaniques à cinq doigts - 2 bâtonnets de premier-soin - 2 Huiles vitrifiantes protectrice
2	**Ancêtre soldat** - Serpe de Boucannier (1 main) Dégâts : 3 + FOR Dégainement : 1 demie action Bonus à l'initiative : 1 Prix : 1500 ~ - Plastron des Boucaniers Protection : +3 Type : lourde Prix : 1500 ~
3	**Ancêtre chef d'unité** - Masque de gradé Protection +1 Bonus : +1 CHA Valeur : 2250 ~ - Cape perforée à bulles de gradé Type : légère Bonus : +1 FOR Bonus : Contre un sort a dégâts directs, possibilité de faire un jet de CONS à 6. Si réussi absorption des dégâts, qui sont convertis en pts ESS. Note : Ne protège pas contre la toxicité du climat hors des villes. Valeur : 4500 ~
4	**Ancêtre commandant** Au choix : - Pique à réactions (2 mains) Dégâts: 9 + FOR + DEX Compétence Armes lourdes

	Dégainement : 1 demie action +2 à l'Initiative Propulsion : ajoute un dégât d'élan proportionnel à la distance de la cible: - < 1m +0 - >1m et <5m: +2 - >5m <10m: +4 Prix : 12000 larves - Visières-Golem Bonus : ajoute +1 en maîtrise de l'arme en main Bonus : ajoute +2 en esquive naturelle Prix : 12000 larves
5	**Ancêtre seigneur de guerre** - ExoGolem abîmé Protection +3 Type : légère Bonus à l'initiative : 1 Bonus : Ajoute +2 en FOR, CONS et PER Prix : 20000 ~

Héritage scientifique

Vous et vos parents ne vous êtes jamais bien compris, mais vous n'étiez pas seuls à ne pas comprendre vos parents, les trois quarts du monde creux n'ont jamais compris ce qu'ils fabriquaient non plus. Et voilà que vous héritez de tous leur barda...
Enfin bon, à défaut d'être des parents aimants, ils étaient intelligents, vous trouverez sans nul doute une utilité à tous ces trucs. Les Dieux n'ont pas de parents, mais en trouvant un palliatif, peut être choisi pour un personnage Dieu.

1	**Ancêtre bricoleur** - Grille Pain qui parle : Ce grille-pain est capable de communiquer, cependant il a l'âge mental d'un enfant de 5 ans. En revanche, sa base de données bien fournie lui donne une culture générale très vaste qui peut être utile de façon circonstancielle. Il grille les tranches de pains, aussi. - Détecteur de danger défectueux Dans le cas ou un danger approche (individu menaçant, catastrophe naturelle, ou Erreur), un D6 est lancé : si le score est supérieur ou égal à 5, le danger est détecté et le test de PER n'est pas nécessaire.
2	**Ancêtre ingénieur** - Module de transport flottant Permet de transporter du matériel jusqu'à 50 kilos et dans la limite de sa surface faisant 1,5m de diamètre. - Golem-Cuisine Prépare de bons plats : ce golem génère des plats, vous débarrassant du souci de faire les courses ou de chasser, et de préparer à manger.
3	**Ancêtre chercheur** - Le Beau-LA Le Laboratoire Assistant (LA), vous suit dans vos voyages et se nourrit des particules environnantes et des matériaux récupérés pour recharger ses batteries et son stock de matières premières. Une fois par jour, il est possible de créer une potion choisie aléatoirement suivant un jet de dé parmi les suivantes : - 1) Crème embellissante : +1 CHAR pendant 1 jour - 2) Stéroïdes maison : +1 FOR pendant 1 jour - 3) Stimulant en poudre : +1 DEX pendant 1 jour - 4) Super-Collyre : 1 PER pendant 1 jour - 5) Potion cognitive : +1 INT pendant un jour - 6) Gouttes Chamanes : +1 CREA pendant un jour. Attention cette potion périme au bout de 24h.
4	**Ancêtre savant** - Module de Leurre : Destiné à tromper les systèmes de

	sécurité : recouvre le visage de son porteur et en change les caractéristiques (traits de visage, couleur, texture des yeux et même le son de la voix. Livré aussi avec sa paire de gant qui imite les empreintes digitales). - Module de Camouflage: Vous rend invisible à la plupart des regards, lors d'une tentative de discrétion : réduit de 2 le test de camouflage.
5	**Ancêtre génie :** - Module de contrôle des golems (MoCoGo) : Le Golem visé doit faire un jet de CREA, si ce jet échoue le possesseur du MoCoGo en prend le contrôle. Un seul golem peut être contrôlé à la fois. Fonctionne également sur les Golems de types tourelles, camera de surveillance, etc. Une seule tentative par Golem. - Module d'Altération de la réalité (MoAR) : Permet de modifier la réalité dans une zone de 100m². Dans cette zone, le possesseur du MoAR peut créer des illusions pour tous les êtres vivants qui sont également au sein du MoAR, et ce durant 10 minutes. Hors de la zone du MoAR, ces règles n'ont plus lieu.

Passé ésotérique

Vous avez fouillé les profondeurs du monde creux et avez découvert des objets aux pouvoirs insondables.

1	Trou infini sans bords : à stocker dans un espace confiné (type sac). Permet d'enfermer des gens, stocker du matériel.
2	Manteau à membranes du cosmos : les membranes guérissent votre corps à la vitesse d'un point de vie par heure.
3	Matiéricide : permet de créer des trous dans n'importe quelle matière non organique. Vitesse 1 mètre en 10 minutes.
4	Teraèdre songeur : répond à une question par jour, quelle qu'elle soit, parfois par énigme mais en disant toujours la vérité.
5	Fil pyramidal à la couleur du néant : permet de lire l'avenir à volonté. Bien sûr, à vous ensuite de le réécrire par vos actions.

Clergé

Votre qualité d'homme de Foi n'est peut-être pas visible au premier regard, pourtant vous avez beaucoup fait pour le clergé dans votre jeunesse et bien que les aléas de la vie vous aient éloigné des Dieux, vous bénéficiez toujours de leur bénédiction et pouvez compter sur ces derniers pour vous sortir d'un mauvais pas ou deux. Croyez-moi, ça ne sera pas de trop….
Les effets sont cumulatifs.

1	En priant, le personnage peut poser des questions à son Dieu.
2	En priant, le personnage convoque les pouvoirs du Dieu, ce qui lui permet de guérir de la moitié des PV maximums une fois par jour.
3	En priant, le personnage peut obtenir d'un Dieu un objet utilitaire en prêt pour une journée (l'objet disparaît après la journée de prêt).
4	En priant, le personnage convoque les pouvoirs du Dieu, ce qui lui permet de guérir de tous ses PV maximums une fois par jour.
5	En priant, le personnage peut obtenir une fois par jour, après une demie-heure de prière, un bonus de +2 à un Attribut et ses compétences pendant 1 heure.

Hauts faits

Vous vous êtes fait connaître pour un service significatif que vous avez rendu. Dans la localité concernée, vous êtes particulièrement apprécié et bénéficiez de la bienveillance et de l'aide des habitants, ainsi que de cadeaux occasionnels ou de services offerts.

1	Vous avez déjà terrassé un monstre, ce qui vous a rendu populaire dans votre famille et votre quartier/village.
2	Vous êtes connu dans une ville de taille moyenne pour avoir rendu un service public.
3	Vous avez brillé dans une capitale (Boucan / Fort Ferveur / Têtes-qui-Tournent) et on vous y a à la bonne.
4	Vous avez mis fin à une guerre. Toute la partie nord ou sud (au choix) du monde creux vous connaît et vous respecte.
5	Vous êtes un héros international reconnu et admiré dans le monde entier.

Voyage

Vous avez parcouru le monde, ce qui vous donne une parfaite connaissance des lieux civilisés et sauvages de certains endroits du monde creux, vous permettant d'éviter les rencontres malheureuses avec d'autres gens ou avec la faune, de connaître les bonnes adresses, les endroits où dormir gratuitement et sans danger, les bons magasins, les endroits où se cacher.

1	Vous connaissez une région au choix.
2	Vous connaissez deux régions au choix.
3	Vous connaissez trois régions au choix.
4	Vous connaissez tout l'hémisphère sud ou l'hémisphère nord au choix.
5	Vous connaissez le monde entier.

Don

Vous avez eu un précepteur ou un mentor unique au monde, qui vous a aidé à développer un don très particulier que personne d'autre ne possède. Chaque niveau ajoute un don à ceux des précédents.

1	Changement de couleur de peau pour se camoufler.
2	Capacité à truquer son langage pour n'être compris que des amis et pas des autres personnes présentes.
3	Capacité à voir ce que voit un individu situé à moins de 5 mètres.
4	Télékinésie sur objets de moins de 1 mètre, jusqu'à 5 mètres de distance.
5	Volonticide : vous pouvez anéantir la volonté d'une personne ou créature de faire quelque chose de précis (comme vous attaquer, vous persuader, vous nuire). La personne ou créature n'a alors tout simplement plus envie de faire ce qu'elle voulait. À réussir avec un jet à plus de 3 sur 6. En cas d'échec, la cible sait ce que vous avez tenté.



Tueur à gages

Quand on vous demande ce que vous faites dans la vie, vous préférez mentir et ça vaut mieux pour vous car votre activité de tueur à gages gagne à rester cachée. Cette vie trouble passée à côtoyer les personnes les moins respectables du monde creux et à effectuer leurs basses besognes contre de l'argent a fait de vous un être à part, bien que d'une moralité douteuse.
Les avantages sont cumulatifs.

1	Vous avez des contacts dans l'AFEIR : vous savez où les trouver et ils seront plus enclins à vous aider, même si à ce niveau vous ne connaissez que les sous-fifres.
2	Vous êtes capable de repérer immédiatement une cible dans une foule dense. Vous avez des contacts avec certains lieutenants de l'AFEIR.
3	Bonus de +2 au Toucher et +3 aux dégâts lors d'une attaque furtive. Vous connaissez des capitaines de l'AFEIR.
4	Votre précision légendaire vous permet de relancer le dé lors d'une attaque ciblée. Vous connaissez des hauts placés à l'AFEIR.
5	Votre maîtrise des armes vous dispense d'un jet de Toucher sur un adversaire qui ne vous a pas repéré, quelle que soit la distance tant qu'il est à portée de votre arme. Vous connaissez personnellement les plus hautes sphères de l'AFEIR

Politicien

On vous a toujours qualifié d'ambitieux, et à raison. Vous n'avez eu de cesse du cultiver vos relations et votre bagout pour vous hisser dans les plus hautes sphères de la société. Vous faites aujourd'hui partie du paysage politique du monde creux et vous n'hésitez pas à en tirer profit.

Les avantages sont cumulatifs.

1	Sous-fifre d'un parti : votre influence toute relative vous permet lors de vos négociations de marchander cette influence et les avantages politiques qui en découlent contre des petits services (vous pouvez marchander des avantages mineurs : place de stationnement, autorisation de petit évènement, étals de vente). Notez qu'il ne vous sera pas possible de continuer à marchander votre influence politique tant que vous ne vous n'aurez pas tenu vos promesses. Tout se sait dans le monde creux et si vous tardez trop, vos créanciers sauront se rappeler à votre bon souvenir.
2	Membre d'un parti : vos petits frais (logements, repas, trajets et petites fournitures...) peuvent être payés par votre parti. Les avantages politiques que vous pouvez négocier vous permettent d'accéder à des services plus conséquents : accélérer l'acquisition de papiers et de permis, favoriser des projets de quartier (aire de jeux, passage de transports en communs, annuler les petites condamnation pour des délits mineurs)
3	Membre important d'un parti : vous êtes à présent au-dessus des lois, et les sanctions concernant les citoyens normaux qui commettent des délits mineurs (vols, effractions, pots-de-vins, possession de matériel illicite...) seront passées sous le tapis, dans la limite d'une fois par jour). Votre influence grandissante vous permet d'échanger des services importants : annuler les besoins d'autorisation de permis de construire, favoriser les projets de grande ampleur (casinos, complexes sportifs ou hôteliers, lignes de train...)
4	Élu politique : un garde du corps vous accompagne en permanence. Votre grande influence vous permet de négocier d'importants services : changer

	les textes de lois, légaliser ou interdire certains produits ou certaines pratiques...
5	Membre important du gouvernement : vous pouvez relancer le dé sur un jet de Mensonge ou de Persuasion. Votre influence vous permet d'échanger des secrets d'État contre d'importants services. Notez que si quelqu'un l'apprend, vous risquez tout de même la peine de mort.

Terrible secret

Comment est-ce arrivé ? Un jour, on vous a mis au parfum. Vous savez quelque chose. Vous détenez un savoir important, une connaissance rare, une information précieuse (à définir). Certes, ce privilège peut faire des jaloux, mais il vous ouvre des portes. Vous êtes celui qui sait, on vous respecte et on vous craint grâce à ce savoir.

On a parfois voulu votre peau à cause de ce secret, mais on a fini par considérer que vous étiez plus utile en vie que mort, et moins dangereux comme allié que comme ennemi.

Aujourd'hui, l'information, précieuse, survit grâce à vous et votre mort poserait de graves problèmes.

Vous pouvez partager ce secret contre des services, mais veillez à ne le faire que très rarement et avec toutes les précautions requises, car un secret qui s'ébruite n'en est plus un et tout se sait très vite.

Les avantages sont cumulatifs.

1	Le secret éveille la curiosité et trouve écho dans l'actualité. Vous êtes considéré avec égards par les autorités ou la pègre (au choix) et vous bénéficiez de petits passe-droits. Valeur du secret s'il est partagé : environ 100 larves.
2	Le secret attire les convoitises et suscite le respect. Il permet d'avoir des entrées parmi les autorités ou la pègre (au choix). Lors des missions qu'on vous confie, vous avez accès à des informations qu'on ne vous avouerait pas en temps normal et à de petits avantages (objets de soins et vivres offerts). Valeur du secret s'il est partagé : environ 300 larves.
3	Votre secret est stratégiquement sensible aux yeux de certaines organisations. On vous confie des missions secrètes, vous avez accès à des marchandises privées, et vous bénéficiez de +2 à vos jets pour imposer vos conditions lors de négociations ou de briefings. Valeur du secret s'il est partagé : environ 500 larves.
4	Votre secret est d'ampleur nationale. Des espions sont placés dans les lieux où vous vous rendez pour s'assurer qu'il ne vous arrive rien. En cas de danger, ils sont chargés d'appeler les pouvoirs publics ou la pègre (au choix), même si ça peut mettre du temps à arriver. Valeur du secret s'il est partagé : environ 1000 larves.
5	Votre secret est d'ampleur internationale. Il fait de vous l'ami proche à la fois d'un monarque et d'un seigneur de la pègre à définir. De plus, il possède une utilité pratique au quotidien qui peut être choisi dans la liste ci-dessous (utilisable une fois par jour) : - trouver un objet de soins dans les environs, - réparer un objet sans composants ni outils, - créer et dissiper des Erreurs, - manipuler un Golem à portée de vue pendant une minute, - établir un passage vers le Paradis depuis n'importe quel endroit, Valeur du secret s'il est partagé : environ 5 000 larves.



Antécédents négatifs

Évadé de prison (interdit aux Dieux)

Vous étiez en prison, et vous avez trouvé un moyen de vous en échapper. Mais on ne vous laissera pas vous en tirer à si bon compte.

1	Quelques affiches sont placardées en ville et certains habitants peuvent vous dénoncer à la garde s'ils vous reconnaissent.
2	Un enquêteur est sur vos traces et questionne les habitants sur votre passage.
3	Une section spéciale est sur vos traces dans le but de vous arrêter.
4	Les gardes de toutes les villes sont à votre recherche pour vous mettre sous les barreaux.
5	Les gardes sont activement à votre recherche, avec la coopération des honnêtes gens de toutes les villes.

Endetté

1	Vous devez 2000 ~ à un ou plusieurs magasins.
2	Vous devez 4000 ~ à un ou plusieurs magasins.
3	Vous devez 7000 ~ à d'importants magasins, à rembourser urgemment
4	Vous devez 12000 ~ à toute une alliance de marchands.
5	Ça fait trois ans que vous devez 15000 ~ larves à de hauts fonctionnaires qui vous menacent fréquemment.

Honni par la foule

Vos méfaits sont d'ordre public et traversent les frontières. Les gens ne sont pas prêts à oublier. Effets cumulatifs. Les Dieux ne peuvent être emprisonnés, mais certains rares Dieux font de telles bêtises ou sont si irresponsables qu'ils finissent détestés même par les Yfrans et déclenchent la honte de leurs congénères.

1	Interactions sociales plus difficiles. Les gens qui ne vous connaissent pas personnellement ne vous font pas confiance et peuvent même éprouver de l'animosité à votre égard.
2	Vous êtes interdit de transport public.
3	Des gens qui vous détestent vraiment vous agressent et vous tendent des pièges dans la rue.
4	Vous êtes interdit d'entrée dans les bâtiments sans une invitation.
5	Les coûts sont doublés en dehors du marché noir.

Maladie incurable

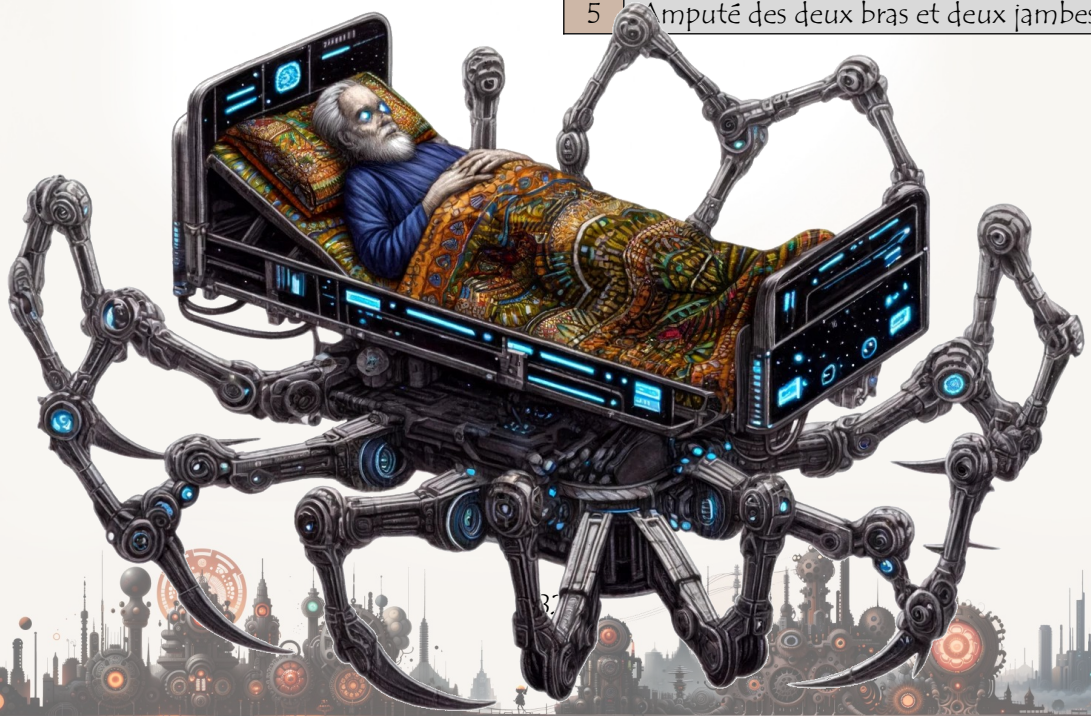
Pas de chance, c'est tombé sur vous. Impossible de vous en débarrasser. Non cumulatif.

1	Toux et rhumes importants, quelques pustules.
2	Vomissements, malaises et problèmes respiratoires.
3	Crache du sang, spasmes, pertes de conscience.
4	Atteint de lèpre ; personnage très affaibli physiquement et très moche.
5	Le personnage est cloué au lit et peut tomber dans le coma régulièrement. Très sensible aux vibrations, bruits, etc. Requiert un lit mobile à pattes ou à roues, fourni avec l'antécédent ! Si personnage Dieu, le personnage lévite dans son lit.

Amputé d'un membre (interdit aux mutants)

Les membres peuvent être remplacés par des implants cybernétiques. Les personnages Dieux ne peuvent choisir d'être amputés de jambes (ils lévitent, le handicap serait trop léger).

1	Indisponible (niveau 3 minimum).
2	Indisponible (niveau 3 minimum).
3	Amputé d'un membre au choix.
4	Amputé de deux membres au choix.
5	Amputé des deux bras et deux jambes.



Revenant du Paradis

Vous avez fait un séjour au Paradis et vous en portez les stigmates. Il va falloir (re)vivre avec. Non cumulatif.

1	Prison cauchemardesque : chaque nuit, le joueur doit faire un jet de dé supérieur à 3. En cas d'échec, il ne pourra pas être réveillé avant la fin de son cycle de sommeil.
2	Une fois par jour, vous êtes pris d'un besoin irrépressible de… (faire un jet de dé) 1 ou 2 : s'alimenter / 3 ou 4 : se laver / 5 ou 6 : faire couler le sang.
3	Tous les liquides noircissent à votre approche et vous êtes pris de vertiges en les apercevant. Si vous tombez dedans (et qu'ils sont assez grands pour ça), vous retournez au Paradis.
4	Lorsque vous essayez d'argumenter ou parlez pendant plus de 5 secondes, du liquide du Paradis s'écoule de votre bouche, effrayant tout le monde et rendant impossible de vous faire écouter attentivement. Si vous continuez à parler, le liquide continue de s'écouler jusqu'à former une petite marre dans laquelle il est possible de se noyer et d'être emmené aussitôt au Paradis.
5	Tous les gens inconnus que vous approchez sont perçus comme des créatures du Paradis. La terreur qu'elles vous inspirent vous rend timoré ou violent. Il vous faut côtoyer (non sans mal) une personne pendant deux ou trois heures pour que la confusion disparaisse totalement.

Lacunes

On a dû vous taper un peu trop fort sur la tête, ou bien il y a un traumatisme caché. Ou alors vous n'écoutiez rien à l'école. Y a des trucs, c'est comme ça, vous savez pas faire. Trop dur. Il faut qu'on le fasse pour vous. Chaque niveau est indépendant des autres et les handicaps ne se cumulent pas.

1	Vous ne savez pas prendre la parole face à une assemblée / un groupe.
2	Vous ne savez pas écrire.
3	Vous ne savez pas commercer avec un marchand.
4	Vous ne savez pas utiliser d'appareil mécanique ou plasmotronique.
5	Vous ne savez pas vous battre et restez sans défense lors d'un combat.

Xénophobe

Il a dû se passer un truc pendant votre enfance pour que vous soyez aussi détestable. Votre xénophobie est bien évidemment tout autant tournée vers vos compagnons que vers les autres.
La race que vous détestez est à définir.
Chaque niveau s'additionne aux précédents.

1	Vous êtes détestable avec les individus d'une certaine race.
2	Vous agressez les individus d'une certaine race dès qu'ils font quelque chose qui vous déplaît.
3	Vous refusez de vous entretenir avec quelque individu que ce soit d'une certaine race.
4	Vous cherchez à nuire aux individus d'une certaine race dès que vous les croisez.
5	Vous souhaitez faire le génocide des individus d'une certaine race et avez du mal à vous retenir de les attaquer.

Allergie aux vêtements (interdit aux mutants)

Vos parents adoraient vous habiller coquettement. Cette enfance difficile a laissé sur vous une marque indélébile. Vous ne pouvez plus porter certaines choses sans que ça vous en donne la nausée.

Les effets sont cumulatifs de niveau en niveau.
Les armures sont comptées comme des vêtements.
Niveaux 1 à 3 interdits aux Dieux.

1	Vous ne pouvez plus rien porter sur la tête ou le cou.
2	Vous ne pouvez porter aucun costume élégant. Rien sur les mains.
3	Vous êtes forcément torse nu.
4	Vous ne pouvez porter aucun tissu hormis ceux de vos sous-vêtements. Il vous faut d'autres matériaux.
5	Vous ne pouvez porter aucun vêtement en dehors de vos sous-vêtements.

Problèmes d'expression

Vous n'aviez que la compagnie des loups (mécaniques) pendant votre enfance. Par conséquent, le langage a eu du mal à rentrer.

1	Vous avez du mal à construire une phrase un peu longue sans vous reprendre.
2	Vous bégayez et avez des problèmes pour vous faire comprendre.
3	Vous êtes obligé de vous répéter plusieurs fois et d'utiliser la gestuelle pour vous faire comprendre.
4	Vous ne pouvez émettre que quelques bruits et petits cris, incompréhensibles pour le commun des mortels.
5	Vous êtes muet et ne maîtrisez pas le langage des signes.

Narcoleptique

Vos pérégrinations dans les lieux sauvages vous ont coûté cher. Vous avez été développé un mal rare sûrement dû à un insecte dangereux. Les moments où le personnage s'endort sont laissés à la discrétion du maître du jeu.

1	Vous vous sentez fatigué dès que la situation ne vous intéresse plus beaucoup ou s'éternise, perdez votre concentration et finissez par vous endormir si on ne vous secoue pas.
2	Le personnage s'endort souvent, dès que la situation ne l'intéresse plus beaucoup.
3	Le personnage s'endort souvent, dès qu'on le laisse seul et qu'il n'est pas plongé dans une action qui maintient son attention en éveil.
4	Le personnage est même susceptible de s'endormir pendant un combat s'il n'est pas en train de se battre au corps à corps.
5	Le personnage peut s'endormir n'importe quand.

Phobie

Un épisode traumatisant dans votre vie vous a amené à développer une forte anxiété face à certaines choses. Chaque niveau remplace le précédent.

1	Phobie des gens importants.
2	Phobie du texte écrit.
3	Phobie du ciel. Impossible de regarder en l'air.
4	Phobie des dispositifs plasmotroniques / mécaniques.
5	Phobie des espaces clos fussent-ils grands.



Petit protégé



Vous ne menez pas votre existence en solitaire : il y a quelqu'un qui partage votre vie, un petit être inoffensif auquel vous tenez beaucoup. Ce peut être votre enfant, celui d'un autre (peut-être quelqu'un d'important) dont on vous a confié la responsabilité, une créature fragile ou même un adulte incapable de se défendre et de s'exprimer. Dans tous les cas, sa fragilité ne fait aucun doute. Il n'est pas capable de se défendre ni de prendre des initiatives. Sa vie dépend de vous et sa sécurité est votre préoccupation prioritaire : vous êtes prêt à sacrifier votre vie pour la sienne.
Hélas, ce petit attire les convoitises et sa protection ne sera pas de tout repos.

1	Le petit est recherché par un individu aux moyens limités, qui cherche à l'enlever pour des raisons à définir.
2	Le petit est activement recherché par un groupe défini d'individus, qui cherchent à l'enlever pour des raisons à définir.
3	Le petit est jugé de manière suspecte par tous les individus qui le voient. Le groupe chargé de l'enlever peut recruter ou payer d'autres personnes pour le récupérer. Il ne passe pas inaperçu et on vous localise facilement.
4	Le petit est une célébrité. Les gens savent qui il est et peuvent facilement témoigner pour indiquer où il se trouve et en compagnie de qui. Une récompense est publiquement promise à qui s'en emparera, ce qui signifie que le danger peut venir de n'importe qui et n'importe où.
5	Non seulement le petit protégé est une célébrité et une récompense et publiquement promise le concernant, mais il ne s'agit plus de l'enlever, il s'agit de récupérer sa tête. Il faudra protéger le petit contre tous les dangers, car un coup de poignard ou une balle tirée par un sniper peuvent vite arriver.

Petit protégé (Dangereux)

Vous avez pris sous votre aile celui que vous appelez votre "petit protégé". Vous vous en occupez depuis toujours et un lien très fort vous unit à présent. Il sait qu'il peut compter sur vous en toute occasion et vous en sera éternellement redevable.
Malheureusement, vous n'avez pas tiré le bon numéro et votre acte de charité va vous coûter bien plus cher que prévu ! Votre "petit protégé" n'est en effet pas un banal enfant : les tares dont il est affligé peuvent transformer n'importe quel moment paisible en une catastrophe imminente, mettant ainsi votre vie et celle des gens autour de vous en grave danger.
Il faudra beaucoup de sang froid, de préparation et de diplomatie pour vous sortir indemnes de chaque journée.

1	Vomissures paradisiaques : après chaque repas, votre petit protégé peut être pris de hauts-le-cœur immédiatement suivis de vomissements. Hélas, ce n'est pas son repas qui ressort mais une petite Parade du Paradis (voir bestiaire) qui attaque les gens aux alentours. La population voit d'un très mauvais œil ces vomissements et se montrera agressive si elle en est témoin.
2	Personnalité agressive : le petit protégé

	semble parfois possédé par un être grossier et agressif. Lorsqu'il est fatigué ou exposé à une situation de stress, le petit enfant calme et poli laisse place à un être ignoble qui insulte les personnes aux alentours sans raison et se sert dans les poches et les étals à proximité.
3	Faim bestiale : lorsqu'il éprouve de la faim, le petit protégé se transforme littéralement en une créature monstrueuse et se nourrit de tout ce qu'il trouve à proximité : un repas entamé, un animal qui traîne, ou vous même. La seule façon de lui faire reprendre son aspect originel est de le nourrir d'une façon où d'une autre. Malheureusement, le petit a souvent faim, et ça vient parfois sans prévenir.
4	Cris stridents : la voix de votre protégé est si forte et si stridente qu'elle brise les objets et les tympans des personnes aux alentours. Il lui est ainsi impossible de parler sans provoquer des dégâts ou faire tomber des passants dans les pommes. Le moindre cri de peur, éclat de rire ou éternuement résulte en une catastrophe.
5	Bombe à retardement : la peur transforme votre petit protégé en une bombe vivante. Plus le choc émotionnel est important et plus l'explosion est dangereuse. Lorsque cela arrive, le petit protégé émet un lueur phosphorescente qui signale l'imminence de l'explosion. À partir de là, vous avez 3 minutes pour vous mettre à couvert car il n'est pas possible de désamorcer le processus. Une petite altercation ou une dispute cause l'équivalent d'une explosion de grenade ; l'attaque d'une créature peut provoquer la destruction d'un bâtiment et un événement traumatisant, par exemple la mort d'une personne chère, est suffisant pour raser une ville de taille moyenne.



Némésis

Depuis toujours, il est votre ennemi juré. Il a grandi avec vous et depuis que vous vous connaissez, vous êtes en compétition. Il n'a pour seul but que de prouver qu'il est meilleur que vous et pour cela il n'aura de cesse de vous mettre des bâtons dans les roues dans tout ce que vous entreprendrez. Heureusement qu'il n'est pas foncièrement mauvais : il ne cherchera jamais à attenter directement à votre vie. De votre côté, vous n'avez pas non plus l'intention de le tuer.

1	Le rival inoffensif : plus agaçant que menaçant, il aimerait être votre plus grand rival mais ses tentatives sont plus ridicules que dangereuses. Ses interventions se limitent à du sabotage grossier : remplacer vos réserves de vivres par de la nourriture de moins bonne qualité, ou bien endommager les véhicules sans arriver à les immobiliser. Il va jusqu'à faire de la délation mais sans être capable de fournir des informations exactes ou suffisamment précises pour contrecarrer sérieusement vos plans. Il agit toujours seul et est incapable de trouver des alliés. *(Caractéristiques de référence : celles du joueur -6, avec un minimum de -6.)*
2	Le rival mesquin : comme l'inoffensif, il

	n'intervient jamais en face à face. En revanche, ses tentatives sont plus fructueuses : il est capable de voler les affaires qui ne sont pas directement sur le joueur, peut saboter un véhicule et ses enquêtes lui permettent de fournir des informations précieuses à vos adversaires. Comme le rival inoffensif, il n'est pas capable de fédérer qui que ce soit autour de sa cause. *(Caractéristiques de référence : celles du joueur /2 si positives arrondies, au supérieur, x2 si négatives et -2 si nulles)*
3	Le rival notable : il n'a jamais été aussi doué que vous dans quelque domaine que ce soit, mais il essaie. Il est aussi doué que le rival mesquin en ce qui concerne le sabotage mais il va également jusqu'à risquer un face à face dans ses tentatives de vous mettre des bâtons dans les roues. Si vous vous engagez dans une mission, il va s'y engager aussi et entrer en compétition avec vous. Si vous ne vous impliquez pas suffisamment, il se pourrait qu'il parvienne à atteindre l'objectif avant vous. Il sait s'entourer des quelques alliés (pas plus que le groupe du joueur, et ces derniers sont équivalents à des rivaux inoffensifs) *(Caractéristiques de référence : celles du joueur -2.*
4	L'alter égo : depuis toujours, il est impossible de vous départager, il est le même que vous et ce dans tous les domaines. Il agit comme le rival notable mais avec bien plus de réussite et votre route croisera souvent la sienne au cours de votre mission. Vous devrez vous donner à fond sans quoi il vous passera devant. Le mieux serait peut-être de vous offrir une longueur d'avance en lui mettant des bâtons dans les roues avant qu'il n'en fasse autant. Il sait s'entourer de quelques alliés (pas plus que le groupe du joueur et ces derniers sont équivalents à des rivaux mesquins.) *(Caractéristiques de référence : égales à celles du joueur)*
5	Le rival supérieur : on est tous le rival mesquin de quelqu'un d'autre. Dans son cas, c'est vous le rival mesquin. Depuis toujours, il vous surpasse en touts points et vous n'avez jamais remporté la moindre victoire contre lui. Malgré ça, il continue à vous barrer la route et vous inflige humiliation après humiliation. Il vaudra mieux éviter de croiser son chemin et agir à distance pour assurer la victoire. Son charisme lui permet de s'entourer d'alliés (pas plus que le groupe du joueur et ces derniers sont équivalents à des rivaux notables.) *(Caractéristiques de référence : celles du joueur +2)*

Ancien fou

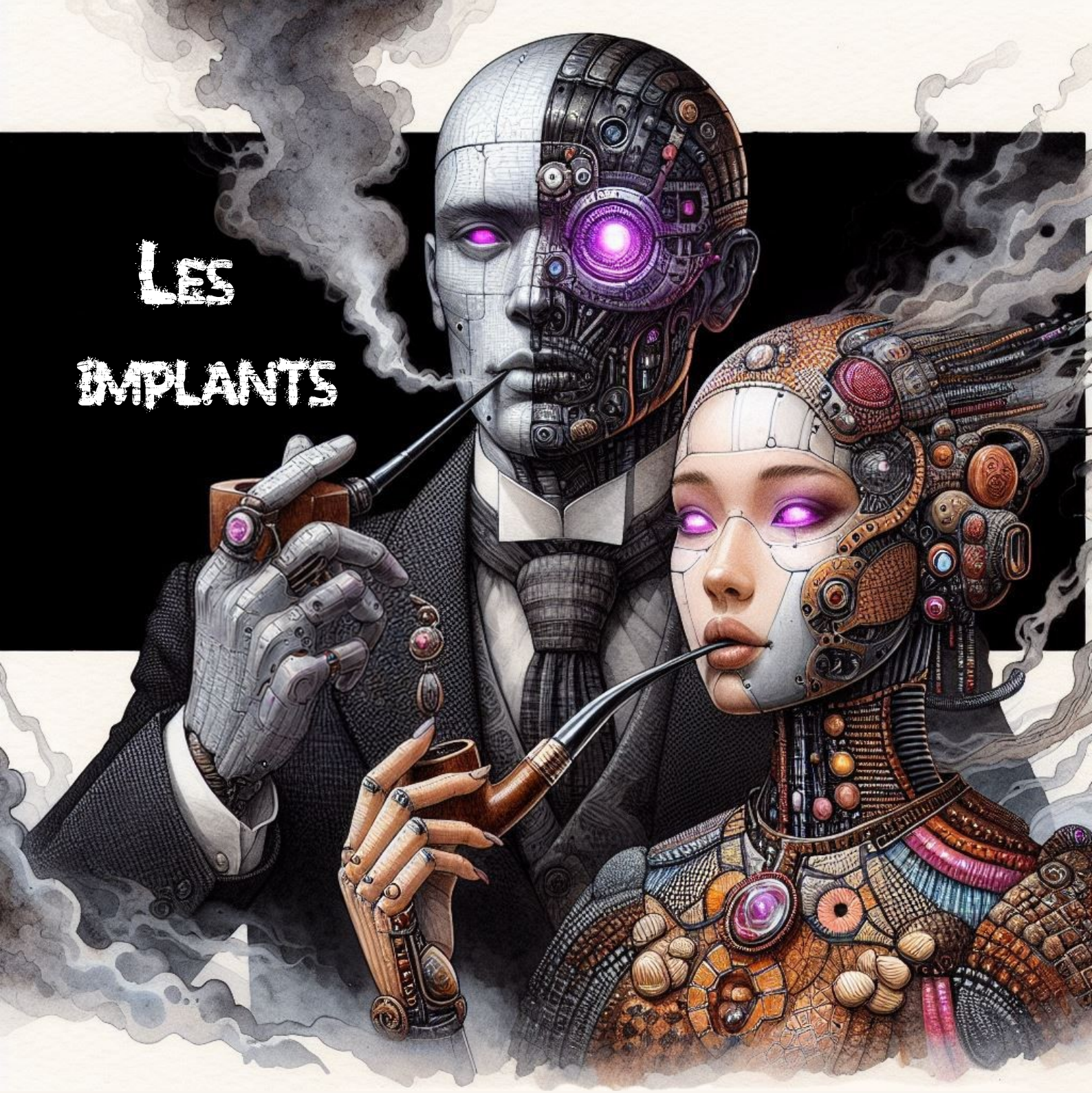
Vous avez fait un long séjour en asile. Était-ce justifié ? Étiez-vous réellement plus fou que les autres habitants du monde creux ? Difficile à dire… Toujours est-il que la compagnie prolongée des plus fous d'entre eux a laissé des séquelles durables en vous.
Lorsque quelqu'un, autour de vous, laisse apparaître une anomalie mentale de manière particulièrement saillante ou évidente, vous perdez vos moyens de manière plus ou moins spectaculaire. Ne peut survenir plus d'une fois par demie journée.

1	Vous devenez colérique, tapez contre les murs, hurlez et n'écoutez plus personne pendant 2 minutes.
2	Vous faites de grandes frappes dans le vent tout autour de vous en hurlant, pouvant atteindre au hasard vos compagnons, ou les gens ou objets situés à proximité, pendant 3 minutes. Lorsque votre accès de rage se termine, vous avez complètement oublié les instants qui précèdent.
3	Vous agressez physiquement la personne à l'origine de vos tracas, et ne la laissez

	tranquille qu'une fois qu'elle est à terre ou que l'on vous a immobilisé.
4	Non seulement vous vous mettez à attaquer tout ce qui bouge, dans tous les sens, mais des éclairs jaillissent tout autour de vous dans un périmètre de 2 mètres, infligeant 5 points de dégâts à quiconque s'y trouve. Au bout de cinq minutes ou lorsque tout le monde est à terre autour de vous, votre crise cesse, remplacée par un sentiment de plénitude totale. Il est possible de raccourcir la crise si tout le monde autour de vous fait le mort, mais il va falloir bien jouer la comédie et encaisser les éclairs sans bouger. La crise cesse aussi s'il n'y a plus personne autour de vous.
5	Vous vous transformez en une créature dont l'indice de dangerosité est de 2.5 ou 3 (à définir dans le bestiaire au moment de la création de personnage). Vous êtes totalement incontrôlable pendant 5 minutes et attaquez tout ce qui bouge ou attire votre attention, individus, objets, murs, plantes… À l'issue des 5 minutes, vous reprenez votre forme d'origine, et les éventuelles blessures que l'on a pu vous infliger durant votre transformation sont entièrement cicatrisées.



Les implants



Fonctionnement

Le joueur peut, en se rendant dans un établissement adéquat, se faire poser des implants mécaniques ou cybernétiques. Ce type d'établissement existe dans toutes les grandes villes. Les Dieux et les Symétriques ne peuvent pas avoir d'implants cybernétiques. Les Az vivant généralement loin des villes, ils font appel à leurs propres spécialistes au sein de leurs campements, lorsqu'ils en disposent. Chez les Az, ces opérations coûtent généralement un peu moins cher, mais prennent plus de temps ou se font en échange de services et de marchandises, le troc et la vie en communauté y étant prépondérants.

Les opérations durent en général une journée. Pour chaque opération qui n'est pas faite durant

la création de personnage, le maître du jeu doit lancer 1d6. Si le résultat est égal à 1, les conditions de l'opération ne sont pas optimales et le personnage subit un malus de -1 à 3 compétences liées à un attribut tiré au hasard avec un dé :

1	Force
2	Dextérité
3	Constitution
4	Intelligence
5	Perception
6	Charisme

Le technicien rattrapera son erreur en fixant un rendez-vous ultérieur au client, généralement une semaine après l'opération, pour un coût de 1 % de l'implant.
Si la mise en place de l'implant est faite dans un campement Az, le risque est plus élevé et le malus intervient si le résultat est égal à 1 ou 2. En revanche, le technicien rattrapera son erreur plus rapidement et le fera gratuitement.

Le choix des compétences est laissé au Maître de jeu.

Impact social

Les dieux étant réticents à la mécanique, les relations qu'entretient un personnage bénéficiant des implants avec eux en sont altérées, c'est pourquoi les grands prêtres Yfrans en sont généralement dépourvus. Le reste de la population s'est fait une raison, même si elle vénère les Dieux, et ne se sent coupable que lorsqu'elle est face à l'un d'entre eux. La dégradation des relations entre un personnage doté d'implants et un Dieu est proportionnelle à la quantité et/ou la taille de ceux-ci. Généralement, les Dieux font peu de cas d'un seul implant discret, compte tenu du fait qu'on en voit partout : c'est devenu banal.

Une grande quantité d'implants peut déstabiliser même des non Dieux. Si un joueur possédant beaucoup d'implants doit s'adresser à un inconnu, le Maître du jeu peut choisir s'il en a envie de lancer un dé afin de déterminer si ce dernier est gêné par la présence d'implants ou non sur son interlocuteur.

Une trop forte quantité d'implants, notamment au niveau des mains et du visage, peut tendre à vous faire confondre avec un Golem.

Progression des implants

Lorsqu'un implant est divisé en niveaux, il n'est pas possible de passer d'un niveau à un autre avec une opération. Si un personnage équipé du niveau 1 souhaite passer au niveau 2, il doit se faire ôter son implant pour le remplacer par le nouveau. L'ancien implant peut alors être revendu entre le tiers et la moitié du prix d'origine.

La plupart du temps, les implants ne peuvent pas être enlevés (seulement par des chirurgiens et cela ne se pratique en général que lorsqu'il faut les remplacer), et les membres originaux ne sont pas conservés après l'opération. On peut donc considérer que ces opérations sont irréversibles.



Liste des implants disponibles

Le maître du jeu a bien sûr la possibilité d'en inventer de nouveaux, la liste étant donnée à titre indicatif, pour des produits disponibles en série.
Les bonus aux attributs impliquent également un bonus aux compétences associées.

Bras mécanique

Le bras du personnage est amputé et remplacé par un bras mécanique plus puissant ou plus agile. Ce bras est en général légèrement plus volumineux que celui d'origine et plusieurs câbles en sortent. Certains modèles possèdent également des diodes lumineuses. La souplesse de ces bras est au moins identique à celle d'un bras humain.
Bras de Force/Dextérité (à choisir) :

- Niveau 1 : +1 Force/Dextérité; 6000 ~
- Niveau 2 : +2 Force/Dextérité; 10000 ~
- Niveau 3 : +3 Force/Dextérité; 15000 ~

Le bras artificiel peut remplacer un bras perdu mais ne peut pas permettre de dépasser le nombre de bras initialement possédés par le propriétaire à moins d'y ajouter un implant cérébral de commande membratique.

Amplificateur de réflexes

L'amplificateur de réflexes est un système nerveux plasmotronique implanté dans le corps du patient de façon à remplacer l'intégralité de son système nerveux d'origine. Cette version plasmotronique lui fait bénéficier de réflexes et d'une rapidité accrus. Les personnes ayant subi cette opération peuvent être reconnues lorsqu'on regarde attentivement leur peau : de petits câbles parcourent leur corps et sont visibles à l'œil nu, créant un faible relief à la surface.

- Niveau 1: +1 à l'Initiative; 5000 ~
- Niveau 2: +2 à l'Initiative; 90000 ~

Œil cybernétique

Il existe plusieurs types d'yeux cybernétiques. Chaque personnage a le choix d'équiper l'un ou

l'autre de ses yeux, sinon les deux. Il est possible de combiner tous les implants cybernétiques d'yeux sur chaque œil, ce cumul des opérations n'est en aucun cas gênant et ne nécessite pas de retirer les pièces déjà présentes.
Le prix est indiqué pour un œil.

- Vision accrue (5000 ~)

La rétine d'origine est remplacée par une rétine artificielle.
+1 en Perception pour un œil, +2 en Perception si implantée dans les deux yeux.

- Tableau de bord oculaire (2000 ~)

Le tableau de bord oculaire permet d'obtenir des informations détaillées sur tout ce qui se trouve dans le champ de vision du personnage. Cela peut être le poids, la taille, la distance de chaque chose ou bien le nom d'une personne. Le tableau oculaire permet aussi de mettre des informations en mémoire pour les retrouver au moment opportun.
L'œil de la personne est surplombé d'une petite machine métallique avec deux boutons et un câble assez mince. Il n'y a aucun intérêt à équiper les deux yeux de ce tableau de bord.

- Zoom intégré (1000 ~)

Le zoom intégré permet, comme son nom l'indique, à son porteur, d'effectuer un zoom sur ce qu'il voit, de façon à ne plus avoir de problème à percevoir ce qui se trouve loin de lui. Lorsqu'il est activé, l'interface du zoom est affichée sur la pupille de son porteur. Il y a également plusieurs boutons répartis autour de l'œil de façon à permettre l'utilisation du zoom.
Ce zoom n'offre pas de bonus de caractéristique mais le maître du jeu doit réduire la difficulté des jets que le personnage effectuera lors des actions de longue distance (utilisation d'un sniper par exemple).



- Œil de vision nocturne ou infrarouge (800 ~)

La surface de l'œil est recouverte d'une plaque métallique le plus souvent noire, qui se charge de modifier la constitution de l'œil lorsque son utilisateur souhaite l'activer.

Jambe cybernétique

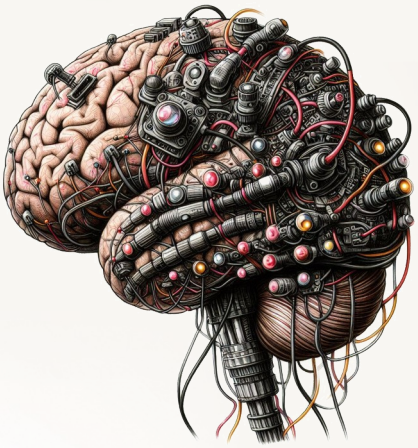
La jambe cybernétique est plus rapide et plus agile que la jambe originale. De plus en plus volumineuse selon le modèle, elle est par ailleurs reliée au système nerveux par un réseau de câbles de haute qualité lui conférant de meilleurs réflexes.
Les niveaux 2 et 3 de la jambe artificielle sont d'un tel volume qu'il est impossible de porter un pantalon normal lorsque l'on en est équipé (il reste toutefois possible de s'en faire confectionner à des tailles adaptées, bien entendu).
Les informations sont données pour une jambe, il est bien sûr possible d'en demander deux.

- Niveau 1: +1 Dext; 6000 ~
- Niveau 2: +2 Dext; +1 Course; +1 Escalade; 20000 ~
- Niveau 3: +3 Dext; +2 Course; +2 Escalade; 30000 ~

La jambe artificielle peut remplacer une jambe perdue mais ne peut pas permettre de dépasser le nombre de jambes initialement possédées par le propriétaire à moins d'y ajouter un implant cérébral de commande membratique.

Implant cérébral de commande membratique (3000 ~)

Ce dispositif, greffé directement dans le cerveau et relié par un long câble à un membre cybernétique, permet à son propriétaire de posséder plus de membres que ceux pour lesquels son cerveau était conçu à l'origine. Ainsi, un Yfran ou un Az par exemple pourra disposer de 3 ou 4 bras… Ou plus encore, il n'y a pas de limite



connue. Il faudra, cependant, acheter les membres séparément : l'implant seul est inutile.
Il faut ajouter un nouvel exemplaire de l'implant pour chaque nouveau membre greffé.

Stimulateur cérébral (6000 ~)

Le stimulateur cérébral consiste en une coque artificielle qui remplace l'arrière de la tête et dans laquelle est installé le cerveau du patient. Ce cerveau baigne dans un liquide artificiel et est relié par des câbles à de nombreux appareils et dispositifs accélérant et stimulant ses facultés mentales. La coque protectrice est très aisément visible car il n'y a pas de cheveux à cet endroit et la peau est remplacée par une surface métallique. Néanmoins, cette coque offre une protection accrue à la tête (-1 aux dégâts).
+1 en Intelligence.

Add-on concentrateur d'ensorcellement (5000 ~)

Cet add-on ne peut être installé que sur les personnes ayant déjà subi l'opération du stimulateur cérébral. Le concentrateur d'ensorcellement accélère le potentiel magique de l'individu. Il se remarque par toute une série de petits appareils greffés autour de la coque du stimulateur cérébral, le plus souvent alignés en une sorte de barre horizontale que les chirurgiens ont tendance à trouver relativement esthétique. Il est possible d'installer jusqu'à 3 fois cet add-on pour multiplier les effets.
+1 en Essence.

Rayon de fonctionnalités psycho-physiques (5000 ~)

Le Rayon de fonctionnalités psycho-physiques est installé sur l'arrière de la tête, il ressemble à un serre-tête cybernétique posé à l'horizontale. Cet implant remplace également les oreilles. Il offre un grand nombre de fonctionnalités au porteur qui peuvent se révéler fort pratiques:

- Réorganisation de la mémoire (le personnage oublie plus difficilement les choses – utile pour lutter contre les anomalies mentales liées à la mémoire).
- Amélioration du lien cerveau-oreille-yeux : +1 Conduite et +1 Langages.
- Sondes oculaires situées à l'arrière de la tête permettant au porteur de voir dans son dos.
- Meilleure résistance aux sorts (-2 aux dégâts).

Assistant de focalisation créative

L'assistant de focalisation créative est un ensemble de pièces fonctionnant comme un exosquelette situé à l'avant de la tête et reliant le cerveau aux yeux, au nez et à la bouche. Il est très prisé des artistes et des esthètes car il multplie les zones du cerveau dans lesquelles sont envoyées les données captées par les organes sensoriels. En découle une meilleure créativité.
Il existe plusieurs niveaux, de plus en plus chers, mais aussi de plus en plus visibles sur le visage.

- Niveau 1 : +1 Créativité, visible au niveau des joues et de l'arrière de la mâchoire. 6000 ~.
- Niveau 2 : +2 Créativité, visible aussi au niveau du front et du menton. 12000 ~.
- Niveau 3 : +3 Créativité, visible aussi au niveau du nez ou de la mâchoire avant, au choix. 15000~.

Organisme bio-mécanique

L'organisme bio-mécanique est un imposant dispositif visant à remplacer les organes digestifs et respiratoires du patient. Ils lui confèrent une résistance accrue aux maladies, au poison, et parfois même aux dégâts pour le niveau 3 qui consiste en un remplacement complet de la cage thoracique par une version cybernétique cuirassée très robuste.
Chaque niveau vient ajouter ses effets aux précédents.

- Niveau 1 : résistance aux maladies et au poison ; 3000 ~
  Ne permet pas de guérir d'une maladie qu'on a déjà contractée.
- Niveau 2 : suppression de la faim et de la soif. Atténuation de la fatigue (le personnage dort deux fois moins) ; 10000 ~
- Niveau 3 : cage thoracique blindée: +2 Constitution ; 50000 ~

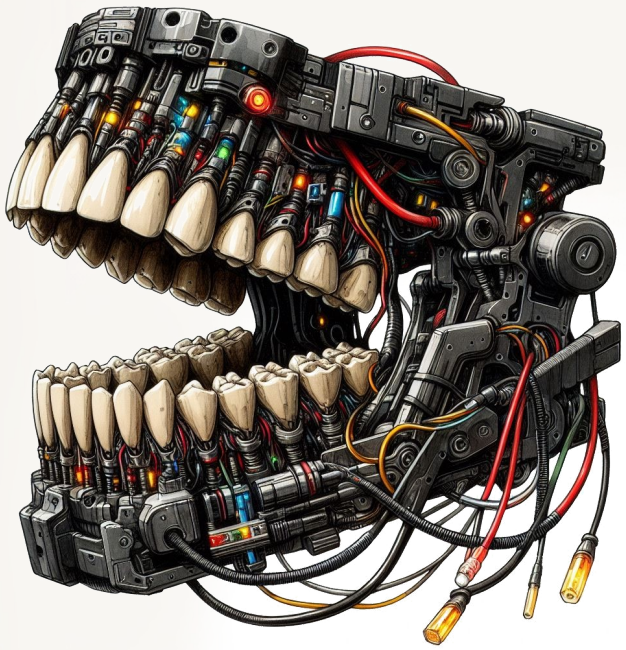
Œil ou oreille cybernétique supplémentaire (1500 ~)

Vous en voulez toujours plus, hein?
Un premier œil et une première oreille supplémentaires vous rapporte +1 en Perception, et chaque autre vous rapporte +1 en Repérage.
Les yeux cybernétiques supplémentaires, une fois greffés, peuvent bénéficier des implants dédiés aux yeux, au même titre que n'importe quel œil biologique d'origine.

Mâchoire bio-mécanique (5000 ~)

Les lanceurs de sorts auront bien compris qu'avoir plusieurs bouches présente le fameux avantage de pouvoir lancer plusieurs sorts à la fois, c'est le luxe des Symétriques !
Un sort pour chaque bouche, c'est formidable.
Les bouches peuvent être implantées à n'importe quel endroit du corps, de la tête aux pieds, mais ne doivent pas être étouffées par un vêtement

pour être fonctionnelles (dans le cas d'un lancement de sorts).
Sans compter l'immense plaisir de pouvoir se parler à soi-même et s'auto-couper la parole.



Tentacules articulés (prix au cm)

Vos rêves les plus fous vont enfin pouvoir se concrétiser. Chaque tentacule agit comme un membre supplémentaire permettant de faire des actions de base, mais pas de travaux manuels. Il peut également agir en combat, comme une attaque à mains nues supplémentaire.
Les tentacules ont besoin d'un implant cérébral de commande membratique, comme les bras supplémentaires, pour fonctionner.
Chaque tentacule est fait d'un matériau mécanique adapté à la constitution de votre propre corps pour éviter les rejets.
À l'usage, le tentacule est considéré comme un bras puissant qui procure +1 en Force (comme le bras mécanique) et +2 aux dégâts sur toutes les attaques de corps à corps. On ne peut manier d'arme avec un tentacule.

Le tentacule n'a pas de limite de longueur. La longueur du tentacule influera sur son prix, c'est 1000~ les 10 cm avec un minimum de 50 cm!

Estomac abyssal plasmotronique (2000 ~)

On n'arrête pas le progrès !
L'estomac abyssal plasmotronique remplace votre estomac naturel, mais en plus de ça, il est super solide et crée naturellement de l'espace là où il ne pourrait pas y en avoir. Cela lui confère une grande utilité :

- Vous pouvez y ranger des objets de votre inventaire sans risque ni douleur, il y a autant de place que vous voulez (mais ça doit passer dans la gorge, quand même!), pratique si vous avez des choses à cacher, et vous pouvez désactiver l'action de l'estomac pour qu'ils ne soient pas digérés (mais du coup vous n'allez plus pouvoir manger normalement jusqu'à avoir extrait les objets !).

- Vous pouvez manger tout ce que vous voulez sans risque d'empoisonnement.

- En option, possibilité de génération d'un liquide toxique ou brûlant que vous pouvez cracher sur vos adversaires.

Le liquide est auto-généré grâce à votre organisme, c'est formidablement naturel, la portée du tir est égale à (Perception + Force) mètres (minimum: 50 cm). Les dégâts sont de :
- liquide toxique: 1d6-2 (minimum 1) par tour pendant 5 tours (ou 50 secondes si hors combat).
- liquide brûlant: 1d6 + 3 en une seule fois.
Cracher coûte une action.

Ajouter 1000~ pour l'option.



Les tatouages

Présentation

Les tatouages sont monnaie courante dans le Monde Creux.
Cette culture vient de l'époque où les habitants du monde Creux s'organisaient en clans et s'affrontaient pour étendre leur territoire. Chaque clan se différenciait des autres par un tatouage que seul le chaman dudit clan savait exécuter et ceci afin d'éviter les espions ou les traîtres.

Bien que depuis les tatouages aient perdus leur signification d'antan, il est très commun, chez un homme comme une femme, de se faire tatouer.
Ces derniers peuvent être à simple but décoratif ou bien marquer l'appartenance de la personne à une guilde, une maison ou un métier. Certains

tatouages ont même des propriétés magiques et peuvent rendre son propriétaire plus fort ou protéger son corps.

Les grandes villes sont remplies de tatoueurs professionnels qui, à l'aide de leur machines, enchaînent tatouage sur tatouage pour gagner leur vie.
Le prix d'un tatouage varie énormément d'un motif à l'autre, selon sa taille, sa signification et la notoriété du tatoueur. Ainsi un symbole royal aura plus de valeur qu'un simple motif de cercle.

Sur ce vaste marché, il est possible de se faire tatouer clandestinement afin d'avoir accès aux tatouages interdits et aux marques d'appartenances qui nécessitent habituellement un papier attestant que la personne fait bel et bien partie du prétendu ordre. Les prix sont également moindre mais il faut prendre en compte que le travail ne sera pas forcément de qualité et si, suite à une infection ou à un motif raté, on désire se plaindre, il faudra régler ses comptes soi-même et de façon illégale.

Aujourd'hui cependant, le véritable intérêt des tatouages est sans nul doute leur utilisation comme protections ou pouvoirs magiques car ils font appel à l'Essence.

Cependant, comme tout ce qui touche à l'art de manipuler l'Essence, un tel tatouage va puiser dans l'énergie de son porteur pour alimenter le sort. C'est pourquoi les personnes peu habituées à l'utilisation de l'Essence ne portent pas souvent de semblables tatouages car elles en sont « physiquement » incapables. Ils se retrouvent en revanche en grand nombre chez les chamans les plus puissants.

L'art des tatouages magiques ne requiert aucune connaissance en matière d'Essence : n'importe quel tatoueur peut reproduire un motif chamanique qui offrira une protection magique. En revanche, il ne comprendra pas ce qu'il tatoue et n'aura aucune connaissance des encres à employer pour rendre la protection plus efficace.
Si l'on désire se faire tatouer une protection magique c'est auprès des chamanes qu'il faut plutôt s'adresser car eux seuls en comprennent la signification et le fonctionnement. Eux seul sont capables de mesurer la taille et l'encre nécessaires pour que le tatouage s'accorde le mieux possible à son porteur, sans le vider de son énergie.

L'art des tatouages magiques est encore en constante évolution et nombreux sont les chamanes qui vouent leur vie à l'étude et à la découverte de nouveaux motifs magiques.

Ok, je vais me faire tatouer dès maintenant...

En dehors des Az qui doivent se tatouer entre eux, les autres races peuvent aller chez n'importe quel tatoueur. Les Dieux peuvent, en plus, consulter leurs propres tatoueurs sur le Cocon ou à Fort Ferveur, qui sont deux fois moins chers.

Les Golems n'ont pas de peau mais peuvent se faire tatouer le corps comme les autres s'ils n'ont pas d'incompatibilité avec l'Essence : seuls les Singuliers et Sauvages peuvent en porter.

Les tatouages demandent un score minimum pour être portés, le tatoueur effectue donc un test au-dessus de la peau qui ne sera pas permanent, et si le personnage ne remplit pas les conditions requises, il sera pris de nausées et de vertiges jusqu'à ce qu'on efface le test.
L'efficacité du tatouage dépend de son exécution, le même tatouage effectué par un tatoueur médiocre ou par un Chamane n'aura pas le même effet.
La qualité d'exécution d'un tatouage s'étale sur quatre niveaux : **Raté, Passable, Réussi et Exceptionnel** qui dépendent de la qualité du tatoueur : **Mauvais, Bon, Excellent et Prodige.**

Lors de la confection du tatouage, un jet de dé détermine la qualité finale du tatouage selon le tableau suivant :

Niveau du tatoueur	Qualité du tatouage avec un score inférieur ou égal à trois	Qualité du tatouage avec un score supérieur ou égal à trois
Mauvais	Raté	Passable
Bon	Passable	Réussi
Excellent	Réussi	Exceptionnel
Prodige	Exceptionnel	Exceptionnel

L'activation d'un tatouage se fait par un jet de Créativité et consomme des points d'Essence et consomme une action, qu'il y ait échec ou non. En cas d'échec, on peut recommencer autant qu'on le souhaite à condition d'avoir suffisamment de points d'Essence (PE).

Bien entendu, les prix des tatouages varient selon la qualité du tatoueur.

Lorsqu'un joueur désire se faire retirer un tatouage il doit se rendre dans une boutique spécialisée qui, moyennant le double du prix que le joueur a payé pour ce tatouage, lui enlèvera le motif au laser. Il doit cependant attendre une semaine après s'être fait tatouer pour pouvoir se faire retirer le tatouage.

Liste des tatouages



Cette liste, bien entendu, n'est pas exhaustive et le maître du jeu peut en inventer autant qu'il le souhaite.

Cœur de la Meute

Offre à son porteur une meilleure compréhension des prédateurs. Sans aller jusqu'à pouvoir leur parler, il est possible de s'en faire comprendre et d'attirer leur sympathie.
Un « Cœur de la Meute » bien exécuté permet non seulement de ne pas se faire attaquer par n'importe quel prédateur mais aussi de pouvoir solliciter de l'aide.

Prix			
Mauvais : 1000 ~	Bon : 2000 ~	Excellent : 2750 ~	Prodige : 3500 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	2	5 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Les créatures habituellement neutres prennent votre défense jusqu'à subir une blessure.
Passable	Les créatures habituellement neutres prennent votre défense.
Réussi	Les créatures habituellement hostiles vous ignorent.
Exceptionnel	Toutes créatures dans un rayon de CREA x 5 mètres accourent pour vous aider en cas de coup dur.

Secret des Sables

Permet dans une certaine mesure de se protéger contre les intempéries.
Permet de « voir » des lieux à l'abri en milieu sauvage pour se reposer ou s'installer. La vision n'est plus altérée par les tempêtes.

Prix			
Mauvais : 450 ~	Bon : 900 ~	Excellent : 1250 ~	Prodige : 1600 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	1	3 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Protège d'une petite tempête et permet de voir à quelques mètres.
Passable	Retire 5 pts de dégâts à toute attaque basée sur la chaleur, l'électricité ou le froid. Protège des petites tempêtes et permet de voir à 15 mètres.
Réussi	Retire 10 pts de dégâts à toute attaque basée sur la chaleur, l'électricité ou le froid, permet de se déplacer aisément en pleine tempête et de voir à plus de 25 mètres.
Exceptionnel	Retire 15 pts de dégâts à toute attaque basée sur la chaleur, l'électricité ou le froid, permet de se déplacer aisément en pleine tempête et de voir à plus de 50 mètres.

Ensemble

Lie deux personnes qui, tant que leurs tatouages resteront intacts, bénéficieront d'une connexion magique indépendante des distances. Le prix est indiqué pour une paire de tatouages (un par personne).

Prix			
Mauvais : 1000 ~	Bon : 2000 ~	Excellent : 2700 ~	Prodige : 3400 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	0	6 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Permet de connaître l'état de santé de l'autre et de savoir dans quelle région du monde creux il se trouve.
Passable	Permet de connaître l'état de santé de l'autre, de lui envoyer un peu de ses blessures et de savoir dans quelle ville il se trouve.
Réussi	Permet de connaître l'état de santé de l'autre, de lui envoyer une grande quantité de ses blessures et de savoir avec précision où il se trouve.
Exceptionnel	Permet de connaître l'état de santé de l'autre, de lui envoyer toutes ses blessures, de savoir avec précision où il se trouve et de communiquer par télépathie avec lui.



Vers l'inconnu

Permet d'identifier un objet mystérieux.

Prix			
Mauvais : 1500 ~	Bon : 3000 ~	Excellent : 3250 ~	Prodige : 3500 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	2	10 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Permet de connaître le nom de l'objet, sans en avoir l'utilité. Le nom peut aider à la deviner, si on a de la chance.
Passable	Permet de connaître le nom et la nature de l'objet.
Réussi	Permet de connaître le nom et la fonction précise de l'objet avec les bases de son fonctionnement.
Exceptionnel	Permet de tout savoir sur l'objet.

Je ne t'oublierai jamais

Permet au porteur de manipuler les souvenirs. Pour que le tatouage fonctionne, il ne faut pas être vu de sa cible. L'utilisation prend 5 à 15 minutes en fonction de la complexité de la tache.

Prix			
Mauvais : 400 ~	Bon : 800 ~	Excellent : 1300 ~	Prodige : 1800 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	1	5 PE	5

Qualité	Effet
Raté	Permet de se rappeler avec une relative précision d'une situation récente (2 jours).
Passable	Permet de fouiller dans la mémoire récente d'un individu consentant (3 jours).
Réussi	Permet de fouiller dans la mémoire récente de n'importe qui (5 jours).
Exceptionnel	Permet de fouiller dans la mémoire complète de n'importe qui.



La Tour

Permet à une personne de prévoir les actions mauvaises qui la visent comme un sixième sens.

Prix			
Mauvais : 1400 ~	Bon : 2800 ~	Excellent : 3800 ~	Prodige : 4800 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	1	3 PE	2

Qualité	Effet
Raté	Donne autant de fausses informations que de vraies (10 mètres à la ronde).
Passable	Avertis le joueur des dangers proches (10 mètres à la ronde).
Réussi	Avertis le joueur des dangers proches (15 mètres à la ronde) et de toutes les mauvaises actions qui le visent (sans restriction).
Exceptionnel	Donne au joueur une vision continue pendant 1 heure des dangers à proximité (20 mètres à la ronde) et des mauvaises actions qui le visent (sans restriction).

La Fortune

Détourne les projectiles du porteur en faisant de lui de la matière trouble.

Prix			
Mauvais : 1500 ~	Bon : 3000 ~	Excellent : 4000 ~	Prodige : 5000 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	2	5 PE	2

Qualité	Effet
Raté	Enlève 1 pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur.
Passable	Enlève 2 pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur.
Réussi	Enlève 5 pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur.
Exceptionnel	Enlève 10 pt au score de toucher des ennemis qui visent le joueur.

Un Souhait

Permet à son porteur de renforcer un jet de CRE ou compétence associée. À activer donc en même temps qu'une activité afin d'optimiser ses efforts.

Prix			
Mauvais : 1500 ~	Bon : 3000 ~	Excellent : 4000 ~	Prodige : 5000 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	2	5 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Donne un bonus de 1 pt au jet de CRE.
Passable	Donne un bonus de 2 pts au jet de CRE.
Réussi	Donne un bonus de 3 pts au jet de CRE.
Exceptionnel	Donne un bonus de 4 pts au jet de CRE.

Les Bêtes Bondissantes

Octroient une énergie et une agilité phénoménale. Les attributs renforcés impactent les compétences associées.

Prix			
Mauvais : 1700 ~	Bon : 3400 ~	Excellent : 4700 ~	Prodige : 6000 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	5	5 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Accorde un bonus de 1 pt à la DEX durant 5 minutes.
Passable	Accorde un bonus de 1 pt à la DEX ou à la CONS durant CRE x 15 minutes.
Réussi	Accorde un bonus de 2 pts à la DEX ou à la CONS durant CRE x 20 minutes.
Exceptionnel	Accorde un bonus de 2 pts à la DEX ou à la CONS durant CRE x 60 minutes.

Trouble

Permet de transformer de la matière ordinaire en matière trouble. Les niveaux supérieurs englobent les effets des précédents.
Les niveaux Exceptionnel et Réussi sont interdits car trop dangereux et ne peuvent s'obtenir que clandestinement.

Prix			
Mauvais : 1250 ~	Bon : 2500 ~	Excellent : 4750 ~	Prodige : 7000 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	4	10 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Vos mains deviennent troubles, ce qui rend vos gestes plus difficiles à lire pour un adversaire.
Passable	Une surface inerte peut être transformée en matière trouble, ce qui permet d'y passer un objet au travers.
Réussi	Un objet complet en mouvement avec son contenu peut être transformé en matière trouble, ce qui permet d'y passer un objet au travers. Ne marche pas sur les armures ennemies.
Exceptionnel	Votre corps devient trouble, vous permettant de passer à travers la matière. Il est impossible d'attaquer en étant trouble.

Matiériforme

Permet de manipuler la matière de petits objets.
Tatouage interdit car trop dangereux, ne peut s'obtenir que clandestinement.

Prix			
Mauvais : 2500 ~	Bon : 5000 ~	Excellent : 6000 ~	Prodige : 7000 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	4	10 PE	4

Qualité	Effet
Raté	Permet de rétrécir ou agrandir (jusqu'à taille x2 ou /2) un objet tenant dans la main.
Passable	Permet, en plus, de téléporter un petit objet situé à quelques mètres vers soi.
Réussi	Permet, en plus, de faire tomber en panne un objet situé à quelques mètres.
Exceptionnel	Permet, en plus, de faire rétrécir (jusqu'à taille x3 ou /3) ou agrandir un objet de taille moyenne (1 mètre de long maximum) qui peut être situé à quelques mètres..

Passager de la Tourmente

Permet au joueur de manipuler les tempêtes. Celles-ci peuvent être de tout ordre : simple vent, chute de cendres, de spores...
Tatouage interdit car trop dangereux, ne peut s'obtenir que clandestinement.

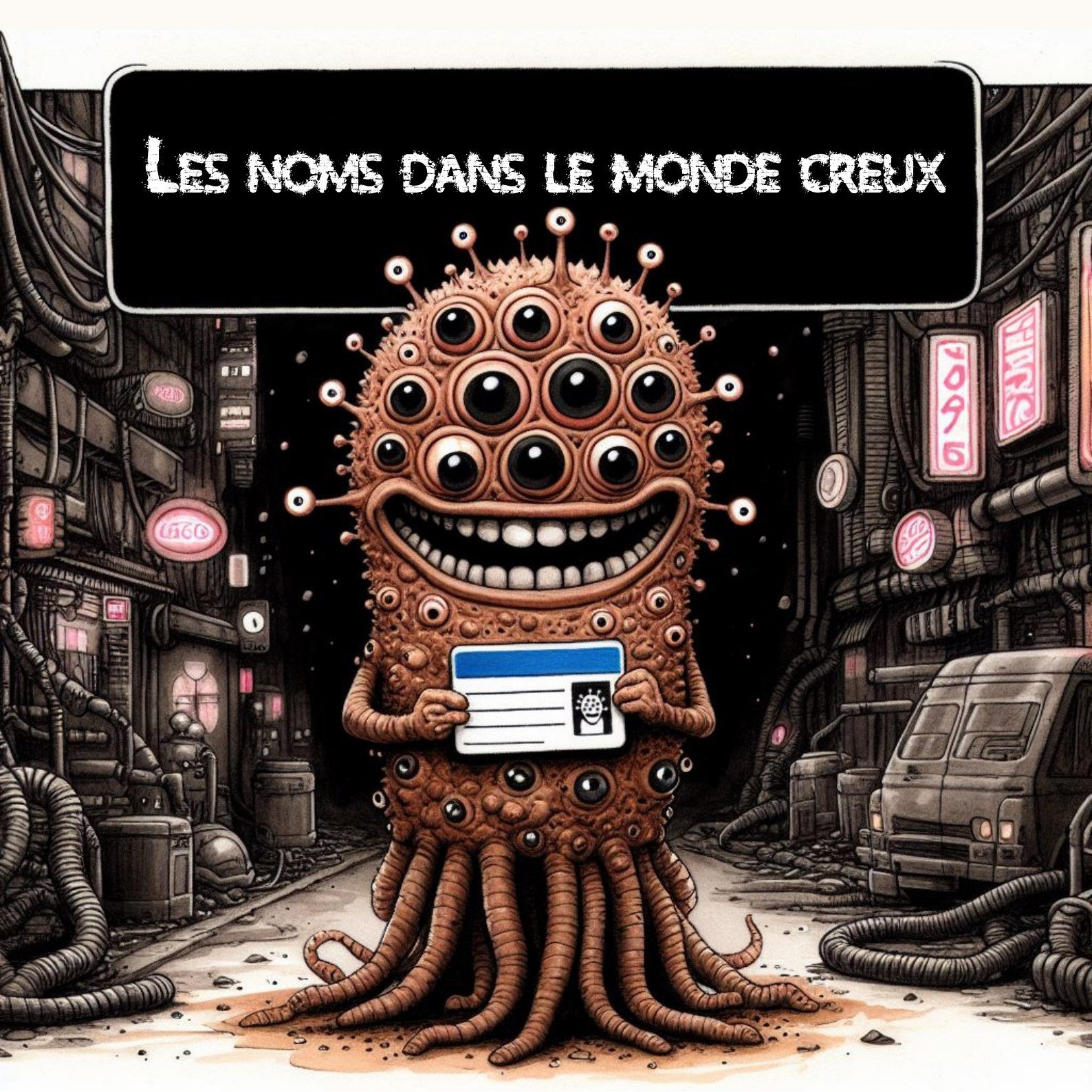
Prix			
Mauvais : 1525 ~	Bon : 3050 ~	Excellent : 4875 ~	Prodige : 6700 ~

	Essence requise	Coût en Essence	Jet de CRE min. pour être activé
	4	10 PE	3

Qualité	Effet
Raté	Attire une petite tempête d'une dizaine de mètres de rayon, qui dure jusqu'à 5 minutes, autour de soi.
Passable	Attire une petite tempête d'une vingtaine de mètres de rayon, qui dure jusqu'à 10 minutes à une distance maximum de CRE x 5 mètres.
Réussi	Attire une tempête d'une cinquantaine de mètres de rayon, qui dure jusqu'à 20 minutes à une distance maximum de CRE x 10 mètres.
Exceptionnel	Attire une dangereuse tempête d'une centaine de mètres de rayon, qui dure jusqu'à 30 minutes à une distance maximum de CRE x 15 mètres.



Les noms dans le monde creux



Tu t'appelleras…

Dans le Monde Creux, la culture des noms diffère selon l'endroit où l'on se trouve. Ainsi si certains noms sont à la mode à Marasquale on ne les retrouve pas du tout à Boucan. Le nom d'une personne détermine ainsi son origine, mais plus encore : les noms creusent les différences entre les habitants du monde creux.

Si les Yfrans sont libres du choix de leur nom, tant qu'ils ne prennent pas un nom déjà porté par un Dieu, les Mutants n'ont pas le droit à certaines syllabes voire dans certaines villes à certaines lettres. Ainsi c'est toute une culture des noms mutants qui s'est développée afin de respecter les règles imposées par les Yfrans, lesquels exercent leur position dominante dans le monde.

Voici un guide expliquant comment nommer son personnage en fonction des règles du Monde Creux.

Les noms Yfrans

Pour les Yfrans, c'est assez simple : la seule règle qui leur est imposée est de ne pas porter le même nom qu'un Dieu, concernant le reste ils sont libres. Le nom est choisi par les parents. Le jour de ses 5 ans, l'enfant Yfran est considéré comme apte à porter son nom et il est officialisé par la préfecture de sa ville ou de son quartier. Le jeune Yfran obtient ses papiers d'identité : il est ainsi reconnus par la société et, souvent, une petite fête accompagne cet événement.

Cette coutume particulière s'explique par la dangerosité du monde creux : la vie y étant très rude, il était pas rare de voir des enfants mourir en bas âge. Atteindre les cinq ans semble une bonne preuve de la capacité de l'enfant à survivre. Les choses se sont arrangées avec les siècles, et cette pratique vient d'une autre époque où les villes n'étaient pas aussi développées, afin de ne pas s'embêter à fournir une identité aux yeux de la société à des enfants potentiellement morts dans quelques mois. Cette tradition a perduré même si un enfant vivant dans une grande ville a de grandes chances d'atteindre ses 5 ans.

Dans les grandes villes, la mode est surtout aux noms comportant des *j* des *b*, des *l*, des *m*, des *g* des *s*, des *one* ou des *f*. Le *p* est également apprécié mais commence à passer de mode tout comme le *ch*, le *r*, le *v*, le *t* et le *d*. Les voyelles ne posent aucun problème et passent partout. On réserve généralement le *z*, le *ine* et le *ou* aux noms nobles. Les autres lettres sont plutôt l'apanage des noms mutants et passent assez mal, mais si le nom n'en comporte qu'une faible proportion, on peut le porter se couvrir de honte.

- Voici des exemples de noms suivant ces conseils :

Phygas ou *Bonjil* sont des noms à la mode de la capitale.
Davin et *Vaurep* sont des noms classiques
Kamir ou *Xardan* ne sont pas ce qu'il y a de plus appréciés en général, ils passent pour un peu originaux.
Kzarek ou *Wanok* sont assez mal vus par les non sympathisants à la cause mutante
Zesstim ou *Ingsôn* sont des noms nobles à la mode.
Zerd ou *Djouremia* sont des noms nobles
Ouk ou *Wakzaline* sont des noms nobles moyennement bien vu
Oukarz ou *Warouzka* sont des fautes de goût.

Les noms sont jugés féminins en fonction de la terminaison. Ainsi pour féminiser un nom il suffit de rajouter une syllabe ou une lettre à la fin dans le but de la féminiser.
Des terminaisons typiquement féminines utilisent le *be* : *oubé, èbé, abé...* On trouve des fins en *eyi* et en *phe*. Plus classiques, les fins en *je* : *ije, anje, oje.*

Davin peut devenir *Davinibé* ou *Davieyi.*
Phygas peut devenir *Phygasanje.*

Les noms de familles sont choisis de trois manières :

- soit on est assez riche et on peut s'acheter un nom de famille qui sera porté par tous ses descendants,



les nobles le font très souvent, c'est une façon de marquer l'histoire.

- Il est également possible d'annuler ce nom en se rapprochant d'un notaire pour porter un autre nom mis aux enchères.
- Il est possible de payer moins cher pour se contenter d'un qualificatif. Il est impossible d'en prendre parmi les noms déjà existants ou d'inventer un nom. C'est très utile dans le commerce pour se faire une réputation, même si un nom inventé sera considéré comme plus élégant et esthétique.

Les pauvres se contentent du nom de leur père ou de leur mère.

Ainsi *Phygas Davin* n'est pas riche, il vit dans la capitale et son père s'appelle *Davin*.
Le seigneur *Zallas Tombépée*, de la maison *Tombépée* a imposé ce nom à tout ses descendants, c'est un homme riche mais qui n'a pas pris le parti d'inventer un véritable nom au contraire de *Souman Govalide* de la maison *Govalide*.
Jemi Leguide a acheté le nom *Leguide* pour faire la promotion de ses visites guidées en ville.
Et enfin *Rossar La Crevure* a été surnommé ainsi par tout les types de la ville car c'est un salaud, et même si ça n'a pas été officialisé tout le monde le connaît sous ce nom. Oui, les aléas de la vie réserve parfois des surprises.

Les noms de Dieux

Les Dieux sont complètement libres de choisir le nom qu'ils veulent, et ils ne sont pas vraiment sensibles aux effets de mode. En général, ils privilégient les noms courts ou qui se retiennent facilement de façon à marquer leurs adorateurs. Ils essaient également de choisir un nom dont les consonances rappellent le mode de vie et les vertus qu'ils se sont choisies.
Ainsi un guerrier aura un nom aux consonances plutôt dures alors qu'un diplomate aura un nom plus souple et sophistiqué. Cette règle n'est toutefois pas toujours respectée. Le nom est choisit au moment de l'affiliation d'un Dieu à une caste, les jeunes Dieux sans caste étant surnommés des Anonymes.

- Voici quelques exemples de noms :
  Xardan est un Dieu guerrier et vengeur
  Vessarahod est un Dieu diplomate

  Mais *Kardagkor* peut aussi être un Dieu diplomate même si c'est contre-intuitif.

Un Dieu n'a pas de nom de famille à proprement parler, il s'agirait plutôt de sa caste, que l'on peut rappeler parfois derrière son nom. Vue la faible quantité de Dieux, les homonymes sont rarissimes.



Les noms mutants



Les Mutants sont parmi les plus défavorisés au niveau du choix des noms.
En effet, selon les lois du monde creux, l'utilisation de certaines lettres ou de certaines syllabes est prohibée. Au nord, le **F**, le **I** le **Ou**, le **T**, sont interdits. Au sud, le **B**, le **E**, le **X** et le **Ai** sont interdits.
Dans le monde entier, le **Z** et le **In** sont interdits. De plus, **les lettres L et M ne doivent pas suivre une voyelle**.

Il n'y a officiellement ni hiérarchie chez les mutants ni mode, le choix d'un nom Mutant n'a que peu d'importance entre eux. Le seul avantage qu'ils tirent dans ce système est la possibilité de choisir un nom de famille gratuitement, tant que ce dernier veut dire quelque chose, n'est pas une invention. Certains Mutants ont une autorisation exceptionnelle pour imposer un nom de leur cru à toute leur descendance. Si les mutants accordent peu d'importance au choix de leurs prénoms, ils en accordent en revanche bien plus au choix de leur nom de famille fonctionne comme une marque ou une publicité pour leurs services et leur métier.
Les Mutants ont parfois le droit à un prénom officieux, au sein du complot, qui n'est pas reconnu par la société et n'est utilisé qu'entre mutants. Ce prénom officieux peut changer au fil de la carrière du Mutant dans le Complot car il reflète son importance et son rôle.

- Voici quelques exemples de noms de mutants :

Korm Le Coffre (s'occupe des finances)
Kardan Maître-Des-Loups (poste supérieur dans le Complot, n'a jamais fait de démarche pour avoir de nom de famille)
Varkanador Vigilant Le Crasseux (officiellement gardien de nuit, par ailleurs nouveau membre du Complot)
Gerkigahn Scribouillard Au-coeur-du-danger (écrivain, infiltré pour la cause du Complot)
Xiwradlar Tête d'Enclume (fournisseur de logistique)

Les noms symétriques



Les symétriques sont soumis aux mêmes règles que les Yfrans concernant les prénoms. Mais bien entendu, ils ont leur coquetterie et ont une préférence marquée pour les palindromes.
Un symétrique peut s'appeler donc *Jival*, le nom sera apprécié ou non selon les goûts de chacun, ou alors il peut s'appeler *Rackcar* et, en dépit des lettres passées de mode et des consonances mutantes, ce nom sera très apprécié parmi les Symétriques (même s'il n'est un palindrome qu'à l'oral).

Attention toutefois, si le prénom d'un symétrique n'est pas un palindrome, son nom devra former un palindrome avec son prénom. Ainsi *Jival* devra avoir pour nom de famille *Lavij* ou *Avij* afin de s'appeler *Jivallavij* ou *Jivalavij*. Les Symétriques ayant déjà un palindrome dans leur prénom ont le droit de choisir un nom de famille qui fera la promotion de quelque chose : *Rackcar Face-de-Dieu* pour dire que *Rackcar* à un beau visage. Mais les esthètes préfèrent jouir d'un nom de famille et d'un prénom identiques, ce qui est le summum de la classe chez les symétriques.

Zonineoz Zonineoz se fait pâmer d'admiration un Symétrique de bon goût.

Les noms de Golems

Il est difficile de parler de "noms" pour les Golems : c'est l'industrie qui leur choisit un nom de modèle et les Golems y répondent pour la plupart. Peu importe la compagnie qui les fabrique, les noms suivent le même schéma et la même logique. Ils contiennent le nom du fabricant suivi du nom du modèle, viennent ensuite les options incluses dans le modèle puis enfin la version, par conséquent il est courant que deux Golems aient le même nom.
Aussi afin d'éviter que les noms soient trop longs du fait des nombreuses options de certains Golems, il est d'usage de les raccourcir en un acronyme.
Par exemple un Golem de la compagnie Cosmo, nom de modèle Io, option Forage Carbone, HyperVision, Recharge Rapide, version 2 sera surnommé *CoIo FoCaHyVReRa 2*.

Bien qu'il soit un indicateur des caractéristiques de votre Golem, le nom que vous choisirez n'a pas d'influence sur celles-ci dans le cadre de votre création de personnage. Toutefois, il peut avoir une influence sur ce que les gens attendront de vous.

Golems Industriels

- **Compagnies :**

Cosmo : Golem Militaire et Domestique uniquement
Surama : Poupon uniquement

Begmalion : Golem Militaire uniquement
Kodomo : Golem Domestique uniquement
Neurault : Golem Domestique et Militaires uniquement
Jaraba : Poupon uniquement
Pyctal : Golem Domestique uniquement

- **Modèles :**

Io, Gameo, Didalvi, Cuda , Hi-oi : Golem Domestique uniquement
Ada, Théring, Phala , Cochot, Meon : Golem Militaire uniquement
Sefa, Radama , Qumy : Poupon uniquement

- **Sous-Modèles :**

Gen1, Gen2, Gen3.... : tous les Golems
Super-Y , ABRA : Golem militaire uniquement
BRO , DENI : Golem domestique uniquement
ORP, VANI : Poupon uniquement

- **Options :**

- Forage Carbone : Golem Militaire uniquement
- HyperVIsion : Tous les Golems
- SuperÉpiderme : Golem Militaire et Poupon uniquement
- Recharge Rapide : Golem Domestique et Poupon uniquement
- Nano Conducteur : Golem Militaire uniquement
- Refroidissement Liquide : Golem Domestique et Militaire uniquement
- Ventilateur supplémentaire : Golem Domestique uniquement
- Mini Batterie : Golem Domestique uniquement
- Cage Lesta : Tous les Golems
- Bougie Économique : Golem Domestique uniquement
- Soupape Double : Tous les Golems
- Plaquettes Chromées : Poupon uniquement
- Tuyau Poinçonnés : Poupon uniquement
- Joints doublés : tous les Golems

<u>Golem Singulier et Golem sauvage</u>

Les cas du Golem Singulier et du Golem sauvage sont particuliers : le premier n'est pas contraint à suivre la règle pour les noms et il peut opter pour quelque chose de plus exotique, comme Bernard par exemple.

Cependant il est fortement recommandé d'avoir un nom Golem pour éviter d'attirer les soupçons. Dans ce cas le Joueur peut décider qu'avant d'être singulier, le Golem était soit un Golem domestique, soit un Golem militaire, mais pas un Poupon puisqu'un Golem singulier ne peut pas avoir été un modèle conçu pour les Dieux. Il appliquera alors les restrictions de noms relative à cette ancienne vie. Si le Golem singulier choisit un nouveau nom qui ne respecte pas les règles, il sera à garder comme une identité secrète et communiqué à vos risques et périls qu'à des gens de confiance.



Reste le cas des Golems sauvages qui ne sont pas des produits de l'industrie. Ces cas étant rares et souvent déconsidérés par le reste du Monde Creux, ils ont longtemps été surnommés les AnoZe, pour "Anonymes Zéros".
Cette coutume tend à disparaître depuis que Nole Parnell, passionné de Golemologie, a établi une nomenclature précise des différents types de Golems sauvages et, suivant le schéma des noms de golems industriels, a proposé un standard de nom pour les Golems sauvages qui se base sur la taxonomie suivante : Division, classe, ordre et famille, terminé par le chiffre zéro.
Nole avait comme grand projet de recenser les différents individus de Golems sauvages et de leur attribuer un numéro, ainsi chaque golem sauvage aurait un nom unique quelle que soit sa taxonomie, mais ce projet n'intéressant que lui, il est tombé à l'eau.

Par exemple un Golem sauvage de la division Zygolemia, de la classe des Litonio, de l'ordre Boreales, de la famille des Argelus sera surnommé *ZygoLiBoreArg 0*.
Le Golem sauvage suit la taxonomie établie par Nole Parnell bien que rien ne l'y contraigne d'un point de vue technique : c'est comme ça que le reste du monde creux s'adressera à lui.

- **Divisions :**

– Zygolemia, Magolemia, Oxitogolemia, Rylogolemia

- **Classes :**

Litonio, Antinomio, Zeno, Pitolapiscolotopate, Gameogomis, Valafore

- **Ordres :**

Boreales, Fisionimus, Nemales, Parnell, Ktoh

- **Familles :**

Argelus, Catacoplomosterosifyxio, Sterochola, Lameserie, Cytoq, Sinoque, Niobip, Moleg.

Les noms d'Az

Un Az a peu de libertés quant à son nom : il est obligé d'abandonner son ancienne identité et a le choix de prendre parmi les syllabes de son Dieu ou d'avoir un nom évocateur d'une vertu chère à son Dieu.

Par conséquent, si un Az sert le Dieu *Jabara*, il pourra s'appeler *Jara*, *Ja*, *Ba*, *Ra*, *Jara* ou bien encore *Baja*. Mais si ce Dieu défend les droits au commerce équitable, combat l'esclavagisme et aide les habitants du Monde Creux à trouver de quoi boire, l'Az pourra également s'appeler *Liberté*, *Égalité*, *Justice*, *Sourcier* ou *Équité*. Les Dieux possèdent un droit de regard sur le nom de leurs Az, certains s'en moquent mais d'autres les obligent à porter une partie diminuée de leur nom par égocentrisme. D'autres encore leur préfèrent des noms de vertus, considérant leur Az comme une publicité ambulante, ou bien parce que selon eux, leur Az ne mérite pas de porter ne serait-ce qu'une partie de leur nom.
Un Az n'a pas de nom de famille.



Personnages pré-tirés

Pour jouer plus vite…



Tolérance

Femme Az



Taille : 1m62
Âge : 98 Apparitions
Origine : Têtes-qui-Tournent
Catégorie : Az vengeur
Caractéristiques physiques : cicatrices vertes, cheveux longs, beaucoup de bijoux

Anomalies mentales : aucune
Anomalies physiques : yeux démontables

Antécédents : Hauts faits de niveau 2, Xénophobe de niveau 2 (envers les Yfrans)

Objectifs : faire payer les Yfrans et les Dieux, obtenir une carrière glorieuse au sein de la société Az
Dieu : Léliorant, un Dieu diplomate au caractère égoïste, qui a une relation plutôt antipathique avec elle.

Traits de personnalité : impulsive, orgueilleuse, sans scrupules

Force +1	Dextérité +2	Constitution +2	Intelligence 0
	Armes de tir +3 Crochetage +2 Pièges +2	Survie +1	Argumentation +3
Perception +1	**Essence -1**	**Créativité -2**	**Charisme +1**
Discrétion +2			Commandement +2 Commerce +1 Intimidation + 1

Pouvoir : vision nocturne

Inventaire

Aiguillon subtil (surin) / Canon à rail (arme à distance mécanique)
3 liquides à haute énergie
Veste de racines
Masque de voyageur des plaines
Tente deux personnes
300 larves (bocal de 500)

Points de vie (PV) : 33 **Points d'Essence (PE) :** 14

Originaire de Têtes-qui-Tournent, il n'est pas difficile de se rendre compte que Tolérance hérite son nom de son Dieu et non de son caractère ! Autrefois cheffe d'entreprise renommée, elle a été contrainte à subir la cérémonie d'union divine après que ses magouilles ont été dévoilées au grand jour. Tombée en disgrâce, ayant tout perdu, elle nourrit depuis cet événement traumatisant une haine farouche envers la société Yfranne à laquelle elle cherche à nuire par tous les moyens, ce qui l'a conduite à un apprentissage intensif et express de l'art de la discrétion. Mais son rêve intime est de se construire une nouvelle situation, cette fois-ci au sein des Az. Certes, elle ne retrouvera jamais le même confort, mais Tolérance désire plus que jamais commander, posséder à nouveau le pouvoir et susciter l'admiration… Ou la crainte.

Mepech Zeppelin

Homme Yfran



Taille : 1m74
Âge : 132 Apparitions
Origine : Nubéville
Carrière : Prêtre des alchimistes
Carrière : vieil homme bourru, voûté, longue barbe

Anomalies mentales : confusion des races (Az/Dieux)
Anomalies physiques : fragment du cosmos (main gauche)
Antécédents : Maladie incurable 2, Xénophobe 3 (envers les Mutants)

Objectifs : faire un dernier pèlerinage à Fort Ferveur, préparer son disciple aux ministères des Dieux

Traits de personnalité : loyal, inquisiteur, colérique

Force -3	Dextérité -1	Constitution -2	Intelligence +1
Chevauchée +1		Survie +1	Culture générale +2 Stratégie +1
Perception +1	**Essence +4**	**Créativité -1**	**Charisme +4**
Repérage +2	Immunité +1 Symbiose +2	Mensonge +1	Éloquence +1 Intimidation +2

Tatouage : « Je ne t'oublierai jamais », réussi

Inventaire

Panoplie de prière, Groupe plasmogène, Lunettes (+1 Perception), Lampe flottante de luxe, Grimoire avec couverture d'ambre
Stylo à encre, 600 larves (bocal de 2000)

Sorts

Vivacité exacerbée / Attrape-moi si tu peux
Appel à la source / Rayon d'essence
Invisibilité par hypervibration / Secours in extremis du Bambeladouhim / Rayon lumineux

Points de vie (PV) : 14

Points d'Essence (PE) : 19

Vieux prêtre bougon, chétif et malade, Mepech dirige une petite église à Nubéville en l'honneur d'Esilude, le Dieu patron de la grande usine Cosmo. Hautement raciste, passionné par les saintes écritures et la société divine, Mepech a toutefois un problème de taille qui l'empêche de rejoindre les plus hauts cercles de la société Yfranne et d'être pris au sérieux par son entourage : il confond les Dieux et les Az. D'où le fait que son église, miteuse, ne reçoit que peu de fidèles, lesquels sont plutôt accueillis par le disciple de Mepech que par Mepech lui-même. Heureusement pour lui, Mepech part encore régulièrement en voyage pour propager la sainte parole, et il est accueilli avec tous les honneurs qu'on doit à un prêtre Yfran au rang tout de même respectable.

Rarkfelchrozz

Dieu



Taille : 1m85
Âge : 532 Apparitions
Origine : Cocon
Caste : Ambassadeurs de la faille (Force)
Caractéristiques physiques : peau violette-verte, yeux jaunes

Anomalies mentales : aucune
Anomalies physiques : aucune

Antécédents : Héritage militaire niveau 3, Revenant du Paradis niveau 3

Objectifs : Percer les mystères de la faille
Az : Urul, homme Az avec 1 Force / 2 Dex / -1 Con / 0 Int / -1 Per / -1 Ess / 2 Ess / -2 Cha (PV : 17).

Traits de personnalité : impassible, avare, calculateur

Force +5	Dextérité -1	Constitution 0	Intelligence +2
Armes lourdes +3 Chevauchée +2		Survie +3	Ingénierie +2 Médecine +2 Stratégie +3
Perception -1	**Essence +1**	**Créativité -2**	**Charisme +1**
	Télépathie +2		Dressage +1

Inventaire

Gourde infinie d'enduit pour lame (+2 dég. Acide par coup, +7 aux monstres de la faille)

Masque de gradé, Cape perforée à bulles de gradé, Pieu (piques), Outils de chirurgie, 50 larves (bocal de 500)

Points de vie (PV) : 4

Points d'Essence (PE) : 31

Guerrier émérite, Rarkfelchrozz excelle à la fois au combat et à la tactique. Sa présence au sein des forces divines près de la faille a toujours été un atout précieux, et il est de notoriété publique qu'être l'Az d'un tel Dieu n'est pas une partie de plaisir… Et ne dure jamais très longtemps. Des Az, Rarkfelchrozz en a eu beaucoup. Et au fil de sa longue carrière, il lui est bien sûr arrivé de se retrouver dépourvu d'Az, ce qui l'a amené à faire plusieurs séjours au Paradis, desquels il est héroïquement ressorti chaque fois, même si ça pas été sans quelques graves séquelles. La vie exceptionnellement longue et violente de Rarkfelchrozz l'a rendu glacial et plus rien ne semble l'émouvoir. La faille est sa passion, sa motivation, le noyau dur de tous ses projets ; il est convaincu qu'elle recèle des secrets qui pourraient changer la face du monde. Pourtant, il lui arrive de s'éloigner des combats qui s'y déroulent pour participer à des projets qui y sont associés, par exemple pour renforcer les effectifs ou l'armement des forces divines.

Enifine Zoxxoz

Femme Symétrique



Taille : 1m66
Âge : 33 Apparitions
Origine : Têtes-qui-Tournent
Carrière : Artiste
Caractéristiques physiques : yeux bleus, chevelure noire et blanche

Anomalies mentales : Ubiquité
Anomalies physiques : Enfant

Antécédents : Domaine mobile niveau 3, Problèmes d'expression niveau 3

Objectifs : Devenir célèbre et respectée, reconnue par les Dieux

Traits de personnalité : émotive, solitaire, passionnée

Force -4	Dextérité -2	Constitution -4	Intelligence +3
			Ingénierie +1 Mécabotanique +2 Culture générale +1
Perception +2	**Essence +3**	**Créativité +4**	**Charisme +1**
	Autorité +1 Prescience +2 Télépathie +3	Contrefaçon +1 Création artistique +3 Déguisement +2 Spectacle +1	

Inventaire

Lunette, Trousse d'outils, Cahier luxueux à couverture en amiscitine, outils d'alchimie, stylo à encre noire du Paradis, encrier à sang de Bzag bleu, longue vue, outils de graphisme technique, flûte en peau de lluzurgue de qualité courante (valeur 300 larves), 480 larves (bocal de 500)

Points de vie (PV) : 7 **Points d'Essence (PE) :** 25

Particulièrement fragile et chétive, Enifine s'est retrouvée seule très jeune après avoir été abandonnée par ses parents qui la considéraient comme inapte aux difficultés du monde creux. Le temps passé dans les plaines, errant solitaire entre les campements de chamans, d'Az et la compagnie animale a développé son imaginaire, mais a fortement nui à ses capacités d'élocution. Une fois adolescente, elle a rejoint un orphelinat géré par des Dieux harmonistes de Têtes-qui-Tournent, où la vie luxueuse lui a permis de recevoir une éducation de qualité. Naturellement disposée à l'Essence, elle n'est toutefois pas lanceuse de sorts. Son tempérament solitaire hérité de son enfance l'amène à passer ses journées à créer dans sa maison mobile, avec laquelle elle parcourt le monde et cherche des occasions de vivre de son art et de se faire reconnaître par les Dieux, qu'elle prend en modèle depuis l'orphelinat, comme leur égale.

PicDidalvi ReLi 3

Golem

D'apparence masculine



Taille : 1m78
Âge : 12 Apparitions
Origine : Boucan
Catégorie : Golem domestique
Caractéristiques physiques : vêtements élégants mais abîmés et sales, peau craquelée, mécanique visible

Anomalies mentales : Vérité sacrée
Anomalies physiques : aucune

Antécédents : Familier niveau 2 (harceleur câblé – voir bestiaire), Évadé de prison niveau 2

Objectifs : Trouver ou construire un nouveau foyer

Traits de personnalité : peureux, maniaque, rêveur

Force +2	Dextérité +4	Constitution +2	Intelligence +1
Escalade +1	Armes blanches +2 Crochetage +3 Vol à la tire +2	Course +1	
Perception +5	**Essence -3**	**Créativité 0**	**Charisme -2**
Discrétion +2 Fouilles +1 Pilotage +3 Pièges +3 Repérage +2			

Inventaire

Piolache de voyage (piolaches), 2 crânes hurleurs, bracelet à ailes arachnoïdales propulsées (+1 init), 3 pièges au sol, outils de crochetage, grappin de 5 mètres, 420 larves (bocal de 500)

Points de vie (PV) : 38 **Points d'Essence (PE) :** 0

Autrefois au service d'un noble Yfran de Boucan, PicDidalvi ReLi 3 (appelé plus communément PicDi) était un domestique appliqué, consciencieux et serviable. Hélas, son maître mourut un jour de vieillesse et, sans héritier, le domaine se retrouva à l'abandon. PicDi continua à l'entretenir jusqu'à-ce qu'il fut rasé au profit de la construction d'une zone commerciale. Sans attache, PicDi s'est retrouvé à errer dans les rues de Boucan, vivotant sans grands besoins comme les Golems savent le faire, et rendant des services à gauche et à droite, espérant secrètement retrouver un jour un foyer comme celui qu'il a servi autrefois. Incapable de mentir et parfois poussé à voler comme tout vagabond, il a fait un séjour en prison qui lui a enseigné les choses de la vie qui lui manquaient pour se défendre et qu'il a su écourter. Au fil de ses déboires, il s'est lié à un harceleur câblé qui le suit et le protège comme un animal de compagnie.

Mbaoa la Fiable

Femme Mutante



Taille : 1m02
Âge : 84 Apparitions
Origine : Marasquale
Catégorie : -
Caractéristiques physiques : 4 tentacules, 3 oreilles sur le torse, un oeil au bout de deux des tentacules, yeux noirs globuleux, peau luisante à pustules

Anomalies mentales : aucune
Anomalies physiques : aucune

Antécédents : Fortune nv. 5, Maladie incurable nv. 5

Objectifs : Supprimer la domination Yfrane, notamment à Marasquale
Implants : Assistant de focalisation créative (+2 créativité)

Traits de personnalité : enjouée et affable, têtue, déloyale

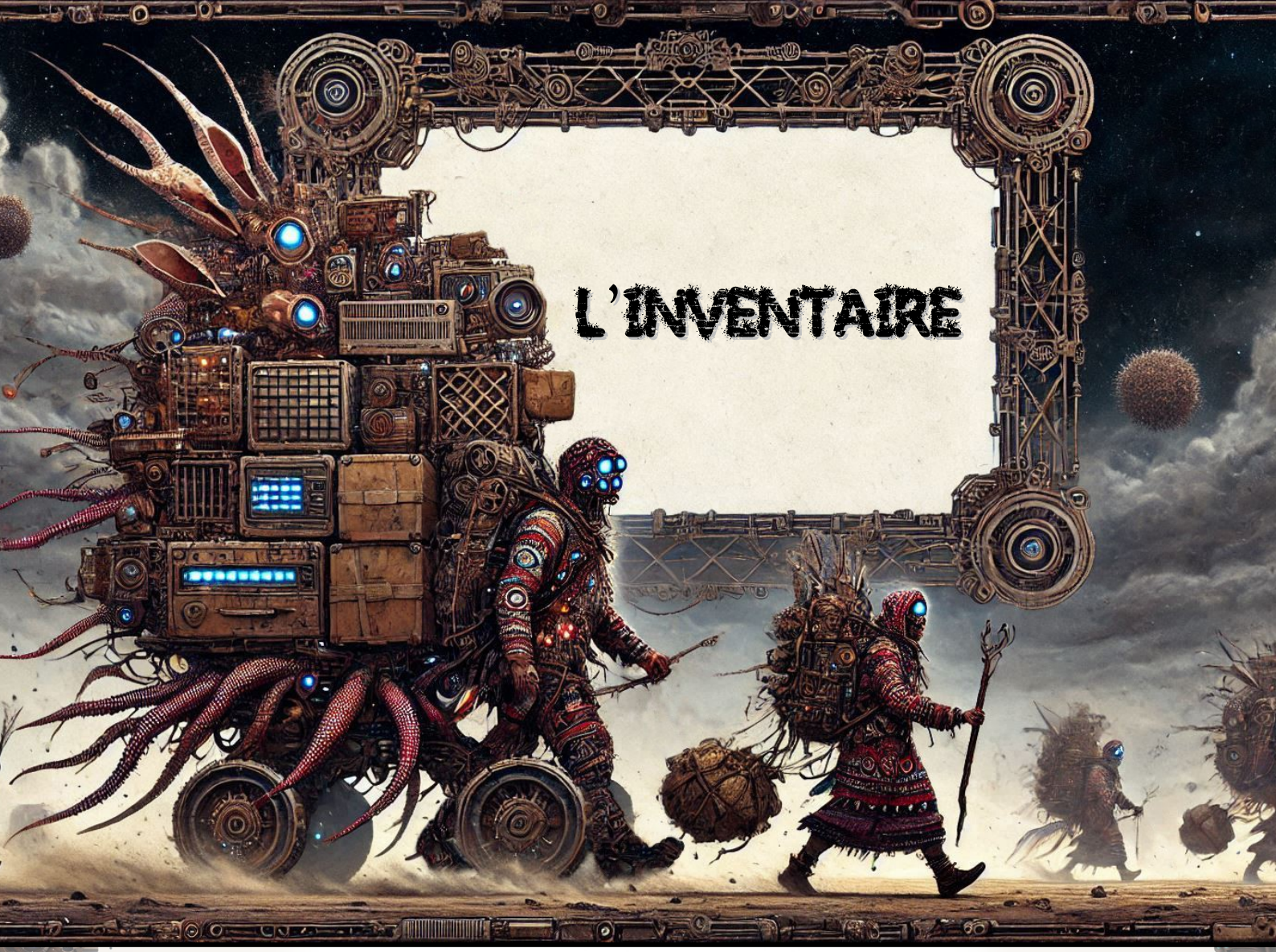
Force -3 (ou +5 avec tentacules)	Dextérité -4	Constitution -1	Intelligence +3
Bagarre +3 (ajouter +1 par tentacule utilisé)			Argumentation +3 Culture générale +2
Perception +1	**Essence +1**	**Créativité +4 (+6 avec l'implant)**	**Charisme +2**
		Mensonge +3	Commerce +5 Intimidation +2

Inventaire

Lit mobile, radio avec micro, étagère à pattes, 4150 larves (bocal de 10 000)

Points de vie (PV) : 38 **Points d'Essence (PE) :** 0

Clouée au lit par sa maladie avancée et son grand âge, minuscule, Mbaoa la Fiable porte bien mal son nom compte tenu du nombre de personnes qu'elle a trahies et fait assassiner au fil de sa longue carrière de femme d'affaires. Derrière sa façade de commerçante scrupuleuse ayant réussi, Mbaoa est sans foi ni loi, seuls le gain, le pouvoir et le Complot l'intéressent. Le Complot est la seule organisation qu'elle n'a jamais trahie, même si l'on dit que ce n'est pas la preuve que ça n'arrivera jamais. Sa détestation des Yfrans et des Dieux dépasse celle de beaucoup de Mutants, même si sa maîtrise d'elle-même permet à Mbaoa de ne rien laisser paraître au quotidien. Ses quatre tentacules vigoureux lui permettent de se défendre avec efficacité encore aujourd'hui et d'effectuer des tâches que ses bras trop courts ne peuvent plus assurer lorsqu'elle est allongée.



L'INVENTAIRE

Objets utiles

⩥ Bocaux à larves :
Contient 500 larves (25 cm de haut) : 10~
Contient 2000 larves (50 cm de haut) : 25~
Contient 5000 larves (1m de haut) : 100~
Contient 10 000 larves (1,5m de haut) : 300~
Contient 25 000 larves (3m de haut) : 500 ~

Ces bocaux résistent à une chute et à la chaleur mais pas à un coup à l'arme blanche ou au tir d'une arme à feu.
Il existe des versions blindées conçues pour y résister, vendues au double des prix donnés. On considère alors qu'elles ont environ 50 PV.

⩥ Corde : 2 ~ /m
Possibilité d'avoir une corde très solide/renforcée pour 4~ /m.

⩥Caisse en racines : 10 ~ pour 1 mètre cube
Possibilité de monter à 20 ~ /m cube pour une caisse en métal, et ajouter 20 ~ pour une serrure classique ou 50 pour une serrure plasmotronique.

⩥ Charrette : 70~

Faite de racines ou d'ambre. Peut être tirée par un humain de 2 ou plus en Force ou par n'importe quelle monture (voir « Moyens de locomotion »).

⩥ Lunette : 100 ~
Augmente de +1 la Perception si Perception inférieure à 2.

⩥ Version lunette nocturne : 200 ~
Augmente aussi de +2 la Perception durant la nuit si Perception inférieure à 2.

⩥ Bâtonnet de premier-soin : 30 ~
3 utilisations, guérit des blessures superficielles avec la compétence Premiers soins. + 1D6 points de vie. Horribles douleurs lors de l'utilisation, malgré la guérison.

⩥ Outils de chirurgie : 500~
Réutilisables à volonté. Guérit des blessures graves et mutilations à l'aide de la compétence Médecine. + 1D6 points de vie avec des malus ou bonus en fonction de la salubrité du lieu. L'utilisation exige généralement plusieurs heures. Ne fournit pas le lit.

⩥ Outils de chirurgie assistés : 1000~
Même fonction que les outils de chirurgie classique, mais ils sont mécanisés et apportent un bonus de +2 à la guérison des PV.

⩥ Fiole de poison : 40~
Le poison tue en quelques heures si on ne le vomit pas. Ne se trouve que dans les boutiques clandestines.

⩥ Trousse d'outils : 60 ~
Utilisation infinie (sauf échec critique), permet de réaliser des réparations et fabrications de base. Version pro pour les situations modérément complexes à 120 ~ et version avancée pour les situations complexes à 200 ~.

⩥ Sac à dos :
Petit format : 30 ~
Grand format : 60 ~
Format militaire : 120 ~

- Lampe portative pour Yfran
Modèle de base : 25 ~
Modèle de luxe flottant dans l'air : 100 ~
La batterie dure un jour.
Modèles à batterie longue durée (2 jours) : 500 ~ de plus.
La lampe doit être rechargée à une prise de courant (on en trouve dans la nature). Il n'existe hélas pas de batterie séparée trouvable dans le commerce pour remplacer une batterie déchargée.

⩥ Pièges au sol :
Petit format (1d6 dégâts) : 20 ~
Format moyen (1d6 x 2 dégâts) : 50 ~
Grand format (1d6 x 3 dégâts) : 120 ~

⩥ Cahier / grimoire : 5 à 15~
En peau écailleuse de Bepel ou plus de raffinement en peau zébrée de Ragn.
Couverture en racines.
Ajouter 5~ pour une belle couverture en ambre ou amiscitine.

⩥ Outils pour écrire ou dessiner :
Le sang multicolore de Bzag sert d'encre et de peinture courantes.
L'encre noire du Paradis est le summum du luxe et s'identifie par son noir très profond.
Stylo à sang de Bzag : 3~
Stylo à encre noire du Paradis : 30~
Encrier à sang de Bzag (une couleur) : 10~
Encrier à encre noire du Paradis : 100~

⩥ Serrure et clef adaptée : 20 à 200 ~
Prix en fonction de la difficulté à crocheter.

⩥ Outils de crochetage : 200 ~
Permettent de crocheter les serrures.
Version avancée (+1 à la compétence) pour 300 ~ et experte (+2) pour 500 ~.
Versions plasmotroniques pour le double du prix (400, 600 et 1000). L'plasmotronique ne peut pas servir pour les serrures traditionnelles et inversement.

⩥ Tente :
Faite en tissu. Permet de se reposer en milieu sauvage.
Version deux personnes : 100 ~
Version 4 personnes : 175 ~
Version géante 8 personne : 300 ~



Pour une version en chair globulaire de mucuste (très résistante et souple, mais un peu visqueuse, lumineuse la nuit donc éclaire mais rend visible), multiplier le prix par 2.
Pour une version en métal dépliable, multiplier le prix par 3.

⩥ Réchaud: 40 ~.
Nécessite de l'énergie pour fonctionner (Prix du carburant nécessaire à un repas : 4 ~).

⩥ Carte d'une région/ville :
Version papier : 5 ~
Version plasmotronique avec indications et moteur de recherche : 15 ~

⩥ Outils de graphisme technique : 150 ~
Permettent la conception précise de cartes et de schémas de fabrication d'objets.

⩥ Outils d'alchimie : 400 ~
Contient des alambics, bocaux et outils divers.

⩥ Outils de forge : 600 ~
Contient tout ce qu'il faut pour forger un équipement métallique et mécanique.

⩥ Radiateur portable : 70 ~
Permet de générer de la chaleur ou du froid grâce à l'énergie environnante (fonctionne sans batteries).

⩥ Grappin : 10 ~ /m
Permet d'attraper un objet à distance

⩥ Panoplie de prière : 10 ~
Outils permettant d'entrer en communion avec les Dieux lors de la prière.

⩥ Radio avec micro : 50 ~
Avec micro fourni, pour communiquer à distance, jusqu'à 5 km.
Fonctionne avec batteries de durée 1 semaine (prix d'une batterie : 2 ~).

⩥ Lampe de poche : 15 ~
Fonctionne avec batteries de durée 1h (prix d'une batterie : 2 ~).

⩥ Réveil : 10 ~
Fonctionne avec batteries de durée 1 an (prix d'une batterie : 2 ~).

⩥ Nattes et tapis : 10~
Permettent de s'asseoir ou s'allonger dessus.

⩥ Lit transportable dépliant : 100 ~
Très bon confort et peu encombrant. Utilisable avec la tente ou pour faire de la chirurgie.

⩥ Armoire à pattes : 300 ~
Format 2,5 mètres sur 2 mètres sur 60 cm, se déplace sur tout terrain. Se recharge grâce à ses mouvements, donc autonome, mais bruyante.

⩥ Réfrigérateur à pattes plasmotronique : 200 ~
Permet de conserver les aliments et les cadavres.
Version sans pattes à 100 ~.

⩥ Longue vue : 40 ~
Permet de voir à une distance de 300m

⩥ Groupe plasmogène : 300 ~

Se recharge automatiquement grâce à l'air ambiant.
Permet de recharger et faire fonctionner indéfiniment les objets nécessitant des recharges/batteries.

⩥ Sablière mécanique numérique portable : 400 ~
Permet de mesurer le temps et de savoir l'heure. Le sable s'écoule, sa quantité est détectée par un capteur qui la transforme en durée. Le sablier est retourné à l'infini pour pouvoir indiquer l'heure.
Compte tenu de son prix, peu d'habitants du monde creux ont l'heure exacte.



⩥ Boussole : 20 ~
Indique le nord, utile pour se repérer.

⩥ Bave inflammable d'occéodre : 15~ la bouteille d'1 litre
Les occéodres bavent beaucoup, et leur bave est très inflammable. Utile pour mettre le feu quelque part.

⩥ Instrument de musique courant de petite taille : 100 à 1000 ~
Équivalent flûte, trompette, harmonica, (prix selon la qualité).

⩥ Instrument de musique courant de taille moyenne : 300 à 3000 ~
Équivalent saxophone, guitare, clavier portable (prix selon la qualité)

⩥ Instrument de musique courant de grande taille : 1000 à 10 000 ~
Équivalent piano, harpe, orgue (prix selon la qualité)

⩥ Miel de roche :
<u>En poudre :</u> entre 5 et 10~ la dose
Durée de l'effet : 4h
Pic de l'effet : après 1h30
Durée du pic : 1h

<u>En sucette :</u> entre 30 et 60~ la sucette
Durée de l'effet : 6h
Pic de l'effet : après 4h
Durée du pic : 1h

<u>En stick de baume :</u> entre 1000 et 5000~
Donne 10 doses
Durée de l'effet : 10h
Pic de l'effet : après 3h
Durée du pic : 3h

<u>En cuillère :</u> 1000~ la cuillère
Durée de l'effet : 24h
Pic de l'effet : après 2h
Durée du pic : 7h

⩥ Palpitant : 4000 à 6000 ~
Permet de lire des pulsicartouches. Prix variable selon la qualité.

⩥ Pulsicartouche : 50 à 100 ~
Permettent de stocker du contenu artistique ou médiatique.

Boire et manger

Il y a mille boissons et plats dans le monde creux.
En voici quelques-uns parmi les plus emblématiques.

Mitres

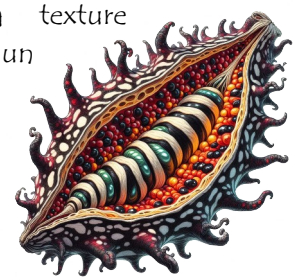
Les mitres sont des fruits en forme de bâtonnets qui contiennent un jus très amer, une fois grillé, le jus s'en va ce qui rend le bâtonnet plus comestible. Il est souvent assaisonné d'épices pour lui donner plus de goûts.



5 ~ la barquette.

Cosse fourrée au piavre

Son croquant et sa texture granuleuse en font un amuse-gueule très apprécié dans toutes les régions. Existe aussi fourrée au méthane, au cuivre, au curry ou à l'estragon.



8 ~ le sachet de 30.

Arthropode grillé

Les arthropodes grillés constituent un repas frugal et assez pauvre, d'autant plus qu'on ne sait jamais quelle bestiole est passée sur le grill et est à présent dans votre assiette.
7 ~ la portion.

Lamelles de reptile mijotées en sandwich

Sandwich très répandu dans toutes les villes : les reptiles sont découpés en lamelles et mijotés dans une sauce pimentée. Ils sont ensuite assaisonnés avec une crème aigre-douce et des crudités. Le sandwich est généralement consistant. Il est parfois accompagné d'une barquette de mitres croustillantes.
7 ~ le sandwich, 11 avec un supplément de mitres.

Salade d'engrenages aux racines

Une entrée populaire mêlant avec goût la mécanique fondue et l'organique. Les salades luxueuses utilisent des engrenages collectés sur des Golems. Une sauce bleue à la salive de tuyau de Kpoh est la plupart du temps servie pour accompagner.



4 à 10 ~ selon la taille.

Mitonné de haragash sur son lit de limace juteuse accompagné de sa sauce Lemasheb

Ce plat des grands chefs ravira les amateurs de bonne cuisine. Le haragash est une viande bien riche et les fullicules qui gigotent encore sur la chair font leur petit effet en bouche. Les accompagnements varient selon les chefs.
100 ~ pour deux personnes, 300 ~ pour 6 personnes.

Gratin d'algue

Ce gratin d'aspect peu ragoutant est en réalité très nutritif et palie au besoin journalier du corps, en revanche il n'est pas là pour ravir le

palais. On rajoute de la sauce Lemasheb et des morceaux de mollusques hachés pour le rendre moins dégueu.
Gratin d'algue : 4 ~
Gratin Royal (Lemasheb + mollusque haché) : 7 ~.

Tarte néonière

Le plat préféré des grands-mères. La tarte néonière est un dessert fameux préparé à l'aide d'authentiques néons idéalement cueillis la veille et fondus avec une crème acidulée. Avec un peu de chance, si les néons sont bien frais, ils pourront rester allumés lorsque la tarte est servie.
10 ~ mais rien ne vaut un tarte faite maison.



Rôti de lluzurgue

Bien que la plupart des gens fortunés du monde creux considèrent les kpolites comme des sauvages, le rôti de lluzurgue est une viande hautement cotée que l'on consomme avec joie accompagnée le plus souvent d'une sauce Hh^w¨ irisée.

50 à 100 ~ pour une personne.





Enim Vinagris

L'enim vinagris est un soda très prisé par les jeunes gens il mélange du vinaigre, du sucre, du bloegbl des extraits de piments et un peu de carburant pour lui donner de la couleur. Son gout revigore les sens mais donne une mauvaise haleine.

2 ~ le verre, 4 ~ le litre.

Ronp

Vous pourrez demander à n'importe quel type, la première fois qu'il a vomi tripes et boyaux c'était après avoir ingurgité trop de Ronp. Cette boisson se retrouve dans tous les lieux discutables. Le Ronp se boit pour réchauffer ou rendre ivre plus que pour son goût.
1 ~ le verre, 2 la bouteille.



Vermaigne

Le Vermaigne est un alcool de câbles. Certains des meilleurs vermaigners arrivent à en tirer une saveur incomparable.



20 ~ le verre, 60 la bouteille.

Bzl de la mère mutante

S'il est un digestif que l'on aime consommer après un bon repas, c'est bien le Bzl de la mère mutante. Cette boisson rose aux bulles dorées fait partie des que l'on prise autant dans la bourgeoisie que dans le prolétariat du monde creux, bien qu'il en existe des gammes plus ou moins raffinées.

Son parfum lui vient des Girgegl, petits animaux à coquilles circulaires, qui tapissent le fond de la bouteille. Normalement, ils sont morts, mais il arrive qu'on trouve des survivants qui continuent à s'agiter, car les Girgegl savent respirer dans les milieux aqueux.

Le Bzl de la mère mutante est un alcool très fort, que l'on boit dans des verres minuscules mais qui peut rendre ivre mort après en avoir bu seulement deux ou trois.

25 à 70 ~ la bouteille, mais elle dure longtemps.



Yaourt de larves

Si les larves dévorent la mémoire des individus, on dit que manger des larves est au contraire excellent pour la mémoire !

Le yaourt de larves, particulièrement ragoûtant par sa couleur sombre, possède un goût difficilement descriptible avec de simples mots, mélange de sucré et d'âpreté. À l'intérieur, on trouve parfois de petits bouts de carapace qui croustillent et sont très appréciés. Un yaourt de bonne qualité doit en contenir beaucoup.

Le coût du yaourt dépend de la densité en larves de celui-ci, ce qui impacte inévitablement le goût.

5 à 15 ~ le paquet de 4.



Barre énergétique de mage « 100 % Essence rapide »

Afin de rendre les lanceurs de sorts plus efficaces sur le terrain, il est nécessaire de leur permettre de manger plus rapidement. La barre énergétique de mage est certes dégoûtante, mais elle fournit la même énergie qu'un plat complet (restaure un quart des PE) alors qu'elle ne prend que quelques secondes à manger (une action). Les barres énergétiques sont généralement constituées d'une pâte faite à partir de morceaux d'insectes et de câbles broyées.

15 ~ l'unité.





Équipement

« Il m'a toujours dit que les mots étaient une arme.
Et puis il a rencontré un charnier démoniaque.
Il n'a plus jamais été en capacité de le dire après cette rencontre. »

Liste non exhaustive de machins
qui servent à tuer et à ne pas se faire tuer.

Armement

La portée des armes à distance est répartie en quatre catégories :

Courte	Jusqu'à 20 mètres
Moyenne	Jusqu'à 50 mètres
Longue	Jusqu'à 100 mètres
Très longue	Jusqu'à 200 mètres

Les armes sont fabricables à l'aide d'un schéma et d'un matériau. Sauf contre indication contraire, tous les schémas peuvent être réalisés dans n'importe quel matériau. Le schéma a des caractéristiques de base auxquelles il faut ajouter les bonus et malus de dégâts et de vitesse du matériau choisi ainsi que son coût.

Remarque : lorsqu'un attribut est à diviser par deux, arrondir à l'entier supérieur si nécessaire.

Armes traditionnelles

Les armes traditionnelles n'ont besoin que d'une paire de bras pour fonctionner : leurs dégâts dépendent des caractéristiques du personnage.

Armes de mêlée



Serpes

Compétence : armes blanches

Arme iconique du monde creux, la serpe est utilisée partout. Sa lame recourbée est faite pour attaquer en taille tout en laissant la possibilité de parer et de contrer les coups adverses.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Init	Toucher	Prix
Serpe minimaliste	1 + FOR	1	½ action			600
Serpe de Boucannier	3 + FOR	1	½ action	+ 1		1400
Fauchard de la Maraqualzitska	2 + FOR	1	Instantané		+ 1	1720
Courbet élégant	3 + FOR	1	½ action	+ 2		1720
Volain Vénérable	11 + FOR	2	1 action	+ 3	+ 1	6860
MegaSerpe des maîtres du Souffle	8 + (3 x FOR)	2	1 action		+ 3	8830
Serpe dentelée	6 + FOR	1	½ action			200



Piques

Compétence : armes lourdes

Traditionnellement utilisées pour tenir à distance les créatures des plaines, elles se sont rapidement imposées comme une arme de choix dans les combats urbains où les ruelles, souvent étroites, favorisent l'estoc.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Init	Toucher	Bonus	Prix
Pieu	1 + FOR + DEX	1	½ action				950
Pique de la Garde	8 + FOR + DEX	2	1 action	+ 3	+ 1		5520
UltraPique de l'Égide	11 + FOR + DEX	2	½ action	+ 2	+ 2		10730
Pique à réactions	9 + FOR + DEX	2	½ action	+ 2		Propulsion en avant : +2 DEG si distance avec cible > 1m et < 5m +4 DEG si distance avec cible > 5m et < 10m	12000
Sagaie rétractable	1 + DEX + FOR (à une main) 5 + DEX + FOR (deux mains)	1	Instantané	+ 1 (une main) +2 (deux mains)			6420
Dard de synthèse	5 + DEX + FOR	2	1 action	+ 3		+2DEG/tour pendant 3 tours	6420



Masses

Compétence : armes blanches

Généralement associées aux mutants, les masses ne sont pas considérées comme des armes élégantes mais elles restent néanmoins efficaces.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Init	Toucher	Prix
Matraque	2 x FOR	1	1 action			430
Maillotin	2 + (2 x FOR)	1	½ action			1720
Mega-Marteau	3 + (3 x FOR)	1	1 action			3290
Masse raffinée	8 + (4 x FOR)	2	1 action	- 2		6860
Pagaie de la Foi	4 + (3 x FOR)	2	1 action	+ 2	+ 3	5970

Piolaches

Compétence : armes blanches



On les utilisait autrefois pour creuser et tailler, puis elles sont devenues obsolètes et on s'est retrouvés avec des milliers de pioches sur bras. Finalement, elles restent efficaces quand il s'agit de taper sur la tête de quelqu'un et on a rapidement développé des modèles d'armes basés sur les pioches.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Init	Toucher	Prix
Piolache de voyage	1 + DEX	1	½ action			600
Piolet	5 + DEX	1	½ action			1720
Pioche à deux mains	8 + DEX	2	½ action			2000
Doloire de duelliste	6 + DEX	1	½ action			2000
Merlin de sicaire	5 + DEX	1	½ action	+ 1		2000
Doleau dentelé	8 + DEX	1	½ action	- 1		3290
Aissette lourde des Plaines	11 + DEX + FOR	2	1 action			4630

Sécateurs

Compétence : armes lourdes





L'art de combat sophistiqué de la sécaterie est un art difficile à maîtriser. Les maîtres en sécaterie sont réputés être des combattants redoutables. Les sécateurs ont deux modes : attaché (sécateur) ou détaché (double lames), chaque mode offrant un calcul de dégâts différent. Changer de mode coûte une demie action. (Note : le changement de mode se substitue au mode de prise (2 mains ou une main)

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Init	Toucher	Prix
Supersécateur traditionnel	10 + FOR (si attaché) 6 + (2 x DEX) (si détaché)	2	½ action	+ 1 si détaché	+ 1 si attaché	5520
Sécateur	6 + FOR si attaché 2 x DEX si détaché	2	½ action	+ 4 si détaché	+ 2 si attaché	4630
Cisaille Ciselée	6 + FOR si attaché 4 + (2 x DEX) si détaché	2	½ action	+ 3 si détaché	+ 2 si attaché	5520
Ciseau Scélérat	6 + FOR si attaché 8 + (2 x DEX) si détaché	2	½ action	+ 5 si détaché	+ 1 si attaché	8200
Supersecateur de parade	15 + FOR si attaché 10 + (2 x DEX) si détaché	2	1 action	+ 5 si détaché	+ 2 si attaché	10100

Armes à distance



Sarbacanes

Compétence : armes de tir

Arme traditionnelle du chasseur des Plaines, on la retrouve encore aujourd'hui dans tout le monde creux. Elle a bien entendu évolué et si elle sert toujours à la chasse, elle est également utilisée par les assassins.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Bonus	Matériau	Prix
Sarbacane artisanale	CONS - 1	2	1 action	courte				Unique	50
Sarbacane	CONS - 1	1	0	courte				Unique	210
Sarbacane assistée	CONS	1	½ action	moyenne				Unique	220
Mégasarbacane	2 x CONS	2	1/2action	longue				Unique	240
Sarbacane de chasse	CONS + DEX	2	1 action	longue				Unique	170

Munitions pour sarbacanes

Nom	Dégâts	Toucher	Bonus	Prix
Dard	+ 1			5
Caillou inflammatoire	+ 2			10
Clou renforcé	+ 3			35
Clou nervuré	+ 2		Ignore l'armure	50
Bille toxique			+Inflige 1 DEG par tour pendant 5 tours après l'attaque (non cumulable)	50
Bille téléguidée		+ 2	Augmente d'un cran la portée de la sarbacane	30



Surins

Compétence : armes blanches (corps à corps) / projectiles (à distance)

Arme de bandit par excellence, le surin est facile à dissimuler et inflige de lourds dégâts pour qui sait s'en servir. Il peut s'utiliser au corps à corps mais est généralement utilisé en arme de jet.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Prix
Surin	1 + DEX (CàC) DEX (Dist)	1	Instantané	courte		- 3	80
Surin des bas-fonds	3 + DEX (CàC) DEX (Dist)	1	Instantané	courte		- 3	110
Aiguillon subtil	3 + DEX (CàC) 2 x DEX (Dist)	1	Instantané	moyenne		- 3	150
Carreau de la Marasqualitzka	3 + FOR (CàC) 5 + FOR (Dist)	1	½ action	courte		- 2	150
Surin nervuré	2 + DEX (CàC) 2 x DEX (Dist)	1	Instantané	moyenne		- 2	210

Chakrams

Compétence : armes de lancer



Arme traditionnelle emblématique des nomades des plaines, avec la sarbacane. Les chakrams sont répandus dans tout le monde creux. Leur maîtrise demande une certaine dextérité : après un lancer, faire un jet de DEX pour savoir si le chakram revient (difficulté indiquée dans la fiche de l'arme)

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Jet de retour	Init	Touch	Prix
Chakram des plaines	DEX + 1	1	Instantané	moyenne	6			130
Chakram à dent de scie	DEX + 3	1	½ action	moyenne	9			170
Chakram délicat	DEX + 1	1	½ action	longue	6			150
Disque de l'Egide	FOR + 6	1	½ action	courte	9			210
Annelets (N = nombre d'annelets)	DEX + N	1	Instantané	courte	6 + N			130 x N

Javelines

Compétence : projectiles



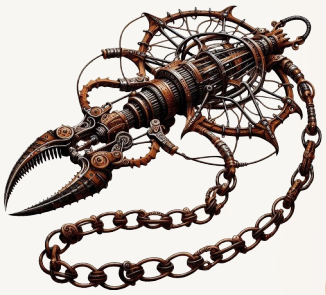
La javeline est la dernière arme traditionnelle du chasseur des Plaines aux côtés de la sarbacane et du chakram. Contrairement aux deux autres, elle nécessite un bras puissant pour être efficace. La javeline est attachée à une corde qui permet de ramener l'arme. Reprendre son arme en main coûte une demie action.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Bonus	Prix
Javeline des plaines	2+FOR	1	½ action	moyenne				3200
Javelot du bourbier	5+FOR	1	½ action	courte				6860
Framée ciselée	3+FOR	1	½ action	moyenne				4720
Javelain lourd	8+FOR	1	1 action	courte				5430
Javeline à propulsion	8+FOR	2	½ action	moyenne				9720



Vertèbres

Compétence : projectiles



Ce nom inquiétant désigne une arme non moins inquiétante composée d'une chaîne et d'un dard à l'extrémité. La vertèbre est une arme difficile à manier mais mortelle entre les mains d'un maître.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Prix
Vertèbre de fortune	FOR + DEX + 1	1	½ action	courte			3290
Vertèbre sophistiquée	FOR + DEX + 2	1	½ action	courte			4720
Vertèbre de cérémonie	FOR + DEX + 3	1	½ action	courte			6150
Vertèbre de la garde royale	(2 x DEX) + 10	1	½ action	courte			12360
Vertèbre Ferrofluide	ESS + DEX + 3	1	½ action	courte			6150

Autres

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Bonus	Matériau	Prix
Arme métamorphe à Essence	(2 x ESS) + 4	1	Instantané	courte	+ 1		Compétence au choix	Unique	11700

Armes mécaniques

Les armes mécaniques consomment de l'énergie, en contrepartie leurs dégâts sont moins dépendantes des caractéristiques de l'utilisateur. Par souci de simplicité, on admet que les munitions sont incluses dans la recharge à énergie.
Lorsque le chargeur indique « Spécial », cela signifie qu'il n'est utilisé que pour l'attaque spéciale. Les attaques normales ne consomment pas d'énergie.

Types d'énergie
Fluide plasmique : 10 ~/ cartouche
Gaz : 30 ~ / capsule
Liquide à haute énergie 80 ~/ capsule

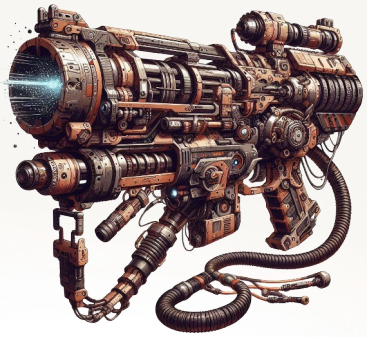
Armes de mêlée



Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Chargeur	Coût de la recharge	Init	Toucher	Compétence	Prix
Pique à percussion	7 +(FOR / 2)	1	½ action	4 attaques	1 fluide plasmique			armes lourdes	1210
Lame mécanique à chaîne dentelée	10 +(FOR / 2)	2	Instantané	4 attaques	1 fluide plasmique	+ 1		armes blanches	1530
Gant à scie circulaire	5 + (FOR / 2)	1	Instantané	3 attaques	1 fluide plasmique			bagarre	470
Gant faucheur	6 + (FOR / 2)	1	Instantané	3 attaques	1 fluide plasmique	+ 1	+ 3	bagarre	770
Pique perforeuse	12 +(FOR / 2)	2	½ action	4 attaques	1 fluide plasmique			armes lourdes	2000
Sécateur à chaîne dentelée	15 +(FOR / 2)	2	½ action	4 attaques	1 fluide plasmique			armes lourdes	4180
Pique à vibration	8 + (DEX / 2)	2	½ action	5 attaques	1 fluide plasmique		+ 3	armes lourdes	590
Griffe à Impulsion	6 + (DEX / 2)	1	Instantané	5 attaques	1 fluide plasmique			bagarre	8700
	Attaque spéciale // Inflige 2 DEG / tour pendant 2 tour après l'attaque (non cumulable)								
Vertèbre Autoguidée	10	1	½ action	5 attaques	1 fluide plasmique		+ 5	projectiles	5230
Piolache Multidimensionnelle	8 + (DEX / 2)	1	Instantané	5 attaques	1 fluide plasmique			armes blanches	12050
	Les dégâts sont appliqués à une seconde cible à une distance moyenne du joueur								
Maillet à ondes	4 + FOR 10 (Spécial)	1	½ action	5 attaques (Spécial)	1 fluide plasmique			armes lourdes	14620
	Attaque spéciale // Ondes (attaque à distance) : portée courte								
Serpe à énergie	12	1	Instantané	5 attaques	1 liquide à haute énergie	+2		armes blanches	5970
Serpe-Fantôme	6	1	Instantané	5 attaques	1 liquide à haute énergie			armes blanches	7460
	Ignore la défense								
Vertèbre gravitationnelle	1 + (DEX / 2)	1	½ action	5 attaques (Spécial)	1 liquide à haute énergie			projectiles	3370
	Attaque spéciale // Manipulation gravitationnelle : + 10 DEG								

Armes à distance

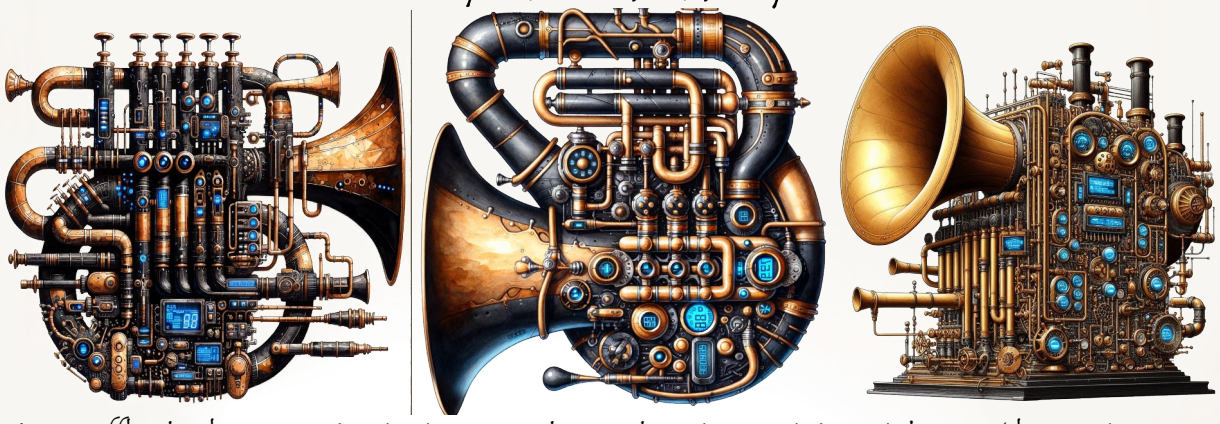
Compétence : armes de tir



Nom	Dégâts	Mains	Dégain.	Portée	Chargeur	Recharge	Init	Toucher	Matériau	Prix
Canon à accélération	6	2	½ action	moyenne	3	1 fluide plasmique			Unique	620
Lance à pyrocombustion	8	1	½ action	longue	3	1 gaz	1 Méthane 2 Varane			1600
Canon à rail	14	2	1 action	très longue	1	1 liquide à haute énergie				490
Empalator	14	2	1 action	courte	2	1 gaz				1430
Bras-Fusil	8	1	Instantané	moyenne	1	1 fluide plasmique				400
Lance-disques	15	2	1 action	moyenne	1	1 liquide à haute énergie				1520
Méca-arbalète	15	2	1 action	longue	1	1 gaz				1690
Canon-épaule	8	1	Instantané	courte	3	1 liquide à haute énergie				1590
Canon-Loupe concentrateur de lumière	10	2	½ action	longue	1	1 liquide à haute énergie		+ 3		1410
	Effet : +5 DEG par attaque successive qui a touché la cible La recharge n'est pas nécessaire tant que la cible est touchée et ne change pas									
Aspirateur Ssosog	15	2	1 action	courte	5	1 liquide à haute énergie				260
Surins à tête-chercheuse	5	1	Instantané	moyenne	1	1 fluide plasmique		+ 8		80
Cracheur-Acide	5	2	1 action	courte	1	1 gaz				390
	1 DEG/tour pendant 3 tours après chaque attaque (non cumulable)									
Canon capricieux	25	2	1 action	moyenne	1	1 liquide à haute énergie		- 5		1080
	Tir secondaire: -10 à l'esquive naturelle de la cible pendant 2 tours									
Charcutier	30	2	½ action	moyenne	3	1 liquide à haute énergie				12910
	Chaque tir rend inutilisable le canon pour 1 tour									

Souffle-douleurs

Compétence : Création artistique



Les souffle-douleurs se présentent comme de grands instruments à vent, bien qu'ils soient moins rutilants. Lorsque leur utilisateur souffle dedans, l'air projeté est puissamment amplifié par la mécanique présente à l'intérieur de tubes. À la sortie, il en résulte une mini tornade qui permet de projeter en arrière les ennemis. Les souffle-douleurs peuvent être utilisés en mode concentré (cible unique) ou en mode élargi (projection en arc de cercle pour cibles multiples devant le combattant).
Il est possible d'insérer dans les souffle-douleurs plusieurs substances afin d'augmenter les dégâts, comme du souffre ou de l'acide, afin de projeter de l'air enflammé, acide, glacial, etc.

Le mode élargi inflige 3 dégâts de moins que le mode concentré. Passer d'un mode à l'autre coûte une demie action.
Les dégâts sont donnés ici pour le mode concentré.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Prix
Souffle-douleur bon marché	2 + CON	2	1 action	courte	+ 2	+ 4	5430
Souffle-douleur supérieur	3 + CON	2	1 action	moyenne	+ 2	+ 5	8330
Souffle-douleur de Tête-qui-tourne	5 + CON	2	1 action	longue	+ 2	+ 6	14300
Souffle-douleur à déviation alternée	8 + CON	2	1 action	courte	+ 3	+ 6	22050
Souffle-douleur à pistons multiples	9 + CON	2	1 action	longue	+ 2	+ 8	25930

Substances utilisables dans les souffle-douleurs

Nom	Bonus	Prix (Pour 10 attaques)
Souffre	+ 2 Dégâts	5430
Acide	+ 3 Dégâts	8330
Ambre liquide	Divise par deux la fréquence d'attaque par tour	14300
Bille en métal	+ 1 Dégâts	22050

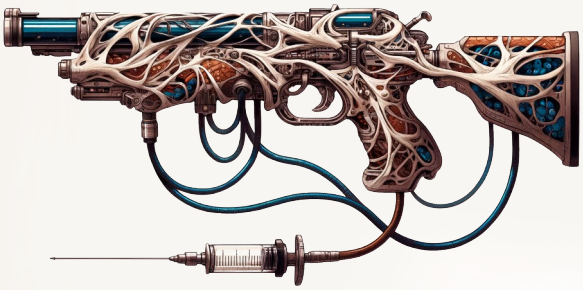
Armes de Sang



Les armes de sang se branchent directement sur le système veineux du patient. L'utilisation des capacité spéciales de ces armes consomme les points de vie de son utilisateur. Les dégâts subis par l'utilisateur ne sont pas réduits par ses diverses protections et armures.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Init	Toucher	Prix
Serpette Balle de sang	2 + (2 x FOR) 8 (Spécial)	1	1 action	+ 1		26290
	Attaque spéciale // Tir à distance: 8 dégâts Portée moyenne Coût : 1PV/attaque					
Serpe à rayon de sang	5 + (2 x FOR)	1	1 action	+ 2		34520
	Attaque spéciale // Tir à distance: 8 dégâts Portée moyenne Coût : 1PV/attaque					
Hémoserpe	8 + (2 x FOR)	1	½ action	+ 2		21080
	Compétence spéciale // Affûtage : +4 dégâts pendant une heure, non cumulable Coût : 1PV					
Hémoserpe de pointe à veinure	10 + (2 x FOR)	1	½ action	+ 2	+1	24710
	Compétence spéciale // Affûtage : +4 dégâts pendant une heure, non cumulable Coût : 1PV					
Serpe vampire	5 + (2 x FOR)	1	½ action	+ 2		17450
	Automédication : +1PV/5 DEG infligés					
Serpe à sangsues	3 + (2 x FOR)	1	½ action		+3	22290
	Automédication : +1PV/5 DEG infligés					
Serpe à émission	6 + (2 x FOR)	1	½ action	+ 2		40700
	Attaque spéciale // Entailles : +10 dégâts / Largeur 3m Coût : 5PV Portée : moyenne					

Armes Céphaliques

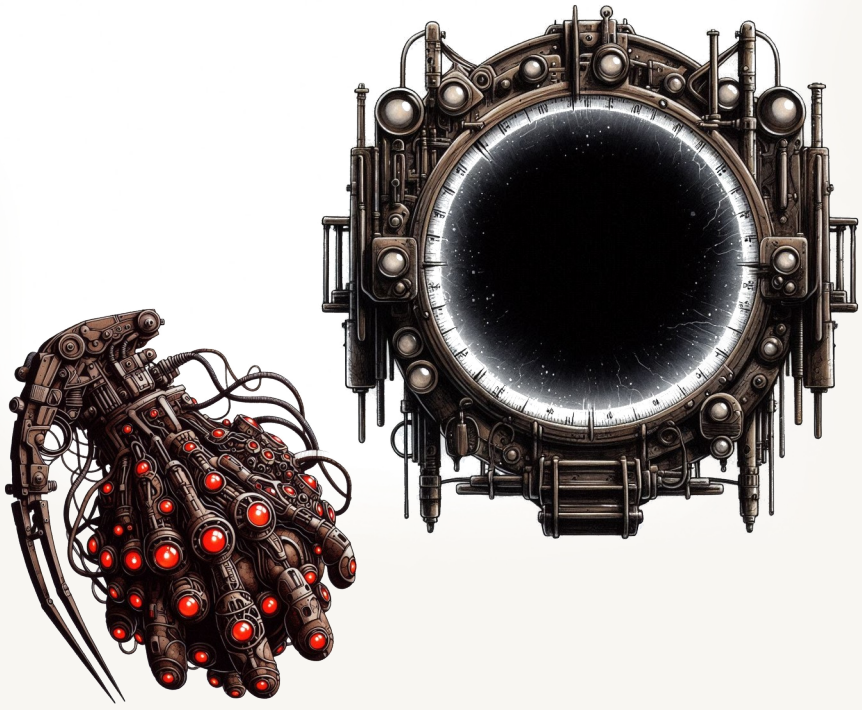


Les armes céphaliques se branchent directement sur le cerveau de son utilisateur et se nourrissent de son activité cérébrale en consommant du liquide céphalique pour dévoiler leur potentiel. Si ces armes se nourrissent trop de vos neurones, vous risquez de perdre des capacités intellectuelles. L'usage de ces armes est déconseillé aux personnes âgées : la régénération de neurones étant amoindrie, les effets sur l'intellect risquent d'être irréversibles.
Note : Les malus disparaissent après une nuit de sommeil.

Nom	Dégâts	Mains	Dégainement	Portée	Init	Toucher	Compétence	Prix
Pique Céphalomotrice	12 + FOR	2	½ action		+ 4		Armes lourdes	30770
	Compétence spéciale // Augmentation des dégâts: DEG x 2 sur le prochain coup Coût : -2 INT							
Piolache céphaloassisstée	8 + DEX	1	Instantané		+ 4	+ 2	Armes blanches	30770
	Compétence spéciale // Augmentation des dégâts: DEG x 2 sur le prochain coût Coût : -2 INT							
Cérébro-tromblon	10 + INT	1	Instantané	courte		+ 5	Armes de tir	49170
	Attaque spéciale // Impulsion : DEG sur une largeur de 5m Coût : -1 INT							
Canon Cerebral	10 + INT	1	½ action	longue		+ 1		50990
	Attaque spéciale // Impulsion : DEG sur une largeur de 5 mètres Coût : -1 INT							
Fusil à altération de réalités multiples	10 + DEX	1	½ action	moyenne	+ 4	+ 4	Armes de tir	65400
	Attaque spéciale // Altération Multi-réalité Ajoute plusieurs cibles à celle initialement visée Coût : -1INT/cible supplémentaire (INT ne peut descendre sous zéro)							
Revolver à échos de réalités	10 + DEX	1	½ action	courte	+ 4		Armes de tir	53050
	Attaque spéciale // Échos de réalité Les DEG infligés par cette attaque sont affligés les deux tours suivants Coût : -1 INT							

Équipement divers (matériau unique)

Nom	Effet	Compétence	Portée de lancer	Prix
Main-grenade à N doigts	Paralyse les cibles dans un rayon de 5m autour de la bombe pendant N minutes	projectiles	courte	N x 20
Grenade à trou noir	Attire les cibles dans un rayon de 5 mètres et inflige 20 DEG	projectiles	courte	500
Disque d'exil	Téléporte la cible quelques mètres plus loin	projectiles	courte	200
Bougie à Essence	Double le coût en PE des sorts dans un rayon de 5 mètres autour de la bougie			200
Brouilleur d'Essence	Rend inutilisables les sorts dans un rayon de 10 mètres			1000
Huile vitrifiante protectrice	+1 protection à une armure pendant un jour			300
Crâne hurleur	Fait partir les animaux et humains facilement impressionnables qui le voient		courte	40
Écran de Ssosog	Éloigne d'un cran la distance entre deux personnages situés de part et d'autre de l'écran. (Courte → Moyenne, Moyenne → Longue, Longue → Très Longue)		courte	900



Armures et protections

Rappel : les armures lourdes infligent -2 à l'esquive (naturelle ou non) et divisent par deux la vitesse de course. Il n'est pas possible de nager en armure lourde.
Chaque armure présentée ici en dehors des vestes est un ensemble complet couvrant tout le corps y compris la tête. Il est possible d'ôter une pièce en échange d'une perte d'un point en Défense.

Nom	Protection	Type	Bonus	Matériau	Prix
Veste de peau de mutant	1	légère		Unique	290
Veste de racines	1	lourde		Unique	170
Armure de chitine	2	légère		Unique	960
Plates de métal Mutant	2	lourde			760
Plastron des Boucanniers	3	lourde			1710
Cotte de mailles cybernétique	3	légère			2010
Armure tribale des profondeurs du sud	2	légère	DEG + 2 lors d'une attaque		2010
Carapace d'écrans	4	lourde			3140
Manteau tissé de câbles sauvages	4	légère			3820
Jaquette de Dieu (Pour Dieu uniquement)	2	légère	+ 1 CHAR et compétence affiliées		2330
Plastron de Dieu (Pour Dieu uniquement)	6	lourde			9000
Toge chamanique des plaines	1	légère	+ 1 ESS et compétence affiliées		1570
Ensemble à escaliers sorciers	+ESS	légère			9000
Armure tribale des déserts mécaniques	3	lourde	DEG + 3 lors d'une attaque		4560
Panoplie de radiateurs volants avec bulle de plasma protectrice	5	légère			6780
Harnais de mini-portes cracheuses ceinturées de cloportes caparaçonnés	4	lourde	+ 1 CHAR et compétences affiliées DEG + 2 lors d'une attaque		2670
ExoGolem	5	légère	+ 1 Init. + 2 FOR, CONS, PER		30000
ExoGolem abîmé	3	légère	+ 1 Init. + 2 FOR, CONS, PER		30000
Gambison rembourré à l'encens anti-Essence	1	légère	Double le coût des sorts dans un rayon de 10m autour	Unique	2670
Maille à annulation de vélocité	2	légère	DEG / 2 sur les attaques à distance		1710
Cage blindée	8	lourde	- 4 Init.		10480
Armure articulée à Ultratendeurs	4	légère	+ 2 DEX		11220
Coque MédiGolem	2	lourde	+ 2PV / tour		1440
Cotte de l'Égide	5	lourde			6040
Ensemble à technologies de pointe	4	légère			3820
Méca-Armure à vapeur	3	lourde	+ 2 Esquive naturelle		2670
Maille d'altération de réalité	2	légère	Ignore la prochaine attaque contre une action		2670
Armure à vibration	3	lourde	Compétence : + 3 Protection contre 1/2 action, une fois par tour		3440

Pour en savoir un peu plus...

- Veste de peau de mutant

La peau de mutant étant particulièrement épaisse et résistante, elle leur est parfois arrachée afin d'en fabriquer des vêtements.

- Veste de racines



Utilisée par les nomades, les aventuriers peu fortunés ou ceux qui n'en feront pas souvent usage. Les racines des plantes du monde creux sont assez souples pour être tissées et former une protection satisfaisante à moindre coût. En revanche, pour être efficace, l'assemblage doit être épais et donc lourd.

- Armure de chitine



Les insectes géants sont légion dans le monde creux. Les forgerons qui parviennent à se procurer des morceaux de cadavres peuvent en faire de superbes pièces d'armures.

- Plates de métal Mutant

Le métal raffiné par les méthodes traditionnelles Mutantes du monde creux trouve toujours grâce aux yeux des Yfrans et remporte un grand succès.

- Plastron des Boucanniers

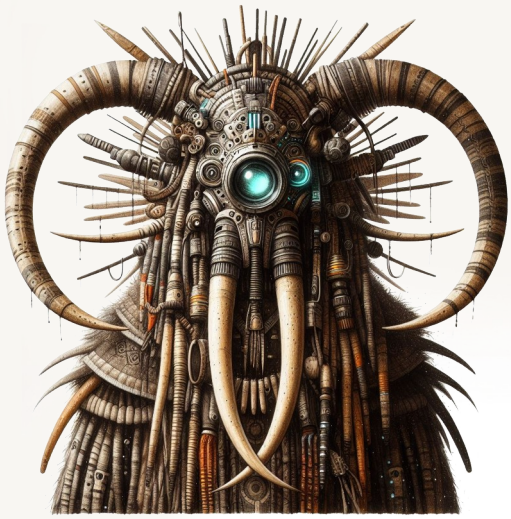
Cette armure a été spécialement mise au point pour la garde de Boucan, elle offre une bonne protection
dans les combats rapprochés des ruelles de Boucan.

- Cotte de mailles cybernétique



On n'arrête pas le progrès, la cybernétique permet de mettre au point des mailles mouvantes qui détectent les attaques et se placent au bon endroit rapidement.

- Armure tribale des profondeurs du sud

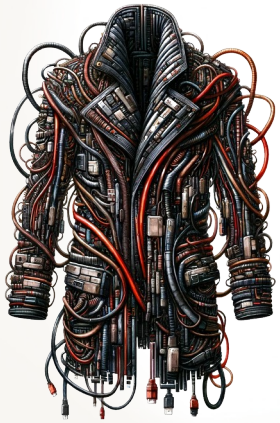


Couverte de nombreux pics, cette armure est particulièrement redoutable. Il devient très risqué de vous affronter.

- Carapace d'écrans

Un écran cathodique blindé et auto-alimenté, doté de caméras, pouvant cracher un rayon lumineux affaiblissant les chocs, c'est une bonne idée et c'est novateur. Mais couvrir toute une armure avec ça c'est un peu lourd.

- Manteau tissé de câbles sauvages



Le câble sauvage est un dangereux prédateur, mais une fois dompté et tissé avec quelques centaines de ses compères autour de l'armature d'un manteau, il peut s'y plaire et on obtient alors une armure étonnamment performante.

- Jaquette de Dieu

Les jaquettes fabriquées par les Dieux sont de formidables assemblages de pièces de haute couture, doublées d'une protection en matériaux résistants presque invisible. Ornées des plus beaux bijoux, elles suscitent l'admiration et sont prisées par la haute société du monde creux.

- Plastron de Dieu

Le savoir-faire des forgerons Dieux impressionne toujours les peuplades du monde creux. Grâce à des matériaux trouvables uniquement sur le Cocon, ils sont à même de fabriquer des armures exceptionnelles.

- Toge chamanique des plaines

Cet ensemble protecteur permet à la fois de se protéger des intempéries, vents toxiques et spores et de bénéficier d'enchantements chamaniques propices à l'usage de la magie. N'a pas besoin de cape de protection.



- Toge chamanique des villes



Cet ensemble protecteur ne suffit pas pour partir en toute sécurité dans les plaines, mais offre des enchantements chamaniques extrêmement puissants qui transformeraient un débutant en champion de la magie. Contient déjà une cape qui ne doit pas être couverte et ne peut donc pas être cumulé à une cape.

- Ensemble à escaliers sorciers

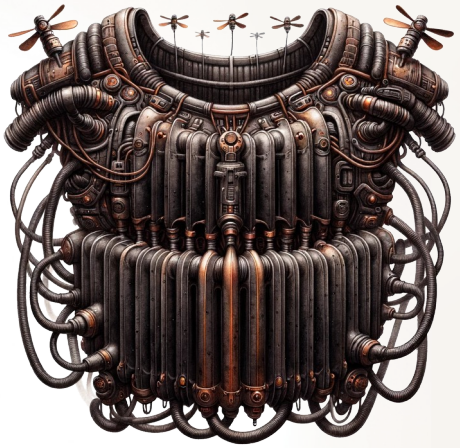


Ses escaliers sont animés par l'Essence du porteur sans effort et se dressent pour protéger des coups ; forcément, plus le porteur a une Essence élevée et meilleure est la protection. Tient compte de tous les bonus qui peuvent être appliqués à l'Essence du porteur.

- Armure tribale des déserts mécaniques

Constituée de morceaux de carapace, de pics bordée d'une substance corrosive, cette armure fait de vous un véritable danger public.

- Panoplie de radiateurs volants avec bulle de plasma protectrice



Les radiateurs, très lourds au demeurant, se font totalement oublier grâce à leurs hélices qui leur permettent de planer autour du porteur. Ensemble, ils matérialisent une bulle protectrice en plasma qui interrompt la plupart des attaques.

- Harnais de mini-portes cracheuses ceinturées de cloportes caparaçonnés

Ce harnais est entièrement couvert de petites portes desquelles s'échappe un liquide hautement acide qui peut causer de lourds dégâts. Derrière chaque porte grouillent des dizaines de cloportes, dont l'armure extrêmement résistante vous fera bénéficier d'une protection à toute épreuve. Les cloportes peuvent parfois bondir et se mettre à ronger l'ennemi, ce qui vous rend difficile à approcher sans danger.
Par contre ça ne vous rend pas très sexy et les gens ont peur de s'approcher de vous.



Autres protections



Nom	Protection	Bonus	Note	Prix
Masque de voyageur des plaines			Protège des vents toxiques et spores, peut se greffer sur le casque d'une armure	50
Masque caparaçonné des plaines	+1 Protection contre les coups portés à la tête		Protège des vents toxiques et spores, peut se greffer sur le casque d'une armure	500
Masque de gradé	1	CHA + 1		1190
Visière phosphorescente		+ 1 Toucher dans la nuit ou l'obscurité	À greffer sur un casque	50
Visière globulaire phosphorescente		+ 1 Toucher dans la nuit ou l'obscurité Permet de connaître les points de vie de la cible	À greffer sur un casque	170
Visière-Golem de combat		+ 1 Init. + 1 Toucher		170
Cape de protection			Permet de protéger les armures contres les tempêtes	50
Cape de racines	+1	- 2 Init.	Permet de protéger les armures contres les tempêtes	100
Cape perforée à bulles de gradé		FOR + 1 Contre un sort possibilité de faire un jet de CONS, en cas de réussite les dégâts sont convertis en PE		670
Cape de mécatentacules	+1	2 DEG / tour automatiquement à toute cible proche		760
Cape antigravité		Permet à son porteur de léviter à 1m au dessus du sol, annule les dégâts de chute		170
Cape à réaction		+ 1 DEX + 2 Init.		170
Gri-gri chamanique	+1 Protection contre, au choix: feu, acide, poison, glace, spores		Cumulable jusqu'à 3	120
Bracelet à ailes arachnoïdales propulsées		+ 1 Init.	Cumulable jusque 2	120
Scaphandre à racines oxygénées	+1	Permet de respirer 2h en milieu aqueux et d'être insensible aux niveaux de pression		760

Les matériaux du Monde Creux

Que ce soit dans la construction de bâtiments ou dans la forge d'armes et d'armures, les habitants du Monde Creux ont des matériaux favoris.

Les matériaux sont utilisés dans la fabrication d'équipements. Le prix de l'équipement et ses caractéristiques varient en fonction du matériau employé. Tous les équipements listés dans ce livre sont donnés pour un matériau dit « de base » en métal de moyenne qualité.
Il est donc possible de proposer aux joueurs ces mêmes équipements dans des matériaux différents, ce qui influencera leurs prix et leurs caractéristiques.

Métal

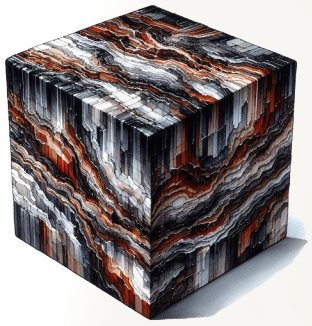


On en trouve en abondance dans le Monde Creux et de toute sorte : cuivre, fer, argent, étain ou plomb, il en pousse partout et il suffit de se baisser pour en cueillir. Les métaux sont très présents dans l'architecture du Monde creux : servant de toit, de façade, d'armature ou de porte voire de mobilier, ils sont utilisés partout. La plupart des armes et des armures bon marché sont faites de métal. Comme pour la chitine, il en existe de plusieurs qualités. Les mauvais métaux, caractérisés par la présence de rouille et une absence de propriété physique intéressante se vendent en général 50 larves le mètre cube (très bon marché).
Les métaux de qualité n'ont aucune propriété physique notable mais sont en excellent état et n'ont été contaminés par aucune maladie, comme la rouille ou la bulboïde qui les ramollit et les déforme. Ils se vendent 150 larves le mètre cube (pas trop cher).
Les métaux supérieurs sont des métaux de qualité qui possèdent des propriétés physiques intéressantes : ils sont insensibles à la chaleur, dégagent de la lumière ou réagissent aux émotions. Leur prix est bien plus élevé, environ 1000 larves le mètre cube (cher).
Symboliquement, le métal représente la nature.

Métal de basse qualité :
Prix de la fabrication : -300 ~
Sur arme : -1 dégâts
Sur armure : -1 protection

Métal de grande qualité:
Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x2
Sur arme : +2 dégâts
Sur armure : +2 protection

Obsidienne



C'est une des roches les plus solides du Monde Creux. De couleur noire ou rouge foncé et veinée, elle est couramment utilisée pour faire les fondations des maisons. On s'en sert également comme matière première pour tout ce qui est construction de coffre fort car elle est solide et résiste même à l'épreuve des meilleures perceuses et des produits chimiques.

L'obsidienne est bien sûr utilisée dans la confection d'armes blanches et d'armures. Ces dernières sont cependant très lourdes et ne peuvent être utilisée que par les guerriers les plus solides, mais elles compensent par leur grande solidité. Le coût de cette roche est d'en moyenne 1000 larves le mètre cube (cher).
L'obsidienne est traditionnellement le symbole de la dureté.

Prix de la fabrication : identique au prix d'origine pour arme, +1000 ~ pour armure
Sur arme (arme blanche uniquement) : change le score de dégat de DEX, par de la FOR
Sur armure légère : passe en lourde et +1 Protection
Sur armure lourde : -2 esquive naturelle et +1 Protection

Ambre



Traditionnellement utilisée par les Nomades des Plaines, l'ambre est une pâte fabriquée à partir de la résine des arbres des Plaines à l'aide d'un procédé complexe et jalousement gardé. Une fois récupérée dans la nature, on l'étend sur des filets, ce qui permet de fabriquer des fenêtres fantaisistes, des bijoux ou encore des armures qui compensent leur faible résistance par leur exceptionnelle légèreté. Les plus habiles forgerons arrivent même à fabriquer des lames. Ces objets peuvent être achetés auprès des Nomades pour environ 300 larves le mètre cube (moyennement cher). L'ambre est traditionnellement le symbole du voyageur.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet, -500~ pour armes lourdes
Sur arme lourde : la transforme en arme blanche, -2 dégâts
Sur armure lourde : passe en armure légère et -1 Protection
Sur armure légère : -1 Protection et +1 esquive

Ivoire



L'ivoire est très prisée par les riches familles du Monde Creux : récoltée par les plus grands chasseurs au péril de leur vie en affrontant les plus redoutables prédateurs, ils finissent souvent en objets décoratifs ou en bijoux. Les guerriers les plus fortunés sauront apprécier la légèreté, la solidité et l'élégance des armes et armures d'ivoire. Un tel matériau est uniquement ouvragé par les plus grands artisans de Boucan et nécessite un équipement spécial pour être traité. Ce sont bien entendu des objets hors de prix : 10 000 larves le mètre cube (extrêmement cher). L'ivoire est traditionnellement le symbole de la qualité.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x 10
Sur arme : dégâts +5
Sur armure : protection +5

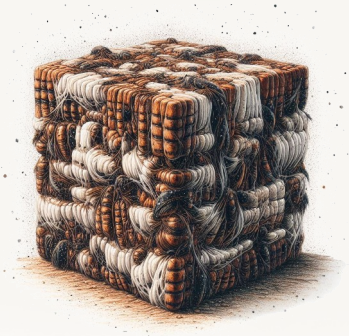
Fumée



La fumée à l'état naturel n'est pas un matériau utilisable, mais les puissants chaudrons des experts alchimistes de Têtes-qui-Tournent ont permis la mise au point d'une fumée solide facile à exploiter. La fumée ainsi configurée reste un matériau légèrement poreux, mais offre de magnifiques volutes figées très décoratives. Sa porosité permet également de fabriquer des armes jetables, qui laissent sur la peau de l'adversaire une partie d'elles-mêmes. La fumée laissée redevient alors volatile et peut étouffer ou aveugler l'adversaire. On en trouve pour 50 larves le mètre cube.
La fumée est, dans la tradition yfranne, le symbole de la liberté.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet
Sur arme : Change le modificateur de dégâts FOR en DEX

Chitine



Les habitants du Monde Creux ont rapidement compris comment tirer parti de toutes les créatures insectoïdes qui peuplent les Plaines. Leur chitine est utilisée partout, il s'agit du deuxième matériau le plus utilisé après le métal : comme tuiles, comme meubles, comme portes. La diversité de leurs formes couplée au talent des artisans leur permet d'en faire à peu près n'importe quoi. Elles sont solides et isolent bien du froid. Les armes et armures de chitine sont très répandues : d'un poids raisonnable, suffisamment résistantes et d'un aspect redoutable, elles ont trouvé leur place dans le cœur des habitants du Monde Creux. La chitine est, pour sa variété la plus commune, assez bon marché : 100 larves le mètre cube (bon marché). Cependant il existe plusieurs qualité de chitine et les plus rares atteignent les 2000 larves le mètre cube. (très cher). Traditionnellement, la chitine est le symbole de l'animal.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x 1,5
Sur arme : dégâts +1
Sur armure : protection +1

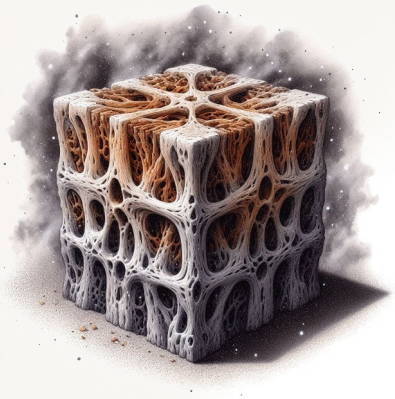
Bois



Aussi étonnant que cela puisse paraître, il n'y a presque rien de plus rare et de plus précieux que le bois dans le Monde Creux. Il est très difficile d'en trouver au milieu de ces étendues de métal, de roches et de poussière, il est même étonnant que le Monde Creux puisse contenir du bois. Mais le bois n'est pas seulement prisé pour sa rareté, on en fait des armes très efficaces capables de percer les armures les plus résistantes : les grands guerriers nomades qui possèdent une lance de bois enchantée par un chaman ont laissé leur marque dans l'histoire en terrassant des monstres infernaux grâce à la puissance de leur arme. Le bois est un matériau incassable et très sensible à l'Essence. Les artisans capables de sculpter du bois se comptent sur les doigts d'une main car il faut détenir un grand talent dans l'art de l'Essence pour pouvoir altérer et transformer le bois, sans quoi il refuse de se plier aux outils. Seules les plus grandes fortunes peuvent se permettre d'acquérir un meuble, un bijou, une arme ou une armure de bois. Son prix est aux

alentour du million de larves pour le mètre cube.
Symboliquement, le bois représente la perfection.
On ne fabrique pas les armes en bois, c'est trop cher.

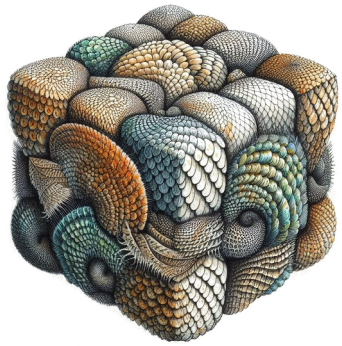
Os



L'os est très répandu dans le Monde Creux. Les crânes et les vertèbres d'animaux peuvent servir comme bijoux ou comme meubles bien entendu mais les habitants de Têtes-qui-tournent on trouvé une autre méthode plus astucieuse de tirer parti des ossements. Ils réduisent ces derniers en poudre et les mélangent à une mixture dont ils gardent jalousement la recette afin de former une pâte qui sera travaillée pour lui donner forme. Une fois complètement séchée, elle devient dure et solide comme de la roche et il est impossible d'y retoucher. Contrairement à la pierre et aux métaux qui donnent des constructions très anguleuses, cette pâte d'os permet des formes aux nombreuses courbes qui caractérisent si bien Têtes-qui-tournent. La pâte d'os est utilisée dans tous les domaines, de la construction de bâtiments à la forge d'armes et d'armures. Son prix est d'environ 500 larves le mètre cube (un peu cher). L'os est traditionnellement le symbole de la vie.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet
Sur arme : -1 dégâts, +1 toucher
Sur armure : -1 protection, +1 esquive

Écailles



Bien qu'il soit plus aisé de récolter de la chitine que des écailles dans le Monde Creux, elles sont largement utilisées, non seulement pour les toits, mais également comme tables ou bureaux. Il est très difficile de tailler et de sculpter une écaille, cependant on trouve des artisans doués capables de faire des bijoux, des armes ou des armures en écailles. À peine plus chères que la chitine, on peut en trouver pour à peine 200 larves le mètre cube (pas très cher) mais leur utilisation pour renforcer l'équipement est chère. Traditionnellement, les écailles symbolisent la défense.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x2
Sur arme : +2 initiative
Sur armure : +2 initiative

Xuféore



Le Xuféore, ou la Roche-Dieu, est la roche qui constitue la majeure partie du Cocon. Les rumeurs racontent que cette dernière vient du monde d'origine des Dieux, ce qui explique pourquoi on ne trouve cette dernière que dans le Cocon. Les rares Yfrans à y avoir accès sont les moines de Fort-Ferveur. Seules les personnes les plus influentes peuvent se permettre de construire leur maison en Xuféore. À titre d'exemple, le Palais de Fort-Ferveur qui fait le lien entre le Cocon et le Monde Creux est construit en Xuféore. Mais les Dieux ne se séparent pas aisément de leurs précieuses pierres et il n'y a que les membres les plus éminents et les plus glorieux qui ont droit à des cargaisons de Xuféore en échange de services exceptionnels. Cette pierre d'une grande beauté est très solide et diffuse une légère lueur apaisante. On dit que lorsque l'on tend l'oreille, on

peut entendre des voix d'un autre temps et des chants mélancoliques venus d'un autre monde... Il est impossible d'acheter du Xuféore. Le Xuféore est le symbole des Dieux.
On ne fabrique pas les armes en xuféore.

TERGON



Ce matériau est comparé à tort à de l'or mais tout comme le Xuféore, le Tergon se trouve uniquement dans le Cocon. Surnommé le Vif-or, il a jadis été utilisé par les Dieux forgerons pour créer les portails, les lustres, les arches et autres magnificences qui ornent le Cocon. Aujourd'hui encore il est utilisé pour équiper les Dieux dans leur croisade dans la Faille. Ces armes terrifiantes sont également données aux moines de Fort-Ferveur afin de protéger l'entrée du Cocon des invasions extérieures. Le Tergon coule d'une fontaine au centre du Cocon et seuls l'habileté et le savoir des forgerons Dieux leur permettent de transformer ce liquide en une matière solide. On dit du Tergon qu'il est le sang du Cocon. Une fois solidifié, une aura semble émaner de l'objet et on jurerait voir de la lumière ruisseler dessus. Bien qu'il soit possible d'acheter des bijoux et des armes en Tergon au marché noir, il est impossible de se procurer du Tergon pur car il est réservé aux Dieux et personne ne sait comment le forger en dehors des Dieux. Le Tergon est un symbole d'immortalité.

Renforcement accessible uniquement aux Dieux et dans le Cocon
Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x2
Sur arme : dégainement plus rapide d'une demie action
Sur armure : l'armure lourde est considérée comme légère

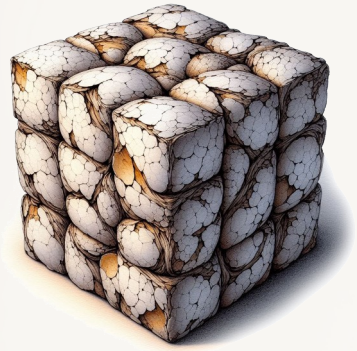
AMISCITINE



L'Amiscitine, aussi dit Diable-Sable, est un sable enchanté que l'on trouve dans la moitié sud des Plaines. D'aspect semblable au sable ordinaire, il diffère cependant par la présence de grains noirs qui refusent de s'agglutiner et lui donnent un aspect moucheté. Nul ne sait d'où provient réellement l'Amiscitine, elle doit son surnom de Diable-Sable du fait qu'il se rigidifie et se solidifie lorsqu'on lui donne du sang à boire.
Les murailles qui entourent Sbarurn-ville sont faites d'un unique bloc de Diable-Sable nourri du sang de milliers d'habitants. Cependant, sans recourir à un massacre, il est possible de se procurer du mobilier ou des équipements en Amiscitine voire, si la patience vous le permet, de construire une maison en briques d'Amiscitine.
Il vous en coûtera 300 larves le mètre cube, qui rétrécira une fois rendu compact par l'offrande de sang, et bien plus encore si vous demandez à un artisan de vous fabriquer un objet (relativement cher).
Dans la tradition, l'Amiscitine représente le guerrier.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet
Sur arme : dégâts +3, dégainement plus lent d'une demie action.
Sur armure : protection +3, si armure légère elle est considérée comme lourde, si armure lourde -3 en Initiative

Coquille d'œuf



Bien entendu, on ne parle pas ici d'une fragile coquille d'œuf de poule. Il existe une multitude d'œufs dans le monde creux, dont certains peuvent être très solides, et dont la texture extérieure peut varier sensiblement.

La coquille d'œuf est considérée comme un matériau élégant et noble, décoratif et agréable au toucher. Il peut servir pour les pièces d'armure car il est léger et résistant, mais il dispose toujours d'un point sensible, cassant, qui lorsqu'il est attaqué provoquera le morcellement de l'équipement complet, qu'il faudra alors réparer sans quoi celui-ci pourra facilement tomber en miettes et n'offrira plus de protection satisfaisante.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x3

Sur arme : attaque +1, protection +1, initiative +1

Sur armure : protection +5, disparaît si succès critique de l'attaquant et nécessitera une réparation pour être à nouveau utilisable (compétence Bricolage).

Racines



Les racines constituent un matériau relativement déprécié dans le monde creux du fait de leur aspect salissant. On les utilise notamment pour surélever les habitations dans les zones où le terrain est sensible. Lorsque le climat est aride, utiliser des murs en racines est un bon moyen de disposer d'un logement très sûr. Les racines sont bon marché et se trouvent facilement, à 30 larves le mètre cube.

Les vêtements en racines sont couramment utilisés par les aventuriers peu fortunés car ils sont protecteurs et plutôt légers, même s'ils peuvent gêner les mouvements et nuisent à la souplesse. En revanche, n'espérez pas séduire quiconque avec un attirail de ce type.

Dans la tradition yfranne, les racines sont le symbole de l'union.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet

Sur arme : +1 attaque, -1 Initiative

Sur armure : +2 protection, -1 en Charisme et compétences associées

Matière étrange



Provenant des Affamés, les créatures de la Faille, la pâte de la Faille possède des propriétés étonnantes. Son utilité est situationnelle : elle entre comme en résonance avec les autres créatures de la Faille, mais aussi les créatures du Paradis et celles que l'on peut trouver dans les profondeurs des parois du monde creux. Y a-t-il un lien entre ces différents endroits ? Impossible à dire. De plus, la pâte de la faille dégage une légère lueur phosphorescente blanchâtre, comme les créatures dont elle provient, ce qui éclaire très légèrement autour d'elle, mais rend visible celui qui l'utilise. Elle est considérée comme le symbole du mystère et de l'incompréhension.

Prix de la fabrication : prix d'origine de l'objet x2

Sur arme : attaque +3 contre créatures de la Faille, du Paradis ou des profondeurs des parois, rend visible de nuit et éclaire très légèrement.

Sur armure : protection +3 contre créatures de la Faille, du Paradis ou des profondeurs des parois, rend visible de nuit et éclaire très légèrement.





Remarque : concernant les règles pour l'apprentissage des sorts, voir p. 95 (à la création de perso, p. 101).

Le coût en Points d'Essence est de 6 par niveau de sort.

Niveau 1

Teinture Occulte

Le lanceur de sorts choisit une couleur : la surface ciblée est prend cette couleur, pouvant aller jusqu'à 5 mètres carrés. Il est possible de changer les inscriptions d'une enseigne avec ce sort, ou de réaliser un tableau

instantanément par la magie (faire un jet de Création artistique dans ce cas pour connaître la qualité du résultat).
La cible peut être une personne, un objet, ou une partie d'une personne ou d'un objet, voire d'un bâtiment.

Attrape-moi si tu peux
Le lanceur obtient durant ESS minutes le pouvoir de courir sans s'essouffler. Une fois que le sort s'achève, il en paie cependant le prix par un rythme cardiaque anormalement accéléré pendant la même durée, qui peut provoquer une crise chez les plus sensibles.

Appel à la Source
Le lanceur de sort fait un jet d'ESS à 2. S'il est réussi, une petite source de liquide potable se formera aux pieds du lanceur de sort, qui pourra le désaltérer lui et ses compagnons. La source disparaît après avoir été consommée ou après quelques heures. Si le jet échoue, le liquide n'est pas potable et le boire revient à s'exposer à des maladies.

Instrumentalisation
L'instrumentalisation vous permet de jouer d'un instrument de votre choix avec votre simple voix. Plus besoin d'acheter un piano, votre voix suffira. La qualité de l'instrument dépend d'un jet de dé. En cas d'échec critique, l'instrument produit des sons horribles qui vrillent les oreilles de ceux qui l'entendent et les déconcentrent. Le charme cesse au bout de ESS minutes durant lesquelles le lanceur de sort ne peut pas parler, mais peut mystérieusement continuer à lancer des sorts.

Défissurage
Le défissurage comble les fissures qui auraient pu apparaître sur le mur de votre maison, sur votre arme ou vos carreaux. Plus la fissure est importante et plus le jet d'ESS nécessaire pour la combler sera difficile.

Désémoussage
Le lanceur de sort peut redonner tout son tranchant à une arme et passant sa main dessus. Le gain de dégâts est laissé à l'appréciation du maître du jeu en fonction de l'usure de la lame.

Rayon d'Essence
Le projectile magique permet au lanceur de sort de manipuler son environnement pour envoyer un projectile sur l'ennemi. Le rayon peut être élémentaire (élément au choix) si le lanceur le souhaite, à condition de réussir un jet à 3. Les dégâts sont de ESS+INT.

Danse Chamane
Le personnage fait un jet de ESS + DEXT. Toutes les personnes qui regardent le personnage pendant qu'il exécute la Danse Chamane sont hypnotisées et ont une intelligence inférieure au jet -4 ne réagissent plus à ce qui se passe autour d'eux.

Invisibilité par Hypervibration
Le personnage fait un jet de ESS + DEXT. S'il réussit un score à 5, il se met à vibrer à très grande vitesse et devient invisible à toute personne d'un niveau de dangerosité inférieur à 5. L'invisibilité disparaît si le joueur porte une attaque ou après ESS minutes.

Vague de désordre antimécanique
Tous les appareils plasmotroniques sur un périmètre de ESS mètres se mettent à fonctionner de façon étrange pendant quelques minutes. Si le lanceur de sorts réussit un jet à 6, ces appareils sont détruits.

Éclat de magie Ongal
Le sort fait apparaître sur l'arme de son lanceur une paroi magique qui explose à chaque fois qu'elle subit un choc. Cette paroi magique reste en place pendant ESS tours et inflige +1d6 dommages magiques à chaque attaque.

Apparition de la Fosse
L'apparition de la Fosse semble faire s'ouvrir le sol sous les pieds de la victime. En réalité, une portion de sol se désintègre totalement, faisant tomber la cible dans un puits étroit

duquel elle aura du mal à sortir. La Fosse est d'une profondeur de ESS mètres avec un maximum de 4 mètres. La chute ne peut pas tuer la cible, elle restera donc prisonnière, peut-être handicapée, mais vivante.

Secours in extremis du Bambeladouhim

Lorsqu'on lance le secours in extremis du Bambeladouhim, le Bambeladouhim sort de nulle part pour intercepter votre chute. Son corps mou et soyeux vous garantit un atterrissage indolore et sûr.
L'identité de l'auteur de ce sort et du Bambeladouhim fait partie des grandes questions du Monde Creux.

Rayon lumineux

Lorsque le lanceur de sort utilise le rayon lumineux, ses mains ou ses bouches (selon son choix) deviennent des sources de lumière qui éclairent l'environnement sur 5 mètres environ et ce durant ESS heures (le lanceur du sort peut décider de mettre un terme à son sort à tout moment).

Aspire-eclat

Aspire-éclats attire toutes les lumières dans un rayon de ESS mètres vers le lanceur de sort. Ces dernières sont soient avalées par le lanceur du sort soient s'étouffent dans sa main. Le résultat et le même : toute les sources de lumière dans un certain rayon seront éteintes. Le lanceur de sort peut ensuite les recracher pour éblouir son entourage lorsqu'il le souhaite, l'éblouissement étant proportionnel à la quantité de lumière aspirée.

Niveau 2

Apparition soudaine de l'obscurité

Une fois ce sort lancé, une obscurité pesante s'abat sur une zone de 3 x ESS mètres étouffant toute source de lumière et rendant tout les personnages présents dans cette zone aveugles, y compris le lanceur de sort lui même, durant ESS minutes. L'obscurité fonctionne même en extérieur, même s'il n'y avait pas de source de lumière proche. Le sort ne retire pas les lumières mais ajoute de l'obscurité, qui les étouffe.

Vomissure de xofgils.à diodes électroluminescentes

Le lanceur de sort sacrifie un point de vie par xofgils serpentiformes qu'il désire appeler. Il va se tordre de douleur en vomissant ces derniers, de toutes tailles et de toutes couleurs. Le chiffre donné par un jet de dé indique leurs points de vie, les dégâts par minute du poison et leur dextérité/esquive naturelle.
Attention toutefois, les xofgils une fois vomis n'attaquent pas forcément les adversaires du joueur. Il doit encore… Les commander, les menacer ou les persuader, sans quoi ils feront leur vie sans se préoccuper du joueur. Le lanceur est connecté mentalement à eux, par conséquent il communique avec eux par télépathie. Le jet de difficulté pour en faire ses alliés est à 2 +1 par créature appelée (à utiliser avec la compétence choisie).

Télékinésie

Le lanceur du sort peut, grâce à la télékinésie, soulever et déplacer de petits objets à distance. La limite des objets compatible est déterminée par le fait que le lanceur de sorts devrait pouvoir les soulever à mains nues. Une fois qu'il l'a soulevé, le lanceur du sort peut déplacer l'objet à sa guise et sans effort sur une distance de ESS mètres (il est possible de se déplacer pendant le sort), sans toutefois pouvoir en faire un projectile.

Jet d'acide corrosif

Le lanceur de sort projette un jet d'acide par la bouche (jet unique et concentré) ou par les doigts (jets multiples) qui dissout lentement tout ce qu'il touche. L'efficacité de la

corrosion est déterminée par l'ESS du lanceur de sort. Ce dernier pourra choisir de l'utiliser en combat ou bien sur des murs ou des serrures par exemples. Dans tous les cas le Maître du Jeu décidera si la corrosion est suffisante pour attaquer complètement tel matériau. La portée est de 20 mètres.
Si le jet touche la peau d'un personnage, les dégâts seront seront de ESS+1 par tour (avec un minimum de 2) durant ESS/2 tours.

Parachute mystique.
Le parachute mystique permet à la cible de planer pendant ESS minutes. Durant le vol, elle peut utiliser les forces du vent, comme si elle avait un véritable parachute, pour se diriger. Lorsque le sort prend fin, il est possible d'en enchaîner un autre immédiatement pour éviter de finir écrasé, le coût en point d'âme en sera doublé.

Arrêt momentané du Temps
Une fois le sort lancé, le temps s'arrête. Comme il s'agît d'un sort de Niveau 2, vous vous doutez bien que ce ne sera pas aussi génial que ça. Si le temps s'arrête, il s'arrête pour tout le monde, le lanceur de sort compris. Dans cette dimension où le temps est figé, il lui est néanmoins possible de réfléchir, et de bouger les yeux et d'user de télépathie s'il en est capable. Pratique pour gagner quelques minutes lors d'une situation de crise.

Lit de l'inopiné
Ce sort invoque un lit adapté à la fatigue de la cible. Il est chauffé, fait fuir les insectes et les prédateurs et peut bercer le dormeur. Attention cependant, le lit de l'inopiné n'est à disposition que durant ESS heures, passé ce délais, il vous éjectera et s'en ira. Le lit de l'inopiné de protège pas des brigands, qui savent le démonter ou l'ouvrir. Certaines des plus intelligentes ou puissantes bestioles en sont aussi capables.

Grâce de Morf Nellaf

Morf Nellaf était un Yfran qui n'avait de repoussant que le nom. Il se plaignait sans cesse du temps qu'il devait passer à mettre sa beauté en valeur. Il a donc inventé ce sort qui vous lave, vous coiffe, vous unit le teint, rend vos yeux plus brillants et vifs et redonne de l'éclat à vos lèvres. La Grâce de Morf Nellaf repasse même les plis de vos vêtements. idéal pour arriver frais à un rencard lorsqu'on est en retard. La cible bénéficie d'un bonus de +2 en Charisme (et compétences associées) pendant 2 heures.



Ne sous-estimez pas l'importance d'être beau lorsqu'on doit aller à une importante réunion ou rencontrer des étrangers.

Escalier de Straum
Le lanceur de sort à la possibilité d'élever un escalier de Straum à l'endroit de son choix. La hauteur maximale est de ESS mètres.

Vivacité exacerbée
Ce sort renforce les réflexes et la souplesse de la créature choisie par le lanceur du sort (il peut se cibler lui-même). La cible gagne +2 Dextérité (et compétences affiliées) pendant ESS/2 minutes.

Apparition des barrières et des portes
Le lanceur de sorts peut choisir de faire apparaître une ou plusieurs portes sur le mur de son choix à proximité de lui; la porte perfore un trou dans le mur de ESSx2 cm. Si le mur est suffisamment mince, la porte est utilisable, sinon elle donne sur le mur. De la même façon, il peut créer 2 hautes barrières le protégeant des projectiles ou des ennemis de faible constitution, épaisses de ESS cm et de 2 m^2.
Les barrières et les portes ainsi créées durent (INT + ESS) minutes.

Flèche étincelante poursuivante
La Flèche étincelante obéit à la volonté du lanceur de sorts qui peut la guider où il souhaite sur une distance de (ESS) x 10 mètres. Si elle souhaite toucher un adversaire, la Flèche doit réussir un jet de toucher basé sur l'ESS contre l'esquive naturelle de la cible ; elle inflige 1D6+ESS dommages magiques. La flèche peut couper une corde, appuyer sur un bouton ou casser un écran.

Appel des câbles rampants grouillants et barbelés
L'appel des câbles rgb fait pousser des câbles du sol sur une zone déterminée par le joueur. Ces derniers vont grandir à une vitesse ahurissante et s'enrouler autour de toute personne se trouvant dans la zone, les emprisonnant dans un inextricable roncier.
Les câbles rgb resteront INT minutes sur le terrain ; passé ce délai, ils se désintégreront instantanément.

La zone d'effet est de ESS x2 mètres carrés maximum, à une portée d'ESS mètres.

Ego Spectral
Ce sort permet de faire apparaître une version spectrale de vous-même afin de faire diversion. Le joueur détermine ses action durant chaque tour. L'Ego spectral dure ESS tours mais disparaît si il est touché.

Niveau 3

Fractale magique
Ce sort permet de lancer un autre sort après celui-ci, pour le coût magique de celui-ci. N'est utilisable qu'une seule fois par jour.

Cracheur d'Essence
Le lanceur du sort peut pendant INT tours cracher des flammes d'Essence à une portée de 2 mètres. Les flammes infligent 2d6 +4 points de dégâts. Consomme une action au lancement, puis le crachat continue sans consommer d'action aux tours suivants jusqu'à la fin.

Invocation des Gantelet des Sommets
L'invocation des gantelets des sommets affuble la cible du sort de gantelets qui permettent d'escalader n'importe quelle surface comme si c'était une échelle. Ils sont efficaces durant ESS + INT minutes. Attention

cependant, lorsque la durée du sort est épuisée, les gantelets disparaissent et la cible du sort et livrée à elle même (en général, elle tombe).

Négociation selon Maître-des-Mots

Maître-des-Mots était le Chaman d'un clan aujourd'hui disparu. Un jour, il dut convaincre un autre clan de s'allier à eux pour envahir le territoire de leurs ennemis de toujours. Mais ce clan était peu disposé à se risquer dans une telle bataille. Ce sort fut donc conçu pour les y faire consentir.
La Négociation selon Maître-des-Mots offre un bonus de +1d6 +1 en Commerce et Mensonge pendant ESS heures.

Exponentialité future

La prochaine action du lanceur de sorts voit ses effets / sa puissance multipliés par 2. S'il s'agît d'un sort, seuls les sorts de niveau 3 ou moins sont affectés.

Invocation de véhicule

Le sort permet au lanceur de sorts de créer par la magie un véhicule de son choix qui restera en place pendant ESS heures. Ce véhicule peut être de tout type, terrestre ou aérien, mais ne sera en aucun cas armé et sa taille ne pourra dépasser les 3 mètres carrés au sol. Si le véhicule est aérien, les passagers et le lanceur doivent être conscients qu'ils seront projetés dans le vide si le sort arrive à terme pendant le vol.

Appel du Miroir Sacré de l'Omniscience

Le Miroir sacré de l'Omniscience apparaît devant le lanceur de sorts et attend que celui-ci lui pose une question, et une seule. Le Miroir est forcément capable de lui répondre et ne ment jamais. Le lanceur de sort doit convaincre le Miroir de lui donner sa réponse à l'aide d'un unique argument, appuyé d'un jet (d'une difficulté croissante selon l'importance de l'information souhaitée) de PER + INT. Si la tentative est concluante, le miroir répond. Sinon, il se retire.

Œil d'Ellis

Une fois matérialisé, l'Œil d'Ellis vous transmet non seulement tout ce qu'il voit mais également tout ce qu'il entend. L'Œil d'Ellis étant un œil volant, vous pouvez le déplacer où bon vous semble afin d'espionner ou de partir en éclaireur sur une distance de 10 x ESS mètres. Il se désintégrera



immédiatement si cette distance n'est pas respectée. Lorsque vous ne contrôlez pas l'Œil d'Ellis, ce dernier vous suit en vous prévenant à l'avance, si possible, d'un éventuel danger, jusqu'au prochain repos.

Lévitation
La lévitation vous permet de marcher dans l'air sur une distance en mètres déterminée par un jet d'ESS + INT.

Vide-Âme
Le Vide-Âme absorbe ESS + 1d6 pts de vie à une cible. Si la cible est d'un niveau de dangerosité supérieur à 3, elle peut échapper au sort à l'aide d'un jet de dé à 4 ou plus.

Niveau 4



Compression temporelle
Une fois la compression temporelle lancée, le temps est ralenti pour tout le monde excepté le lanceur de sort. Dans les faits, ça ne change rien pour les autres joueurs, en revanche ça rend le lanceur du sort bien plus rapide à leurs yeux. La Compression Temporelle dure 1d6 tours. Lors de chaque tour, chaque action du lanceur de sort compte comme une demie action.

Déplacement instantané
Ce sort a été inventé pour les gens qui en ont assez de marcher et d'attendre un train trop souvent en retard pour ensuite passer plusieurs heures dedans avant d'arriver à destination. Le déplacement instantané permet de se retrouver téléporté instantanément dans un endroit déjà connu par le lanceur de sort. Si les détails fournis par le lanceur du sort quant à la destination EXACTE (et pas seulement le lieu) ne sont pas assez précis, le maître du jeu décidera où atterrira le joueur dans ce lieu. De plus, si le lanceur de sort est déplacé avec ses vêtements et ce qui se trouve dans ses poches, il ne peut emmener aucun autre objet.

Mots de Pouvoir
Les Mots de Pouvoir permettent à son lanceur de contrôler la personne qu'il regarde si un contact visuel est établi au moment de lancer le sort. Pour échapper aux Mots de Pouvoir, la cible doit faire un jet d'INT + ESS à 3. Si ce jet échoue, elle se retrouve sous le contrôle du

magicien qui peut lui faire faire ce qu'il désire dans un rayon de ESS mètres. Le lanceur peut, à chaque tour, ordonner une action à sa victime comme si c'était son personnage ET effectuer une action. Il n'est pas possible de faire attaquer la victime du sort, et le sort ne peut pas fonctionner lorsque la cible se bat avec le lanceur de sort : elle doit être prise par surprise.
Le sort prend fin si la distance entre lanceur et cible est trop importante ou si le lanceur s'endort.

Reflet du Miroir de l'Usurpation

Lorsque vous en appelez au Miroir de l'Usurpation, il jaillit lentement du sol dans un léger chuintement et reflète une personne que le joueur connaît et à laquelle il pense. Si le lanceur de sort connaît le nom complet de cette personne (et pas simplement un surnom ou un nom de famille), il pourra traverser le miroir, sinon ce dernier le bloquera. Une fois le miroir traversé, le lanceur de sort est changé en la personne a laquelle il pense durant ESS heures.
Le lanceur de sort n'est que transformé en un reflet de miroir et malgré sa nouvelle apparence physique, ses attributs et compétences ne sont pas changés.

Goétie de génie vénal

La goétie du génie vénal soumet un esprit vénal qui sera lié à vous durant ESS + INT heures.
Durant tout ce temps, un pacte empêche le génie de faire ce qu'il veut et l'oblige à vous aider (il ne se battra toutefois pas pour vous).
Il vous aidera a trouver des sources de richesses et des opportunités intéressantes. Il n'est pas nécessaire de lui demander si quelques chose d'intéressant se trouve à proximité, il sera obligé de vous en informer spontanément.
Le Maître du Jeu jouera le rôle du génie intéressé et un jet de dé déterminera si il repère, ou non, quelques chose d'intéressant qui sera dans ce cas laissé à l'appréciation du maître du jeu.
Si le génie est dans l'obligation de vous aider, rien ne l'empêche de vous abreuver d'insultes et une fois le pacte brisé, il y a de fortes chances qu'il s'attaque à vous selon la manière dont vous l'avez traité.
Une fiche concernant le génie vénal est disponible dans le bestiaire.

Dématérialisation Instantanée

La dématérialisation instantanée permet de.... se dématérialiser ! À partir de ce moment et durant ESS minutes (non annulables), tout projectile ou coup porté à votre encontre traversera votre corps. De plus, il vous est à présent possible de passer à travers les murs et autres obstacles de moins de 10 cm d'épaisseur.
Veillez cependant à ne pas réapparaître dans un mur, une personne ou un arme à travers le corps sous peine de fusionner avec.

Sélection naturelle selon Chazoun Veve

Chazoun Veve avait une vision particulière de ce que devait être la sélection naturelle : afin que le Monde Creux évoluât dans le bon sens, il ne devait rester que des gens doués d'une certaine intelligence qui eux seuls seraient capable de l'améliorer.
Ce sort lui est dédié : toutes les créatures hostiles dans un rayon de 10 mètres qui ont moins que l'intelligence du lanceur de sort sont mises KO si elles échouent à un jet de 4.

Niveau 5

Disparition et Apparition Macroscopique de Phylas

Phylas était un mage bien facétieux qui aimait déplacer de grandes choses dans le monde creux en surprenant les gens de son entourage. Ce sort permet de déplacer tout ce

que désire le lanceur de sorts (êtres vivants et objets) se trouvant à proximité de lui dans une distance de ESS x10 mètres, sans distinction de poids tant que l'objet rentre en entier dans la zone. Le lanceur de sort peut alors le contrôler (lentement, il ne pourra pas en faire un projectile) et l'amener où il le souhaite, tant dans les mêmes limites de distance. Il peut, bien sûr, continuer de marcher pendant le sort.
Cela signifie qu'avec son esprit puissant, Phylas, comme tout adepte de son sort, pouvait même déplacer des bâtiments avec lui.

Confrérie des Blessures de la Balance de l'Equité Négative

Ce sort invoque la Confrérie des Blessures qui obéit aux règles de l'équité par la négative : niveler au même stade que l'adversaire le plus affaibli tous ceux se trouvant face au lanceur de sorts. Leurs points de vie restants sont donc rendus égaux à ceux de l'adversaire qui en possède le moins. Durant ce sort, toutes les victimes se tordent de douleur tandis que d'énormes blessures jaillissent sur leur peau dans un ballet sanglant et bruyant particulièrement effroyable.
Les victimes peuvent réussir un jet à 15 de CON + ESS pour ne pas être affectées par ce sort.

Sacrifice pour la Venue du Bataillon Gargantuesque Affamé

Le lanceur de sorts choisit de sacrifier un nombre de points de vie de son choix. Pour chaque point de vie sacrifié, dix créatures monstrueuses d'apparence plus ou moins aléatoire apparaissent autour du lanceur de sorts et se jettent sur les victimes désignées par ce dernier pour les mettre à mort et se remplir la panse de leur chair juteuse.

Le Bataillon est considéré au cours du combat comme une seule créature, restant en place pour ESS tours possédant les caractéristiques suivantes (où z vaut le nombre de points de vie sacrifiés) :

Attaque: z	Dextérité : z
Points de vie: 5 x z	Défense: 2
Esquive naturelle : z/2 arrondi au supérieur	Constitution : 2



Exil Forcé Aléatoire de l'Indésirable

La cible peut effectuer un jet d'INT ou de CON (son meilleur score) à 10 si elle ne veut pas subir les effets de l'Exil Forcé Aléatoire de l'Indésirable. Le lanceur de sorts doit penser à un lieu précis (une pièce, une rue, et en fournir une petite description) au moment où il effectue l'incantation. Lorsque le sort est lancé, le maître du jeu jette un dé. Sur un résultat de 3 ou moins, la destination prévue est remplacée par une destination aléatoire dans un rayon d'un kilomètre, laissée au choix du maître du jeu.

On n'est jamais mieux servis que par soi-même

Comme le dit le proverbe: on n'est jamais mieux servis que par soi-même. Quoi de mieux que d'en appeler à son double pour vous aider à surmonter un obstacle ?

Durant ESS tours (ou ESS x 10 minutes hors combat), une copie de votre personnage est créée, avec les mêmes caractéristiques et le même équipement, jouée par le maître du jeu. La coopération, toutefois, de cette copie n'est pas garantie puisqu'elle hérite du même tempérament que son invocateur, avec les mêmes anomalies physiques et mentales, et qu'elle n'appréciera pas forcément d'être envoyée au casse-pipe. Il faudra donc la persuader de vos intérêts communs, sans quoi elle a des chances de prendre ses clics et ses clacs pour faire sa vie ailleurs (avant de s'évaporer quand le sort prendra fin).

Désintégration par partie.

La Désintégration par partie met petit à petit la cible du sort en morceaux. À chaque tour, une partie de son corps est désintégrée, s'il ne réussit pas un jet de CON supérieur à 8, qui permettra de mettre une terme au sort.

Un jet de dé permet de définir quelle partie est mise en morceaux :

1	Tête et haut du tronc
2	Bras droit
3	Bras gauche
4	Jambe droite
5	Jambe gauche
6	Bas du tronc

Les membres désintégrés réapparaissent une heure après, et la désintégration ne fait aucun dégât. Mais évidemment, il est difficile de se défendre sans bras, on pourra donc finir le travail aisément avec une arme. Sans tête, la victime est livrée à ses instincts primaires et se défendra sans réfléchir, en se battant à l'aveugle si elle n'a pas d'yeux ailleurs.

Niveau 6

Invocation d'Ygdrezul, le Démon de la Faille

Ygdrezul surgit du sol dans un tremblement de terre colossal. Toutes les créatures autour du lanceur de sorts perdent l'équilibre si elles ne réussissent pas un jet de dés de DEX à 15. Ygdrezul découpe en rondelles quiconque se trouve dans son champ de vision (hormis le lanceur de sorts, mais cela n'excepte pas ses amis).

Caractéristiques d'Ygdresul:

Attaque: 15	Dextérité : 8
Points de vie: 100	Défense: 3
Esquive naturelle : 4	Constitution : 12

Ygdresul se retire après INT tours (minimum 2) ou lorsque ses points de vie tombent à zéro.

Horrible Métamorphose des Cauchemars Inavoués

Toutes les personnes situées autour du lanceur de sorts obtiennent subitement une vision différente de celui-ci : il prend alors l'apparence des créatures issues de leurs pires cauchemars. Cette altération de leur perception s'accentue de seconde en seconde : outre leur adversaire, c'est également l'ensemble du décor qui, surplombé d'une pluie de rochers, se transforme en ce qu'ils pouvaient imaginer de pire. Cette métamorphose, bien que différente d'une victime à une autre, se manifeste de façon bien réelle : le lanceur de sorts revêt de

multiples apparences au cours du sort, chacune frappant l'une de ses victimes.
Pendant la durée de ce sort, tous les jets de dés du lanceur de sorts, lorsqu'ils concernent une autre personne, sont doublés (uniquement le score du dé et non celui de l'attribut ou de la compétence).
Le sort dure (INT + ESS) tours.

Cataclysme d'Ablation Soudaine de la Gravité

Le lanceur de sorts possède un contrôle gravitationnel total sur tout objet ou être vivant qui l'entoure sur 20 mètres durant 3 tours, à moins qu'il ne réussisse un jet d'ESS + INT à 18. Les cailloux se mettent à flotter dans l'air et des éclairs surgissent un peu partout autour du lanceur de sorts. Le ciel s'obscurcit s'il faisait jour, et s'éclaircit s'il faisait nuit.

Le lanceur de sorts peut donc faire flotter dans les airs sa cible afin de la rendre inoffensive, puis s'il le souhaite lui faire percuter une surface. Les dégâts sont égaux à votre ESS x FOR de l'ennemi et ne tiennent pas compte de sa défense. Il peut aussi choisir de projeter un objet contre une cible. Les dégâts environnementaux ou d'un projectile choisi par le joueur sont laissés à l'appréciation du maître du jeu.

Sort de manipulation hégémonique druidique de tempête obscure

Le lanceur de sort obtient le contrôle total de sa victime le temps de 2 tours. Tout autour du corps du lanceur de sorts se dresse une tempête noire qui le rend totalement hors d'accès et broie en miettes quiconque ose s'y approcher. Bien sûr, le lanceur de sorts peut,



outre faire faire ce qu'il souhaite à sa victime, la faire se jeter droit dans la tempête (celle-ci inflige ESS x 6 points de dégâts, dure 6 tours et se déplace avec son propriétaire).
La cible doit faire un jet d'ESS à 15 pour résister à ce sort.

Comment meurt un Monde-Creux
Des météorites s'écrasent partout autour du lanceur de sorts ; le ciel devient rougeoyant et une forte tempête de sable se lève. Le bruit de la tempête est tellement fort que tous ceux qui n'ont pas 5 en Perception sont incapables d'entendre quoi que ce soit venant des autres personnes autour d'eux.
Tous les êtres vivants sur un périmètre de 1 km subissent (INT + ESS) x 3 dommages magiques.

Glas de l'Implosion Effroyable et Inévitable
Lorsque le sort démarre, une voix sordide vient murmurer à l'oreille de la victime le destin qui l'attend. Tout s'éteint autour d'elle et le silence fait place. Elle se sent alors progressivement imploser de l'intérieur, tout son corps étant victime d'une attraction gravitationnelle de plus en plus importante située au milieu de celui-ci.

Au bout d'une vingtaine de secondes (2 tours, durant lesquels la cible ne peut bouger), le corps de la victime ne ressemble en général plus qu'à un tas de chair putride. Les dégâts s'élèvent à votre ESS x CONS de l'ennemi et ne tiennent pas compte de sa défense. Pendant ce procédé, toute créature ou individu se trouvant à moins de 5 mètres de la victime est attiré avec force vers elle, et si sa Constitution est inférieure à 2, il subit les mêmes effets.

Création
Création vous permet de créer un objet de taille et de complexité variable. Le joueur peut décider de faire apparaître devant lui un caillou, un pont, ou un zeppelin. L'objet doit-être inanimé, non-magique et ne peut pas être un équipement. La réussite du sort de Création dépend de la taille et de la complexité de l'objet (présence ou non de systèmes mécaniques et complexité de ces derniers) et est déterminé par un jet d'ESS pour la taille (le score doit atteindre le nombre de mètres cubes) et d'INT pour la complexité (de 1 pour un grille-pain jusqu'à 20 pour un zeppelin).

Les objets disparaissent dès que le joueur s'endort.

Jugement de Chazoun Veve
Ce sort à été créé par Chazoun Veve lui même afin de mener à bien son but. Toute créature ou individu fait un jet d'INT. Si le résultat est inférieur à l'INT du lanceur de sort, il est mis à mort selon Chazoun Veve. Sa vision du monde se déforme peu à peu pour laisser place à un délire psychotique multicolore et incompréhensible. Et tandis que le monde tourne autour de la victime en une multitude de formes ésotériques, un sifflement de plus en plus strident leur vrille les oreilles. C'est à ce moment là que le sort agit : les victimes sentent remonter leurs organes jusque dans le crane qui se met à gonfler et à gonfler avant d'éclater en une bouillie de cervelle assaisonnée de plein de trucs.

Concrètement, la mise à mort prend 3 tours. Durant le premier tour, les victimes se comportent normalement. Dès le second tour, toutes leurs caractéristiques sont divisées par deux. Elles sont paralysées au troisième tour, et meurent à l'issue de celui-ci.



Techniques De Combat magiques

Les techniques de combat magiques se situent entre le mode de combat traditionnel à l'arme et le lancement des sorts. Ces techniques un chacune un niveau de maîtrise qui leur est spécifique et font appel à vos points d'Essence. Elles se passent de l'usage d'une arme, car votre propre corps devient l'arme elle-même grâce à la magie.

CRACHAT VIVANT

Le personnage sécrète un crachat vivant, qui a de fortes pulsions meurtrières et s'apprête à sortir par votre bouche ou vos yeux. La puissance d'éjection du crachat est très forte et celui-ci peut jaillir à la figure de vos adversaires en un instant. Il peut aussi se déverser sur le sol et ramper jusqu'à votre adversaire en laissant une traînée meurtrière, qui peut alors s'élever pour former un mur de protection (qui s'effondre dès qu'on lui porte un coup en infligeant à son attaquant les mêmes dégâts que ceux de la traînée). Le crachat répond à votre pensée et vous en avez donc le contrôle total sans que cela ne consomme vos actions. Le crachat vivant n'a aucune résistance, ne peut esquiver et disparaît dès qu'il est touché par une attaque. Il inflige ses dégâts à l'impact (s'il y en a un) puis comme une attaque normale à chaque tour jusqu'à ce qu'il soit touché. Tous les coups portés par un crachat atteignent leur cible, ils n'ont pas besoin de jet de toucher.

Coût : Cracher (portée 3m) : 7 ESS ; Dresser puis abattre le mur : 3 ESS

Toucher : ESS + Maîtrise
Dégâts selon les niveaux de maîtrise, identiques pour l'attaque du crachat et la traînée de bave.
Niveau 1 : CON
Niveau 2 : CON +2 pour l'attaque
Niveau 3 : CON + 4
Niveau 4 : CON + 6
Niveau 5 : CON + 8
Niveau 6 : CON + 10

CHEVEUX D'INVOCATION

Les cheveux peuvent constituer une arme mortelle pour qui sait s'en servir d'une façon un peu particulière. C'est l'art des monstrueuses langoustes hurlantes ailées à crinière d'écrans cathodiques, que les chamans Yfrans sont parvenus à reproduire après des siècles de recherche.
Vous n'avez même pas besoin d'avoir des écrans cathodiques dans vos cheveux pour que ça marche. Non, en fait, je pense même que ce serait moins pratique. Elles ne sont pas très malines, ces langoustes.

La technique des cheveux d'invocation consiste à rendre vos cheveux vivants pour qu'ils vous servent comme une créature obéissante. Elle agira donc une fois par tour, et aura l'apparence de votre choix. Elle restera néanmoins rattachée à vous et partagera ses points de vie avec vous.
Bien sûr, la magie faisant bien les choses, la longueur de vos cheveux est décuplée pendant le combat, mais les combattants aux cheveux longs sont privilégiés puisque la longueur qu'ils peuvent obtenir est proportionnelle à leur longueur de base. Les implants capillaires peuvent fonctionner… Mais pas les perruques ! Cette longueur est importante car elle détermine la taille de votre « invocation » et sa portée par rapport à vous (aux premiers niveaux, vous ne pouvez pas vous déplacer lorsque vous lancez cette invocation). Bien entendu, les pratiquants de cette technique ont habituellement les cheveux très longs, et ne se les attachent pas. Ils traînent donc par terre ou doivent être portés à bout de bras.
Les créatures invoquées ne peuvent pas utiliser des armes. Ce sont essentiellement des bêtes féroces et monstrueuses, plus proches de l'animal que de l'humain.
Pendant l'invocation, les cheveux gagnent en solidité et ne peuvent plus être coupés avec des ciseaux classiques. Leur résistance est basée sur la défense de la créature invoquée (voir plus bas).
Lorsque l'invocation est vaincue, l'invocateur perd 2 centimètres de cheveux.



Remarque : penser à défaire les nœuds, enlever les bigoudis et les chapeaux avant de démarrer la technique…

Consommation : 5 points à l'invocation, 4 points d'essence par tour.

Niveau 1 :
Gain de longueur des cheveux : x10
FOR de la créature = INT du combattant +6
DEX de la créature = 1
CONS de la créature = ESS du combattant
Le combattant est immobilisé pendant l'invocation.

Niveau 2 :
Gain de longueur des cheveux : x25
FOR de la créature = INT du combattant +8
DEX de la créature = 3
CONS de la créature = ESS du combattant +2
Le combattant est immobilisé pendant l'invocation.

Niveau 3 :
Gain de longueur des cheveux : x50
FOR de la créature = INT du combattant +10
DEX de la créature = 5
CONS de la créature = ESS du combattant +3
Bonus : le combattant peut se déplacer pendant l'invocation.

Niveau 4 :
Gain de longueur des cheveux : x75
FOR de la créature = INT du combattant +12
DEX de la créature = 6
CONS de la créature = ESS du combattant +4
Bonus : les créatures peuvent voler et nager.

Niveau 5 :
Gain de longueur des cheveux : x100
FOR de la créature = INT du combattant +14
DEX de la créature = 8
CONS de la créature = ESS du combattant +5
Bonus : les créatures peuvent cracher l'essence de Vie du combattant : le combattant choisit un nombre de PV qu'il perd et le rayon craché inflige ce nombre x5.

Niveau 6 :
Gain de longueur des cheveux : x150

FOR de la créature = INT du combattant +16
DEX de la créature = 10
CONS de la créature = Essence du combattant +10

DOIGTS-LAMES

Les doigts du personnage deviennent filiformes et s'étendent à des longueurs vertigineuses. Aussi fins que des lames de rasoir, ils tranchent la chair et l'acier, et se révèlent être des armes terrifiantes.

Remarque : enlevez vos gants avant, sinon ils seront foutus.

Longueur : Niveau de maîtrise x 3m
Consommation : 1 point d'ESS par doigt par tour.
Toucher et dégâts selon les niveaux de maîtrise :
Les chiffres sont valables pour le premier doigt, puis on ajoute les bonus indiqués si l'attaque utilise plusieurs doigts.

Niveau 1 :
Toucher : DEX -1 (min : -2)
Dégâts : ESS +4 (min : 1)
Bonus au toucher par doigt : +1
Bonus aux dégâts par doigt : +1

Niveau 2 :
Toucher : DEX + 1 (min : -1)
Dégâts : ESS +6 (min : 1)
Bonus au toucher par doigt : +1
Bonus aux dégâts par doigt : +1

Niveau 3 :
Toucher : DEX + 3 (min : 0)
Dégâts : ESS +8 (min : 1)
Bonus au toucher par doigt : +1
Bonus aux dégâts par doigt : +2
Bonus : les doigts peuvent embrocher plusieurs adversaires les uns après les autres.

Niveau 4 :
Toucher : DEX +10 (min : 1)
Dégâts : ESS + 10 (min : 0)
Bonus au toucher par doigt : +1



Bonus aux dégâts par doigt : +2

Niveau 5:
Toucher : DEX + 7 (min : 2)
Dégâts : ESS + 12 (min : 2)
Bonus au toucher par doigt : +2
Bonus aux dégâts par doigt : +2
Bonus : les doigts peuvent s'enfouir dans le sol et ressurgir n'importe où. Ceci permet par conséquent aux doigts de franchir les murs ou d'apparaître sous les pieds des ennemis.

Niveau 6 :
Toucher : DEX + 10 (min : 4)
Dégâts : ESS + 12 (min : 2)
Bonus au toucher par doigt : +2
Bonus aux dégâts par doigt : +3
Bonus : les doigts sont si fins que les ennemis doivent réussir un jet de PER à +6 pour les voir, sinon les doigts touchent automatiquement.

Remarque : attention, cette technique de combat ne peut pas s'appliquer à des bras ou doigts mécaniques, à moins qu'ils n'aient été conçus pour cette utilisation.

ENSEVELISSEMENT

L'Ensevelissement est une technique de combat ancestrale maîtrisée par les célèbres Traqueurs de Sérénité. Elle consiste en une fusion avec le sol permettant au combattant de tirer profit de tout l'environnement à son avantage.
Le combattant commence par plonger ses bras et ses jambes dans le sol : ce dernier ne fait alors plus qu'un corps avec lui (cela prend un tour durant lequel il est intouchable). Il semble alors figé dans sa position, mais il n'en est rien : il n'a jamais été aussi puissant.
Dès le tour suivant, il disparaît totalement dans le sol (+3 en Esquive) et on ne peut plus le repérer qu'en suivant des fissures à la surface. Le combattant peut réapparaître autre part instantanément, ou provoquer un mini-séisme, ou déclencher l'agressivité des plantes ou appareils ancrés dans le sol aux alentours (efficacité laissée à la distinction du maître du jeu)…
Le séisme ne blesse pas le combattant lui-même mais blesse toutes les créatures alentours, y compris les alliés. Le séisme ne peut pas être orienté et a pour centre l'emplacement du combattant au moment où il a démarré la technique.

Consommation : 5 points d'ESS pour commencer, puis 3 par tour. 3 de plus pour déclencher un Séisme.

Niveau 1 :
Portée max de la téléportation, du séisme et de l'usage de l'environnement : 5m



Protection sous terre : +3 en résistance
Dégâts du séisme : ESS + FOR +1 (minimum : 3)

Niveau 2 :
Portée max de la téléportation, du séisme et de l'usage de l'environnement : 10m
Protection sous terre : +5 en résistance
Dégâts du séisme : ESS + FOR +5 (minimum : 5)
Bonus : possibilité de créer des crevasses dans le sol pour piéger un adversaire (2 points d'ESS consommés; profondeur : Maîtrise x2 mètres, rayon : Maîtrise x 1 mètre)

Niveau 3 :
Portée max de la téléportation, du séisme et de l'usage de l'environnement : 20m
Protection sous terre : +7 en résistance
Dégâts du séisme : ESS + FOR +9 (minimum : 7)
Bonus : possibilité de sortir des membres du sol à des endroits distants (tête, bras, jambe…) pour lancer des sorts, attaquer à main nue… Armes inutilisables).

Niveau 4 :
Portée max de la téléportation, du séisme et de l'usage de l'environnement : 40m
Protection sous terre : +10 en résistance
Dégâts du séisme : ESS + FOR +13 (minimum : 9)
Bonus : protection contre les sorts une fois sous terre, un lanceur de sorts doit réussir un jet d'Essence à +8 pour que son sort atteigne le combattant.

Niveau 5 :
Portée max de la téléportation, du séisme et de l'usage de l'environnement : 80m
Protection sous terre : +15 en résistance
Dégâts du séisme : ESS + FOR +17 (minimum : 12)
Bonus : possibilité d'emporter des armes sous terre pendant la technique, et de les ressortir en utilisant le pouvoir-bonus du niveau 3.

Niveau 6 :
Portée max de la téléportation, du séisme et de l'usage de l'environnement : 160m
Protection sous terre : +20 en résistance
Dégâts du séisme : ESS + FOR +22 (minimum : 16)
Bonus : la fusion permet au combattant de se nourrir du sol pour se guérir. Il peut échanger 3 points d'Essence contre 3 points de vie à chaque tour (consomme une action).



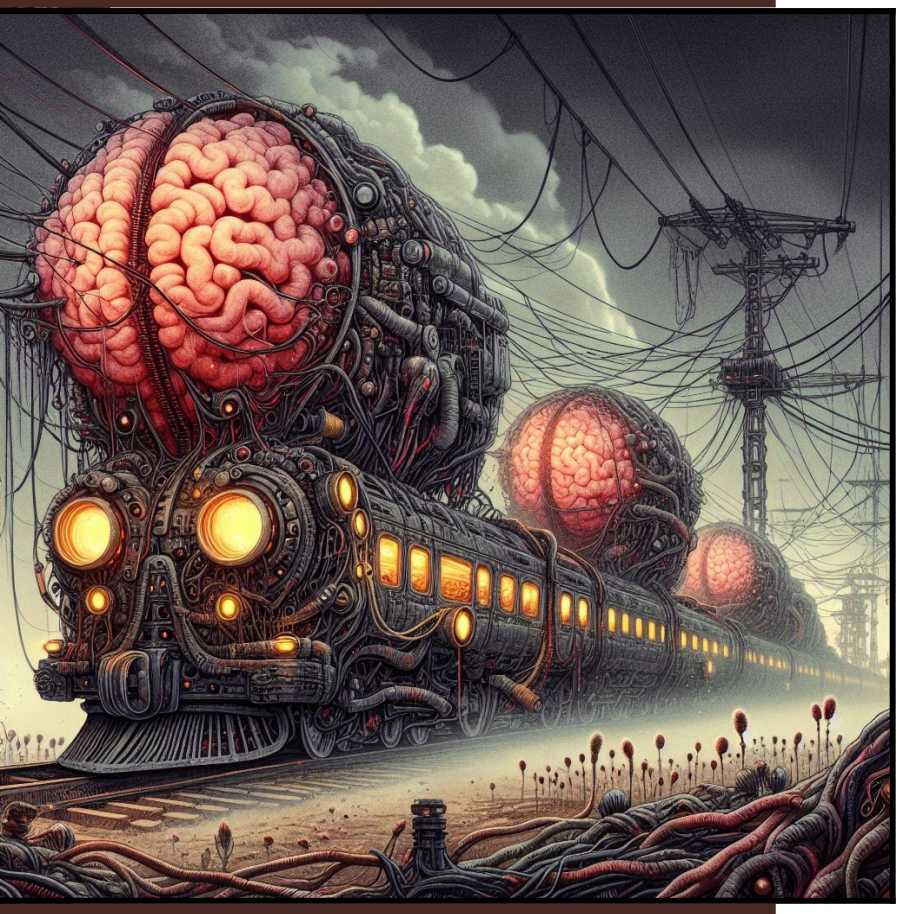
Se déplacer dans le monde creux

Voyager à travers le monde creux se fait rarement à pieds. Le monde creux est bien trop dangereux et vaste pour cela, vous mettriez des semaines pour arriver à destination. Heureusement, il existe de nombreux moyens de locomotion fort commodes.

Les moyens de locomotion traditionnels

Se déplacer dans le monde creux, c'est facile. Enfin, plus ou moins. Alors, vous partez comment ?

En train



Le train est la méthode la plus commode et la plus banale pour voyager.

Les voies ferrées relient la plupart des villes, même de taille modeste, et le confort est bon. Vous pouvez emporter des bagages imposants (mais pas vos propres véhicules). Les montures et animaux peuvent être acceptés contre un supplément de 50 ~ chacune.

Les trajets en train sont rapides (quelques heures tout au plus) et la sécurité est à peu près toujours assurée par des soldats de la ville de départ ou d'arrivée ou par des mercenaires de l'Égide si la ville est de petite taille.

La technologie du monde creux étant parfois étrangement limitée, les trains utilisent de vastes structures organiques de formes variées afin de fournir aux trains l'énergie suffisante pour avancer. Malheureusement, l'extraction d'énergie de ces structures organiques les fait palpiter et dégage malheureusement souvent une odeur pestilentielle qui incommode les voyageurs. Du parfum est employé pour tenter de masquer cette odeur, mais il ne fait que s'ajouter à celle-ci au lieu de la supprimer. Les places en classe de luxe sont blindées et n'ont pas ce problème.

Coût : environ 20 ~ par personne par trajet, 30 à 40 ~pour une classe de luxe.



À DOS DE MUGUSTE VOYAGEUSE VOCIFÉRANTE

La muguste voyageuse vociférante, plus simplement appelée muguste ou MVV, est une monture communément employée dans le monde creux. Résistante, de taille imposante, capable de survivre cinq jours sans manger ni boire, cet énorme insecte est le meilleure ami des nomades, d'autant plus que les intempéries et les climats toxiques n'ont aucun effet sur lui. Il sait même se battre lorsqu'il le faut : ses deux pinces peuvent broyer un humain en deux facilement et ses longs bois la rendent difficile à approcher..

Bien sûr, ses origines de prédateur en font une monture difficile à maîtriser. Ses cris stridents de désaccord et son tortillement mortel lui ont donné son nom. Assurez-vous d'être capables de chevaucher et de dresser ces bêtes. La plupart de celles que l'on peut trouver en vente dans les marchés sont heureusement déjà dressées, mais si vous voulez la plus grande et la plus rapide des mugustes, il vous faudra dépenser beaucoup d'argent ou bien partir la chasser et la dresser vous-même. Le seul inconvénient est que la Muguste se déplace bien moins vite qu'un train, et les voyages prennent souvent plusieurs jours.

Taille de la muguste	Prix	Nombre de voyageurs pouvant monter	Vitesse	Caractéristiques
Petite	700 ~	1	20 km/h	30 PV, 5 en FOR, 5 en DEX, 4 CON, 3 Esquive nat.
Moyenne	1500 ~	2-3	40 km/h	50 PV, 6 en FOR, 4 en DEX, 5 CON, 2 Esquive nat.
Grande	2500	4-5	60 km/h	70 PV, 6 en FOR, 4 en DEX, 7 CON, 2 Esquive nat.

Bien sûr, il existe une grande diversité de mucustes, plus petites ou plus grandes que les tailles de référence indiquées ci-dessus.

À noter que si les mugustes procurent au voyageur une protection non négligeable, celles-ci sont malheureusement souvent refusées dans les grandes villes et on demande alors à leur propriétaire de les déposer dans des écuries prévues à cet effet. Dans les petites villes qui n'ont pas d'écurie, on doit se contenter de demander aux propriétaires de bien les surveiller.





Autres montures

Bien entendu, les montures sont nombreuses dans le monde creux. Les mugustes représentent le choix le plus répandu et il en existe des élevages un peu partout, mais beaucoup d'aventuriers se tournent vers d'autres créatures.

Comme les mugustes, les montures sont parfois refusées à l'entrée de villes, à la différence que les plus petites peuvent être acceptées si elles semblent inoffensives.



La plupart des bêtes listées dans le bestiaire peuvent être capturées puis dressées pour être transformées en montures. Le travail sera long et dépendra de votre compétence en Dressage. Le dressage d'une bête une fois capturée prend en général entre plusieurs semaines et plusieurs mois durant lesquels il faut la nourrir.
Ce dressage peut toutefois être confié à un maître dresseur qui pourra s'en occuper à votre place moyennant un certain coût.

Le tableau ci-dessous donne des pistes quant à la durée d'un dressage, et au coût de celui-ci s'il est fait par un professionnel.

Durée du dressage	(Force + Con + Dex) x 5 jours
Compétence en dressage requise	(Force + Con + Dex) / 5 arrondie au supérieur
Durée du dressage par un professionnel	(Force + Con + Dex) x 3 jours
Coût du dressage par un professionnel	50 ~par jour



Équiper sa monture

Ces équipements sont utilisables indifféremment sur toutes montures, muguste comprises.
Chaque monture entre dans un ordre de grandeur défini selon ce tableau, en prenant pour référence l'axe où la monture est la plus grande (longueur, hauteur ou largeur) :

Taille	Catégorie
2-4m	Petite
4-6m	Moyenne
6-10m	Grande
10m et plus	Colossale

Le voyageur prévoyant peut par ailleurs équiper sa monture de divers accessoires dont voici quelques exemples :

Harnais à bagages lourds
Permet de placer des bagages encombrants sur le dos de la muguste. Occupe une place de voyageur.
30 à 150 ~ selon la taille.

Verres phosphorescents
Permettent de voir dans le noir comme des phares, se placent sur les yeux de la monture. Fonctionnent avec une batterie qui se recharge automatiquement avec les déplacements de la monture.
50 ~

Armure animale
Procure une protection de +2 à la monture.
800 / 1600 / 3500 / 5000 ~ selon la taille.

Câbles électriques (créature à cornes ou bois)
À enrouler autour des cornes ou bois de la monture pour infliger +2 dégâts électriques. Doivent être allumés pour le combat (utilise une demie action).
800 ~

Casque scaphandre
Permet à la monture de plonger un environnement aqueux et d'y respirer.
250 / 500 / 1000 / 1500 ~ selon la taille.



À BORD DE DIRIGEABLE

Le dirigeable est une merveilleuse invention. Grâce à lui, vous allez pouvoir prendre de sacrés raccourcis.
Dans le monde creux, on utilise la plupart du temps de la chair animale ou mutante pour les parois des ballons, choisie avec précaution pour sa légèreté supérieure au tissu. Cette chair donne des reflets et un relief tout particuliers au ballon, si bien que les esthètes la choisissent parfois pour son aspect plus que pour ses caractéristiques avantageuses. Les plus riches l'enduisent de xabrée pour leur donner un aspect irisé très apprécié.

Maniable et parfois de grande taille, il peut permettre à tout le groupe de voyager rapidement et il est même possible d'y installer des tourelles de défense pour les affrontements. Les plus grands peuvent embarquer des véhicules et des navettes.

La vitesse de déplacement est à peu près égale à celle du train.
Pour l'équipement de tourelles, voir l'annexe sur les armes lourdes.
Les dirigeables ont besoin de beaucoup de carburant pour fonctionner ; le carburant dépend du châssis du dirigeable.

1L = environ 3 ~.

Taille	Petit (10 personnes)	Moyen (=> 30 personnes)	Gros (plus de 30 personnes)
Coût du dirigeable	30 000- 40 000	60 000- 100 000	100 000 et plus
Pour un jour de voyage	50L (150 ~)	100L (300 ~)	200L et plus (600 ~)
Solidité	100 PV	150 PV	200 PV

Notez bien que les prix sont données pour des dirigeables « de déplacement » et non de guerre : le blindage est léger et les manœuvres ne permettent pas d'esquiver des missiles ou de faire des figures héroïques sur ce type d'engin. Les dirigeables ont une faible résistance pour des

engins volants, car leur ballon est un terrible point faible. Des dirigeables extrêmement maniables ou blindés peuvent exister, mais ils sont très rares et leur prix est déraisonnable. L'armée de Boucan en aurait acquis un pour plus de 6 000 000 ~.

Si vous souhaitez faire l'acquisition d'un dirigeable, souvenez-vous de ces quelques points :

- Un navigateur chevronné est nécessaire pour pouvoir le piloter (4 en Pilotage minimum).
- Il est extrêmement dangereux de s'approcher du Cocon des Dieux. Si vous n'êtes pas un Dieu, votre dirigeable pourrait être entièrement désagrégé aussitôt que les Dieux auront estimé qu'il empiétait sur leur territoire. Soyez donc prudents.
- Les dirigeables ne peuvent pas se poser n'importe où, ils ont besoin d'un aérogare. La plupart des villes de grande taille en possèdent un.

Bien entendu, il existe des compagnies proposant des trajets en dirigeable où il est possible de réserver des places, comme en train. Le prix des places est généralement plus élevé qu'en train, ceci allant avec un luxe supérieur.
Une place dans un dirigeable coûte généralement 30 ~par personne.

<u>Accessoires utiles pour dirigeables :</u>

Petits canon mitrailleur : 5000 ~
Infligent 25 points de dégâts. Compétence Armes de tir.

Gros canon mitrailleur : 7500 ~
Infligent 35 points de dégâts. Compétence Armes de tir.

Canon à obus : 12 000 ~
Inflige 50 points de dégâts. Explosion à l'impact. Longue portée. Compétence Armes de tir.

Blindage du ballon : 10 000 / 30 000 / 50 000 ~ selon la taille
En peau de Mutant tannée. A provoqué de nombreux scandales lorsqu'elle a été utilisée la première fois, mais très efficace.
Multiplie par deux les points de vie du dirigeable.

Algues organiques flottantes : 3000 / 9000 / 16000 ~ selon la taille
Permettent de multiplier par deux la vitesse du dirigeable (et donc diviser par deux le coût des déplacements.

Pieds rétractables pour dirigeable : 6000 / 18000 / 32000 ~ selon la taille
Permettent de se poser n'importe où.



Mini-Zeppelin

Dans le monde creux, on appelle mini-zeppelin une sorte de dirigeable adapté pour une ou deux personnes. Il fonctionne plus ou moins de la même façon, mais il n'est pas possible d'y installer des armes lourdes (gros canons et canons à obus).

Coût : on en trouve dès 10 000 ~ sans cockpit couvert, et dès 13 000 ~ avec un cockpit couvert.

Pour un jour de voyage : 10L (30 ~) suffisent.
Solidité : 50 PV

Les améliorations pour dirigeables peuvent être utilisées pour les mini-zeppelins à moindre coût (diviser les premiers prix par trois pour tout ce qui n'est pas un canon).

Les mini-zeppelins peuvent se poser n'importe où sans nécessiter l'achat d'équipement spécial comme les pieds rétractables.





Véhicules terrestres

Les véhicules terrestres sont d'une grande variété et constituent un moyen de déplacement qui peut être très commode. Ils se divisent deux catégories : les véhicules à roues et les véhicules à pattes. Les premiers sont nettement moins pratiques que les seconds pour traverser les terrains complexes, mais ils permettent généralement d'aller plus vite. L'avantage principal du véhicule terrestre est de vous permettre de voyager à l'abri des intempéries avec une vitesse respectable, souvent aux deux tiers du train et du dirigeable ; il ne permet cependant pas de franchir les montagnes ou les fossés. Les véhicules de grande taille peuvent être aménagés avec des pièces pour y entreposer du matériel ou y placer des couchettes voire des salles à vivre. Les deux roues ressemblent souvent à des prototypes de motos ou de mobylettes, avec des châssis très chaotiques.

Les véhicules peuvent circuler en ville sans problème tant que leur taille leur permet de tenir sur une route. Si votre véhicule est trop grand, il

faudra trouver un endroit pour le garer, peut-être même hors de la ville.

Envie d'acheter un véhicule ou d'en faire construire un ? Voici l'outil de configuration de véhicule !

Point de départ : Véhicule 2 places à roues :

- 2000~
- Consommation 5L (15 ~)
- 75 PV.

Ajouter une place	+1000 ~ +1L (3 ~) de consommation +25 PV
Transformer en véhicule à pattes	Gratuit / Vitesse divisée par deux
Ajouter un étage	+250 ~
Moteur turbo	Prix x1.5 (à calculer après les places et étages)
Blindage	Prix x2 (à calculer en dernier) Cumulable, possibilité de superposer les blindages, au même prix que le premier.

Remarque : une pièce = 2 places (ou plus). Les ensembles de plusieurs places peuvent être aménagées en pièces sans surcoût au moment de la configuration.

<u>Accessoires pour véhicule :</u>

- **Phares (200 ~)**

Permettent de voir dans la nuit ou le brouillard

- **Canon mitrailleur (2000 ~)**

Infligent 10 points de dégâts. Compétence Armes de tir.

- **Grand canon mitrailleur (5000 ~)**

Infligent 20 points de dégâts. Compétence Armes de tir.

- **Canon à obus (9000 ~)**

Infligent 30 points de dégâts de zone. Compétence Armes de tir.

- **Escalier et surélévation (nombre de places x 100) x (nombre de mètres x 2) ~**

Permet de surélever le véhicule pour éviter qu'il trempe dans un marais ou qu'il soit attaqué trop facilement par des ennemis à pieds. La hauteur peut être choisie au moment de l'achat.



- **Radar (500 ~)**

Permet de sonder les environs à 1 km à la ronde pour connaître la présence de grandes créatures ou d'autres véhicules.

- **Alarme (200 ~)**

Vous permet de savoir si quelqu'un s'attaque à votre véhicule.

- **Système anti-vol (500 ~)**

Permet aux canons de tirer à votre place en cas d'intrusion. Nécessite de posséder des canons.

- **Équipement amphibie (nombre de places x 500 ~)**

Permet d'aller dans les environnements aqueux sans risques.

- **Revêtement de pics (nombre places x300 ~)**

Permet de foncer sur des cibles de grande taille comme d'autres véhicules en infligeant de lourds dégâts perforants (nombre de places x 10 dégâts supplémentaires de choc)

- **Aménagement de pièce (300 ~)**

Installer des pièces vides, c'est une chose. Les aménager en chambres ou salon, c'en est une autre. Cette option permet d'incruster des meubles et prises plasmiques dans une pièce du véhicule.

Remarque : il est bien entendu possible de faire modifier son véhicule pour y ajouter des places. Il faudra alors, si l'on a pris des options dont le coût dépend du nombre de places, payer le complément afin que ces options restent utilisables sur le véhicule.





Ascenseur d'échelles vertical

L'Ascenseur d'échelles vertical, ou AEV est un mode de déplacement récent, construit de façon à relier deux parois opposées du monde creux afin de gagner du temps : on évite alors de tout faire à même le sol, dans un trajet « courbe ». Bien sûr, aucun AEV ne passe par le Cocon, ce qui est formellement défendu par les Dieux, et il faut donc le contourner. Par conséquent, on ne gagne pas autant de temps qu'on ne le voudrait, mais c'est quand même pas mal.

Ces Ascenseurs se présentent sous la forme de gros troncs, souvent métalliques, parfois en





racines ou autres matériaux peu onéreux, plantés dans le sol, verticaux, et dressés jusqu'à la paroi opposée. Un bouton permet d'appeler un ascenseur, qui montera jusqu'à un certain point… Donnant le relai à un autre ascenseur, puis un autre, et encore et encore, par l'intermédiaire de paliers de façon à ce que les ascenseurs restent disponibles fréquemment en bas. Souvent petits, il est difficile d'y entrer à plus de 5 en même temps.

Parfois (souvent selon certains), à certains paliers, les ascenseurs sont en panne ou n'ont pas été construits, et le trajet jusqu'au palier suivant doit se faire à l'escalade. D'où le terme « échelles » : toute la surface du tronc est accompagnée de barres horizontales permettant de grimper « à la main » au cas où un ascenseur tomberait en panne. Alors oui, c'est long et fastidieux, du coup, mais on y gagne quand même souvent pas mal de temps par rapport à un trajet à pieds sur la paroi.

Coût : 20 à 30 larves par personne.

Les ascenseurs d'échelles verticaux sont souvent installés aux endroits où l'écart par rapport à la paroi opposé est le plus réduit. On ne les trouve donc pas forcément dans les endroits les plus faciles d'accès : ils peuvent être en ville mais aussi souvent au milieu de la cambrousse. Bien sûr, ils sont dans ce cas rarement gardés et donc leurs systèmes de sécurité sont vandalisés pour pouvoir les utiliser gratuitement.

Soyez préparés car il arrive aussi que des brigands soient en train d'attendre à la sortie pour vous cueillir et vous détrousser. Il est donc plus sûr d'utiliser les ascenseurs situés dans les villes lorsqu'il y en a, qui sont sécurisés. Mais ils n'emmènent pas forcément vers des destinations utiles et il faudra généralement marcher, une fois de l'autre côté, pour atteindre une ville.

Si l'emplacement de certains ascenseurs peut être indiqué dans ce livre, leur nombre précis est inconnu et il n'en existe pas de cartographie précise : le maître du jeu est libre d'en ajouter où bon lui semble et de décider de leur destination. Compte tenu de la forme irrégulière du monde creux, un ascenseur ne relie pas forcément (et en fait, à peu près jamais) deux points diamétralement opposés sur une carte du monde creux.

Attention au changement de gravité lors de l'approche de la paroi opposée !



Vaisseaux et véhicules vivants

Les vaisseaux et véhicules vivants sont des animaux de très grande taille dont on a aménagé le corps pour le rendre habitable et où l'on a installé des mécanismes pour contrôler ses déplacements. Un réel système de pilotage associé à un fort conditionnement de la bête sont mis à l'œuvre pour permettre le pilotage de ces systèmes colossaux.

Ce principe permet de résoudre les problèmes d'énergie liés aux limitations technologiques des habitants du monde creux : comme il est impossible de construire des vaisseaux à l'aide de la mécanique, faisons-le avec de la matière vivante.

Les vaisseaux vivants sont monnaie courante dans le monde creux : l'armée en fait un usage intensif ; on on trouve également de vastes cargos

de marchandises ou de plaisance. Bien entendu, certains explorateurs ou capitaines ambitieux ont aussi choisi ce mode de déplacement.

Les vaisseaux vivants, en plus d'être gigantesques, sont également souvent particulièrement résistants et peuvent causer d'énormes dégâts. Tout cela va bien entendu avec des contraintes : ils doivent être nourris (mais ne consomment pas de carburant) et prennent une telle place qu'ils ne sont pas admis en ville en dehors de certains aérogares de grande taille où l'on prévoit des « nids » pour les accueillir.



Construire un vaisseau vivant

Les vaisseaux vivants, en général, ne s'achètent pas prêts à l'emploi mais se font construire sur mesure par des éleveurs techniciens spécialisés.
La méthode est généralement la même : on choisit une créature de petite taille qui disposera de certaines caractéristiques optimales, que l'on fera gonfler et grossir artificiellement jusqu'à atteindre des tailles absolument démesurées. Ceci explique pourquoi le ciel n'est pas rempli de ces immenses bestioles à l'état naturel : elles n'existent tout simplement pas.

Au cours de sa croissance, l'animal subit diverses mutations destinées à le rendre plus puissant ou résistant ou à lui donner certaines caractéristiques. Les éleveurs aménageront également des emplacements spécifiques pour ses organes, généralement dans des boîtiers dédiés, afin de créer de l'espace pour les rendre habitables, créer des cockpits, salles et habitations.
Le rythme de création de ces vaisseaux est lent : il prend en général deux ou trois Apparitions et peu de vaisseaux vivants peuvent être élevés à la fois compte tenu de la place déraisonnable qu'ils





occupent une fois leur croissance un tant soit peu avancée.
La peau du vaisseau vivant est souvent trouée pour y implanter des fenêtres dans des matériaux souples qui croîtront en même temps que la bête : au début, le vaisseau ressemble un peu à une maquette vivante, ce qui permet de faire de fortes économies.

Entretenir un vaisseau vivant

Le vaisseau vivant ne fonctionne pas avec des bidons d'essence ou une quelconque énergie industrielle, il lui faut à manger. En général, ce n'est pas très difficile puisque les animaux de cette taille sont très puissants et peuvent trouver des proies facilement. On s'arrange la plupart du temps pour qu'ils aient un régime plus ou moins végétarien ou pour qu'ils se nourrissent de nuisibles. Préparer des stocks de nourriture est en général très compliqué car bien trop encombrant, cher et lourd, il faudra donc réserver du temps chaque jour pour trouver des proies ou faire brouter la bête. Après le broutage, le sol est généralement creusé en un véritable cratère tant la bête a mangé.

Il arrive que des batailles entre possesseurs de vaisseaux vivants éclatent uniquement pour que l'un dévore l'autre : compte tenu du coût de tels vaisseaux, les laisser mourir de faim est impensable pour beaucoup de leurs propriétaires. Lorsque la bestiole se retrouve épuisée, les commandes répondent moins bien et il se peut qu'elle ne puisse plus du tout voler ou qu'elle fonce tête baissée vers un autre vaisseau pour le dévorer. Des jauges sont installées dans les tableaux de bord, reliées à l'organisme, pour rendre compte à l'équipage de la faim, la soif et l'épuisement de l'animal.

Un vaisseau vivant a de plus, comme tout être vivant, besoin de dormir. En général, il est optimisé pour n'avoir besoin que de quelques heures par jour. Les vaisseaux volants savent dormir sans quitter leur vol.

Tout vaisseau volant est équipé d'un système d'extinction de la conscience permettant de plonger le vaisseau dans un sommeil artificiel lorsqu'il doit être posé ou vidé de ses voyageurs.

Tableau de construction d'un vaisseau vivant

Caractéristique	Prix / résultat
Taille pour 10 mètres de haut	2000 ~
Taille pour 10 mètres de long	2000 ~
Taille pour 10 mètres de large	2000 ~
Santé du vaisseau	Nombre de mètres cubes = nombre de PV
Attaque du vaisseau	Nombre de mètres cubes / 100 = score d'attaque
Volant	Multiplier le prix par 1,5
Vaisseau de combat (présence de cornes, de pinces...)	Multiplier le prix par 2, multiplier le score d'attaque par 2
Temps d'élevage	(Nombre de mètres cubes / 10) jours
Compétence en pilotage requise	1 tous les 2000 mètres cubes (arrondir à l'inférieur)
Nombre de pilotes requis	2 tous les 5000 mètres cubes

Remarque : il n'existe pas de vaisseaux vivants de moins de 5000 mètres cubes. Les éleveurs refusent la commande.



L'intérieur d'un vaisseau peut être aménagé en toute liberté et, à moins qu'il ne bénéficie d'un luxe particulier, il est offert par la maison. On peut par conséquent prévoir des couchettes, chambres, un salon, une cuisine, une salle de réunion, et bien d'autres choses encore sans s'inquiéter de faire gonfler le prix.

La peau des vaisseaux vivants est si épaisse que seules les armes explosives, les autres vaisseaux vivants et d'énormes chocs leur infligent des dégâts.

Un vaisseau blessé recouvre ses blessures à une vitesse proportionnelle à sa santé maximale : en général, il a besoin d'un mois pour retrouver une bonne santé. Des médecins spécialisés peuvent être convoqués pour accélérer la guérison d'un vaisseau vivant, mais compte tenu de leur taille, il en faudra beaucoup. Les parties mécaniques détruites devront en revanche être réparées.

Les vaisseaux morts constituent de gigantesques épaves qui servent souvent de nourriture aux vaisseaux vivants.


GÉO
GRAPHIE
DU
MONDE
CREUX

Carte du monde creux

En rouge : les régions
En noir : les villes
En bleu : les zones aqueuses
En vert : les reliefs

Ⓧ : ascenseurs
--- : voies ferrées
: aérogare



La rose des vents située en bas à droite indique les trois points trianguinaux : XΓé, Ri▒ajm et ⊠obom. Bien entendu, pour plus de simplicité, nous nous sommes permis de faire une conversion vers nos points cardinaux classiques dans le reste du livre. Nous espérons que les puristes nous pardonneront.

Les cartographes de Têtes-qui-Tournent tiennent par ailleurs à rappeler que le monde creux n'est pas plat et que cette carte, comme toutes les cartes, utilise la projection dite de Kraboutox qui avantage Boucan.
Des cartes alternatives sont disponibles à l'office de tourisme de Têtes-qui-Tournent.

Les plaines

Dans le monde creux, on a tendance à nommer « les plaines » toute zone située en périphérie des grandes villes, dans un rayon flou allant jusqu'à plus ou moins une centaine de kilomètres.

Ces vastes territoires sont bien moins vides qu'il n'y paraît. On y trouve des huttes isolées, de petits villages rarement mentionnés sur les cartes, des fermes, des maraudeurs, des chasseurs, des ascenseurs à échelles et bien d'autres curiosités.

Le sol y est majoritairement mécanique, mais des chemins de terre et de sable y ont parfois été placés par l'homme pour faciliter les déplacements. La végétation des plaines se compose en grande partie de câbles, de plantes sèches, de corail, d'écrans, de pièces mécaniques et de champignons. Le terrain mécanique des plaines, comme pour l'ensemble des territoires sauvages du monde creux, regorge encore de secrets qui n'attendent que d'être découverts et de zones inexplorées. En effet, il n'est pas rare de trouver des passages menant à des cavités souterraines mécaniques qui peuvent se révéler très profondes ou très étendues. Le sol n'est donc pas forcément plat dans les plaines, et les grottes, falaises et précipices y sont nombreux. C'est souvent dans ces endroits reculés que vivent en ermites les Golems sauvages.

Les plaines sont le territoire privilégié des Az qui y ont érigé éparpillé de nombreux campements : peu éloignées des villes, elles permettent d'attaquer les convois qui en sortent ou qui s'y rendent. La présence de la civilisation à faible distance rend aussi les prédateurs plus timides.

Plus l'on s'éloigne des terres civilisées et plus les plaines sont chargées en essence, ce qui signifie qu'un jet d'Immunité est nécessaire si l'on y reste de manière prolongée. Ces lieux reculés sont le territoire privilégié des chamans, des Golems sauvages ou singuliers et pires bestioles.

Bien qu'elles semblent mériter peu d'attention, les plaines ont été le sujet de nombreuses discordes basées sur le contour exact au mètre près des différentes régions lorsqu'il fut nécessaire de mettre au point une cartographie officielle du monde creux. La tristement célèbre « guerre du centimètre » aura fait près d'un million de morts il y a quelques siècles parce que le roi de Têtes-qui-tournent avait franchi d'un centimètre la frontière donnant sur Silence, la région de Boucan.

Boucan



Nom officiel : Mandarba-Aklas-Xi-Artlazar

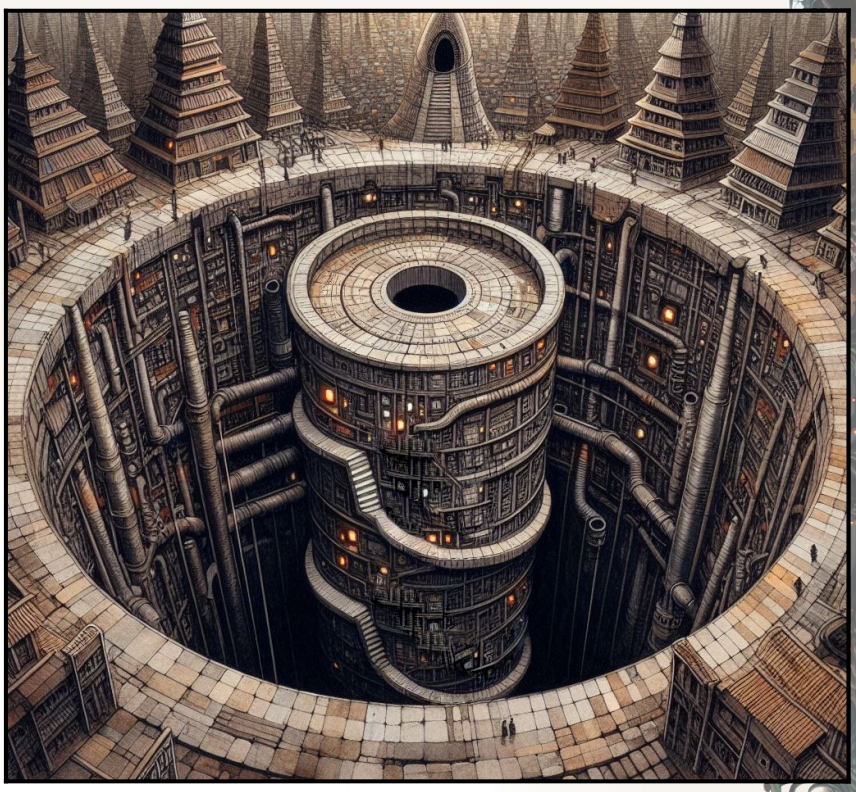
Boucan est la plus vaste et la plus peuplée des villes du monde creux. Elle porte son nom à cause du bruit permanent dans lequel ses nombreuses usines et machines la font baigner. Du fait de son emplacement, à la croisée des autres villes d'importance, elle bénéficie d'un cosmopolitisme important et accueille de très nombreux voyageurs. Plus qu'une force politique, c'est donc aussi et surtout un carrefour important de la vie du monde creux. Mais n'oublions pas que c'est tout de même elle qui dispose de l'armée la plus puissante.

Boucan est organisée en zones circulaires, celles de l'extérieur étant plutôt occupées par les classes populaires car les usines, très polluantes et très bruyantes, y sont installées. Elles rythment le quotidien de Boucan, qui est une ville très industrielle et produit beaucoup de matières premières.

Entre chaque zone ont été bâtis de grands murs droits qui font barrage au son des usines ainsi qu'aux gaz qui s'en échappent et au vent. Ces murs sont séparés par des espaces vides par lesquels passent de larges autoroutes qui permettent de se déplacer rapidement dans Boucan en véhicule, ce qui peut être très utile, étant donné qu'il y a beaucoup de ruelles étroites.

Boucan est répartie en 20 districts qui s'éparpillent de manière circulaire depuis le centre jusqu'aux extrémités en s'élargissant.

La ville du Paradis



Au centre de Boucan se trouve l'accès au Paradis, où a été construit un monument qui fait la gloire de Boucan. Il se présente sous la forme d'un gigantesque puits muni d'escaliers et d'ascenseurs.
Cet édifice attire les curieux, les scientifiques et les touristes… Dans une certaine mesure car n'oublions pas que le Paradis est une perspective absolument terrorisante pour tout habitant du monde creux.

Les condamnés à mort y sont jetés lors d'exécutions publiques. Les escaliers et ascenseurs sont très rarement utilisés, seulement par quelques rares curieux au tempérament bien trop téméraire, ou par les métacroisés qui partent parfois s'y entraîner.

Plus exceptionnellement, il arrive que l'on voie remonter des « morts » du Paradis, qui reviennent donc dans le monde des vivants. Lorsque cela se produit, ils sont fêtés comme des rois et admirés, même s'ils avaient été considérés comme des criminels par le passé.



Vénération des Dieux

À Boucan, tout est gigantesque. Au sud-est, le grand temple ne fait pas exception et est le lieu de communication privilégié avec les Dieux. Ces derniers y ont réuni tout un gouvernement et s'y entretiennent avec les boucaniens et les voyageurs du reste du monde. L'utilité est surtout une question d'image pour la ville de Boucan, qui a mauvaise réputation à cause de sa pollution et sa saleté. De nombreux petits temples sont disséminés dans les différents quartiers et rendent le culte aisé ; la population de Boucan est majoritairement Yfranne.

Le grand temple est suspendu par des câbles reliés au Cocon qui lui permettent de flotter. Lorsque les Dieux sont en désaccord avec la politique de la ville, le

temple s'élève et les escaliers sont retirés afin de le rendre inaccessible aux habitants et aux membres du gouvernement. Ce symbole fort de la colère divine, lorsqu'il arrive, fait la une dans tout le monde creux.

Vivre à Boucan

Au sud, on trouve le grand marché, la zone commerciale du monde creux, et le Sanctuaire des armées. Du fait de leur proximité, le marché est surveillé avec énergie par l'armée de Boucan, ce qui en fait une zone sûre… Parfois un peu trop. D'étonnantes enchères se déroulent à chaque Apparition. On y trouve les objets les plus rares et les plus convoités du monde creux. Les plus riches individus s'y rendent, parfois de très loin, pour y assister. Le secret de l'obtention de certains de ces objets est tenu secret et les autorités de Boucan sont complices de ce procédé. Pourtant, l'armée encadre très sérieusement les enchères et tout individu suspect ou dangereux est éliminé rapidement, ce qui arrive souvent.







Trouver un appartement à Boucan n'est pas très difficile. Trouver un bel appartement à Boucan est beaucoup plus compliqué si l'on n'a pas un beau pactole à dépenser. Généralement, les étrangers logent dans des chambres d'hôtel à bas prix, abordables mais bien plus chères sur le long terme que de vrais logements.

Boucan propose aussi quelques attractions étonnantes, comme un réel parc où l'on peut trouver des plantes en bois, même si, à cause de la pollution, ce bois est souvent noirci.

À l'est de la ville, en périphérie, on trouve le quartier des ministères, dans une haute et large tour protégée contre la pollution, qui abrite aussi le domicile des politiciens qui ne sont pas membres du gouvernement. Le ministère des cartographes est situé au sommet et surplombe ainsi la ville. C'est à cet endroit qui les autres villes du monde creux envoient leurs émissaires pour les affaires de recensement, noms de villes, etc.

Boucan n'est pas fortifiée. C'est une ville « ouverte » et cet aspect joue en sa faveur dans la mesure où les voyageurs de toutes origines peuvent y entrer et en sortir sans contrôle. Toutefois, des patrouilles circulent tout autour de la ville avec un équipement redoutable et d'impressionnants véhicules; ils arrêtent tout individu suspect.. L'armée de Boucan fait régulièrement des démonstrations de ses immenses vaisseaux vivants

L'importante pollution a créé comme un léger duvet de poussière indécollable qui a recouvert la plupart des bâtiments et les pouvoirs publics se soucient bien peu du nettoyage. On dit que les habitants de Boucan ont également le teint plus gris que les autres à cause de ce phénomène ; il semble toutefois que ce ne soit qu'une rumeur, mais sa persistance en fait parfois une source de discrimination envers les boucaniens dans les contrées les plus reculées.
Par ailleurs, le bruit ambiant et parfois assourdissant des usines, lorsque l'on s'en approche, fait que les boucaniens peuvent être un peu durs d'oreille. Ceci est en revanche un fait avéré. La plupart des personnes âgées de Boucan sont sourdes. Les enfants sont également vulnérables à ce bruit et les jeunes parents tentent souvent de passer quelques années dans une autre ville le temps que l'enfant grandisse. C'est pourquoi il y a peu d'enfants à Boucan, hormis ceux des familles défavorisées.



Le couloir de tous les mystères

À proximité du Paradis se situe l'un des plus grandes curiosités de Boucan : le Couloir. Au sein d'un petit bâtiment qui n'impressionnerait personne se trouve un vaste couloir qui semble échapper aux lois de la physique, et dont toutes les portes semblent impossibles à ouvrir.

Quelle est l'origine de ce bâtiment, d'où vient-il ? Personne n'a la réponse. De nombreux scientifiques, physiciens et historiens se sont penchés sur la question, même les Dieux s'y sont attardés, sans jamais aucun succès. Aussi loin que l'on puisse remonter, le Couloir a toujours été là.

Au sein de ce couloir, les bruits n'existent plus. Il y fait un silence absolu. Les sources de lumière artificielles n'éclairent plus rien. Les portes sont impossibles à ouvrir. Vous n'avez plus d'ombre et le plafond comme le couloir lui-même semblent s'étirer à l'infini. Certains ont essayé d'atteindre le plafond, qui n'a pourtant pas l'air si loin, à l'aide d'échelles et même de jet-packs, mais sans jamais aucun succès non plus. Il est recommandé de ne pas y entrer seul.

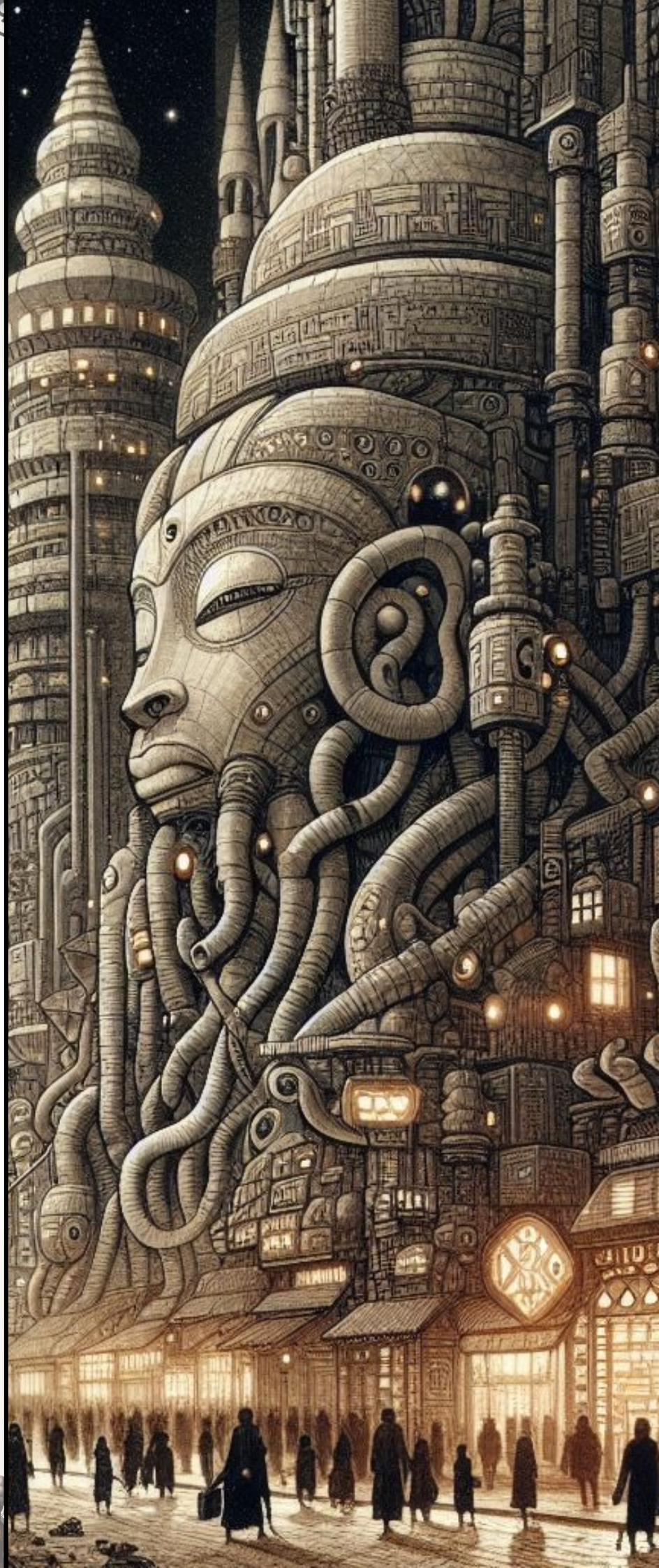
Certains pensent que ce couloir est relié au Paradis à cause du liquide noir au sol qui y fait penser, mais aucune preuve n'en a encore jamais été donnée.

Politique

Boucan est dirigée par un haut conseil gouvernemental, en très grande majorité composé d'Yfrans : cette ville est le symbole glorieux de leur mainmise sur le monde creux, même cet état de fait n'a jamais été présenté comme tel officiellement.
Les membres du gouvernement de Boucan ne sont pas toujours élus. Des élections sont organisées à chaque début de siècle : une fois les membres élus, leurs enfants héritent de leurs titres. Les membres du gouvernement peuvent également nommer de nouveaux membres pour remplacer ceux qui décèdent. Tous sont membres à vie.
On comprend donc que les périodes d'élections, si rares soient-elles, sont des évènements d'ampleur sans égale ! Elles s'étendent sur 5 Apparitions.

Bien qu'au bout d'un moment, plus aucun membre du gouvernement ne soit encore là grâce aux élections, tous sont tenus à respecter un certain nombre d'obligations, et les habitants peuvent leur écrire pour solliciter leur attention sur certains problèmes.
Malheureusement, il faut se rendre à l'évidence : la corruption règne à Boucan, et la plupart des membres du gouvernement font peu de cas des vrais problèmes qui rongent les quartiers défavorisés.

À chaque Apparition est publié un journal officiel rendant compte des décisions prises par le gouvernement, mais même ce journal officiel relaye parfois bien des mensonges !



Il n'y a pas de président du gouvernement. Afin d'éviter que les heureux élus se montent les uns contre les autres pour accéder à la place la plus haute et unique de la société boucanienne, et pour préserver les avantages des membres, il a été décidé que le gouvernement ne serait dirigé par personne.

Les membres du gouvernement ne mettent quasiment jamais les pieds dans la tour des ministères car le quartier est trop pollué, même si celle-ci est censée être protégée contre la pollution. Les actions menées par les ministères échappent donc parfois au contrôle des membres du gouvernement, ce qui amène à pas mal de représailles sanglantes. Les forces de l'ordre font alors irruption dans la tour et abattent, de façon sanglante et immédiate, sans procès, les individus suspectés de faute ou de désobéissance aux ordres. Malgré les risques, cela arrive encore souvent. La tour des ministères est devenue avec le temps et les incidents un lieu où règne le désordre et où de nouveaux employés sont nommés à la va-vite, tous plus incompétents et débordés les uns que les autres.





Périphérie de Boucan

La périphérie de Boucan, c'est un peu comme une deuxième ville autour de la première. C'est par là que tous les étrangers et commerçants arrivent et repartent, on voit donc traverser à longueur de journée des convois entiers sur de larges routes faites de métal ou en pistes sablées. Toute la zone périphérique de Boucan est parsemée de gigantesques usines-ruches dans lesquelles de nombreux ouvriers habitent et qui crachent une fumée abondante. De la tuyauterie s'en élève verticalement vers l'autre côté du monde creux (qui se trouve être une zone désertique), où se déversent leurs déchets. Vivre en périphérie est particulièrement éprouvant. En plus des ouvriers, on y trouve les petits commerçants ambulants, les nomades et les voyageurs sans le sou qui n'ont pas les moyens de loger au cœur de la ville. La périphérie s'étend sur des dizaines de kilomètres de rayon, puis finit par s'éteindre progressivement et céder la place aux plaines.



Boucan et les autres villes

Boucan entretient un semblant de relations amicales avec Têtes-qui-tournent, car tout le monde sait bien qu'une concurrence forte existe entre ces deux villes pour la place de capitale du monde creux.
Fort Ferveur, retranchée derrière ces murs, ne participe pas à cette course et entretient des relations très froides et distantes teintées de mépris avec Boucan et son désordre.
Boucan s'entend naturellement bien avec le Cocon et les Dieux, car les Yfrans les vénèrent, même si chacun se doute que le gouvernement s'intéresse peu à eux. Un abondant commerce, qu'il soit officiel ou au noir, existe entre Boucan et Marasquale. Nubéville fait également partie des partenaires commerciaux privilégiés de Boucan : les voyages entre ces deux villes sont aisés et les industries de Nubéville sont productives.

Boucan arbore fièrement son nom officiel de Mandarba-Aklas-Xi-Artlazar, que ses notables et politiciens sont les seuls à employer (et à avoir mémorisé entièrement). La loi interdit à quiconque d'employer le terme de Boucan, mais elle n'est plus appliquée depuis longtemps. Des guerres ont autrefois éclaté parce que les monarques et dirigeants d'autres cités employaient le nom de Boucan.

Silence, la région entourant Boucan, doit son nom à un érudit du gouvernement Zez-Oujèbe qui comprit que l'auto-persuasion et le choix des mots avait un effet conséquent sur le ressenti des gens : baptiser ainsi la région ferait en sorte que les gens minimisent le bruit ambiant. Comme chacun le sait, ce fut d'une grande efficacité.









Tuyaux-Cracheurs

Nom officiel : Xilubim-Baradoux-Epiflim-Gruche

Tuyaux-Cracheurs est une vaste cité située au nord-ouest de Boucan, dans la bien nommée région Déluge, qui doit son nom à ses fréquentes tempêtes, ses marécages et sa végétation envahissante. Ayant longtemps lutté pour l'hégémonie du monde creux face à Têtes-qui-tournent et Boucan, Tuyaux cracheurs s'affirme comme une puissance notable bien



qu'elle ait perdu la compétition depuis que le bois qui faisait sa richesse est devenu inutilisable. Sa population est estimée à environ 10 millions d'individus, ce qui en fait la deuxième ville la plus peuplée derrière Boucan, mais il faut garder à l'esprit que sa puissance militaire et économique est loin de rivaliser avec celles de Têtes-qui-Tournent ou Fort Ferveur.

Le bois, essor et chute de Tuyaux-Cracheurs

Si vous allez à Tuyaux-Cracheurs, vous remarquerez d'emblée quelque chose de tout à fait inhabituel : il y a du bois. Matériau extraordinaire aux tarifs délirants, vos chances de voir un jour du bois dans le monde creux si vous n'êtes pas issu de la noblesse friseraient le néant s'il n'y avait pas Tuyaux-Cracheurs.

Car le bois, c'est ce qui a fait la grandeur de Tuyaux-Cracheurs et l'on comprend pourquoi : richesse locale fabuleuse, il a pu être vendu à prix d'or et a fait le bonheur de la population de Déluge pendant des millénaires. Les arbres géants de la région ont été domestiqués et ont permis de créer des habitations admirées dans le monde entier. À Tuyaux-Cracheurs, même les misérables vivent comme des princes, avait-on coutume de dire.

Mais ça, c'était avant. La pollution créée par les tuyaux de la ville a contaminé le bois de toute la région. S'il tient encore debout, c'est parce qu'il reste solidement enraciné dans le sol. Dès que ses liens avec les racines sont coupés, le bois de Déluge se fane, perd sa couleur et finit par s'effriter jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien.
Le coup a été dur pour les habitants, mais la vie a continué. Tuyaux-Cracheurs vit aujourd'hui de son tourisme, de ses industries (en particulier de vaisseaux vivants et de stupéfiants), et reste prospère loin des conflits, loin de sa richesse d'antan mais néanmoins loin de la pauvreté.

Les bâtiments et infrastructures en bois de Tuyaux-Cracheurs ont donc la particularité d'être toujours liés à leurs racines. On sculpte à même l'arbre ou la plante pour s'y installer et s'il faut en couper un morceau pour le déplacer ailleurs, on doit s'y prendre le plus rapidement possible et faire appel aux chamans pour reconnecter le morceau au reste de la structure. Travailler le bois exige des outils de prestige, en bois eux aussi, et Tuyaux-Cracheurs s'en est fait la spécialité.



En hauteur et en largeur

Tuyaux-Cracheurs est une ville qui s'étend dans toutes les dimensions. Construite autour de ses gigantesques arbres, elle s'élance en altitude comme aucune autre et présente un centre-ville spectaculaire, dont les rues sont majoritairement construites sur pilotis, les bâtiments construits à même l'écorce, reliés par de nombreux escaliers. Les gardes sont équipés d'échasses télescopiques de plusieurs mètres pour pouvoir se déplacer dans le marais.
Lorsque l'on s'éloigne, la banlieue de la ville s'étend sur une vaste distance et perd en densité, avec des chemins parfois difficilement praticables et des constructions plus précaires.

Curieusement, les substances recrachées par les tuyaux ne sont pas toxiques pour les habitants et vivre à Tuyaux-Cracheurs est bien moins dangereux que vivre à Boucan. C'est d'ailleurs une

Une ville qui éructe

Où que vous soyez à Tuyaux-Cracheurs, partout, si vous levez la tête, vous verrez des tuyaux qui crachent. Ils font l'identité de cette ville et sont ce qui a causé sa perte puisqu'ils sont responsables de la pollution qui a rendu son bois si périssable.

Pourquoi autant de tuyaux ? Parce qu'il faut purifier à l'aide d'obsidienne liquide le marécage dans lequel se trouve la ville, qui a permis l'émergence des grands arbres qui ont fait la fortune de Tuyaux-Cracheurs, mais dont la toxicité est dangereuse pour ses habitants. La ville doit constamment purifier l'eau des marais pour garder l'endroit habitable, mais ce procédé consomme une quantité considérable d'énergie, et les machines recrachent chaleur, impuretés et combustibles à l'aide de ces nombreux tuyaux. Cette obsidienne recrachée en continu a contribué à donner ses couleurs sombres à la ville et sa région.



des raisons pour lesquelles la ville des marécages attire autant de monde.
Son exotisme provient d'ailleurs aussi en partie de ces tuyaux, dont l'activité rythme les journées et qui sont parfois à l'origine de cascades sous lesquelles il est très apprécié de se placer.

Propre mais dangereux

Le marécage, lui, purifié par les machines, est souvent considéré comme la plus grande surface liquide du monde creux, même s'il est loin d'avoir la taille d'un océan de notre monde.
Tout irait bien si cette propreté chèrement acquise n'attirait pas également de nombreux prédateurs et tout un tas de créatures parfois bien dangereuses, qui avec le temps ont créé un écosystème bien particulier. La région de Déluge accueille donc une faune très active qui s'attaque facilement aux voyageurs et aux nageurs imprudents, et contre laquelle luttent activement les forces armées de Tuyaux-Cracheurs, parfois à pieds, parfois sur des embarcations et parfois





même à l'aide de vaisseaux vivants. Il n'y a qu'à Tuyaux-Cracheurs que l'on trouve cette véritable curiosité : des sous-marins vivants !

Bien entendu, il existe des zones entièrement sécurisées et artificiellement séparées du reste des marécages, dans lesquelles il est possible de se baigner et qui font l'émerveillement de tout un chacun. Nous rappelons avant que l'enthousiasme ne vous emporte que l'eau n'existe pas dans le monde creux et qu'il s'agit ici de se baigner dans un liquide visqueux, légèrement pétillant et globuleux d'un beau marron irisé, mais cela suffit à faire le bonheur des gens simples du monde creux. S'enduire de ce liquide est même une coquetterie locale.

Au rythme des saisons

Bien que la région de Déluge soit plutôt fraîche et que s'y promener sans fourrure soit téméraire, les gaz émis par les tuyaux réchauffent artificiellement la ville et on peut aisément y vivre torse nu, même en extérieur.

En fin d'Apparition, les Tuyaux perdent de leur puissance. C'est un problème qui vient du fait que les tuyaux sont en partie organiques et leur métabolisme semble plus ou moins lié à celui du cuisinier. Toute la vie à Tuyaux-Cracheurs change alors : il faut être très vigilant car des constructions peuvent s'effondrer sous l'effet d'une dilatation-contraction particulièrement dangereuse. On vit donc un peu au ralenti, sauf pour les architectes et les ouvriers, et on souffle lorsque l'Apparition nouvelle est enfin là.

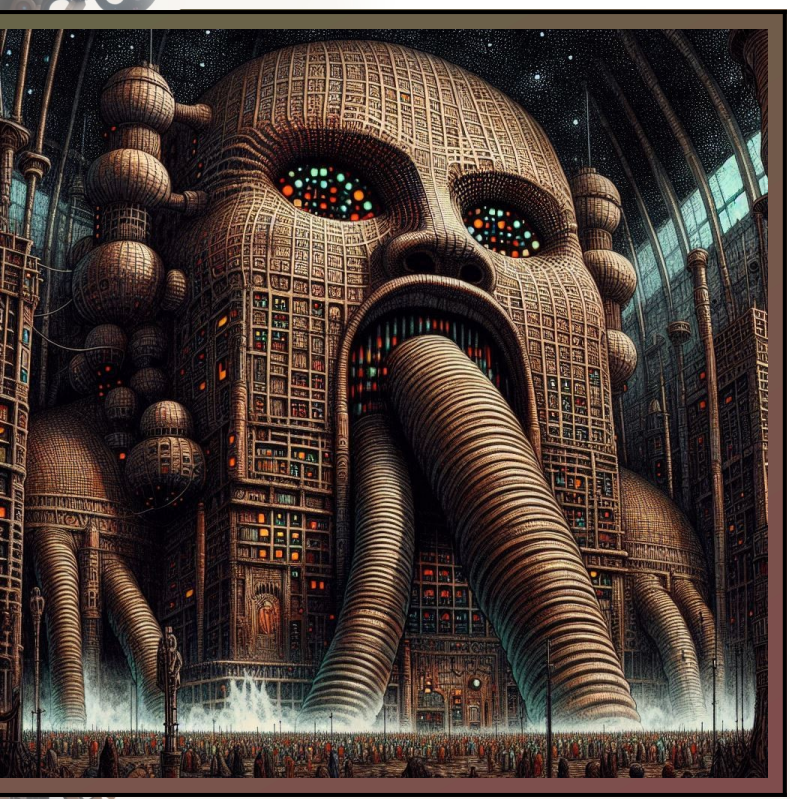
Vie démocratique



À Tuyaux-Cracheurs, la politique est saine et épanouie. À chaque nouvelle apparition, la population, étrangers compris, se réunit en comités spécialisés, selon les différents grands thèmes de la vie politique. Chaque comité élit un représentant qui

deviendra ministre. Est ensuite tiré au sort un Pontife, qui régnera sur les ministres jusqu'à la prochaine Apparition. Afin de s'assurer qu'aucun élu ne cherchera à faire carrière, à monopoliser le pouvoir ou à promulguer des lois pour son intérêt personnel, l'ensemble des ministres et leur Pontife sont exécutés à chaque changement de gouvernement. Si c'est un Az (ce qui n'arrive presque jamais), Tuyaux-Cracheurs s'engage à fournir le meilleur Az de remplacement que l'on puisse trouver à son Dieu.

Si beaucoup craignent d'être élus, on trouve curieusement toujours des volontaires qui souhaitent finir leur vie avec panache, des suicidaires, des gens qui veulent se racheter… Ou des fous.
Le vote n'est toutefois pas restreint aux seuls volontaires, car ceux qui ont rédigé la constitution de Tuyaux-Cracheurs sont bien conscients qu'il n'est de meilleur chef que celui qui ne souhaite pas l'être. Et il est impossible de se soustraire à ses responsabilités si l'on a été élu.



Il est un moment où le travail est interdit : chaque matin, des porte-paroles viennent déclamer au Forum National les nouvelles mesures prises par le gouvernement, que le peuple peut directement écouter et commenter. On appelle ce moment le Bon Matin, d'après une tactique d'auto-persuasion boucanienne ayant fait ses preuves, qui énonce qu'en partant du postulat que les nouvelles rendront la matinée heureuse, on les trouvera meilleures. De nombreuses manifestations et renversements de gouvernements ont eu lieu à cet endroit, c'est pourquoi le forum n'abrite plus le gouvernement depuis 23838 après Thorxuzurgaz l'immaculé.
Afin de se faire entendre d'une foule constituée parfois de dizaines de milliers de personnes, les crieurs sont épaulés par d'immenses têtes parlantes ont été mises au point par les chamans de Tuyaux-Cracheurs, dont certaines, planantes, se déplacent au-dessus de leurs auditeurs pour se faire mieux entendre.

Le siège du gouvernement, lui, a été érigé dans la Grande Cage, une vaste zone entièrement couverte construite à l'époque où la ville craignait les attaquées aériennes de Boucan et de Fort Ferveur.
On dit qu'elle aurait été construite à l'effigie de Blobap l'Improbable, premier Pontife de Tuyaux-Cracheurs, mais la vérité est que la construction a pris bien trop de temps, que la photographie n'existe pas dans le monde creux, et que Blobap estimait sa beauté insultée dans chaque portrait que l'on faisait de lui, dont il ordonnait systématiquement la destruction, et de toute façon il est mort après l'unique Apparition de son règne, ce qui n'a pas laissé beaucoup de temps. Chaque architecte en chef ayant pris à son tour la responsabilité du chantier aurait alors modifié la suite des travaux pour faire construire le visage à son effigie à lui… Mais 381 responsables de chantier se sont succédé lors de ces très longs travaux. Il est donc probable que cette tête plutôt disgracieuse ne soit à l'effigie de personne.



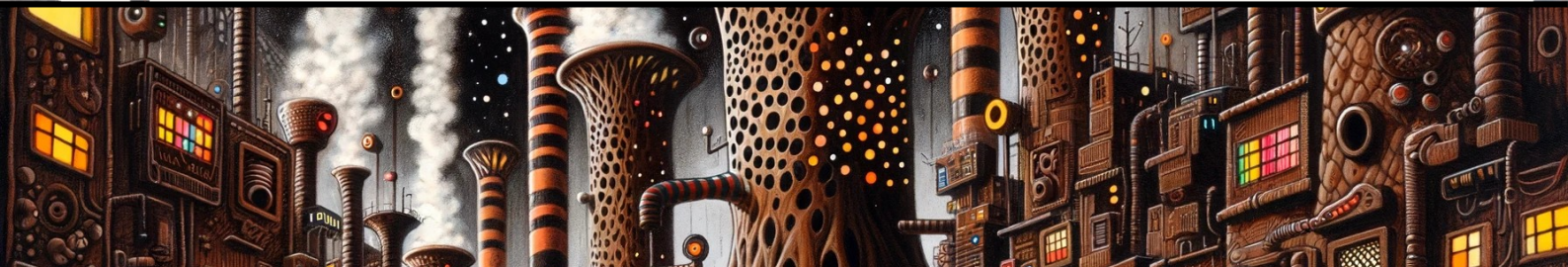
Lieux du quotidien





Le grand bazar est probablement l'endroit le plus fréquenté du coin. Plus que dans toute autre ville, on se déplace pour aller au marché de Tuyaux-Cracheurs. Chacun y trouve son compte : qu'on souhaite y faire simplement ses courses, y acheter un esclave, un Mutant, des armes, des terres, un tatouage, un vaisseau vivant, un Golem, il y a tout au grand bazar. On s'y rend depuis le monde entier. Bien que de nombreux gardes soient mobilisés pour surveiller les lieux, il se dit même qu'il y existerait de salles secrètes où les membres du marché noir se réuniraient pour commercer.
Le grand bazar fait partie de ces rares lieux où toutes les classes sociales et toutes les races se mélangent. On y trouve même quelques Az.

Le Temple divin, situé en légère marge de la ville, honore les Dieux sur un modèle proche de celui de Boucan à la différence qu'il ne vole pas… Ou plutôt qu'il ne vole plus. En effet, plusieurs ministres et Pontifes Mutants et Az (car oui, c'est arrivé, il y a eu des Pontifes Az) ont fait détruire les systèmes de vol du temple divin avec une attaque surprise de l'armée en 8399 après Piroutök l'Oublieux, et on fait construire d'immenses gardiens de bois, ancêtres des Golems, ayant pour mission de maintenir les Dieux sous contrôle en les surveillant et en fermant les portes. Après un boycott de 723 Apparitions, les Dieux ont accepté de revenir à Tuyaux-Cracheurs à condition que tous les Az et Mutants de la région soient massacrés lors d'un immense rituel sanglant. Depuis, les Dieux sont revenus, mais les gardiens de bois, placés de part et d'autre du bâtiment, sont indéboulonnables et font aujourd'hui partie du paysage. Grâce ou à cause d'eux, le Temple ne vole toujours pas.







L'aérogare de Tuyaux-Cracheurs est le plus vaste du monde creux. C'est un peu parce que Boucan en a deux, mais ne le dites pas à un habitant de la région !

Idéalement situé entre Boucan, Fort Ferveur et Têtes-qui-Tournent, il était logique que cet aérogare soit une plaque tournante du monde creux. Il faut dire aussi que l'air pur des marais est propice à l'élevage de vaisseaux volants, qui sont devenus une spécialité locale. La flotte complète de Têtes-qui-Tournent a été élevée ici.



La vieille ville contient des habitations rustiques que l'on conserve pour sa valeur historique. Les chamans y vivent particulièrement nombreux car ils estiment que la tuyauterie de l'époque, plus qualitative selon eux car moins sujette aux normes absurdes et contre-productives (toujours selon eux), donne une fumée plus pure, qu'ils



humment avant leurs rituels. Les chamans de Tuyaux-Cracheurs, accessibles et citadins, font partie des rares chamans à faire un commerce ouvert de leurs activités et à accepter de fournir des services à n'importe qui. Ils sont qualifiés de chamans de supermarché par leurs confrères plus élitistes et solitaires, qui réservent leurs pouvoirs aux grandes occasions et à leur cercle restreint.

L'avenue des illusions (ci-dessous) est une grande voie piétonne située près des quartiers les plus huppés. Elle est le résultat de la légalisation de toutes les substances illicites par le gouvernement de Tuyaux-Cracheurs : on y fabrique artisanalement tous les psychotropes et toutes les dopes selon des recettes locales utilisant la végétation de la région. C'est un terreau d'expérimentation unique qui est devenu une fierté. L'avenue des illusions a été sciemment installée près du lieu de vie des plus riches avec le pari que si les riches s'y rendent et consomment la production locale, alors celle-ci sera de bonne qualité et les vendeurs fiables.
En réalité, ça n'a fonctionné qu'en partie, et les établissements recommandables côtoient les pires bouis-bouis. Il vaut mieux se faire accompagner par un connaisseur si l'on souhaite consommer ici, mais on sait que l'armée boucanienne s'approvisionne en stimulants directement ici.

La périphérie est une zone anarchique où les routes tendent à s'effacer et où la nature reprend ses droits. La lutte contre le marécage ne cesse jamais, et tous les bâtiments qui peuvent l'être sont sur pilotis, il faut donc souvent se déplacer en barque ou sur des échasses. Comme nous l'avons vu, les marécages sont dangereux car remplis de prédateurs qui en apprécient la salubrité, il a donc fallu mettre en place des chemins sûrs, assainir des zones et les surveiller.



Aujourd'hui, rejoindre Tuyaux-Cracheurs est relativement sûr si l'on suit les routes et chemins prévus à cet effet. Lorsqu'ils approchent de la ville, les convois sont escortés par des soldats et des mercenaires jusqu'à bon port.



La ville souterraine

Voici un lieu dont la plupart des gens ignorent l'existence. Construite sous le marais de Tuyaux-Cracheurs, creusée dans la paroi du monde creux lorsque c'est nécessaire, elle est le terrain d'opération de la pègre, des mutants du Complot et des rivaux politiques. Les voies d'accès à la ville souterraine sont invisibles au commun des mortels : bouches d'égouts, escaliers dissimulés, vieilles portes dont tout le monde se fiche… Selon les accès, il faut parfois s'équiper d'une tenue de plongée ou d'un scaphandre pour en atteindre l'entrée.
Un joueur n'y sera invité que s'il parvient à obtenir la confiance d'une faction qui y réside.

Dans la ville souterraine, un seul mot d'ordre : on ne pose de questions à personne que l'on ne connaît pas, sinon c'est la mort. De toute façon, seuls des individus triés sur le tas et considérés comme de confiance y ont accès. Cet endroit particulier permet donc la cohabitation de diverses organisations antagonistes, comme le Complot et des mafias collaborant avec l'Égide, sans qu'il n'y ait jamais eu de fuite. Les rues sont donc silencieuses, et l'on voit même parfois déambuler des Az dont on se demande comment ils sont arrivés là, mais qui semble-t-il ont trouvé leur place.

Afin de s'assurer que les règles de la ville basse sont respectées, il y a un chef, le Respecté, dont les fondements du pouvoir sont le fait qu'il n'est lié à aucune des organisations qui conspirent dans les lieux. Le Respecté vit dans un palais, comme un monarque, et commande à une petite milice chargée de faire respecter l'ordre. Lorsqu'on souhaite donner l'accès à la ville basse à quelqu'un, son autorisation est nécessaire.
Personne ne sait comment les Respectés sont nommés. Les règles n'ont jamais été dictées clairement, et certains se demandent même s'il ne serait pas en réalité directement nommé par le Pontife.







Têtes-qui-Tournent

Nom officiel : Blopruq-Olvr-Ptiquèh-Bidchérquil

Têtes-qui-tournent est une des plus grandes et des plus puissantes villes du monde creux. Située dans la région de Farandole, elle est visible de loin par son aspect de gigantesque manège illuminé. Sa rivalité avec Boucan pour l'hégémonie du monde creux remonte à des millénaires. Elle compte environ 6 millions d'habitants.



Structure

Têtes-qui-Tournent est constituée de deux étages qui tournent en sens contraires : l'étage inférieur dans le sens des aiguilles d'une montre, et le supérieur dans le sens inverse. On trouve, incrustées tout le long de la paroi extérieure de l'étage supérieur, de gigantesques têtes en statues sculptées. La rotation est continue, mais suffisamment lente pour être imperceptible par les habitants. C'est cette rotation qui fournit la ville en énergie, laquelle est donc tout à fait autonome… Si l'on met de côté le fait que l'énergie nécessaire à cette rotation est le fruit d'un effort douloureux. Nous y reviendrons.



L'étage inférieur est essentiellement réservé aux riches, car ils sont protégés de la pollution par le plateau supérieur, dont les habitants – essentiellement de situation modeste - y sont exposés. Des usines extrêmement polluantes libèrent des fumées noires très toxiques au sommet de Têtes-qui-Tournent. C'est là que sont confinés les gens qui ne sont pas assez riches pour se payer un logement hors de prix en bas, et les mutants à moins que ces derniers ne soient extrêmement fortunés.

Afin de rendre plus attrayante la vue depuis l'étage inférieur, le « plafond » (face inférieure du plateau supérieur) est décoré de nombreux néons, panneaux publicitaires, guirlandes… Qui donnent à la ville une apparence de manège. Disposer d'un espace publicitaire dans le « plafond de Têtes-qui-Tournent » est extrêmement onéreux, mais la garantie d'une gloire commerciale sans équivalent.

À l'intérieur du pilier central, on trouve le palais royal, avec les logements de toute la cour. Ce palais se prolonge jusqu'à la surface de la plaque supérieure, protégé heureusement par une coupole afin que la noblesse n'ait pas à s'intoxiquer à cause de l'air pollué. On trouve également, proches de la paroi extérieur de ce même pilier, les différents ministères.

La surface de la plaque inférieure est parsemée d'ascenseurs qui relient les deux parties. C'est ce

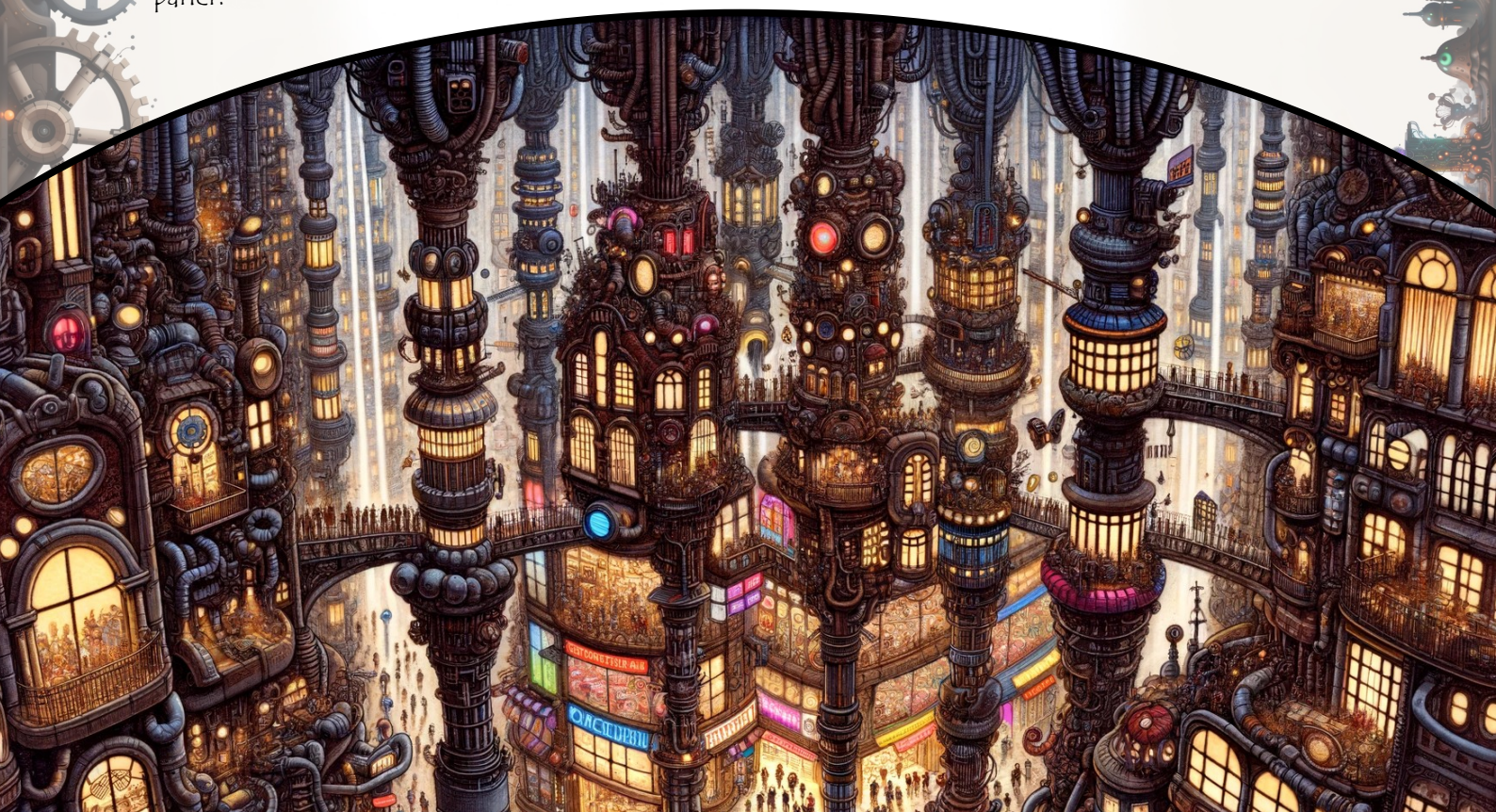
qui, de loin, donne cette impression de fils de fer tendus entre les deux plaques.

Têtes-qui-Tournent est donc une ville qui produit sa propre énergie plasmique grâce à la rotation de ses deux étages, qui se fait à l'aide d'un mouvement perpétuel initié il y a des siècles. Un énorme centre technique est construit sous la ville, sous terre, avec de gigantesques machineries permettant de garantir la pérennité de ce mouvement. Surveillés par une garde très stricte, ce sont des détenus et condamnés qui effectuent ce travail de maintenance dans des conditions tout à fait abominables, logés dans le « quartier ouvrier », lui-même sous terre. Le mouvement perpétuel n'est donc pas si perpétuel qu'aime à le clamer Têtes-qui-Tournent même si, dans les faits, les plaques tournent bien toutes seules… Ce sont juste les machines qui déraillent souvent. Très souvent.

À Têtes-qui-Tournent, tout le monde est serré. C'est le problème quand on ne dispose que d'un espace limité, celui des plaques, qu'il est très compliqué d'agrandir. Même sur la plaque inférieure, les bâtiments sont collés, les foules denses dans les rues et les appartements petits. Les plaques de Têtes-qui-Tournent ont été agrandies à deux reprises dans l'histoire, mais les travaux nécessaires ont été si onéreux, longs et complexes, que les autorités préfèrent ne plus en parler.

Vivre dans la plaque inférieure

La plaque inférieure est le premier spectacle que donne Têtes-Qui-Tournent à ses visiteurs… Respectables. Lorsque vous arrivez en ville, vous passez par un centre de tri. Tous les Mutants ou les rares Az sont directement expédiés à la plaque supérieure. On demande aux autres de vider leurs poches : si on pense qu'ils seront à même de se payer une nuit d'hôtel et qu'ils ont l'air respectables (ce qui, bien entendu, est hautement subjectif), on leur laissera l'accès à la plaque inférieure.
Cette plaque est le premier motif de visite touristique et Têtes-Qui-Tournent joue cette carte au maximum. On trouve mille bâtiments plus sublimes et décorés les uns que les autres, les rues sont ornées, illuminées, et la vue de la plaque supérieure surplombant les yeux, loin d'être une nuisance, est un spectacle qui déplace les foules. On y trouve, en plus de la publicité et des guirlandes, des messages amusants, des statues suspendues, des navettes-zeppelins pour touristes, des engrenages, des lampions, mascottes animées… Bref, tout et n'importe quoi tant que ça attire du monde.



Les loyers sont hors de prix à cet étage, mais les hôtels restent accessibles, puisqu'il faut bien attirer des touristes. Bien sûr, la plaque inférieure n'accueille pas que les très riches : on y trouve toute la petite bourgeoisie et les classes moyennes qui ont eu de la chance ou on beaucoup économisé. La vie y est agréable : on y trouve facilement des lieux de loisirs ; théâtres, cinéma, salles de concert, commerces de luxe, restaurants plus ou moins huppés.

Ces quartiers sont surveillés par une armée solidement équipée, dont on trouve des représentants à tous les coins de rue. Loin de constituer une gêne pour les habitants, au contraire elle les rassure, car les pauvres sont juste au-dessus, et vous savez, un pauvre, ça peut être dangereux. Afin de ne pas effrayer les touristes, les soldats de Têtes-qui-Tournent jouent sur leur aspect folklorique, à l'aide d'armures bariolées et richement décorées, qui contribuent au spectacle.

De la même manière, posséder une arme dans la plaque inférieure n'est pas un problème, à condition que celle-ci soit suffisamment sophistiquée ou haut de gamme pour susciter l'admiration. À Têtes-qui-Tournent, même si vous n'êtes pas un aventurier ou un guerrier, votre arme est un marqueur social. Les marchands d'armes sont nombreux.

Vivre dans la plaque supérieure

La vie dans la plaque supérieure n'est pas si horrible qu'on pourrait le penser. Le confort y est médiocre, mais ce n'est pas un ghetto. Il y règne pollution équivalente à celle de la périphérie de Boucan. Toutes les machines situées à l'étage inférieur ainsi que celles des sous-sols, qui font tourner les plaques, sont liées à de longs tuyaux qui conduisent leur fumée jusqu'à la plaque supérieure, épargnant ainsi les habitants d'en bas.

Dans le « Têtes-qui-Tournent d'en haut », les forces de l'ordre font le service minimum et la criminalité est élevée, notamment du fait de la cohabitation sensible entre Mutants et Yfrans défavorisés qui se détestent cordialement.

Afin de pacifier les lieux, les autorités ont fait fermer tous les marchands d'armes de la plaque supérieure, mais cette disposition n'a eu pour effet que d'impulser fortement le marché noir et la contrebande. Il est facile pour qui connaît un peu les lieux de se procurer des armes dans la plaque supérieure à des prix bien plus accessibles que dans la plaque inférieure. « Ceux d'en bas » les plus passionnés ou collectionneurs montent d'ailleurs souvent à l'étage supérieur pour ça.





Malgré la pollution, les habitants de la plaque supérieure ne portent pas de masque. Le gouvernement de Têtes-qui-Tournent ayant considéré qu'un port du masque par la population nuirait fortement à l'image de la ville et au tourisme, celui-ci a été formellement interdit. Seuls les propriétaires d'un passeport « santé fragile » ont le droit de porter un masque, passeport au coût si exorbitant que seuls les habitants d'en bas en possèdent un.

La famille royale

La ville est dirigée par une famille royale connue dans tout le monde creux. Zols Smû le 3ème est le roi, et Zgiqane de Propl est la reine. Leur fille, Ssa, est enfermée dans une grande bulle indestructible au milieu de la grand-place du quartier marchand, près de l'entrée de la ville. En effet, fruit d'une maladie unique en son genre ou d'une terrible malédiction, Ssa enfante continuellement. Et pas des bébés ordinaires mais des monstres. Ssa a dû être enfermée, à défaut de pouvoir la tuer, car on ne tue pas un membre de la famille

royale. Il a alors été convenu que Ssa ferait une merveilleuse décoration et servirait ainsi son peuple comme on l'attend d'elle.
Les visiteurs du monde entier se précipitent donc pour admirer Ssa dans sa bulle, flottant à l'intérieur d'un liquide qui la maintient en bonne santé, enfantant puis dévorant ses nouveaux-nés pour se nourrir, et jeter des regards pleins de haine à la foule.



Cet insoutenable spectacle est le lieu le plus visité de Têtes-qui-Tournent et peut-être même du monde creux dans son ensemble. Des théoriciens de l'art ont même convenu qu'il s'agissait d'une œuvre maîtresse et en ont fait un endroit protégé au patrimoine de l'UMCESCO, (l'organisation du monde creux unie pour l'éducation, la science et la culture). Des thèses ont été faites à son sujet, et son statut d'œuvre d'art est aujourd'hui incontesté. Un peu partout en ville, on peut se procurer des portraits de Ssa ou des figurines à son effigie. Ses admirateurs sont nombreux et bien des hommes en sont amoureux en secret.

Un peu de politique

La famille royale est assistée d'un conseil appelé le Siège des Facteurs d'Ordre. Les membres du Siège sont tous d'anciens fonctionnaires qui ont gravi les échelons au cours d'une longue vie. Arriver jusqu'à ce niveau exige tellement de temps qu'ils sont généralement si vieux qu'ils se préoccupent plus de leur santé que de l'ordre, et la famille royale agit comme bon lui semble sans essuyer les contestations du Siège, ce qui lui convient donc parfaitement.
Être élu au siège est un processus administratif, on n'est donc pas choisi par la famille royale. C'est



un grade ultime que l'on obtient de manière automatique après une carrière brillante, ce qui en apparence offre la promesse d'un contre-pouvoir efficace au roi et à la reine. Ce système est intitulé « monarchie administrative » et Têtes-qui-Tournent en fait la publicité partout dans le monde creux : « des monarques éclairés, cultivés et investis accompagnés de la crème des intellectuels ».
Ceux qui y croient le plus sont ceux qui ont le moins vu la famille royale ou le gouvernement.

Les rois et reines se succèdent selon une loi bien particulière : c'est le dernier descendant qui prend le pouvoir, qu'il soit un garçon ou une fille, afin d'assurer la meilleure longévité au nouveau règne, de s'assurer d'avoir le meilleur monarque possible et de limiter les chances pour les parents de se faire assassiner. On a en revanche vu beaucoup d'enfants royaux éliminer leurs petits frères et petites sœurs bébés, ce qui a donc amené à mettre les berceaux sous haute surveillance.
Lorsque le nouveau monarque prend le pouvoir, il a le devoir de se choisir un conjoint parmi la « réserve » qui réunit des gens de son âge triés sur le volet pour leurs facultés, leur beauté et leurs opinions politiques (quand ils sont en âge d'en avoir). Si les parents décèdent jeune, ce qui arrive, on a vu se former des couples royaux d'enfants. Les enfants étant facilement influençables, la 377ème constitution de Têtes-qui-Tournent a catégoriquement interdit la présence d'un tuteur.

Les habitants de la partie supérieure peuvent se rendre dans la partie inférieure, mais pas y vivre. On les repère assez rapidement car ils n'ont pas le « dress code » habituel, et sont mal vus même si on ne peut pas les renvoyer d'où ils viennent. La partie supérieure est surveillée par 5 bureaux de responsables, éparpillés de manière régulière et circulaire au sein de la plaque, qui font régner la sécurité et sont abrités par des coupoles.





Décoration extérieure

Les têtes qui ornent l'extérieur de la ville représentent toutes un de ses anciens souverains. Chaque souverain qui décède a droit à la réalisation de sa Tête (avec un T majuscule). Le nombre de têtes étant limité par l'espace disponible sur la paroi, il faut alors décider quelle tête va être détruite. D'interminables débats sur quel ancien monarque incarne le moins les « valeurs Têtéennes » ont alors lieu, et ça peut durer plusieurs Apparitions.
Sous la paroi de la plaque supérieure vit toute une catégorie de la population : les Architectes. Ces derniers bénéficient d'un régime particulier, de grande faveur, établi par décret royal afin d'encourager les innovations et la modernisation de la ville. Ils bénéficient d'une vue imprenable sur l'étage inférieur et d'habitations luxueuses accrochées en l'air, décorées de moult lumières et de plantes fabuleuses.
Bien sûr, s'y trouvent aussi de nombreux ouvriers qui ont la charge d'assurer la sécurité et la solidité des installations mais qui n'ont pas le statut d'Architectes, et n'ont pas le droit de s'y rendre hors des heures de travail.

Les constructions de Têtes-qui-Tournent sont rarement en pierre. En effet, la pierre est très lourde et ne favorise pas la rotation des plaques. C'est pourquoi la plupart des constructions sont



élaborées en métal ou dans d'autres matières plus fantaisistes dont la recherche est vivement encouragée : peau rigidifiée, minerais, verre, écorce… Les techniques les plus poussées sont alors mises en œuvre pour en faire des bâtisses solides, fiables et de belle allure. Le mélange des matériaux sur une bâtisse est ici gage de bon goût et d'élégance.

Ambitions

Comme ses ancêtres, la famille royale lutte pour faire de Têtes-qui-Tournent la plus puissante et la plus admirée des villes du monde creux, c'est pourquoi de nombreux investissements sont faits dans sa modernisation, sa décoration et dans le développement de l'armée : conception des armes et recrutement massif. Des patrouilles circulent régulièrement hors de la ville pour maintenir l'ordre et la sécurité certes, mais surtout – dit-on – pour faire démonstration de leur force de frappe et inspirer le respect et la crainte.

Les rumeurs circulent que Têtes-Qui-Tournent seraient en mauvais termes avec Fort Ferveur, et bien qu'elles aient été officiellement démenties par la famille royale, nombreux sont ceux qui continuent d'y croire. Il faut dire qu'elle est la seule grande ville à ne pas avoir de temple en l'honneur des Dieux, du fait d'une forte influence de Symétriques au gouvernement, qui ont considéré qu'on n'aurait un temple que le jour où l'on y vénérerait aussi les Symétriques. Têtes-qui-tournent a bien eu un temple, mais celui-ci a été fermé il y a des siècles, et le bâtiment fait aujourd'hui office de glorieuse caserne.

De fait, Têtes-qui-Tournent et le repaire privilégié des Symétriques, qui peuvent s'y comporter en dandys et monopolisent assez aisément les postes d'importance compte tenu de leur capital culturel généralement assez élevé.



La Sentimentale

Si la vie dans la plaque supérieure est peu reluisante, n'oublions pas qu'il s'agit d'un grand luxe comparé à ce que l'on vit dans les souterrains de Têtes-qui-Tournent. La vie y est tellement impossible que le seul moyen d'y faire travailler du monde a été d'envoyer des détenus. Mais les machines exigent une telle quantité qu'il n'y a pas suffisamment de criminels à Têtes-qui-Tournent, c'est pourquoi on y fait importer des prisonniers du monde entier pour alimenter les machines.

Un marché a été passé avec les prisonniers car même parmi ces derniers, il était difficile de créer de la motivation et d'éviter les émeutes : œuvrer dans les souterrains de Têtes-qui-Tournent permet de bénéficier d'un allégement de peine significatif. Dans les souterrains, on dort sur place, on mange sur place, on travaille toute la journée, la chaleur est écrasante et on respire n'importe quoi.

Mais la machinerie perpétuelle de Têtes-qui-Tournent est si unique que certains détenus, pris de passion pour celle-ci, décident d'y rester. Ce phénomène est moins rare qu'il ne pourrait y paraître, si bien que certains se demandent si ce ne pourrait pas être l'effet de quelque sortilège chaman, comme si les engrenages étaient magiques et ensorcelaient les gens, lesquels en devenaient épris : on en voit même les embrasser. On désigne par conséquent ces gens du sobriquet d'« amoureux » et la machinerie en elle-même est surnommée la Sentimentale. Les amoureux, une fois leur peine écoulée, restent dans les souterrains jusqu'à leur mort et continuent d'entretenir avec une passion déraisonnable les appareils. Ce phénomène affecte environ 5 % des détenus, ce qui en fait une quantité considérable.





Fort Ferveur, ou La Passe

Au nord des Plaines et de Boucan se dresse le Fort Ferveur, une citadelle imprenable bâtie en roche transcendantale, vestige du prétendu monde originel des Dieux, adossée à la Montagne Noire.

Après Boucan et Tête-qui-Tournent, il s'agît de la cité la plus importante des Plaines, cependant elle ne participe pas à la course avec celles-ci pour devenir la plus grande ville du monde creux : Fort Ferveur est relativement isolée du reste du monde et limite au maximum les liens avec l'extérieur en se contentant de quelques transactions commerciales nécessaires à sa survie.



S'intégrer à Fort Ferveur

Les personnes résidant à Fort Ferveur sont triées sur le volet selon des critères très stricts : seuls les Yfrans et les
Symétriques sont acceptés, il faut une foi inébranlable dans les Dieux et une connaissance parfaite des préceptes sacrés les concernant. De plus, un état de santé irréprochable est exigé : les handicapés, les souffreteux et les faiblards y sont proscrits. Enfin, il est également nécessaire d'avoir un casier judiciaire vierge depuis dix Apparitions.
Au moment de s'installer à Fort Ferveur, les autorités examinent ce que vous pourriez apporter à la ville pour valider ou non votre demande. Les personnes les plus qualifiées dans chacun des domaines caractéristiques de la vie dans une grande cités sont intégrés à Fort Ferveur.

Le mode de vie à Fort Ferveur est également très strict : on attend de ses habitants une hygiène irréprochable, ainsi qu'un respect mutuel. Les moindres délits sont sujets à une punition disproportionnée dissuadant ainsi les voleurs et les criminels ; chacun doit donner le meilleur de soi-même dans son travail à moins de subir un exil forcé de Fort Ferveur.
Fort Ferveur est également surnommée La Passe en raison du passage vers le Cocon situé dans le palais au centre de la ville. Il s'agît à ce jour de l'unique passerelle connue entre le monde creux et le Cocon (en dehors de la passerelle située à la Faille), c'est ce qui fait toute la valeur de Fort Ferveur.

La sécurité avant tout

La cité dispose de la protection des Dieux en échange de sa totale dévotion et de l'assurance qu'un accueil royal sera fourni à tous les Dieux s'aventurant sur le monde creux. En contre-partie les Dieux leur offrent leurs faveurs afin de conserver le contrôle sur ce point d'ancrage au monde creux qu'est Fort Ferveur.
Ainsi la garde de Fort Ferveur est équipée par les Dieux eux-mêmes et la cité est bâtie quasi intégralement avec des matériaux importés du Cocon, ceci afin d'éviter que des ennemis des Dieux puissent l'attaquer et saboter la Passe.



Fort Ferveur doit se défendre contre de nombreux adversaires. Parmi ces derniers, on trouve les personnes hostiles à la domination des Dieux, notamment les Mutants et les Az qui souhaiteraient mettre fin à Fort-Ferveur afin de les empêcher de venir comme bon leur semble sur les plaines. Il faut aussi compter avec les grandes cités qui rêveraient de s'approprier La Passe et tout les avantages allant avec.

Vivre à Fort Ferveur

Malgré son isolement et son règlement très strict, Fort Ferveur offre de nombreux avantages : en effet la qualité de vie est nettement supérieure à celle de toutes les autres cités de la Plaine. De plus, l'absence d'usine fait que la ville bénéficie de l'air le moins pollué de toutes les grandes cités du monde creux. Ses rues sont calmes et la cuisine y est la meilleure du monde avec des mets jamais vu ailleurs. Chaque habitant à le droit à une somptueuse demeure.

La notion d'argent n'existe pas à Fort-Ferveur, seul compte ce que chacun apporte pour soutenir les Dieux. Ainsi chaque habitant se voit attribuer un dispositif similaire aux Catalyseurs de Foi des Dieux : un «Catalyseur de Bénédiction ». Chaque prière et chaque acte en faveur d'un Dieu est récompensé par un montant de Bénédiction. Ce dispositif permet d'acheter des biens ou de payer des services au sein de la ville ; les prières quotidiennes suffisent à payer son logement et sa nourriture et assurent donc un salaire minimum à chaque citoyen. Bien évidemment, effectuer des tâches ou produire des choses au bénéfice de la ville octroie également un montant en Bénédiction fixé par les Vénérables qui dirigent la ville.
Ainsi, une véritable économie parallèle au reste du monde creux s'est développée dans la ville. En tant qu'étranger, vous pouvez payer avec des larves, ce que l'on considérera comme une donation.



Les sièges du pouvoir



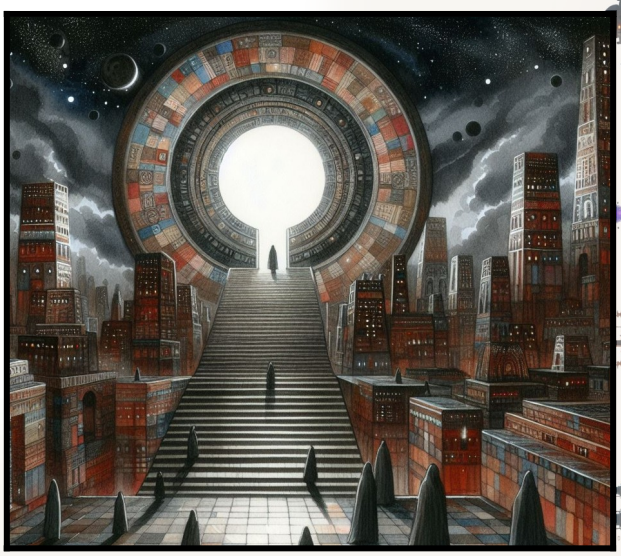


Fort Ferveur est essentiellement dirigée par un Ordre Vénérable qui réside dans le palais de Fort Ferveur, sobrement intitulé « Le Palais », situé au fond de la ville, au dos de la montagne noire.

Le palais où réside l'Ordre contient le cordon qui permet de se rendre jusqu'au Cocon.
Le fait que l'entrée du cordon soit située à l'intérieur du palais affecte l'entièreté de celui-ci. Des événements étranges y surviennent : inversion de la gravité, couloirs infinis et j'en passe et des meilleures. Si les membres de l'Ordre y sont habitués, les membres du Ministère ou les invités se retrouvent rapidement perdus et ces anomalies peuvent leur être mortelles. On dit qu'une invitation au Palais est une manière traditionnelle pour les membres de l'Ordre d'éliminer leurs adversaires sans éveiller les soupçons.

N'empruntent le cordon que les Dieux, il y a donc peu de passage dans le palais. Même les membres de l'Ordre ne sont pas autorisés à monter jusqu'au Cocon.

L'Ordre Vénérable est également secondé par le Ministère des Dieux qui est chargé d'administrer la ville. Le Ministère dispose de locaux aux quatre coins de Fort Ferveur, intitulés les « Ministères des Dieux », chacun étant dédié à un champ de compétences différent.





Parmi les autres bâtiments notables, on compte les Oratoires. Les Oratoires sont des portes, plus ou moins grandes, donnant sur des espaces vides et blancs permettant de se recueillir. Chaque porte est construite en l'honneur d'un Dieu en particulier et chacun est libre d'y entrer et sortir à sa guise tout au long de la journée. Garder le silence est obligatoire dans les Oratoires. Désobéir à la règle revient à s'exposer à une lourde peine. Fort Ferveur compte 2783 Oratoires. Les Oratoires peuvent être de tailles très diverses, allant d'une petite porte de taille domestique à un énorme passage de plusieurs mètres de large.

Les Oratoires ne sont pas à confondre avec les temples, plus vastes, dans lesquels se rendent les Dieux et se déroulent les cérémonies. Les temples, contrairement aux Oratoires, ne sont pas dédiés à des Dieux précis. Fort Ferveur compte 4876 temples de tailles très variables.

Un troisième bâtiment notable est la prison de Fort Ferveur sobrement intitulée « la Prison ». Fort Ferveur s'occupe avec beaucoup de zèle de toutes les personnes ayant porté atteinte à la sécurité de la cité et à celle des Dieux, même si ça ne s'est pas passé sur son territoire. Elle a des contrats avec les autres grandes villes pour qu'elles lui livrent ceux qui ont osé s'en prendre à des Dieux. La prison de Fort-Ferveur est réputée pour être la pire de tout le monde creux. Bien que le traitement réservé à ses prisonniers soit tenu secret, de nombreuses rumeurs ont fuité et mentionnent des Erreurs artificielles visant à torturer les prisonniers, psychologiquement et physiquement.



Le style de la ville est très caractéristique : les bâtiments sont majoritairement construits en Xuféore. Elle se distingue par l'absence d'appareils mécaniques et de tuyaux visibles. On y trouve également des bassins, cascades et canaux de liquide noir provenant du Paradis, auquel les habitants accordent une valeur sacrée et dans

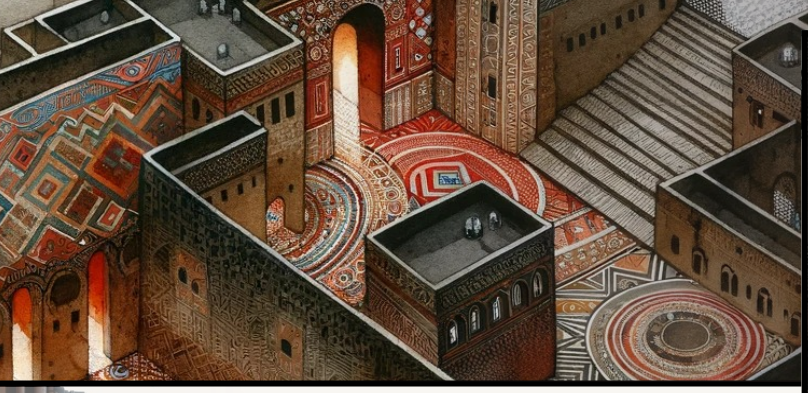


lequel ils ont l'habitude de s'immerger pour se purifier. À toute heure, les rues sont parcourues de processions religieuses en l'honneur de Dieux, ce qui fait qu'il y a constamment de l'animation dans les rues. Pourtant, malgré ce folklore dont on pourrait croire qu'il égayerait les journées, un froid et un calme constants pèsent sur Fort Ferveur.

L'Ordre Vénérable

À la fois autorité exécutive, judiciaire et militaire de Fort Ferveur, l'Ordre Vénérable a les pleins pouvoirs sur la ville. Ses membres sont recrutés sur des critères stricts : seuls sont acceptés les Yfrans pure souche, les Yfranoïdes (Yfrans dotés de fortes mutations selon le classement de la MISERE) ne peuvent donc pas faire partie de l'Ordre. Les Mutants, les Az et bien évidement les Golems (en dehors des Poupons) n'étant pas autorisés à entrer en ville, ils ne peuvent pas faire partie de l'Ordre. Les Symétriques ne sont acceptés non plus, même s'ils ont droit de cité à Fort Ferveur.

L'Ordre Vénérable est bâti sur une hiérarchie horizontale composée en premier lieu des Vénérables, qui ont accompli l'Ascension, et ensuite des Orphelins qui prétendent à devenir eux-même des Vénérables. Il n'y a donc pas de chef à proprement parler au sein des Vénérables en dehors des Dieux eux-mêmes, puisque l'Ordre est à l'écoute de ces derniers.





L'Orphelinat

L'Orphelinat est la deuxième branche de l'Ordre Vénérable, principalement composée d'enfants ou d'adolescents qui sont choisis par les Vénérables pour leur potentiel divin. Leur enfance est ainsi rythmée par l'Ascension, une série d'épreuves et d'enseignements divisés en Cercles qui a pour but de les rapprocher de la divinité afin, à terme, de faire d'eux des Vénérables. Ils sont d'abord cantonnés à faire les tâches domestiques au service des Vénérables, puis au fur et à mesure qu'ils montent dans les Cercles, ils les secondent dans leurs tâches quotidiennes. Ils sont reconnaissables au point doré sur leur front, symbole de leur potentiel divin. Le nom vient d'une époque où les parents qui souhaitaient se débarrasser de leur bébé venaient le déposer la nuit aux portes de Fort Ferveur ; le lendemain matin, le bébé était récupéré par les Vénérables s'il était toujours vivant. Ils décidaient alors de le garder ou non selon le potentiel divin qu'ils percevaient en lui. Aujourd'hui, il est plutôt coutume que les Orphelins soient recrutés directement dans Fort Ferveur voire dans d'autres villes auprès de familles qui seraient prêtes à donner leur enfant à l'Ordre, ce qu'ils refusent rarement.

L'Ascension

Le terme Ascension est utilisé pour désigner les épreuves et enseignements nécessaires pour devenir Vénérable. Elle est divisée en Cercles.
L'Ascension, bien qu'elle réserve les mêmes épreuves pour tous, a une durée qui varie selon le candidat : en effet, les passages des différents Cercles sont conditionnés par une épreuve et les Orphelins sont libres de choisir quand la passer. La seule contrainte est qu'ils ne peuvent échouer l'épreuve, un échec conduisant à une radiation définitive de l'Ordre.

Si la plupart des Orphelins passent leur jeunesse à gravir les Cercles progressivement, il est souvent fait mention de cas exceptionnels qui ont accompli l'Ascension en 10 jours. Certains, à la prudence excessive, terminent le passage de leur dernier Cercle alors qu'ils sont devenus des vieillards.

Les Cercles :

- *La Manière : « Ne peut-être un Dieu celui qui se comporte comme un Yfran».*

Le premier des cercles est dédié à la façon de se comporter comme un Dieu, il s'agit principalement d'apprendre l'éloquence, les arts et les principes fondamentaux de l'Ordre.

- *La Chair : « Être un Dieu commence toujours par ressembler à un Dieu »*

Le second Cercle vise à modifier la couleur de la peau par des traitements alchimiques. Le traitement est d'abord continu et à dose réduite afin de préparer le corps. Il est réputé pour être particulièrement douloureux puis, à force d'augmenter progressivement les doses, le corps s'habitue au produit et la douleur commence à se

faire moins vive. C'est alors le moment de passer l'épreuve, qui consiste en l'injection de la préparation alchimique finale afin de finaliser le processus de transformation.

- *Le Pouvoir : « Celui qui entreprend la grande Ascension doit préparer son corps en conséquence ».*

Le troisième Cercle s'axe sur l'étude de l'Essence et des entraînements physiques pour rapprocher son corps de la divinité. L'épreuve finale est un combat contre une version miniature d'une créature de la Faille (miniature mais néanmoins redoutable) qui se conclut par la mort d'un des deux combattants.

- *Les Paradoxes : « Afin de s'élever d'avantage il faut se délester du poids de ses contradictions »*

Le quatrième Cercle est réputé pour sa terrible épreuve des Contradictions, c'est une étude philosophique qui vise à renforcer son esprit et à affûter son jugement.

- *La Procréation : « Celui qui ne peut pas recevoir la mort ne peut pas donner la vie »*

Le cinquième Cercle vise à émasculer l'Orphelin pour se rapprocher des Dieux qui sont asexués.

- *Le Vénérable : « Le voyage s'arrête pour nous »*

Le sixième et dernier Cercle. Le cercle Vénérable conclut l'Ascension et officialise le passage d'Orphelin à Vénérable. La maxime du Cercle Vénérable est une preuve de l'humilité des Vénérables face aux Dieux : ils savent qu'ils ne seront pas leurs égaux.

<u>Les Vénérables</u>

Les Vénérables portent en toute circonstance un masque composé de deux parties : une noire qui





symbolise la part de mortalité et une autre dorée à l'effigie d'un Dieu. Ce masque est une marque de reconnaissance des Dieux ; plus la partie dorée l'emporte sur la noire et plus le Vénérable est considéré par les Dieux, ce qui ne lui octroie aucun droit ou autorité supplémentaire au sein de Fort Ferveur mais rend le Vénérable plus ... vénérable.
Les Vénérables dirigent Fort Ferveur et chaque membre alterne entre les différents postes au cours de sa vie selon les besoins de la ville.

- *Les Lames*

Instance militaire de Fort Ferveur, elle sert principalement à maintenir l'ordre dans la ville et elle agit moins comme une garde que comme une inquisition veillant à ce que chaque habitant de Fort-Ferveur s'acquitte de son devoir envers les Dieux et qu'aucun Az ou Mutant ne puisse entrer en ville. Comme la ville est placée sous la protection des Dieux, aucune autre cité n'a osé et n'osera déclarer une guerre ouverte à Fort Ferveur. La ville n'a donc pas « d'armée » à proprement parler si ce n'est les Lames. Ce sont eux qui vous accueilleront à ses portes.

- *Les Maîtres*

Ils forment ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement à Fort Ferveur : ils rédigent et promulguent les lois de Fort Ferveur, et gèrent les finances de la ville, aussi bien ses recettes que ses investissements.
Mais contrairement aux autres villes, avec le soutient des Dieux et l'absence d'immigration et de tourisme, la tâche est ici beaucoup plus simple. Leurs actions visent principalement à accroître la renommée des Dieux en ville mais aussi à l'extérieur lors de leurs passages diplomatiques. Ils sont également chargés lors de leurs voyages de recruter les Orphelins.

- *Les Souffleurs*

Peu nombreux, ils forment un groupe à part au sein de l'ordre : ce sont des Vénérables qui se sont dédiés à l'art du Souffle, un pouvoir qui leur permet d'entrer dans une transe qui décuple leurs capacités physiques.

Cette transe tire son origine du fait qu'ils doivent souffler pour faire entrer leur corps en résonance, un souffle surnaturel qui semble presque infini. Elle est donc conditionnée par ce souffle et s'arrête lorsqu'ils en manquent, les rendant vulnérables.

Les Souffleurs ne participent pas à la vie politique ou aux activités des autres Vénérables et ils ne prennent aucune décision pour Fort Ferveur. Ils servent essentiellement de combattants d'élite et lorsqu'il n'y pas besoin de défendre la ville ou de partir en mission pour elle, leur temps est consacré au perfectionnement de leur art et à se pavaner en ville : leur présence fascine et rassure les habitants. La légende raconte qu'un Golemologue s'est inspiré du Souffle pour mettre au point l'Hypermode des Golems.

Le Ministère des Dieux

Second ordre de Fort Ferveur, le ministère des Dieux est composé d'une grande partie de la population qui n'a pas pu rejoindre l'Ordre Vénérable. Ce sont les petites mains qui se chargent du bon fonctionnement de la ville et leur travail est principalement administratif. Bien qu'ils soient amenés à côtoyer les Vénérables, ils ne sont pas considérés comme faisant partie de l'Ordre, les Yfranoïdes sont d'ailleurs acceptés au sein du ministère et les Symétriques y ont souvent une bonne place. Ils sont également chargés de maintenir le lien avec les autres villes et de promouvoir les Dieux lors de séminaires organisés dans le reste du monde creux.

Les Pénitents

Vous les croiserez à tous les coins de Fort Ferveur, réparant un mur, nettoyant une allée ou



transportant du matériel. Ils portent un masque semblable à celui des Vénérables à la différence que la partie dorée est complètement absente. Ils sont chargés des tâches que personne ne veut faire, principalement les travaux manuels, d'entretien de la ville, ou le transport de marchandises et de matériaux. Plus surprenant, on les retrouve comme médecins, cuisiniers, voire parfois artisans. Ce sont des Yfrans ou des Symétriques qui souhaitent se faire pardonner leurs fautes auprès des Dieux, ils sont donc Pénitents de leur propre gré et effectuent leurs tâches avec bonne volonté.

À l'extérieur de Fort Ferveur, les mauvaises langues (souvent mutantes) disent que les Vénérables s'arrangent pour pousser les croyants à la faute et avoir ainsi un vivier inépuisable de main-d'œuvre pas chère et motivée à faire les tâches que les autres villes réservent aux Mutants. Ce système assure un niveau de vie particulièrement confortable aux citoyens, qui disposent d'une ville propre et bien entretenue et de soins et de nourriture accessibles et peu chers. Les Pénitents sont logés, nourris et blanchis mais doivent rejoindre leurs dortoirs lorsqu'ils ont terminé leur travail. Dans le fond tout le monde semble s'y retrouver.







Nubéville

« La ville nuage ».

Nubéville était autrefois une simple usine qui a émergé au beau milieu des plaines sous l'essor de quelques industriels boucaniens qui ont profité de la présence de gisements de roches et de métaux à exploiter, la relative proximité avec Boucan arrangeant bien leurs affaires.

Mais rapidement, plusieurs autres entrepreneurs de Boucan se sont mis à se disputer l'usine,



investissant des dizaines de milliers de larves pour quelques parts de production ou pour l'exclusivité de certaines roches ou métaux et il devint vite nécessaire d'agrandir l'usine pour qu'elle soit en mesure de pourvoir aux besoins des entrepreneurs.

Une voie ferrée à rapidement été mise en place pour la relier à Boucan, lui assurant un commerce privilégié avec cette dernière : Nubéville commande à Boucan les matières premières qu'elle ne pouvait pas s'offrir et lui vend le fruit de sa production. Cette voie permet également aux ouvriers boucaniens d'aller travailler à Nubéville pour un trajet de près de deux heures l'aller.

Les autres cités du monde creux, jalouses de Boucan, ont rapidement investi pour mettre en place leur propre voie ferrée vers Nubéville, qui s'est rapidement retrouvée seule au milieu des plaines à devoir fournir, en plus de la capitale, ses concurrentes et même les plus modestes villages en outillage, machineries et pièces de rechange.

La situation a duré un temps mais il devint de plus en plus difficile d'honorer les commandes dans les délais. Le niveau de vie augmentant avec le temps, même les plus petits villages commencèrent à commander des ascenseurs ou des systèmes de chauffage à Nubéville qui finit par se retrouver incapable de suivre la demande.





Afin de pallier ce problème, les différents directeurs qui possédaient l'usine se concertèrent ce qui, il faut bien le noter, est exceptionnel car lorsque deux entrepreneurs de Nubéville se rencontrent, ils essaient soit de se s'entretuer pour éliminer la concurrence, soit de voler des informations à leur adversaire.

Toujours est-il qu'entre deux coups fumeux, ils arrivèrent à une entente : afin d'optimiser la rentabilité, les employés seraient logés dans l'usine. Ainsi personne ne perdrait de temps en trajets inutiles et la perspective d'avoir un appartement de fonction attirerait encore plus d'ouvriers des quatre coins des plaines. Ces logements seraient bien entendu remboursés aux entrepreneurs en prélevant une partie de la paye des ouvriers.

Ainsi il devenait plus avantageux de travailler à Nubéville qu'à Boucan.

De gigantesques travaux ont alors été entrepris afin d'aménager des logements pour les milliers d'ouvriers qui arrivaient et les horaires de travail se sont élargies, incitant fortement les travailleurs logeant à Boucan à déménager pour continuer de travailler à Nubéville à cause des 4 heures de trajets par jour.

La plupart des employés n'ont cependant pas hésité à quitter le train de vie infernal de Boucan pour Nubéville. Cette démarche fut même soutenue par Boucan qui envoya les anciens détenus, fraîchement sortis de prison, afin de les réinsérer dans la société (et de s'en débarrasser au passage). Nubéville leur assignait généralement les tâches ingrates et mal payées.

Cette grande refonte de Nubéville fut l'occasion pour quatre grands entrepreneurs de se démarquer de leurs concurrents. Il était en effet courant et commode qu'un directeur soit victime d'un malencontreux accident en supervisant les travaux de sa zone. Les parts de marché de son entreprise étaient alors rachetées par les autres. Des tactiques commerciales douteuses poussèrent des directeurs qui n'étaient plus en mesure de suivre la cadence de Nubéville à se retirer de la course et à retourner à Boucan.

La Ville

Aujourd'hui, Nubéville est divisée en quatre zones qui appartiennent à chacun des directeurs. Chacune des compagnies a sa spécialité, son public, ses machines, ses ouvriers et ses bâtiments, et chacune essaie d'éliminer ses concurrents et de voler leurs secrets commerciaux. Bien souvent ce sont les employés qui en font les frais.

La ville s'est considérablement agrandie et rivalise en taille avec Marasquale. Elle a permis une baisse importante du chômage dans les Plaines et offre un cadre de vie pas trop déplaisant pour qui sait s'accommoder de la pollution ambiante : elle produit elle-même des denrées et des fournitures à la va-vite afin que les employés puissent trouver tout ce dont ils ont besoin sur place bien que ces marchandises produites pour la ville soient de moindre qualité afin de pouvoir concentrer l'effort sur celles qui sont exportées.

Des centres de loisirs sont mis à disposition des habitants pour leur permettre de se relaxer durant leurs week-ends et la ville dispose également de bibliothèques mal remplies d'où ont été bannis tous les livres qui traitent du droit du travail.

Les efforts pour faire de l'usine une véritable ville ont été poussés plus loin encore et aujourd'hui la ville s'est ouverte au tourisme, tirant parti de l'attrait que ses gigantesques usines exercent sur le



reste du monde creux. Les directeurs ont trouvé là un énième moyen de financer Nubéville, et des installations comme des hôtels et des restaurants qui servent les plats typiques des cantines de Nubéville (mais en meilleur pour donner envie aux gens de revenir) accueillent les voyageurs. Des efforts bienvenus ont même été faits sur la décoration, c'est dire !

On s'est cependant rapidement rendus compte que le fait de transformer une usine en ville comportait des inconvénients : Les cheminées des usines rejettent des vapeurs et des gaz en abondance et ces derniers sont nocifs et finissent par provoquer des maladies respiratoires en plus d'abîmer la peau. Il est de notoriété publique que les habitants de Nubéville ne vivent pas longtemps. C'est d'ailleurs de ce brouillard constant que provient le nom de Nubéville : la ville-nuage.

C'est pourquoi la ville est également pourvue d'hôpitaux car il est important de garder ses employés en vie le plus longtemps possible !

Les seuls endroits où l'on échappe aux « nuages », comme on les surnomme, sont les sommets des hautes tours qui contiennent les administrations et les derniers étages des hôtels, qu'on a élevé à des hauteurs vertigineuses afin d'épargner les touristes et les actionnaires venus visiter la ville. Le prix des chambres monte avec la hauteur.

Enfin, les zones résidentielles des personnages les plus influents sont montées sur des ballons zeppelins et flottent loin au-dessus des nuages. Ces dernières sont reliées au sol par des ascenseurs dont l'accès est sécurisé pour ne laisser passer… pas grand monde en fait. Certains centres de loisirs et hôtels parmi les plus coûteux offrent également le luxe de flotter au dessus des nuages.





La ville possède sa propre police chargée de maintenir l'ordre dans les rues comme au travail et de protéger les employés comme les « grands patrons ».

La Ligue

La Ligue des Marchands est le nom officiel donné aux quatre entreprises qui ont la mainmise sur Nubéville. C'est en réalité assez inapproprié puisque le terme de Ligue implique que ses membres travaillent ensemble et, même si chacun a son secteur de commerce et que personne n'empiète sur les plates bandes des autres, ils continuent de se tirer dans les pattes par habitude.

Cependant, lorsque Nubéville est menacée d'une façon sérieuse, les quatre dirigeants se rassemblent et prennent des décisions communes. Il faut le préciser, cette situation est rarissime.

Les différentes entreprises de Nubéville sont :

Mockrid : Moteurs et Mécaniques

Moteurs et Mécaniques fournit les plaines en pièces de tous genres, notamment pour les véhicules terrestres et les moteurs de Zeppelins ou de dirigeables mais également tous ce qui est rouages, vérins et pistons. La plupart des ascenseurs ou des systèmes de portes proviennent de chez Mockrid. Le travail du métal est son rayon.

Le patron de Mockrid est un Yfran du nom de Chinon'ep. Il a hérité de l'entreprise de son père qui est mort prématurément dans des circonstances louches. Il a une armée de secrétaires pour relever les comptes et passer les contrats et ne se charge que des plus importants d'entre eux dont le montant se chiffre à plus de 6 zéros.

Il est profondément raciste et n'engage par conséquent que des Yfrans comme ouvriers. C'est

également un homme pieux qui fait de fréquentes offrandes à Fort Ferveur avec qui il entretient des relations particulières même si ces derniers n'ont que rarement recours à ses services grâce à leur alliance avec les Dieux.

Sa fortune est estimée à cinq millions de larves, ce qui le place en troisième dans la liste des entrepreneurs les plus fortunés.

Il est jaloux de la fortune Slod le Duc et s'arrange pour lui pourrir la vie en inventant des taxes stupides. Il ne supporte pas qu'un mutant ait mieux réussi que lui. Il est cependant en adoration devant Esilude et souhaiterait en faire la première fortune de Nubéville.

Ses usines occupent la partie nord-est de Nubéville, ce qui lui assure un accès direct aux rails qui relient Boucan et Nubéville.

Figis : Fibres et Filaments

Les toiles sont la spécialité de Figis. Elle fournit les matières utilisées dans les confections des habits du monde creux et fournit donc la plupart des tailleurs. Ses services s'étendent aussi aux tentes, aux rideaux et autres matériaux issus de l'artisanat du cuir et du textile. Elle est également connue pour ses ballons et ses voiles qui équipent la totalité des zeppelins et dirigeables.

C'est un Mutant du nom de Slod le Duc qui est à la tête de Figis. Ses nombreux bras et son affaire de textile lui ont valu le surnom comique d'« Araignée » par la plupart des habitants des Plaines.

Il ne semble pas avoir de problème à placer des Yfrans dans les meilleurs postes de sa société malgré l'attitude qu'a Chinon'ep à l'égard des



mutants. Les rares mutants choisis pour occuper les postes de prestige sont ceux doté de plusieurs cerveaux ou de plusieurs bras de façon à optimiser la rentabilité de l'entreprise.

Slod le Duc est un personnage assez bon vivant, il est de notoriété commune qu'il est celui des quatre membres de la Ligue qui traite le mieux ses



employés et qu'il accorde des conditions de travail et des salaires plus décent que ses concurrents.

Il vit plutôt en dehors des réalités du monde creux et ne se soucie pas du tout du Complot. Ses deux principaux centres d'intérêts sont son entreprise et sa propre personne.

Sa fortune est estimée à 20 millions de larves, ce qui fait de lui l'industriel le plus riche.

Son usine occupe la partie nord-ouest de Nubéville et il subit les taxes imposées par Chinon'ep pour circuler sur sa zone et emprunter les rails vers Boucan.

Il s'est pris de sympathie pour Navrurvan et entretient avec lui une forme d'amitié. Il ne semble détester personne en particulier.

Viléa : Vivres et Victuailles

Viléa produit une grande partie des denrées consommables que l'on trouve dans le monde creux. Elle possède des abattoirs desquels sortent la plupart de vos steaks et brochettes. Elle élève de nombreuses créatures en batteries et crée même de nouvelles espèces pour des viandes encore plus goûteuses.

Viléa a joué un grand rôle dans le développement des villes, les libérant des besoins de la chasse pour se nourrir.

Son patron est un aristocrate symétrique du nom de Navrurvan. C'est un personnage très intelligent mais également un marchand calculateur et sournois. On dit que son centre de symétrie est placé de telle façon que ses « deux corps » soient collés dos à dos afin de profiter de l'avantage



d'avoir deux cerveaux mais également pour avoir des yeux partout.

Sa fortune est estimée à 3 millions de larves ce qui le place en dernière position dans les fortunes de Nubéville. Il vit assez mal cette situation qu'il perçoit comme un échec et essaie par tous les moyens d'accroître sa fortune notamment en cultivant une certaine forme d'amitié avec Slod le Duc de laquelle il tire un avantage conséquent. Il concentre tous ses efforts et ses machinations sur Chinon'ep, dont il est la victime des railleries racistes, afin de passer en troisième position des fortunes de Nubéville. Comme la plupart des symétriques, son ambition première est de s'imposer comme un égal des Dieux et l'argent représente pour lui le pont qui permettra de réaliser ce rêve.

Il accepte tous les employés dans son usine, l'important pour lui est la quantité : c'est souvent lui qui se retrouve avec les prisonniers récemment relâchés des autres villes.

Avec l'arrivée de la carnologie, Viléa a dû s'adapter et a investi dans de la production de viande synthétique pour suivre la cadence, ce qui a contribué à creuser l'écart de fortune de Navrurvan avec ses concurrents. Aujourd'hui, une partie seulement de sa production vient de la viande d'élevage qui a subit une inflation conséquente pour rentabiliser plus rapidement la synthèse de viande.

Son entreprise est située au sud-est, ce qui lui fait bénéficier d'un accès rapide au rail vers Boucan.

Cosmo : Carburants et Combustibles

Une grande partie des ressources énergétiques du monde creux proviennent de Cosmo , elle a le monopole sur la production et l'entretien de liquide plasmologique et elle est en charge d'installer les gigantesques tuyaux qui convoient ce liquide à travers tout le monde creux. Avec l'arrivée des Golems, Cosmo a ouvert une seconde branche dédiée à la production de Golems, qui tire elle-même profit du liquide plasmologique, mais dans cette activité elle se retrouve en concurrence avec de nombreuses autres compagnies.

Cette usine est la plus surveillée de toutes car le liquide plasmologique est

hautement dangereux et une simple erreur du personnel pourrait entraîner une colossale explosion capable de détruire Nubéville. C'est en partie ce qui dissuade les autres compagnies de saboter le matériel.

L'identité du véritable patron de cette usine en est la seconde raison : Esilude est un Dieu de la caste des Alchimistes de la Foi. Il s'est lancé dans l'énergie afin d'accroître sa popularité auprès des habitants et de faire grandir leur foi en lui. Il est reconnu comme étant très puissant et utilise son catalyseur de Foi comme source d'énergie pour alimenter Fort Ferveur.

La plupart du temps il ne réside pas à l'usine mais entreprend des voyages pour rassembler des fidèles ou effectuer des missions dans l'intérêt de son entreprise. En réalité, il ne se soucie pas vraiment des affaires ni de l'argent. Il lègue donc ses pouvoirs à son Az, Conviction. Conviction est un Az blanc loyal qui se dédie corps et âme à Esilude depuis qu'il est lié à lui. Il se charge de tenir ses comptes et de mener l'entreprise à bien pour accroître les pouvoirs de son maître.

Esilude éprouve une sympathie à l'égard de Chinon'ep pour son aide occasionnelle et le respect qu'il lui porte mais semble détester Navrurvan dont les ambitions démesurées de siéger aux côtés des Dieux l'agacent. Il rêverait de le jeter à bas mais laisse à son Az la tâche de lui nuire.

Les seuls employés autorisés à Cosmo sont ceux qui croient en Esilude et lui vouent un culte. Des autels et des temples ont d'ailleurs été installés pour qu'ils y prient le soir. Une prière par jour est imposée et ceci afin que les employés alimentent le catalyseur d'Esilude.

Sa fortune est estimée à 13 millions de larves, ce qui le place en deuxième position derrière Slod le Duc. Il n'en souffre cependant pas puisque l'argent n'a pas d'importance à ses yeux.

Son usine est située au sud-ouest, il est donc le plus éloigné du rail vers Boucan mais dispose de l'aide de Chinon'ep pour acheminer sa marchandise, lequel ne lui fait payer aucun droit de passage.

Les lieux notables de la ville



La grande gare :

Située au nord-est de la ville, elle était autrefois le point d'entrée des ouvriers qui se rendaient au travail depuis Boucan. Depuis que les ouvriers ont déménagé, elle ne transporte que les touristes venus visiter la ville, le restant des trains étant dédiés à l'import matières premières et à l'export de la production des membres de la Ligue. Évidement, les milices des différents membres de la Ligue patrouillent pour s'assurer qu'aucun malfrat ou concurrent n'essaie de saboter la marchandise. C'est un lieu de travail à part, et si on n'échappe pas à la pollution ambiante de la ville, le bruit des trains ou les cris des porteurs et des responsables de chargement est toujours plus

supportable que le vacarme des usines. C'est aussi le point de départ de la célèbre visite guidée de Nubéville.

Le quartier des petits plaisirs

Le quartier des plaisirs, surnommé le quartiers des petits plaisirs par la plupart des ouvriers (et le quartier de l'ennui par les ouvriers restants), est un ensemble de rues dédiées aux loisirs et à la détente des ouvriers situé au centre de la ville pour qu'il soit a équidistance de la plupart des usines. Car c'est bien connu : un ouvrier qui a le moral est un ouvrier efficace ! À l'origine, le



quartier avait pour but de rassembler tous les types de commerces raffinés qu'il était possible de trouver à Boucan : fleuristes, galeries d'art, épiceries fines, boutiques de beaux vêtements. La grande majorité de ces boutiques ont rapidement fait faillite : les logements ouvriers étant trop petits pour accueillir une quelconque décoration intérieure, les fleurs fanaient en magasin à cause de la pollution et le salaire des ouvriers ne leur permettait pas de s'acheter les denrées des épiceries. Après l'avènement de la Ligue, les commerces ont presque tous été remplacés par des boutiques appartenant à chacun des grands industriels qui ont trouvé là l'occasion de vendre leur stocks de production non conforme avec les normes de qualité. Les boutiques restantes ont été remplacées par des bars dont le taux d'alcool des boissons frise le zéro pour éviter que les ouvriers arrivent en piteux état au travail.

Le quartier des touristes

Il commence à la grande gare et s'étend sur tout le quart supérieur de la ville. Composé principalement d'hôtels construits en hauteur et de restaurants, son principal but est de soutirer le maximum d'argent possible aux touristes : le prix des chambres grimpe avec la hauteur et les visiteurs sont prêts à dépenser des sommes délirantes pour bénéficier d'une vue sur la ville et échapper à la pollution. Le circuit touristique bien rodé commence par la grande gare où un guide présente son architecture, suivi du traditionnel musée des trains (ou cimetière des trains, pour les intimes), qui est la galerie où sont entreposés les vieux trains qui ne fonctionnent plus. Ensuite, place à la photo souvenir dans un train, parqués les uns contre les autres à l'intérieur pour faire comme à l'époque où les ouvriers se tassaient dans les wagons pour se rendre au travail. Les habitants de Nubéville ne comprennent pas l'intérêt de cette photo étant donné que personne n'est visible dessus, à l'exception des chanceux comprimés contre les fenêtres, mais ça fait toujours plaisir aux visiteurs de la montrer à leurs amis en leur disant : « regardez, j'étais là dedans ! ».



Vient le moment de la cantine, où d'authentiques plats d'ouvriers sont servis pour le déjeuner, puis on passe au musée éducatif de Nubéville pour voir les vieilles machines et apprendre comment se passe, approximativement, la journée d'un ouvrier en mettant de côté les heures supplémentaires non payées, les maladies pulmonaires, les accidents de travail et le salaire médiocre. On termine avec un quartier libre pour la fin de journée, et après une nuit à l'hôtel chacun rentre chez soi en se disant : « finalement, ils ont la belle vie ces ouvriers ! ».



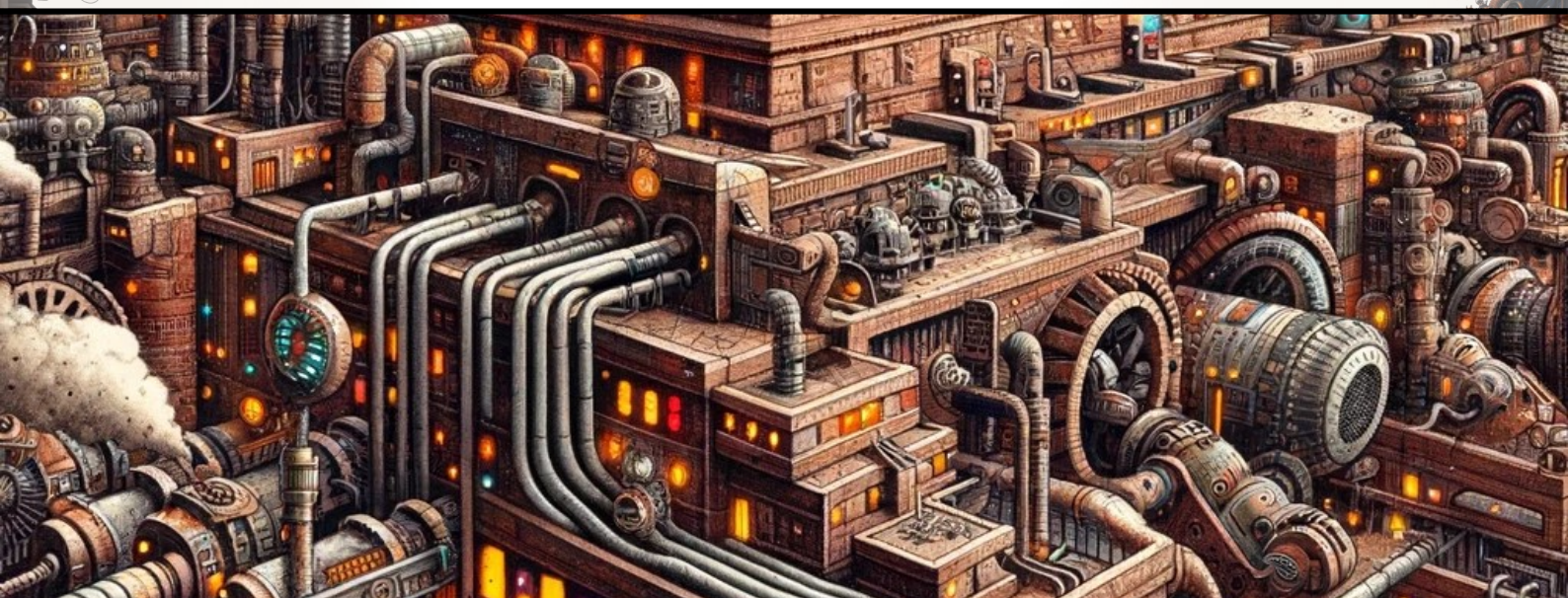
Les patrons de la Ligue sont vraiment des génies du mal quand il s'agit d'argent.

Les hauts quartiers

Ils ne l'ont pas volé, leur nom, ces hauts quartiers qui flottent à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de la pollution de Nubéville pour abriter les logements de la garde de chacune des entreprises ainsi que leurs casernes respectives (les AeroCasernes donc) et quelques commerces pour éviter à tout ce beau monde de respirer la pollution hors des heures de travail.

Un cran au-dessus du haut-quartier se situe le très-haut-quartier qui abrite l'élite de Nubéville, les grands patron de la Ligue bien entendu mais également quelques hauts-responsables de production, des ressources humaines ou du contrôle qualité.

Toutes ces habitations sont reliées au sol par des ascenseurs à code mais sont également reliées entre elles par un système de grappins-tyroliennes mécaniques : si Robert souhaite se rendre chez Roger, une interface lui permet d'envoyer un appel à Roger qui, s'il l'accepte, déploiera un grappin-tyrolienne de chez lui à chez Robert, permettant à Robert de le rejoindre.



Le Hall De Bonnentente

Il est un dernier bâtiment du haut-quartier qu'on n'a pas encore mentionné : une bâtisse circulaire, généralement vide, connue sous le nom de Bonnentente, et qui est un vestige des débuts de la ville. À l'époque, un industriel optimiste avait investi dans la construction en grande partie avec sa fortune personnelle. Il avait fait appel aux cerveaux de l'époque : chamans, ingénieurs et architectes, qui avaient mis au point cette lourde bâtisse flottante équipée de systèmes de sécurité et de défense qui assuraient qu'aucun attentat ou sabotage ne menacerait le haut gratin qui devait se réunir à l'intérieur. En plus de ce cahier des charges bien rempli, il a ajouté deux demandes très particulières : il devait être impossible de mentir et d'agresser quelqu'un à l'intérieur, directement ou indirectement, et de puissants chamans se chargèrent de placer des sorts dans le bâtiment pour qu'il soit « physiquement » impossible de le faire.

À son inauguration il baptisa ce hall « Bonnentente ». Un lieu où les industriels se réuniraient pour prendre des décisions et avancer main dans la main sans coups fourrés dans une atmosphère cordiale de… bonne entente, bravo.

Ses espoirs de collaborations main dans la main furent rapidement douchés : les industriels ne se manifestèrent jamais aux réunions hebdomadaires qu'il organisait et au bout de quelques séances de profonde solitude il abandonna le projet, surtout que la construction de Bonnentente avait mis ses finances dans le rouge et les autres investisseurs avec qui il s'était associé réclamaient à présent leurs intérêts.

L'industriel disparut « mystérieusement » du jour au lendemain, mais Bonnentente subsiste et fonctionne toujours. Elle sert de lieu de réunion pour les situations de crise où la Ligue est obligée de collaborer, afin de s'assurer que les ambitions personnelles de chacun ne prennent pas le pas sur les intérêts collectifs de Nubéville lors de la prise de grandes décisions.







Marasquale

Présentation

Cette grande ville à la réputation sulfureuse est située au sud de Boucan. Il est en effet de notoriété publique que Marasquale est gouvernée par des malfrats : ces derniers se succèdent à sa tête par coups d'état successifs et s'amusent à la rebaptiser régulièrement. Marasquale était autrefois une ville sans histoire dont le nom d'origine est aujourd'hui tombé dans l'oubli. Depuis que Sbarurn est arrivé au pouvoir il y a quelques décennies, elle s'est énormément développée. En effet, contrairement à ses prédécesseurs, Sbarurn s'est soucié de développer la cité, de lui donner une place incontournable dans le monde creux et de faire valoir son importance aux yeux des autres cités.

La ville se compose de plusieurs parties. Au centre, on trouve généralement les quartiers du chef et de sa bande, où ils exercent une mainmise solide sur les commerces et les petites guildes. Autour, la vie prend un rythme plus normal, mais les habitations sont moins luxueuses et les routes moins entretenus. Ensuite, au-delà des murailles de la forteresse, on trouve des habitations de fortune, construites de bric et de broc, en proie au marais.

Les tendres griffes de Sbarurn

Sbarurn vous dira que s'il est encore à la tête de Marasquale c'est pour plusieurs raisons : il se qualifie lui-même de tyran miséricordieux. Il offre aux habitants des plaines la sécurité et le logis si ces derniers acceptent une vie d'humilité dans le ghetto, il sait tenir ses hommes et ces derniers sont sévèrement punis s'il apprend ont causé du grabuge dans le Ghetto : Sbarurn craint en effet que la population se révolte et même s'il est bien protégé, il n'a pas envie de se retrouver à la tête d'une ville fantôme. On aime à raconter que si les habitants ne subissent pas une répression tyrannique comme ce fut souvent le



cas par le passé avec les prédécesseurs de Sbarurn, c'est parce qu'au fond, ce dernier tient à cette ville. La seconde raison qui fait que Sbarurn n'a pas encore sa tête plantée au bout d'une pique, c'est qu'il a beaucoup de contacts et beaucoup d'amis. Même si un rival pouvait engager suffisamment de mercenaires pour rivaliser avec la garde Sbarurn, il n'arriverait jamais à lui tenir la dragée haute. En effet, Sbarurn semble avoir des contacts avec des contrebandiers de Boucan qui le fournissent abondamment en armes, soins et équipements. Certaines murmurent même qu'il fait affaire avec des gros bonnets de Boucan. De plus, pour s'assurer que Marasquale ait peu de chances de subir l'attaque d'une ville voisine jalouse, Sbarurn lui a érigé une double protection : elle est entourée d'une gigantesque muraille dans laquelle on aurait fondu le sang du précédent tyran et de ses fidèles. Comme si ça ne suffisait pas, un énorme marais vivant entoure la ville et peut se charger de noyer des armées d'ennemis. Les voies d'entrée sont solidement gardées.

Le maître du jeu peut choisir de faire apparaître Sbarurn au cours de son scénario. Il est libre d'en inventer l'apparence, la race, les caractéristiques et le caractère, tout en gardant à l'esprit sa ligne politique et le fait que, bien entendu, avoir une audience auprès de Sbarurn n'est pas donné à n'importe qui.

Centre ville

Bien qu'il n'y ait aucune règle écrite au sujet d'une quelconque interdiction de se rendre au centre ville, peu d'habitants s'y rendent pour le plaisir. Le cœur de Marasquale est le lieu d'opération de son dirigeant et ses bandes armées qui patrouillent dans les rues. On y trouve les bars et tavernes de prédilection des soldats de la ville, des auberges pour les commerçants et notables qui rendraient visite à Sbarurn, et les habitations des proches de Sbarurn, qu'il tient près de lui à la fois pour les protéger et les surveiller. Le centre-ville accueille environ 20 000 personnes. Le sol y est pavé et c'est l'endroit de la ville qui fait la meilleure impression.

Le bunker de Sbarurn est situé au centre de la ville. Autrefois une tour, Sbarurn l'a faite démolir et y a construit un bunker plutôt bas de plafond qui, selon lui représente bien mieux ses ambitions : la sécurité et une conception terre-à-terre de la politique. Le bunker abrite également les sosies de Sbarurn, nombreux selon les rumeurs, qui lui permettent de se protéger des attentats. C'est également ici que se déroulent les réunions avec les amis et les invités de Sbarurn.
Sbarurn en sort si rarement que les habitants de la ville ne savent même pas à quoi il ressemble.

Les hôtels, comme on les appelle, sont les 9 autres immeubles du Centre. Il s'agit en réalité de tours de détente pour les sbires de Sbarurn : à la fois bars, bordels, fumeries et chambres, elles offrent tout le confort nécessaire aux sbires de Sbarurn et à eux seulement.

Le hérisson est une imposante statue située à la frontière entre le Centre et le Ghetto. Cette étrange créature est hérissée de pics sur lesquels sont plantées les têtes des ennemis de Sbarurn. Ces dernières sont enduites d'un produit mortuaire évitant la décomposition du cadavre et chassant les bêtes, ce qui permet à tous de contempler à loisir ce qu'il en coûte de s'opposer à Sbarurn. Depuis le temps, le hérisson est largement garni, car les têtes n'en sont jamais retirées.

Le ghetto

La seconde partie de la ville est bien plus étendue. Surnommée le ghetto par le reste du monde creux. Les rues sont faites en terre battue et parfois inondées par le marais. Les ordures ne sont pas ramassées, les bâtiments sont vieillissants et, sous l'effet des réparations successives, prennent des allures pour le moins aléatoires. L'avantage du Ghetto est que les sbires de Sbarurn ne s'y aventurent pas souvent, sauf lorsqu'ils ont besoin d'y régler des affaires pour leur patron. Les bordels et night clubs y sont nombreux, la drogue et



l'alcool sont consommés en masse et la criminalité est élevée.
Le ghetto comporte 300 000 habitants.

Il n'est pas rare de voir des embarcations circuler dans les rues les plus inondées du ghetto, lorsque le marais est en crue.

Ce n'est sans doute pas la vie de rêve mais au moins les habitants sont protégés des monstruosités des plaines. De plus, il n'est pas difficile de trouver du travail, Marasquale étant une ville en expansion et le climat étant rude. Si l'on est prêt à accepter cette vie, alors il est possible d'y être heureux ; beaucoup la préfèrent à celle des usines de Nubéville ou de la périphérie de Boucan.



Lieux d'intérêt

Les commerces : Un important marché noir s'est développé dans le ghetto, à l'abri des lois. On peut y trouver tout ce dont on peut rêver : drogues en tout genre, armes volées ou implants douteux.

Cellules du Complot : à l'abri de la surveillance yfranne, le Complot est particulièrement développé à Marasquale. On raconte même que Sbarurn serait au courant et collaborerait avec le Complot, alors qu'il ne serait pas un Mutant, mais ce n'est qu'une rumeur. De nombreuses installations souterraines du Complot prospèrent donc à Marasquale en toute impunité.

Les tatoueurs de Marasquale peuvent se targuer d'avoir une grande notoriété dans le Monde Creux et ils font la fierté de la ville. Les nomades des plaines du Bourbier, qui en étaient spécialistes, se sont petit à petit installés à Marasquale et contribuent à l'essor de la ville. On dit que Sbarurn leur aurait fait une offre qu'ils ne pouvaient pas refuser, car il faut admettre que pour un nomade, la vie dans le ghetto vend peu de rêve. On peut donc y trouver les meilleurs tatoueurs du monde creux à des sommes légèrement inférieures aux standards, et les tatouages sont presquue toujours réussis. En revanche l'hygiène laisse quelque peu à désirer.

Les bordels sont légion dans le ghetto. La prostitution ne semble pas contrôlée et n'importe qui possédant une tente ou un morceau de taule peut appeler ça un bordel.

Les marais

Au-delà des fortifications s'étendent les marais. Bien entendu, tout ne s'arrête pas aux murs de Marasquale et beaucoup d'habitants se sont installés dans la zone des marais. La vie y est particulièrement précaire, les habitations de fortune sont fragiles et peuvent s'écrouler, et il est recommandé de s'y déplacer à l'aide d'échasses pour ne pas risquer de s'y empêtrer.
On trouve dans les marais de nombreux chasseurs,

des nomades, les Maraisiers et bien sûr une majorité de pauvres gens. On s'y déplace à l'aide de barques ou sur le dos de bestioles qui s'y sentent à l'aise. Il est impossible de savoir exactement combien d'habitants comptent les marais, mais les recenseurs estiment qu'il pourrait y en avoir environ 15 000.



Climat

Il ne vous aura pas échappé qu'il y a comme un petit problème « aqueux » à Marasquale. En effet, la région du Bourbier est en proie à une forte bullaison. Si les bullaisons existent dans tout le monde creux, celles du Bourbier sont particulièrement fréquentes et tendent à sécher rapidement. Ainsi le liquide blanc qui s'échappe du sol devient un matériau rigide qui couvre les façades des bâtiments, et peut même servir à en créer de nouveaux.

La bullaison est toxique à forte dose, c'est pourquoi les habitants de Marasquale portent souvent des masques à l'extérieur, bien qu'il soit possible s'en passer les rares fois où il fait sec.

Folklore

Le Mutant-marais est situé à l'extérieur de la ville et lui sert de douve. Il ne semble pas doué d'intelligence et se contente de dévorer les malheureux qui tombent dans le marais. Certains prétendent que la créature qui sort de la vase pour attraper ses victimes vit dans le marais, la vérité est que cette créature et le marécage ne font qu'un. Ce marais était là bien avant Sbarurn et a donné son nom à la région du Bourbier, mais on prétend que Sbarurn se serait payé les services d'un chaman réputé pour le dresser et en faire un gardien actif pour de la ville.

Les Maraisiers sont des nomades qui entretiennent le Mutant-marais, lequel en a bien besoin. Grâce à eux, la zone reste à peu près praticable et les pires épidémies ont pu être évitées. Personne n'a jamais dit aux Maraisiers de faire leur travail, ils s'occupent du marais et y vivent depuis des générations. Le marais est leur maison, ils y ont toujours vécu et se rendent en ville pour le commerce sans jamais s'y installer. Ils habitent dans des tentes au sein du marais, ou parfois se content de dormir sur une bête apprivoisée.

Sbarurn est le leader incontesté de la ville et ce depuis plusieurs dizaine d'apparitions. Aucun malfrat n'avait réussi à tenir la ville aussi longtemps avant lui et certains prétendent que personne ne pourra le détrôner. On sait que Sbarurn était un hors-la-loi de Boucan. Il aurait trempé dans beaucoup d'affaires louches : trafics de drogues, proxénétisme, assassinats. Il s'est fait de nombreux amis dans la capitale, des malfrats comme des personnes influentes et sa réputation n'est plus à faire dans le milieu du crime. On lui prête la particularité de pouvoir régénérer ses membres ce qui, combiné à sa capacité d'enflammer son corps en fait un adversaire redoutable. Il aurait étudié la manipulation de l'Essence avec un chaman des plaines et se serait spécialisé dans la pyromancie, mais la preuve n'en a jamais été faite et peut-être n'est-ce qu'une rumeur de plus. Il aurait engagé une dizaine de sosies pour le prévenir des attentats à son sujet.



Le village double de GrGqa-GrgQa

Le village double de GrGqa-GrgQa est un village particulier situé à quelques journées au sud de Fort Ferveur. Il appartient à la région de Llm, qui comprend 3 villages similaires à celui-ci (Oqql, Mqlji et Rgbyuv).

Ce village a de particulier qu'il est construit sur le flanc d'une paroi du monde creux appelée Zrmr, comme le long d'une montagne. Il est traversé par la rivière laiteuse La Porte et ses nombreuses cascades qui s'élancent depuis le haut de la falaise. Il se trouve que la paroi de la falaise a plusieurs trous, lesquels mènent à de petites grottes en forme de tunnels, et c'est là que les choses se compliquent.

Ces grottes semblent échapper à toute loi physique et logique connue. En effet, ces tunnels ne sont longs que de quelques dizaines de mètres, et aboutissent à un endroit pourtant situé de l'autre côté du monde creux, à des milliers de kilomètres. Il n'y a aucune explication à ce phénomène qui défie la physique. Il s'agit en fait là « tout simplement » d'une Erreur bien pratique.

Un autre village, similaire, s'est donc développé de l'autre côté, avec la même culture et les mêmes habitudes. Les gens se connaissent et se fréquentent souvent. C'est pourquoi le village s'appelle GrGqa-GrgQa.

On utilise GrGqa pour désigner le village de la région du Llm, près de Fort Ferveur, et GrgQa pour désigner le village de la région de Qrgmralièq, près de Marasquale. Comment ça, ces deux noms vous semblent identiques ? C'est vrai. Il n'y a que les gens originaires de GrgQa-GrgQa qui savent faire la différence. Mais ça n'a pas grande importance.



Compte tenu des conditions climatiques difficiles dans la région de Llm, on sera surpris que le GrGqa de Llm soit aussi développé que celle de Qrgmralièq. Cela s'explique par le fait que les deux parties tirent mutuellement profit de leur voisine : à Llm, il est encore facile de trouver des souterrains inexplorés et de récupérer du matériel à revendre au plus offrant. De plus, une fois les bulles protectrices installées, on bénéficie d'un très bon confort de vie à Llm. Le commerce, lui, est plus aisé à Grmralièq, qui est reliée à de nombreuses routes commerciales. Il y a donc un GrGqa davantage résidentiel, et un GrgQa davantage tourné vers les affaires.



Le conseil du village est situé dans la région du Llm, c'est pourquoi on assimile souvent ce double-village à cette région. Le village, en additionnant ses deux parties jumelles, compte environ 6000 personnes. Il attire la curiosité de nombreuses personnes chaque Apparition, et vit donc en grande partie de son tourisme.

GrGqa-GrgQa sert bien entendu de raccourci à tout un tas de voyageurs et commerçants qui souhaitent se rendre à Llm ou la traverser en accéléré, ou bien aux habitants de Llm qui ont besoin de rejoindre rapidement Marasquale, par exemple. Un droit de passage à 15 ~ par personne a rapidement été mis en place pour permettre au double village de prospérer.

La région de Llm



La région de Llm est située au sud de Fort Ferveur et est relativement désertique. Elle contient trois villes et demie : Oqql, Mqlji, Rgbyuv et GrGqa (qui n'est que la moitié de GrGqa-Grgqa, faisant l'objet d'une rubrique séparée). Llm fascine les peintres pour son sol couvert d'un étrange duvet blanc poisseux et légèrement brillant lorsqu'il vient de se former, appelé Simysse. Ce sol absorbe la lumière environnante et en rediffuse une petite partie, le rendant légèrement lumineux ; on a alors l'impression qu'il y fait constamment nuit. À Llm, le décor s'étend à perte de vue à l'horizon, sans montagne, sans aspérité

On y trouve peu d'animaux et peu d'habitants. Le principal village est Oqql et compte environ 4000 habitants, ce qui n'est guère étonnant compte tenu du climat invivable dans lequel elle est plongée. La vie politique est inexistante à Llm. Seule Oqql bénéficie d'un maire.

Les habitations de cette région sont reconnaissables à cela qu'elles sont construites à l'intérieur de bulles. En effet, à certains moments de la journée, la Symisse entre en ébullition et forme parfois de géantes bulles qui durcissent avant le moment où elles auraient dû exploser. À la fois solides et transparentes, elles constituent des habitations idéales. Les Llmaires (habitants de Llm) habitent donc à l'intérieur, et aménagent la plupart du temps leur logis sur plusieurs étages, en creusant des sous-sols sous les bulles.

Contrairement aux Kpolites, les Llmaires disposent d'un certain confort technologique car ils récupèrent souvent les déchets de Fort Ferveur et de Boucan. Les habitations Llmaires sont donc équipées de systèmes de sécurité, d'un aménagement de meubles modernes articulés et d'une informatique performante. Les Llmaires vivent la plupart du temps reclus comme des ermites et sortent pour fouiller les immenses

cavernes souterraines de la région qui ont encore beaucoup de secrets à dévoiler. Dans ces cavernes, la lumière capturée par la Simysse rayonne tant qu'il semble y faire jour. La faune fait aussi l'objet d'une attention particulière car sa viande sert dans les plats les plus chers de Boucan et Têtes-qui-tournent. Les Llmaires sont donc majoritairement des explorateurs, chasseurs et trappeurs.
Enfin, les champignons vénéneux de Llm sont employés dans presque tous les poisons du monde creux !



Malheureusement, la région de Llm est connue pour son climat terrible : en effet, vers le milieu de chaque Apparition, la Symisse laisse échapper des flocons, à l'aspect visuel proches des aigrettes de pissenlit. Celles-ci remontent du sol vers le ciel et se dissolvent à hauteur d'une centaine de mètres. Elles sont néanmoins très toxiques pour l'homme et en respirer pendant quelques heures irrite définitivement les poumons, ceci pouvant provoquer des asphyxies mortelles. Cette toxicité perdure quasiment jusqu'à la prochaine période, c'est pourquoi on voit presque toujours les Llmaires avec d'imposants masques leur permettant de filtrer l'air.

L'air à l'intérieur des bulles n'est pas affecté, mais il faut installer des systèmes d'épuration de l'air pour renouveler celui-ci pendant toute la saison.

Llm et les artistes

La région, globalement déserte, reçoit, il est vrai, peu de visiteurs en dehors des convois qui circulent entre Boucan et Fort Ferveur et n'ont pas le temps de faire un détour par le Grand Fossé. Toutefois, elle a reçu un regain d'intérêt depuis quelques décennies lorsque des Symétriques ont trouvé coquet et de bon goût de partir s'isoler par ici pour écrire, pratiquer son art ou simplement entamer une quête de soi. Si les journaux aiment à dire que Llm a le vent en poupe, dans les faits, Llm est loin d'être devenue une grande destination, mais le maire d'Oqql a su tirer profit de cette mode pour faire vivre l'art dans sa ville et attirer les curieux.

Rgbyuv, le pilier

Il y a un endroit qui n'est pas plat à Llm, c'est le pilier. Le pilier, qui fait à peu près 500 mètres de largeur, est l'un de ces rares endroits naturels qui connectent les deux parois opposées du monde creux. Des escaliers y ont été aménagés, bien entendu, mais peu de gens l'empruntent car, de l'autre côté, on arrive près de Nubéville dont les fumées toxiques parviennent très tôt à ceux qui l'empruntent. Toutefois, ce lieu de passage, bien que peu emprunté, a donné naissance à la ville de Rgbyuv. Ses bâtiments éparpillés sur la totalité de la surface du pilier adoptent les sens de gravité des deux parois du monde creux qu'il relie avec un entre-deux plutôt aléatoire à mi-chemin, ce qui, il faut le dire, a tendance à filer un sacré tournis.

Rgbyuv (800 habitants) vit d'un commerce (réduit) entre Nubéville et Llm, et faisant sa notoriété des plantes mutantes uniques au monde nées de la fusion entre la fumée polluée de Nubéville et la Simysse. Ce mélange unique donne à ces plantes la très belle couleur Xix, unique au monde.





L'Oeuf



Situé dans la région Incomplète qui tient son nom du fait qu'elle n'est jamais représentée en entier sans coupure sur les cartes, l'Oeuf désigne à la fois une ville et un œuf géant autour duquel celle-ci s'est construite.
L'œuf est une structure étrange, immense, qui fait l'objet tantôt d'un culte, tantôt d'une observation scientifique rigoureuse, tantôt des rêves les plus fous.

Sa surface est changeante. Il arrive de se réveiller un matin et de constater qu'elle a pris une apparence entièrement différente. Elle peut être grise, craquelée, lisse, noire, parcourue d'ondulations et de vaguelettes, lumineuse et bien d'autres possibilités encore. Plus mystérieux encore, personne ne peut dire ni voir quand la surface de l'œuf change. À un moment donné, on se rend compte qu'elle a changé, c'est tout. Même en la filmant, cet effet invraisemblable persiste.

Un nouveau soi

Il est possible d'entrer dans l'œuf par des « portes » ou trous. Les individus qui entrent dans l'œuf en ressortent entièrement différents. Différents dans le sens où, eh bien, l'œuf en fait des personnes différentes. Ils n'ont plus le même



physique, ni la même personnalité, ni la même mémoire. On les reconnaît grâce au fait qu'ils portent les mêmes vêtements. Les personnes qui en sortent ont donc une mémoire factice, construite avec de faux souvenirs par l'œuf. Ils ne reconnaissent plus leurs proches. Phénomène étrange, certains de leurs faux souvenirs deviennent parfois réels, comme si la réalité était altérée par l'œuf. Ceci peut transformer les enquêtes policières en véritables casse-têtes.

Un joueur peut décider d'entrer dans l'œuf, mais cela signifie qu'il devra créer une nouvelle fiche de personnage lorsqu'il en sortira. Cela peut être un moyen pour un joueur de rester dans la partie tout en changeant de personnage s'il en a assez.

Toute la ville a été construite autour de l'œuf. Bien que les effets soient en grande partie imprévisibles, en fonction des portes dans lesquelles on entre, on peut optimiser ses chances d'en ressortir plus ou moins fort, intelligent, agile, jeune ou vieux, etc.
Des statisticiens, des factions et des groupes se sont réunis autour de l'œuf pour en percer les mystères et y creuser de nouvelles portes efficaces. L'accès aux portes peut être payant, géré par certaines factions ou groupes, et le prix varie fortement en fonction du fait que leurs statistiques soient favorables ou non.
Une certaine ferveur religieuse a saisi certains, qui ont décidé de faire leur vie près de l'œuf et de le vénérer.

La ville s'étend assez loin autour de celui-ci sous forme de campements, caravanes, auberges et commerces, accueillant des nomades et marchands ambulants de toutes sortes. Des échafaudages ont été construits le long de la surface de l'œuf afin d'y permettre des travaux.
Assez rarement, il arrive que les échafaudages eux-mêmes soient transformés avec la surface de l'œuf, même si ces mystérieuses métamorphoses ne tuent jamais personne.



Certaines factions ont pour but de multiplier les expériences de vie et leurs membres entrent dans l'œuf régulièrement, fréquemment, pour expérimenter de nouvelles vies et les noter. Bien entendu, ils ignorent qui ils seront lorsqu'ils en ressortiront, et comptent donc sur leurs confrères pour le leur rappeler.

L'œuf accueille beaucoup d'ouvriers de Nubéville ou de la périphérie de Boucan qui souhaitent changer de vie, et sont épuisés par leur quotidien. Certaines villes ont pour coutume d'y envoyer des condamnés ou des prisonniers, la perspective de perdre tout son passé, sa mémoire, sa personnalité et son physique étant effrayante pour certains détenus.

L'Ovoïdal

De l'œuf s'écoule à l'infini un mystérieux liquide appelé Ovoïdal, devenu depuis longtemps rivière. L'Ovoïdal a des pouvoirs mystérieux : il peut vous donner des pouvoirs merveilleux tout comme vous tuer sur le champ, vous rendre débile ou changer votre apparence. L'effet est aussi changeant que l'est la surface de l'œuf et il est donc fortement déconseillé d'en boire. **Si un joueur décide de boire de l'Ovoïdal, le maître du jeu est entièrement libre d'inventer n'importe quel effet…** Sachant qu'il lui est recommandé de ne pas assassiner ses joueurs ni de leur donner des pouvoirs trop puissants.

Anarchie

Les lieux ne sont entre les mains de personne. L'Oeuf est un endroit anarchique sans chef, où coexistent des groupes autonomes qui peuvent, eux, bien entendu, avoir chacun leurs chefs.
S'il a pu y avoir des disputes et même des affrontements pour le contrôle de certaines portes, l'endroit est étonnamment calme et ce petit écosystème fonctionne de manière pérenne.

De grandes villes comme Boucan ou Têtes-qui-Tournent on déjà manifesté leur désir de prendre le contrôle de l'Oeuf, mais curieusement, aussitôt ce vœu formulé au cours d'une réunion ou d'une interview, la personne qui en est à l'origine en perd l'envie, sans explication. Par conséquent, l'autonomie de l'Oeuf n'a jamais été menacée sérieusement.





La région de Δ••

La région de Δ•• est située au sud-est des plaines entourant Boucan.
C'est une région humide et forestière, assez peu peuplée. On y trouve une flore luxuriante constituée notamment de câbles géants cracheurs, de circuits imprimés ovoïdes, de fleurs d'écrans cathodiques fondues et même des clairières de claviers.

Fait suffisamment rare pour être signalé, la région n'est pas spécialement dangereuse mais elle est peu fréquentée car on y trouve **le quartier général de l'Égide**, la milice sanguinaire qui œuvre dans tout le monde creux.
Situé à la frontière avec Silence (la région de Boucan), cet énorme bâtiment de la taille d'un village abrite des guerriers surentrainés à la gâchette facile et de fins tacticiens parfois peu scrupuleux.
Les habitants du monde creux sont bien contents de pouvoir compter sur l'Égide, mais rares sont ceux qui osent s'approcher de leur foyer, car l'Égide ne suit aucun code de lois, hormis le sien.
L'emplacement de ce QG a été choisi avec soin, car il permet à l'Égide d'intervenir rapidement à Boucan sans avoir à se plier aux lois en vigueur dans les plaines de Silence.

Dzl est la ville la plus importante de la région. Située dans une crevasse naturellement illuminée par un vaste écran à rayons trigaminaires, il y fait bon vivre. Elle est en grande partie constituée d'artisans et de chamans et compte environ 50 000 personnes. « Ville » est un terme contesté compte tenu du fait qu'elle ressemble davantage à un immense village très étendu. Les constructions y sont assez rudimentaires, essentiellement des constructions en pierre) mais on y trouve de nombreux ustensiles et composants extrêmement avancés technologiquement, car les Dzlopes (les habitants de Dzl) récupèrent les déchets de

l'Égide, fouillent ses cadavres et parfois même organisent des vols ou des raids sur ses patrouilles.

En effet, les Dzlopes n'apprécient pas l'Égide, qui est venue troubler l'ordre paisible de leur vie et dont le nom est plus gros que celui de Dzl sur les cartes alors qu'il y a bien plus de Dzlopes que de soldats de l'Égide. À l'opposé, de nombreux habitants des villes « civilisées » sont choqués par le comportement des Dzlopes et leur sont devenus hostiles : on les appelle les antidzlopes.

L'Égide, de son côté, se contente de contraindre la population de Dzl par diverses mesures comme barrer des routes et des marchandises, des péages très élevés sur les routes empruntées par les Dzlopes, mais évite de déclencher un bain de sang à Dzl qui nuirait à sa réputation. Les membres de l'Égide détestent travailler dans le coin et considèrent que cet endroit est un problème insoluble.



Les Dzlopes sont des chamans réputés, et sont capables de déchirer le tissu de la réalité et en apercevoir la surface et la scruter. Beaucoup de Dzlopes sont devenus fous après avoir vécu cette expérience pour la première fois. Bien que laissés en liberté, ils sont souvent abandonnés par leurs familles et deviennent des vagabonds. On les appelle les Dzlopettes.

Bien entendu, déchirer le tissu ne se fait pas sans conséquence : une altération de la réalité signifie bien souvent une catastrophe de grande ampleur : tsunami, ouragan, épidémie… C'est pourquoi les chamans s'entraînent dur pour créer les trous les plus petits possibles dans le tissu de la réalité. Un chaman parvenant à observer le



tissu sans conséquence est appelé un Hypermédzlope.

Les Hypermédzlopes font souvent commerce de leur maîtrise auprès des touristes ou des autorités des grandes capitales : ils quittent parfois même Dzl. Ils sont capables d'entrevoir l'avenir ou d'avoir des visions de ce qu'il est en train de se passer au même moment ailleurs dans le monde creux.

Vie en autarcie

V est la seconde agglomération significative de la région avec 10 000 habitants. Ils sont en excellents termes avec les Dzlopes dont ils sont très solidaires.

Le village de V n'apprécie guère les grandes villes, et il a de bonnes raisons pour ça. Il a en effet vécu une bien triste histoire : le véritable nom de V est Varand-Mujil-Boklok-Org-Oromil-Nuhtir-BerHova-Daba-Mo.
Rappelez-vous que le nom d'une commune cumule celui de toutes celles qu'elle a vaincues et par conséquent, plus il est long, plus il est glorieux. Les habitants de V ont donc décidé de s'auto-attribuer ce nom afin de briller dans le monde creux, en argumentant qu'ils avaient vaincu des communes de 0 habitant portant ce nom.
Malheureusement, un haut fonctionnaire de l'administration de Boucan au ministère des Cartographies n'a pas estimé cette justification pertinente et, pour punir les habitants du village, a décidé de ne garder que la première lettre : V.



Depuis, V a la dent dure contre la vie urbaine et la bureaucratie. Les touristes et les voyageurs sont souvent accueillis très violemment, bien qu'il soit possible avec beaucoup de bonne volonté et de persévérance de sympathiser avec les Vaches (les habitants de V, qui d'ailleurs refusent d'appeler leur village ainsi). Certains guerriers, soldats et chasseurs de Têtes-Qui-Tournent, juste au nord, n'hésitent pas à attaquer ouvertement les Vaches et à faire commerce de peaux-de-Vaches, qui ont beaucoup de succès pour fabriquer fauteuils et sacs, bien que cette pratique barbare effraie et dégoûte beaucoup d'habitants du monde creux.

Cette hostilité a par ailleurs amené les Vaches à se moquer des pratiques mondaines des habitants de Têtes-Qui-Tournent. Certains d'entre eux vont même jusqu'à parader en ville avec des costumes caricaturaux ou produisent des spectacles itinérants qui les tournent à la dérision. On appelle ces joyeux drilles des Vaches-qui-rient.

Le nom de la région de Δ◇◇ provient de l'annotation des cartes : un triangle pour symboliser le QG de l'Égide, et deux gros points

pour Dzl et V : encore une riche idée d'un éminent fonctionnaire du ministère des Cartographies de Boucan car aucun représentant de la région n'était venu déposer sa fiche de statistiques lors de l'élaboration de la toute première carte administrative universelle du monde creux. Quand on vous disait que les gens du coin avaient de bonnes raisons d'être un peu misanthropes.

On appelle ainsi les habitants de cette région les Triangulaires. Les historiens estiment que les Triangulaires n'ont pas remis leur fiche de statistiques afin de manifester leur solidarité collective face à la décision de l'administration de Boucan quant à l'appellation du village de « V ». Le début d'une longue rancœur.

Δ◇◇ est riche en gibier. Bien que les Vaches et les Dzlopes aient fait mettre en vigueur une loi protégeant leur région de la chasse, de nombreux braconniers ou marchands ont pris l'habitude de s'y rendre pour y faire le plein de provisions à revendre car la région n'a absolument pas les moyens de se protéger de ces pratiques, et ce n'est pas l'Égide qui les aidera.

À Δ◇◇, on vit essentiellement des troupeaux de Kodlk, un animal paisible à corps circulaire, qui se déplacent en roulant sur lui-même et dont la chair a une texture et un goût proche de celui de la réglisse. Les hurlements de Kodlks, particulièrement déchirants la nuit, font penser à des pleurs. On ignore si les Kodlks sont malheureux, car ils n'ont pour visage qu'un masque inexpressif.

Certains dresseurs sont même parvenus à mettre en place des concerts de Kodlks et partent parfois faire fortune à Boucan ou à Têtes-Qui-Tournent. Ceux-là sont considérés comme des traîtres ou bien font des spectacles engagés.



Les Triangulaires vivent entre eux à Δ◇◇, mais leurs villages ne sont pas interdits d'accès aux étrangers. Ils reçoivent simplement peu de visites, car ils sont considérés comme de simples patelins de paysans un peu excentriques.
Des expéditions sont parfois organisées par les grandes villes afin de faire découvrir la végétation de la région : les forêts sont rares dans le monde creux, et les rivières encore plus (même si, rappelons-le, la végétation est mécanique).



La Porte et le Ciel

Δ◇◇ est traversée par une rivière, la Porte, de couleur blanche, laiteuse, qui traverse Dzl, V et de nombreux hameaux et fait d'immenses cascades sur la paroi Zrmr. Les Triangulaires utilisent son liquide pour ses propriétés : il est très performant pour graisser les machines, il permet de se désaltérer pour 3 jours avec un seul verre, et on peut le solidifier pour fabriquer des bâtiments ou véhicules.

Lorsque la Porte est en crue, tous les écrans de la forêt s'allument. C'est un moment de recueillement et d'introspection pour les Triangulaires.

Toutefois, attention : dans la rivière, à haute



température (la rivière est également une source chaude), ce liquide est inoffensif, mais lorsqu'il est frais, il devient désintégrant. Il n'est pas rare à Δ◇◇ de remarquer des arbres ou des plantes à moitié désintégrés, comme déchirés. Il faut donc toujours conserver le liquide à haute température pour s'en servir.

La Porte se déverse dans un lac, appelé Ciel. Son nom lui vient de sa couleur : ce lac blanc a inspiré d'obscurs poètes à le comparer à un ciel clair imaginaire, et la rivière à une porte qui donne sur cet espace extérieur lumineux, telle une sortie au monde creux. Les Triangulaires aiment se baigner nus dans le Ciel et la Porte. Ils en ressortent entièrement blancs, leur corps nacré s'apparente alors à celui d'une statue et ils peuvent se promener plusieurs jours nus sans que cela ne choque personne (hormis quelques hauts fonctionnaires rétrogrades de Boucan ou de Têtes-Qui-Tournent, d'après eux).





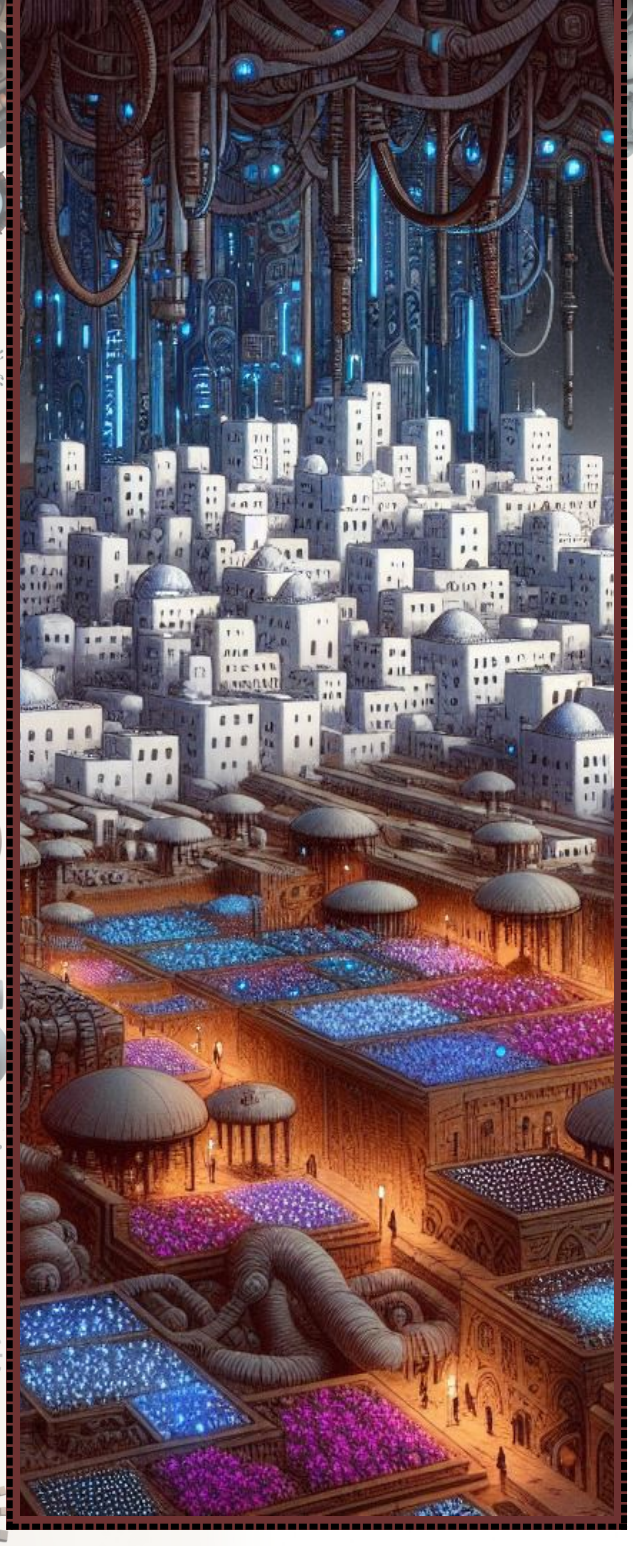
La région d'Abcdefghijk

Cette région située au nord d'Yaeombrsc et à l'est de Fort Ferveur est longtemps restée en autarcie. Elle n'a été découverte qu'en l'an 29841 après Kil-Zurèfg, juste avant la rébellion Xirogll, c'est dire.

Le problème, c'est que cette région était enfermée dans un énorme bloc de la paroi infinie qui entoure le monde creux, il n'a été découvert que lorsque des mineurs ont creusé suffisamment profond pour y accéder.

Depuis, la paroi a été presque entièrement détruite et la région d'Abcdefghijk est tout à fait intégrée au reste du monde creux.



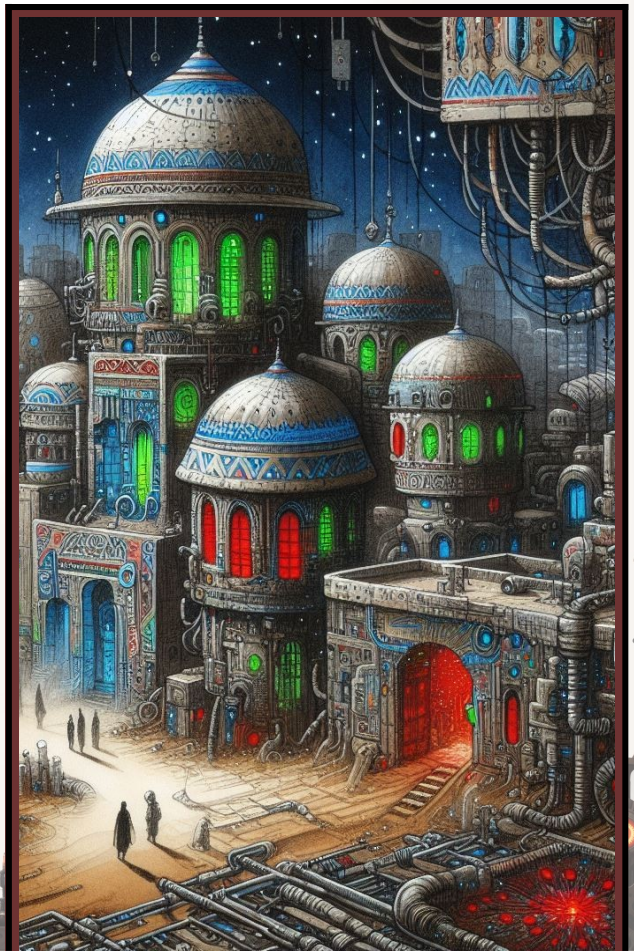


Son nom lui vient du fait qu'aucun représentant n'est venu déposer de dossier de statistiques au bureau du ministère des Cartographies de Boucan lors de l'établissement de la première carte administrative universelle qui en faisait la mention. Le fonctionnaire en charge des dossiers a donc décidé de nommer la région « Abcdefghijk » afin de pouvoir entrer quelque chose dans la base de données.

Lieu de toutes les attentions

La principale zone peuplée d'Abcdefghijk est la communauté de villages de Lmnopqr, qui inclut de nombreux villages que notre ami fonctionnaire de Boucan s'est contenté de nommer d'une seule lettre chacun : L, M, N, O, P, Q et R.
Ces villages, unis depuis sous une bannière commune, sont en réalité rapidement entrés sous le giron de Boucan, qui en a fait un avant-poste pour surveiller les activités de Têtes-qui-Tournent… Puis sont passés sous le contrôle de Têtes-qui-Tournent qui en a fait un avant-poste pour surveiller les activités de Boucan… Et ainsi de suite au fil des siècles. Aujourd'hui, la ville est sous le contrôle de Boucan, mais qui sait combien de temps cela durera.

Les habitants d'Abcdefghijk, qu'on nomme pour plus de commodité les Abéciens, n'apprécient pas beaucoup ni Boucan ni Têtes-qui-Tournent, mais cette occupation n'est pas si désagréable dans la mesure où ces deux vastes cités dépensent des sommes folles pour entretenir et Lmnopqr et développer ses activités et son commerce, car les ressources de la région sont précieuses : on y trouve de nombreuses fleurs géométriques dont





la poudre sert à arrondir les angles des surfaces, à creuser des trous et, surtout, est utilisée pour faire grandir les bêtes qui deviennent des vaisseaux vivants (les autorités locales vous déconseillent fortement d'en manger). Elle peut aussi servir de colorant, mais cette propriété ne semble intéresser que les Abéciens. Ces derniers en cultivent donc de vastes jardins qui font leur fierté, et on comprend bien pourquoi le contrôle des lieux est précieux. Ils peignent même les parfois les câbles qui passent au-dessus de leurs maisons, les transformant en une décoration locale pittoresque.

Problèmes géologiques

Malgré son intérêt stratégique, Abcdefghijk souffre d'un grave problème : c'est la région où le « plafond », c'est-à-dire la paroi du monde creux opposée au sol, est la plus proche (il faut garder à l'esprit que le monde creux n'est pas de forme sphérique, ses parois sont très irrégulières). Cela signifie qu'elle est souvent à hauteur de quelques mètres, et dans les endroits les plus étroits, on peut même la toucher en levant la main. Tout irait bien si les géologues n'avaient pas constaté que cette paroi tendait à s'affaisser par endroits, risquant d'ensevelir ses habitants. Dans les faits, d'Apparition en Apparition, on a constaté que la hauteur du « plafond » se réduisait, imperceptiblement mais sûrement. On a donc construit de vastes piliers et supports pour faire tenir ce plafond en place. Depuis, la situation est à peu près stable, sauf aux endroits mal surveillés.

Attention aux trous

La surface du sol à Abcdefghijk laisse parfois apparaître de petites marres de liquide vert lumineux qu'on appelle les Mno. Ces marres sont le pire des dangers de la région : lorsque vous posez le pied dessus, ils vous absorbent tels des sables mouvants, mais ne vous tuent pas. La marre disparaît alors, comme si elle se refermait sur vous.

Une personne absorbée par un Mno conserve sa tête à la surface et son corps est alimenté par le Mno. Il peut continuer à vivre éternellement, sans vieillir, sans tomber malade.



Sortir une personne absorbée par un Mno

est très difficile, car une fusion s'opère très vite entre la partie enfouie du corps de la victime et le Mno. Un Mno peut d'ailleurs contenir plusieurs victimes.
Il faut agir très vite, en moins de 3 jours, et utiliser un attirail extrêmement sophistiqué avec leviers, pistons et crochets pour extirper la victime, dont certains locaux font un commerce fructueux. Il arrive donc de croiser ces victimes assez régulièrement, qu'on appelle les Mnîmes, lors d'une visite de la région. La plupart des Mnîmes deviennent fous mais on s'est rendu compte que ceux qui devenaient des Mnîmes de manière consentie développaient alors une grande sagesse. On trouve donc des lieux de pèlerinage et de petits hameaux construits autour des plus grands Mnîmes à qui l'on demande conseil. Certains ont même été faits membres du gouvernement de Boucan, bien qu'il ne soit pas facile pour eux de remplir leur mission là où ils sont.

Xyze la cité Az

La région d'Abcdefghijk accueille de très nombreux campements Az, dont aucun décompte précis n'a jamais pu être fait. Leur profusion s'explique probablement par leur éloignement marqué avec la plupart des grandes villes et par le fait que les Abéciens ont peu d'animosité envers eux.

Ces camps sont désordonnés et entrent souvent en conflit les uns les autres, mais l'un d'entre eux a suffisamment prospéré pour constituer une réelle ville à marquer sur les cartes : elle est appelée Xyze par les cartographes de Boucan car, bien sûr, aucun Az n'a jamais voulu partager son nom avec des Yfrans. On tend à la considérer comme la capitale des Az même ce n'est pas le cas et ne pourra jamais l'être car les Az n'agissent pas comme un tout organisé et fonctionnent seulement par petits clans.

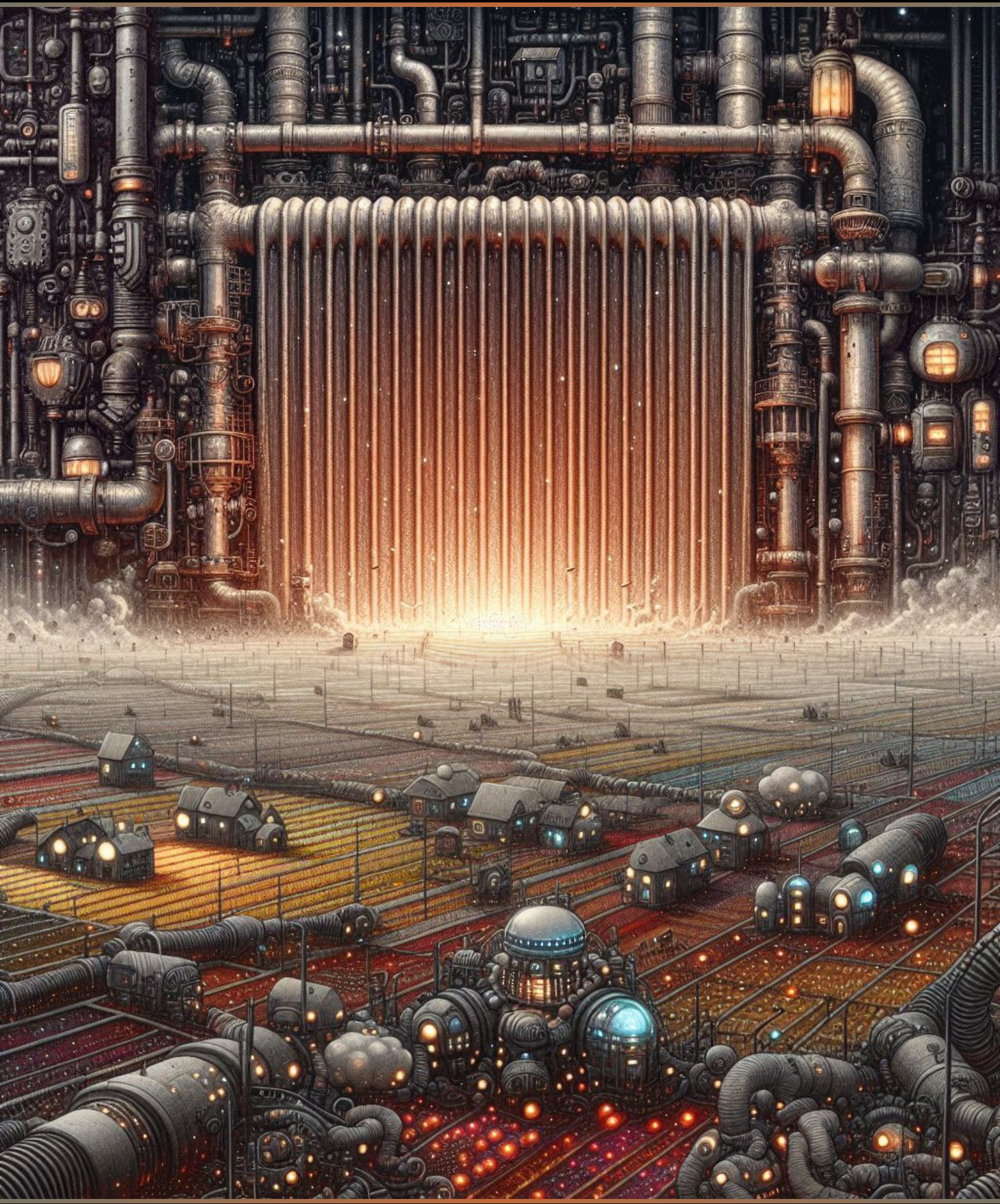
Xyze, bien que d'allure tribale et préhistorique, sans gouvernement et donc totalement anarchiste, s'étend sur des kilomètres et recenserait environ 100 000 Az. On l'identifie de loin grâce à son immense stèle de pierre sur laquelle sont gravés en souvenir les anciens noms des Az, ceux qu'ils portaient lorsqu'ils étaient encore des Yfrans et qu'ils sont dans l'incapacité physique de prononcer depuis leur terrible transformation.

D'un commun accord, les Az des divers campements ont décidé de ne jamais attaquer Xyze et d'en faire un terrain neutre.

Avec d'un côté les conflits entre Boucan et Têtes-qui-Tournent pour le contrôle de Lmnopqr, de l'autre les problèmes de plafond et enfin les nombreux Az belliqueux, la vie dans la région est plutôt chaotique.
La proximité de la région avec le Bourbier amène souvent les dissidents de Sbarurn à s'y réfugier également.
C'est un choix que beaucoup regrettent, car les Az y sont très agressifs et prennent souvent des prisonniers à qui ils font subir tout un tas de rituels menant généralement à la mort.

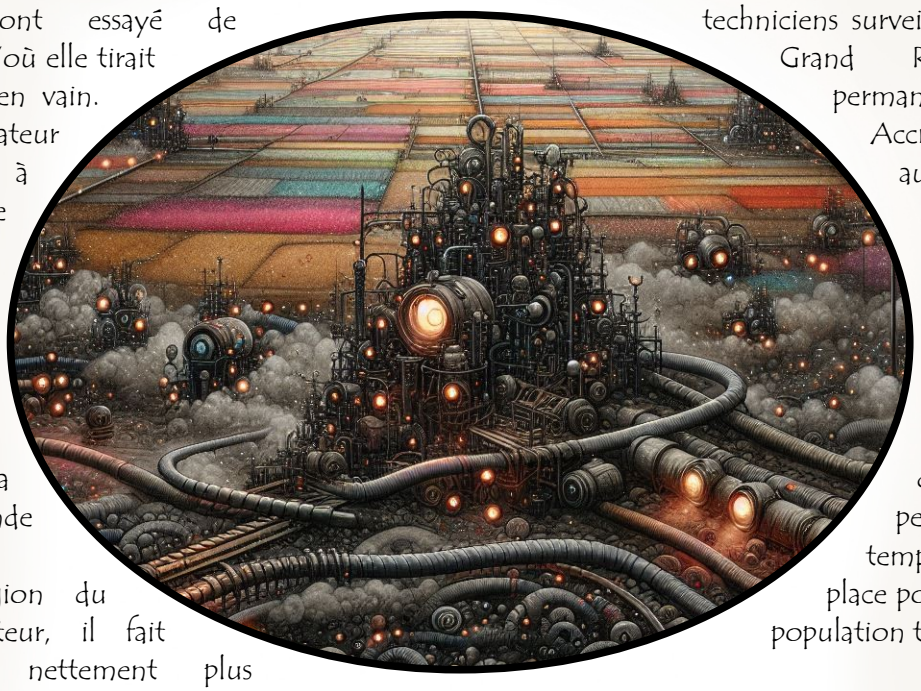






Le Grand Radiateur

Cette région n'est pas comme les autres. Elle tire son nom du gigantesque Radiateur (avec un R majuscule) qui s'y trouve. Le Grand Radiateur mesure plusieurs centaines de mètres de haut et c'est lui qui réchauffe tout le monde creux. Cette machine colossale n'est pas une construction des habitants du monde creux, elle a toujours été là et fait partie de celui-ci. De nombreux mécaniciens et chercheurs ont essayé de comprendre d'où elle tirait son énergie, en vain. Le Grand Radiateur est connecté à une tuyauterie complexe qui s'enfouit sans fin dans les profondeurs sans fin elles aussi de la paroi du monde creux.



Dans la région du Grand Radiateur, il fait logiquement nettement plus chaud que dans le reste du monde. Les lieux sont néanmoins habitables et sont même très utiles à l'ensemble de la population puisqu'on y trouve de nombreuses fermes et une abondante culture tirant profit de cette chaleur exceptionnelle. Il fait toutefois si chaud que les gens sont souvent torse nus voire en sous-vêtements. Porter une armure, à moins qu'elle ne soit climatisée, est impensable dans la région.

Surveillance internationale

Le Grand Radiateur est adossé à une vaste paroi mécanique, visible depuis des centaines de kilomètres. De nombreux ouvriers sont chargés par les principales villes du monde creux de veiller à son bon fonctionnement, selon une entente internationale tout à fait exceptionnelle. Il faut comprendre qu'il arrive régulièrement que le Grand Radiateur se dérègle, et lorsque c'est le cas, les conséquences peuvent être désastreuses : périodes glaciaires ou chaleur insoutenable avec de nombreux incendies incontrôlables. C'est la raison pour laquelle les nations du monde creux ont mis de côté leur amour propre et accepté de coopérer main dans la main en envoyant des techniciens surveiller et régler le Grand Radiateur en permanence.

Accrochés au mur, au plus proche de la machine, on trouve les logements de cette petite communauté internationale de techniciens qui acceptent pendant quelques temps de vivre sur place pour le bien de la population toute entière.

Le Grand Radiateur est également bien gardé : on se souvient de l'incident des Brigades Suicidaires de 18729 qui avaient détruit une partie du radiateur au cours de la guerre Xu-Elsloch : le monde entier avait subi un froid polaire pendant 49 Apparitions, le temps des réparations. La garnison est cogérée par l'Organisme Indépendant de Préservation du Grand Radiateur (OIPGR).

Bien que située entre Tuyaux-Cracheurs et Boucan, la région accueille donc des fermes de citoyens appartenant à toutes les nations du monde creux selon un accord qui prit des décennies à être négocié et qui est remis en question régulièrement par Boucan, qui espère pouvoir posséder l'ensemble du territoire.

La paroi du mur derrière le Grand Radiateur continue de faire l'objet d'explorations dirigées par Têtes-qui-Tournent qui espère mettre la main sur une source d'énergie formidable, mais n'a jamais rien trouvé. On estime que plus de 2800 kilomètres ont été creusés en profondeur mais les tuyaux continuent de plonger toujours plus loin. L'intérieur du Radiateur reste un mystère : il y fait si chaud que personne ni aucune machine n'a jamais pu y entrer. De nombreuses rumeurs infondées circulent à son sujet.

Stocker la chaleur

Lorsque l'on s'éloigne du Grand Radiateur, on trouve les châteaux de chaleur typiques de la région de reconnaissables à leur architecture de forme triangulaire. Ces constructions servent à stocker de la chaleur pour pouvoir la réutiliser dans les régions les plus éloignées de celui-ci ou en cas de besoin lorsque le climat se refroidit (ce qui, malgré le bon fonctionnement du Grand Radiateur, peut arriver régulièrement). On transfère ensuite la chaleur dans de petites boîtes qui sont livrées un peu partout dans le monde creux et que l'on ouvre lorsqu'on a froid ; elles peuvent réchauffer pendant plusieurs heures.

Les châteaux de chaleur ne sont malheureusement pas autonomes et ont besoin d'une surveillance humaine constante. On en a donc fait des habitations, lesquelles sont très confortables puisque, pour conserver ladite chaleur, il est nécessaire d'être à une température très froide.
Par conséquent, ces habitations climatisées sont des lieux de vie prisés par les locaux, qui déposent de nombreux dossiers aux grandes villes pour obtenir la responsabilité de l'une d'elles lorsqu'une place est disponible.

Évacuation

Malgré la surveillance maintenue du Grand Radiateur, il arrive qu'il y ait des « coups de chaud » où la température augmente fortement pendant un court laps de temps : des irrégularités problématiques. Lors de ces moments, rester dehors est rapidement mortel. Il faut donc évacuer au plus vite la région si on a la chance d'être loin du Grand Radiateur. Sinon, il reste les châteaux de chaleur qui, lors de ces situations, constituent les meilleurs abris que l'on puisse trouver. Lorsque l'on habite un château de chaleur, refuser d'abriter quelqu'un lors d'une situation d'urgence est passible de la peine capitale.



Le Grand Radiant

Il est un phénomène étrange à travers le monde creux : des individus divers affirment avoir des visions d'une créature divine qui vivrait à l'intérieur du Grand Radiateur.
Bien entendu, comme nous l'avons vu, il est absolument impossible d'entrer dans le Grand Radiateur à cause de sa chaleur, par conséquent personne n'a jamais pu vérifier s'il y a quelqu'un à l'intérieur.

Les personnes affirmant avoir vu cette créature divine en rêve sont très diverses, éparpillées à travers le monde entier, et ne s'étaient jamais parlé auparavant. Bien qu'ils ne soient donc unis en aucune manière, on a fini par leur donner un nom : les Radiatés.

Bien qu'elle n'ait jamais pris le soin de se présenter, la créature « divine » du Grand Radiateur a été nommée le Grand Radiant. La plupart des Radiatés proclament qu'elle serait le réel dieu du monde creux, mais le plusp problématique semble être que les propos très cryptiques du Grand Radiant soient systématiquement différents d'un Radiaté à un autre, de telle sorte qu'ils passent leur temps à se contredire.

Les témoignages se rejoignent toutefois sur le fait que le Grand Radiant baignerait dans un liquide magmatique et que sa puissance serait incommensurable.

Certains Radiatés décident de vénérer le Grand Radiant. Les plus téméraires d'entre eux cessent de vénérer les Dieux et en paient le prix fort.
On voit régulièrement des Radiatés se rendre dans la région en pèlerinage pour se prosterner devant Grand Radiateur et vénérer son hypothétique habitant.

Le Grand Radiant existe-t-il réellement ? Veut-il quelque chose ? On en ignore tout.





La région de Kpoh (« Les maisons qui mangent »)

La région de Kpoh se situe à quelques centaines de kilomètres à l'ouest de Boucan. Cette région, plutôt montagneuse, est composée d'une série de 6 très petits villages (C'mah, P'leh, Q'lih, G'buh, X'bah et M'moh) dont le principal est G'buh.

La flore très particulière de cette région est composée en grande partie de plantes carnivores géantes. Longtemps évitée par les habitants du monde creux, elle a fini par montrer son utilité durant la grande guerre qui opposé Tuyaux-Cracheurs et Boucan en 3781 après Vruzéarque-le-vômisseur, où elle constituait le passage privilégié des troupes des deux cités-États qui s'affrontaient, l'autre chemin le plus proche obligeant à passer près du Grand Radiateur. C'est Tuyaux-Cracheurs qui eut l'idée d'utiliser ces plantes comme une arme pour bloquer l'ennemi. La région fut donc investie pour la première fois, et d'une manière qui dérouta longtemps les armées de Boucan.

En effet, les plantes carnivores de Kpoh peuvent être vidées de leur substance intérieure pour devenir des habitations solides et viables. La substance en question, située dans la chair de la plante étant en réalité sa réserve de nourriture puisée depuis le sol, ceci ne la tue pas mais la rend affamée. C'est pourquoi les habitants de Kpoh (appelés les Kpolites) ont développé un savoir-faire particulier : ils savent comment nourrir ces plantes sans se faire dévorer, eux et leurs meubles, en vivant à l'intérieur de les plantes.



L'astuce consiste à placer à l'avance de la nourriture comestible pour la plante au niveau du toit, où se situe la mâchoire, et où l'accès au tube digestif commence. Les habitants montent donc avec des échelles jusque là et placent des paquets de nourriture, à l'aspect souvent proche du foin, pour que la plante en fasse son repas. Ils peuvent donc vivre tranquilles sans craindre de se faire dévorer si l'on intervient au bon moment. Il faut également veiller à ce que la plante ne fasse pas de nouvelles provisions, en coupant les organes qui lui permettent de puiser dans le sol.

Une plante affamée va se distordre et chercher à dévorer tout ce qui passe ou se trouve en elle, avec une puissance d'aspiration à laquelle une personne à pieds n'a aucune chance de résister. Il vaut mieux dégager les lieux.

Depuis la victoire de Tuyaux-Cracheurs dans cet affrontement, la région est restée occupée et les dresseurs de plantes s'y sont installés : ils sont devenus les Kpolites.
Vivre de cette façon a plusieurs avantages : la température à l'intérieur de la plante est très agréable et permet de se dispenser de tout chauffage ou de toute climatisation. L'air y est très sain et les aliments se conservent bien. De plus, les plantes résistent extrêmement bien aux tempêtes et sont donc des abris sûrs. Les pièces aménagées sont même plutôt coquettes et



donnent un cachet exotique très apprécié par les touristes d'aujourd'hui. Bien que les plantes arborent des formes diverses, on retrouve une

constance dans la structure des maisons kpolites, à savoir une armature métallique encerclant la zone d'habitation, dotées de portes et fenêtres, à l'intérieur de laquelle la plante a été éventrée, et une partie supérieur laissant la plante à l'air libre. Dans la zone habitable, les les parois de la plante ont été étirées jusqu'à tapisser celles, métalliques, de l'armature : on vit donc réellement dans la plante.



Les expérimentations des jardiniers kpolites ont permis de mettre au point des croisements et des fusions donnant des plantes de taille suffisamment grande pour faire des bâtiments imposants : hôtels de ville, auberges, tavernes, salles des fêtes… C'est ainsi que de véritables villages ont pu se construire.

Le confort a malheureusement ses limites : on ne relie pas les plantes à l'énergie plasmique car les risques d'une telle installation dans les plantes sont trop élevées. Les Kpolites doivent s'approvisionner en batteries pour alimenter leurs systèmes plasmiques.

Une vie sauvage

Les habitants de Kpoh vivent en relative autarcie, avec des troupeaux de lluzurgues géantes dont ils font des repas épicés et excellents pour la santé. Certains nomades vont dans les grandes villes pour se procurer du matériel, d'autres n'ont jamais quitté la région.

G'buh est le village principal. Situé sur le haut de la colline d'Aabgo-o-o, il compte une population d'environ 4000 habitants. Les habitants de G'buh

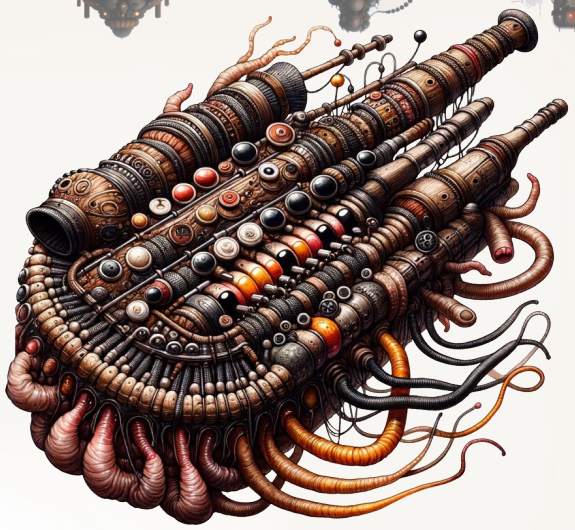


communiquent avec les autres villages en envoyant des messages par cylindres clos dans le courant du fleuve rouge Zébèhèle qui tombe depuis la colline jusqu'aux autres villages. Mais les villages sont relativement rapprochés et on peut se rendre des uns aux autres en une à deux journées de marche environ.



Des musiciens redoutés

Les Kpolites sont connus pour leur musique qui a la particularité d'amadouer les créatures les plus féroces, et donc notamment les lluzurgues qui sont habituellement parmi les pires prédateurs pour l'homme.
Un individu normalement constitué trouve pourtant généralement cette musique dissonante, désagréable et elle lui donne bien souvent des maux de tête au point que l'écouter de façon prolonger peut même rendre sourd… Mais pas les lluzurgues. La plupart des harmonistes Kpolites se bouchent les oreilles pour en jouer et deviennent sourds vers 50 Apparitions. L'expression « tu joues comme un Kpolite » ou « tu as des goûts de lluzurgue » viennent de là.



Les harmoniums Kpolites sont des instruments à vent de fabrication artisanale auxquels sont ajoutés des tubes en chair yfranne (prélevée sur les cadavres des meilleurs combattants) qui permettent de donner des sonorités diverses selon l'emplacement où l'on souffle. Ils sont couramment utilisés pour torturer les prisonniers à Fort Ferveur, qui en est le principal acheteur. Les grands pontes de Fort Ferveur envoient régulièrement des patrouilles à Kpoh pour repérer les meilleurs harmonistes et leur proposer de se lancer dans une belle carrière dans leurs prisons avec de belles rémunérations. Mais rares sont ceux qui acceptent, car la vie sauvage à Kpoh a fait ses adeptes.

Apprivoiser le danger

Il existe d'autres dangers à Kpoh, notamment au niveau des habitations. En effet, si la nourriture donnée à la plante-habitation est insuffisante, si un coquin mal intentionné vient à la dérober avant qu'elle n'ait été mangée, ou si l'on oublie d'en donner à la plante, celle-ci cherchera en premier lieu en elle-même et aspirera tout ce qui s'y trouve : habitants et meubles ! Il s'agit là d'une mort terriblement atroce, longue et douloureuse. L'office de tourisme Boucanienne vous conseille de mettre des pense-bêtes sur les murs.

Bien entendu, ce supplice a inspiré les grands pontes de Fort Ferveur, qui loue de nombreuses plantes à Kpoh pour y envoyer ses condamnés à mort.

Rites sacrés

En fin d'Apparition, comme s'il était connecté avec le Cuisinier, le lac Hyahy au sommet de la colline de Gbuh (qui s'écoule en fleuves vers les autres villages) devient très brûlant et le courant augmente dangereusement. Son liquide rouge est alors projeté en l'air comme si le Hyahy était devenu une fontaine géante. Ce moment est chez les Kpolites une étape sacrée de chaque Apparition, dédiée aux prières. Les chamans y voient leur pratique de l'Essence grandement facilitée lorsqu'ils sont à proximité du Hyahy.
Jeter les Iluzurgues dans le Hyahy lorsqu'il est brûlant garantit une viande délicate, moelleuse et goûteuse. Cela se fait lors de rites accompagnés de chants, de danse et de festins.

Les piliers

Situés au nord-est de la région de Kpoh, les piliers sont de vastes structures naturelles qui s'élancent loin en altitude allant de quelques centaines de mètres à plusieurs kilomètres pour les plus hauts.
Si la périphérie des piliers est sauvage et quasiment inhabitée, le cœur de cet endroit emblématique est peuplé par les Az depuis la grande persécution de 17330 sous le règne boucanien d'Ag le Mastiqué, où ils s'y réfugièrent et purent tenir éloignés leurs attaquants grâce à une stratégie basée sur la verticalité.

Depuis, les Az y sont restés et y vivent en tribus, reclus et paisibles. Ils y ont accueilli de nombreux Golems Sauvages et des Mutants s'y sont même installés : seuls les Yfrans et les Dieux en sont bannis. On considère que les Piliers abritent environ 7000 personnes.

La vie dans les piliers est paisible mais n'est pas de tout repos. Hors du monde et menacés de famine à leur arrivée par un interminable siège des forces boucaniennes, les habitants des piliers ont dû y développer des stratégies pour survivre. Ils ont appris à cultiver des plantes à même la surface des piliers, ce qui leur permet d'être aujourd'hui entièrement autonomes car, après avoir fait



quelques expérimentations, ils se sont rendu compte qu'utilisé à bon escient, le terreau des piliers permettait de cultiver des plantes diffusant des spores favorables à la floraison des Golems.

Les allées et venues de commerçants Mutants permettant aujourd'hui aux Az des piliers de bénéficier d'une partie du confort de la vie citadine des autres races, même si bon nombre d'Yfrans et de Dieux ont décidé de boycotter les Mutants qui font commerce avec les Az.
Les Az des piliers n'ont plus besoin de se défendre depuis longtemps : ils savent que leurs plantes sont bien trop utiles à leurs ennemis pour être attaqués et on donc choisi d'en faire commerce tout en maintenant parfaitement secrètes leur méthodes d'agriculture, dont toute trace écrite est formellement interdite. En effet, les industries golémiques yfrannes, qui les achètent aux Mutants en renonçant à leur boycott, s'en servent pour raccourcir les délais de mise en service des Golems ; il s'agit par conséquent de la communauté Az la moins armée du monde creux. De nombreux Az des plaines ou de Xyze les considèrent comme des traîtres même si, aux piliers, on n'a pas renoncé à sa détestation des Yfrans et des Dieux. On s'amuse même à dire qu'on tient le monde civilisé en laisse.





Le grand fossé de Yaeombrsc

Le grand fossé de Yaeombrsc, aussi simplement nommé « Le grand fossé » sépare Boucan de Têtes-qui-tournent. C'est un énorme fossé de plusieurs centaines de kilomètres de long et dont la largeur peut passer de quelques mètres à plusieurs kilomètres de large. Tous les voyageurs qui désirent se rendre de l'une à l'autre de ces villes doivent le traverser à moins de faire des détours décourageants.
Pour ce faire, il y a deux méthodes :

- Passer par un des ponts. Mais ces ponts sont peu solides, et souvent des patrouilles de pillards interceptent les voyageurs pour leur



prendre leurs biens.

- Passer par le fond du fossé, en descendant la pente dangereusement droite des parois, ce qui prend plusieurs jours de marche, mais au final se révèle être la solution la plus fiable. Il y aura de l'escalade, mais de nombreux escaliers et échelles parsèment le trajet.

Les ponts sont entretenus par les habitants du fossé, mais ces derniers font également exprès de les endommager par la suite, pour que leur fiabilité douteuse oblige les marchands à descendre dans le fossé et à s'attarder dans leurs villages. Des rumeurs disent qu'ils paieraient même les pillards pour finir d'achever la motivation des voyageurs les plus pressés ou téméraires.

Bien sûr, les choses étant parfaitement calculées, passer par le fossé oblige les voyageurs à payer un droit de péage. Ils peuvent ensuite accéder à la communauté du fossé, surnommée communauté Fossoyeuse, au vu de leurs méthodes peu scrupuleuses pour obtenir des visiteurs.
Les habitations du fossé s'étendent sur toute la longueur du grand fossé. On en trouve à la fois au fond, au niveau de la surface, et directement sur les parois. On reconnaîtra du premier coup d'œil les villages de Yaeombrsc à leur architecture circulaire voire sphérique. Une telle forme n'est pas le fruit du hasard : elle aide à l'écoulement des spores, nombreuses dans la zone. Solides et parfaitement isolées, les maisons de Yaeombrsc protègent de la très forte humidité, qui va croissant à mesure que l'on s'aventure en profondeur dans le fossé. Celles des cultivateurs de murs, situés sur la paroi, s'étendent même jusqu'à l'intérieur de la roche.

Roche, en effet, car le fossé fait partie de ces rares endroits où la mécanique infinie de la paroi n'est pas directement visible mais est ensevelie sous une épaisse couche de pierre et de végétaux, même s'il arrive bien entendu qu'un tuyau, un câble ou une paroi de composants plasmotroniques fassent surface.

Il y a plusieurs villes dans le fossé : Yaexxxx, Yaedlr, Yaewqk et Yaemlm, qui est la capitale. On trouve aussi de très nombreuses maisons isolées, qui ont un rattachement artificiel et purement



administratif au village le plus proche.

Mode de vie rudimentaire

Malgré leurs habitations hautement technologiques, les locaux vivent principalement de chasse, de pêche, de cultures et de l'exploitation de la pierre du fossé qu'ils revendent chèrement au reste du monde creux, car cette matière première bien pratique est une véritable denrée rare et les zones où l'on peut en extraire se comptent sur les doigts de la main. À Yaeombrsc, on est donc essentiellement paysan, chasseur ou ouvrier.



Yaemlm, à mi profondeur, est relativement développée et jouit d'un commerce efficace grâce aux nombreux voyageurs qui sont obligés de s'y arrêter. Ce n'est pas une très belle ville, mais elle est nettement plus urbanisée que le ses voisines. On y trouve des commerces, des hôtels, des bars et des restaurants.
Tout ce qu'il faut pour un voyageur qui aurait besoin d'une pause. On y compte environ 5000 habitants, pour une moyenne de 2000





Une humidité envahissante

Une particularité rapidement visible de Yaeombrsc, c'est son humidité. Comme nous l'avons vu, plus on descend dans les profondeurs du fossé et plus elle augmente. Elle provient de son fleuve, le Brscahua, de couleur rouge, qui coule tout au fond. Du moins, c'est ce qu'on suppose. À vrai dire, l'humidité est telle qu'au fond, on a réellement l'impression d'être sous l'eau et bien qu'il soit possible de respirer, de simples mouvements des bras peuvent propulser en l'air comme si l'on nageait. Des bulles s'échappent des bouches, les cheveux se mettent à flotter, les bruits sonnent étouffés et le paysage ondule légèrement comme sous l'eau. Plus inquiétant, une sorte de respiration sourde et abyssale, lente mais régulière, est clairement audible et laisse à penser que le fossé lui-même serait vivant.

dans les autres villages.

Cultiver les murs

La communauté Fosséenne vit grâce à son « tourisme » mais elle se nourrit aussi grâce aux cultivateurs de murs. Ces derniers, installés sur les parois, les entretiennent de façon à « nourrir les murs pour qu'ils se reproduisent convenablement ». En effet, les murs du Fossé sont vivants car constitués en réalité d'un amoncellement de rochers eux-mêmes vivants. Et si ces rochers venaient à se reproduire ou à grandir de façon trop importante, la communauté pourrait finir broyée dans le fossé. Au début d'une Apparition, c'est en effet la saison des amours pour les rochers, et deux jours suffiraient à refermer le fossé. Les cultivateurs de murs ont la tâche de favoriser la reproduction des rochers lorsqu'il en manque, d'en tuer ou de les endormir lorsqu'il y en a trop ou qu'ils sont trop actifs. Les rochers tués sont ensuite cuisinés par des spécialistes de la communauté, qui peuvent en faire de très bons plats (bien entendu, ils sont souvent ramollis pour devenir comestibles).



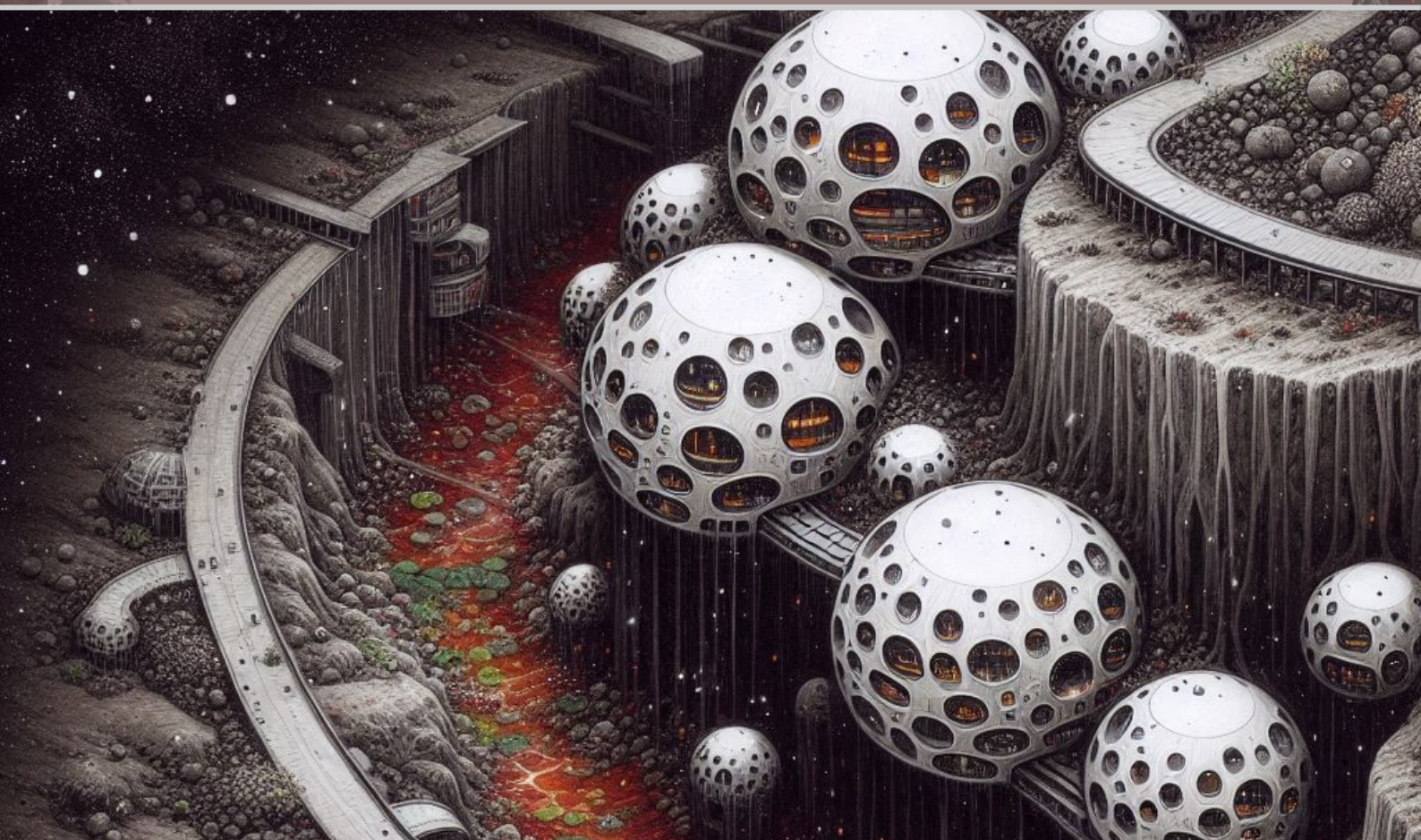


Le phénomène augmente et gagne les strates supérieures du fossé lorsque le Brscahua est en crue.

La brume, quant à elle, peut parfois devenir envahissante car elle emporte avec elle toutes les spores, particules et poussières du fossé dans une pesanteur presque absente, et en venir à masquer tant le paysage qu'il devient difficile de s'orienter. Si vous ne parvenez plus à voir les parois du fossé de là où vous êtes, il est vivement recommandé de vous arrêter et de ne plus bouger jusqu'à ce que le brouillard se dissipe.

On comprend pourquoi les habitations des Fosséens ont été conçues pour une parfaite isolation : dans ces conditions, tout tend à rouiller rapidement. La conservation du papier est aussi très délicate. Des courants peuvent même avoir lieu , susceptibles d'emporter les habitations les plus légères avec eux, et l'on comprend d'autant mieux leur forme arrondie conçue pour s'insérer facilement dans le décor et encaisser les chocs de manière optimale.

Ces courants ne sont donc pas mortels, même si on est à l'intérieur, mais il faut accepter de changer d'adresse inopinément.



Chaleur élevée

À la surface, la région de Yaeombrsc est balayée par des vents puissants, qui s'engouffrent rarement dans le fossé, lequel offre un climat clément. On comprend rapidement que le fossé possède un écosystème bien à lui, et qu'il y a peu de communication entre celui-ci et la surface.

Les villes fosséennes fonctionnant essentiellement au Brulc, une sorte de charbon, elles émettent une quantité de chaleur effrayante, qui reste en grande partie coincée dans le fossé. C'est pourquoi, à l'approche du fossé, il est recommandé de se munir d'un masque à gaz pour ne pas abîmer ses poumons, même s'il n'y a pas de danger de mort.
Beaucoup d'habitants du fossé ont développé, au fil des générations, une immunité à la toxicité du Brulc et ne ressentent plus la chaleur. Ils peuvent donc vivre de façon normale mais les étrangers qui comptent rester un moment dans le fossé doivent absolument porter des masques à gaz voire une combinaison réfrigérante lorsqu'ils s'aventurent dans les villes les plus en profondeur. En effet, la température au fond du fossé est si élevée qu'elle n'est pas supportable pour la plupart des non natifs. Les « immunisés », comme on les nomme, aiment à se promener très peu vêtus, avec juste un pagne voire un simple cache-sexe, afin d'exhiber leur supériorité physique. On identifie alors du premier regard les étrangers et les locaux. Les Fosséens qui souhaitent faire carrière à l'extérieur partent souvent travailler près du Grand Radiateur, qui leur paraît même frais en comparaison. Mais c'est précisément là leur limite : les Fosséens sont particulièrement frileux.

Les constructions sont à peu près toutes équipées de dispositifs de climatisation et de recalibrage de la pesanteur (notamment les hôtels). La température est généralement réglée à une sorte de compromis idéal entre ce dont a besoin un étranger moyen et ce dont a besoin un Fosséen.
Il est clairement préférable pour un groupe d'aventuriers en vadrouille de s'arrêter à l'hôtel pour y passer une nuit au frais plutôt que d'établir un campement à l'extérieur. Mais évidemment, comme on n'est pas plus bête ici qu'ailleurs, le prix des chambres d'hôtel est élevé...





Le Cocon

Au centre du Monde Creux flotte une gigantesque sphère que l'on nomme le « Cocon ». Il s'agit du domaine des Dieux, formellement interdit aux habitants du bas-monde.

Le Cocon est une vaste « boule pleine de trous », comme l'appellent avec dédain les Mutants, ressemblant à un amas de racines et de roche volcanique chaotique. Les constructions des Dieux se situent à l'intérieur de la paroi et le mystère du mode de vie à l'intérieur du Cocon est entier pour les habitants du monde creux.



Le Cocon est visible depuis tous les endroits non couverts du monde creux ; il suffit de lever la tête pour l'apercevoir, loin dans le ciel, à mi distance avant la paroi opposée. De sa paroi organique sortent deux cordons : l'un relié à Fort Ferveur et l'autre relié à la Faille.

Le bouclier du jour et de la nuit

Le Cocon est protégé par un bouclier énergétique capable de repousser les vaisseaux les plus puissants afin que le Cocon reste à jamais la demeure des Dieux et d'eux seuls. Ce bouclier est alimenté par un puissant générateur. Cependant, ce générateur chauffe dangereusement et a besoin de refroidir régulièrement. Lorsque le générateur est à l'arrêt pour refroidir, un second générateur de secours est sollicité. Ce dernier, moins puissant, rend le bouclier plus vulnérable.

Le bouclier est lumineux : c'est lui qui inonde de lumière le monde creux et crée la lumière du jour. Lorsque le générateur de secours fonctionne à la place du générateur principal, la lumière du bouclier est très faible, et le monde creux baigne donc dans une obscurité nocturne.

La durée des jours et des nuits est variable puisque soumise aux basculements de générateurs effectués par les Dieux. Globalement, une journée est à peu près constituée à 25% de jour et à 75% de nuit, car le générateur principal chauffe plus vite que celui de secours.

Le foyer des Dieux



Construites dans un style radicalement différent de tout ce qui se trouve dans le reste du Monde Creux, les habitations du Cocon sont adaptées à



leurs propriétaires : beaucoup d'entre elles ne sont accessibles qu'en volant. Les meubles sont rares car les Dieux ont un mode de vie simple.

Le Cocon baigne dans la lumière de son propre bouclier, il n'y fait donc jamais nuit et cet éclairage irréel donne parfois l'impression qu'il s'agit d'un espace ouvert.



De vastes pièces ont été aménagées avec des bassins dorés. Il ne s'agit pas là d'une simple décoration : les Dieux y plongent pour se guérir lorsqu'ils subissent de vraies blessures parce que leurs Az sont morts. Ces bassins leur permettent également de se déplacer rapidement dans le Cocon, car ils sont tous reliés par des raccourcis qui semblent ignorer les lois habituelles de la géométrie.

Personne ne sait qui est à l'origine du Cocon. Au plus loin que l'on se souvienne, il a toujours été là, comme s'il était apparu avant les Dieux eux-mêmes, à la création du Monde Creux.

Le Palais des Dieux est un endroit déroutant dans lequel on trouve certains matériaux comme le Tergon et le Xuféore qui n'existent nulle part ailleurs. Beaucoup de Dieux sont convaincus que ce sont les vestiges d'un monde ancien dont ils seraient les seuls rescapés.



Dans l'ombre du maître

Au centre du Cocon se trouve le palais du maître des Dieux. Celui-ci n'est quasiment jamais visible et ne se mêle ni de ce qui se passe dans le Cocon, ni de ce qui se passe dans le reste du monde creux. En quoi est-il le maître ? En de très rares occasions, lorsqu'il estimait que la situation était intenable ou que quelqu'un représentait un très grave danger pour la prospérité générale, il est intervenu avec une violence qui est restée dans l'histoire. Les Dieux ne le vénèrent pas mais le

respectent, sans bien savoir qui il est et, pour la plupart, sans l'avoir jamais vu. Les autres races n'ont jamais entendu parler de lui.

On ne peut pas vraiment dire que le maître des Dieux règne sur ces derniers, puisqu'il ne communique aucune directive ni contrainte.



Toutefois, les Dieux tiennent à lui plus qu'on ne pourrait le croire et lorsqu'ils restent sans nouvelles de lui pendant une période prolongée, ils commencent à s'inquiéter du fait qu'il pourrait être mort. Certains Dieux sombrent alors dans la dépression et la folie, jusqu'à ce qu'il finisse par se manifester d'une manière ou d'une autre, déclenchant un soulagement sans commune mesure.

On peut décomposer le palais du maître en 8 étages, dans lesquels de nombreux Dieux vivent et travaillent.

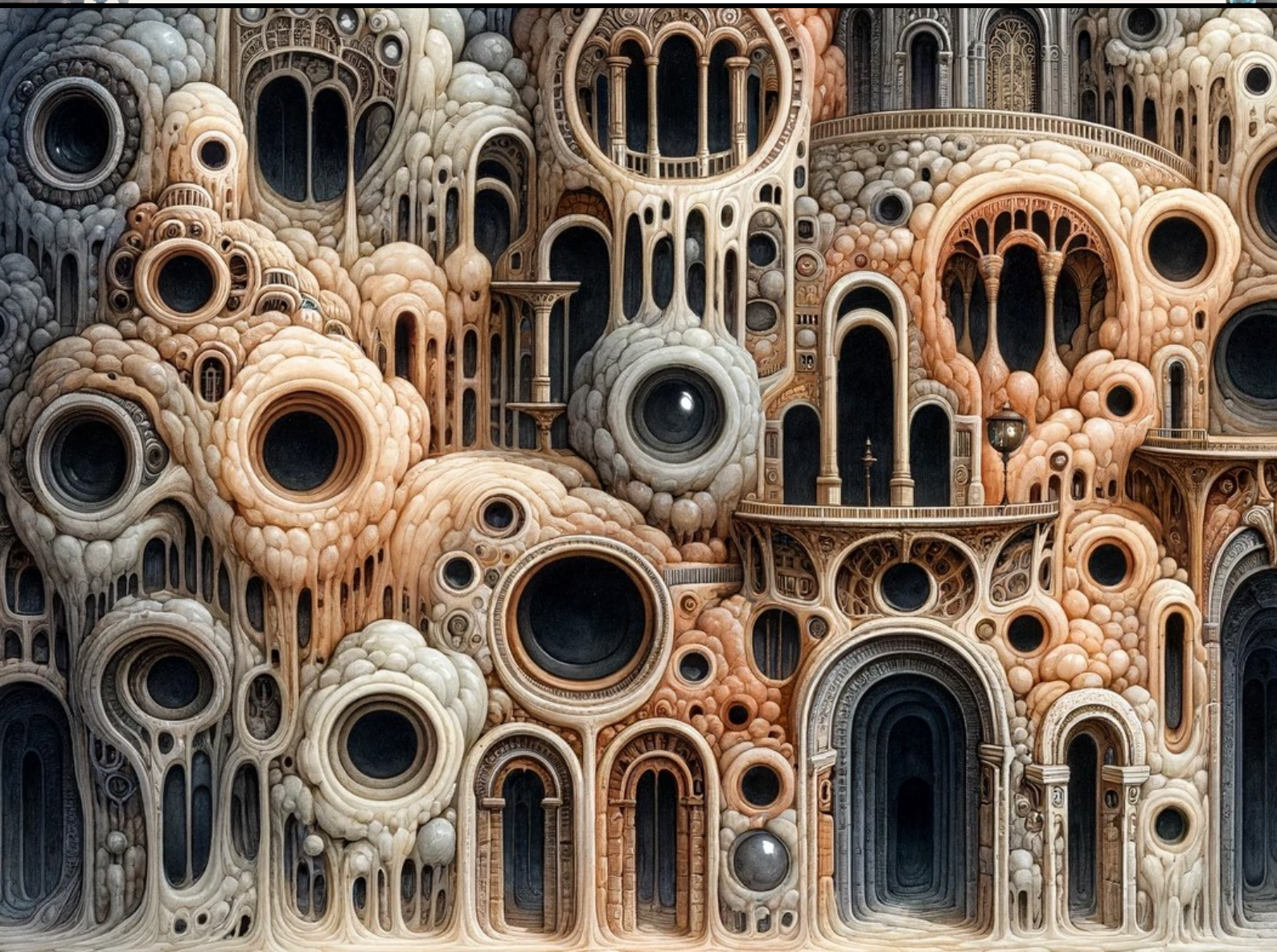
- Le premier étage contient les forges et la salle du trône.
- Le second contient les cuisines.
- En remontant au troisième, on tombe sur les arènes.
- Au quatrième se trouvent les salles d'entraînement.
- L'étage du dessus est celui des cordons pour aller à Fort Ferveur et à la Faille ; il contient également des salles annexes à but décoratif.



- Les décisions d'ordre politique se prennent au sixième étage
- Le septième est un étage privé accessible uniquement par les Dieux des rangs les plus élevés.
- Le huitième étage est l'appartement privé du maître des Dieux.



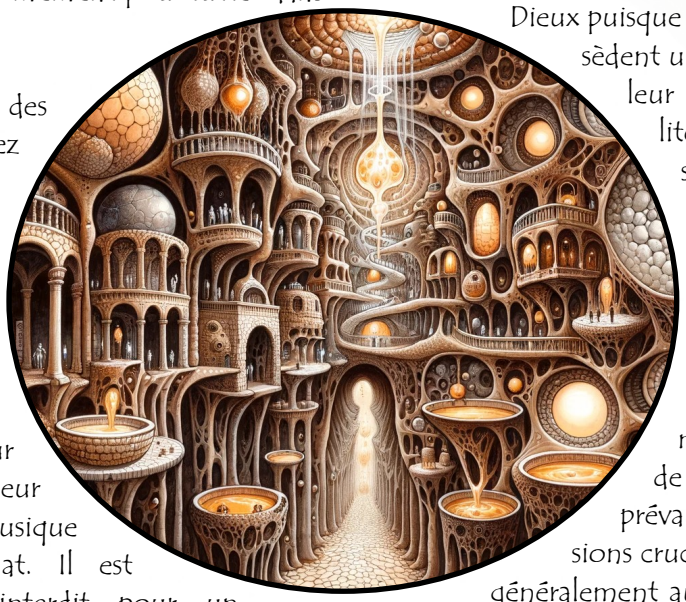
La salle du trône est vide, puisque le maître des Dieux ne se montre quasiment jamais. Toutefois, les rares fous qui ont osé se poser sur le trône l'ont payé de leur vie. Lorsqu'ils rentrent de mission, les Dieux ont coutume de faire leur rapport devant le trône vide de leur maître, même s'il n'est pas là, car ils pensent que la toute-puissance de celui-ci le rend capable de les entendre où qu'il soit. Mais bien entendu, il s'agit d'une croyance et non d'un savoir fondé.



Vivre comme un Dieu



Les Dieux mènent une vie paisible où ils œuvrent pour leurs factions, planifient la gouvernance de Fort Ferveur et leurs actions dans le reste du monde, lisent, méditent, s'entraînent au combat (ce que détestent les Az) et fabriquent de l'armement pour lutter dans la Faille.



La vie culturelle des Dieux est assez riche, même s'ils ne peuvent pas (et ne souhaitent pas) la partager avec les autres races. Ils ont leur littérature, leur peinture, leur musique et leur artisanat. Il est formellement interdit pour un Dieu d'emporter une œuvre d'art ou un livre hors du Cocon car elle pourrait finir entre les mains d'un habitant du bas-monde, ce qui serait, bien sûr, un véritable drame. Les Dieux s'efforcent d'afficher un certain dédain pour la culture du bas-monde, même s'ils ne peuvent pas s'empêcher, parfois, de l'apprécier comme un plaisir coupable.

La société des Dieux ne connaît pas le système des salaires. Les Dieux n'ont pas besoin d'argent entre eux, car toutes les ressources vitales sont partagées sans restrictions. Les Dieux disposent tous d'un logement gratuit au Cocon, ils peuvent se nourrir gratuitement dans les réserves et leur équipement leur est confié directement par leur caste.

Il existe bien une hiérarchie entre les Dieux puisque ces derniers possèdent un rang au sein de leur caste, mais l'utilité de ce rang ne se manifeste que rarement, essentiellement lorsqu'il faut prendre une décision cruciale, où l'opinion d'un Dieu de rang supérieur prévaudra. Ces décisions cruciales se prennent généralement au septième étage du palais, où les Dieux de bas rang ne sont pas acceptés. Il n'y a pas d'écart de richesses entre les Dieux, en dehors de l'équipement qui leur est confié par leur caste et qui progresse avec leur avancement, ou de ce qu'ils obtiennent au cours de leurs missions : un Dieu expérimenté est inévitablement mieux équipé qu'un débutant.





En nombre limité

Les Dieux ne se reproduisent pas, ils sont par conséquent en nombre limité. Cet état de fait a ses avantages : on n'est jamais serrés dans le Cocon, et il n'y a pas besoin de construire de nouveaux bâtiments.
Cependant, bien qu'ils ne vieillissent pas et qu'ils possèdent un Az, il arrive forcément qu'un Dieu trouve la mort, même si c'est rare.
Dans ces conditions, on pourrait croire à l'extinction prochaine et inévitable des Dieux mais ce n'est pas au programme. Peu de temps après le décès d'un Dieu, un nouveau Dieu fait son apparition, émergeant du bassin doré dans lequel le Dieu décédé avait l'habitude de se baigner pour se régénérer.

Le corps d'un Dieu décédé est conservé jusqu'à l'apparition de son « remplaçant » puis il est confié aux Éructeurs Matiéristes, qui en extraient des pièces d'équipements – bracelets, colliers, ceintures – dotés de pouvoirs proportionnels à celui du défunt. Les Dieux ont à cœur, ainsi, de porter sur eux les restes de leurs anciens camarades disparus.

L'enfance d'un Dieu

Les Dieux n'étant jamais enfants, ils naissent avec un corps d'adulte, une pleine possession de leurs moyens, une intelligence déjà mûre et connaissent dès le premier jour les codes de leur société. Il ne leur reste plus qu'à faire connaissance avec leurs confrères et découvrir le monde extérieur.
À leur naissance, les Dieux ne sont pas immédiatement assignés à une caste. Leur période sans caste est appelée « l'enfance » et peut durer entre une et trois apparitions. Durant cette période, le Dieu ne dispose pas encore d'un logement à lui ; il habite avec les nouveaux Dieux dans le « hall des néophytes », une vaste construction luxueuse constituée de dortoirs, de salles d'entraînement et de bibliothèques d'ouvrages de référence à connaître. Les nouveaux Dieux n'ont pas de tuteurs et sont libres de faire leur apprentissage à leur guise jusqu'au moment où ils se sentent prêts à choisir une caste. Ils se régénèrent dans des bassins gris et non dorés.Il n'y a pas d'épreuve d'entrée et le choix du Dieu ne peut être contesté ni révoqué : c'est un choix pour la vie. C'est pourquoi les nouveaux Dieux choisissent souvent de passer un peu de temps auprès des différentes Castes avant de faire leur choix.





La Faille

Située à l'écart de la civilisation, la Faille désigne une zone qui est le théâtre de l'affrontement éternel entre les Dieux et les Affamés. La grande majorité des habitants du monde creux n'a jamais vu la Faille de près et ne la connaît qu'au travers des rumeurs et des informations propagées par le Ministère des Dieux de Fort Ferveur. Elle est visible depuis tout le monde creux, semblable à notre étoile du berger. Certains, notamment parmi les Mutants et les Symétriques, doutent même de ses dangers : pour eux il s'agit d'une invention des Dieux pour légitimer l'adoration qu'on leur porte. En effet, il est de notoriété publique que la civilisation du monde creux serait depuis longtemps éteinte si les



Dieux ne faisaient pas barrage aux Affamés. C'est pour ainsi dire une des principale raison d'être des Dieux : mener une guerre
depuis des millénaires pour tenter d'endiguer l'invasion de ces créatures avides de destruction.

Cependant les quelques personnes qui se sont rendues jusqu'aux frontières de la Faille peuvent en témoigner : ces étendues sauvages et inhospitalières sont marquées par une guerre qui semble ne jamais pouvoir se terminer. Les ravages de ce combat ont marqué la région, le relief y est accidenté et d'importants gouffres achèvent de donner au terrain une topographie chaotique. Le climat lui même semble déréglé à tel point qu'il est possible d'y observer des phénomènes qu'on ne trouve nul part ailleurs dans le monde creux.

Le Rempart

Installé sur ce qui est connu aujourd'hui comme la frontière de la Faille, c'est un campement qui s'étale sur des kilomètres et constitue la dernière zone sure avant le champ de bataille.
La population des Dieux ne s'élevant qu'à quelques milliers, on trouve de nombreux soldats artificiels produits par les Éructeurs matéristes pour les épauler.

Si les Affamés venaient à s'avancer suffisamment pour menacer ou faire reculer le camp, ce serait une catastrophe pour le monde entier car cela signifierait que les Dieux perdent du terrain. Heureusement, il n'a jamais bougé depuis son installation, à tel point qu'il est surnommé aujourd'hui le « Rempart ». Le Rempart est un symbole fort pour les Dieux et les Yfrans qui les vénèrent : tant qu'il tient bon, il donne l'espoir que les Dieux réussiront à gagner définitivement cette guerre.



Le Rempart est situé à quelques kilomètres du cordon qui relie le Cocon à la Faille et il est organisé comme un campement militaire. On y trouve majoritairement des Dieux : des Ambassadeurs de la Faille venus se reposer après la bataille, quelques Alchimistes de la Foi volontaires venus leur prêter main forte mais également des Éructeurs Matiéristes qui mettent au point de nouvelles armes pour équiper les Ambassadeurs. Certains membres de l'Ordre Vénérable et Yfrans volontaires de tout le monde creux viennent seconder les Dieux en s'occupant des tâches secondaires : monter des tentes, amener de nouveaux candidats au Rituel d'Union Divine pour les Dieux qui auraient perdu leur Az, livrer du matériel ou faire passer des messages.

Le Rempart reçoit également la visite d'individus moins bien intentionnés : les armes et technologies des Dieux disséminées aux quatre coins du camp attirent bien de convoitises et certains sont prêts à risquer gros pour repartir avec des objets Divins qu'ils revendront à prix d'or sur le marché noir ou au Complot.

Généralement, les voleurs opèrent pendant les grands assauts où la majorité du Rempart est alors vide. La tâche est délicate car il faut repérer le matériel de valeur parmi des objets qu'ils n'ont jamais vu, ne pas se faire repérer par les Dieux qui sont restés en arrière, et enfin réussir à s'enfuir lors d'un long et éprouvant voyage en évitant de croiser sur son chemin d'autres Dieux en provenance du Cocon ou de se faire rattraper par les Dieux du Rempart qui se seraient rendus compte de quelque chose.

Ces nombreux dangers dissuadent généralement une grande partie des voleurs, mais pour ceux qui tentent leur chance et se font attraper, la punition est sans appel : les malheureux sont envoyés en première ligne et il n'y font généralement pas long feu.

Les Avant-postes

Lorsque les Dieux quittent la protection du Rempart pour se rendre dans la bataille, ils peuvent compter sur des avant-postes qu'ils doivent défendre chèrement. Ces derniers sont constitués de tours mécanisées placées en ligne pour arrêter les Affamés, secondées par une impressionnante machinerie de siège.

De là, on a une vue dégagée sur le champ de bataille et le carnage qui a lieu. Les Dieux placés en sentinelle dans ces tours, surnommés les « Vigies », dirigent les opérations à l'aide de mégaphones en réorientant les troupes aux points de tension et en aiguillant la balistique de façon à

éliminer le plus d'Affamés avant qu'ils n'atteignent le cœur du combat.
Les avant-postes ne sont pas fixes, les tours sont mobiles et peuvent être repliées en cas d'invasion. Le but des Dieux est d'avancer suffisamment les avant-postes pour placer leurs armes en face du cœur de la Faille.

Chaque tour mécanisée dispose d'un immense cadran qui ressemble à une grande horloge et qui indique la distance à laquelle l'avant-poste se trouve par rapport au cœur de la Faille. À chaque repli et chaque avancée, un responsable de la tour principale est chargé de mesurer le terrain perdu ou gagné et de changer l'affichage du cadran en conséquence. Les tours voisines s'alignent sur la tour principale et les avant-postes sont rapidement mis à jour sur leurs positions.
Cette « Horloge » est une source de motivation pour les Dieux : chaque mètre chèrement acquis est une victoire et chaque recul dans l'Horloge fait enrager les Dieux, qui multiplient alors les efforts pour récupérer du terrain.
La proximité des avant-postes avec le champ de bataille fait qu'ils sont victimes du climat instable qui caractérise la Faille. Des pluies diluviennes d'encre s'abattent parfois sur l'avant-poste, aveuglant ceux qui ne sont pas abrités. Parfois, des vents anti-gravitationnels balaient des avant-postes et renversent des tours, les Dieux doivent alors s'activer pour les remettre sur pied afin d'éviter que les Affamés ne profitent d'une brèche dans leurs défense.

Le champ de bataille

C'est la zone de tous les dangers. Des millénaires de combat ininterrompu et l'utilisation abusive d'armes de destruction massive ont complètement déréglé le climat. La bataille est rythmée par les tirs d'un canon géant situé sur le Cocon et surnommé « le Boucher » : cette arme surpuissante dévaste les rangs des Affamés et les Dieux doivent se replier avant le tir sous peine de perdre leur Az sur le coup. Le tir du canon marque la Nuit : le champ de bataille tellement sans-dessus-dessous que les cadavres sont ensevelis et le silence remplace le bruit de la bataille : c'est le moment ou les Dieux peuvent se reposer avant la seconde vague.



Parfois de grandes opérations d'assaut sont lancées et les Dieux profitent du champ libre pour s'avancer vers le cœur de la Faille. Le canon nécessite une bonne journée de recharge et les Affamés déferlent bien avant qu'il soit capable de tirer à nouveau : on dit que le Jour se lève. La bataille reprend alors de plus belle, les Dieux affrontent les Affamés sans répit, et c'est un chaos ininterrompu sur fond de hurlements et tirs de canons.

Le champ de bataille est également marqué par des saisons, mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, elles sont totalement imprévisibles. Les caprices du climat changent donc régulièrement les conditions de la bataille et les Dieux doivent s'adapter en conséquence.

Les différentes saisons ont été répertoriées pour être étudiées afin de pouvoir réagir en conséquence dans la bataille. Cependant, il arrive aussi que de nouvelles saisons fassent leur apparition et les Dieux doivent alors improviser.

<u>La saison de la pluie :</u>

des pluies torrentielles d'un liquide noir s'abattent sur le champ de bataille, allant jusqu'à former des torrents qui traversent le terrain en faisant fi de la physique. Ce liquide semblable à de l'encre cache la vue et rend les Affamés difficiles à repérer. Les Dieux sont équipés d'une visière spéciale qui détecte l'Essence, leur donnant une vision partielle de la situation en combat.

<u>La saison des vents :</u>

les vents anti-gravitationnels ont longtemps déstabilisé les Dieux, réduisant la gravité aux endroits où ils passent et faisant flotter rochers, Dieux et Affamés. Aujourd'hui, un vent anti-gravitationnel est un soulagement sur le champ de bataille car il freine l'avancée des Affamés. Les Dieux utilisent alors des fusils à Essence dont les tirs ne sont pas affectés par la gravité pour faire des ravages dans les rangs des Affamés.

<u>La saison du brouillard :</u>

Le « brouillard Morose » qui se lève est composé de particules d'origine inconnue. Il ne





bloque pas la vue mais se déplacer à l'intérieur prend beaucoup d'énergie et le temps semble s'y écouler au ralenti. Les Dieux préfèrent se retirer car une trop longue exposition au brouillard provoque ce qu'on a fini par appeler le « malaise morose » : un sentiment de perte d'énergie suivi de forts vertiges qui met hors de combat les Dieux.

<u>La saison des lumières :</u>

La plus dangereuse de toutes car les Dieux n'ont à ce jour pas trouvé de moyen efficace d'y faire face. La saison des lumières est marquée par ce qu'on appelle les rayonnement de Ssosog. Ce sont des flashs au cours desquels les distances sont distordues : un combat au corps-à-corps peut se retrouver séparé de plusieurs centaines de mètres et à l'inverse un Dieu qui se replie peut se retrouver au milieu d'un groupe d'Affamés. Les tirs balistiques sont impossibles car les projectiles arrivent à des endroits totalement imprévisibles : il est quasiment impossible de toucher sa cible sauf par un coup de chance et on risque de blesser d'autres Dieux.

Le canon du Cocon lui-même est inutilisable et on prie pour que les rayonnements ne durent pas trop longtemps.

Les Affamés



Si le monde creux est rempli de mystères, les Affamés sont sans nul doute parmi les plus inexplicables d'entre eux. Ils déferlent à l'infini d'un trou dans la paroi qu'on a surnommé le cœur de la Faille et cherchent à dévorer tout ce qui passe. Cette faim insatiable semble les conduire vers la civilisation, qui aurait depuis longtemps disparue si les Dieux ne faisaient pas barrage à ces créatures. Non contents d'être nombreux, ils sont aussi et surtout de redoutables combattants.

L'intérieur de ces créatures semble être composé d'une infinité de vide qu'ils chercheraient, d'après les spécialistes, à remplir. Pour une raison inexplicable, la seule façon de tuer un Affamé est de le désintégrer entièrement, ce qui n'est possible qu'avec de rares armes de destruction comme le canon du Cocon. Les armes conventionnelles ne font que les handicaper et la technique pour les tuer a longtemps été de les démembrer pour les immobiliser en attendant que le canon fasse le ménage.



Aujourd'hui, on sait qu'il est possible de les achever en aspirant le vide infini en eux à l'aide d'un Aspirateur-Ssosog, inspiré des rayonnements du même nom. Une fois l'Affamé vidé de cet infini, le vide est stocké dans une capsule Ssosog et utilisé pour alimenter le canon du Cocon, réduisant son temps de recharge.

Le Coeur de la Faille

Si la Faille est avant tout un danger pour le monde creux, elle est également l'objet de l'attention des Dieux et notamment des Messies de l'Ouverture Sacrée et de la Grande Aire Infinie qui pensent que le cœur de la



Faille est une sortie pour l'extérieur du monde creux.
Il est toutefois difficile de vérifier cette information car le cœur de la Faille est une zone des plus dangereuses : c'est ce trou qui semble cracher les nuées d'Affamées que le Dieux affrontent et il est donc difficilement accessible.

De plus, à proximité du cœur, il est dangereux d'utiliser la balistique. En effet, les Dieux ont en fait l'amère expérience : tirer sur le trou qui constitue l'entrée du cœur de la Faille, c'est risquer d'agrandir cette entrée, or plus le trou est large et plus il y a d'Affamés qui en sortent. Les Dieux ont donc interdiction de bombarder le cœur de la Faille et le canon du Cocon tire à coté pour ne pas risquer de l'agrandir.

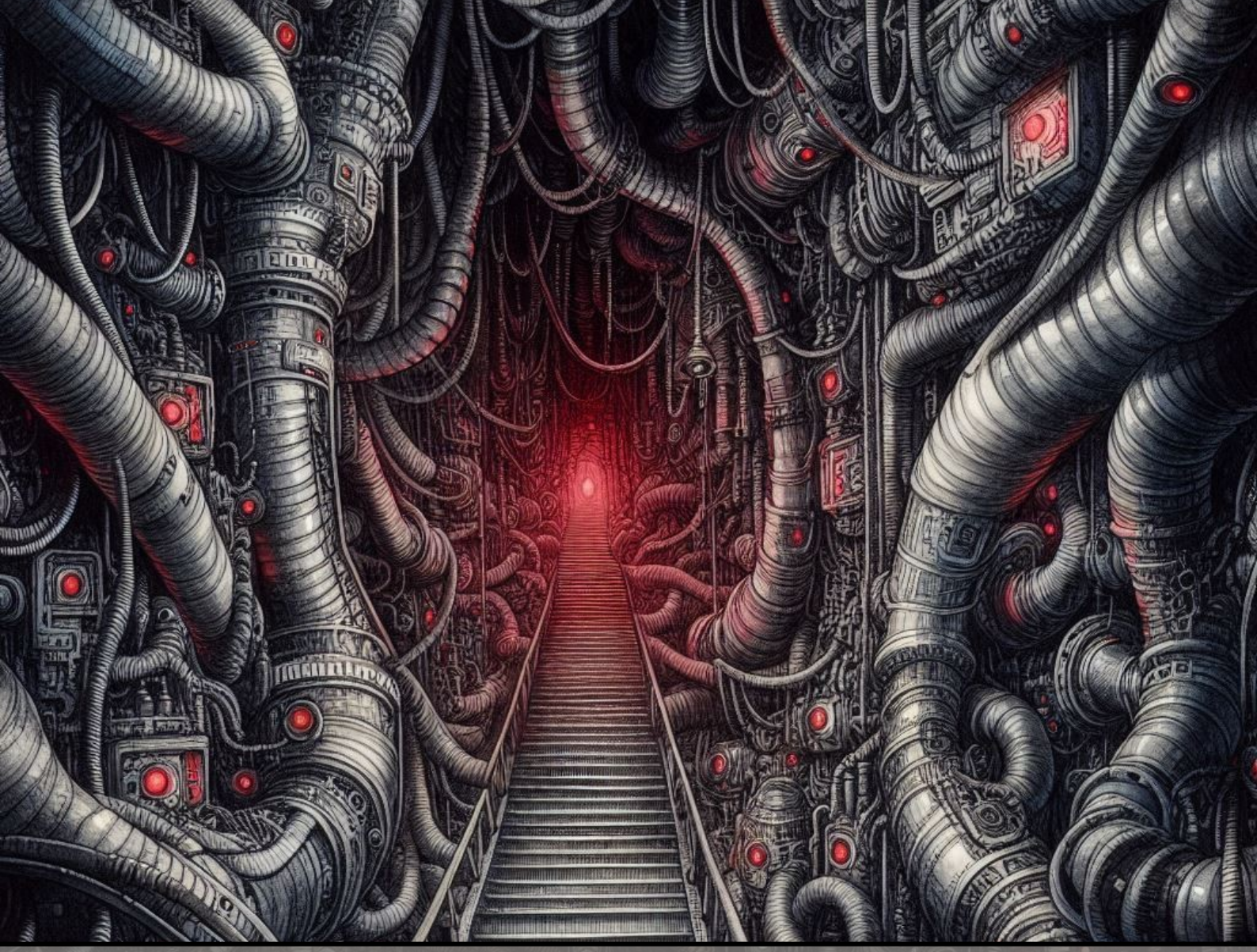
Mais alors, qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur du cœur de la Faille ? Difficile à dire, les rares excursions qui ont été menées par les Dieux n'ont jamais pu avancer très loin. Les Dieux doivent profiter des ravages du canon pour avoir un moment de répit permettant de s'engouffrer dans le trou, mais les Affamés remontent rapidement du fond du cœur et l'expédition tourne aussitôt à un combat désavantageux à l'intérieur de ce trou.
L'entrée principale est un grand tunnel qui plonge sous-terre, mais rapidement il se divise en une multitude de galeries qui forment un véritable dédale. Personne n'est allé assez loin pour voir l'origine des Affamés mais nombreux sont ceux qui pensent qu'une créature plus grande enfante ces monstruosités au fond de ces galeries. Malheureusement, la seule chose permettant d'étayer un peu cette hypothèse est le bruit ambiant semblable à là respiration d'un animal gigantesque qui résonne dans le cœur de la Faille.

Ce lieu est auréolé de mystère et personne n'en connaît la véritable nature.

Le Maître du Jeu est libre d'inventer les explications qui lui conviennent pour les besoins de son scénario, dans le cas ou les personnages joueurs seraient suffisamment puissants pour s'aventurer dans la Faille, qui représente la zone de jeu la plus dangereuse du Monde Creux.







Les profondeurs de la paroi

La paroi qui entoure le monde creux est constituée d'une infinité de mécanique. On a beau continuer à explorer, à creuser, personne n'en a jamais vu le bout. Les accès aux profondeurs de la paroi sont multiples : grottes, ascenseurs dérobés, échelles… Les contrées sauvages des plaines en regorgent. Les cavités que l'on découvre alors peuvent être de toutes tailles : on peut en avoir fait le tour en dix minutes comme y passer des mois entiers et trouver encore des chemins inexplorés.

Les profondeurs de la paroi se présentent comme un vaste dédale de couloirs, de chemins, d'ascenseurs, de passages verticaux et horizontaux qui ne semblent avoir aucun sens particulier. Rappelons que la mécanique est un peu le matériau naturel du monde creux et qu'il n'est pas forcément surprenant que tout ceci n'est pas de sens précis.

Au sein des parois, les dangers sont nombreux. Ils proviennent avant tout de l'environnement : trous, sols instables, appareils plasmotroniques en panne ou mal réglés, électrocution, chances de se retrouver perdu… Il vaut mieux y entrer équipé et en groupe, à moins de ne pas trop descendre. On trouve aussi de la vie dans la paroi, même si elle est rare : des Golems sauvages, par exemple, des Az qui y ont établi leur campement ou bien qui cherchent, eux aussi, du matériel de valeur ; bien sûr, on peut croiser d'autres explorateurs ou des

gens recherchés par les autorités. Il y a parfois également des créatures, souvent proches de celles de la Faille, qui s'y promènent. Leur rareté varie selon les coins et, globalement, les affrontements ne sont pas spécialement fréquents dans la paroi.

Les environnements des parois sont rarement ouverts. Les parois sont essentiellement constituées d'un perpétuel enchevêtrement de matière mécanique, toutefois, il est possible de tomber sur de vastes zones ouvertes au détour d'une porte ou au terme de l'escalade d'un mur. Une forme de végétation peut même éclore dans ces lieux étranges.

Explorer les profondeurs de la paroi peut toutefois se révéler lucratif : plus on descend et plus les chances d'y trouver des artefacts rares et puissants sur lesquels personne n'a encore mis la main est élevé. On parle ici d'objets de tous types : armes, armures, accessoires ou équipements, breuvages, objets du quotidien pratiques… Ces objets, parfois d'apparence inutiles, peuvent renfermer bien des secrets ou avoir une valeur marchande élevée du simple fait de leur provenance. Encore faudra-t-il trouver un fin connaisseur capable de les apprécier à leur juste valeur, ou de révéler leur plein potentiel si vous n'êtes pas capables d'en comprendre tous les rouages.

Car le mystère est une composante essentielle de la paroi : il va falloir l'apprivoiser, la comprendre, décrypter ses mécanismes, en fouiller chaque recoin, trouver ses passages secrets.

De nombreux gens fortunés du monde creux sont prêts à payer des sommes considérables aux explorateurs qui ont fait leurs preuves et sont prêts à partir dans les zones les plus dangereuses et méconnues de la paroi pour les cartographier et en ramener le contenu.
La faction des Patrouilleurs, qui possède des antennes dans toutes les grandes villes, recrute en outre activement de nouveaux membres pour constituer des escouades d'explorateurs afin de cartographier la paroi.

Plus le groupe descend et plus la pression se fait ressentir. Il s'agit d'une véritable aventure de spéléologie. Explorer les premiers niveaux d'un accès à une vaste zone de la paroi n'est pas particulièrement héroïque, mais les aventuriers qui se risquent à passer des semaines, des mois dans les profondeurs en paient le prix : perte de la notion du temps qui passe, inquiétudes quant au temps qu'il faudra pour remonter, gestion des vivres avec gibier à trouver (il va falloir piéger des créatures de la paroi pour les dépecer s'il n'y a pas eu d'affrontements récents), difficultés à se supporter les uns les autres.

Des jets de Créativité seront parfois nécessaires pour supporter l'anxiété et l'inconnu de la paroi. Bien que l'on soit sous terre, des intempéries peuvent aussi avoir lieu, et une Essence élevée peut être fort utile, d'autant plus qu'il y a des Erreurs dans la paroi, or il n'y aura pas grand monde pour vous sauver si vous tombez dedans à des kilomètres de profondeur.

De plus, les dispositifs plasmotroniques et mécaniques des parois auront parfois besoin d'être débloqués, piratés ou modifiés et un spécialiste en informatique se révélera vite essentiel. De nombreux accès sont protégés par des systèmes de sécurité qui feraient presque croire que ce gigantesque labyrinthe a été conçu par des êtres vivants et conscients, même s'ils ne sont que le fruit aléatoire d'une nature anarchique et chaotique.





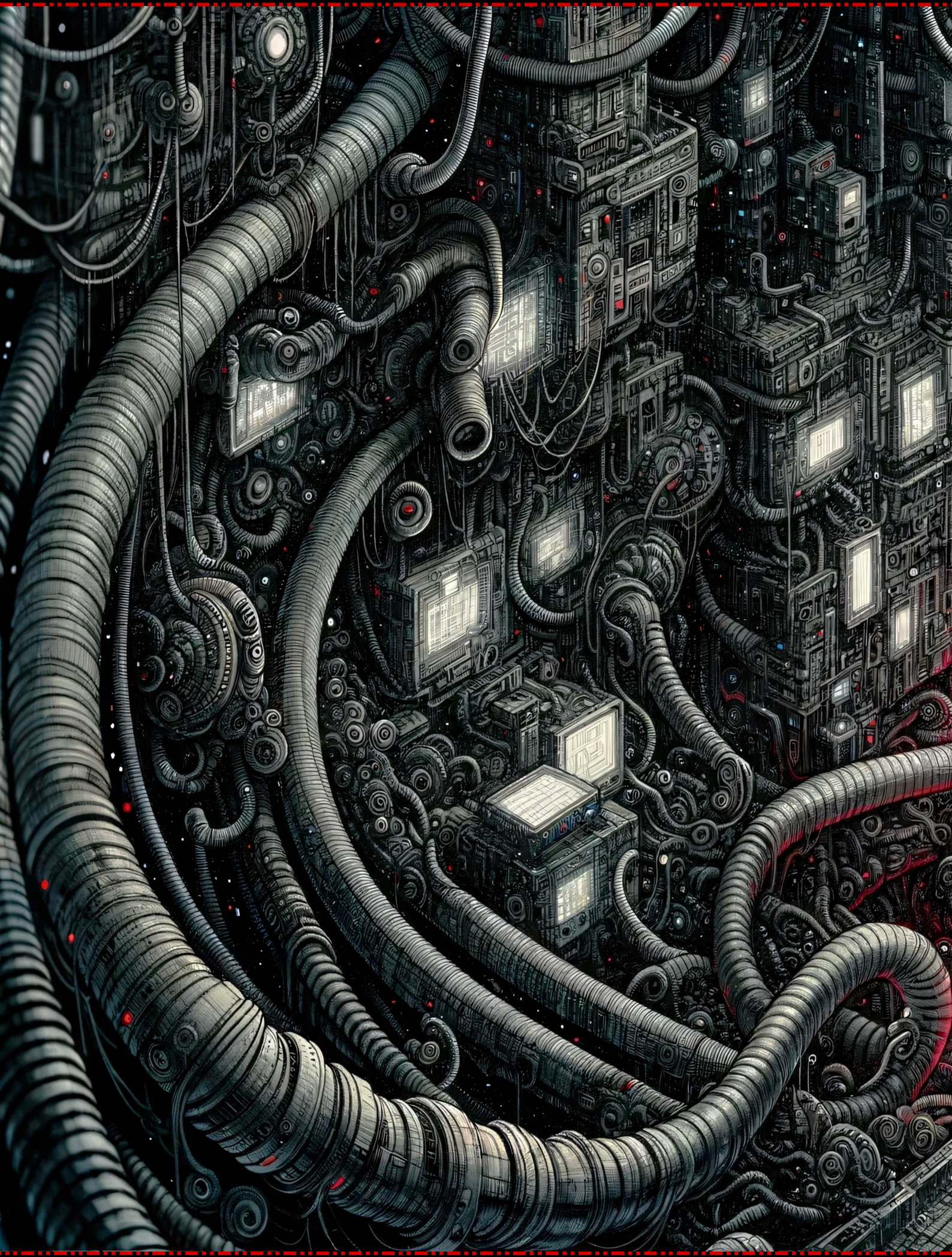
L'exploration prolongée de la paroi fait donc largement appel aux compétences de survie : trouver le bon endroit pour établir un campement, percevoir la présence de prédateurs, organiser ses vivres, comprendre et analyser la flore locale en plus des machines.

Une force élevée et une bonne constitution sont donc loin d'être suffisants pour s'en sortir en ces lieux, et il faudra compter sur toute la complémentarité des talents d'un groupe complet.

Si un séjour dans les profondeurs dépasse ce que peut supporter un individu ou qu'il y vit des événements traumatisants, il peut développer une « phobie de la paroi » qu'il traînera avec lui jusqu'à la fin de ses jours et lui fera subir des vertiges et nausées dès qu'il y remettra les pieds. Certains aventuriers pris de phobie de la paroi alors qu'ils sont au plus profond préfèrent encore se suicider pour aller au Paradis afin d'échapper à la paroi. Plus l'on descend, plus l'air est chargé en essence et des jets d'Immunité devront être effectués.

Le maître du jeu est invité, par ailleurs, à placer de temps à autres des raccourcis ou des ascenseurs à réparer lors d'une longue exploration de la paroi, même s'il ne doit pas en abuser au risque de fragiliser le sentiment d'isolement et de solitude que doivent ressentir les joueurs.







Bestiaire



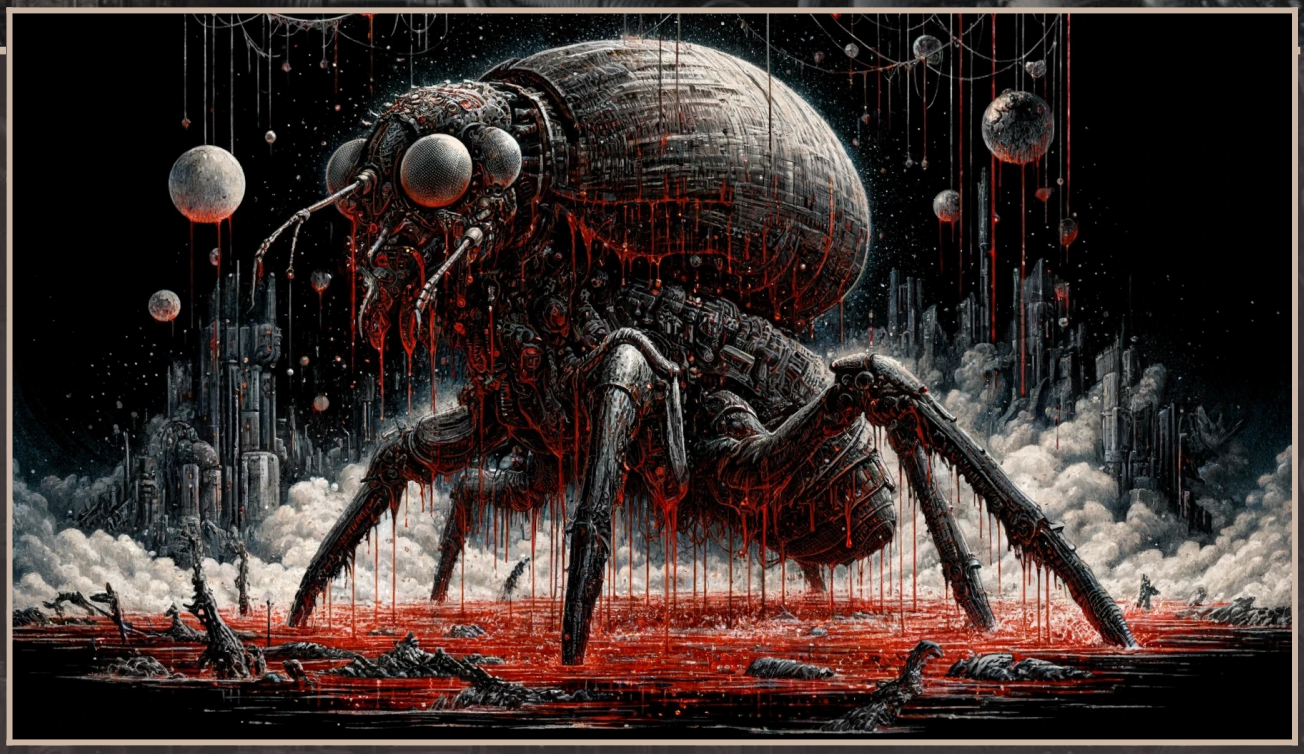
L'Ordre des Trappeurs et Explorateurs de Boucan est heureux de vous présenter sa dernière version de l'encyclopédie animalière du monde creux !

Chaque animal est désormais assorti d'un indice de dangerosité calculé par nos spécialistes.
L'Ordre recommande aux voyageurs non aguerris de se tenir éloignés de toute créature dépassant le premier indice, et recommande à tout groupe de moins de 3 personnes, fussent-elles expérimentées, de se fuir toute créature dépassant le troisième degré de dangerosité.

Remarque : un jet de Survie à 2 ou plus est nécessaire pour connaître l'indice de dangerosité d'une créature s'il est inférieur à 3. S'il est supérieur à 3, le jet doit atteindre 4 ou plus.



Les caractéristiques des monstres de ce bestiaire ont été simplifiées pour rendre les calculs des combats plus rapides. Ainsi, les créatures ne possèdent pas autant d'attributs que les personnages joueurs. L'armure indique le degré de résistance global de chaque créature. Lorsqu'une arme est indiquée, utiliser la calcul de dégâts de celle-ci et la Dextérité remplace le niveau de maîtrise ; en cas contraire ; la Force indique les dégâts infligés par la créature.



Caparaçonné insectoïde géant

Indice de dangerosité :

Milieu naturel : marais
Taille : 2 mètres de haut

Ces horreurs insectoïdes bénéficient d'une carapace extrêmement résistante et voient derrière elles grâce à leurs yeux géants. De leur corps s'écoule en permanence un liquide rougeâtre qui lui sert à liquéfier ses victimes pour les ingérer.

PV : 37	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : -2
Force : 3	Armure : 8

Comportement :

- Tape le sol violemment avec ses pattes, ce qui fait qu'on l'entend de loin.
- Peut cracher son liquide rougeâtre à 10 mètres de distance. Le liquide inflige 5 points de dégâts qui passent à travers les protections.
- Généralement solitaire, il est toutefois parfois accompagné de ses petits.
- Ramène à son terrier les possessions de ses victimes lorsque ces dernières n'ont pas été ingérées.
- Lorsqu'il est touché, se met à sauter dans la boue (sans consommer d'action), ce qui éloigne ses attaquants, peut les aveugler et les faire tomber (réussir un jet de CON ou DEX à 5 pour ne pas tomber).

Forces et faiblesses :

- Hors de la boue, se dessèche très vite et marche au ralenti. En cinq tours, il est totalement sec, se recroqueville et meurt. Il retourne généralement dans la boue après un ou deux tours.
- Particulièrement résistant, il a toutefois un point faible : une fois la carapace fendillée ou détruite, l'animal offre peu de résistance et subit -3 à son Armure si on le frappe aux endroits vulnérables.

Butin :

- Leurs pattes peuvent servir à la fabrication de lances
- Leurs yeux, une fois séchés, peuvent faire office de petits paniers.

Rongeurs à yeux multiples



Milieu naturel : villes
Taille : 30 cm de haut

Indice de dangerosité : ●○○○○

Ces petites bêtes particulièrement voraces aiment proliférer dans les coins abandonnés des villes ou dans les lieux sales ou en ruines. Ils ne sont pas très grands mais leurs nombreux yeux leur donnent une perception hors du commun. Ils vous sentent et vous voient arriver de très loin. Et ils mangent de tout. Bien que faibles, ils sont généralement en groupes nombreux.

PV : 6	Esquive naturelle : 1
Perception : 10	Dextérité : 0
Force : 1	Armure : 2

Comportement :

- Ne se battent jamais seuls. S'ils sont isolés, ils chercheront à fuir à tout prix.
- Lorsqu'ils se battent, les rongeurs se divisent en deux groupes : ceux qui restent à terre et ceux qui grimpent sur leurs adversaires. Il devient difficile de gérer les deux en même temps. Les rongeurs plongent leurs griffes dans les tissus ou la peau pour s'agripper à leurs victimes et il faut effectuer des mouvements très amples (consomme une demie action, requiert un jet de Dextérité ou de Force à 4) pour s'en débarrasser.
- Tournent autour de leurs cibles pendant de longues secondes avant de passer à l'action. Quelqu'un qui manque de concentration ou de sang-froid peut être pris de vertige en suivant des yeux le ballet des rongeurs.

Forces et faiblesses :

- Les rongeurs à yeux multiples sont visibles de loin à cause de leurs nombreux yeux rouges, même s'ils sont silencieux.
- Ils sont faciles à broyer avec un coup de pied ou une arme contondante. Ce type d'attaque bénéficie d'un bonus de +10 aux dégâts, causant à coup sûr une frappe mortelle.
- Fuient la lumière.

Butin :

- Peuvent être mangés une fois cuits, sans avoir besoin d'être cuisinés. Attention, ils sont un poison tant qu'ils sont crus.



Harceleur câblé

Indice de dangerosité : ●●○○○

Milieu naturel : plaines du nord
Taille : 1,5 mètres de haut

Le harceleur câblé est un puissant oiseau qui utilise un câble faisant naturellement partie de son corps pour se relier au sol. Cela lui permet de mieux percevoir la présence de dîners potentiels et lui permet de faire des attaques surprise avec ce câble, qu'il peut aussi utiliser comme un long fouet.

PV : 26	Esquive naturelle : 2
Perception : 5 (7 avec le câble enfoui)	Dextérité : 1
Force : 3	Armure : 3

Comportement :

- Le harceleur câblé vole généralement à basse altitude, environ 3 à 4 mètres du sol.
- Son câble « palpe » le sol. En déplacement rapide, il touche le sol sans y être enfoui et ressemble à un lasso ou à un fouet.
- Lorsque le harceleur câblé entre en vol stationnaire (généralement lorsqu'il a repéré une proie), le câble s'enfouit dans le sol et permet de faire une attaque surprise pour engager le combat, en se déterrant aux pieds de la proie.
- Lorsque le fouet est déterré, le harceleur câblé peut attaquer deux fois par tour avec une portée de 3 mètres.
- Peut immobiliser une cible en utilisant son câble comme un lasso, mais il ne peut plus faire autre chose avec son câble tant qu'il retient quelqu'un prisonnier avec.

Forces et faiblesses :

- Si le câble est sectionné, le harceleur câblé n'arrive plus à voler. Il chute au sol et peine à se déplacer. Le câble a 5 points de vie et 6 en Esquive naturelle. Une fois cloué au sol, le Harceleur câblé n'est plus capable d'esquiver aucun coup.
- Déteste le bruit. Lorsqu'un bruit fort survient, le harceleur câblé s'énerve. Il gagne +3 en Force, cumulables si les bruits se répètent.

Butin :

- Le câble peut servir de lasso s'il est traité par un mécabotaniste, sinon il se met à pourrir petit à petit après la mort de l'animal.
- Comestible, mais très mauvais.

Femme-écran

Milieu naturel : forêts et montagnes
Taille : 1,5 mètres de haut



Les femmes-écran pourraient ressembler à des Yfrannes si leur tête n'était pas un grand écran cathodique dont l'image reflète avec plus ou moins de clarté leur état émotionnel, et si leur peau n'était pas en réalité un tissu de matière plasmotronique et d'écrans miniatures. Elles sont nées de l'amour d'écrans vivants, créatures parfois utilisées comme animaux de compagnie et inoffensives. On dit aussi que la proximité trop fréquente d'écrans et d'Yfrans donne lieu à la naissance de mutants: les femmes-écran, mais ce n'est qu'une théorie et le statut de mutantes des femmes-écran fait débat.

Généralement nues, bannies de la société, elles attaquent en horde, armées ou non, et sont des créatures féroces. Une mâchoire naît parfois à des endroits aléatoires de leur corps pour leur permettre de vociférer des hurlements stridents.

Indice de dangerosité :
●●○○○

PV : 30	Esquive naturelle : 2
Perception : 1	Dextérité : 1
Force : 3	Armure : 4

Comportement :

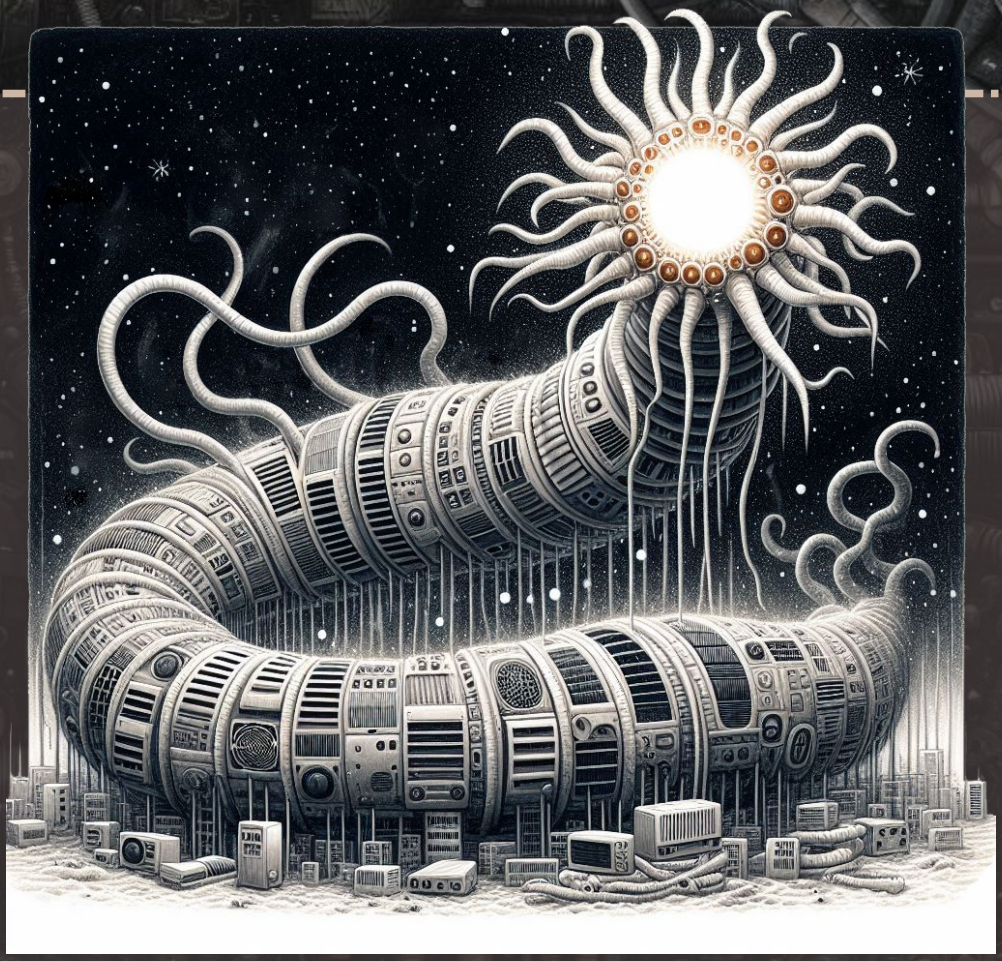
- Hurle lorsqu'elle aperçoit quelqu'un sur son territoire.
- Peut être amadouée si on lui présente un bon plat de câbles.
- Capable d'hypnotiser ses adversaires avec son écran (réussir un jet de Créativité à 5 pour y échapper, sinon on est incontrôlable pendant 2 tours)
- Capable d'éblouir ses adversaires en diffusant des images stroboscopiques, une fois par adversaire. Réussir un jet de réflexes (Dextérité) pour y échapper.

Forces et faiblesses :

- Si l'écran est détruit, la femme-écran devient aveugle. L'écran se répare comme une peau qui cicatrise, mais le processus prend plusieurs jours.
- Si la femme-écran possède une bonne armure globale, viser ses petits écrans permet de passer outre celle-ci (l'armure tombe à 0, mais la visée fait subir un malus de 3 aux jets de toucher)
- Insensible aux armes à feu.
- Les ondes électromagnétiques perturbent l'image de l'écran et sa vue (-1 Dextérité).

Butin :

- L'écran principal peut être revendu à des mécabotanistes (quel que soit l'état), ou à des amateurs d'art (environ 500 larves, s'il n'est pas abîmé et si l'image sur laquelle il se fige est jolie. On peut tirer avec 1d6 la « qualité » de l'image).



Serpent réfrigérateur-radiateur enroulant

Milieu naturel : marais et forêts du sud
Taille : 12 mètres de long

Ce puissant serpent ne vit que dans les lieux les plus sauvages du monde creux, car il déteste être dérangé. Tant que vous ne vous approchez pas trop de son territoire, tout ira bien, mais il n'aime pas être dérangé chez lui. Rayonnant de blancheur, luisant et fumant, il impressionne et ne passe pas inaperçu.

Indice de dangerosité : ●●●●○

PV : 55	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 5
Force : 7	Armure : 4

Comportement :

- S'enroule autour de vous et vous fait subir de terribles changements de température par l'intermédiaire des réfrigérateurs et des radiateurs qui couvrent son corps. La puissance des réfrigérateurs et radiateurs se calcule à partir de la force de l'animal.
- Utilise les tentacules qui s'échappent des interstices de son corps pour saisir et immobiliser ses adversaires.

Forces et faiblesses :

- Sans tenir compte de son étreinte, dégage du froid lorsqu'il est en bonne santé, puis une chaleur croissante avec les blessures qu'il subit. À l'article de la mort, il faut éviter tout contact pour ne pas subir des brûlures (3 points de dégâts).
- Peut être immobilisé temporairement à l'aide de puissantes décharges électriques (doit subir plus de 20 points de dégâts électriques).
- Aveugle, il détecte ses cibles grâce à leur température.

Butin :

- Les radiateurs et climatiseurs peuvent être vendus pour environ 50 à 200 larves selon leur taille, mais ils sont très lourds (entre 5 et 15 kg) et il faut compter une quinzaine de minutes pour en détacher un.



Gelkmr prédateur

Milieu naturel : marais et forêts du sud
Taille : 2 mètres de haut

Les gelkmr sont des sortes de crapauds géants à bec et dont les pattes de terminent par de grandes échasses. Si les femelles ont tendance à somnoler, les mâles sont en revanche des guerriers frénétiques. Leur corps globuleux est couvert d'une couche d'acide très corrosif et il vaut donc mieux les abattre avec des armes à distance ou des armes blanches non sensibles à l'acide.

PV : 28	Esquive naturelle : 1
Perception : 2	Dextérité : -1
Force : 5	Armure : 1

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Effectue des attaques perforantes à l'aide de son long bec, qui a une portée d'1,5 mètres.
- Les coups d'échasses infligent 10 points de dégâts, mais ont une chance sur trois (1 à 3 sur 1d6) de faire tomber le Gelkmr. Lorsqu'il est tombé, le Gelkmr peut se relever (une demie action) ou se battre à terre (l'Esquive Naturelle tombe à 0).
- Les mâles attaquent à vue et n'abandonnent jamais. Les femelles n'attaquent que si l'on s'approche à moins d'un mètre, et fuient lorsqu'elles tombent à moins de 10 PV.

Forces et faiblesses :

- L'acide corrosif de leur peau inflige 1d6 points de dégâts à quiconque les touche (ajouter 1d6 aux dégâts lorsque le Gelkmr attaque). Les armes qui entrent en contact ont une chance sur 6 de devenir inutilisables et doivent être réparées à l'aide d'un jet de Bricolage (avec outils), à moins d'être insensibles à l'acide ou d'être enduites d'un onguent qui les en protège.
- Sourd.
- Très attaché à ses œufs. Menacer de les détruire ou de s'en emparer rendra le mâle fou de rage, et immobilisera femelle.

Butin :

- L'acide qui les recouvre peut être stocké pour fabriquer un futur enduit pour armes (ajoutera +1d6 points de dégâts d'acide pendant une heure).
- Non comestible, mais tellement acide que le servir à dîner peut fonctionner comme servir de plat empoisonné : dès la première bouchée, il est déjà trop tard.

Invincible chauve-souris Erskvl des journées



Milieu naturel : déserts et villes
Taille : 50 cm de haut sans les ailes

Cette chauve-souris adopte l'inverse du mode de vie habituel des chauves-souris : elle dort la nuit et vit le jour. Elle est appelée invincible à cause de sa terrible résistance aux coups, due à une carapace plasmotronique très efficace. Pas spécialement vorace, elle est néanmoins souvent domestiquée comme animal de garde par les riches bourgeois des villes ou dans les prisons.

PV : 30	Esquive naturelle : 1
Perception : 1	Dextérité : 2
Force : 2	Armure : 8

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Copie et renvoie les sorts qui lui sont lancés, ce qui en fait un adversaire détesté par les magiciens.
- Capable d'appeler du renfort ou d'alerter en hurlant, lorsqu'elle est domestiquée ou sait qu'elle peut trouver de la compagnie à proximité.
- Si elle sent qu'elle a une chance, se battra sans renfort jusqu'à être en position de faiblesse. Sinon et s'il y en a, appelle du renfort immédiatement.

Forces et faiblesses :

- Effectue deux attaques par tour, ce qui la rend très dangereuse.
- Si ses deux ailes sont transpercées, chute et n'est plus apte au combat. Si une seule aile est percée, l'Esquive naturelle tombe à -1 et la Dextérié à 0.
- Animal de jour, a du mal à distinguer les formes la nuit (malus de 1 aux jets de Perception).

Butin :

- Les ailes peuvent servir de toiles ou de tissu plutôt élégant lorsqu'elles sont confiées à un spécialiste.
- Nourrissant mais toxique pour les humanoïdes du monde creux, ne peut être consommé que par d'autres créatures… Ou bien par les Mutants.

Racines alvéolaires d'Ugverop



Milieu naturel : marais et forêts
Taille : 2 mètres de haut

Les Ugverops sont des arbres dangereux que l'on ne cultive plus aujourd'hui mais qui poussent naturellement. Leur apparition est stimulée par une forte humidité. On en voit parfois pousser en périphérie des villes lorsqu'il y a de fortes averses. Les Ugverops en eux-mêmes ne sont pas dangereux mais leurs racines le sont : elles ont leur propre volonté et aiment s'en prendre aux gens qui défilent près d'elles pour ensemencer le sol.

PV : 60 (10 face au feu)	Esquive naturelle : -12
Perception : 1	Dextérité : 2
Force : 5	Armure : 5

Indice de dangerosité : ●●●○○

Comportement :

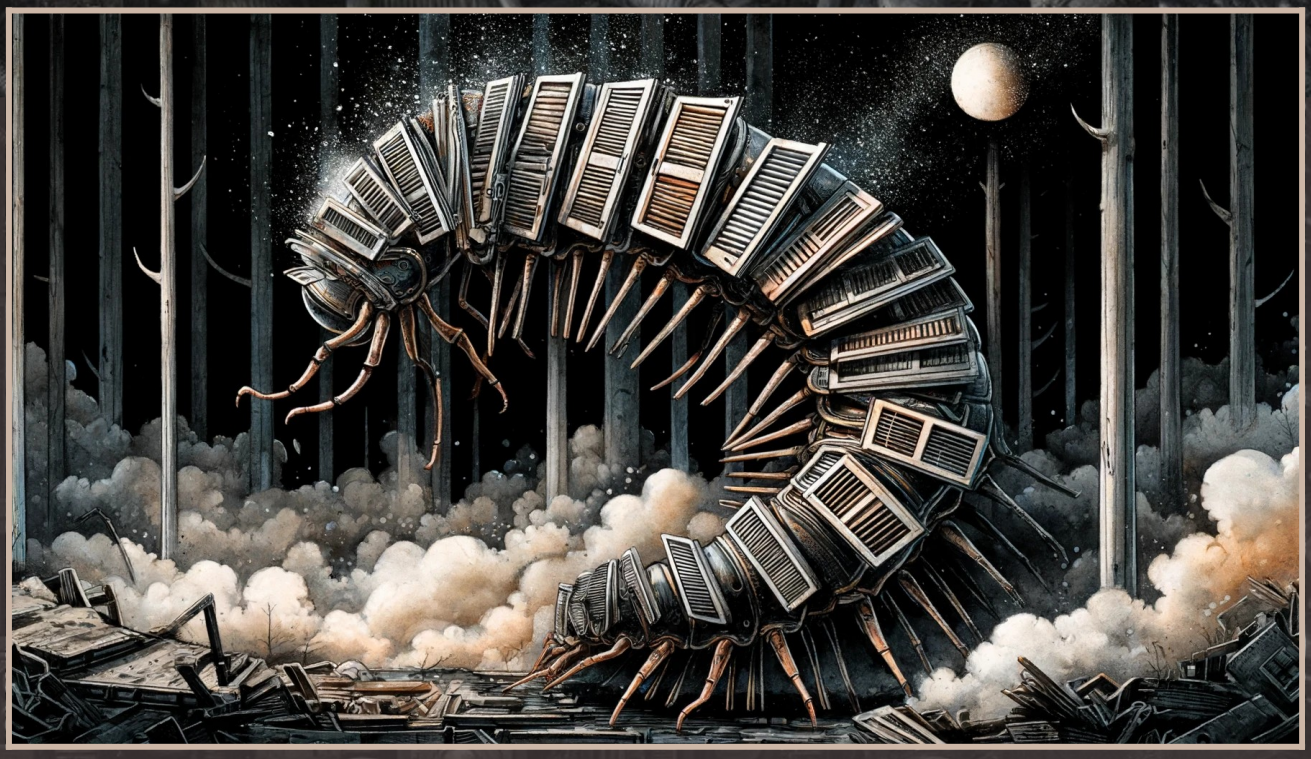
- Généralement enterrées lorsqu'il fait froid, elles préfèrent rester hors du sol à température ambiante.
- Les racines, sorties du sol, se déplacent en emmenant l'arbre qu'elles supportent avec elles, et peuvent même le faire planer, par un miracle dont on ignore l'explication. Leur déplacement équivaut à celui d'une personne qui marche normalement.
- Peuvent faire s'écrouler l'arbre au sol, infligeant de 20 points de dégâts, mais s'immobilisant pendant un tour complet après l'attaque.

Forces et faiblesses :

- Les racines sont immunisées contre les attaques. Elles peuvent être détruites mais uniquement avec du feu (10 points de dégâts de feu suffisent).
- La seule autre méthode pour vaincre les racines est d'abattre l'arbre (les PV, l'Esquive naturelle et la Constitution sont donc données pour l'arbre).
- Les racines aiment les câlins. Il faut en avoir le courage, mais câliner les racines les immobilise et peut servir pendant que quelqu'un d'autre les attaque. Jeter alors 1d6 et seul un 6 permet de garder l'effet du câlin après une attaque.

Butin :

- Les racines peuvent servir de composant pour la fabrication d'une tenue, d'une armure ou d'un revêtement résistant (voir rubrique Matériaux).



Mille-pattes à volets

Milieu naturel : régions sauvages à l'est
Taille : 10 mètres de long

Le mille-pattes à volets est une créature curieuse. Son corps est couvert de volets desquels peuvent sortir à tout moment de nouvelles pattes. En effet, la vitesse de régénération du mille-pattes à volets est quasi instantanée. Le seul moyen d'empêcher cette régénération est de viser soit les volets (il y en a une quinzaine sur chaque animal) pour empêcher la régénération, soit tirer sur la tête.

Sa taille est variable, de 5 à 10m en général. Il peut parfois être utilisé comme monture, mais cet animal facétieux est difficile à dompter, bien que son charme naturel suscite l'envie de nombreux aventuriers.

PV : 60	Esquive naturelle : 1
Perception : 2	Dextérité : 0
Force : 7	Armure : 5

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Se tord dans tous les sens, rendant ses attaques très difficiles à anticiper : -1 à l'Esquive Naturelle des cibles.
- Agite de la poussière en faisant claquer ses volets. Lorsque le combat dure plus de 4 tours, il y a tellement de poussière qu'il est difficile de s'y retrouver et les attaques du mille-pattes à volets touchent à tous les coups.
- Peut immobiliser un personnage en coinçant une jambe ou un bras sous un volet.

Forces et faiblesses :

- Bruyant : les volets claquent lorsqu'il bouge.
- Seuls les coups portés aux volets ou à la tête ne cicatrisent pas immédiatement.
- Malgré les bruits qu'il émet, il est doté d'une excellente ouïe, mais cela signifie qu'il déteste les bruits forts et stridents et s'ils se prolongent, cela peut le faire fuir. Il n'est pas sensible à ses propres bruits.

Butin :

- Il n'y a pas grand-chose à récupérer sur un mille-pattes à volets… Les volets sont encombrants et valent une dizaine de larves… Le reste est à jeter.

Spectre cracheur



Milieu naturel : cimetières, zones de batailles
Taille : dépend de celles des cadavres
« À sa mort, l'individu retourne à la terre », dit-on. Ça n'a jamais été aussi vrai que dans le monde creux ! Attention à ce que deviennent les cadavres que vous laissez derrière vous ! La terre est vivante, et peut transmettre cette vie. Les spectres cracheurs naissent de la fusion de ces derniers avec la terre et se mettent à muter au gré des jours, pour atteindre des disproportions cauchemardesques. Au fil des jours, des orifices apparaissent sur leur corps, par lesquels ils peuvent cracher un liquide brûlant.

PV : 30 à 50	Esquive naturelle : 1
Perception : 1	Dextérité : 0
Force : 6	Armure : 3

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Attaquent généralement en groupe.
- À distance, crachent un liquide brûlant qui cause 5 points de dégâts avec une portée de 3 mètres.
- Peuvent s'enfouir dans le sol lorsqu'ils sont en mauvaise posture.

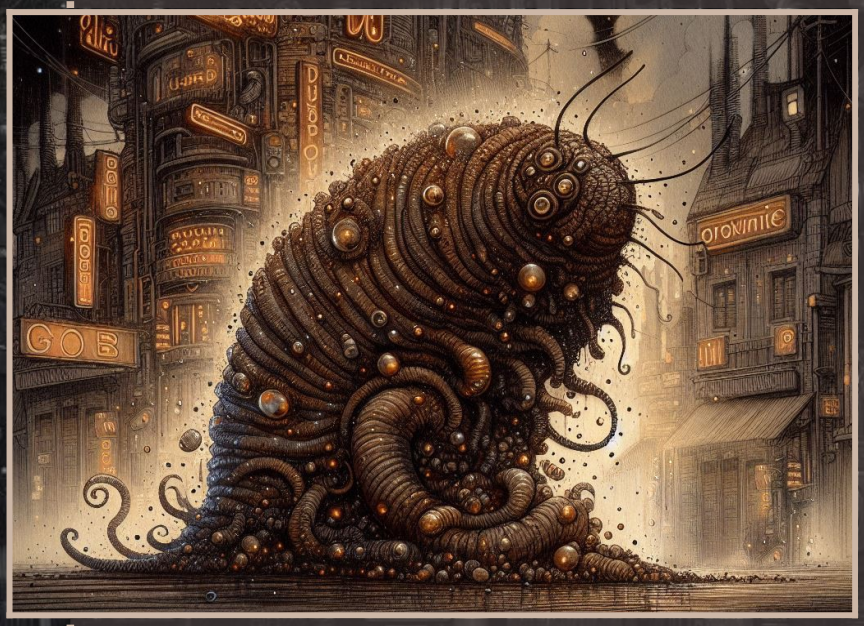
Forces et faiblesses :

- Se déplacent lentement en titubant.
- Dégagent de la fumée qui fait tousser et déconcentre lors d'un affrontement au corps à corps (-2 aux jets). Ils sont eux-mêmes immunisés contre cette fumée.

Butin :

- Le liquide brûlant ne refroidit jamais et peut être stocké dans des réceptacles adaptées). Il est aussi possible de tremper son arme dedans à même le sol. Une arme enduite de ce liquide cause +2 dégâts de feu.
- On peut parfois trouver des objets qu'ils portaient sur eux avant de mourir et ne se sont pas décomposés. Les spectres sont nus et ne portent rien sur eux, mais entreposent leurs dernières possessions, qu'ils chérissent avec beaucoup d'excès, dans des terriers dont ils s'éloignent peu.

Vermine de Boucan



Milieu naturel : Boucan, zones mal famées
Taille : 20 à 50 cm

Ces créatures sont le fruit de générations de mutations toutes les plus chaotiques les unes que les autres et seule sa faible constitution la rend peu dangereuse.
La vermine de boucan prolifère dans les bas quartiers, les poubelles, les appartements mal entretenus ou abandonnés.
Elle a l'habitude de pondre des œufs un peu partout, lesquels éclosent en quelques minutes.

Indice de dangerosité :

PV : 7-15	Esquive naturelle : 3
Perception : 3	Dextérité : 6
Force : 2-3	Armure : 1

Comportement :

- Assez inoffensive seule, elle devient un vrai fléau en groupe, même si un groupe de vermines agit sans stratégie commune. Les vermines n'hésitent pas à s'entredévorer ou à manger leurs propres œufs pour devenir plus fortes.
- Lorsqu'elle est sur le point de mourir, implose avec une déflagration causant 10 points de dégâts. Attention aux réactions en chaîne !
- Peu agressive, elle peut s'en prendre à vous si elle sent l'odeur de la nourriture ou si vous la dérangez dans ses activités.

Forces et faiblesses :

- Déplacement lent.
- Laisse derrière elle une traînée glissante de bave qui peut faire tomber quelqu'un d'inattentif ou en train de courir.
- Peu impressionnante au premier abord, elle grandit si on lui laisse l'occasion de dévorer des cadavres ou des congénères. Chaque ingestion la fait grandir d'une quinzaine de centimètres et gagner un point de Force.

Butin :

- Rien d'intéressant à récupérer sur ces immondes bestioles !

Prédateur Mauve

Indice de dangerosité :



Milieu naturel : plaines
Taille : 2 mètres de haut

Les prédateurs mauves évitent de s'approcher des villes sauf lorsque la faim les y contraint. Ils sont reconnaissables par leur crane allongé et leur couleur mauve vif. Il est important de noter que s'ils disposent d'une paire d'ailes ils sont incapables de voler.
Ce sont des animaux sociaux qui font souvent leur vie en troupes, et ont inspiré de tout temps les peintres et les poètes. Ils sont considérés comme une monture de premier choix pour la noblesse et la bourgeoisie, et rares sont ceux qui peuvent s'en offrir une.

PV : 30-40	Esquive naturelle : 2
Perception : 6	Dextérité : 4
Force : 7	Armure : 6

Comportement :

- Se déplacent en troupeaux.
- Intelligents et solidaires : capables d'adopter une stratégie, se cacher, se protéger les uns les autres, se retirer lorsqu'ils sont blessés.
- S'ils ne peuvent voler, battre des ailes leur permet de courir plus vite et de faire de longs sauts, ce qu'ils font pour fuir, charger face à l'ennemi ou franchir un obstacle.

Forces et faiblesses :

- Leurs défenses et leurs bois sont leurs principales armes au combat rapproché.
- Lorsqu'ils chargent, les prédateurs mauves projettent au sol leur cible en lui infligeant 15 points de dégâts.
- Contrairement à la plupart des créatures ailées, les ailes ne sont pas un point faible.
- Inattentifs lorsqu'ils chargent, peuvent être mis en déroute par des pièges, des mines ou des grenades.

Butin :

- Les bois et les cornes sont des objets d'une forte valeur marchande, décoratifs ou pouvant servir comme matière première (considérés comme de l'os). On peut en tirer entre 300 et 500 larves selon l'état, pour une paire de chaque.

Bazaruh



Milieu naturel : plaines
Taille : 1 à 2 mètres de haut

À mi-chemin entre un reptile et un insecte, le Bazaruh est à la fois écailleux et chitineux. Ses cornes rouges sont redoutables et peuvent agir comme des fouets pour lacérer la terre et les proies. Les visages déformés et hurlants présents respectivement sur la tête, le ventre et enfin le dos de cette créature laissent à penser que les Bazaruhs sont issus d'une longue série de mutations d'Yfrans. Si le Bazaruh avale un cadavre, on dit que la tête de celui-ci finit par apparaître sur son corps quelques jours plus tard.

PV : 35-45	Esquive naturelle : 4
Perception : 3	Dextérité : 4
Force : 7	Armure : 4

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Hypnotiseur : lorsque le regard du monstre croise celui d'un joueur, un jet de dé détermine si le joueur tombe sous l'influence du monstre (faire 4 ou plus pour y échapper). Dans ce cas les perceptions du joueur sont altérées et il confond les ennemis des alliés.
- Lorsqu'il est encerclé, balaye ses cibles avec sa queue qui permet de toucher plusieurs adversaires proches.
- Peut planter ses cornes dans une victime au sol ou un cadavre frais pour absorber 2d6 PV (consomme une action).

Forces et faiblesses :

- Il est possible de perturber le Bazaruh à l'aide de mélodies très spécifiques connues des Kpolites, qui vont hypnotiser les têtes qui le composent. Le bazaruh ne saura plus où donner de la tête et attaquera au hasard, s'épuisant tout seul.
- Guérit rapidement : il peut retrouver sa pleine santé après avoir été grièvement blessé en une heure.
- Attiré par les liquides, ce qui peut permettre de le piéger ou de l'éloigner, mais il en faudra beaucoup pour le manipuler.

Butin :

- Certains collectionneurs et scientifiques cherchent les têtes comme objets de décoration ou pour les étudier… Les prix sont complètement aléatoires selon les interlocuteurs et vont de quelques dizaines à quelques centaines de larves.
- La chitine peut être récupérer et utilisée comme matériau.
- Le Bazaruh est comestible. Sa chair se conserve longtemps et est globalement appréciée.

Céphalosaure



Milieu naturel : profondeurs, grottes
Taille : 2 mètres de haut

Ces créatures anthropomorphes n'ont en réalité rien d'humain. Leurs armes rudimentaires sont au service d'un but ignoble, se nourrir de cervelles et de moelle, avec une nette préférence pour les victimes humaines, plus nourrissantes. Les appendices palpitants sur leurs flancs sont en réalité leurs estomacs qui digèrent moelle et matière grise pour sécréter des glandes reproductrices.

PV : 38	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : -3
Force : 5	Armure : 5

Indice de dangerosité : ●●○○○

Comportement :

- S'accroche et se suspend aux murs et aux plafonds, ce qui lui permet de se cacher facilement et peut le rendre difficile à atteindre. Quand il le peut, il reste accroché au plafond jusqu'à pouvoir se laisser tomber sur sa proie, afin de commencer l'affrontement avec un net avantage.
- Utilise l'environnement autant que possible pour gagner : court se cacher, se place en hauteur, repère les zones d'obscurité, saute très loin par-dessus les précipices, peut utiliser les câbles comme des lianes pour sauter, se balancer, ou en faire des fouets.

Forces et faiblesses :

- Viser ses appendices permet d'obtenir +3 aux dégâts des attaques. Les céphalosaures ont en général trois ou quatre appendices de 5 PV chacun. Lorsqu'ils sont tous détruits, le céphalosaure se tord de douleur et fuit.
- Résiste au feu et à l'acide.
- Parfaitement silencieux dans ses déplacements. Ne possède aucun cri.
- Lorsqu'il effectue une attaque sans avoir été repéré, les dégâts ignorent la défense de la cible.

Butin :

- Une fois tannée, la peau peut être utilisée pour la confection de vêtements solides protégeant des intempéries (valeur : 100 larves).
- Les estomacs peuvent être extraits et utilisés pour conserver de petits ingrédients et aliments périssables. Un jet de Chirurgie à 10 est nécessaire pour parvenir à les extraire (valeur : 75 larves chacun).



Vazaar

Milieu naturel : région de Têtes-qui-tournent
Taille : 3 mètres de haut

Avec ses piquants et ses nombreuses mâchoires, le Vazaar en impose. Il faut faire très attention aux immenses pics qui constituent comme une collerette car ils sont souples et peuvent vous transpercer ou vous fouetter avec facilité.
On repère la présence du Vazaar au bruit de ses mâchoires qui claquent.

PV : 60	Esquive naturelle : 2
Perception : 6	Dextérité : 4
Force : 9	Armure : 7

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Très solitaire : le Vazaar ne fréquente ses semblables que pour procréer. Il abandonne ses petits dès la naissance.
- Régulièrement, balaye la zone de ses nombreux et immenses pics afin de créer de la distance avec ses cibles lorsqu'elles sont nombreuses. Les pics ont une portée de 3 mètres et touchent à coup sûr tous ceux qui ne sont pas allongés au sol ou ne font pas une action d'esquive.
- Imiter le cri du Vazaar permet d'éviter sa rencontre (s'il ne nous a pas vu), puisqu'il évite ses congénères.

Forces et faiblesses :

- Chaque tour passé au corps à corps fait courir le risque de subir une attaque supplémentaire liée aux pics. Les pics infligent 3 points de dégâts et sont à jouer comme une attaque supplémentaire du Vazaar.
- Le Vazaar n'est pas aveugle. Au contraire, il possède un œil très performant au fond de chacune de ses mâchoires. On peut rendre le Vazaar aveugle en perçant ses 7 yeux.
- Fait trembler le sol lorsqu'il se déplace, ce qui effraie les petits animaux et peut faire tomber les personnages les plus petits ou maladroits.

Butin :

- La viande de Bazaar est comestible et nourrissante.
- Le coeur de Vazaar est apprécié des chamanes qui s'en servent pour préparer certains breuvages et lotions.
- Les pics peuvent servir de composants pour des armes. En l'état, ils sont souples mais peuvent subir un processus de durcissement chez un spécialiste.

Ver à vitraux



Milieu naturel : cavernes et forêts
Taille : 20 mètres de long en moyenne

Le ver à vitraux a besoin de vivre dans l'obscurité, mais il sort de son terrier quelques heures par jour pour se nourrir de lumière : c'est à la fois sa nourriture et sa drogue. Il sera immédiatement attiré par vos néons et lampes de poches.
Certains vers à vitraux aiment tant la lumière qu'ils y restent jusqu'à dépérir.
Couvert de trous, il laisse échapper un liquide visqueux oranger glacial qui pourra faire glisser des combattants inattentifs. Mais ce liquide permet aussi de le pister facilement.

PV : 70	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 0
Force : 5	Armure : 5

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Peut parfois se positionner selon un angle optimal pour briller et éblouir ses proies.
- Est attiré par la plus grande (ou la plus forte) source de lumière des environs. Même vos yeux ou les leds de vos équipements comptent.
- Peu agressif : il s'en prendra à vous s'il a faim, si ses petits ont faim, ou s'il veut s'emparer de quelque chose en vous qui soit lumineux.
- Douillet : lorsqu'il a très mal, le ver à vitraux n'insiste pas et retourne dans son terrier.

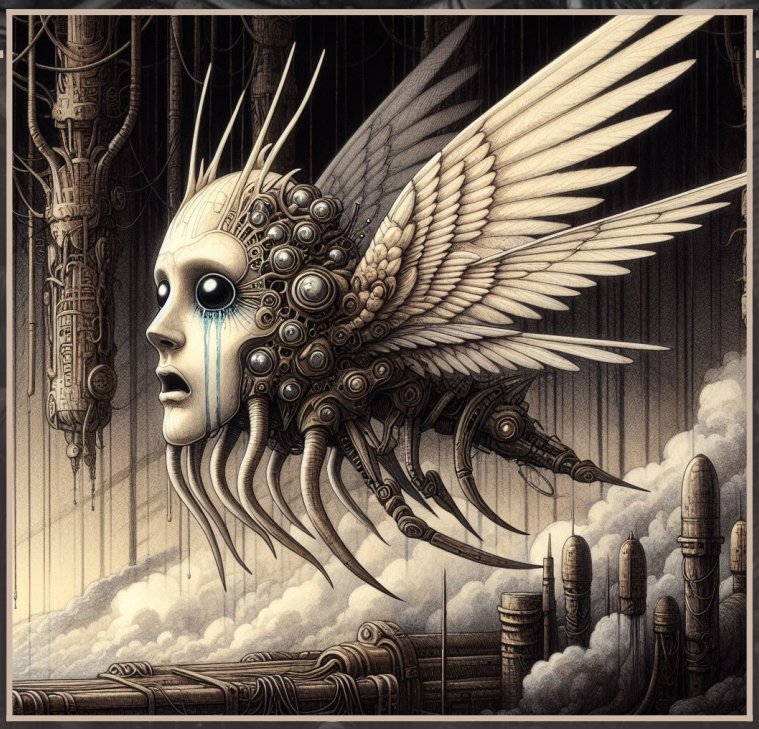
Forces et faiblesses :

- Le liquide visqueux qui s'en échappe peut faire glisser si l'on marche dessus (réussir un jet de Dextérité à 3). Si l'on est debout dessus, on subit -1 à tous ses jets car garder l'équilibre exige de la concentration.
- Percer les vitraux laisse apparaître la Couleur qui n'Existe Pas, qui rend fou pendant 5 tours quiconque la voit. On est alors pris de frénésie meurtrière et on attaque n'importe qui, ami ou ennemi, à vue. C'est donc un très mauvais plan.
- Ses trous sont ses points faibles, on inflige +2 points de dégâts en les touchant.

Butin :

- Les vitraux se vendront environ 500 à 1000 larves si on parvient à les extraire et à les ramener intacts, mais il faut les retirer sans voir la Couleur qui n'Existe pas qui se trouve derrière, ce qui rend l'opération très risquée (à moins de le faire les yeux bandés mais ça devient très compliqué).

Malavero



Milieu naturel : région de Têtes-qui-tournent
Taille : 1,5 mètres de haut sans compter les ailes

Créature volante mystérieuse des plaines, son crâne est recouvert d'une carapace d'ivoire qui ressemble à un masque pleurant. D'une dureté sans faille, le masque est sa principale arme : le Malavero cogne avec sa tête puis il aspire les entrailles de sa proie.
Est-il réellement triste ou n'est-ce qu'un masque ? On ne le saura jamais.

PV : 25	Esquive naturelle : 6
Perception : 10	Dextérité : 1
Force : 5	Armure : 6

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Utilise sa tête pour se battre, en fonçant sur ses adversaires.
- Volant : ne peut être atteint avec des armes de mêlée, sauf lorsqu'il s'approche pour attaquer.
- Semble attiré par la musique, les éclats de rire et les conversations.
- N'abandonne jamais le combat, même perdu d'avance.
- Être souvent en famille.
- Défend ses petits ou conjoints envers et contre tout : fort sens du sacrifice.

Forces et faiblesses :

- Peu de résistance lorsqu'il est attaqué par derrière, où son armure tombe à 0.
- Ses ailes battent tellement vite qu'elles sont très difficiles à toucher et seul le feu en viendra à bout (compter 5 points de vie par aile).
- S'il vole à basse altitude, on peut le saisir par les tentacules qui pendent sous son corps, ou l'attraper avec un lasso.
- Porter un masque de Malavero permet d'éviter une confrontation, car l'animal vous prend pour l'un des leurs. Il peut même vous apporter à manger par solidarité.

Butin :

- Le masque peut être extrait assez facilement. Les masques de Malavero n'ont pas la cote en termes de décoration mais peuvent servir à éviter des confrontations ultérieures. Se vend environ 100 larves. Peut être fondu pour obtenir un petit bloc d'ivoire.
- Les ailes sont solides et peuvent servir à faire une cape ou autre objet de protection (-1 points de dégâts) mais qui se consumera aussitôt au contact du feu.



Urganir

Milieu naturel : région de Llm
Taille : 4 mètres de haut

L'Urganir est à l'origine un prédateur des montagnes.
Sa fourrure blanche le protège du climat toxique de Llm ainsi que des armes les plus aiguisées. Son corps criblé de cornes et de pics en tout genre ainsi que sa corpulence en font un adversaire redoutable.

Indice de dangerosité :

PV : 90	Esquive naturelle : 2
Perception : 5	Dextérité : 0
Force : 10	Armure : 10

Comportement :

- Ne s'intéresse qu'aux proies de grande taille : montures, personnages très massifs et menaçants, gros animaux.
- Peut se retrancher derrière sa carapace en se retournant lorsqu'il est acculé ou attaqué de loin. La carapace offre +3 points d'armure.
- Peut se mettre en boule et rouler sur lui-même : il se déplace alors très vite et cause 20 points de dégâts sur une zone de plusieurs mètres de large. Il casse ses pics lors de cette attaque, et ne l'utilise donc qu'en cas d'urgence. Une fois les pics cassés, il perd 2 points de Force.

Forces et faiblesses :

- Sa carapace rend les attaques de dos peu efficaces (+3 à l'armure de dos).
- Immunisé contre le feu et l'acide.
- Très lourd : le sol peut s'ouvrir sous son passage, créant des crevasses ou des précipices.
- Les nombreux pics de sa carapace le rendent difficile à approcher de dos.
- Les tentacules qui pendent de sa tête n'ont aucune armure (et 20 points de vie). En les coupant, on prive l'Urgandir de sa vision à longue distance : il devient très myope et fuit les armes à feu de longue portée.

Butin :

- La carapace d'Urgandir est si grande qu'elle peut servir pour monter un campement ou faire une tente très solide. Valeur : 200 larves.
- Les tentacules peuvent être greffées sur le visage par un chirurgien expérimenté pour augmenter d'un point la Perception, mais votre charme naturel en prendra un coup (-1 au Charisme). Valeur : 500 larves.



Suquomarne

Milieu naturel : Marasquale et alentours
Taille : 15-20 cm de haut

Les Suquomarnes sont des entités qui se nourrissent de la cervelle de leur victime à la naissance. Elles en éclatent ensuite les tempes pour faire sortir leurs pattes et détachent la tête au niveau de la nuque. Une fois « né », le Suquomarne passe le reste de sa vie à se cacher dans les endroits sombres et à chercher des victimes dans lesquelles pondre.

PV : 20	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 3
Force : 5	Armure : 2

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Tapi dans l'ombre : le Suqomarne attaque dans les coins sombre dans lesquels la visibilité des joueurs est mise à mal. Il est étonnamment intelligent et sait éteindre la lumière à l'aide des interrupteurs. Retourne se cacher lorsque ça va mal.
- Roquet : peu puissant, le Suqomarne va chercher a s'accrocher aux jambes de sa cible pour limiter sa mobilité où a ses bras pour limiter son champ d'action.
- Marque son territoire avec sa bave, reconnaissable par quelqu'un d'expérimenté.
- Lorsque le Suqomarne meurt, ses œufs éclosent tous comme s'ils étaient reliés à lui. Il vaut mieux quitter les lieux ou se préparer à affronter des bébés Suqomarnes (PV et attributs divisés par deux).

Forces et faiblesses :

- Rarement tout à fait seul, puisqu'il pond des œufs toute la journée, et que ces derniers éclosent rapidement, mais ne forme pas de groupe cohérent.
- Déplacement rapide, peut traverser une pièce en une demie action.
- Après avoir marché dans le territoire d'un Suqomarne, on est « marqué » par son odeur et les autres Suqomarnes sont attirés par celle-ci. Il est recommandé de prendre un bain chaud une fois ressorti pour être tranquille.
- Craint le feu (+2 points de dégâts), immunisé à l'acide.

Butin :

- Rien à récupérer.

Abomination gémissante



Milieu naturel : plaines
Taille : 4 mètres de long

Ces créatures tourmentées hantent les plaines du monde creux, et leurs gémissements qui donnent l'impression qu'elles hurlent à la mort glacent le cœur des voyageurs des plaines. Néanmoins les abominations ne s'attaquent pas aux humains sauf si elles se sentent menacées. La plupart du temps elles se tordent de douleur sur le sol en gémissant.

Indice de dangerosité : ●●○○○

PV : 45	Esquive naturelle : 1
Perception : 2	Dextérité : 2
Force : 3	Armure : 4

Comportement :

- L'abomination gémissante tisse des toiles de câbles pour capturer ses proies. Elles ne sont pas destinées aux humains, mais pourraient vous poser des problèmes.
- Peu agressive : ne s'attaque pas aux humains sauf si elle se sent menacée, a très faim, si on entre dans son terrier ou si l'on brandit une arme contre elle.
- Cherchera à désarmer ses adversaires en priorité pour pacifier l'affrontement, si elle le peut.

Forces et faiblesses :

- Facilement repérable à cause de ses gémissements.
- Se régénère à hauteur de 1d6 PV par tour tant qu'elle est dans son terrier grâce aux toxines qui y prolifèrent. La meilleure tactique est de l'attirer au-dehors.
- Peut ramper le long des murs ou de ses câbles.
- Imiter ses gémissements (compétence Création artistique, jet difficile) permet de tromper sa méfiance.
- Fragile lorsqu'on l'attaque sur le ventre (-3 points d'armure), mais elle l'expose rarement.

Butin :

- Le nid d'une abomination gémissante peut contenir des choses intéressantes qu'elle aura trouvées dans le sol, souvent bandonnées sur un cadavre… Outils, plantes, matériaux…



Cérébrophage

Milieu naturel : égouts, cimetières, lieux insalubres
Taille : 5-15 cm de haut

Le cérébrophage ne mesure probablement pas tout le mal qu'il fait ! Il représente un véritable fléau dans le monde creux. Les cérébrophages se reproduisent comme la vermine dans les endroits peu fréquentés comme les égouts, puis ils essaiment dans toute la ville. Comme leur nom le suggère, les cérébrophage se nourrissent de la matière grise de leur victime qu'ils aspirent en plantant leurs mandibules. Le ronronnement qu'elles émettent lorsqu'elles sont en action est source de cauchemars.

PV : 10	Esquive naturelle : 3
Perception : 1	Dextérité : 7
Force : 3	Armure : 1

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Opère en petit groupe, généralement entre 3 et 5.
- Se déplace lentement mais fait des bonds de géant et cherche à sauter à la figure de ses victimes pour y planter ses mandibules. Faire très attention et se protéger la tête !
- Une fois qu'il a réussi à planter une mandibule, ne lâche plus sa cible jusqu'à la mort.

Forces et faiblesses :

- Insensible à la magie.
- Lorsqu'il a planté une ou plusieurs mandibules, inflige 5 points de dégâts et un malus de -1 à l'Intelligence par tour par mandibule, en ignorant la protection. Ces points de dégâts régénèrent la santé du Cérébrophage. S'il est sur le visage, la victime est également aveuglée. L'Intelligence est récupérée environ 24 heures plus tard.
- Deviennent inoffensifs s'ils sont retournés sur le dos.

Butin :

- Certains chamanes parviennent à faire de leur carcasse une substance stimulante pour l'intellect (+1 INT pendant une heure). L'opération chez un chamane suffisamment expérimenté coûte environ 100 larves.



Mercenaire rampant

Milieu naturel : villes, banlieues
Taille : variable, taille de Mutants

Les rampants sont un groupe de Mutants réputés dans le Monde Creux pour leur férocité, leur sauvagerie et la haine qu'ils éprouvent à l'égard des personnes capables de marcher. On y retrouve des Mutants sans jambes ou incapables d'adopter une posture debout.
Les mercenaires rampants sont sournois, ils frappent leurs victimes dans l'ombre, mais lorsqu'ils se retrouvent acculés, ils se révèlent être de redoutables combattants. Les rampants se déplacent le plus généralement en bande.

PV : 45-60	Esquive naturelle : 1
Perception : 0	Dextérité : 2
Force : 6-8	Armure : 4-5

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Se déplacent en bande de 3 à 6.
- Fréquentent les bas quartiers, agissent de préférence la nuit.
- Fuient devant les forces de l'ordre, sauf s'ils sont sûrs de gagner.
- Attaquent généralement par surprise après s'être cachés.
- Ne cherchent pas nécessairement à tuer mais à blesser et à humilier, ce qui signifie qu'ils peuvent s'attaquer à un groupe puissant s'ils ont une méthode de repli prévue.
- Lorsqu'il est temps de fuir, c'est chacun pour soi !

Forces et faiblesses :

- Disparates, les mercenaires rampants possèdent un équipement varié à choisir dans la rubrique dédiée, généralement constitué d'armes blanches ou éventuellement d'armes lourdes.
- Certains ont des jambes, d'autres ressemblent plutôt à des chenilles. Ceux qui ont des jambes ont souvent des problèmes de motricité, et sont plus lents que les autres.
- ...Mais leur posture inhabituelle les rend plus difficiles à toucher (ajouter 2 à l'Esquive naturelle).

Butin :

- Leur équipement est à récupérer s'il n'a pas été endommagé. Ont aussi souvent un bocal de larves. Parfois, leur tête a été mise à prix et peut rapporter une prime.

Méduse mécanique



Milieu naturel : nord du monde creux
Taille : 50 cm de haut

Les méduses naturelles flottent dans les cieux, elles sont passives et ne vous prendront jamais pour cible à moins que vous ne vous en preniez à elles. Le problème, c'est qu'elles s'agglutinent autour des cadavres et des équipements qui tombent en ruine pour les ronger, or vous pourriez bien avoir besoin d'y fouiller vous-mêmes...

PV : 15	Esquive naturelle : 2
Perception : 1	Dextérité : -3
Force : 5	Armure : 4

Indice de dangerosité :
●●○○○

Comportement :

- Ignore les individus au sol, et n'attaquent que si on vient les déranger dans leurs activités.
- Flottent dans les airs, en général entre 10 et 50 mètres d'altitude.
- Cherchent à s'enfuir si le combat est mal engagé.
- Curieuses : il est facile de les attirer avec du bruit ou de la lumière (mais elles n'attaqueront pas spontanément).
- Peuvent laisser tomber des bombes à retardement depuis le ciel si elles paniquent. La bombe inflige 20 points de dégâts, 5 secondes après avoir touché le sol.

Forces et faiblesses :

- Si elles sont prises dans un lasso ou retenues prisonnières par une étreinte quelconque, deviennent incapables de se défendre.
- Peuvent se guérir les unes les autres. La guérison prend un tour et restitue 2d6 PV à une autre méduse.
- Les amoureux de la nature détestent qu'on s'en prenne à elles et certains campent près des zones où on les aperçoit pour empêcher les chasseurs de méduses d'opérer...

Butin :

- Chaque méduse contient une lampe à couleur variable, fonctionnant de manière autonome sans câble, et pouvant être vendue environ 70 larves. Attention à ne pas la percer pendant le combat !
- Les câbles sont en métal de premier choix et ont une valeur de 50 larves également.



Bizilque

Milieu naturel : marais, région de Déluge
Taille : 3 mètres de haut

Les bizilques ne s'intéressent pas à la vie civilisée et l'activité des passants ne les dérange pas. Le problème, c'est qu'ils aiment accumuler des richesses dans leurs nids, et il se pourrait bien qu'ils aient récupéré quelque chose qui vous intéresse… On repère leurs nids remplis d'objets brillants bien avant de les voir, eux.

PV : 45	Esquive naturelle : 1
Perception : 1	Dextérité : 2
Force : 4	Armure : 1

Indice de dangerosité : ●●○○○

Comportement :

- Protège le contenu de son nid à tout prix. Généralement, s'approcher du nid a pour effet de faire surgir le bizilque à toute vitesse.
- Osera s'approcher de votre campement ou votre groupe s'il repère des objets à dérober.
- Enroule sa longue langue pour saisir les objets et les proies. Réussir un jet de Force ou de Dextérité à 5 pour se délier ou échapper à la langue.
- Évoluent parfois en couple ou en famille avec des petits.

Forces et faiblesses :

- Ils ont une bonne vue, mais ils sont sourds. Il y a peut-être moyen de tirer ça à votre avantage ?
- Excellente vue dans l'obscurité grâce à ses yeux qui agissent comme des lampes torches.
- Monter sur leur dos, si l'on y parvient, permet de se mettre hors de sa portée (s'attendre tout de même à ce que le bizilque se roule par terre avec énergie).

Butin :

- Le contenu de leur nid regorge en général de petits bibelots de valeur.
- Les yeux des bizilques font d'excellentes lampes torches.
- La langue est la seule partie comestible. Peu nourrissante, elle est toutefois considérée comme un dessert luxueux (valeur : 55 larves).

Spectre aux cheveux blancs



Milieu naturel : zones désertiques, Ouest
Taille : 5 mètres de haut / long

Ces créatures mécaniques serpentiformes sont visibles de loin, avec leur immense crinière en suspension dans l'air comme si c'était dans l'eau. Redoutables, ils craignent la lumière et se nourrissent donc lorsque la nuit arrive puis repartent au petit jour. Ils font le malheur des caravanes et des aventuriers mal préparés.

PV : 70	Esquive naturelle : 3
Perception : 1	Dextérité : 4
Force : 7	Armure : 4

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Repèrent les caravanes ou voyageurs isolés et les attaquent lorsqu'ils dorment ou sont inattentifs.
- Une fois le combat engagé, créent des secousses en tapant le sol pour générer de la fumée.
- Peuvent transformer en un clin d'œil le sol pour en faire une surface aqueuse, brûlante ou mouvante. Cet effet, bien sûr, ne les concerne pas, ils glissent sur le sol avec grâce et détachement.
- Décharge magnétique: Le monstre émet des décharges magnétiques à distance ou au contact, rendant inopérants les implants et les armes technologiques à piles.

Forces et faiblesses :

- La meilleur tactique pour les vaincre consiste à les aveugler : ils perdent tous leurs moyens face à un projecteur.
- Mais attention à ne pas le perdre à cause du souffle ou du tremblement de terre que provoque leur panique.
- La crinière peut prendre feu assez facilement. Un spectre dont la crinière brûle se tord de douleur puis cherche à fuir. Compter 15 dégâts de feu pour enflammer la crinière, puis deux tours d'attente pour que le spectre se mette à paniquer.
- Dans le noir complet, +2 à la Force. Si cela leur est possible, ils essaieront d'éteindre ou de détruire les sources de lumière qu'ils peuvent approcher (les projecteurs sont trop violents pour eux).

Butin :

- La crinière peut être utilisée comme matériel à tisser. Une crinière complète de spectre se vend aux alentours de 300 larves.
- Leur cœur est un gros générateur qui peut faire office de groupe plasmogène peu puissant mais avec une journée d'autonomie. Valeur 200 larves.

Muguste à crinière



Milieu naturel : toute zone sauvage
Taille : 5 à 10 mètres de haut

Si les mugustes sont le meilleur allié du voyageur compétent, les mugustes à crinière sont hélas un problème irrémédiable. Cette variété de muguste est impossible à dresser et particulièrement agressive lorsqu'elle aperçoit ses homologues domptées. Considérée comme nuisible, elle a souvent fait l'objet de campagnes de chasse massives, mais la muguste à crinière se reproduit vite et il n'est pas rare d'en croiser lors d'un voyage dans des zones sauvages. Si vous n'êtes pas à dos de mugustes, restez à distance quand même, on ne sait jamais…

PV : 80-100	Esquive naturelle : 1-3
Perception : 1-3	Dextérité : 2-4
Force : 5-7	Armure : 3-5

Indice de dangerosité : ●●◐○○

Comportement :

- Très agressive, bondit sur tout ce qui bouge.
- Fonce avec ses bois en avant pour engager le combat. Avec cet élan, elle inflige 25 points de dégâts sur une zone de 4 mètres de larges.
- Déteste les autres mugustes, qui sont ses premières cibles.
- Cherche à faire perdre l'équilibre à ses cibles en retournant la terre, ou en les soulevant avec ses bois.
- Encore plus énervée lorsqu'elle est blessée : compter +2 en Force lorsqu'elle a moins de 20 PV.

Forces et faiblesses :

- Plutôt gauche avec ses pattes (-2 à la Dextérité quand elle les utilise), ses bois sont sa meilleure arme, ce qui signifie qu'elle sera beaucoup moins dangereuse sans eux. On considère qu'ils ont 25 PV chacun environ.
- Résistante grâce à sa carapace, son abdomen est fragile (0 en Armure).
- Si le combat s'éternise (plus de 7 tours), elle s'étourdit par ses propres efforts et perd 2 points de Dextérité.

Butin :

- Les bois sont de grande valeur, mais deviennent friables une fois la muguste vaincue. Ils doivent être traités par un chamane dans les 30 minutes qui suivent la mort de la muguste pour qu'on puisse espérer les vendre. Dans ces cas-là, on peut en tirer 2000 larves.
- La carapace de la muguste à crinière peut être utilisée pour la confection d'armures, boucliers ou pour blinder un petit véhicule. Valeur d'environ 200 larves.



Charnier Démoniaque

Milieu naturel : égouts, ruines
Taille : 10 à 15 mètres de haut

Le Charnier Démoniaque hante les lieux insalubres. L'odeur de la pourriture semble l'attirer inexorablement. Ce gigantesque amas de chair difforme semble éprouver un réel plaisir à massacrer. Bien qu'il ne se nourrisse que de pourriture, il ne se prive pas de réduire en bouillie un habitant du monde creux dès que l'occasion se présente. On le reconnaît à son odeur caractéristique de cadavre en décomposition et au bruit que fait l'essaim de mouche qui ne manque jamais de l'accompagner. Malgré son air de brute barbare, on peut lire dans son regard une forme d'intelligence et des émotions déstabilisantes.

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Lorsque son œil se met à pleurer, c'est le signe qu'il va lancer un Ravalement de façade au prochain tour : des jets d'acide blanc vont être projetés partout autour, causant 10 points de dégâts à tout ce qu'ils touchent. La pièce devient tapissée de blanc.
- Les nombreux membres qui s'agitent autour de la structure peuvent griffer à l'aide d'ongles géants ou bien saisir leur cible.
- Peut se régénérer en dévorant une proie ou un cadavre. L'action prend un tour et le Charnier reprend 2d6 PV. Pour dévorer, le Charnier se déplace sur le cadavre, qu'il engloutit par le bas.
- Évoluant souvent en milieu aqueux, n'hésite pas à générer des éclaboussures pour aveugler ses adversaires.
- Totalement silencieux, ne crie jamais. Mais lorsqu'il est blessé, l'œil se met à saigner de plus en plus.
- Deux Charniers démoniaques ne coexistent jamais longtemps dans la même pièce. Ils se rapprochent très rapidement pour fusionner et former un unique version, encore plus puissante (leurs caractéristiques s'additionnent). Il existe ainsi des Charniers géants, fruits de la fusion de plusieurs Charniers, face auxquels il faut réunir une véritable petite armée pour espérer l'emporter.
- Communique avec l'essaim de mouches, qu'il peut envoyer pour déconcentrer ses cibles. L'essaim n'inflige aucun dégât mais des malus aux jets peuvent être appliqués lorsqu'on est déconcentré.



Il arrive qu'un charnier démoniaque prenne forme sur une paroi de mur, autour d'une porte ou autour d'un bâtiment.
Il n'est alors plus capable de se déplacer, mais peut être particulièrement pénible si l'on désire franchir ladite porte… Si l'on y parvient, on pourra en général accéder à son point faible (ses entrailles) depuis l'autre côté du mur. En courant, on peut espérer tromper sa vigilance ou aller plus vite que ses réflexes et lui échapper.

PV : 100-120	Esquive naturelle : 0
Perception : 7	Dextérité : 2
Force : 11	Armure : 11

Forces et faiblesses :

- Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'œil n'est pas le point faible de la créature : il bénéficie d'une carapace transparente très solide qui réduit les dégâts de 5.
- Sa vulnérabilité se situe à l'intérieur de lui-même, car il est creux. Frappez-le depuis l'autre côté du mur (s'il a pris forme à une paroi de mur) ou depuis ses entrailles pour obtenir un bonus de 10 aux dégâts.
- Ne peut pas franchir les portes ni entrer dans les endroits restreints, à cause de sa taille immense.
- N'aime pas la lumière. En pleine lumière, subit -1 à tous ses jets.
- Doté d'une vision nocturne parfaite.
- Il est possible de se frayer un chemin jusqu'à ses entrailles en l'escaladant et en creusant depuis le sommet. L'escalade sera particulièrement ardue et il faudra subir ses attaques au corps à corps (ou compter sur ses compagnons pour le distraire). Une fois au sommet, il n'est pas difficile de creuser un trou (compter 15 PV à retirer au sommet pour en venir à bout). Ne marche pas dans le cas d'un Charnier attaché à un mur.

Butin :

- La chair en putréfaction ne constitue pas un butin bien séduisant… Mais l'oeil géant du Charnier démoniaque peut servir de preuve afin de se faire rémunérer 1500 larves par les autorités de Boucan, qui offrent cette prime systématiquement, ayant considéré le monstre comme un nuisible dont il faut se débarrasser à tout prix. La prime n'est guère élevée, mais c'est normal, ce sont les autorités de Boucan…
- Certains mécabotanistes parviennent à raccorder l'œil à un système plasmotronique pour en faire une tour de guet très performante qui alerte des intrus, ou qui peut déclencher des systèmes de défense à définir. Ce type de projet est toutefois très onéreux (5000 larves et plus selon les détails.

Poisson du Paradis



Milieu naturel : Paradis
Taille : 1 à 2 mètres de long

Les poissons du Paradis errent sans but de pièce en pièce, paisiblement. Si on tend l'oreille, on peut les entendre ruminer, comme s'ils mastiquaient quelque chose. Malheureusement, dès qu'ils vous aperçoivent, ils se mettent à vous poursuivre. Ils ne sont pas rapides et il est aisé de les distancer, mais ils sont infatigables et sont très doués pour vous retrouver alors que vous pensiez les avoir semés. Le plus grand risque est de vous retrouver encerclé par eux à force d'avoir cherché à leur échapper en errant de pièce en pièce.

PV : 40	Esquive naturelle : 4
Perception : 4	Dextérité : 2
Force : 3	Armure : 1

Indice de dangerosité : ●●○○○

Comportement :

- Flottent à environ 1 mètre du sol, mais leurs mouvements s'apparentent bien à une nage.
- Poursuivent infatigablement leurs proies.
- Seuls au départ, forment des groupes solidaires lorsqu'ils croisent leurs semblables.
- Attaquent en mordant leurs cibles.
- Peuvent émerger d'un mur… Mais ne traversent pas les murs lorsqu'ils sont en chasse.
- Semblent insensibles aux blessures. Ne réagissent pas aux coups.

Forces et faiblesses :

- Le liquide noir propre au Paradis qui s'écoule de leur corps crée de petits bassins au sol. Si l'on parvient à les y plonger, les poissons du Paradis s'y noient et ne reviennent plus. Il faut les y retenir pendant 2 tours pour s'en débarrasser.
- Parviennent à pister leurs proies grâce à l'odorat. On peut tromper leur odorat en créant des odeurs parasites ailleurs, en déposant ses vêtements si on en a récupéré, ou en se parfumant si on a trouvé du parfum.

Butin :

- Les écailles peuvent servir de matériau. Les écailles de poissons du Paradis sont généralement meilleures que les écailles habituelles, mais peu de forgerons accepteront de les travailler. Valeur : 100 larves.
- Non comestibles à cause du liquide du Paradis qui s'en écoule constamment.



Poterie du Paradis

Milieu naturel : Paradis
Taille : 30 cm à 1 mètre de haut

Si, au détour de vos errements dans le Paradis, vous apercevez une salle remplie de poterie, prenez garde ! Ces modestes objets ne sont jamais là innocemment dans un tel endroit. Des créatures rampantes y sommeillent jusqu'à ce que quelqu'un s'en approche, puis se jettent sur lui en bande pour le dévorer. Rapides, elles sont peu endurantes mais nombreuses et on en croise rarement moins d'une dizaine.

PV : 20	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : 2
Force : 2	Armure : 4

Indice de dangerosité : ●●○○○

Comportement :

- Attention, une fois blessées, elles peuvent se carapater dans leurs pots pour se régénérer en quelques minutes. Elles y regagnent 3 PV par tour.
- Poursuivent leur proie avec une grande rapidité, mais doivent se reposer et retourner à leurs pots après 3 tours de course si elles n'ont pas pu engager le combat.
- Ronflent légèrement lorsqu'elles dorment !
- N'agissent jamais seules. Une poterie seule se replie immédiatement.

Forces et faiblesses :

- Si l'on est très prudent et silencieux, on peut s'en débarrasser en détruisant les pots alors qu'elles sont encore dedans. Les pots ont 10 PV, 0 armure.
- Capables de se déplacer sur les murs et plafonds, sans perdre en vitesse.
- Très odorantes, leur présence peut masquer votre odeur et aider à semer des poissons du Paradis.
- Très sensibles à la magie (+5 points de dégâts à tous les sorts. Un sort n'infligeant aucun dégât normalement en inflige 5 s'il est jeté sur la poterie, sans perdre son effet d'origine).

Butin :

- Leurs cadavres restent odorants pendant deux heures, ce qui peut permettre de troubler l'odorat d'un poisson du Paradis.
- Comestibles mais, si consommées, jeter un 1d6 : sur un échec critique, donnent une indigestion ou crampe d'estomac (-1 aux jets pendant quelques heures).

Double spectral



Milieu naturel : Paradis
Taille : la même que la vôtre

En apercevant un miroir et un lavabo, une baignoire ou une piscine, il peut être tentant de se laver et jeter un coup d'œil à son état. Des fois, ça peut marcher. Mais d'autres, votre double spectral peut en sortir. Ce double a les mêmes caractéristiques que les vôtres et veut désespérément prendre votre place. Heureusement, il ne peut pas s'éloigner beaucoup de son point d'apparition, mais vous laissera-t-il vous échapper ?

Mêmes caractéristiques que les vôtres

Indice de dangerosité : ?

Comportement :

- Peut se décourager et prendre la fuite, mais après une longue lutte. Auquel cas, il passera également par un miroir pour disparaître.
- Tend à imiter vos faits et gestes dans une confrontation, de sorte qu'il pare naturellement vos coups. Il faut le prendre par surprise pour le blesser.
- Ne s'en prend qu'à vous et pas aux autres, sauf s'il ne peut pas faire autrement.

Forces et faiblesses :

- Ne maîtrise pas la magie, même si vous la maîtrisez vous-même.
- Ne parle pas, ce qui peut permettre pour quelqu'un d'autre de distinguer l'original de la copie.
- Se désagrège dans le noir total, puisqu'il n'est qu'un reflet et qu'il n'y a pas de reflet dans le noir total.
- Possède un double de votre inventaire, donc peut éventuellement se soigner si vous possédez des objets de soins.

Butin :

- Possède une copie de votre inventaire, vous récupérerez donc un double de tous les objets de votre inventaire en l'éliminant.

Nettoyeurs du Paradis



Indice de dangerosité :

●●○○○

Milieu naturel : Paradis
Taille : 50 cm à 1,5 mètres de haut

Si vous avez brisé des pots, attention ! Les Nettoyeurs ne vont pas tarder à arriver pour nettoyer vos dégâts… Et vous les faire payer s'ils vous voient ! Rampant au sol, les Nettoyeurs font un bruit clairement audible. Ils sont lents au naturel mais s'ils vous voient, ils deviendront aussi vifs que l'éclair. Dotés d'une bonne ouïe, votre meilleure chance pour ne pas les croiser est de vous cacher, car si vous fuyez à toute vitesse, ils vous entendront et feront tout pour vous rattraper.

PV : 25	Esquive naturelle : 3
Perception : 3	Dextérité : 3
Force : 4	Armure : 1

Comportement :

- Utilisent leur ouïe pour vous localiser.
- Peuvent cracher du liquide du Paradis pour attaquer à distance (portée : 5 mètres ; 4 points de dégâts).
- Résorbent le liquide du Paradis lorsqu'ils rampent dessus.
- Au corps-à-corps, cherchent à vous encercler puis aspirent votre peau, la laissant meurtrie et couverte de petites bulles pendant 2 jours.
- Peuvent retourner à leur « tâche » de nettoyage s'ils tombent sur beaucoup de choses à nettoyer.

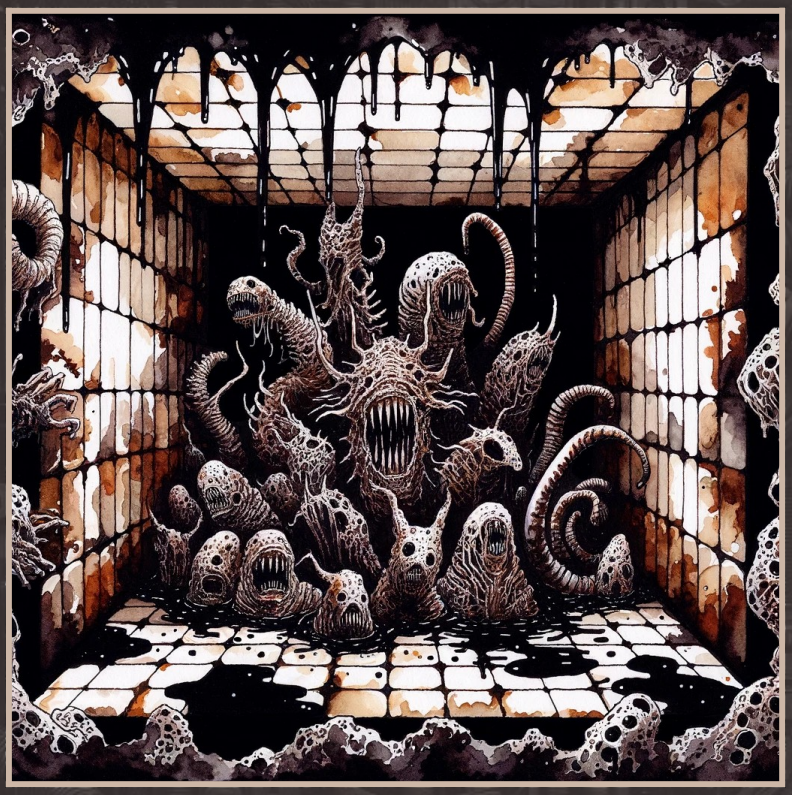
Forces et faiblesses :

- Incapables de vous voir, même s'ils semblent capables de comprendre la géométrie des lieux sans effort pour trouver le bon chemin.
- …Mais se cognent parfois contre les murs sans raison, s'étourdissant pour un tour.
- Lents tant qu'ils ne vous voient pas.
- Lorsqu'il n'en reste plus qu'un ou deux, paniquent et courent partout sans objectif défini.

Butin :

- Ont parfois avalé de petits objets trouvés dans les poteries cassées.
- Comestibles à petite dose (pas plus de l'équivalent d'un dessert). Attention à ne pas trop en manger au risque de finir empoisonné. Peut servir pour se mithridatiser.

Parade du Paradis



Indice de dangerosité :
●○○○○

Milieu naturel : Paradis
Taille : 20 cm à 2 mètres de haut

Se déplaçant généralement en groupe, on les appelle Parade du Paradis car ils ressemblent à une parade qui défilerait de pièce en pièce. On les entend de loin chantonner un air abominable d'une voix nasillarde et inhumaine.
Ils sont lents et la plupart d'entre eux vous ignoreront. Mais dans le lot, il y en aura souvent un qui voudra s'en prendre à vous, et si vous avez le malheur de lui faire du mal, la meute entière deviendra folle de rage contre vous.
Malheureusement, leur viande fait partie des rares sources de nourriture que vous trouverez au Paradis… La morphologie des créatures qui composent la Parade est variable et semble n'obéir à aucune règle.

PV : 5-25	Esquive naturelle : 0-2
Perception : 1-3	Dextérité : 1
Force : 2-3	Armure : 0

Comportement :

- Le gros de la meute est rarement agressif et se promène sans s'intéresser à ce qui se passe, mais ils sont très solidaires les uns des autres.
- …Mais ne soutiendront jamais d'autres créatures du Paradis s'ils en croisent ou en voient vous affronter. Ils les ignorent totalement.
- Il y en a toujours un ou deux qui se détachent du groupe pour fureter, vous piquer quelque chose ou vous agresser.

Forces et faiblesses :

- Ont du mal à pister une proie qui parvient à leur échapper.
- Désorganisés, peuvent se blesser les uns les autres sans le vouloir (sur un échec critique, par exemple).
- Se déplaçant en bloc, peuvent barrer le chemin à un personnage ou à d'autres adversaires.
- Chantonnent de plus en plus fort au fil du combat. À chaque tour, le chant devient plus fort. Chaque tour après le 3ème vous fait subir un malus cumulable de -1 à vos jets si vous ne trouvez pas un moyen de ne plus l'entendre.

Butin :

- Leur viande est saine, savoureuse, se conserve bien, mais est tétonnamment lourde : il en faut beaucoup pour se rassasier. Elle pèse lourd et prend de la place dans l'inventaire.

Vestiges du Paradis



Milieu naturel : Paradis
Taille : 1,5 à 2 mètres de haut

Ils ont été comme vous. Il ne reste plus d'eux que ça. Des créatures amorphes et apathiques. Mais ils se souviennent. Ils connaissent le Paradis et savent où l'on peut se reposer, où sont les endroits sûrs et peut-être même ont-ils déjà aperçu la sortie. Malheureusement, ils sont peu coopératifs et il faudra leur tirer les vers du nez. Tout est question de patience et de tact. Hélas, si vous vous énervez ou s'ils prennent mal l'une de vos remarques, ils deviendront agressifs.

PV : 40	Esquive naturelle : 0
Perception : 0	Dextérité : 1
Force : 4	Armure : 3

Indice de dangerosité :
●●○○○

Comportement :

- N'attaquent pas et ont un comportement apathique, sauf si vous les brusquez, haussez le ton ou faites preuve de violence.
- Peuvent articuler quelques mots avec difficulté, ne construisent plus de phrases cohérentes.
- Ont des gestes chaotiques et erratiques, lents mais puissants.
- Se mettent en position de défense lorsqu'ils sont sur le point de mourir.
- Peu solidaires les uns des autres, sauf s'ils sont proches. Dans ce cas, peuvent se coordonner (l'un immobilise la cible, les autres attaquent).

Forces et faiblesses :

- Généralement grands, peuvent tomber de tout leur long sur vous pour vous immobiliser.
- ...Mais aussi parce qu'ils manquent d'équilibre. Tiennent difficilement debout.
- Insensibles aux armes tranchantes, dont ils émoussent aussitôt les lames qui les touchent.
- Déplacement lent, il est facile de les fuir.

Butin :

- Possèdent parfois quelques babioles ou objets utiles qu'ils avaient récupéré, à l'époque où ils étaient encore comme vous.
- Comestibles si on les mange très rapidement, la chair pourrit après un quart d'heure. Mais cela ne ressemble-t-il pas à du cannibalisme ? Dégoûtant pour beaucoup.

Dévoreur de la Faille



Milieu naturel : la Faille
Taille : 5 à 10 mètres de haut

Le dévoreur de la Faille est un Affamé de taille moyenne. Ses multiples mains griffues le rendent difficile à appréhender. Il détruit tout ce qui se trouve sur son passage et empoigne les hommes pour les réduire en bouillie ou les aspirer. L'arrière de son corps constitue un autre danger, car le Dévoreur peut le secouer pour éjecter des ennemis qui souhaiteraient le surprendre.

PV : 80-130	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 4
Force : 5-6	Armure : 3

Indice de dangerosité : ●●●●○

Comportement :

- Aime à s'entourer de serpentins (autre monstre de la Faille).
- Lorsqu'il est en mauvaise posture, ouvre grand sa bouche, donnant sur une infinité de vide qui inspire un sentiment de terreur aux attaquants (ne peuvent plus agir jusqu'à ce qu'on les en détourne).
- Donne des coups de balayage avec son arrière-train, qui causent 4 points de dégâts mais font perdre l'équilibre (faire un jet de Dextérité à 4 ou plus pour y échapper).

Forces et faiblesses :

- Gère sans problème les ennemis multiples grâce à ses nombreuses mains : il peut porter une attaque par adversaire à chaque tour.
- Rampant, il escalade sans problème les surfaces verticales.
- Vulnérable aux attaques tranchantes (+5 points de dégâts). Peut être coupé en plusieurs parties s'il subit plus de 20 points de dégâts tranchants au même endroit.

Butin :

- La chair des monstres de la Faille peut servir de composant solide et légèrement phosphorescent ou être revendue (ici, 300 larves), à condition de la placer dans de la graisse pour qu'elle ne dépérisse pas.

Serpentin de la Faille



Milieu naturel : la Faille
Taille : 1 à 2 mètres de long

Les serpentins font partie de ce que les Dieux surnomment la « chair à canon » de la Faille. De petite taille, ils surgissent généralement en grand nombre et accompagnent un Affamé de plus grande envergure.

PV : 25-30	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : 2
Force : 2-3	Armure : 1

Indice de dangerosité : ●●◐○○

Comportement :

- Agissent de manière chaotique. Peuvent changer d'adversaire à tout moment, fuir sans avoir été blessés puis revenir quelques instants plus tard.
- Crachent une fumée brûlante à très courte portée, qui inflige 1d6 points de dégâts passant à travers l'armure.
- Peuvent bondir du sol pour attaquer à hauteur d'épaule ou de ceinture.
- Mais peuvent aussi s'enrouler autour des jambes pour faire tomber. Réussir un jet de Force à 2 pour chaque serpentin enroulé autour des jambes afin d'y résister
- Capables de s'enfouir pour ressurgir par surprise plus tard.

Forces et faiblesses :

- Craignent le feu (+2 points de dégâts).
- Crâne facile à aplatir (+4 points de dégâts aux armes contondantes sur des attaques à la tête)
- Leur comportement erratique les gêne les uns les autres ainsi que les autres créatures de la Faille.
- Peuvent être ingérés par une autre créature de la Faille qui récupérera des points de vie par la même occasion (tous les points de vie du serpentin sont transférés à la créature qui les dévore, l'ingestion prend un tour).

Butin :

- La chair des monstres de la Faille peut servir de composant solide et légèrement phosphorescent ou être revendue (ici, 50 larves), à condition de la placer dans de la graisse pour qu'elle ne dépérisse pas.



Hurleur colossal de la Faille

Milieu naturel : la Faille
Taille : 50 à 60 mètres de haut

Les hurleurs de la Faille font partie des pires cauchemars des Dieux et de toute personne ayant déjà participé à un combat près de la Faille. Gigantesques créatures, on entend leur hurlement cosmique bien avant de les voir surgir, ce qui laisse le temps de se préparer… Mais n'aide pas beaucoup compte tenu du chaos abominable qui aura lieu quelques instants plus tard ! Pour vaincre un hurleur colossal, il faut réunir une armée complète, des dizaines d'hommes bien équipés. Les corps valsent dans tous les sens et ses multiples têtes secondaires tapent le sol pour créer des séismes terrifiants.

PV : 300-350	Esquive naturelle : 0
Perception : 2	Dextérité : 3
Force : 15	Armure : 5

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Tape le sol à chaque tour (action gratuite) pour créer des séismes qui font valser ses adversaires. Réussir un jet de Force ou Dextérité à 8 pour y échapper. Petits véhicules et petites tourelles sont aussi retournés
- Dévore les soldats par dizaines en ouvrant grand sa gueule et en ratissant avec elle le champ de bataille. Tout adversaire ayant moins de 15 PV ou de 3 en Dextérité est immédiatement emporté et dévoré sur le champ.
- Ignore complètement la présence des autres créatures de la Faille et peut leur causer des dégâts voire les tuer.
- S'en prend en priorité aux bombardiers, même s'il élimine sans effort tous les soldats à terre qui sont sur son chemin.

Forces et faiblesses :

- Déteste le feu : +5 points de dégâts aux attaques de feu.
- Possibilité d'atteindre son coeur (25 points de vie) si l'on s'engouffre dans sa gueule. Mais le hurleur colossal fera tout pour vous expédier à l'extérieur : il toussera, vomira, crachera, se tordra dans tous les sens. Le tube digestif est étroit et rempli de liquide, il faudra réussir des jets d'acrobatie et natation difficiles pour se frayer un chemin, tout en retenant sa respiration et en subissant 5 points de dégâts par tour à cause de l'air toxique (à moins de posséder un scaphandre… mais qui ne permet pas de nager).

Butin :

- La chair des d'un Hurleur peut servir de composant très solide et phosphorescent ou être revendue, à condition de la placer dans de la graisse pour qu'elle se conserve. Les survivants d'un tel combat se la partagent pour quelques milliers de larves chacun.

Gorge de la Faille



Milieu naturel : la Faille
Taille : 40 à 60 mètres de haut

La Gorge de la Faille n'attaque jamais en elle-même. Elle est une sorte de réservoir infini à Affamés et il faut donc la vaincre au plus vite si l'on ne veut pas se retrouver débordé. Son immense gueule crache les créatures à une vitesse déboussolante et macule le sol de bave blanche. À chaque tour, il produit un serpentin.

PV : 300	Esquive naturelle : 0
Perception : 0	Dextérité : 0
Force : 0	Armure : 2

Indice de dangerosité :

Comportement :

- Transforme le sol à sa base, qui peut devenir marécageux, caoutchouteux ou friable.
- Se déplace très lentement, de quelques centimètres par seconde.
- Les serpentins sortent par la bouche principale, située à plusieurs dizaines de mètres de haut. Le serpentin ne subit pas de dégât de chute mais peut atterrir sur quelqu'un (par hasard, l'éjection du serpentin n'obéit à aucune visée) et lui causer 10 points de dégâts.
- Lorsqu'elle meurt, se referme et se rabougrit sur place sans s'écrouler. Elle durcit et les serpentins peuvent s'en nourrir pour récupérer 1d6 PV par tour (la réserve de nourriture est si conséquente qu'elle semble infinie).

Forces et faiblesses :

- Toucher la bouche ne cause aucun dégât. C'est comme si la bouche donnait sur un espace parallèle, on n'y aperçoit pas l'intérieur du monstre.
- Déployer un filet géant sur la bouche peut servir à retenir efficacement les serpentins. On en trouve dans les campements de Dieux près de la Faille. Le filet, toutefois, ne tient pas indéfiniment.
- Ses tentacules s'agitent sans que cela ne constitue des attaques, mais elles rendent l'approche difficile. Un personnage de petite taille ou non concentré peut se faire éjecter quelques mètres plus loin.

Butin :

- La chair de la gorge de la Faille durcit après quelques minutes, il n'est plus possible d'en faire quoi que ce soit après.
- Les petites dents de sa mâchoire peuvent être coupées et servir à une sarbacane (+3 points de dégâts, une mâchoire en possède environ 200).

Flasque de la Faille



Milieu naturel : la Faille
Taille : 0,5 à 1,5 mètres de haut

Les flasques sont parmi les créatures les plus faibles de la Faille. Attaquant en hordes, elles sont peu résistantes mais infligent des dégâts de brûlures particulièrement dangereux.
D'une souplesse et d'une mollesse inhabituelles, elles sont difficiles à anticiper et à toucher. Les attaques à mains nues sont sans effet et ne font que déformer leur corps flegmatique. Lorsqu'elles sont blessées, elles peuvent fusionner les unes avec les autres, ce qui ne les rend pas plus dangereuses mais change leur anatomie qui est déjà très aléatoire dès le départ.

PV : 15-20	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 3
Force : 3	Armure : 0

Indice de dangerosité : ●●●○○

Comportement :

- Peuvent s'attacher à une cible pour lui infliger des dégâts continus (7 points de dégâts de brûlure par tour). Dans cette situation, l'Esquive naturelle tombe à 0 et la créature ne peut plus rien faire d'autre. La victime subit -3 à tous ses jets et peut faire un jet de Force à 5 pour s'en débarrasser.
- Peuvent fusionner les unes avec les autres pour former une flasque plus grande, dont les caractéristiques sont la somme de ses parties.

Forces et faiblesses :

- Insensibles aux attaques à mains nues.
- D'un équilibre précaire, peuvent facilement tomber.
- Légères, sont facilement emportées en arrière par des coups violents.
- Dégage un nuage de chaleur en mourant, qui cause 1 point de blessure et fait subir -1 aux jets pour toute personne s'y trouvant. Le nuage fait environ 2 mètres carrés se résorbe après 2 tours.

Butin :

- La chair des monstres de la Faille peut servir de composant solide et légèrement phosphorescent ou être revendue (ici, 75 larves), à condition de la placer dans de la graisse pour qu'elle ne dépérisse pas.

Soldat de Têtes-qui-Tournent



Milieu naturel : Têtes-qui-Tournent
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

Les soldats de Têtes-qui-Tournent ont la cote et participent au folklore local de la ville, avec leurs armures bariolées. Néanmoins, leur armement est lourd et l'armée de Têtes-qui-Tournent fait partie des mieux équipées du monde creux. Ils sont sont équipés d'un Courbet élégant et d'un Lance-disques.

PV : 26	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : 3
Force : 5	Armure : 3

Indice de dangerosité :

Remarques :

- Peuvent appeler d'autres soldats à l'aide d'un sifflet incorporé dans leur casque.
- Des visières noires couvrent les trous pour les yeux, ce qui empêchent de voir leur regard.
- Généralement, ces soldats sont des Yfrans. Les Symétriques, majoritaires à Têtes-qui-Tournent, aiment employer des Yfrans aux tâches subalternes de l'armée.
- Doivent parfois se baisser pour entrer quelque part à cause de la grande collerette qui surplombe leur casque.
- Plutôt affables et moyennement méfiants pour la plupart, ils sont une bonne source de renseignements.
- Ont pour ordre de ne porter aucun bocal de larves afin de ne pas être tentés de les dépenser quelque part et de ne pouvoir recevoir aucun pot-de-vin.

Équipement :

- **Courbet élégant (1 main)**
  Dégâts : 3 + FOR
  Dégainement : ½ action
  +2 Initiative
  Valeur : 1720 ~

- **Lance-disques (2 mains)**
  Matériau unique
  Portée : moyenne
  Dégâts de base : 15
  Dégainement : 1 action
  Chargeur : 1
  Coût de la recharge : 1 liquide à haute énergie (25 en stock)
  Valeur : 1520 ~

- **Armure de Têtes-qui-Tournent**
  Type : légère
  Protection : 2
  Valeur : 850 ~

Pas de butin en dehors de son équipement.



Capitaine de Têtes-qui-Tournent

Milieu naturel : Têtes-qui-Tournent
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

Les capitaines de Têtes-qui-Tournent sont des soldats émérites ayant subi un entraînement particulièrement rude. On les croise rarement seuls. Leur maîtrise est des armes est excellente. Ils sont équipés d'une Masse raffinée.

PV : 32	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : 5
Force : 6	Armure : 5

Indice de dangerosité :

Remarques :

- Beaucoup moins bavard que le soldat.
- Possède une lampe-torche et une corde attachées à la ceinture.
- Son armure émet de petits cliquetis lorsqu'il se déplace, qui permettent de le repérer (mais qu'il est impossible de distinguer dans la rue à cause de l'environnement bruyant).
- Généralement il s'agit d'un Az blanc, plus rarement d'un Yfran. Devenir capitaine est probablement la meilleure situation que peut espérer un Az blanc dans la région, et c'est le rêve de beaucoup d'entre eux.
- Raisonnable et bien formé, n'hésite pas à appeler du renfort si nécessaire et à se montrer prudent.

Équipement :

- **Masse raffinée (2 mains)**
  Dégâts : 8 + (4 x FOR)
  Dégainement : 1 action
  -2 Initiative
  Valeur : 6860 ~

- **Armure lourde de Têtes-qui-Tournent**
  Type : lourde
  Protection : 3
  Valeur : 1600 ~

Butin :

- Porte en général sur lui un bocal blindé de 100 larves pour répondre aux éventuels besoins de la journée, qui peut être plus ou moins rempli.



Soldat de Tuyaux-Cracheurs

Milieu naturel : Tuyaux-Cracheurs
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

Les soldats de Tuyaux-Cracheurs ont un équipement spécifique pour pouvoir plonger dans le marais. Ils ne seront pas à court d'oxygène et pourront nager, aussi étonnant que cela puisse paraître. Ils sont équipés d'un Piolet et d'une Mégasarbacane.

PV : 26	Esquive naturelle : 2
Perception : 3	Dextérité : 5
Force : 3	Armure : 2
Constitution : 4	

Indice de dangerosité :

Remarques :

- Bonne connaissance de la ville et de la région.
- Plutôt affable. La plupart des soldats de Tuyaux-Cracheurs sont d'anciens trappeurs qui se sont reconvertis pour exercer une activité plus stable passé un certain âge.
- Possède un nombre varié (et variable) d'outils pour parer aux différentes situations : torches, longues vues, parachute, cordes voire grapin (liste non exhaustive).
- Ont l'obligation de porter sur eux une carte de la ville et de la région pour pouvoir aider les voyageurs.
- Sont également équipés en nourriture et boisson pour la journée. Hélas, sont souvent retrouvés ivres.
- Souvent en petits groupes de 2 ou 3 pour patrouiller.

Équipement :

- **Piolet (1 main)**
  Dégâts : 5 + DEX
  Dégainement : ½ action
  Valeur : 1720 ~

- **Mégasarbacane (2 mains)**
  Dégâts de base : 2 x CONS
  Dégainement : ½ action
  Portée : longue
  Munitions : clous nervurés (ignore l'armure) (25 en stock)
  Matériau unique
  Valeur : 240 ~

- **Armure de Tuyaux-Cracheurs**
  Type : légère
  Protection : 1
  Permet de respirer sous l'eau pendant 10 minutes
  Valeur : 850 ~

Butin :

- Libre de porter un bocal du nombre larves qu'il souhaite, tant qu'il est blindé.



Chef d'escouade de Tuyaux-Cracheurs

Milieu naturel : Tuyaux-Cracheurs
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

À Tuyaux-Cracheurs, les chefs d'escouade dirigent les opérations de l'armée. Ils ne sont pas équipés pour la nage dans le marais mais possèdent des échasses dépliables qui leur permettent de marcher dans le marais (certes lentement) et de diriger les opérations depuis n'importe quel endroit. Ils ont un sceptre-grelot qu'ils agitent pour rameuter les troupes en cas d'urgence et sont armés d'une javeline à propulsion.

PV : 32	Esquive naturelle : 1
Perception : 5	Dextérité : 4
Force : 5	Armure : 3

Indice de dangerosité : ●●●●○

Remarques :

- Peu bavards, renvoient vers les soldats lorsqu'on veut leur poser des questions.
- Aguerris et expérimentés, sont souvent d'anciens soldats. Choisis parmi les meilleurs d'entre eux, n'ont pas le penchant pour la boisson de leurs anciens collègues.
- Leurs échasses, dépliables en un instant, font plusieurs mètres de longueur et leur permettent à la fois de se déplacer dans le marais, mais aussi de se poster en hauteur pour surveiller les rues et la foule.
- Rarement en groupe, parfois accompagné d'un ou deux soldats.

Équipement :

- **Javeline à propulsion (2 mains)**
  Dégâts : 8 + FOR
  Dégainement : ½ action
  Portée : moyenne
  Valeur : 9720 ~

- **Armure lourde de Tuyaux-Cracheurs**
  Type : lourde
  Protection : 3
  Valeur : 1600 ~

Butin :

- Possèdent parfois des effets personnels en plus de leur bocal à larves, de taille variable (mais rarement très rempli, par prudence).



Garde de Fort Ferveur

Milieu naturel : Fort Ferveur
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

Les gardes de Fort Ferveur ont pour consigne de ne jamais dire un mot en service. Il est donc inutile de leur demander son chemin…
Ce sont toujours des Yfrans. Aucune autre race n'est acceptée dans l'armée de Fort Ferveur.

PV : 23	Esquive naturelle : 2
Perception : 1	Dextérité : 5
Force : 3	Armure : 4

Indice de dangerosité :

Remarques :

- A l'interdiction de prononcer le moindre mot pendant le service. Peut seulement hocher la tête lorsqu'il reçoit un ordre, et se courber pour saluer un supérieur.
- Son haut chapeau pointu l'oblige à baisser la tête à 90 degrés pour entrer quelque part.
- Patrouille généralement seul, mais ses collègues sont ne sont jamais loin de plus d'une vingtaine de mètres. La répartition et le parcours des soldats de Fort Ferveur a été minutieusement étudié pour quadriller parfaitement le territoire.
- Hors de Fort Ferveur, s'il est envoyé en mission a l'extérieur, opère en groupe même et a le droit de parler si aucun supérieur n'est présent.
- Muni d'une fiole de jus de bizilque pour étancher la soif.

Équipement :

- **Canon-loupe concentrateur de lumière (2 mains)**
  Dégâts : 10
  Dégainement : ½ action
  Portée : longue
  Chargeur : 1
  Recharge : 1 liquide à haute énergie (10 possédés) (15 en stock)
  +3 au Toucher
  Valeur : 1410 ~

- **Surin nervuré (1 main)**
  Dégâts : 2 + DEX (CàC), 2 x DEX (Dist)
  Dégainement : instantané
  Portée : moyenne
  -2 au Toucher
  Valeur : 210 ~

- **Armure de Fort Ferveur**
  Type : légère
  Protection : 2
  Valeur : 850 ~

Butin :

- Seul l'équipement et la fiole sont à récupérer. Le soldat n'a le droit à aucun autre objet.



Maître de garde de Fort Ferveur

Milieu naturel : Fort Ferveur
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

Les maîtres de garde sortent peu dans les rues. Ils sont essentiellement là pour surveiller les gardes et diriger les opérations en situation d'urgence. Eux seuls au sein de la garde sont habilités à répondre en public, mais leur amabilité laisse généralement à désirer. Comme leurs subalternes, ce sont tous des Yfrans.

PV : 32	Esquive naturelle : 0
Perception : 2	Dextérité : 4
Force : 6	Armure : 6

Indice de dangerosité : ●●●●●

Remarques :

- Seuls habilités au sein de l'armée de Fort Ferveur à renseigner les passants, mais peu bavards.
- Peuvent scanner avec leur heaume les murs pour voir ce qui se trouve derrière.
- Appliquent une discipline de fer à leurs subordonnés. Prompts à punir.
- Sont munis d'une cartouche contenant l'ensemble du code civil de Fort Ferveur afin de pouvoir rappeler la loi en toute circonstance. Bien sûr, ils la connaissent par cœur suite à un long entraînement, mais la cartouche constitue une preuve pour les récalcitrants.
- La cape, épaisse, leur permet de planer s'ils sautent depuis les hauteurs. Ils peuvent chuter de n'importe où sans risque.
- Muni d'une fiole de jus de Prédateur mauve pour étancher la soif.

Équipement :

- **Pique à réactions (2 mains)**
  Dégâts : 9 + FOR + DEX
  Dégainement : ½ action
  +2 Initiative
  +2 aux dégâts si distance avec cible > 1m et < 5m
  +4 aux dégâts si distance avec cible > 5m et < 10m
  Valeur : 12000 ~

- **Armure lourde de Fort Ferveur**
  Type : lourde
  Protection : 4
  Valeur : 5100 ~
  Bonus du heaume : permet de voir à travers les murs (passe une seule épaisseur de mur)
  Bonus de la cape : plane lors d'un saut. Pas de dégât de chute

Butin :

- Seul l'équipement et la fiole sont à récupérer. Le soldat n'a le droit à aucun autre objet.



Garde de Boucan

Milieu naturel : Boucan
Taille : 1,7 à 2,20 mètres

Les gardes de Boucan ne sont ni bavards ni sympathiques. Ils sont toujours débordés par le boulot, jamais disponibles et d'un tempérament violent. Tout le monde les déteste. Ils sont équipés d'un Canon à rail et d'un Gant faucheur.

PV : 26	Esquive naturelle : 1
Perception : 2	Dextérité : 4
Force : 3	Armure : 3

Indice de dangerosité : ●●●○○

Remarques :

- Tout à fait détestables.
- Patrouillent en petites bandes, de 3 à 5, discutent souvent entre eux. Très amateurs de blagues grivoises.
- Sont rarement disponibles quand on les appelle, mais toujours là quand on n'a pas envie de les voir.
- Souvent recrutés parmi d'anciens détenus afin de leur « offrir une seconde chance ». Peut-être aussi pour pouvoir leur offrir un salaire de misère sans trop de contestation.
- La pause déjeuner est sacrée. La pause apéro du soir n'est pas loin de l'être aussi.
- Mal outillés en général, n'ont aucun accessoire supplémentaire à moins de rapporter les leurs.
- Peuvent être de toutes les races, sauf Az. Armures aménagées possibles pour Mutants

Équipement :

- **Canon à rail (2 mains)**
  Dégâts : 14
  Dégainement : 1 action
  Portée : très longue
  Chargeur : 1
  Recharge: 1 liquide à haute énergie (10 en stock)
  Valeur : 490 ~

- **Gant faucheur (1 main)**
  Dégâts : 6 + (FOR/2)
  Dégainement : instantané
  Chargeur : 3
  Recharge: 1 fluide plasmique (15 en stock
  Valeur : 490 ~

- **Armure lourde de Boucan**
  Type : lourde
  Protection : 2
  Valeur : 770 ~

Butin :

- Possèdent souvent des objets personnels et un bocal de larves sur eux. Aucun contrôle n'est effectué. Parfois beaucoup de larves si la journée a été lucrative en matière de corruption.



Colosse de l'armée de Boucan

Milieu naturel : Boucan
Taille : 2,20 à 3 mètres

Indice de dangerosité : ●●●●●

On voit rarement les haut gradés sortir à Boucan. Lors des situations contrariantes, les gardes sont accompagnés de ces colosses à la puissance de démolition effrayante. Ces soldats triés sur le volet pour leur gabarit sont encore moins sympathiques et bavards que leurs collègues. Ils sont équipés d'une Ultrapique de l'Égide.

PV : 35	Esquive naturelle : 0
Perception : 1	Dextérité : 4
Force : 7	Armure : 5

Remarques :

- Leur voix étouffée par le casque est retransmise par des haut-parleurs situés au niveau du buste. Malheureusement, le son est très mauvais et on comprend difficilement ce qu'ils racontent à moins d'être tout près et très attentif.
- Se mettent facilement à hurler (ce qui fait saturer le haut parleur).
- Très stables, tombent difficilement. Invulnérables aux attaques dans le dos.
- Ne se déplacent jamais seuls.
- Peuvent être de toute race, sauf des Az. Si Mutants, doivent avoir une morphologie adaptée à l'armure pour être admis.

Équipement :

- **Ultrapique de l'Égide (2 mains)**
  Dégâts : 11 + FOR + DEX
  Dégainement : ½ action
  +2 Initiative
  +2 Toucher
  Valeur : 490 ~

- **Armure très lourde de Boucan**
  Type : lourde
  Protection : 5
  Protège 100 % des attaques dans le dos.
  Impossible de courir, impossible de sauter, tous jets de discrétion voués à l'échec
  Le porteur doit faire au moins 2,20 mètres de haut
  Valeur : 4000 ~

Butin :

- Comme leurs subalternes, possèdent souvent des objets personnels et un bocal de larves sur eux. Aucun contrôle n'est effectué. La corruption chez les haut-gradés est encore plus lucrative que chez les subalternes, le bocal peut donc être très, très rempli.

Kodlk



Milieu naturel : région de Δ◦◦
Taille : 40 à 80 mètres de haut

Les Kodlks sont élevés en troupeaux paisibles par les habitants de Δ◦◦. Ces animaux passent le plus clair de leur temps à dormir et se déplacent en roulant sur eux-mêmes. On les entend hurler la nuit sans bien comprendre les raisons de leurs cris. Les Kodlks ne sont pas agressifs, sauf si on les provoque avec beaucoup d'insistance. Ils sont peu dangereux mais étonnamment résistants.

PV : 35	Esquive naturelle : 3
Perception : 1	Dextérité : 3
Force : 1	Armure : 3

Indice de dangerosité :
●○○○○

Comportement :

- Chassent les insectes et petites proies quand ils ont faim.
- Plutôt obéissants.
- Très bon sens de l'orientation. Savent retrouver le chemin de la maison.
- Veillent avec soin sur leurs petits.
- Une portée représente environ 50 petits de quelques centimètres chacun, mais moins de cinq survivent aux premières semaines d'existence, car trop fragiles (ou tués par les bergers pour éviter la surpopulation).

Forces et faiblesses :

- Endurent tout type de climat.
- Sont capables de rester plusieurs jours sans dormir et sans fatigue, ce qui amène à penser qu'ils passent leur temps à dormir pour le plaisir et non par nécessité.
- Mauvaise audition.
- Peuvent changer vaguement de couleur pour se fondre dans le décor lorsqu'ils ont peur.

Butin :

- Comestibles, très nourrissants.
- Les pustules qui ornent leurs corps sont parfois extraites (opération très douloureuse si le Kodlk est vivant) pour faire des bijoux. Elles sont solides, avec une texture légèrement caoutchouteuse.



Lluzurgue

Milieu naturel : région de Kpoh
Taille : 1 à 2 mètres de haut

Les lluzurgues n'en ont pas l'air mais sont de terribles prédateurs, qui ont été domestiqués par les habitants de Kpoh à l'aide de la musique. Le lluzurgue aime la viande d'humanoïde et ne laissera tranquilles que les Mutants les plus difformes. Il est possible de les amadouer à l'aide d'un harmonium kpolite (jet de Spectacle à 3 à 5 selon la taille de la bête ou le contexte).

PV : 45	Esquive naturelle : 3
Perception : 7	Dextérité : 2
Force : 7	Armure : 4

Indice de dangerosité : ●●●○○

Comportement :

- Agressifs jusqu'à ce qu'ils aient été domestiqués. Attaquent tout humanoïde non Mutant à vue.
- Dorment debout. Le moindre bruit les réveille, ce qui en fait de bons gardiens.
- Vivent en troupeaux.
- N'ont pas de dents et mangent en aspirant leur nourriture.
- Foncent sur l'ennemi en donnant des coups de cornes (+3 points de dégâts à la première attaque), puis utilisent en général leurs griffes.

Forces et faiblesses :

- Leurs griffes acérées causent des hémorragies qui font perdre 1 PV par tour jusqu'à ce que des soins (Premiers soins ou Médecine selon la gravité des blessures) soient administrés
- Détestent les insectes, qu'ils fuient dès qu'ils en aperçoivent. Les insectes aiment se fourrer dans leur grande bouche qu'ils ne peuvent fermer, ce qui rend fous les Lluzurgues.
- Peuvent être amadoués à l'aide de la mélodie d'un harmonium kpolite, à condition de savoir en jouer.

Butin :

- Comestibles. Un steak de lluzurgue cuisiné est un plat apprécié, qui vaut environ 50 à 100 larves.
- La fourrure de lluzurgue peut servir comme cape ou vêtement pour se protéger de la chaleur, car elle reste fraîche dans la plupart des situations.

Liausagh



Milieu naturel : falaises
Taille : 80 centimètres

Les liausaghs sont des insectes volants qui essaiment aux abords des falaises et se nourrissent des minéraux contenus dans les surénalas. Leur corps noir, allongé et pourvu de deux paires de fines ailes est difficile à repérer dans l'obscurité, mais elles se trahissent par leur vrombissement caractéristique qui indique leur position au reste de l'essaim.
Elles sécrètent un miel aux effets psychotropes très prisé dans le monde creux. Les liausaughs ne sont pas agressives par nature, mais, si elles sentent menacées, elles attaqueront en groupe pour protéger l'essaim.
Leur vivacité et leur dard mesurant près de 10 centimètres et enduit d'un poison aux effets hallucinogènes en font de redoutables adversaires. Le feu reste la meilleure option pour s'en débarrasser, car les liausaghs craignent la chaleur et la fine membrane de leurs ailes est hautement inflammable.

Indice de dangerosité :

• PV : 10	• Esquive naturelle : 3
• Perception : 0	• Dextérité : 3
• Force : 3	• Armure : 2

Comportement :

- Toujours présentes en groupe allant de 3 à 30 individus.
- Les liausaghs restent groupées, ainsi lorsqu'elles attaquent en essaim elles forment un « mur » et n'attaquent que d'un côté.
- Leur dard est empoisonné : à chaque attaque qui perce l'armure, un jet moyen de CONS est à faire. En cas d'échec, un malus cumulable de -1 au Toucher et à l'Esquive Naturelle est appliqué.
- Lorsqu'une liausagh est à moins de 5 mètres, le vrombissement est tellement fort qu'elle empêche toute communication

Forces et faiblesses :

- Leur vrombissement les rend facilement repérable, même de loin. Il n'est pas possible de se faire prendre par surprise, à moins d'être sourd.
- Les liausaghs attaquant en essaim, elles sont particulièrement vulnérables aux attaques de zones.
- Peuvent continuer à voler même avec les ailes percées. La seule façon de les faire tomber est de les assommer d'un coup sur la tête ou de brûler leurs ailes qui sont hautement inflammables. Au sol, les liausaghs ne peuvent plus se servir de leur dard et sont inoffensives.
- - Les liausaghs fuient les sources de chaleur à plus de 2 mètres et abandonnent une des leurs si elle a pris feu.

Butin :

- Non comestibles : relativement toxiques.
- Le poison débilitant peut être extrait de leur dard et provoque un malus de -1 au Toucher et à l'Esquive Naturelle en cas de coup porté avec une arme enduite de ce poison.



Scénario d'introduction : « Le Mutant à abattre »

Présentation

Ce scénario est destiné à un groupe de 2 à 4 joueurs. Il a été conçu pour donner un aperçu rapide du monde creux en présentant une ville, les interactions entre les races, un voyage en vaisseau vivant et quelques bizarreries typiques du monde creux.
En fonction du temps dont il dispose, le maître du jeu peut supprimer la phase 1 en donnant des billets aux joueurs pour des places dans le vaisseau vivant, ce qui leur évite d'avoir s'infiltrer ou à en obtenir par eux-mêmes.

Pour cette mission d'assassinat, les joueurs peuvent puiser dans diverses motivations : outre l'appât du gain, il peut y avoir la détestation raciste d'un Mutant qui a réussi dans son entreprise, une allégeance sincère à la Ligue de Nubéville, la volonté de nuire à un Mutant qui trahit les valeurs du Complot (pour un personnage Mutant, ou à un Mutant qui se compromet à sympathiser avec de riches Yfrans et Dieux (pour un personnage Az, par exemple).

Introduction

Les joueurs sont convoqués dans une chambre d'hôtel près du quartier marchand de Boucan. Cette loge a été louée par un contact des marchands de la Ligue de Nubéville. C'est ce contact qui vous accueille et qui va vous donner les détails de votre mission. Il s'agit d'une Symétrique élégante et quelque peu méprisante, aux longs cheveux blancs et noirs et au regard d'un bleu perçant. Une moitié de son visage a été

peinte en noir pour s'accorder avec ses cheveux. Jeune mais sûre d'elle, elle étudie chacun des joueurs à son entrée dans la pièce et tente d'en déceler les qualités avec un scepticisme agaçant. Son visage est masqué par un foulard à dentelles et ses mains sont gantées : elle ne souhaite pas être reconnue. Elle ne donnera à aucun moment son nom.



Voici les infos qu'elle communiquera aux joueurs :

« Ffej Esboz est le mutant à abattre dans le monde creux. Cet entrepreneur arriviste a connu une ascension fulgurante au sein de Nubéville, son entreprise de recherche en carnologie a grignoté de nombreuses part de marché à Viléa en vendant des viandes de synthèse exotiques qui rencontrent un grand succès dans le monde creux. Dans les hautes sphères, il se raconte que Ffej est dans les petits papiers du gratin de Boucan. Ses alliances secrètes et les pots de vin qu'il verse le rendent intouchable. Ce succès et ces relations lui ont attiré de nombreux ennemis. La Ligue, qui ne veut pas d'un nouveau concurrent, aimerait s'offrir sa tête. Afin de ne pas offenser les puissants alliés de Ffej et d'éviter une escalade de la violence, la Ligue et ses alliés ont passé un accord pour engager un groupe de tueurs neutres pour faire éliminer Ffej à leur place, et c'est vous qui avez gagné le contrat! »

S'il y a des joueurs Mutants, ils reçoivent une lettre sous scellé les informant que le Complot souhaite la mort de Ffej, qui en a bafoué les règles. La lettre leur rappelle que bien que le Complot approuve cette mission, ils ne doivent jamais mentionner son existence aux non Mutants, sinon ils seront condamnés à mort. La Symétrique en face d'eux n'est logiquement pas dans le secret.

La Symétrique donne les détails du plan :

« Le plan est simple. Ffej est habituellement très bien gardé et dans des endroits où il est inatteignable. Heureusement, sa plus grande qualité est aussi son plus grand défaut : il ne peut pas s'empêcher de mettre des plans en place pour économiser toujours plus d'argent. Actuellement, il se trouve à Boucan pour récupérer des créatures braconnées qu'il veut transférer à ses laboratoires-usines de Nubéville afin d'éviter de payer les taxes de transport et d'échapper à une amende pour braconnage. Il a soudoyé un transporteur touristique pour privatiser une partie d'un vaisseau vivant afin d'y transporter sa « marchandise » incognito et pour éviter d'attirer « trop » les soupçons, il n'est escorté que de deux gardes mutants. Malheureusement, le vaisseau touristique est déjà complet et il faudra trouver un moyen d'obtenir des billets. La Ligue vous a fourni la liste des touristes qui doivent embarquer, à vous de jouer pour prendre la place de certains d'entre-eux et une fois en l'air... un accident est si vite arrivé.

Le vaisseau vivant porte l'identifiant XZ-72A98B, garé voie 781.

Après l'exécution de votre mission, rendez-vous dans l'usine mère de Viléa pour recevoir votre paiement. Le salaire est fixé à 2000 larves par personne et une prime sera accordée s'il est impossible de vous identifier comme auteurs de l'assassinat. »

Étape 1 : Infiltrer le vaisseau vivant

Les joueurs vont devoir trouver un moyen de se rendre sur le vaisseau. Plusieurs pistes s'offrent à eux : utiliser la discrétion pour s'infiltrer dans la soute, fabriquer de faux billets (il faudra pour cela

s'en procurer un modèle), dérober de vrais billets ou bien assassiner de futurs passagers pour libérer des places (et éventuellement récupérer leurs billets), voire négocier pour racheter les billets à leurs propriétaires.

Sur la liste des passagers communiquée, quatre profils ressortent comme étant plus faciles à aborder ou à retrouver :

- Subèle Ojdère : une Yfranne bourgeoise qui passe ses journées à jouer dans les cabarets de Boucan, près du Temple. C'est une vieille femme qui ne devrait pas présenter une grande résistance physique, même s'il est noté qu'elle sait se servir d'une arme à feu. Elle est aussi très pieuse et va souvent prier au Temple.

PV : 25	Esquive naturelle : 0
Perception : 1	Dextérité : 0
Force : 0	Armure : 0

Elle est équipée d'un Canon-épaule dont elle ne se sépare jamais lorsqu'elle sort de chez elle. En rentrant à la maison, elle le pose près de son porte-manteau.

- **Canon-épaule (une main)**
  Matériau unique
  Portée : courte
  Dégâts de base : 8
  Dégainement : instantané
  Chargeur : 30 attaques
  Coût de la recharge : 1 liquide à haute énergie
  Prix : 1590 ~

- Dorlrod Pajijap : ce Symétrique est un combattant émérite, une véritable célébrité sportive, mais il a un vice : l'alcool. Lorsqu'il s'adonne à ses beuveries, il perd tout contrôle de lui-même. Il peut être trouvé dans le quartier du grand marché, où il fréquente de nombreuses tavernes.

PV : 55	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 6
Force : 4	Armure : 1

Il est équipé d'une Vertèbre de la garde royale, qu'il prend toujours avec lui pour sortir car elle fait sa fierté. Mais bien sûr, lorsqu'il entre dans une taverne, on lui demander de la déposer à la consigne.

- **Vertèbre de la garde royale (une main)**
  Dégâts : (2 x DEX) + 10
  Portée : courte
  Dégainement : 1 demie action
  Prix : 12360 ~

- Plelpèdone la Grâcieuse : une Mutante danseuse de la périphérie. On la reconnaît facilement : elle a quatre yeux, n'a pas de bouche et possède une multitude de bras (la fiche n'indique pas combien). Elle est engagée comme danseuse sur le vaisseau.

PV : 30	Esquive naturelle : 0
Perception : 0	Dextérité : 3
Force : 1	Armure : 0

Elle est équipée d'une Serpe minimaliste qu'elle porte toujours à sa ceinture, même si compte tenu de sa force, elle est bien consciente qu'il n'est là que pour faire peur :

- **Serpe minimaliste (une main)**
  Dégâts: 1 + FOR
  Dégainement : 1 demie action
  Prix : 600 ~

- Jalo VeSuNaCo ORP : c'est un Golem Poupon, il ne devrait donc pas être un grand combattant même si les Golems sont résistants. Les Golems Poupons sont souvent seuls une fois qu'ils ont quitté le Cocon et devrait donc être peu entouré. Il loge dans un dortoir de la périphérie, près des usines.

PV : 50	Esquive naturelle : 0
Perception : 0	Dextérité : 1
Force : 1	Armure : 1

Jalo n'est pas armé.

L'aérogare

L'embarquement se fait à l'aérogare. Que les joueurs aient obtenu des billets ou qu'ils souhaitent s'introduire dans le vaisseau, ils devront passer par cet endroit. Le départ est prévu dans l'après-midi. Le vol comprendra donc une soirée, une nuit, une matinée et le vaisseau arrivera à bon port dans l'après-midi du lendemain.

Boucan a deux aérogares, il s'agit de celui situé à l'ouest. Cet endroit gigantesque contient des centaines de pistes d'atterrissage et de nids pour vaisseaux vivants. Il s'y trouve une foule constante. Ce peut aussi être un bon endroit pour faire du vol à la tire afin de récupérer les billets en urgence.
Des gardes de Boucan patrouillent régulièrement, parfois accompagnés de colosses (voir bestiaire). Compte tenu du niveau des joueurs, une approche frontale ne peut pas marcher.

L'aérogare ouest de Boucan est impressionnant lorsqu'on le découvre pour la première fois : les plafonds sont à des dizaines de mètres de hauteur, des néons et enseignes lumineuses clignotent dans tous les sens, une jungle de câbles enchevêtrés surplombent les salles et, bien entendu, il y règne un bruit assourdissant, mélange de machineries, d'annonces vocales, et de conversations (mais, surtout, de machineries). Il y a trois halls principaux, dans lesquels les gens sont serrés comme des sardines et courent dans tous les sens, surplombés de grands panneaux annonçant les arrivées et départs, mais la lecture est difficile à cause de la fumée. Une fumée omniprésente crachée par des machines en hauteur et qui fait tousser les voyageurs situés sur les passerelles ou en haut des escaliers.

L'accès à la piste où se trouve le vaisseau vivant est bien entendu gardé, mais il est possible de se faire passer pour du personnel avec un peu de bagout ou un déguisement adéquat. Peu avant le départ, les hôtesses et majordomes se reposent dans une cafétéria près de la zone d'embarquement. Les joueurs pourront essayer de dérober des costumes afin de se faire passer pour membres de l'équipage.

Le vaisseau vivant est, comme tous les vaisseaux vivants, immense. Son épiderme couvert d'écailles est brun et, avant le départ, il semble dormir d'un sommeil profond. Des dizaines de fenêtres sont déjà allumées sur ses flancs, signe d'activité à l'intérieur. Une longue passerelle a été installée sur la piste d'atterrissage, permettant de monter à bord ou de descendre.

Si les joueurs s'introduisent dans le vaisseau avant son départ, celui-ci n'est pas nécessairement vide : du personnel a été embauché pour le nettoyer et réviser les machines. Le commandant de bord dort également sur place, il y possède une couchette.

Étape 2 : l'Assassinat

Dans le vaisseau

Une fois dans le vaisseau, il va falloir approcher Ffej pour l'assassiner.

Le vaisseau est divisé en trois étages.
Dans l'étage du bas, on trouve la soute, la salle de pilotage, les cuisines et les quartiers du personnel de bord.
Dans l'étage du milieu, on trouve une salle de bal, une grande salle à manger, et une grande zone de plaisance où les passagers peuvent admirer le paysage.
Dans l'étage du haut, on trouve les chambres des passagers, séparées par de longs couloirs en allées parallèles. C'est aussi là que se trouve la zone réservée par Ffej pour sa marchandise.
Les trois étages sont reliés chacun par deux escaliers, à l'arrière, à l'avant et au milieu du vaisseau.

C'est un vaisseau de plaisance, richement décoré et nettoyé avec soin. Le personnel est élégamment vêtu d'un uniforme parfaitement à la mode (c'est-à-dire en coquille d'oeuf verte mouchetée et peinte d'un motif doré triangulaire en fractale ; une jupe en dentelle d'algues et décolleté pour les femmes, un gilet aux manches bouffantes avec une mini cape en algues également pour les hommes).
S'agissant d'un vaisseau vivant, l'endroit est organique. Si la chair de l'animal a été dissimulée en de nombreux endroits par des murs de métal ou de fumée solide aux splendides arabesques, la elle reste visible en de nombreux endroits, d'une couleur oscillant entre le rouge et le rosé, légèrement visqueuse et ondulant avec la respiration du vaisseau. Une respiration sourde qui d'ailleurs s'entend nettement où que l'on soit (et peut couvrir les bruits les plus discrets, si nécessaire).

Il y a une cinquantaine de passagers, tous riches. L'équipage comprend une dizaine de cuisiniers, une dizaine de majordomes et hôtesses, les cinq mercenaires Az et la dizaine de gardes chargés de surveiller le vaisseau.

Points d'intérêt

- **La chambre de Ffej :** comme pour toutes les chambres appartenant aux plus riches passagers, la serrure n'est ouvrable que par une seule clef qui a été confiée à Ffej : il n'y a aucun double. Il faudra donc la dérober ou bien crocheter la serrure pour y entrer. Les chambres du vaisseau sont richement décorées par des tentures, des miroirs et des tableaux pittoresques. On y trouve un lit deux places avec chevet intégré, un bureau et une table basse, le tout en bois, ce qui est extrêmement rare. Ffej y a déposé quelques carnets de compte, des vêtements et des livres pour son plaisir personnel.
La chambre de Ffej est située juste à côté de la zone qu'il a réservée pour sa marchandise.

- **Le salle de bal :** elle n'est ouverte que le soir. Tout le gratin s'y retrouve pour danser et nouer



des contacts, boire, manger, s'observer, se séduire, en bref passer du bon temps en compagnie mondaine. Des spectacles y sont organisés avec des danseuses mutantes (dont Plelpèdone fait, ou devait faire, partie).
C'est une salle richement décorée, regorgeant d'ornements en ivoire et avec un mobilier en obsidienne du meilleur goût. Le plafond est organique, d'une texture veineuse luisante et il palpite au rythme des battements de cœur du vaisseau vivant, pour le plus grand plaisir de ses passagers.

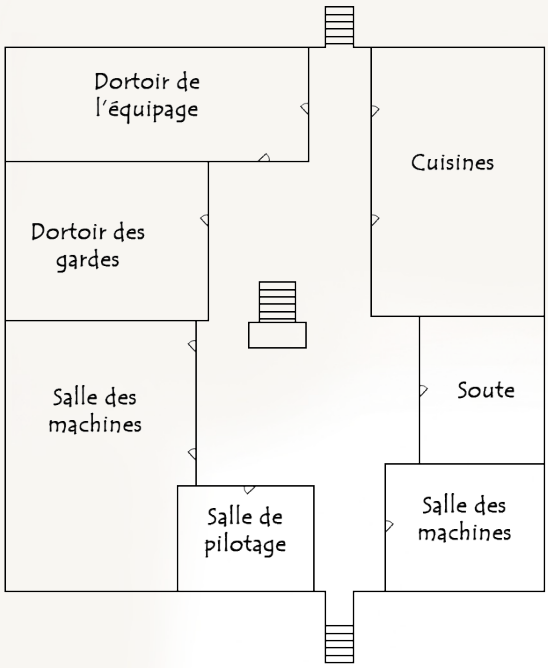
- **La salle à manger :** c'est une vaste salle remplie de petites tables en obsidienne, avec des hublots un peu partout et un petit balcon permettant de voir le monde creux d'en haut. Elle est ouverte pour le petit déjeuner et le repas du midi. Il y a assez peu de monde le matin (surtout après la longue fête du soir dans la salle du bal), mais tous les passagers sont réunis le midi.

- **Les salles des machines :** elles permettent la navigation du vaisseau vivant et le réglage de tout un tas de paramètres à bord. Ces salles sont remplies à ras-bord de câbles et de tuyaux, de cadrans et de vumètres… Les murs sont tapissés des organes du vaisseau vivant auxquels les machines sont reliées. L'ensemble palpite, respire, ondule de manière plus ou moins désordonnée, avec un clignotement épileptique des machineries. Ces salles pourront être utiles pour les joueurs s'ils souhaitent saboter le vaisseau pour une raison ou une autre, ou bien utiliser d'autres réglages afin d'influencer le comportement des passagers. Il existe par exemple un réglage individuel de la température de chaque chambre, ce qui peut amener Ffej à sortir de la sienne s'il y fait trop chaud ou trop froid. Un réglage accéléré de la ventilation de certaines pièces peut permettre d'aspirer des gens ou des animaux comme les Sauriens-métamorphes dans les grilles d'aération et les tuer s'ils sont à proximité.

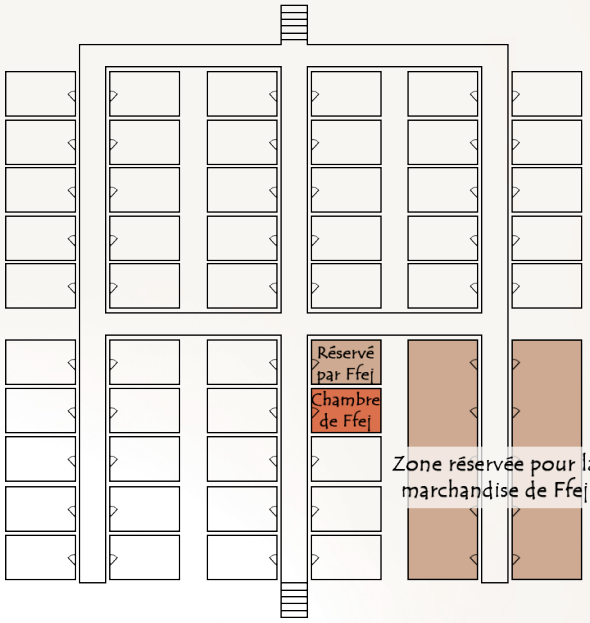
- **La soute :** l'accès est verrouillé, mais la porte peut être crochetée, détruite par la force ou bien ouverte après avoir volé la clef aux majordomes et hôtesses. On y trouvera les valises de certains passagers. En fouillant celles qui sont les plus faciles à ouvrir, on pourra trouver de l'argent, des affaires du quotidien ou de petites armes.



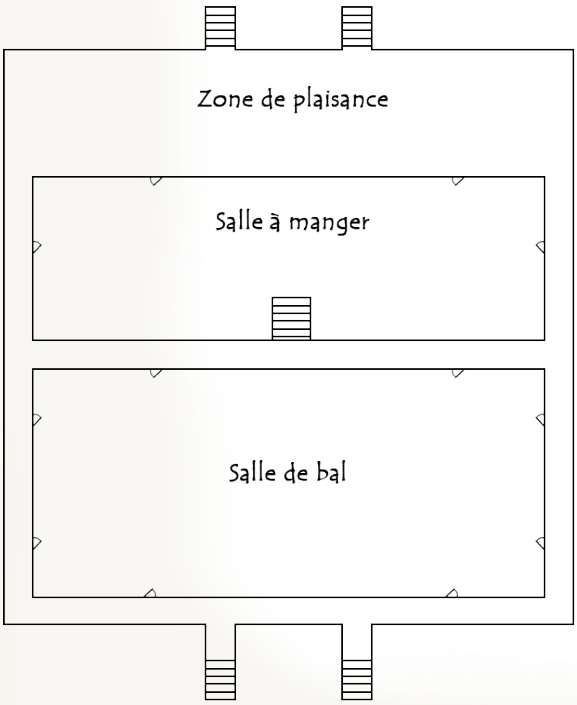
Premier étage



Troisième étage



Deuxième étage



Personnages notables

- **Ffej Esboz :** c'est votre cible. Ce mutant souriant et bedonnant possède quatre jambes et deux longues queues qu'il enroule derrière lui comme un caméléon. Ses deux têtes sont dotées d'yeux globuleux et d'une longue chevelure soyeuse si inhabituelle chez un Mutant que l'on se demande s'il s'agit d'une perruque. Il est vêtu d'un costume très chic en tissage d'amiscitine aux larges épaulettes perforées et arbore tant de bijoux que c'en est de mauvais goût, même pour les gens de son rang. Sûr de lui, Ffej n'hésite jamais lorsqu'on lui pose une question et répond si vite qu'on a l'impression que cette réponse avait été préparée depuis longtemps. À n'en point douter, c'est un homme brillant, calculateur et débrouillard.



Il ne se sépare jamais des deux molosses qui lui servent de gardes du corps, car il est le premier conscient qu'il a de nombreux ennemis.

PV : 35	Esquive naturelle : 1
Perception : 3	Dextérité : 1
Force : 0	Armure : 0

Ffej porte sur lui un gant à scie circulaire :

Dégâts: 5 + (FOR/2)
Dégainement : gratuit
Chargeur : 30 attaques
Coût de la recharge : 1 Fluide plasmique
Prix : 1250 ~
Compétence : bagarre

Les gardes du corps de Ffej :

PV : 50	Esquive naturelle : 2
Perception : 1	Dextérité : 2
Force : 4	Armure : 1

Ils sont équipés d'un Sécateur chacun :

- **Sécateur (2 mains)**
  Dégâts :
  - attaché : 6 + FOR
  - détaché : 2 x DEX
  Dégainement : 1 demie action
  - détaché : +4 initiative
  - attaché : +2 toucher
  Prix : 4630 ~

- Rmoq Blel : il s'agit d'un entrepreneur Yfran très raciste et jaloux de Ffej, qu'il considère comme un rival et un arriviste. D'un caractère jovial de prime abord mais cynique et colérique dès qu'il se met à parler affaires, il pourrait bien prêter main forte aux joueurs dans cet assassinat qui arrangerait bien ses affaires. C'est un excellent danseur, un fin musicien adepte du Souffle-douleur (il possède d'ailleurs un Souffle-douleur à pistons multiples dans sa loge).

- Les mercenaires Az : il est rare de voir des Az dans un tel endroit. Pourtant, ce groupe de cinq Az armés jusqu'aux dents, en guenilles, est bien là et déteint fortement dans le paysage. Ils ont été engagés pour surveiller les lieux par une Symétrique du nom de Libélalébil Artatra, une ministre de Boucan qui est également sur le vaisseau et qui a une peur panique des attentats. Comme ce sont des Az, ils n'ont pas de chambre pour eux et dorment dans la salle à manger.
Ces mercenaires pourraient être soudoyés…

PV : 60	Esquive naturelle : 1
Perception : 2	Dextérité : 3
Force : 3	Armure : 0

Ils sont équipés d'un Maillotin :

- **Maillotin (une main)**
  Dégâts : 2 + (2 x FOR)
  Dégainement : 1 demie action
  Prix : 1720 ~

- Gustatif : c'est le chef cuisinier, et c'est un Mutant. Aigri, au tempérament maussade et misanthrope, il est proche de la retraite et se fiche de tout. Il est accompagné d'une dizaine d'assistants qui se plient en quatre pour préparer des repas formidables à leur riche clientèle, mais lui ne fait plus le moindre effort et l'idée qu'un plat puisse être raté est peut-être la seule chose qui l'amuse encore. Il a cinq bouches, dont deux sur la tête et les autres sur le torse. Il n'a pas de bras ni de jambes mais de multiples tentacules et une grande coquille dans le dos. Hors de son temps de travail, il fume et boit à longueur de journée.

Zéromaquille Proquius : elle est la cheffe de la garde du vaisseau, qui comprend une dizaine d'hommes en armure légère, à l'armement discret pour ne pas effrayer les passagers. Elle est très irritée par la présence des mercenaires Az qu'elle prend comme un affront personnel et une atteinte à son autorité. C'est une Yfranne bourrue à l'âge mûr et aux yeux verts perçants, avec de longs cheveux attachées en queue de cheval. Elle ne quitte jamais son armure (elle est la seule de

l'escouade à porter une armure lourde), et semble trouver le temps très long mais effectue son travail avec un sérieux irréprochable, ce qui n'est pas le cas de son équipe, qu'elle passe ses journées à sermonner et à surveiller.

PV : 40	Esquive naturelle : 2
Perception : 5	Dextérité : 4
Force : 4	Armure : 3

Zéromaquille est équipée d'une Méca-arbalète (2 mains) :

- **Méca-arbalète (2 mains)**
  Matériau unique
  Portée : longue
  Dégâts de base : 15
  Dégainement : 1 action
  Chargeur : 1
  Coût de la recharge : 1 gaz
  Prix : 1690 ~

Ses soldats ont les caractéristiques suivantes :

PV : 35	Esquive naturelle : 1
Perception : 3	Dextérité : 3
Force : 3	Armure : 1



Ils sont équipés de Lance-disques (2 mains) :

- **Lance-disques (2 mains)**
  Matériau unique
  Portée : moyenne
  Dégâts de base : 15
  Dégainement : 1 action
  Chargeur : 1
  Coût de la recharge : 1 liquide à haute énergie
  Prix : 1520 ~

Étape 3 : Ça tourne mal

Que l'étape 2 soit un succès ou non, au milieu du vol, les portes disparaissent. Le pilote a traversé un Ablateur (une Erreur qui fait disparaître des choses lorsqu'on la traverse). Tout se passe subitement au petit matin : le vaisseau tangue vivement puis un bruit cataclysmique se fait entendre. C'est la panique à bord, les passagers qui dormaient sortent de leurs chambres. Réunis dans la salle à manger, ils entendent les explications du pilote à travers un haut parleur. Celui-ci assure que tout se passera bien si l'on ne panique pas, et l'équipage vient servir des collations à tout le monde.

Cependant le drame ne fait que commencer : des rugissements terribles proviennent du troisième étage… Si Ffej est encore vivant, il manque de s'étouffer car il comprend ce qui est en train de se passer. Si ce n'est pas le cas, c'est Zéromaquille Proquius qui joue le même rôle (elle aura été mise au courant).

Que Ffej soit vivant ou non, Zéromaquille prend la parole et informe les passagers en fournissant l'explication suivante : les portes qui maintenaient la « marchandise » de Ffej ont aussi disparu. Et quelle marchandise ! Dans le but de produire des steacks-surprise au goût changeant, il a capturé des Sauriens-métamorphes, 8 pour être précis. Ces saloperies ont un système de camouflage si évolué qu'elles peuvent prendre la forme de n'importe quel être vivant ou objet qu'elles

voient, tant que sa taille n'excède pas celle du Saurien-métamorphe (or, ces derniers ont à peu près la taille d'un Yfran légèrement petit). Le vaisseau vivant est désormais rempli de ces créatures affamées qui prennent l'apparence des passagers ou des meubles.
Après quelques minutes, une nouvelle info arrive comme un coup de massue : en contact radio avec Nubéville, le pilote a reçu l'interdiction de se poser tant que les bestioles ne sont pas mises en cage ou éliminées. La Ligue a promis de tenir le vaisseau en joue dès qu'il arriverait à portée de Nubéville et tirera à vue si le vaisseau n'offre pas la preuve de l'élimination des Sauriens.

Les joueurs devront trouver un moyen des les enfermer, de les tuer, ou de s'échapper du vaisseau en vol.
La Ligue a besoin de 8 cadavres de Sauriens-métamorphes, ou la preuve de 8 Sauriens-métamorphes en cage sinon elle a l'ordre de descendre tous les passagers.

Les mercenaires Az, peu motivés à l'idée de sauver la mise à des aristocrates fortunés qui les détestent, ne bougeront pas en prétextant qu'ils veillent à la sécurité des passagers. Zéromaquille et ses hommes vont patrouiller le vaisseau en se répartissant parmi les différentes zones, mais seule Zéromaquille est efficace et les gardes se feront décimer les uns après les autres.

Si une bonne moitié des passagers restent sur place, beaucoup sont pris de panique et courent à gauche à droite, partent s'enfermer dans leurs chambres ou entreprennent même de tenir une embuscade aux bêtes, sans se douter qu'elle est perdue d'avance car ils ne savent pas se battre.
La population du vaisseau s'éparpillant ainsi, il devient impossible d'isoler les Sauriens-métamorphes et il va falloir ruser, faire preuve d'observation pour les débusquer.

Même si les Sauriens sont capables de prendre l'apparence de n'importe qui, ils ne peuvent en reproduire l'intelligence et le caractère. De plus, ils restent des animaux et continuent de respirer même sous l'apparence d'un meuble. Ces petits détails permettront aux joueurs de les identifier.

Caractéristiques des Sauriens métamorphes :

PV : 40	Esquive naturelle : 3
Perception : 2	Dextérité : 3
Force : 10	Armure : 2

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent s'échapper du vaisseau à l'aide de parachutes (qu'ils vont devoir trouver, il y en a dans les quartiers de l'équipage au premier étage… Mais ces quartiers ne sont pas ouverts aux passagers). L'élimination des Sauriens-métamorphes ne fait pas partie de leur contrat, mais devrait rapporter un bonus non négligeable à la prime offerte pour la tête de Ffej.

Étape 4 : Arrivée à Nubéville



La mission est un succès si Ffej est mort, avec un bonus s'il est impossible de remonter votre trace. Un autre bonus est accordé si les Sauriens sont capturés ou éliminés, car Viléa sait récompenser les mercenaires responsables.

Si les joueurs ont sauté du vaisseau en parachute, ils ont atterri à l'ouest de la région du Bourbier, dans le marais qui encercle Marasquale, car le



vaisseau a fait un détour. Ils devront terminer le trajet à pieds. Ce trajet ne doit pas être long mais peut être l'occasion de quelques confrontations avec la faune locale, d'un feu de camp improvisé, et du besoin de s'équiper en urgence pour ne pas être intoxiqué par les fréquentes bullaisons de la zone. Des masques peuvent être achetés auprès des Maraisiers sans faire de détour par Marasquale.

Une fois sortis du marais, les joueurs pourront continuer en ligne droite jusqu'à Nubéville sans encombre, dans un chemin désertique au sol couvert de cendre grise, entouré de petites montagnes mécaniques et de champignons déracinés flottant dans les airs.

Si les joueurs n'ont pas sauté du vaisseau, l'atterrissage se fait à la gare de Nubéville car il n'y a pas d'aérogare. Pour les occasions exceptionnelles dont ce vol fait partie, la gare dispose en effet d'un nid d'atterrissage à vaisseaux volants.

Dès leur arrivée, les joueurs sont frappés par l'aberrante pollution des lieux. La fumée envahit tout l'air à basse altitude et dès que l'on approche de la destination, tous les passagers fortunés enfilent des masques à gaz. L'équipage et les mercenaires n'en sont, eux, pas pourvus.

Dès l'atterrissage effectué, les passagers sont attendus en gare par des serviteurs assortis de mini zeppelins qui les conduiront à leurs demeures en altitude ou aux hôtels les plus huppés, situés dans de vastes zeppelins qui survolent la ville.

Le vaisseau se vide, Zéromaquille et ses hommes, s'ils ont survécu, vaquent à leurs occupations en ville et les mercenaires Az s'apprêtent déjà à partir pour les plaines, car un Az ne s'éternise généralement pas en ville même s'il n'en est pas formellement banni.
Une fois sur place, les joueurs doivent se faire payer. Qu'ils soient arrivés par la voie aérienne ou à pieds, un contact leur a donné rendez-vous à

Viléa « Vivres et victuailles », au sud-est de la ville. Le scénario se termine après leur paiement.
Si Ffej n'a pas été tué, les joueurs ne sont pas payés, même s'ils ont vaincu les Sauriens-métamorphes. Si ni Ffej ni les Sauriens n'ont été tués, les joueurs sont conduits dans un hangar où ils sont enfermés avec des mercenaires chargés de les tuer. Le scénario se termine alors après la victoire (ou la défaite) des joueurs contre les mercenaires.

Les mercenaires possèdent les caractéristiques suivantes :

PV : 40	Esquive naturelle : 1
Perception : 1	Dextérité : 6
Force : 2	Armure : 1

Ils sont équipés d'un Merlin de sicaire :

- **Merlin de sicaire (1 main)**
  Dégâts : 5 + DEX
  Dégainement : 1 demie action
  Prix : 2000 ~

Leur nombre et éventuellement leur armement sont à ajuster en fonction du nombre de joueurs et de leurs capacités au combat, étant donné que ce combat est un combat « surprise » et qu'il n'est pas évitable… Sinon peut-être en négociant avec les mercenaires ou bien en tentant la fuite en déverrouillant la porte en hâte ou en la détruisant.



Fiche de personnage

Nom :

Race : Taille :

Sexe : Âge :

Origine :

Carrière / Caste / Catégorie :

Expérience

Niveau :

Niveau suivant :

Expérience totale (XPT)

Expérience actuelle (XPA)

Anomalies mentales :

Anomalies physiques :

Antécédents

Objectifs

Traits de personnalité

Attributs et compétences

Force		Dextérité		Constitution		Intelligence	
Armes lourdes	+	Acrobatie	+	Course	+	Argumentation	+
Bagarre	+	Armes blanches	+	Résistance aux drogues	+	Culture générale	+
Chevauchée	+	Armes de tir	+	Résistance aux maladies	+	Ingénierie	+
Escalade	+	Crochetage	+	Résistance au poison	+	Langages	+
Natation	+	Esquive	+	Survie	+	Mécabotanique	+
Projectiles	+	Premiers soins	+			Médecine	+
		Vol à la tire	+			Science	+
						Stratégie	+

Perception		Essence		Créativité		Charisme	
Discrétion	+	Affinité aux Erreurs	+	Alchimie	+	Commandement	+
Estimation	+	Autorité	+	Bricolage	+	Commerce	+
Fouilles	+	Immunité	+	Contrefaçon	+	Dressage	+
Pièges	+	Prescience	+	Création artistique	+	Éloquence	+
Pilotage	+	Résistance aux intempéries	+	Déguisement	+	Intimidation	+
Repérage	+	Symbiose	+	Mensonge	+	Séduction	+
Psychologie	+	Télépathie	+	Spectacle	+		

Implants

Tatouages

Inventaire (Distant / À domicile)

Combat et aventure

Points de vie (PV) :

Points d'Essence (PE) :

Arme de mêlée

Nom :
Compétence :
Dégâts (détail) :
Dégâts (total) :
Dégainement :
Effets :

Arme à distance

Nom :
Compétence :
Dégâts (détail) :
Dégâts (total) :
Dégainement :
Portée :
Munitions :
Effets :

Armure

Nom :
Lourde/légère :
Défense :
Effets :

Autre

Initiative :
Esquive naturelle :

Inventaire (rangé)

Larves :

Équipement (sur soi)

Sorts et techniques de combat magiques

Notes



Merci à Saheyus pour son aide apportée, des années durant, à la conception de ce livre ainsi qu'à la génération d'images.



Achevé d'imprimer en 21749 après Xuqug le Somnolant
à Boucan dans les ateliers de Symétriques Impressions

