Cthulhu Tech

Kit d'initiation

Bibliothèque Interdite

Wildfire
Igniting Imagination

CRÉDITS

CthulhuTech est une création de
MATTHEW GRAU

Écrit par
MATTHEW GRAU, FRASER MCKAY

Développement de la propriété intellectuelle
MATTHEW GRAU

Système de jeu *Framewerk*
MATTHEW GRAU

Édition
JONNI EMRICH, MATTHEW GRAU

Direction artistique & création du logo
MIKE VAILLANCOURT

Conception graphique et maquette
MARIA CABARDO

Illustration de couverture
MIKE VAILLANCOURT (crayonné),
TREVOR CLAXTON (couleur)

Illustrations intérieures
WHIT BRACHNA, TREVOR CLAXTON, ZACHARY GRAVES, MACLEAN KENDREE, BRANDON LEACH, MARCO MAZZONI, MARCO NELOR, BEN NEWMAN, CHRIS OCAMPO, ANDREW OLSON, ED TADEM, MIKE VAILLANCOURT, YI-PIAO YEOH ET JEN ZEE

WildFire LLC
www.wildfirellc.com

Black Sky
www.blackskystudios.com

VERSION FRANÇAISE

Bibliothèque Interdite
www.bibliothequeinterdite.fr

Directeur de publication
MATHIEU SAINTOUT

Responsable de gamme
FABIEN MARTEAU

Graphisme additionnel
STÉPHANIE LAIRET

Traduction du livre de base de Cthulhutech :
MAGALI BOULARAND, DAMIEN CAPDEVILLE, ALEXANDRE DEYNES, MAXIME EMION, AMAURY FOURTET, SYLVAIN LUMINI ET MARTIN TERRIER.

Traduction complémentaire :
FABIEN MARTEAU

© 2009-2011, WildFire LLC, sous licence exclusive de Matthew Grau dba Black Sky Studios. Tous droits réservés. CthulhuTech et Framewerk sont des marques déposées et enregistrées de Matthew Grau dba Black Sky Studios, aux États-Unis et dans d'autres pays du monde. Tous les noms, personnages, lieux et textes ici présents sont la propriété de Black Sky Studios, utilisés par WildFire LLC sous licence. Aucune reproduction de cet ouvrage, même partielle, ne peut être transmise sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit des ayants droit, pas plus que cet ouvrage ne peut être mis en circulation sous d'autre forme que celle sous laquelle il a été publié. Les références aux travaux de H. P. Lovecraft proviennent et demeurent dans le domaine public. Le logo Sandstorm est une marque déposée de Sandstorm Productions, LLC. Cette édition est publiée sous licence Black Sky Studios et Wildfire, LLC. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite. Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Version française © Bibliothèque Interdite 2011.

Vous pouvez distribuer librement ce *Kit d'initiation* tant que le document n'est pas altéré et que vous ne gagnez aucun bénéfice se faisant.

Table des matières

04 Introduction à l'univers

08 Framewerk

12 Protagonistes

16 Conflits

22 Aventure

30 Protagonistes clé en main

46 Ennemis

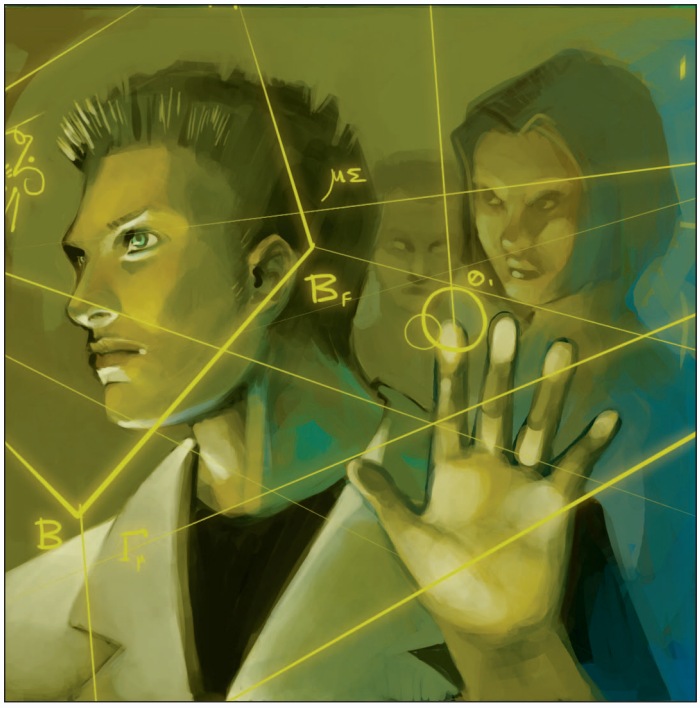
Introduction à l'univers

CthulhuTech est un jeu de rôle explorant ce qui pourrait être notre monde après presque un siècle de progrès, d'illumination et de massacres. C'est l'histoire de l'évolution humaine, de sa place dans l'univers et de son combat pour survivre.

Tout commença lorsqu'une scientifique talentueuse nommée Teresa Ashcroft tomba sur un tome depuis longtemps perdu qui traitait des principes non-euclidiens (des mathématiques évoluant dans plus de trois dimensions). Dès 2019, elle mit le pied dans un tout nouveau champ de recherche qui sera connu sous le nom d'arcanotechnologie, mêlant la science à ce qui pourrait être considéré comme de la magie (malheureusement au prix de sa santé mentale). Au travers de recherches dangereuses, d'autres poursuivirent son œuvre et, en 2030, l'une des plus grandes inventions de tous les temps vit le jour : la motrice-D, une source d'énergie inextinguible basée sur l'arcanotechnologie. Elle révolutionna le monde.

Tout cela força les gens à accepter l'existence même de la magie. Cependant, il ne s'agit pas là de petits tours de passe-passe ou de magie colorée issue des contes de fée. Cette magie est intense, sombre et ritualisée, conçue pour permettre à une personne de manipuler les puissances cosmiques grâce à la seule force de son esprit. La magie est immédiatement régulée par le gouvernement qui crée une agence de renforcement des lois, le Bureau de la Sécurité Intérieure, destiné à surveiller son utilisation et à endiguer le marché noir dédié aux arts les plus obscures. Tous les sorciers (nom donné aux pratiquants de la magie) doivent s'enregistrer auprès du gouvernement ou risquer gros en violant consciemment la loi.

Ces facteurs ont conduit à deux choses qui changèrent à jamais le destin de l'humanité. Premièrement, l'humanité a atteint un nouveau niveau d'existence, le premier pas vers une évolution supérieure. Deuxièmement, l'homme a attiré l'attention de choses dont il ignorait la présence, des choses



qui n'existent que dans les vieux grimoires interdits et les murmures incohérents des déments.

Sous la surface de Pluton vit depuis des millénaires une race de créatures extraterrestres : les migos. Croisement improbable entre un crustacé, un insecte et un champignon, le migo est un être possédant une grande intelligence et des traditions séculaires. Les migos ont toujours considéré la Terre comme leur appartenant, les humains n'étant que des primates vaguement évolués, dont ils usent et abusent à volonté. Mais soudain, sans prévenir, l'humanité est devenue une menace quant à leur place dans l'univers, une menace qu'il faut étouffer dans l'œuf.

À cause de leur mode de reproduction, les migos n'ont pas de guerriers parmi eux. Cela prendrait au moins une décennie pour créer une armée et le temps était un luxe dont ils ne bénéficiaient pas. Cependant, ils ont maîtrisé l'ADN de certaines formes de vie, comme les espèces terrestres dominantes. Cloner une armée basée sur le gène humain semblait simple, mais les migos ne pouvaient laver le cerveau de tant de créatures sans y consacrer du temps, trop de temps. Ainsi recoururent-ils au mensonge pour motiver leurs créations à attaquer la Terre, leur créant un faux monde natal, une fausse culture, de faux souvenirs et une fausse croisade. Avec quelques modifications corporelles destinées à inspirer la peur (comme une peau d'un noir d'encre et des yeux écarlates capables de percer les ténèbres de la nuit), les nazzadi furent lâchés dans le système solaire et mirent presque l'humanité à genoux.

Cependant, le sang appelle le sang. Des années après le début de la guerre, les nazzadi premiers-nés, ceux qui connaissaient la vérité et perpétuaient le mensonge, en vinrent à penser que le peuple qu'ils massacraient n'était autre qu'eux-mêmes. Ils ne pouvaient plus être les outils d'insectes extraterrestres, éradiquant leurs aïeux humains. Ils révélèrent la vérité à leurs semblables et les nazzadi se

soulevèrent, joignant leurs forces aux citoyens de la Terre, se créant finalement une identité propre. Bien que cela ne fût pas des plus évidents, les nazzadi commencèrent à s'intégrer, devenant des citoyens à part entière du Nouveau Gouvernement Planétaire.

Malheureusement, la rébellion des nazzadi n'enrailla pas la progression des migos. Ayant disposé de décennies pour laisser leurs guerriers gagner en maturité, les migos ont envahi l'espace terrestre dans leurs gigantesques vaisseaux-ruches de la taille de lunes, dispersant leurs forces sur le monde pour réduire en esclavage ou détruire l'humanité une bonne fois pour toutes. Se faisant, ils réduisirent l'ancienne menace nazzadi à une simple bataille de cour de récréation.

Et comme si la menace des migos ne suffisait pas, la fin des temps approche, connue dans les écrits occultes interdits sous le nom d'Étranges Éons. C'est un temps où la mécanique céleste s'est alignée, sonnant de réveil de sombres divinités qui dormaient depuis une éternité d'un sommeil de mort. Leurs cultes ignobles se sont organisés en armées, chacune dédiée à servir une créature inhumaine aux pouvoirs colossaux. Les disciples du Typhon maraudeur, une horde de monstres sous le contrôle du dieu défunt Hastur, déferle sur l'Asie, exterminant tout ce qui se trouve sur son chemin. Ils servent le Roi déchu, un avatar d'Hastur qui règne depuis son palais monolithique situé sur le plateau de Leng. L'Ordre Ésotérique de Dagon, le culte océanique du dieu céphalopode Cthulhu, parcourt le monde à la recherche de la cité perdue abritant leur divinité, vouée à éradiquer la vermine humaine infestant le monde. Des années passées à se reproduire avec les humains leur ont donné une armée qui règne sur les océans et tout ce qui se trouve sous sa surface.

Face à tant d'horreurs, le monde s'est uni sous la houlette du Nouveau Gouvernement Planétaire. Les vieilles rancœurs ont disparu alors que les citoyens de la Terre font corps face à leur extinction programmée. Même l'animosité entre humains et nazzadi a disparu et la race à la peau d'obsidienne n'est plus une minorité, représentant maintenant 40 % de la population.

Alors que les forces du Nouveau Gouvernement Planétaire combattent pour soustraire le monde aux dangers qui le menacent, plusieurs sociétés secrètes se livrent une guerre de l'ombre. La corporation Chrysalis, une multinationale produisant des biens de consommation courante et des armes militaires, a été consumée de l'intérieur par un culte connu sous le nom d'Enfants du Chaos. Ces derniers tentent de réveiller davantage de dieux anciens et de précipiter la fin du monde. Cette menace secrète est inconnue même des membres les plus éminents du Nouveau Gouvernement Planétaire, mais d'autres veillent, comme la Société hermétique, une organisation secrète de guerriers saints. Autrefois mortels, ces guerriers se sont mêlés par symbiose avec des choses provenant d'au-delà l'espace et le temps, devenant ainsi des êtres uniques et terriblement mortels. Craignant la corruption au sein du NGP, la Société hermétique combat avec ses propres armes afin d'endiguer les plans haineux de la corporation Chrysalis.

La Guerre des éons se mène sur trois fronts. Le Nouveau Gouvernement Planétaire lutte contre les armées de migos et la menace des cultes. Les migos combattent également contre les cultes, refusant de voir en l'humanité un allié. Les trente dernières années de guerre ont fait des milliards de victimes et la face du monde, comme la société humaine, a changé pour toujours.

Heureusement, l'humanité dispose de plusieurs avantages qu'elle n'avait pas il y a un siècle. Elle possède l'arcano-technologie qui a mené au développement d'armures de combat géantes qui transforment les soldats en chars d'assaut connus sous le nom de mechas. Les humains peuvent manipuler la magie et les pouvoirs psychiques. Des sociétés secrètes ont plongé dans l'inconnu pour découvrir tout

avantage décisif, au mépris de ce que cela peut leur coûter. Mais, plus important, l'humanité possède une volonté à toute épreuve et le désir de survivre à tout prix.

Nous sommes en 2085 et toute vie sur Terre est menacée d'extinction. Ceci est la Guerre des éons.

Jouer à CthulhuTech

CthulhuTech est un vaste univers de jeu, conçu comme un tout. C'est la raison pour laquelle il n'y a pas qu'une seule façon d'y jouer. Il a été créé de façon à vous permettre de jouer dans différents lieux de l'univers, avec différents styles de jeu et de personnages. Quel que soit votre style, vous le retrouverez dans le sombre futur de *CthulhuTech*.

Le livre de base de *CthulhuTech* inclut deux aventures prêtes à jouer, ainsi que de nombreuses accroches, pour vous permettre de démarrer rapidement. La plupart des ouvrages de la gamme contiennent des aventures et des amorces de scénarios supplémentaires, offrant de nombreux exemples de niveaux de jeu différents. À ceci s'ajoutent des concepts de personnages qui permettent de mener une campagne de *CthulhuTech* en un rien de temps.

Il y a deux niveaux de jeu principaux dans *CthulhuTech*. Le premier reste à la surface, dans un monde connu de tous. Vous pouvez rejoindre les rangs des forces armées du NGP et combattre sur le front, engageant des monstres terrifiants, en armure de combat et fusil d'assaut en mains, ou pilotant une machine de guerre humanoïde. Vous pouvez même aller plus loin et vous faire implanter une puce dans le cerveau qui vous permet de piloter un engel, un monstre cybernétique. Vous pouvez participer à la grande valse des renseignements ou faire partie d'une équipe opérant sous couverture.

Le second niveau de jeu se dissimule dans les ombres. La corruption rôde sous la surface du Nouveau Gouvernement Planétaire. Des crimes mystiques doivent être résolus par le Bureau de la Sécurité Intérieure et ses agents. Faites partie de l'Underground arcanique, le prospère marché noir destiné à la magie sombre et occulte. Vous pouvez même appartenir à la mystérieuse Société hermétique en tant que tager, un monstre au cœur humain.

En plus de toutes ces options, d'autres facettes de l'univers méritent d'être mentionnées.

La première facette concerne les mechas, ces machines humanoïdes qui sont avant tout des engins de guerre. Entre le livre de base de *CthulhuTech* et le *Vade Mecum* à venir, il existe plus de 50 mechas uniques. Il y a les solides mais lents mechas de classe Sword du NGP, les rapides et agiles mechas nazzadi, les mechas insectoïdes migos et les mechas amphibies de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Mais les plus célèbres sont les engels. Prenez un gigantesque monstre génétiquement amélioré, greffez-lui une armure cybernétique et des armes et ajoutez une capsule utérine de contrôle semi-organique dans laquelle un pilote peut entrer en « communion » et vous obtenez un engel. Mais leurs pilotes sont parfois étranges.

La deuxième facette se réfère à la puissance cosmique. L'existence de la magie est acceptée dans les Étranges Éons, bien que peu de personnes s'y fient. L'usage de la magie est fortement réglementé par le Nouveau Gouvernement Planétaire et les peines encourues pour violer les lois y ayant trait sont particulièrement sévères. La magie dans *CthulhuTech* n'est pas colorée et fun. On y croise des robes sombres, des espaces consacrés, des cristaux et des rituels sanglants capables de plier les puissances cosmiques à la volonté humaine (ou inhumaine). Le revers de la médaille

magique concerne les pouvoirs parapsychiques, une manipulation intuitive des puissances cosmiques. Leurs effets peuvent s'avérer plus limités que ceux de la magie, mais ils sont accessibles à tout moment, sans cérémonie rituelle.

La troisième facette concerne les tagers. La Société hermétique est un culte secret qui lutte contre la corruption des monstrueux serviteurs de la corporation Chrysalis, un des outils de Nyarlathotep. Leurs guerriers saints ont osé subir l'union les liant avec quelque chose provenant d'au-delà l'espace et le temps. Cette union crée une personne pouvant instantanément se transformer en un monstre capable d'exploits prodigieux, une créature propre à dispenser la mort. Il en existe quatre types dans le livre de base de *CthulhuTech*, plus quatre autres dans le *Vade Mecum*.

La quatrième facette regarde les races. La bonne vieille humanité est toujours la forme de vie dominante sur la planète, mais les nazzadi ne sont pas loin, représentant 40 % de la population. Ces êtres conçus à partir de l'ADN humain, furent envoyés par les migos pour asservir la Terre. Ils se rebellèrent et combattent maintenant au côté de l'humanité. Avec leurs yeux rouges capables de voir dans l'obscurité, leur peau d'un noir de jais et leurs intrigants tatouages blancs, les nazzadi représentent une expérience de jeu intéressante alors qu'ils tentent de définir leur identité propre maintenant que les mensonges des migos ont été révélés.

Dans ce *Kit d'initiation*, vous expérimenterez plusieurs de ces facettes. L'aventure inclue dans ces pages suit durant plusieurs jours un groupe (ou une « meute ») de personnages membres de la Société hermétique, des guerriers tagers.

L'historique de CthulhuTech

La trame de fond de *CthulhuTech* s'appelle la « méta-intrigue », c'est la façon dont l'univers évolue autour des personnages. Vous créerez (et jouerez à) de nombreuses intrigues au cours de vos aventures, mais l'univers de jeu se développera indépendamment d'elles pour simuler ce qu'il advient dans le monde. Ceci est la méta-intrigue.

Il y a des joueurs un peu trop enthousiastes qui n'apprécient pas la méta-intrigue ; qui n'aiment pas que l'univers de jeu évolue hors de leur contrôle. Si vous en faites partie, cela ne signifie pas que les suppléments de *CthulhuTech* ne peuvent pas vous être utiles. Tous plongent dans différents aspects de l'univers et fournissent de nouvelles technologies, des monstres inédits et des options de création et d'amélioration de personnages. Vous pouvez les utiliser pour enrichir vos parties et vous baser sur les aventures de la méta-intrigue pour développer vos propres scénarios.

Bien que nous n'ayons nullement l'intention de vous dire comment mener vos parties, nous nous arrêterons parfois sur l'évolution de la méta-intrigue et les développements scénaristiques qui en découlent.

Au final, c'est votre expérience de jeu. Utilisez et modifiez ce que vous voulez, et ignorez tout simplement le reste.

Framewerk est le système de jeu narratif employé dans *CthulhuTech*. Chaque jeu narratif a un système de règles, qui pourrait se résumer à un tas de chiffres calculés pour équilibrer les choses et simuler les hasards de l'aventure dans votre histoire ; c'est une abstraction du réel. *Framewerk* est un système de jeu par addition, c'est-à-dire que les plus grands nombres sont presque toujours les meilleurs. Pour représenter le hasard, ce système utilise des dés à dix faces (désignés simplement en tant que « dés » dans le texte), que vous trouverez dans toutes les boutiques spécialisées. Surtout, *Framewerk* tente de rendre les choses simples tout en conservant leur intérêt. Vous préférez peut-être les jeux qui simulent la réalité avec davantage de précision, mais nous avons choisi de favoriser l'histoire et le cours dramatique des événements. *Framewerk* est très cinématique dans son approche.

Enfin, une dernière chose avant de commencer : les règles du système *Framewerk* devraient être prises comme des lignes directrices. Si quelque chose ne vous plaît pas, changez-le et faites-en ce que vous voulez, tant que cela vous convient.

À présent, penchons-nous sur le fonctionnement du système.

Tests

Dans la vie de tous les jours, on peut faire beaucoup de choses sans même y penser : marcher, préparer du café, surfer sur internet ou encore bavarder. Mais dans le monde d'aventures et d'intrigues de *CthulhuTech* vous allez pousser les capacités de votre personnage dans leurs derniers retranchements. Quand cela devient important pour le déroulement de l'histoire de savoir si un protagoniste échoue ou réussit dans ce qu'il entreprend, un test s'impose. Faire un test signifie mettre à l'épreuve les capacités innées d'un personnage, en impliquant le facteur chance face à la difficulté de la tâche. Vous pourrez tout aussi bien échouer que réussir avec éclat. Voyons comment procéder.

Degrés et difficultés

Avant toute chose, vous devez comprendre l'échelle des degrés et des difficultés. Cette table simule la complexité ou la difficulté d'une tâche. Tout simplement. Lorsque vous essayez quelque chose, le narrateur vous en donne le degré et y assigne une difficulté. Pour réussir le test, il s'agit simplement de dépasser cette difficulté… mais ne nous emballons pas.

Vous constaterez que chaque degré correspond à une gamme de difficultés. En fait, le degré est avant tout un ordre de grandeur, alors que la difficulté précise davantage le test. Par exemple, pour deux tests de degré Facile, l'un pourrait être plus facile que l'autre. Néanmoins la plupart du temps, le narrateur utilisera les difficultés standards. Ces valeurs constituent un bon compromis qui permet de ne pas faire traîner l'histoire avec des tests impossibles, tout en gardant un certain challenge pour ne pas réussir à tous les coups.

Degrés et difficultés

Degré	Difficulté	Standard
Facile	7–9	8
Moyen	10–14	12
Ardu	15–19	16
Difficile	20–25	22
Très difficile	26–31	28
Légendaire	32+	34

Faire des tests

Comme nous venons de l'expliquer, il faut faire un test lorsqu'il devient crucial de savoir si un protagoniste réussit ou non ce qu'il entreprend. Maintenant que vous connaissez le principe des degrés et difficultés, voyons voir comment se déroule un test. Cela se décompose en quatre étapes :

1. Déterminer la base et les dés
2. Déterminer le degré et la difficulté
3. Lancer et lire les dés
4. Déterminer si le test est une réussite ou un échec.

Détaillons à présent chaque étape.

1. Déterminer la base et les dés

Chaque personnage a des compétences, qui représentent ce qu'il a étudié ou ce pour quoi il s'est entraîné. Lorsque vous effectuerez un test, votre narrateur vous dira quelle compétence utiliser. Par exemple, si votre protagoniste est à la recherche d'informations, sa compétence Recherche sera la plus appropriée. S'il tente de se souvenir d'une réaction chimique, il faudra utiliser la compétence Science : Physique. Pour la plupart des choses que vous souhaiterez faire, une compétence est associée de manière évidente. Dans ce *Kit d'initiation*, les compétences sont expliquées dans la description des personnages.

Exemples de degrés et difficultés

Test	Compétence	Degré	Difficulté
Réparer une motrice-D	Arcanotechnicien	Très difficile	28
Pirater un ordinateur domestique	Informatique	Moyen	12
Se souvenir de mouvements de combat	Histoire	Ardu	16
Traduire une langue oubliée	Linguistique	Légendaire	34
Soigner une petite coupure	Médecine	Facile	8
Mentir à votre supérieur	Embrouille	Moyen	12
Remarquer une petite tache de sang	Observation	Difficile	22
Se rappeler du sceau de Yog-Sothoth	Occultisme	Moyen	12
Rechercher les pratiques anciennes d'un culte	Recherche	Ardu	16
Se comporter convenablement dans un conseil d'administration	Savoir-faire	Ardu	16
S'introduire dans une pièce sombre	Furtivité	Facile	8
Faire face à une engeance sans trembler	Prouesse de Ténacité	Difficile	22

Il s'agit ensuite de déterminer la base, qui est le potentiel brut qu'utilise le personnage pour son test. Chaque protagoniste dispose de six attributs, qui mesurent des caractéristiques telles que la Force, l'Intellect ou l'Agilité. Votre « base » est égale à votre caractéristique associée à la compétence utilisée. Par exemple, pour un test de Recherche, la base sera égale à l'attribut Perception de votre personnage. Si vous utilisez la compétence Science : Physique, la base sera égale à son attribut Intellect.
Il vous faut à présent déterminer les dés, qui représentent le côté aléatoire du test. Lors d'un test, un protagoniste dispose d'un nombre de dés égal à son niveau d'expertise dans la compétence utilisée. Par exemple, un chercheur expert (niveau 4 d'expertise) pourra lancer 4 dés. Un savant novice quant à lui (niveau 2 d'expertise) ne pourra lancer que 2 dés. Les niveaux d'expertise sont détaillés à votre désavantage dans la section dédiée aux protagonistes.

Résumé de l'étape 1 du test

- **Déterminer quelle compétence s'applique au test.**
- **Déterminer la base, égale à l'attribut associé à la compétence.**
- **Déterminer le nombre de dés, égal au niveau d'expertise, et y ajouter les éventuels dés bonus de spécialisation.**

2. Déterminer le degré et la difficulté

Vous avez déjà vu ce que sont les degrés et les difficultés, voyons à présent comment les utiliser. Le narrateur vous fera savoir le degré et la difficulté qu'il aura déterminés pour le test. La difficulté, le plus souvent standard, est le nombre que vous devez égaler ou dépasser pour réussir le test, en additionnant votre base et votre jet de dé.

Résumé de l'étape 2

- **Le narrateur détermine le degré et la difficulté du test.**
- **La difficulté est le nombre à égaler ou dépasser pour réussir le test.**

3. Lancer et lire les dés

Nous en arrivons au cœur du système. Prenez le nombre de dés déterminé à l'étape 1 et lancez-les tous. L'objectif est d'obtenir de hauts résultats, puisqu'il faut dépasser la difficulté.

C'est ici que les choses deviennent intéressantes. Vous avez trois possibilités pour obtenir un résultat élevé :

- Vous pouvez prendre le jet le plus haut. Par exemple, si vous avez obtenu un 7, un 4 et un 3, vous prendrez le 7.
- Vous pouvez prendre le plus grand ensemble de multiples et les additionner. Par exemple, si vous avez obtenu un 6 et deux 4, vous pouvez prendre les deux 4 et les additionnez pour obtenir un 8, plutôt que de prendre le 6.
- Enfin, si vous lancez 3 dés ou plus, vous pouvez prendre la plus grande suite et additionner ses résultats. Une suite est un ensemble de trois dés ou plus dont les résultats se suivent. Par exemple, si vous avez obtenu 9, 4, 5 et 6, vous pouvez additionner ces trois derniers résultats pour obtenir un 15 plutôt qu'un 9.

Comme vous pouvez le voir, c'est un peu comme au poker. Vous devez encore savoir une chose : méfiez-vous des 1 ! Ils peuvent faire tourner les choses contre vous, mais nous en reparlerons.

Résumé de l'étape 3

- **Lancez les dés déterminés à l'étape 1. Le but est d'obtenir de hauts résultats.**
- **Vous pouvez choisir le résultat le plus haut.**
- **Vous pouvez choisir le plus grand ensemble de multiples et les additionner.**
- **Si vous lancez trois dés ou plus, vous pouvez choisir la plus grande suite et additionner les résultats.**
- **Attention aux 1, qui peuvent vous attirer des ennuis.**

4. Déterminer l'échec ou la réussite

Le moment de vérité est arrivé. Pour commencer, ajouter le résultat de votre jet de dé à votre base : vous obtenez votre résultat de test. Comparez ensuite ce résultat à la difficulté. Si vous atteignez un résultat égal ou supérieur, votre test est réussi ! Ce que votre personnage essayait de faire a été couronné de succès.

Inversement, si votre résultat de test est inférieur à la difficulté, votre protagoniste a échoué. Il n'arrive rien de particulier, l'action tentée n'est simplement pas menée à bien.

Pour faire simple, tout le jeu tourne de cette manière. Bien sûr, certaines situations sont plus complexes, c'est ce que nous allons voir par la suite. Pour jouer, vous n'avez à retenir que cette méthode pour effectuer des tests. Le reste ne servira qu'en temps voulu.

Résumé de l'étape 4

- **Ajoutez le résultat de votre jet de dé à votre base. Le total est le résultat du test.**
- **Comparez le résultat du test à la difficulté.**
- **Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté, votre personnage réussit.**
- **Si le résultat est inférieur à la difficulté, votre personnage échoue.**

Modificateurs de tests

Les tests peuvent être modifiés de plusieurs façons, dont voici une liste. N'oubliez pas que la plupart de ces modificateurs n'interviendront que de temps en temps, ce n'est donc pas la peine de les apprendre par cœur. Continuez votre lecture et parcourez rapidement ces modificateurs, en portant une attention particulière aux réussites et échecs critiques. Pensez à vous référer à cette section lorsque vous en aurez besoin. Il existe une liste plus complète dans le livre de base de *CthulhuTech*.

Réussite critique

Si vous avez bien suivi la méthode pour effectuer des tests, vous avez sans doute constaté qu'il était possible d'obtenir des résultats très élevés, surtout si vous tirez une suite. Ça tombe à pic : tous ces points supplémentaires obtenus par des jets chanceux ont leur utilité. Si vous dépassez la diffi-

culté du test de 10 ou plus, vous avez réussi de manière spectaculaire. Nous appelons ceci une réussite critique, et votre réussite vous apportera des avantages supplémentaires.

Par exemple, vous obtenez une réussite critique en tentant de reconstituer l'histoire d'un culte. Cela peut représenter une découverte majeure de votre protagoniste, comme un texte perdu dans les recoins d'une bibliothèque, recélant des informations secrètes et convoitées. De même, si vous obtenez une réussite critique en réparant le mecha de classe Broadsword de votre personnage, le travail prend deux fois moins de temps que ce qui était prévu. Les résultats sont au minimum deux fois meilleurs que ceux auxquels vous vous attendiez.

Échec critique

À l'inverse, les choses peuvent mal tourner. Vous vous rappelez de notre avertissement concernant les 1 sur les dés ? C'est parce que ces 1 déterminent si votre test échoue lamentablement, autrement dit, s'il s'agit d'un échec critique. Si la moitié des dés d'un test (arrondissez au supérieur) sont des 1, c'est un échec critique. Par exemple, vous lancez 3 dés. Si vous obtenez deux 1, votre protagoniste subit un échec critique. Sur un jet d'un seul dé, un 1 est également un échec critique. Si vous obtenez un tel résultat, c'est que quelque chose s'est vraiment mal passé.

Par exemple, vous obtenez un échec critique lors de vos recherches sur l'histoire d'un culte. Votre personnage pourrait tomber sur de mauvaises informations, et perdre son temps à fouiller dans la mauvaise direction. Un échec critique dans la réparation d'un mecha signifie que votre personnage non seulement n'a pas réussi à réparer le robot, mais qu'il n'a fait qu'empirer les choses, et la réparation prendra deux fois plus de temps que prévu. Les résultats sont au moins deux fois pires que ce que vous imaginiez.

Tests inexpérimentés

Votre personnage devra parfois faire des tests pour des compétences qu'il n'a pas. Si le narrateur déclare que ce personnage n'a pas de compétence complémentaire, vous devrez alors faire confiance à son intuition et à la chance. Effectuez le test en lançant un seul dé et en divisant le résultat par deux (arrondissez au supérieur). Votre personnage n'accomplira pas de prouesses de cette manière, et il aurait de la chance de pouvoir réussir même la tâche la plus simple.

Certaines compétences sont dites « professionnelles » et sont mentionnées comme telles dans le livre de base de *CthulhuTech*. Les compétences professionnelles sont celles qui demandent beaucoup de connaissances spécifiques et d'entraînement pour pouvoir être mises en application. Vous ne pouvez pas essayer d'utiliser les compétences professionnelles que votre protagoniste ne possède pas.

Prouesses

Un protagoniste pourra être amené à faire des tests pour lesquels aucune compétence ne correspond. Quelle compétence utiliser pour enfoncer une porte ? C'est quelque chose qui ne dépend que de votre force brute. Ou encore, comment savoir si vous tombez lorsque vous trébuchez ? Votre agilité naturelle doit suffire à le déterminer.
Si vous devez effectuer un test qui dépend d'un attribut et non d'une compétence, votre protagoniste utilisera ce que l'on appelle ses niveaux de prouesse. Les prouesses sont utilisées par les règles pour déterminer les compétences naturelles de votre personnage. Chaque protagoniste a un niveau de prouesse pour chacun de ses attributs. Les tests s'effectuent de manière normale.

Et qu'en est-il lorsque les prouesses peuvent recouper le champ d'action des compétences ? Les prouesses ne sont à utiliser qu'en dernier ressort, lorsqu'aucune compétence ne correspond à un test donné. Dans tous les cas où un test implique une compétence, les règles normales s'appliquent (compétences acquises, complémentaires ou tests inexpérimentés). Les niveaux de prouesse représentent un potentiel qui ne remplace en aucun cas les connaissances spécifiques et l'entraînement requis pour des compétences. Enfin, les prouesses ne peuvent pas être utilisées comme compétences complémentaires.

Oppositions

Lorsque l'action d'un protagoniste se définit par rapport à un autre personnage plutôt que par rapport à la difficulté d'un test, on parle d'une opposition. Par exemple, un garde surveille un bâtiment dans lequel votre protagoniste tente de s'introduire. Ici, le protagoniste n'essaie pas seulement de rentrer, il doit faire attention à ne pas être vu par un observateur actif.

Pour résoudre une opposition, chaque personnage engagé dans celle-ci doit effectuer le test approprié. Le résultat le plus haut l'emporte. Dans notre exemple, vous faites un test de Furtivité pour votre protagoniste, et le garde effectue un test d'Observation. Si votre jet est supérieur, votre protagoniste remporte l'opposition et peut passer sans être vu. Dans le cas contraire (égalité ou test inférieur à celui du garde), le protagoniste est repéré dans sa tentative d'infiltration.

Modificateurs d'opposition

Certaines conditions peuvent favoriser un côté ou l'autre lors d'une opposition. En reprenant l'exemple précédent, une pluie torrentielle aiderait le protagoniste à s'introduire dans le bâtiment aux dépens de la surveillance. De son côté, le garde pourrait très bien avoir des lunettes de vision nocturne, rendant l'objectif plus difficile.

Les modificateurs d'opposition ne font que donner un bonus aux personnages qui en bénéficient, ils n'infligent pas de malus. Le narrateur vous informera si une opposition est affectée par un modificateur. Suivez ces quelques indications pour déterminer les modificateurs d'opposition :

Modificateurs d'opposition

AVANTAGE	MODIFICATEUR D'OPPOSITION
Léger	+1
Sérieux	+2
Considérable	+4
Outrageant	+8

Points dramaturgiques

Les protagonistes sont les héros de l'histoire. Ils sont d'une trempe supérieure à la normale, sont censés accomplir de grandes prouesses et se tirer des situations les plus dangereuses. Pour représenter ceci, les protagonistes disposent de points dramaturgiques.

Ces points dramaturgiques servent à manipuler les dés des personnages ; n'importe quels dés. En utilisant un point dramaturgique, vous pouvez lancer un dé supplémentaire pour un test, conférer un dé supplémentaire pour un test à l'un de vos alliés ou encore priver un adversaire d'un de ses dés. Vous pouvez ainsi gagner des dés supplémentaires pour le test d'un protagoniste (sans cependant pouvoir dépasser la limite maximale de dix dés), ou enlever à l'ennemi tous ses dés pour qu'il n'utilise plus que sa base !

Si vous utilisez des points dramaturgiques pour augmenter votre nombre de dés, vous pouvez décider librement de les utiliser avant ou après le jet. Même après avoir vu le résultat vous pouvez dépenser des points dramaturgiques jusqu'à ce que vous soyez satisfait (ou que vous n'ayez plus de points). Toutefois, si vous souhaitez utiliser des points dramaturgiques pour réduire le nombre de dés d'un adversaire, vous devez en avertir le narrateur avant que celui-ci n'effectue son jet.

Vous pouvez même utiliser des points dramaturgiques lorsque vous êtes amenés à faire des tests pour des compétences que votre protagoniste ne possède pas. Le premier point dramaturgique dépensé vous permet de changer le « demi-dé » du test inexpérimenté en un « dé complet » ; chaque point dramaturgique utilisé en plus vous confère un dé supplémentaire. Ainsi, vous pouvez même essayer d'utiliser des compétences professionnelles, ce qui vous serait impossible en temps normal.

Ce que les points dramaturgiques ne font pas

Les points dramaturgiques ne peuvent être utilisés que pour modifier les jets de dés des tests. Ils ne peuvent en aucun cas modifier les autres jets de dés comme l'initiative, les jets d'Armure ou les dégâts.

Protagonistes

Si vous avez décidé de ne pas être le narrateur, c'est que vous allez être l'un des protagonistes. Contrairement aux figurants et aux antagonistes, vous allez vous retrouver propulsé sur le devant de la scène : vous êtes au centre de l'histoire. Si l'on était dans un film ou une série télévisée, votre protagoniste serait l'un des héros et non un obscur citoyen, membre de la masse aveugle étouffant sous la pression d'un patron acariâtre le jour pour se retrouver scotchée aux informations le soir. Non, il ferait les informations. Même s'ils peuvent avoir les origines les plus humbles, les protagonistes ont le potentiel de devenir quelque chose d'incroyable. Ils sont les stars de ce jeu.

Si vous choisissez de vous procurer le livre de base de *CthulhuTech*, vous créerez vos protagonistes en partant de zéro. Ce *Kit d'initiation* inclut quatre protagonistes clé en main et tout ce que vous avez besoin de savoir sur eux. Cette section présente les différents éléments constituant un personnage, ainsi que quelques options (parmi toutes celles existantes) vous permettant de les créer vous-même.

Un personnage regroupe les différents aspects d'une personne, distillés dans divers champs quantifiables. Pour faire court, on fragmente une personne en plusieurs pièces en leur assignant des valeurs pour les « mesurer ». Les deux domaines important dans la composition des personnages de *CthulhuTech* sont les attributs, qui mesurent les capacités innées d'une personne, et les compétences, qui représentent l'éducation, l'entraînement ainsi que ce qu'on apprend durant son existence.

Les protagonistes de *CthulhuTech* appartiennent souvent au Nouveau Gouvernement Planétaire, combattant afin de sauver le monde des horreurs qui lui font face. Ils peuvent appartenir à l'une des deux races (humain et nazzadi) et avoir l'une des nombreuses professions.

La race

Les humains ne sont plus la seule espèce douée de raison sur Terre. Après la Première Guerre Arcanotechnologique, le Nouveau Gouvernement Planétaire accueillit les nazzadi en son sein. Dans *CthulhuTech*, vous pouvez incarner un humain ou un nazzadi (les races des protagonistes clé en main de ce *Kit d'initiation* sont déjà prédéterminées).

Ancienne espèce terrestre dominante, les *Humains* sont plus ou moins identiques à ceux de notre monde réel. Leur univers s'est grandement élargi depuis les événements de la Guerre des éons et les gens ne vivent plus avec les mêmes préjugés et attitudes mesquines que par le passé.

Les *Nazzadi* sont des créations biogénétiques des migos, envoyées à l'origine pour détruire l'humanité durant la Première Guerre arcanotechnologique. En découvrant la vérité à propos de leur création, ils se sont rebellés contre leurs maîtres secrets. Ce sont des créatures appartenant à la nuit, mais ils sont semblables aux humains sur bien des aspects. Leur culture est proche de la nôtre, mais ils se battent pour se créer une identité raciale propre.

La profession

Bien que les règles de *CthulhuTech* vous permettent de créer virtuellement n'importe quel type de personnage, ces derniers peuvent appartenir à l'une de ces professions.

Que ce soit contre ceux qui explorent les plus sombres arcanes de la magie et relâchent des horreurs sur le monde, ou encore contre ceux qui conduiraient des âmes innocentes à adorer des êtres aussi anciens que terribles, les *Agents fédéraux* veillent et gardent les citoyens du NGP des menaces qui pèsent sur eux, y compris dans leur propre voisinage.

Mi-scientifiques, mi-sorciers, les *Arcanotechniciens* comprennent les principes fondamentaux à la base des motrices-D et de la technologie mecha. C'est un métier dangereux (assorti d'une belle compensation salariale) car l'arcanotechnologie fait partie de ces choses que « l'homme ne devrait pas connaître ».

Avec l'avènement de l'arcanotechnologie et des Guerres arcanotechnologiques, un nouveau genre d'érudit est apparu : l'*Érudit occulte*. Occulte est le terme généralement employé pour désigner les forces mystiques qui ravagent la Terre, et les érudits occultes sont ceux qui risquent leur santé mentale en plongeant dans les anciens secrets qui les entourent. Souvent, leurs objectifs les amènent à pratiquer la sorcellerie.

Il y a ceux qui vivent en arpentant les ombres que d'autres ne souhaitent pas explorer. Les *Investigateurs en arcanes* sont les âmes courageuses qui vivent dans le monde occulte, recherchant tout ce

pour quoi quelqu'un est prêt à payer (et plus particulièrement ce qui a été perdu dans les ténèbres).

Ceux qui sont nés avec des capacités intuitives leur permettant de manipuler les puissances cosmiques sont connus sous le nom de *Parapsy*. Bien qu'ils soient capables de véritables prouesses, la population se méfie d'eux. Ils doivent également s'enregistrer auprès du gouvernement et sont surveillés de près. D'un autre côté, nombreux sont ceux qui recherchent leurs talents et ils trouvent des positions intéressantes et bien rémunérées dans l'armée, les forces de l'ordre et le milieu corporatiste.

Considérés comme l'élite des pilotes du Nouveau Gouvernement Planétaire, les *Pilotes d'engel* « communient » avec les étranges et mystérieux engels. Leur vie quotidienne est particulièrement stressante car ils sont très souvent engagés en première ligne et voient plus de batailles que n'importe quel autre corps du NGP.

Les *Pilotes de mecha* sont la principale force du Nouveau Gouvernement Planétaire : des soldats dans des machines de guerre mécaniques grandes comme des immeubles. Ils sont partout où le NGP a besoin d'eux ; ils protègent les bases et installations militaires ou civiles, effectuent des raids en territoire ennemi ou se battent sur la ligne de front.

Le Cirque des Monstres, c'est ainsi qu'on les appelle parfois. Les *Services spéciaux*, c'est ainsi que les appelle le NGP. Figurant parmi les agences gouvernementales les plus secrètes, les services spéciaux se chargent des cas les plus étranges, dangereux et aliénants qui menacent la société (et ils les dissimulent afin que les citoyens puissent continuer à faire de beaux rêves).

Les *Soldats* sont ces guerriers qui combattent sans mecha. Ils sont l'infanterie qui charge courageusement à travers le champ de bataille, les policiers qui maintiennent l'ordre dans les villes du Nouveau Gouvernement Planétaire, et les forces spéciales qui rampent derrière les lignes ennemies.

Guerriers saints de la Société hermétique, les *Tagers* sont ceux qui ont subi le rituel de l'union sacrée. Ils ne font qu'un avec le symbiote de Ta'ge, une chose venue des profondeurs de l'espace et du temps qui fait d'eux des guerriers surnaturellement puissants.

Ce sont juste quelques exemples des possibilités de création de personnages offertes par la gamme *CthulhuTech*.

Les protagonistes inclus dans ce *Kit d'initiation* sont tous des Tagers.

Les attributs

Quand on décrit quelqu'un, quels sont les termes qui reviennent le plus souvent ? Il est intelligent ? Elle est mignonne ? Il est costaud ? C'est ce que sont les attributs : les capacités innées d'une personne. *CthulhuTech* a recours à six attributs pour évaluer un personnage.

Les attributs sont évalués sur une échelle de 1 à 10. Il s'agit d'une échelle lambda, comme toutes celles que nous utilisons dans la vraie vie lorsque nous voulons évaluer un critère : 1 représente un manque grave, 5 la moyenne et 10 un niveau fabuleux. Il est possible, à *CthulhuTech*, de dépasser 10, mais de telles personnes ne sont pas seulement hors norme, ce sont des parangons.

Les six attributs sont : Agilité, Force, Intellect, Perception, Présence et Ténacité.

L'*Agilité* mesure la coordination physique, la dextérité, la grâce et la finesse : autrement dit, la capacité du personnage à contrôler et mouvoir son corps. L'Agilité est utilisée pour toutes les capacités qui réclament une parfaite maîtrise physique, pour le combat rapproché et l'esquive.

La *Force* mesure la puissance physique : autrement dit à quel point le personnage peut littéralement plier le monde autour de lui. La Force est utilisée pour porter des objets lourds, retenir les gens, et finalement tout ce qui requiert de la puissance brute. Elle

affecte également les dégâts infligés par un personnage en combat rapproché.

L'*Intellect* mesure l'intelligence, l'éducation et les capacités cognitives : autrement dit, la façon dont le cerveau traite l'information et la récupère en mémoire. L'Intellect est utilisé pour toutes les compétences apprises, ce qui inclut presque tous les domaines scientifiques et techniques.

La *Perception* mesure la vigilance et l'acuité sensorielle : autrement dit, la façon dont le cerveau reçoit les informations. La Perception est utilisée pour toutes les compétences qui réclament de l'attention ou de l'habileté au tir.

La *Présence* mesure le charme, la beauté, la force de caractère et les capacités sociales : autrement dit, la façon dont la proximité du personnage affecte les autres. Un fort score de Présence ne signifie pas forcément que le personnage est magnifique ; il pourrait être exotique, frappant, magnétique ou d'un port particulier. La Présence est utilisée pour toutes les compétences qui impliquent d'influencer une autre personne.

La *Ténacité* mesure l'endurance, la résistance et la volonté : autrement dit, jusqu'à quel point le corps et l'esprit du personnage peuvent tenir avant de s'effondrer. La Ténacité est utilisée pour toutes les compétences physiquement éprouvantes ainsi que pour pratiquer la magie.

Les compétences et traits particuliers

Là où les attributs mesurent les capacités brutes d'un personnage, les compétences représentent son entraînement et son éducation. Chaque compétence est un corps de connaissances ou un entraînement physique particulier que le personnage maîtrise. Tous les protagonistes commencent le jeu avec un certain nombre de compétences à différents niveaux d'expertise.

Comme vous pouvez le constater, les différents niveaux d'expertise correspondent à un certain nombre de dés. Il s'agit du nombre de dés qu'un personnage doté de ce niveau d'expertise doit lancer pour les tests.

L'expertise

NIVEAU D'EXPERTISE (DÉS)

- **Les personnages inexpérimentés ne comprennent pas la compétence (0 dé)**
- **Les étudiants ont une compréhension rudimentaire de la compétence (1 dé)**
- **Les novices ont une compréhension basique de la compétence (2 dés)**
- **Les adeptes ont une compréhension approfondie de la compétence (3 dés)**
- **Les experts ont une compréhension poussée de la compétence (4 dés)**
- **Les maîtres ont une compréhension presque totale de la compétence (5 dés)**

Les prouesses

Pour simuler la maîtrise qu'a un personnage de ses capacités naturelles, chaque attribut se voit associer un niveau de prouesse. Ce niveau de prouesse est utilisé lors des tests où c'est la capacité naturelle qui est mise à l'épreuve plutôt qu'une réaction apprise.

Les spécialisations

Les compétences utilisées dans *CthulhuTech* sont très générales, c'est pourquoi les personnages peuvent se spécialiser dans des domaines spécifiques d'une compétence ; ils deviennent ainsi particulièrement connaisseurs en ce domaine. Par exemple, un Érudit occulte peut se spécialiser dans les textes anciens à partir de sa compétence d'Occultisme. Le premier niveau de spécialisation est appelé « axé ». Au niveau axé, le personnage gagne 1 dé supplémentaire pour les tests impliquant son domaine de spécialisation. Le second niveau est appelé « spécialisé » et donne au personnage 2 dés supplémentaires. Il existe de nombreuses spécialisations pour chaque compétence et les personnages peuvent en apprendre plusieurs sans restriction.

Les traits particuliers

Les traits particuliers sont autant positifs que négatifs et affectent la vie d'un personnage sans pour autant être représentés par les attributs et compétences. Il y a deux types de traits particuliers : les avantages et les désavantages.

Les traits particuliers des protagonistes de ce *Kit d'initiation* sont expliqués dans leur description.

Les attributs secondaires

Les attributs secondaires dérivent pour la plupart des attributs normaux. Ils sont au nombre de six, et aident à définir un peu mieux les parties utiles de votre personnage, comme la vitesse de réaction ou les capacités magiques, entre autres.

Actions

Les actions sont une combinaison de réaction, de vitesse et de capacité à faire plusieurs choses à la fois. En temps normal, les personnages peuvent effectuer une action gratuite et une action normale tous les tours. Les actions gratuites demandent peu d'efforts, comme par exemple parler ou faire quelques pas, tandis que les actions normales demandent de réels efforts.

Cependant, les individus plus doués peuvent être capables de réaliser davantage d'actions normales dans le même intervalle de temps. Un personnage doté de seulement deux bras ne pourra pas faire plus de 3 actions par tour.

Mouvement

Il peut être utile de savoir à quelle vitesse votre personnage peut se mouvoir. La première information représente la vitesse de course du personnage en kilomètres par heure (km/h) tandis que la seconde représente ses vitesses de course et de prudence en mètres par tour (mpt). La vitesse de course s'applique lorsque le personnage pousse ses jambes à leur maximum et ne fait rien d'autre que courir ; la vitesse de prudence est en général celle utilisée dans les scènes les plus intenses.

Orgone

Tout le monde est capable d'utiliser la magie, bien que la plupart des gens l'ignorent. La magie n'est pas composée seulement de sortilèges et de rituels, elle s'appuie également sur la volonté du magicien et sur sa compréhension du monde. Le docteur Wilhem Reich fut le premier à découvrir l'Orgone, bien avant que la sorcellerie ne soit acceptée ; il croyait que cette nouvelle énergie était la cause de nombreux phénomènes « en total désaccord avec la théorie des énergies électromagnétiques ». L'Orgone représente la réserve d'énergie cosmique d'un personnage.

Réflexes

Les Réflexes mesurent le temps de réaction d'un personnage, c'est-à-dire la vitesse à laquelle il réagit en situation de stress. Plus important, les Réflexes sont utilisés pour déterminer le moment où un personnage agit durant un combat.

Vitalité

Les personnages de *CthulhuTech* vivent dans un monde dangereux, où ils ont de fortes chances d'être blessés un jour ou l'autre. La Vitalité mesure le niveau global de santé et de bien-être d'un personnage. Tous les personnages ont six niveaux de Blessures, de Indemne à Mourant (cf. page 19). Chaque niveau est égal à la Vitalité du personnage, ce qui signifie également qu'il peut encaisser 5 fois sa Vitalité en points de dégâts avant de mourir.

Lorsque les personnages encaissent des dégâts, ils sont affectés par leurs blessures. Ceux qui ne souffrent que d'Égratignures peuvent agir normalement, mais ceux souffrant de Blessures graves vont avoir des difficultés à faire autre chose que ramper et gémir de douleur. Ainsi, les personnages sont souvent mis hors d'état avant d'être Mourant.

Les points dramaturgiques

Les points dramaturgiques font partie de ces choses qui font des protagonistes des héros. Ils représentent les événements chanceux et les coïncidences heureuses qui entourent les personnages centraux, comme si le destin se penchait un peu sur eux. Trouvailles miraculeuses, tromper la mort, réaliser l'impensable, autant de cas où les points dramaturgiques entrent en action. Techniquement, chaque point équivaut à 1 dé et, selon la situation, vous pouvez utiliser les points dramaturgiques pour ajouter 1 dé à une action ou pour enlever 1 dé à l'action d'un ennemi.

Les points dramaturgiques sont dépensés lors de leur utilisation : lorsque vous en utilisez un, il est perdu (mais reviendra à la fin de la partie).

Les conflits occupent une place importante dans la narration. Sans eux, votre histoire risque de se résumer à regarder les mouches voler. Il existe plusieurs sortes de conflits. Les protagonistes peuvent être confrontés à d'autres créatures vivantes, ou même à un environnement hostile. Vous avez appris comment faire des tests classiques, ce qui est utile dans la plupart des circonstances. Cependant, il est possible que vous désiriez blesser ou même tuer un adversaire et c'est tout le propos de cette section.

Les bases du combat

Les bases du combat se décomposent en six étapes, qui demeurent les mêmes que votre personnage tente d'abattre une cible à distance ou qu'il essaye d'en découdre au contact. Tout est contenu dans un même tour de combat. Bien sûr, certains éléments peuvent modifier ces étapes, mais nous nous y attarderons plus loin. Voyons avant tout comment cela se déroule.

Le tour de combat

Un tour de combat représente 5 secondes décisives d'action dramatique. Durant ce tour, chaque camp peut agir selon une sorte d'ordre séquentiel. Les six étapes suivantes sont répétées pour chacun des combattants, qu'ils soient humains ou non.

1. Déterminer l'initiative

Personnages et créatures ont tous une valeur de Réflexes qui représente la vitesse de réaction d'un personnage, et permet de déterminer l'ordre des actions dans un tour de combat. Cet ordre est appelé l'initiative. L'initiative est calculée au début de chaque tour de combat. Pour déterminer l'initiative de votre personnage pour un tour, lancez 1 dé et ajoutez son résultat à sa valeur de Réflexes. Le combattant ayant obtenu la plus haute valeur d'initiative agit en premier dans le tour, puis chacun des participants agit, par ordre décroissant d'initiative. Les combattants ayant obtenu la même initiative agissent simultanément.

2. Déclarer le nombre d'actions

De nombreux personnages peuvent entreprendre plus d'une action par tour s'ils le souhaitent. Même si pour le moment personne n'a à dévoiler ce qu'il souhaite faire, les personnages capables et désireux d'effectuer deux ou trois actions doivent déclarer combien d'actions ils souhaitent réaliser durant ce tour. Un combattant qui choisit d'effectuer deux actions subira un malus aux tests de –2 pour chacune de ses actions dans le tour ; un combattant choisissant de faire trois actions subira quant à lui un malus aux tests de –4. Les personnages choisissant d'entreprendre une unique action peuvent agir sans malus.

3. Résoudre les oppositions de combat

Si vous décidez que votre protagoniste attaque un adversaire, vous devez effectuer une opposition de combat avec la cible. La compétence de défense que peut utiliser votre adversaire dépend de la compétence qu'utilise le protagoniste pour attaquer. Si un type d'attaque correspond à plusieurs compétences de défense, le défenseur est libre de choisir celle pour laquelle il a le plus haut niveau d'expertise.

Compétences défensives

Attaque	Défense
Corps à corps	Corps à corps, Esquive ou Mêlée
Mêlée	Esquive* ou Mêlée
Tous les autres	Esquive

**Corps à corps peut être utilisé comme défense contre une attaque de Mêlée si le défenseur a des armes naturelles.*

Une fois que les compétences à utiliser ont été déterminées, votre cible et vous-même effectuez les tests adéquats. Si le résultat de votre test est supérieur à celui de votre adversaire, vous l'avez touché, et vous pouvez passer au calcul des dommages. Si votre résultat est égal ou inférieur à celui de votre adversaire, votre attaque a échoué. Tous les protagonistes peuvent se défendre sans malus contre un nombre illimité d'attaques par tour. La seule exception à cette règle est l'attaque surprise, que nous verrons plus loin.

La portée est importante pour les armes de tir et armes de jet au combat. Chacune de ces armes est associée à trois portées : courte, moyenne et longue. La portée extrême n'est pas indiquée dans leurs caractéristiques, il s'agit du double de la portée longue d'une arme, et généralement l'arme n'est pas conçue pour être efficace à une telle distance. Quand vous tirez sur une cible, la portée modifie la difficulté du test de compétence, plus la cible est proche, plus elle est facile à toucher. Le tableau suivant vous présente les modificateurs liés à la portée, à ajouter ou retrancher lors de votre test d'attaque.

Modificateurs de portée

Portée	Modificateur de difficulté
Courte	+2
Moyenne	0
Longue	–2
Extrême	–6

4. Calculer les dégâts

Si vous avez remporté vos oppositions de combat, vous avez touché votre cible et votre attaque peut le blesser. Nous parlons alors de dégâts, qui diminuent la Vitalité (à la fois santé, force et volonté de vivre) de votre adversaire. Le nombre de dégâts que vous pouvez infliger en une attaque dépend de trois facteurs : la marge de réussite de votre opposition de combat, le type d'arme que vous utilisez, et votre valeur de Force si vous attaquez à mains nues, avec des armes de corps à corps ou avec des armes naturelles. Cela se décompose comme suit :

Réussite

Comparez le résultat de votre test d'attaque à celui du test de défense de votre adversaire. Pour chaque tranche de 5 points de différence, vous pouvez lancer 1 dé de dégâts. Le nombre minimum de dés que vous pouvez lancer sera toujours de 1. Vous pouvez aussi vous référer à la table suivante :

Marge de réussite et dégâts

Résultat supérieur de	Dégâts
1–5	1 dé
6–10	2 dés
11–15	3 dés
16–20	4 dés

Armes
Les armes infligent un certain nombre de dégâts supplémentaires. Par exemple, un CS-40 Defender (pistolet moyen) ajoute 1 dé de dégâts, alors qu'un katana d'acier ajoute 2 dés.

Force
Si votre attaque utilisait votre compétence de Corps à corps ou de Mêlée (autrement dit, que vous attaquiez à mains nues ou avec une arme de corps à corps), votre valeur de Force peut ou non affecter le nombre de dés de dégâts que vous pouvez lancer. Ce tableau montre les modificateurs de dégâts pour les différentes valeurs de Force. N'oubliez pas que vous pouvez toujours lancer au moins un dé de dégâts.

Modificateurs de Force

Force	Modificateur
1–3	–1 dé
4–7	aucun
8–9	+1 dé
10–11	+2 dés
12–13	+3 dés
14–15	+4 dés

Dégâts totaux
Pour calculer le total des dégâts que vous infligez, additionnez chacun des facteurs impliqués. Cela vous donne le nombre total de dés de dégâts pour votre attaque. Lancez ces dés et additionnez leurs résultats.

Par exemple, un personnage attaque un adversaire avec son couteau de combat en acier. Il réussit son opposition de combat et dépasse le jet de défense de l'adversaire de 6 points. Il obtient donc 2 dés de dégâts liés à sa marge de réussite. Le couteau a une valeur de dégâts de +0, il n'ajoute donc rien d'autre. Mais sa Force étant de 8, il obtient un autre dé de dégâts. Il peut au total lancer 3 dés pour calculer les dégâts de son attaque. Il obtient 9, 7 et 5, ce qui donne un total de 21 points de dégâts.

5. Appliquer les Blessures

Maintenant que vous avez calculé les dégâts infligés par votre attaque, il s'agit de les appliquer à la Vitalité et aux niveaux de Blessures de votre adversaire. Chaque personnage a six niveaux de Blessures, allant de « Indemne » jusqu'à « Mourant ». Cinq de ces six niveaux ont une valeur en points égale à la Vitalité du personnage (Indemne ne s'applique que si votre personnage n'a encore subi aucuns dégâts). Par exemple, si votre protagoniste a une Vitalité de 10, il faudrait lui infliger 50 points de dégâts pour le tuer, mais il passerait avant par différents niveaux de souffrance. Appliquez d'abord les dégâts au niveau Indemne, ce qui fait immédiatement passer au niveau Égratignures. Lorsque vous avez épuisé la Vitalité d'un niveau de Blessures, continuez d'appliquer les dégâts au niveau de Blessures suivant, et ainsi de suite. Pour plus d'information, rendez-vous à la page 19.

Si l'on conserve notre exemple, notre protagoniste a infligé 21 points de dégâts. Son adversaire a une Vitalité moyenne de 10, ce qui signifie qu'il encaisse 10 points de dégâts par niveau de Blessures. Il est actuellement Indemne. Sur les 21 points de dégâts, les 10 premiers sont appliqués au niveau des Égratignures, les 10 suivants au niveau des Blessures légères et le dernier point au niveau des Blessures modérées. L'adversaire de notre protagoniste souffre désormais d'un malus aux tests de –3 pour ses actions, et voit sa valeur de mouvement réduite de moitié. C'était un joli coup.

Armure
La plupart des personnages ne se rendront pas volontairement au combat sans un minimum de protection. Une armure réduit les dégâts infligés sur un personnage par une attaque. Cette réduction dépend du type d'armure et du type d'attaque. Une armure dispose de deux niveaux de résistance : un niveau de résistance aux chocs, utilisé pour parer aux attaques physiques, et un niveau de résistance aux projectiles, qui protège contre toutes sortes d'armes à distance. Ces niveaux de résistance correspondent au nombre de dés pouvant être lancés pour réduire les dégâts de ces types d'attaque. Une fois les dégâts déterminés, lancez les dés d'armure, additionnez leurs résultats, et retranchez cette somme aux dégâts que vous deviez subir. Le reste des dégâts s'applique normalement à vos niveaux de Blessures.

Toujours avec notre exemple, considérons que l'adversaire portait une armure lourde hermétique Sentrytech Mk-V, qui a un niveau de résistance de 1 aux chocs et aux projectiles. La cible peut donc lancer un dé pour réduire les dégâts qu'elle devrait subir. L'adversaire lance son dé et obtient un 8. Il retranche ce 8 des 21 dégâts infligés, ce qui donne un total final de 13 points de dégâts. Au lieu de passer en Blessures modérées, il ne perd finalement que trois points dans son niveau de Blessures légères. Il ne subit dès lors pas les effets des Blessures modérées : son malus aux tests n'est que de –1, et il n'a pas de malus de mouvement.

6. Actions supplémentaires

Maintenant que vous avez terminé ce processus pour la première action de tous les personnages en jeu, répétez-le pour ceux qui entreprennent une deuxième action, s'il y en a. Recommencez par le personnage ayant la plus haute initiative et répétez toutes les étapes (sans relancer l'initiative, bien sûr). Quand ces actions sont terminées, recommencez pour les éventuelles troisièmes actions. N'oubliez pas d'appliquer les malus des actions multiples pour tous les tests.

Quand toutes les actions sont résolues, repartez à l'étape 1 et déterminez l'initiative pour ce nouveau tour. Continuez ainsi jusqu'à la fin (volontaire ou involontaire) du combat.

Compétences défensives

Dans *CthulhuTech*, les compétences défensives sont beaucoup de choses à la fois : modificateurs de combat, compétences et pure chance. La possibilité pour un personnage de se défendre contre un nombre illimité d'attaques est une simulation de tous ces facteurs. Ces compétences représentent également l'environnement. Plutôt que d'avoir à consulter des listes de modificateurs de combat pour chaque situation, vous avez simplement à effectuer des tests de compétences défensives. Donc rappelez-vous que, même si ça paraît cool, votre personnage n'esquive pas vraiment les balles avec sa compétence Esquive, il minimise juste les chances d'être touché en utilisant son environnement et la chance que les dieux daignent lui conférer aujourd'hui.

Situations particulières

Certaines situations de combat méritent une attention toute particulière. En voici quelques-unes :

Actions

Pendant un tour, un protagoniste peut entreprendre un certain nombre d'actions (généralement une, mais cela peut aller jusqu'à trois). Vous avez vu comment déterminer cela lors de la création de personnage. En temps normal, pendant un tour, un personnage peut réaliser une action gratuite et une action normale sans malus, et peut se défendre à volonté contre toute attaque.

Les actions gratuites sont simples et ne demandent que peu d'efforts. En voici quelques exemples :

· S'accroupir.
· Crier ou dire une phrase brève.
· Faire quelque pas.

Les actions normales sont celles qui requièrent de la concentration et parfois un minimum de compétence. Voici quelques exemples d'actions normales :

· Attaquer un ennemi.
· Se jeter au sol.
· Dégainer une arme.
· N'importe quel déplacement.
· Recharger une arme.

Actions multiples

Certains personnages peuvent réaliser plusieurs actions par tour, comme déterminé par la moyenne de leurs attributs Agilité et Perception. Les protagonistes dont cette moyenne est de 7 ou 8 peuvent entreprendre deux actions par tour, ceux dont la moyenne dépasse 8 peuvent en entreprendre trois. Quand vous choisissez d'effectuer plusieurs actions dans un seul tour, vous précipitez les choses. Vous privilégiez la vitesse au soin et à la qualité ; bref, vous subissez un malus pour vos actions. Si vous choisissez d'accomplir deux actions en un tour, ces deux actions subissent un malus aux tests de –2. Si vous choisissez d'en accomplir trois, les trois subissent un malus de –4.

Attaques d'opportunité

Vous pouvez réaliser une attaque d'opportunité lorsqu'un adversaire qui a une plus haute initiative se met en situation de cible idéale. Par exemple, votre protagoniste a sorti son pistolet et l'autre apparaît en plein dans votre champ de vision ; ou encore, l'ennemi vous fonce dessus pour engager le combat mais rien ne vous empêche de tirer désespérément sur lui avant qu'il ne vous atteigne. Si vous avez la possibilité d'effectuer une attaque d'opportunité, cela vous permet d'agir avec une initiative supérieure, avec un malus. Quel que soit le nombre d'actions déclarées pour ce tour, vous ne pouvez en réaliser qu'une seule, l'attaque d'opportunité, puisque vous changez vos plans à la dernière seconde. Si l'attaque correspond à ce qui aurait dû être votre deuxième action, votre protagoniste subit les malus habituels liés aux actions multiples et ne peut pas entreprendre d'autre action pour ce tour. Vous ne pouvez pas réaliser d'attaque d'opportunité à la place de votre troisième action. Les attaques d'opportunité sont résolues de façon normale, mais l'attaquant subit un malus de –2, qui passe à –4 s'il s'agit de sa deuxième action.

Échecs critiques

Il n'y a pas de réussites critiques lors des oppositions de combat, le nombre de dés de dégâts que vous pouvez lancer lors d'une attaque réussie donne déjà l'équivalent. Toutefois, il existe bien des échecs critiques. Si un personnage obtient un échec critique en défense, considérez que son jet de défense est égal à 0 pour ce qui est de calculer les dégâts liés au succès. Si un personnage obtient un échec critique en attaque, il perd ses deux prochaines actions ou un tour complet (prendre le plus grand).

Niveaux de Blessures

Tous les êtres vivants de *CthulhuTech* ont six niveaux de Blessures qui représentent leur force vitale, leur bien-être

général. Cinq de ces niveaux ont un nombre de points égal à la Vitalité de l'être (le niveau Indemne ne s'applique qu'à un être dans son état naturel n'ayant subi aucuns dégâts). Ces niveaux de Blessures, avec la Vitalité qui leur est associée, forment ce que l'on appelle le schéma de Blessures.

Voici l'exemple d'un protagoniste disposant d'une Vitalité moyenne de 10. Il dispose de 10 points de Vitalité dans chaque niveau de Blessures (excepté Indemne), et peut subir au total 50 points de dégâts avant de mourir. Cela nous donne la répartition suivante :

Exemple de niveaux de Blessures

Personne moyenne : Vitalité 10

NIVEAU DE BLESSURES	VITALITÉ
Indemne	0
Égratignures	1 à 10
Blessures légères	11 à 20
Blessures modérées	21 à 30
Blessures graves	31 à 40
Mourant	41 à 50
Mort	51+

De plus, chaque niveau de Blessures est associé à certains malus.

Indemne : à la différence des autres niveaux, Indemne n'est pas égal à la Vitalité du personnage. Un personnage n'est Indemne que s'il n'a subi aucuns dégâts : c'est son état naturel.

Égratignures : le personnage n'est qu'écorché, et ne souffre que de quelques bleus et coupures superficielles. Il ne subit aucun malus.

Blessures légères : Le personnage a l'air de sortir d'un combat et souffre de coupures profondes, d'entorses, etc. Il subit un malus aux tests de –1 pour toutes ses actions.

Blessures modérées : le personnage a l'air de s'être frotté à quelque chose d'un peu gros pour lui, et est couvert de contusions, coupures profondes, brûlures. Il peut aussi avoir quelques os cassés. Il subit un malus aux tests de –3 pour toutes ses actions, ne peut effectuer qu'un maximum de 2 actions par tour, et son mouvement maximal est réduit de moitié. Son armure et son taux de régénération, s'il en a, sont eux aussi divisés par deux (arrondir à l'inférieur) et peuvent dès lors être réduits à 0.

Blessures graves : le personnage a l'air d'avoir échappé de justesse à un grave accident de voiture. Il a plusieurs fractures sérieuses, perd beaucoup de sang, et autres joyeusetés. Il ne peut que ramper, subit un malus aux tests de –6 pour toutes ses actions, ne peut entreprendre qu'une action par tour. Il ne peut effectuer que les actions les plus simples. S'il dispose d'un taux de régénération, il est divisé par deux, et son armure est inutilisable.

Mourant : on dirait que le personnage pourrait mourir d'un instant à l'autre... et ce n'est pas qu'une impression. Il est inconscient et risque de sombrer dans le coma ou de mourir d'hémorragie. Il ne peut rien faire d'autre que rester là à saigner ou gémir un peu s'il reprend ses esprits. Un personnage sans régénération meurt dans l'heure si aucun soin n'est prodigué. S'il a un taux de régénération, celui-ci est divisé par quatre. L'armure a perdu toute efficacité.

Mort : le personnage a été tué. Respectez un moment de silence.

Rompre le combat

Une fois au corps à corps, vous ne pouvez pas vous en tirer si facilement. Vous êtes aux prises avec quelqu'un ou quelque chose qui n'a pas l'intention de vous laisser filer. Vous avez une chance sur deux de rompre le combat si vous le souhaitez. Lancez un dé : un résultat compris entre 6 et 10 signifie que vous vous en sortez pour ce tour. Ces chances diminuent d'un point pour chaque adversaire supplémentaire. Ainsi, si vous affrontez trois types en même temps, vous ne pourrez rompre le combat que sur un résultat supérieur ou égal à 8 (3 chances sur 10 au lieu de 5 sur 10).

Surprise

Quand une cible n'est pas consciente d'une attaque, nous parlons d'attaque surprise. Une cible sous l'effet de la surprise ne peut pas effectuer de jet de défense. Pour calculer les dégâts d'une telle attaque, considérez que le jet de défense de la cible est de 0 (comme pour un échec critique). Les attaques surprises peuvent être mortelles.

Tirs d'armes automatiques

Certaines armes de guerre sont conçues pour tirer en rafales soutenues et noircir la zone de leurs projectiles. Les pistolets mitrailleurs et les fusils d'assaut entrent dans cette catégorie. Si une arme est prévue pour le tir automatique, elle aura un double profil de cadence de tir. La première caractéristique vous donne le nombre de tirs ordinaires que peut effectuer l'arme par tour. Le second profil correspond au tir automatique.

Le profil de tir automatique comprend trois caractéristiques : cibles, taux et dépense. Le premier chiffre correspond aux cibles, c'est-à-dire le nombre de cibles individuelles pouvant être visées par le tir automatique dans un arc de 180° en face du tireur. Une cible ne peut être visée qu'une fois par rafale. Le deuxième chiffre correspond au taux, c'est-à-dire le nombre de balles qui touchent une cible atteinte par la rafale. Enfin le troisième chiffre correspond à la dépense, c'est-à-dire la quantité de munitions utilisée en une rafale. Si votre personnage n'a plus assez de munitions dans son chargeur pour atteindre ce chiffre, il ne peut pas tirer en automatique jusqu'à ce qu'il recharge.
Par exemple, un fusil d'assaut léger AR-25 a un profil de tir automatique de 4/1–5/30. En rafale, l'utilisateur peut tirer sur quatre cibles différentes, les toucher chacune de 1 à 5 fois (un demi-dé), et ce tir utilise 30 des 60 « points » d'autonomie du fusil (la moitié d'un chargeur).

Pour tirer en rafale, il faut d'abord réaliser un test d'attaque contre lequel toutes les cibles se défendent (avec un malus de –2, à cause de la grande cadence de tir). Une attaque de tir automatique utilise toutes les actions d'un personnage pour ce tour (il ne peut réaliser qu'une action gratuite supplémentaire). Chaque cible fait ensuite son jet de défense contre l'unique jet d'attaque. Les dégâts sont déterminés de manière spécifique. Lancez d'abord la quantité donnée par le taux de l'arme (généralement un demi-dé, soit un résultat allant de 1 à 5). Cela vous donne le nombre de projectiles ayant atteint la cible. Prenez les dégâts normaux d'une munition (marge de réussite + dégâts de l'arme) et ajoutez

les dégâts de base de l'arme pour chaque touche après la première. La cible n'a droit qu'à un seul jet d'Armure pour réduire les dégâts même si elle est touchée par plusieurs munitions. Déterminez séparément les dégâts pour chaque cible touchée.

Par exemple, vous touchez une cible d'une rafale d'AR-25, en battant son jet de défense de 3. Vous lancez un demi-dé ; un résultat de 8 sur le dé donne finalement 4 une fois divisé par deux, ce qui indique que quatre balles ont atteint la cible. Pour calculer les dégâts, vous obtenez 1 dé pour la marge de réussite, 1 dé pour les dégâts de l'arme, et 3 autres dés pour les touches supplémentaires. Vous lancez donc cinq dés de dégâts, alors que la cible n'a droit qu'à un seul jet d'Armure.

Rafale de trois

Toutes les armes à tir automatique peuvent tirer des rafales de trois. Passer d'un mode de tir à l'autre est une action gratuite. Il n'y a pas de malus aux tests pour tirer en rafale de trois. Si la rafale est réussie, utilisez la marge de réussite + 1 pour déterminer les dégâts infligés. Une cible n'a droit qu'à un seul jet d'Armure (et non trois) pour réduire les dégâts.

Tir de couverture

Les armes automatiques peuvent être utilisées pour effectuer des tirs de couverture. Le but d'un tir de couverture n'est pas forcément de toucher l'ennemi, mais surtout de le tenir à distance. Pour faire un tel tir, effectuez un jet d'attaque de tir automatique normal, même si vous n'avez pas de cible précise. Les dix premières cibles qui passent dans l'arc de 180° à courte portée devant le tireur doivent se défendre ou être touchées par quelques balles. Traitez les attaques réussies comme des rafales de trois pour ce qui est de calculer les dégâts.

Prouesses physiques

Il sera parfois important de connaître les limites physiques de votre protagoniste. Voici quelques règles supplémentaires pour les déterminer. Il y a davantage de prouesses physiques dans le livre de base de *CthulhuTech*.

Levage

Ce que peut soulever un personnage dépend de sa Force. Le tableau suivant vous donne la capacité de levage, c'est-à-dire la masse maximale que peut soulever un protagoniste en fonction de sa Force. Cela vous donne également un ordre d'idée de ce qu'il est possible de réaliser avec les prouesses de Force. Arracher une porte de ses gonds ne devrait pas faire peur à quelqu'un qui peut soulever une tonne.

Un protagoniste peut soulever des objets plus lourds que la normale grâce à une prouesse de Force. Soulever quelque chose comme s'il disposait d'un point de Force supplémentaire est un test Ardu. Augmenter sa Force de soulèvement de 2 points nécessite un test Difficile ; l'augmenter de 3 points nécessite un test Très difficile ; l'augmenter de 4 points nécessite un test Légendaire. Quand deux personnages ou plus agissent ensemble, la masse qu'ils peuvent soulever est égale à la somme des masses maximales qu'ils peuvent soulever individuellement.

Transporter les choses lourdes est une autre paire de manches. Un protagoniste peut se déplacer à sa vitesse maximale en portant un objet de masse inférieure ou égale à la moitié de sa capacité de levage. Si l'objet pèse entre la moitié et les trois-quarts de la capacité de soulèvement du protagoniste, celui-ci peut se déplacer à la moitié de sa vitesse maximale. Enfin, le protagoniste ne peut plus avancer qu'à un quart de sa vitesse maximale s'il porte une masse dépassant les trois-quarts de sa capacité de levage.

Bien sûr, le volume, la taille ou les prises peuvent rendre les objets plus ou moins faciles à soulever. Utilisez votre bon sens, en gardant cette section comme ordre d'idées.

	Capacité de levage
Attribut Force	Masse
1	15 kg
2	20 kg
3	25 kg
4	40 kg
5	50 kg
6	75 kg
7	125 kg
8	200 kg
9	350 kg
10	500 kg
11	650 kg
12	800 kg
13	1 000 kg
14	1 250 kg
15	1 500 kg
16	2 tonnes
17	3 tonnes
18	4 tonnes
19	5 tonnes
20	6 tonnes

Sauter

En hommage aux anime qui ont inspiré *CthulhuTech*, les protagonistes peuvent sauter bien plus loin qu'un individu réel. La distance de base qu'un protagoniste peut sauter est de deux mètres horizontalement ou un mètre verticalement. Il peut toutefois tenter un plus grand saut avec un test d'Athlétisme. Le degré du test dépend de l'ampleur du saut. Doubler (x2) la distance de base requiert un test Ardu ; la tripler (x3) en nécessite un Difficile ; la quadrupler (x4) est Très difficile ; enfin la quintupler (x5) est Légendaire. La vitesse peut donner un coup de pouce. Si le protagoniste se déplace à plus de la moitié de sa vitesse maximale, réduisez le degré d'un cran.

Peur et folie

L'univers de *CthulhuTech* est un monde terrifiant. Vos protagonistes sont destinés à traverser des épreuves à la fois horrifiantes et dérangeantes. C'est ici que la peur et la folie entrent en jeu. La différence entre ces deux concepts est simple : la peur est une réaction fondée sur une menace immédiate, corporelle ou non, alors que la folie est une distorsion permanente de la perception d'une personne, causée par un déséquilibre cérébral chimique ou par l'exposition constante à des conditions horribles ou dérangeantes.

Peur

Les protagonistes de *CthulhuTech* peuvent être amenés à assister à des choses trop effrayantes pour leur tranquillité d'esprit. Quand un personnage est témoin d'une vision terrifiante, vous devez vérifier s'il prend peur et souffre des effets de cette peur. Un test de Peur est un test de Ténacité d'une difficulté déterminée par le narrateur. Beaucoup de créatures ont un facteur de Peur, qui correspond à la difficulté des tests de Peur à effectuer lorsqu'on les rencontre. Si votre test est réussi, vous tenez bon et ne souffrez d'aucun effet particulier. Si vous manquez votre test, vous devez lancer les dés sur la table suivante pour déterminer un effet de la Peur. Lancez les dés deux fois si vous obtenez un échec critique.

Effets de la peur

Jetez 2d10

2 – Effet physique : la peur à l'état brut s'exprime en laissant sa marque sur votre corps. Par exemple, vos cheveux blanchissent, vous clignez des yeux nerveusement, vous êtes pris de convulsions sans raison apparente ou vous acquérez un défaut de prononciation. Ces symptômes peuvent être soignés, à l'exception de ceux purement physiques comme les cheveux blancs. Vous perdez un tour sous l'emprise de la peur.

3 – Perte de contrôle corporel : ce que vous voyez vous pétrifie d'effroi, vous empêchant d'agir pour ce tour. Vous perdez également le contrôle de vos fonctions corporelles, avec tout ce que cela peut comporter comme gêne et embarras.

4 – Oubli : vous allez oublier tout ou presque de ce que vous êtes en train de vivre, ne laissant qu'un blanc dans votre mémoire. Sur le moment, vous semblez agir normalement, mais aussitôt après vous aurez tout oublié. Toutefois, rien n'est complètement refoulé, et vous souffrirez sans doute de cauchemars un certain temps. Vous subissez un malus aux tests de –1 pour toutes vos actions jusqu'à la fin de la scène.

5–6 – Perte de conscience : la vision vous effraie ou vous perturbe tellement que vous ne pouvez pas le supporter. Vous vous évanouissez pour au moins 1 minute, et 5 minutes si personne ne tente de vous réanimer.

7–8 – Repli : vous vous repliez pathétiquement sur vous-même et tentez de fuir. Vous ne pouvez pas courir (vous risqueriez de trébucher) mais vous pouvez ramper en geignant, reniflant et pleurant. Toutes vos actions subissent un malus de –2 pour le restant de la scène, et vous devez réussir un test de Ténacité Difficile pour pouvoir tenter une action contre l'objet de votre peur.

9–10 – Hurlement : la vision vous effraie. Vous poussez un hurlement de terreur et perdez votre prochaine action.

11–12 – Sonné : la scène dépasse votre entendement rationnel. Vous ne pouvez rien entreprendre pour un tour.

13–14 – Crispation : la vision d'horreur vous fait l'effet d'un électrochoc, et vous vous repliez sur vous-même. Vous ne pouvez entreprendre aucune action pendant 1 à 5 minutes (un demi-dé), alors que vous restez pantelant, la bave aux lèvres. Il est possible que votre mémoire ne garde pas trace de cette expérience.

15–16 – Terreur : sous l'effet d'une peur sans nom, vous fuyez en hurlant. Vous faites tout votre possible pour vous éloigner de ce qui vous effraie, et une fois que vous êtes hors d'atteinte vous subissez les effets du Repli (cf. ci-dessus) pendant 1 à 5 minutes (un demi-dé). Il est plus que probable que vous passiez tout ce temps à sangloter ou à hurler.

17–18 – Fascination morbide : ce qui vous effraie devient un véritable objet de fascination. Votre esprit est happé par l'objet de votre peur, et vous êtes pris d'un besoin obsessionnel de l'étudier et d'en savoir plus pendant les 1 à 5 prochains jours (un demi-dé).

19 – Trouble temporaire : l'expérience est si effrayante que vous développez un trouble comportemental permanent au choix du narrateur. Ces troubles peuvent être des troubles de l'appétit, du sommeil, de l'attention, ou encore de l'humeur. Il peut s'agir également de troubles physiques mineurs ou de rage. De plus, comme Crispation ci-dessus.

20 – Phobie : votre terreur vous affecte tellement que vous avez désormais une peur permanente de ce qui l'a causé. Vous gagnez une phobie permanente. De plus, appliquez les effets de Terreur, ci-dessus.

Déficience Mentale

À présent que vous avez abordé l'univers de jeu et les règles de *CthulhuTech*, il est temps de vous lancer. La suite de ce *Kit d'initiation* inclut une aventure prête à jouer ainsi que quatre protagonistes.

La trame de fond

Bien que la plupart des gens l'ignorent, le destin de l'humanité se joue sur deux guerres et non une seule. La Guerre des éons est connue de tous ; c'est dans cette guerre que les soldats du NGP affrontent les migos et les disciples du Typhon maraudeur, tout en tentant d'endiguer l'avancée de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Bien sûr, les efforts du Bureau Fédéral de la Sécurité et du Bureau de la Sécurité Intérieure, luttant contre les cultes dissimulés au sein de la société, ne sont pas à minimiser.

D'un autre côté, il existe une guerre secrète, une guerre de l'ombre qui se livre dans des recoins cachés du monde. La corporation Chrysalis, l'une des plus puissantes entreprises du monde, est infiltrée par un culte qui menace le Nouveau Gouvernement Planétaire. Il n'y a qu'un seul groupe pouvant les arrêter : la mystérieuse société secrète connue sous le nom de Société hermétique. Ce sont des héros opérant en marge de la loi, n'accordant aucune confiance à un gouvernement qu'ils pensent corrompu. Leurs meilleurs soldats sont des hommes et des femmes ayant subi le rituel de l'union sacrée, ne faisant plus qu'un avec une créature provenant d'au-delà le temps et l'espace. Ils sont devenus des créatures désignées sous le nom de tagers, des gens capables de se transformer en monstrueux prédateurs humanoïdes. Le seul problème réside dans le fait que le NGP abattra un tager à vue car un monstre est un monstre. Heureusement, les tagers peuvent disparaître en un clin d'œil et à la vue de tous.

La Société hermétique maintient plusieurs réseaux de communication importants pour aider les tagers dans leurs tâches. Les deux plus importants pour cette histoire sont les réseaux des archivistes et des opérateurs. Les opérateurs sont chargés d'aider les équipes de tagers à un moment précis. Ils sont assis derrière un terminal informatique, recherchant des informations, passant des appels ou piratant des systèmes. Les gardiens du savoir (plus communément appelés « archivistes »), maintiennent à jour les archives de la Société hermétique et sont les interlocuteurs des tagers lorsqu'il s'agit de déterminer la nature occulte ou arcanique d'une mission.

Depuis la Première Guerre arcanotechnologique le Nouveau Gouvernement Planétaire a travaillé pour transformer les villes en arcologies. Les arcologies sont des cités-immeubles. Elles font généralement cinquante étages de haut avec dix « niveaux ». Chaque niveau fait généralement cinq étages de haut et contient des bâtiments de quatre étages et pas mal d'espace entre le toit de ceux-ci et le plafond. Les plafonds sont couverts de cristaux liquides renvoyant l'image d'un ciel ensoleillé (ou d'un ciel étoilé). Les concepteurs font tout leur possible pour rendre ces structures vivables. Les rues ont l'air de rues tout à fait normales, bien que plus étroites car seuls les véhicules d'urgence et les utilitaires sont autorisés dans les arcologies. Des espaces verts permettent de lutter contre la grisaille et fournissent une bouffée d'oxygène. Même la météo est simulée, des ventilateurs muraux générant une légère brise alors que des arroseurs simulent la pluie. La température fluctue en fonction des saisons, mais reste toujours agréable. Tout est disponible en intérieur (résidences, centres commerciaux, parcs, espaces industriels, etc.) et chaque quartier se suffit généralement à lui-même. Les arcologies sont considérés comme sûres, des postes de sécurité élevés aux différents points d'accès vérifiant les ondes cérébrales et l'ADN des nouveaux entrants. Cette histoire se déroule dans l'arcologie de Chicago.

Bien sûr, cela ne signifie pas que les gens ne vivent que dans des arcologies. Certaines personnes souffrent du syndrome du bâtiment malsain et ne peuvent y demeurer. D'autres n'apprécient pas d'avoir « l'œil du gouvernement » sans cesse dirigé vers eux. Peu importe la raison, il y a presque toujours une ville près d'une arcologie, une sorte de banlieue.

Si vous désirez jouer cette aventure, vous feriez mieux d'arrêter votre lecture ici. Par contre, vous pouvez découvrir les protagonistes page 34. Les capacités des tagers se trouvent page 32.

La trame de l'aventure

D'anciens contes issus du folklore irlandais parlent d'un artefact très rare nommé pierre d'Orthanach. On dit que la puissance innée de cette pierre permettait d'accumuler tant d'énergie arcanique que le peuple pouvait bénéficier des rituels druidiques sur les lieues à la ronde. Ces rituels apaisaient les dieux et les peuples bénéficiaient de moissons généreuses à travers tout le pays. On dit également que la pierre d'Orthanach trouve son origine dans un éclat de la célèbre Lia Fáil (pierre du destin), éjecté par l'épée du légendaire héros Cuchulainn. La pierre d'Orthanach demeura un élément central des cérémonies religieuses jusqu'à la disparition des traditions druidiques en Irlande. Elle disparut des mémoires durant des centaines d'années et plus personne ne la revit... jusqu'à aujourd'hui.

La Société hermétique en Irlande a mis au jour un complot des Enfants du Chaos il y a trois semaines de cela. Des équipes d'archéologues, employées par une branche de la corporation Chrysalis, travaillaient depuis un an sur un site d'excavation près de Bantry Bay dans le sud de l'Irlande. Des communications interceptées révèlent que la cible de ses recherches aurait enfin été découverte. Une enquête approfondie révéla que les Enfants du Chaos comptaient utiliser la pierre d'Orthanach pour mener un rituel inconnu et dévastateur. Un plan fut mis en place et un raid de tagers parvint à récupérer la pierre.

Les tagers de la branche locale de la Société hermétique savent parfaitement que leurs ennemis vont passer la région au peigne fin pour retrouver leur bien. La pierre a été transférée dans un endroit sûr où des experts capables de déchiffrer les runes inscrites à sa surface sont à l'œuvre. Le meilleur homme pour cette tâche est un sorcier de la Société hermétique nommé Reece Abernethy. Son savoir occulte exceptionnel ainsi que ses connaissances en matière de folklore

celte en font le candidat rêvé. Abernethy, professeur résident à l'université de Northwestern en banlieue de Chicago, était très versé dans la recherche de reliques et d'artefacts anciens. La pierre fut donc envoyée à Chicago par coursier, sous la protection de la puissante Société hermétique.

C'était une mission simple, classée top secret. Un nombre très réduit de personnes aurait connaissance de l'identité du coursier, ainsi que de son trajet et de ses points de rendez-vous. Toutes les précautions ont été prises pour éviter les fuites et une interception par des agents de la corporation Chrysalis. Un Fantôme du nom d'Egan Walsh (nom de code Glass) a été sélectionné pour porter la pierre à Chicago. Il a quitté discrètement Bantry Bay par bateau avant de rejoindre un navire cargo transatlantique, dissimulé dans un container avec une réserve suffisante de nourriture. Cela semblait être la meilleure façon de l'envoyer en Amérique du Nord sans qu'il puisse être détecté ou même suivi. Une équipe de tagers de Chicago devait le réceptionner à son arrivée et mettre son colis en sécurité.

L'aventure commence alors que le groupe (aussi appelé « meute ») de tagers de Chicago (les protagonistes des joueurs) se rend au rendez-vous avec le coursier. 22 h 00 vient de sonner et le port se prépare à une nuit tranquille. L'équipe doit s'infiltrer dans le port de Chicago, localiser le coursier et l'extraire discrètement.

Acte I : Rendez-vous

Objectifs : infiltrer les installations portuaires surveillées sans être repéré. Trouver le container dans lequel se trouve le coursier. Survivre à une attaque de dhohanoïdes et s'échapper avant l'arrivée des autorités.

Décor : les docks du port sur le lac Michigan (sur la partie sud du lac et à l'extérieur de l'arcologie de Chicago).

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le message vous est parvenu plus tôt dans la journée. L'opérateur de votre meute, une femme intelligente et pleine de bon sens répondant au nom de Michelle (dirigeante d'une boîte de nuit), vous a dit que la Société hermétique avait besoin de vous pour une mission de la plus haute importance dès ce soir. La Société a subtilisé un puissant artefact magique à la corporation Chrysalis en Irlande. La pierre d'Orthanach, car tel est son nom, arrive via un cargo dans un container et sous la charge d'un coursier (un tager Fantôme, Glass). Vous devez discrètement retrouver Glass à 22 h 00 ce soir et l'escorter, lui et la pierre, au refuge de la Société hermétique près de l'université du Northwestern. Si tout se déroule comme prévu, le reste de la nuit vous appartiendra… mais rares sont les plans qui se déroulent sans accroc.

Donnez aux joueurs le temps de discuter entre eux, de présenter leur protagoniste ainsi que leurs différentes capacités. Et, puisque ce n'est qu'une courte aventure d'introduction, rendez-vous directement au port de Chicago.

Le premier défi consiste à pénétrer dans le port sans être repéré. Le complexe portuaire est bien gardé avec sa haute clôture, ses caméras de sécurité, ses chiens de garde et ses patrouilles régulières. Trois navires mouillent sur les docks, l'un d'entre eux étant le cargo en provenance d'Irlande. Les containers sont entreposés le long de gigantesques allées à peine éclairée. Il est 22 h 00 et un léger crachin glacé humidifie l'air.

Les instructions données aux protagonistes précisent que le coursier les attendra dans le container TRLU4284746. Il y a sept terminaux différents, chacun rempli de rangées de containers. Le groupe peut chercher au hasard, mais cela prendra certainement des heures et demandera de la chance afin d'y parvenir avant l'aube.

Alors que l'équipe se déplace, ses membres doivent faire quelques tests de Furtivité et d'Observation afin de trouver leur cible sans se faire repérer par la sécurité. Faites faire à chaque joueur un **test de Furtivité Moyen** lors de leur entrée dans le port (une réussite indique qu'ils sont entrés sans complications). Faites leur faire un **test de Furtivité Ardu** alors qu'ils approchent des docks. S'ils réussissent, ils se déplacent sans déclencher les systèmes de sécurité. S'ils échouent à l'un de ces tests, les agents de sécurité tenteront de les appréhender avec des tasers et des pistolets. Si les protagonistes révèlent leur nature surnaturelle, les gardes avertiront rapidement le département de la police de Chicago et des mechas du NGP seront envoyés. Les tagers ne peuvent lutter contre ces armures géantes et la fuite reste la seule option valable.

Agents de sécurité

Niveau d'expérience : expert
Attributs : Agilité 7, Force 7, Intellect 5, Perception 8, Présence 6, Ténacité 7
Attributs secondaires : Actions 2, Mouvement 21 km/h (32/8 mpt), Orgone 11, Réflexe 6, Vitalité 12
Compétences générales : Connaissance de la rue : novice (2), Connaissances régionales : adepte (3), Furtivité : adepte (3), Intimidation : novice (2), Langue (anglais) : expert (4), Liaisons : novice (2), Loi : novice (2), Observation : expert (4), Persuasion : adepte (3), Sécurité : expert (4), Surveillance : adepte (3).
Compétences martiales : Corps à corps : novice (2), Esquive : adepte (3), Mêlée : expert (4), Tir : adepte (3).
Armes et armures : CS-44 Enforcer (pistolet lourd) (portée : 12/25/45, dégâts : +2, capacité de tir : 2, autonomie de tir : 15), Bâton étourdissant (dégâts : 0), armure légère Sentrytech Mk-IV (protection : 0/1).
Équipement : holster de ceinture, lunettes de vision nocturne avec amplificateur d'infrarouges, uniforme d'agent de sécurité.

Une fois qu'ils se sont débarrassés des agents de sécurité, les protagonistes peuvent rechercher le container. Faire ça à l'aveuglette va prendre des heures et nécessite une réussite sur un **test d'Observation Moyen**. Cependant, il y a un bureau près du terminal 5. Pénétrer à l'intérieur permettra au groupe d'accéder aux ordinateurs et de mettre la main sur les listes d'enregistrement. Contourner le système de sécurité demande un **test d'Informatique Ardu**. En cas de réussite, ils obtiennent la localisation du container TRLU4284746 : terminal 2, rangée 7.

Faites faire un **test d'Observation Moyen** à tous les protagonistes présents. Ceux qui réussissent s'aperçoivent de quelque chose d'étrange ici : il y a des traces de sang autour de la console informatique. Si le groupe prend un instant pour observer la pièce, ils découvrent le corps d'un docker caché dans l'une des réserves. Ces tripes pendent lamentablement de son abdomen et le meurtre semble très récent.

Découvrir le corps du docker devrait hâter les protagonistes dans leur recherche du container. Cependant, le groupe doit rester discret et éviter la sécurité. Dès que les protagonistes sont en vue du container TRLU4284746, ils savent qu'ils sont au bon endroit. Des signes de violence entourent l'entrée. Deux corps humains cerclés d'explosions sanglantes donnent à cette scène un côté artistique digne d'un boucher dément (ce sont en réalité deux dhohanoïdes ayant repris leur forme mortelle). Les portes du container sont ouvertes et, à l'exception de quelques rations de survie, il n'y a rien à l'intérieur. Le coursier a disparu.

Faites faire un nouveau **test d'Observation Moyen** à tous les protagonistes. Ceux qui réussissent repèrent un détail important : l'une des victimes a un ordinateur portatif actif sur son bras. Il est vital que les joueurs mettent la main dessus avant que le chaos n'explose.

Avant que la meute n'ait le temps de digérer ces éléments, elle est attaquée par des dhohanoïdes en embuscade. Cela donne l'impression qu'ils savaient où et quand les tagers allaient venir. Les forces dhohanoïdes sont constituées de deux dua-sanari, quatre ramachese et un elib (les caractéristiques de ces monstres se trouvent en page 46). Le fracas du combat attirera à coup sûr la sécurité qui, devant ces monstres, se repliera rapidement. Ce n'est qu'une question de minutes avant que des mechas du NGP ne débarquent pour régler le problème. Les tagers doivent gérer cette nouvelle menace tout en s'échappant avant que les forces de l'ordre n'arrivent. N'hésitez pas à décrire les sons de plus en plus proches des sirènes de police et des crissements des pneus pour faire monter la tension.

Acte II : Retournement de veste

Objectifs : pirater l'ordinateur portatif du dhohanoïde et découvrir le message. Trouver la taupe au sein de la Société hermétique. Découvrir où le coursier et la pierre d'Orthanach ont été emportés.

Décor : *Vision*, un club très chaud de Chicago sur Dearborn Street. La résidence Tareda au second niveau de Dickens Avenue sur Lincoln Park, à Chicago. À l'extérieur de la demeure Abernethy à Evanston.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Après l'échec retentissant de votre mission, vous vous demandez certainement quoi faire. Il ne fait aucun doute que vous devez trouver la trace du coursier disparu et récupérer la pierre. Tous les signes pointent vers la corporation Chrysalis. Maintenant que vous avez échappé aux autorités, il ne reste qu'une chose à faire : examiner votre seul indice. À moins que quelqu'un n'ait une meilleure idée.

Connaissant les joueurs, ils auront probablement d'autres idées. Laissez-les faire si vous le désirez. Mais il n'y a qu'un seul indice qui les mettra sur la bonne voie (vous pouvez bien entendu en créer d'autres).

Les protagonistes peuvent maintenant examiner l'ordinateur portatif. Quiconque veut en percer les secrets doit réussit un **test d'Informatique Moyen**. En cas de réussite, le personnage accède à la liste des messages du précédant propriétaire (qui n'a pas eu le temps de protéger correctement ses données).

L'un des messages récents est identique à celui reçu par les joueurs à propos de leur rendez-vous avec le coursier. Le lieu et l'heure du rendez-vous y sont donc clairement mentionnés. Le groupe s'est fait avoir de l'intérieur.

À leur connaissance, seules trois personnes étaient au courant de cette mission et avaient accès à ce message : l'opératrice Michelle Gatien, Reece Abernethy, le sorcier de la Société hermétique qui devait prendre possession de la pierre d'Orthanach, et quelqu'un du nom de Tareda. Les protagonistes savent que l'origine du message provient de chez Michelle et il serait logique de commencer là. Avec une taupe infiltrée au sein de la Société hermétique, ils vont devoir marcher sur des œufs tout en trouvant rapidement un indice les menant vers le coursier disparu et la pierre d'Orthanach.

Michelle Gatien, opératrice de la meute

Michelle est un ancien mannequin de 34 ans, devenue femme d'entreprise. Elle est intelligente et très belle. Elle a choisi de reprendre l'affaire familiale après le décès accidentel de son père il y a quelques années. Cet accident se révéla être une explosion ourdie par les Enfants du Chaos, une tentative d'assassinat dont le père de Michelle ne fut qu'une victime collatérale. L'affaire dont elle a pris la tête est l'un des clubs les plus chauds de Chicago, *Vision*. Une quantité impressionnante d'informations transite par son club et elle tente d'en tirer avantage pour la Société hermétique. Son bureau au club est plein d'ordinateurs surpuissants et d'équipements de communication, tous parfaitement dissimulés.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous ne travaillez avec Michelle que depuis très récemment, vous n'avez donc pas pu développer de relation approfondie avec elle. Vous savez, d'après vos conversations vidéo, que c'est une très belle trentenaire, mais vous ne l'avez jamais rencontrée en personne. Vous savez également qu'elle dirige une boîte de nuit à Chicago. Elle utilise les informations qui y circulent pour venir en aide à la Société hermétique. Elle pourrait tout à fait être le traître. Et, si elle ne l'est pas, elle pourra sans doute vous aiguiller sur une autre piste.

Les protagonistes peuvent très bien visiter tous les clubs de la ville jusqu'à ce qu'ils trouvent celui de Michelle. Mais il est tout de même plus probable qu'ils la contactent pour

convenir d'un rendez-vous en tête à tête. Elle semblera surprise par cette requête et leur demandera pourquoi ils désirent une rencontre si soudainement. Si les protagonistes font part de leurs informations, elle les pressera de se rendre à son club pour discuter des possibilités. Elle propose même de contacter les autres personnes incriminées (Tareda et Abernethy) à moins qu'ils ne lui précisent de ne pas le faire.

C'est bien après 23 h 00 que les protagonistes parviennent à l'arcologie de Chicago. Lorsqu'ils se rendent au *Vision*, ils entrent alors que l'activité bat son plein et que le club est bondé.

Le bureau de Michelle se trouve à l'étage supérieur. La sécurité du club les attend et ils n'auront aucun mal à entrer. Faites faire aux joueurs un **test d'Observation Ardu** alors qu'ils pénètrent dans les lieux. Ceux qui réussissent ont l'étrange impression d'être observés, sans pour autant pouvoir en déterminer l'origine, sans doute à cause des très nombreux clients agglutinés. Il peut s'agir d'un piège, mais rien n'est moins sûr. Aux joueurs de décider ce qu'ils veulent faire.

Lorsque les protagonistes parviennent au bureau de Michelle, elle est en train de s'activer à compiler les informations importantes et à nettoyer l'ensemble de son système informatique. Si les joueurs lui posent la question, elle répond :

> *« Écoutez, c'est fantastique de vous rencontrer de visu, mais je dégage d'ici. Si nos communications ont réellement été compromises, qui viendra après ? Moi ? Vous ? Les deux autres gars ? »*

Quelqu'un peut l'interroger au sujet de Tareda, que les protagonistes ne connaissent pas, ou lui demander pourquoi elle l'a contacté, ainsi que Abernethy, en leur envoyant le message de rendez-vous.

> *« J'avais besoin qu'Abernethy soit au courant pour qu'il puisse se préparer à réceptionner le colis. Tareda est l'archiviste qui a choisi Abernethy en premier lieu. Ils étaient dans la boucle et pouvaient légitimement recevoir ces informations. »*

Les protagonistes peuvent ou non croire Michelle. Ils pourraient avoir d'autres questions, donnez-leur donc l'opportunité d'en poser au moins une avant de leur faire faire un **test d'Observation Ardu**. Ceux qui réussissent aperçoivent un petit point rouge sur le côté de la tête de Michelle (le faisceau d'une lunette laser passant au travers de la fenêtre du bureau jusqu'à une terrasse de l'autre côté de la rue). Quiconque repère le point lumineux doit immédiatement faire un **jet d'Initiative**. Le tireur a une Initiative de 12 (un des protagonistes devra faire mieux pour pousser Michelle et lui sauver la vie). En cas d'échec, sa cervelle repeint la pièce alors que sa tête explose sous l'impact d'une aiguille projetée à très haute vélocité.

Une fois que l'aiguille a traversé la fenêtre, et peu importent les conséquences, les protagonistes peuvent rechercher le tireur. Une réussite sur un **test d'Observation Moyen** révélera un humain de corpulence moyenne rentrant dans l'immeuble depuis la terrasse de l'autre côté de la rue. Le tireur est un tueur à gages employé par la corporation Chrysalis pour réduire au silence toute personne pouvant mener à eux. Il fuit au lieu de rester combattre. Évidemment, le groupe possède l'avantage indéniable d'être constitué de tagers et l'assassin ne devrait pas leur échapper.

Le tireur

Niveau d'expérience : expert
Attributs : Agilité 7, Force 5, Intellect 7, Perception 8, Présence 6, Ténacité 7
Attributs secondaires : Actions 2, Mouvement 18 km/h (27/6 mpt), Orgone 12, Réflexe 7, Vitalité 11
Compétences générales : Alphabétisation : adepte (3), Athlétisme : adepte (3), Connaissances régionales : adepte (3), Criminalité : adepte (3), Culture : novice (2), Embrouille : expert (4), Furtivité : adepte (3), Informatique : adepte (3), Langue (anglais) : expert (4), Liaisons : novice (2), Observation : adepte (3), Surveillance : adepte (3).
Compétences martiales : Corps à corps : adepte (3), Esquive : novice (2), Tir : adepte (3).
Armes et armures : CS-40 Defender (pistolet moyen) (portée : 15/30/50, dégâts : +1, capacité de tir : 2, autonomie de tir : 15), RG-21 Armorcorp (fusil de précision à rails) (portée : 105/530/1030, dégâts : +3, capacité de tir : 2, autonomie de tir : 15), armure légère Sentrytech Mk-IV (protection : 0/1).
Équipement : oreillette sans fil, enregistreur vidéo digital, holster dissimulé, lunettes de vision nocturne avec amplificateur d'infrarouges, silencieux, vêtements ordinaires.

À vous de voir si vous voulez que la poursuite soit longue ou pas. Rattraper le tireur implique de réussir un **test d'Observation Moyen** et **un test d'Athlétisme en opposition**, alors que l'assassin se rue dans l'allée de derrière. Le poursuivre à travers ce labyrinthe de voies étroites nécessite un **test opposé d'Observation** (contre la Furtivité du tireur) puis un autre **test opposé d'Athlétisme**. Si les protagonistes échouent à ces tests, laissez leur une dernière chance en leur permettant de les refaire une dernière fois. S'ils l'attrapent ou le blessent sérieusement, il avale une pilule de poison et meurt en quelques secondes, secoué de convulsions et la bave aux lèvres. Rien ne permet de l'identifier.

Si Michelle survit à la tentative d'assassinat, lisez ce qui suit :

> *« Oh mon dieu, merci, merci, merci, merci ! Je ne sais pas quoi dire. Vous êtes mes clients à vie et tous vos verres sont pour la maison. Tenez, voici les adresses de Tareda et Abernethy. Je vous souhaite bonne chance. Moi, je dégage d'ici et n'espérez pas me revoir avant que cette affaire ne soit achevée. »*

Elle part ensuite à toute vitesse avant que la police n'arrive sur les lieux et ne pose des questions indiscrètes.
Si Michelle ne survit pas, les protagonistes doivent réussir un **test d'Observation Ardu** pour trouver ce dont ils ont besoin (le test est Ardu car ils doivent fouiller la pièce et partir avant l'arrivée des forces de l'ordre).

Ils peuvent maintenant s'intéresser aux cas de Tareda ou d'Abernethy, sans ordre précis.

Tareda, archiviste de la Société

L'adresse fournie par Michelle indique que Tareda habite du côté de Lincoln Park, situé dans la partie la plus au nord de l'arcologie de Chicago. Ils peuvent donc prendre un ascenseur antigravité pour s'y rendre. S'ils essayent de le contacter, ils n'obtiennent aucune réponse.

Si les protagonistes sauvent Michelle, donnez-leur cette information, lâchée par l'opératrice avant qu'elle ne parte :

« Le poste gouvernemental de Tareda en tant qu'archiviste public lui offre une couverture idéale pour son travail en tant que gardien du savoir. C'est un solitaire, une façon polie de dire qu'il est complètement dénué de toute qualité socialement parlant. Il reste le nez collé dans ses bouquins et évite les gens autant que faire se peut. Personnellement, je ne crois pas qu'il soit simplement étrange. Je crois qu'il est consumé par l'obsession. Ce qui, je suppose, est un atout dans son travail. »

Le lieu où réside Tareda rappelle l'ancienne architecture des immeubles « brownstone » que l'on voyait partout il y a plus d'un siècle à Chicago. Il fait sombre et la rue est peu éclairée. La porte est fermée. Si les protagonistes frappent ou sonnent, ils n'obtiennent aucune réponse. Changer de forme et pulvériser la porte attirera l'attention du voisinage. Une fenêtre est ouverte au troisième étage si la meute ne sait pas comment entrer discrètement.

La maison est calme et très faiblement éclairée. Il ne semble y avoir aucun signe de vie. Ce n'est qu'en atteignant la cuisine qu'ils découvrent Tareda. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Finalement, la cuisine permet de trouver quelques signes de vie. Ou plutôt d'une ancienne vie. Le cadavre d'un frêle nazzadi de sexe masculin pend ici, épinglé à un meuble avec un énorme couteau de cuisine qui a été planté à travers son crâne. Ses yeux sont écarquillés, preuve d'une peur et d'une surprise mortelles. Le sang coule de son crâne, ruisselle sur son corps et goutte sur le sol, s'étendant en une flaque écarlate. Le sang est encore frais. Le meurtre est récent.

Laissez les protagonistes faire des **tests d'Observation Moyens** pour voir s'ils découvrent quelque chose. Il n'y a aucun signe d'effraction, pas plus qu'il n'y a d'indice sur l'identité du tueur ou pouvant mener à lui.

La seule chose qu'ils trouvent, c'est un journal qu'il tenait sur son ordinateur. Pour découvrir quelque chose d'utile, il faut réussir un **test d'Informatique Moyen**. En cas de succès, ils découvrent les dernières entrées du journal de Tareda. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous découvrez les dernières entrées du journal de Tareda, réparties sur plusieurs dates. Cela prend du temps de les passer en revue, mais vous découvrez plusieurs détails importants parmi ses pensées. C'est bien Tareda qui a recruté Abernethy pour l'aider à déchiffrer la pierre d'Orthanach. Ils évoluaient tous les deux dans les cercles académiques de l'université du Northwestern et se sont vite liés. Tareda mentionne comment il s'est immédiatement retrouvé à l'aise avec Abernethy et combien ils semblaient interconnectés au plus haut niveau. En découvrant les talents naturels d'Abernethy pour la recherche et la pratique de la magie, Tareda a immédiatement pensé qu'il ferait une bonne recrue pour la Société hermétique. Il entama le processus de recrutement et introduit Abernethy parmi eux. Cela fait plus d'un an maintenant et Abernethy n'a jamais été mis dans le secret de la Société, n'en connaissant que la surface. Tareda pense que son ami est maintenant un véritable collègue.

Bien qu'il faille lire entre les lignes, Tareda reconnaît son attirance pour Abernethy. Le nazzadi semble surpris par son désir envers ce père de famille hétéro, alors qu'il était lui-même asexué depuis longtemps. Le dévouement d'Abernethy envers sa famille a contraint Tareda à garder le silence sur ses sentiments. Cependant, la femme d'Abernethy a disparu il y a une semaine sans que la police ne trouve quoi que ce soit de compromettant. Tareda fit ce qu'il put pour consoler son ami dévasté, bien que ce dernier reste distant et renfermé.

La dernière entrée du journal précise que Tareda a invité Abernethy ce soir-même. Il prévoyait de planter les graines de ce qui pourrait mener à une relation plus intime avec son ami.

C'est le dernier commentaire de son journal et la seule information utile aux protagonistes.

Si les personnages n'ont pas encore rendu visite à Abernethy, ils savent où aller. S'ils l'ont déjà vu, ils n'ont plus qu'à y retourner car c'est maintenant leur seul lien avec l'affaire.

Reece Abernethy, sorcier de la Société

Avant de lui rendre visite, les protagonistes pourraient vouloir se renseigner sur Abernethy puisqu'il s'agit d'une figure importante ayant des liens avec la communauté et l'université. Une réussite sur un **test de Recherche Moyen** permet de trouver les informations suivantes. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Abernethy possède une demeure familiale modeste à Evanston, en dehors de l'arcologie de Chicago (sa femme souffre du syndrome du bâtiment malsain). Âgé de 40 ans, il a acquis une expérience considérable au sein de l'établissement d'enseignement supérieur des arts arcaniques de l'université du Northwestern. Sa réputation est celle d'un grand enseignant parvenant à des résultats impressionnants avec ses étudiants. C'est également un époux dévoué et le père comblé de deux filles. Tous les rapports brossent le portrait d'un homme aux nobles principes, un modèle pour la faculté de l'université.

Si les protagonistes rendent visite à Abernethy avant d'aller voir les autres, la meute le trouvera soit à l'université soit chez lui (une fois qu'ils auront obtenu l'adresse, bien entendu). Peu importe ce qu'ils lui demandent, il n'a que peu d'informations à partager avec eux.

Si on lui parle de la tentative d'assassinat sur Michelle, il en sera choqué, mais ne saura rien à ce sujet. Ils ne se sont jamais rencontrés et n'avaient que des contacts très brefs, et uniquement dans le but de se coordonner. Si on lui apprend que Michelle a été assassinée, il en sera profondément et sincèrement désolé.

Si on lui parle du meurtre de Tareda, il fondra en larmes. Apparemment, ils étaient de vrais amis. Malheureusement,

il ne connaît personne qui aurait pu en vouloir à son ancien collègue.

Il ne parlera pas beaucoup de sa femme, du moins n'entrera-t-il pas dans les détails. Il confirmera qu'elle est portée disparue depuis une semaine et que la police suspecte un abandon du domicile conjugal. C'est une terrible blessure pour lui.

Il ne peut rien leur apprendre d'autre et espère qu'ils vont retrouver la pierre d'Orthanach rapidement. Si elle est si importante, il doit en commencer la traduction le plus vite possible.

Cependant, les personnages ont l'opportunité de découvrir qu'une pièce du puzzle n'est pas à sa place. Quiconque discutant avec Abernethy peut faire un **test opposé d'Observation** (contre l'Embrouille : adepte (3) d'Abernethy). Une réussite indique que le professeur ment sur quelque chose, mais impossible d'en savoir plus. Un protagoniste observant la scène sous sa forme de tager (grâce à son sens : scanner) s'aperçoit qu'il subit un stress énorme durant la conversation.

Si c'est la seconde fois qu'ils rencontrent Abernethy, ou s'ils ont déjà rendu visite à Michelle et Tareda, Abernethy est chez lui.

Alors que la meute approche de la demeure d'Abernethy, ils repèrent quelque chose de suspect. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Deux jeunes hommes portant des costumes hors de prix escortent un homme d'âge moyen (c'est Abernethy) vers une voiture. L'homme ne semble pas consentant et il regarde frénétiquement autour de lui, comme s'il recherchait de l'aide. Il tient une mallette serrée contre sa poitrine.

En les observant durant une petite minute, les tagers déterminent facilement que les deux escorteurs sont des dhohanoïdes. Le conducteur presque obèse pourrait également en être un.

Les protagonistes n'ont pas de voiture, s'ils veulent les suivre, ils devront donc en voler une. S'ils interceptent le véhicule, tuent les dhohanoïdes (deux elib et un gelgore) et capturent Abernethy, ce dernier sera si terrifié qu'il crachera tout ce qu'il sait (lisez l'Épilogue page suivante pour en savoir plus). Il a également entendu l'un de ses escorteurs dire que les autres sont à l'institut arcanique de l'université. Sachant où aller, c'est au groupe de décider que faire avec Abernethy. S'ils se contentent de suivre Abernethy et ses gardes, ils découvrent par eux-mêmes qu'ils se rendent à l'institut.

Acte III : Sauvetage

Objectifs : mettre fin au rituel de la corporation. Sauver Egan Walsh. Récupérer la pierre d'Orthanach.

Décor : le bâtiment de l'institut arcanique de l'université de Northwestern.

Le bâtiment de l'institut arcanique n'est pas vraiment le lieu le plus discret pour conduire un rituel majeur, mais il offre l'espace arcanique nécessaire et les composants matériels permettant de procéder au rituel rapidement. Le bâtiment possède deux étages et est très bien gardé par des dhohanoïdes (principalement des dua-sanari et des ramachese), tandis que des agents humains surveillent les alentours. Sont également présents quelques étudiants traversant le campus, des sans-abri et du personnel de maintenance. S'ils en prennent le temps, les protagonistes découvrent le nombre important de dhohanoïdes et en déduisent facilement que, s'ils se font repérer, la situation deviendra particulièrement explosive (et mortelle). Ils devraient donc user de discrétion (du moins espérons-le).

La plupart des éclairages intérieurs du bâtiment sont éteints. À l'entrée principale se trouve un bureau de réception sur lequel trône une console informatique. Accéder à l'ordinateur et réussit un **test d'Informatique Ardu** permet de pirater le système et de télécharger un plan des lieux sur leur ordinateur portatif. Le plan révèle une immense salle de lecture au premier étage, c'est le hall de Grey. Une légende sur la carte précise qu'il s'agit d'un « espace arcanique ».

Il y a une activité anormale au premier étage, des gens transportant des caisses dans le hall de Grey depuis d'autres pièces. Une ou deux personnes traversent en permanence les couloirs. Le groupe peut tenter de se faufiler ou de les éliminer rapidement (et silencieusement). Dans ce dernier cas, ils affrontent des dua-sanari et des ramachese. Dès qu'ils atteignent le hall de Grey, ils font face à une vision d'horreur. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le hall de Grey est utilisé pour enseigner les pratiques arcaniques. C'est une salle de lecture et un espace arcanique, un espace consacré dans lequel certains types de magie peuvent être pratiqués. L'avant du hall est sans aucun doute l'un de ces espaces, avec son autel et ses symboles arcaniques, bougies, cristaux et autres objets étranges. Posée au centre de l'autel, sur un coussin de velours rouge, se trouve une pierre probablement très ancienne couverte de runes.

Cependant, l'espace lui-même pâlit en comparaison de ses hôtes sanguinolents. Érigée au centre de l'espace arcanique, se tient une croix d'acier suspendue depuis le plafond par des chaînes. La forme immobile d'un homme y est accrochée, un tuyau d'acier lui perçant le flanc afin que son sang puisse s'écouler sur le sol. En dessous de lui, quelqu'un a utilisé son sang pour tracer un cercle mystique à l'aspect terrifiant.

Cet homme est Egan Walsh, tager Fantôme. On lui a implanté un appareil qui l'empêche de changer de forme, mais si on lui retire, il pourra prendre sa forme de combat. Le groupe n'est pas certain qu'il soit encore en vie, mais l'utilisation de leur sens : scanner le confirmera.

Si les protagonistes ont sauvé Abernethy plus tôt, les personnes présentes se hâtent juste d'achever les préparatifs. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Sous la croix dégoulinante plus d'une demi-douzaine de personnages en robes arcaniques se hâtent dans le hall. Ils mettent en

place les derniers préparatifs, bien qu'aucun sorcier ne semble faire autorité.

Si Abernethy n'a pas été secouru, c'est lui qui entame le rituel. Si les protagonistes l'ont rencontré, ils reconnaissent sa voix lorsqu'il entame les premiers chants. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Tout autour du cercle sanglant se tiennent une demi-douzaine de personnages, le visage dissimulé sous les capuches de leurs robes noires couvertes d'inscriptions arcaniques. Un homme se tient au milieu, chantant et bougeant les bras au-dessus de l'autel. Les runes sur la pierre commencent à briller. L'électricité dans l'air est presque palpable.

Les participants au rituel, comme ceux qui ne font qu'y assister, sont des dhohanoïdes. La difficulté va être de les combattre, récupérer la pierre, libérer Egan et s'échapper avant que les renforts ennemis n'arrivent. Il y a un nombre de dhohanoïdes égal au nombre de protagonistes, plus quatre (deux elib, un gelgore et le reste est constitué de dua-sanari et de ramachese). Cependant, après dix tours de combat, deux autres dhohanoïdes débarquent (dua-sanari et/ou ramachese, au choix) et deux de plus quatre tours plus tard. Il est donc important que les tagers fassent aussi vite que possible.

Ce qui a commencé comme un simple rendez-vous avec un coursier se termine en combat visant à sauver Chicago et le Nouveau Gouvernement Planétaire. Ce fut une longue nuit.

Épilogue

Voilà ce qu'il se passe réellement (et ce que les joueurs pourront apprendre en sauvant Abernethy ou après les événements). Il y a environ une semaine et demie, Abernethy a été approché par trois hommes d'affaire lui proposant de travailler pour une grande entreprise se consacrant à la recherche archéologique. Ils lui firent même miroiter la possibilité d'étudier une ancienne relique en Irlande. Mais Abernethy refusa, préférant rester à Chicago avec sa famille. C'est alors que l'offre d'emploi s'est transformée en menace à peine voilée, car s'il n'avait plus de famille pour le retenir ici, il serait libre de les suivre. La femme d'Abernethy disparut deux jours plus tard.

La réputation d'Abernethy a mené la corporation Chrysalis à lui, de la même manière qu'il avait attiré l'attention de la Société hermétique. Mais la corporation a usé d'une méthode de recrutement plus persuasive. Le deal était assez simple : travailler sous la direction de l'entreprise et réaliser un rituel en utilisant la pierre d'Orthanach. Sans quoi il ne reverrait jamais sa femme. Abernethy fut choqué. Mais il le fut encore davantage lorsqu'il découvrit le but de tout ça : pratiquer un rituel d'une puissance si extraordinaire que seul le sang d'une créature surnaturelle peut être utilisé en tant que composant. Avec le sacrifice d'un tager et le pouvoir de la pierre d'Orthanach pour amplifier les effets du rituel, la corporation Chrysalis planifiait de couper le siège du NGP du reste du monde en réduisant les facultés mentales de chaque habitant de Chicago à celles de nouveau-nés. Les effets ne dureraient que quelques jours, mais les dégâts infligés au gouvernement seraient énormes. En outre, la peur du terrorisme arcanique qui s'en suivrait permettrait à la corporation Chrysalis d'obtenir de nouveaux contrats de sécurité auprès du gouvernement et d'ainsi consolider sa position. Ce coup de maître aurait permis de mettre la main sur une partie des ressources du Nouveau Gouvernement Planétaire.

Bien sûr, Abernethy ne sait rien de l'implication des Enfants du Chaos, mais il peut deviner l'ampleur des effets du rituel

qu'on lui a demandé de pratiquer. Il a choisi de sauver la vie de sa femme et accepté de faire ce qu'ils veulent. Lorsqu'il a eu vent des directives de la Société hermétique par Tareda, il a alors choisi d'alerter ses nouveaux et indésirables partenaires dans l'espoir de retrouver son épouse aussi vite que possible. Il n'avait aucune idée des conséquences de ses actes.

Après avoir utilisé des sondes psychiques pour lire l'esprit d'Abernethy, les agents de la corporation savaient qu'ils devraient agir vite. Ils devaient récupérer la pierre d'Orthanach ainsi qu'Egan Walsh pour mener le rituel à bien. Ils devaient également réduire au silence tous ceux qui étaient connectés à Abernethy et à la Société hermétique. Malheureusement, l'exécution du groupe de tagers ayant échoué au port, il fallut accélérer les préparatifs du rituel, quitte à le faire cette nuit même.

Même si les tagers perdent le combat (et meurent), ils mettent fin au rituel... pour le moment. Cependant, les détails concernant le plan de la corporation Chrysalis ne parviendront que trop tard à la Société hermétique. Les rouages du gouvernement seront déjà grippés car il est certain que la corporation recommencera très bientôt.

Remporter la victoire permettra bien sûr de sauver la vie d'Egan Walsh et de récupérer la pierre. Un tager aguerri nommé Darrel McKnight (un Ectoplasme, la forme évoluée des Fantôme) les rejoint dans leur combat, éliminant les derniers dhohanoïdes si nécessaire. Dès qu'il s'est présenté, lisez ce qui suit à vos joueurs :

Ce n'était pas très difficile de vous retrouver après que Michelle m'ait fait parvenir tous les détails de cette affaire. Cette mission est devenue un vrai paquet d'emmerdes et vous avez fait le boulot. Je vous prédis un avenir radieux.

Si Abernethy est toujours en vie, Darrel s'en occupera. Il est responsable, mais un sondage psychique suffisant devrait lui effacer une partie de la mémoire ; il ne représentera donc plus aucun danger pour la Société hermétique.

Protagonistes clé en main

Voici quatre protagonistes prêts à jouer avec l'aventure *Déficience Mentale*. Chacun est brièvement décrit, avec ses capacités spéciales de tager (et leur type). Une double feuille de personnage est également disponible pour chaque protagoniste de cette aventure.

Voici une explication rapide des différents éléments propres aux protagonistes (et à leurs adversaires). :

Compétences

Il existe bien entendu d'autres compétences dans le livre de base de *CthulhuTech*.

Compétences générales

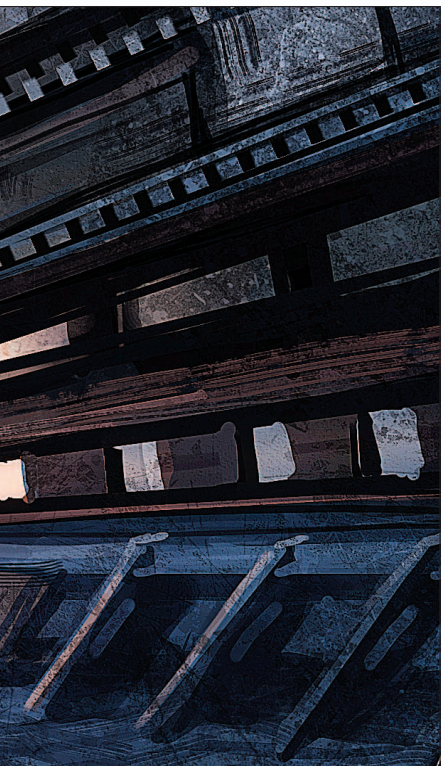
- **Affaires** (Intellect) : vous comprenez la structure corporatiste, les pratiques du milieu des affaires et ses négociations.
- **Alphabétisation** (Intellect) : Alphabétisation mesure le niveau de complexité des textes que vous comprenez, ainsi que votre éloquence à l'écrit.
- **Athlétisme** (spécial) : votre grande habileté physique est le résultat d'un entraînement athlétique. Cette compétence se base sur l'Agilité, la Force ou la Ténacité en fonction de l'action entreprise.
- **Bureaucratie** (Intellect) : vous comprenez les structures gouvernementales, politiques, militaires ou de n'importe quelle organisation.
- **Connaissance de la rue** (Intellect) : vous savez comment agir et survivre dans les pires recoins de la civilisation.
- **Connaissances régionales** (Intellect) : vous êtes familier d'une région particulière.
- **Criminalité** (Agilité) : vous avez un talent certain pour les activités illégales. Ceci peut inclure l'effraction, le pick-pocket, déjouer les systèmes d'alarmes, dérober des objets sans se faire remarquer, désactiver les équipements de surveillances et voler des véhicules.
- **Culture** (Intellect) : vous connaissez bien une culture ou des caractéristiques communes à certaines cultures.
- **Éducation** (Intellect) : l'Éducation mesure votre niveau d'études académiques.
- **Embrouille** (Présence) : vous avez le don d'éloquence, autrement dit vous savez parler aux autres de telle sorte qu'ils fassent des choses contraires à leurs valeurs.
- **Furtivité** (Agilité) : vous avez un talent pour vous cacher, vous déplacer en silence, bref pour éviter d'être repéré.
- **Informatique** (Intellect) : en fonction de votre niveau d'expertise, vous pouvez utiliser, administrer, configurer et programmer un ordinateur.
- **Ingénierie** (Intellect) : vous êtes doué pour la conception, la documentation, l'analyse et le déploiement dans au moins un domaine d'ingénierie, via l'application de principes mathématiques et scientifiques, l'expérience, le bon sens et l'imagination.
- **Ingénierie arcanotech** (Intellect) : vous comprenez l'amalgame fondamental entre la sorcellerie arcanique et le dessin technique.
- **Intimidation** (Présence) : vous pouvez soumettre quelqu'un via de subtiles menaces ou en lui infligeant des sévices corporels.
- **Langues** (Intellect) : cette compétence vous permet de parler d'autres langues ou dialectes particuliers.
- **Liaisons** (Intellect) : vous êtes familier des matériels de communication, que ça soit vocal ou d'informations. Selon votre niveau d'expertise, vous êtes capable d'établir n'importe quelle voie de communication, depuis le téléphone portable jusqu'au réseau satellite.
- **Loi** (Intellect) : vous comprenez les procédures et techniques légales, ce qui inclut les procédures d'arrestation, les analyses de scènes de crime, l'étude de preuves, les tests balistiques, les perquisitions et le contrôle de la foule.
- **Observation** (Perception) : vous savez chercher ce qui est caché, déceler l'indécelable et noter tous les détails de n'importe quel objet ou situation que vous pourriez observer.
- **Occultisme** (Intellect) : vous connaissez les sombres vérités que personne d'autre ne voudrait connaître. Vous cherchez les secrets cachés du mysticisme, des malédictions, des possessions, des anciens rituels, de la sorcellerie hermétique et des sombres dieux.

- **Performance** (Présence) : vous avez un talent artistique, qu'il soit musical, théâtral, oratoire ou autre, et pouvez faire des exhibitions en public, généralement pour le divertissement.
- **Persuader** (Présence) : Persuader permet d'influencer l'individu par la seule force de sa personnalité.
- **Recherche** (Perception) : vous êtes soigneux et appliqué dans vos recherches, qu'il s'agisse d'informations, de faits, de théories ou d'applications pratiques de vos expériences.
- **Savoir-faire** (Intellect) : Vous êtes familier de l'étiquette de divers cercles sociaux. Vous comprenez les bonnes manières, les marques de respect et les usages à respecter lorsqu'on fait partie de ces cercles.
- **Science : Physique** (Intellect) : vous comprenez la science de la matière, de l'énergie et de leurs interactions.
- **Sécurité** (Intellect) : vous êtes familier des diverses techniques de mise en place des systèmes d'alarmes et des pièges ; et du coup, vous êtes également familier des techniques permettant de les déjouer.
- **Surveillance** (Intellect) : vous savez comment ressembler des informations sur une personne ou un lieu donné en l'observant attentivement, à l'œil nu ou avec un dispositif de surveillance.
- **Survie** (Ténacité) : vous avez appris à survivre dans la nature.

Compétences martiales

- **Corps à corps** (Agilité) : vous savez vous battre à mains nues et utiliser votre corps comme une arme.
- **Esquive** (Agilité) : grâce à un entraînement intensif, votre corps réagit instinctivement en cas de danger immédiat pour vous mettre à l'abri.
- **Mêlée** (Agilité) : vous vous battez efficacement avec n'importe quelle arme contondante, tranchante ou perforante que vous pouvez tenir en mains.
- **Tir** (Perception) : vous savez vous servir des armes à feu, à projectiles et énergétiques.

Traits particuliers



Il existe de nombreux autres traits particuliers dans le livre de base de *CthulhuTech*.

Avantages

- **Allié (1) :** cet avantage signifie que le personnage a une relation proche avec quelqu'un capable de l'aider lorsque le besoin s'en fait sentir. Un Allié (1) a des compétences moyennes ou une faible influence.
- **Fortune (1) :** le personnage doté de cet avantage commence avec plus d'argent et d'avantages financiers que les autres. Avec Fortune (1), le personnage est riche et fait partie de la classe supérieure. Il a une jolie résidence, plusieurs voitures et un portefeuille d'actions décent.
- **Obstiné :** le personnage ne cédera pas face à l'adversité. À chaque épisode, le personnage reçoit 2 points dramaturgiques gratuits qu'il ne peut utiliser que dans des situations désespérées ou requérant une concentration extrême.
- **Ouïe aiguisée :** le personnage a une ouïe exceptionnelle et reçoit un bonus de +2 à ses tests d'Observation basés sur l'ouïe.
- **Sans peur :** le personnage ne connaît pas la peur et reste de marbre face aux plus grands dangers ou à l'inconnu. À chaque épisode, il gagne 2 points dramaturgiques gratuits, lesquels ne peuvent être dépensés que s'il est surpassé en combat, tente un exploit particulièrement dangereux.
- **Séduisant (2) :** le personnage a quelque chose de captivant. Il gagne un bonus de +2 à ses tests de compétence utilisant la Présence comme attribut (sauf pour l'Intimidation) et dirigés sur les membres du sexe opposé (ou du même sexe en fonction des préférences du personnage).
- **Sur ses gardes :** le personnage sent intuitivement quand le danger est proche, ce qui lui donne une chance de l'identifier avant qu'il ne se manifeste.
- **Tager :** le personnage sait ce que ça fait d'être un tager.
- **Tager : Exceptionnel :** le personnage n'est pas un simple tager, il a ce quelque chose de spécial au fond de lui qui en fait un tager d'exception.
- **Vue aiguisée :** le personnage a une vision extrêmement perçante et reçoit un bonus de +2 à ses tests d'Observation basés sur la vue.

Désavantages

- **Dépressif :** le personnage passe par des phases dépressives. Au début de chaque épisode, il doit réussir un test de prouesse de Ténacité Ardu ou subir un malus de –1 à tous ses tests pour 1d5 heures (1d10 divisé par deux).
- **Dette (1) :** le personnage a moins d'argent et de ressources financières que la normale et est considéré comme appartenant à la classe inférieure. Il a une petite habitation, une vieille voiture et très peu de revenus.
- **Fanatique (1 ou 2) :** le personnage est fanatiquement dévoué à une cause. Avec Fanatique (1), il défendra sa cause même si cela doit le placer dans une situation fâcheuse. Avec Fanatique (2), il se placera de lui-même en grand danger pour défendre sa cause.
- **Impétueux :** le personnage adore l'action, et pas la bonne. Il doit réussir un test de prouesse de Ténacité Ardu pour ne pas foncer droit devant.
- **Obligations (1 ou 2) :** ce désavantage représente les obligations qu'a le personnage envers son organisation. (1) signifie que les obligations du personnage ne lui demandent qu'un peu de son temps. (2) signifie que les obligations du personnage lui demandent la plupart de son temps.
- **Repoussant (1) :** le personnage est, pour faire simple, peu attrayant. Il peut être laid, avoir des cicatrices qui le défigurent, une hygiène déplorable, de mauvaises habitudes ou peut être un vrai salaud. Il subit un malus de –1 à tous ses tests basés sur la Présence, excepté avec Intimidation.
- **Rival :** le personnage a un rival qui a un but similaire et les mêmes chances de l'atteindre, que ça soit un rôle dans l'organisation, un cœur à prendre ou n'importe quoi d'autre.
- **Sadique :** le personnage tire un grand plaisir de la souffrance des autres, qu'elle soit physique ou psychologique. Chaque

fois que votre personnage peut infliger une souffrance gratuite, il doit effectuer un test de prouesse de Ténacité Ardu pour résister à son envie.

- **Sombre secret (2) :** quelque chose dans le passé du personnage, quelque chose qu'il a fait, qu'il sait ou qu'il a vu, ne doit surtout pas être découvert. Sombre secret (2) fait que la découverte pourrait sérieusement compromettre ses chances d'avancement ou lui créer un puissant ennemi.
- **Trop honnête :** peu importe à quel point le personnage tente de mentir, il n'est jamais convaincant. Il subit un malus de –4 à tous ses tests destinés à mentir car seule la personne la plus distraite peut rater son manège.

Règles des tagers

Les symbiotes tagers augmentent les attributs de leurs hôtes. Chaque tager possède donc deux séries d'attributs : une pour leur forme normale et l'autre pour leur forme surnaturelle. Ils ont également deux séries d'attributs secondaires.

Capacités

- Les tagers peuvent passer instantanément d'une forme à l'autre. Cette capacité ne peut pas être limitée par des liens ou des objets physiques. Le symbiote sera toujours en mesure de détruire mystiquement ces obstacles afin de se manifester.
- Les tagers ont de minuscules crochets sous les mains et les pieds qui leur permettent de s'accrocher et de ramper sur toutes les surfaces lisses comme un insecte.
- Les tagers peuvent effectuer des sauts inhumains et doublent leurs distances de saut normales.
- Les tagers sont considérés comme immunisés aux effets des gaz ou des attaques biologiques et sont capables de produire leur propre air pendant de courtes périodes de temps. Cette alimentation en oxygène peut être maintenue deux heures durant. Ils peuvent ainsi rester en vie de manière surnaturelle et sont à même de supporter les profondeurs de l'océan ou de survivre au vide de l'espace.
- Les personnages tagers reçoivent un bonus de +4 aux tests de peur lorsqu'ils sont sous leur forme « de combat ».
- Les tagers, indépendamment de leur forme, ont la capacité de détecter les dhohanoïdes (et les autres tagers) dans leur forme mortelle. Après une minute d'observation attentive et un test d'Observation Ardu réussi, un tager peut déterminer si la personne qu'il regarde est un monstre ou non.
- Les tagers se trouvant à une distance de 1,5 km l'un de l'autre perçoivent leur présence psychique respective. Cette forme de télépathie limitée permet aux tagers de communiquer sans bruit, ainsi que de savoir si les autres tagers se trouvent à proximité et sont vivants. Cela ne permet pas aux tagers de savoir précisément l'endroit où se trouvent leurs camarades, ni d'évaluer la distance à laquelle ils sont les uns par rapport aux autres, ou s'ils sont blessés. Ils ne ressentent que la proximité de leurs congénères et savent s'ils sont vivants ou morts.

Sens des tagers

- **Détection thermale** : détecte les sources de chaleur. Portée : 100 m.
- **Rayons X :** utilise les rayons X pour voir à travers tous types de matériaux, détecte les corps denses comme les métaux ou les os. Portée : 50 m.
- **Scanner :** traite les statistiques vitales d'une chose vivante, détermine si elle est morte ou vivante, son âge, son sexe, son état de santé, permet de savoir si la cible est malade ou non. Portée : 100 m.
- **Sonar :** uniquement utilisable sous l'eau. Émet et reçoit des ondes sonores afin de déterminer si des objets sont à portée, discerne également la configuration du terrain. Portée : 1,5 km (sur 360°).
- **Systèmes longue portée :** double la portée de tous les sens.
- **Transmissions audio :** l'ouïe est deux fois plus sensible et peut percevoir les infrasons aussi bien que les ultrasons. Portée : ouïe (sur 360°).
- **Vision nocturne :** utilisé en mode passif pour voir dans des conditions de très faible luminosité mais pas dans l'obscurité totale. La vision est en vert et blanc, pas en couleurs. Portée : vue.

Combat

- Les tagers utilisent leur compétence de Corps à corps plutôt que leur compétence de Mêlée lorsqu'ils se battent à l'aide de leurs armes naturelles (crocs, griffes) car celles-ci sont une extension de leur propre corps. Ceci ne s'applique pas aux armes à distance et ce même si elles sont naturelles.
- Les tagers régénèrent leur Vitalité, même sous leur forme « mortelle ». La première valeur représente le nombre de points de Vitalité récupérés toutes les heures sous leur forme mortelle et la seconde représente le nombre de points de Vitalité régénérés chaque tour sous leur forme de combat.
- Chaque tager possède une Arme unique aux pouvoirs extrêmement puissants et celle-ci ne peut être utilisée qu'une seule fois toutes les 24 heures. Pour utiliser son Arme unique, le tager doit d'abord réussir un test de Ténacité Difficile. De plus, l'utilisation de cette arme consomme toutes les actions du tager le tour où elle est employée et sera donc la seule action du tager ce tour-ci.
- Les mains d'un tager sous forme de combat sont trop grosses pour permettre une utilisation des armes conventionnelles. Toutefois, la Société hermétique a modifié certains types d'armes comme les fusils d'assaut et les armes antimechas portables, en les dotant de plus grandes poignées et de détentes sécurisées afin que les tagers puissent s'en servir. La disponibilité de ces armes spéciales reste à la discrétion du narrateur.
- Les tagers possèdent un facteur de Peur, ce qui représente la difficulté des tests de Peur faits pas les mortels qui les voient sous leur forme surnaturelle.

Équipement

Puisque la plupart des personnages de *CthulhuTech* appartiennent à la classe moyenne, n'hésitez pas à leur donner tout ce à quoi ils pourraient logiquement prétendre. Ils ont tous une unité centrale personnelle de traitement ou UCPT (ordinateur portatif avec accès sans fil qui servent également de téléphone et de carte de crédit). Si vous souhaitez leur donner des armes à feu, certaines sont décrites dans l'aventure *Déficience Mentale*.

Dadelka

Dadelka est buté et dangereux. Il profite de chaque opportunité pour infliger de la souffrance aux autres. Pour lui, la frontière séparant le bien du mal est très floue. Pour quelqu'un qui vit au jour le jour, c'est presque une bénédiction qu'il ait développé une intense loyauté envers la Société hermétique, ce qui signifie qu'il fera tout ce qu'il faut pour protéger ses intérêts. Il est capable de rester cool, mais sous la surface se trouve un prédateur féroce qui n'attend qu'une chose : bondir sur ses proies.

Symbiote de Dadelka : Cauchemar

Lorsque les nombreuses paires d'yeux mauvais du Cauchemar se posent sur vous à la manière d'un monstre avide de meurtre et si votre corps vous obéit encore, vous feriez mieux de vous enfuir à toutes jambes. Il connaît une douzaine de façons de vous tuer, mais ne semble pas avoir encore décidé laquelle utiliser pour mettre fin à vos jours...

En vérité, le Cauchemar porte bien son nom. Bien que peu commun et énorme, il dépasse les autres tagers de plus d'une tête et la terreur qu'il inspire n'en est que proportionnelle. Malgré sa taille il est tout aussi rapide que les autres tagers mais il bénéficie d'une force de frappe beaucoup plus impressionnante. Aussi résistant que le Fantôme, son taux de régénération amélioré le rend toutefois beaucoup plus dangereux. Il peut guérir de blessures mortelles en quelques minutes et retrouver ainsi toute sa puissance pour détruire ceux qui s'opposent à lui.

Combinées à sa force plus que significative, les griffes d'un Cauchemar sont capables de massacrer tout ce qui se trouve à leur portée. Mais sa réputation provient surtout des énormes dards qu'il peut projeter à partir de ses épaules en un arc de cent quatre-vingts degrés vers l'avant, pilonnant ses ennemis à la manière des tours d'une terrible mitrailleuse. Ces dards irradient d'une lumière incandescente malsaine comme les yeux d'une bête horrible et, ensemble, ils donnent naissance au terrible Projectile mystique. Les gousses d'énergie se condensent en trois points triangulaires, pour finalement tirer un unique coup en leur centre libérant toute l'énergie accumulée en une seule fois. Ce projectile monstrueux est capable de réduire en cendre une zone de 2,5 mètres de haut sur 1,5 mètre de large en une ligne droite de 400 mètres, déchirant avec une égale facilité les murs et autres objets solides.

Le Cauchemar est un symbiote dangereux et sanguinaire et ceux avec qui il est lié dégagent une aura menaçante et prédatrice presque palpable, combinée à un tempérament détaché et une attitude meurtrière.

Taille : moyenne (entre 2,5 et 3 m)
Armes :
Griffes (+2) : ces énormes griffes capables de déchirer la chair comme les armures se trouvent à l'extrémité des bras des Cauchemars.
Dards : portée 25/60/170 m ; dégâts +3 : CdT 1 ; AT infinie.
Tentacule gainé (+1) : il peut aussi être utilisé pour saisir les adversaires.
Arme unique :
Projectile mystique : portée 30/75/200 m ; dégâts +6. Ce puissant projectile prend la forme d'une boule d'énergie arcanique de 1,5 mètre de diamètre et inflige des dégâts de type hybride à tout ce qu'elle touche en ligne droite. Cette attaque consomme toutes les actions du tager ce tour-ci et compte comme sa seule action du tour.

David Leung

David est nouveau à Chicago. Il vient de s'installer ici, quittant Hong Kong en tant que réfugié, fuyant le Typhon maraudeur. Il a monté son propre dojo et enseigne le kung-fu sans rencontrer un grand succès. Mais, pour David, le passé importe peu, seul compte le présent. Il ne veut pas que l'on découvre sa honte d'avoir fui Hong Kong pour sauver sa peau. Il est certain que son ancienne meute a été détruite. Maintenant, il cherche à regagner son honneur perdu et à être le meilleur pour les Chitown Kings.

Symbiote de David : Fantôme

Le Fantôme est l'un des deux types de tagers les plus courants. Il est lourdement armé, résistant, et équipé de l'une des plus terrifiantes Armes uniques de tous les symbiotes. Il est capable de projeter une décharge d'énergie arcanique à partir de son front d'une précision redoutable. La force exceptionnelle du Fantôme combinée aux lames tranchantes qui jaillissent de ses avant-bras achève d'en faire un combattant mortel au corps à corps. Son terrible hurlement lui permet également de s'occuper avec efficacité des cibles aériennes, de les désorienter pour les amener près du sol où elles sont brutalement massacrées.

Toutefois, c'est bien l'Arme unique du Fantôme qui inspire le plus d'effroi, et ce n'est pas un hasard si de nombreux autres tagers la regardent avec envie. Une masse de tentacules noirs jaillit en trombe hors de la poitrine du tager, arrachant la chair des os de ceux qui sont assez malchanceux pour se trouver sur la trajectoire. Une des malheureuses victimes encore hurlante est ensuite draguée jusqu'au corps du tager où elle sera avalée vivante et servira de repas au symbiote. C'est bien sûr un excellent moyen de cacher les cadavres sans compter les bénéfices d'intimidation que cela fournit.

Les Fantômes sont des symbiotes vicieux et agressifs. Ceux qui sont liés avec une telle créature semblent extrêmement confiants dans leurs aptitudes physiques, et combinent souvent un sentiment de liberté avec une soif de sang exacerbée.

Taille : moyenne (entre 1,8 m et 2 m)
Armes :
Projectile arcanique : portée 30/75/200 m ; dégâts +2 : CdT 3 ; AT infinie.
Lames (+2) : ces lames mortelles jaillissent le plus souvent des extrémités des bras des Fantômes.
Hurlement : portée 7 m. La cible doit réussir un test de Force Ardu ou se retrouver à terre.
Arme unique :
Tentacule gainé (+3) : une masse de tentacules jaillit de la poitrine du Fantôme, formant un cône de 10 mètres en face de lui. Tout être dans la zone d'effet subit une attaque, sans pénalité d'attaques multiples. Une des cibles déterminée au hasard, doit aussi réussir un test de Force Ardu sans quoi le symbiote l'attire jusqu'à lui et le dévore. Cela prend un tour complet et entraîne la mort de la victime. Cela consomme toutes les actions du tager et l'utilisation de cette arme est la seule action du tager ce tour-ci.

Lisa Gibbons

Lisa est la chef des Chitown Kings. Son approche agressive de la vie a obtenu certains succès. Son ascension météorique au poste de directeur marketing d'une prestigieuse société locale, à l'âge de seulement vingt-neuf ans, est l'un de ces succès. Elle a également été mise à la tête d'une meute de tagers nouvellement créée. C'est une femme d'affaire intelligente et très bien habillée. Elle consacre beaucoup de temps à peaufiner cette image au détriment de ses relations personnelles.

Symbiote de Lisa : Ombre

Une chose qui ne peut pas être vue, l'Ombre est ce qui bouge indistinctement à la périphérie de votre vision. Espion, ninja, esprit, tous ces noms lui ont été attribués et pourtant pas un ne reflète l'horrible réalité car l'Ombre possède la capacité mystique de disparaître à volonté. Tant qu'elle est en vie, elle peut se dissimuler à la vue et à l'ouïe de tout un chacun en un instant. Non seulement elle est invisible et inaudible mais elle ne laisse pas non plus de signature de chaleur ce qui la rend capable d'agir, même au sein d'une arcologie. Lors de sa première attaque, l'Ombre bénéficie le plus souvent de l'avantage de la surprise.

Ses compétences d'assassinat et ses moyens de tuer sont multiples et variés. Les aiguilles qui lui poussent sur le menton peuvent être tirées comme autant de dards empoisonnés dont le puissant effet paralytique est destiné à handicaper une cible juste assez longtemps pour permettre à l'Ombre de prendre l'avantage. Une fois au corps à corps, des épines jaillissent de presque toutes les surfaces susceptibles de délivrer un coup, rendant ce tager capable d'arracher les morceaux de chair exposés et vulnérables de son adversaire. Sa téléportation d'assaut lui permet également de frapper une cible de six côtés à la fois et ce, presque simultanément. Toutefois, l'Ombre n'est que légèrement protégée et des combats prolongés ou trop intenses peuvent la laisser grièvement blessée.

L'Ombre est un symbiote patient et mortel. Ceux qui y sont liés développent une grande patience et un tempérament froid. À cela s'ajoutent une excellente maîtrise de soi et une attitude de tueur impitoyable.

Spécial : Furtivité : l'Ombre projette un champ de furtivité mystique, qui fonctionne exactement comme un système furtif de mecha. La repérer demande un test d'Observation Difficile. Cependant, les mouvements rapides ou erratiques ainsi que le contact physique avec un organisme vivant (de la taille d'un chien ou plus gros) révéleront automatiquement la présence de l'Ombre. Cette capacité draine l'Orgone du tager, à raison de 1 point par demi-heure d'invisibilité. La capacité d'une Ombre à utiliser sa Furtivité n'est pas affectée par ce drain. Une Ombre pourra même utiliser sa Furtivité après que sa valeur d'Orgone ait atteint zéro, mais dans ce cas-là, son Orgone ne pourra pas se régénérer si cette capacité est utilisée.

Spécial : Poison paralysant : les aiguilles tirées par l'Ombre sont recouvertes d'un poison organique au pouvoir paralysant extrêmement puissant. Ce poison exige que l'aiguille inflige au moins 1 point de dégâts de Vitalité. Toute personne touchée par le poison doit réussir un test de Ténacité Difficile. Si ce test est un échec, la victime perd deux actions par tour pendant 1d10 minutes, ce qui peut effectivement réduire les actions d'un personnage à zéro. N'effectuez qu'un seul test par touche, l'effet des aiguilles n'est pas cumulatif. Une cible peut tout de même être de nouveau affectée au tour suivant son rétablissement depuis la dernière injection.

Taille : moyenne (entre 1,8 m et 2 m)
Armes :
Épines (+1) : ces épines jaillissent des extrémités des mains, des avant-bras, du bas des jambes et des pieds du tager.
Aiguilles : portée 25/60/170 m ; dégâts +1 (+ poison) ; CdT 2 ; AT infinie.
Arme unique :
Téléportation d'assaut : l'Ombre peut utiliser cette attaque pour viser quoi que ce soit dans un rayon de deux fois sa distance de saut. En effectuant une série de téléportations successives et extrêmement rapides autour de sa cible, l'Ombre peut doubler le nombre de ses actions (mais pas son Mouvement) sans aucune pénalité d'actions multiples, pour ce tour-ci. Ces attaques sont résolues simultanément. Cela consomme toutes les actions du tager et l'utilisation de cette arme est la seule action du tager ce tour-ci.

Pendy

Pendy est mignonne. C'est la première chose qui frappe les gens. Récemment diplômée en ingénierie arcanotech à l'université, elle est au sommet. Pour elle, tout est possible, même le fait de convertir les dhohanoïdes à leur cause (ce qui fait bien rire le reste de sa meute). Elle est un peu naïve mais apporte au groupe cette joie de vivre que nul autre ne semble pouvoir offrir. Personne ne suspecte que sous cette douce apparence se cache un tueur capable de se jeter à la gorge des ennemis de sa meute.

Symbiote de Pendy : Chuchoteur

Les Chuchoteurs possèdent des sens aiguisés et une vitesse dont les autres tagers ne peuvent que rêver. En vérité, ils perçoivent absolument tout, voient même à travers les murs et se déplacent deux fois plus vite que les autres tagers. Comme si cela ne suffisait pas, ils sont dotés d'une paire d'ailes repliables qui semblent issues d'une fusion étrange entre celles d'une chauve-souris et d'un insecte et sur lesquelles ils voltigent encore plus rapidement. À cela s'ajoute encore une paire de bras secondaires qu'ils peuvent utiliser pour porter des armes légères tout en volant.

Les tactiques de harcèlement sont les plus adaptées au style d'armes du Chuchoteur. Les fouets qui s'étendent à partir de ses avant-bras peuvent être utilisés pour saisir, désarmer, ou faire tomber un adversaire depuis les airs. Les bombes luminiques qui peuvent être larguées de sa poitrine provoquent un flash de lumière aveuglante désorientant et perturbant ses adversaires sur une zone de 10 mètres. Grâce à cet armement et à sa vitesse, un Chuchoteur est parfaitement capable de créer une diversion efficace. En outre, ses ailes acérées lui offrent une stratégie de sortie parfaite, lui permettant de se tailler un chemin sanglant à travers tous les obstacles pour une fuite rapide.

Le Chuchoteur est un symbiote fragile mais pugnace. Ceux qui sont liés avec l'un d'entre eux sont dotés d'une grande patience et d'un caractère détaché combiné à une détermination inébranlable et un sens du détail incroyablement développé. Ce sont également souvent des voyeurs.

Taille : moyenne (entre 1,8 m et 2 m)
Armes :
Fouets (+1) : ces fouets jaillissent des avant-bras du Chuchoteur et peuvent être utilisés pour saisir un adversaire.
Bombes luminiques (aveuglantes) : le Chuchoteur peut larguer ces balles de lumière depuis les airs qui produisent une explosion de lumière aveuglante lorsqu'elles touchent le sol. Toute créature se trouvant dans un rayon de 4,5 mètres du point d'impact doit réussir un test de Ténacité Ardu sous peine de perdre ses deux prochaines actions. Ceci peut amener le total d'actions à zéro pour le tour. Une seule bombe luminique peut être larguée chaque tour mais le Chuchoteur en dispose en quantité illimitée.
Arme unique :
Ailes acérées (+4) : doublez les valeurs d'Armure et de Vitesse le tour où le tager utilise cette attaque de charge aérienne. Cette attaque nécessite un test de Corps à corps et peut être utilisée pour toucher un nombre raisonnable d'adversaires se tenant sur une ligne droite équivalente au Mouvement du tager. Cela consomme toutes les actions du tager et l'utilisation de cette arme est la seule action du tager ce tour-ci.

Cthulhu Tech

Feuille de protagoniste

CONCEPT

Nom	Dadelka	Nom de code	Mayhem
Joueur		Allégeance	Société hermétique
Narrateur		Profession	Tager
Histoire	Déficience Mentale	Race	Nazzadi
Vertu	Loyal	Faiblesse	Sadique

ATTRIBUTS

ATTRIBUTS	NIVEAU	NIV. DE PROUESSE
Agilité	6	Adepte (3)
Force	9	Expert (9)
Intellect	4	Novice (2)
Perception	6	Adepte (3)
Présence	5	Novice (2)
Ténacité	11	Maître (6)

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	NIVEAU D'EXPERTISE	BASE
Alphabétisation	Novice (2)	Intellect
Connaissance de la rue	Novice (2)	Intellect
Connaissances régionales	Novice (2)	Intellect
Criminalité	Novice (2)	Agilité
Furtivité	Étudiant (1)	Agilité
Intimidation	Novice (2)	Présence
Langue (anglais)	Adepte (3)	Intellect
Langue (nazzadi)	Expert (4)	Intellect
Observation	Novice (2)	Perception
Corps à corps	Adepte (3)	Agilité
Esquive	Novice (2)	Agilité
Tir	Adepte (3)	Perception

SPÉCIALISATION	NIVEAU D'EXPERTISE	COMPÉTENCE

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Actions	1
Mouvement	21 km/h (32/8 mpt)
Réflexes	5
Orgone	6
Vitalité	15
Points drama.	10

EXPÉRIENCE

Totale	0
Non dépensée	0

CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Sexe	Masculin
Âge	28
Taille	1,86 m
Poids	93 kg
Cheveux	Blancs
Yeux	Rouges
Peau	Noire (nazzadi)
Signes distinctifs	Regard froid
Date de naissance	23 novembre 2058
Lieu de naissance	Mexico City, Mexique

TRAIT PARTICULIER

Avantages

Allié (1), Sans peur (2), Tager (4), Tager : exceptionnel (2)

Désavantages

Dette (1), Fanatique (2), Obligations (2), Repoussant (1), Sadique (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sens de tager : scanner, vision nocturne.

Mouvement de tager : vitesse d'escalade et distance de saut doublées

FOLIE

Points	1
Troubles	Aucun

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

POSSESSIONS

Équipement (porté)
Équipement (possédé)

SORTILÈGES

1er ordre	Type	Effet	Coût
2e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**
3e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**

TAGER

Type de tager	*Cauchemar*	
Régénération	*1 par heure/ 1 par tour*	
Facteur de Peur	*16*	
Attributs après transformation	**Niveau**	**Niv. de prouesse**
Agilité	*8*	*Expert (4)*
Force	*13*	*Maître (6)*
Perception	*9*	*Expert (4)*
Ténacité	*13*	*Maître (6)*
Actions	2	
Mouvement	*30 km/h (47/ 11 mpt)*	
Réflexes	*7*	
Vitalité	*18*	

ARMURE

Type	Protection
Armure naturelle de tager	*2/ 2*

ARMES

Type	Dégâts	Tirs/capacité	Portée
Dards	*+3*	*1/ infini*	*25/ 60/ 170*
Griffes	*+2*	—	—
Projectile mystique	*+6*	*Unique*	*30/ 75/ 200*
Tentacule gainé	*+1 (saisie)*	—	—

BLESSURES

Niveau	Vitalité	Actuel	Effet	Vitalité (tager)	Actuel (tager)
Égratignure	*1 à 15*		*Aucun*	*1 à 18*	
Légère	*16 à 30*		*–1 aux tests*	*19 à 36*	
Modérée	*31 à 45*		*–3 aux tests, mouvement/ 2, 2 Actions max., armure/ 2*	*37 à 54*	
Grave	*46 à 60*		*–6 aux tests, rampe, 1 Action max., régénération/ 2, plus d'armure*	*55 à 72*	
Mourant	*61 à 75*		*Inconscient et mourant*	*73 à 90*	

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

Cthulhu Tech

Feuille de protagoniste

CONCEPT

Nom	David Leung	Nom de code	Shifu
Joueur		Allégeance	Société hermétique
Narrateur		Profession	Tager
Histoire	Déficience Mentale	Race	Humain
Vertu	Honorable	Faiblesse	Impatient

ATTRIBUTS

ATTRIBUTS	NIVEAU	NIV. DE PROUESSE
Agilité	9	Expert (4)
Force	7	Adepte (3)
Intellect	5	Novice (2)
Perception	5	Novice (2)
Présence	5	Novice (2)
Ténacité	8	Expert (4)

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Actions	2
Mouvement	24 km/h (37/9 mpt)
Réflexes	6
Orgone	5
Vitalité	12
Points drama.	10

EXPÉRIENCE

Totale	0
Non dépensée	0

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	NIVEAU D'EXPERTISE	BASE
Alphabétisation	Adepte (3)	Intellect
Athlétisme	Étudiant (1)	Spécial
Connaissances régionales	Novice (2)	Intellect
Culture (chinoise)	Novice (2)	Intellect
Furtivité	Adepte (3)	Agilité
Langue (anglais)	Expert (4)	Intellect
Langue (mandarin)	Adepte (3)	Intellect
Observation	Novice (2)	Perception
Performance (katas)	Novice (2)	Présence
Survie	Étudiant (1)	Ténacité
Corps à corps	Adepte (3)	Agilité
Esquive	Novice (2)	Agilité
Mêlée	Adepte (3)	Agilité
Tir	Novice (2)	Perception

SPÉCIALISATION	NIVEAU D'EXPERTISE	COMPÉTENCE
Armes naturelles de tager	Axé (+1)	Corps à corps
Arts martiaux	Axé (+1)	Corps à corps

CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Sexe	Masculin
Âge	30
Taille	1,75 m
Poids	86 kg
Cheveux	Noirs
Yeux	Bruns
Peau	Asiatique
Signes distinctifs	Posture parfaite
Date de naissance	19 mars 2056
Lieu de naissance	Hong Kong, Chine

TRAIT PARTICULIER

Avantages
Allié (1), Obstiné (2), Sur ses gardes (2), Tager (4)
Désavantages
Dépressif (2), Impétueux (2), Obligation (2), Sombre secret (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sens de tager : *scanner, vision nocturne.*

Mouvement de tager : *vitesse d'escalade et distance de saut doublées*

FOLIE

Points	1
Troubles	Aucun

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

POSSESSIONS

Équipement (porté)
Équipement (possédé)

SORTILÈGES

1er ordre	Type	Effet	Coût
2e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**
3e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**

TAGER

Type de tager	*Fantôme*	
Régénération	*1 par heure/3 par tour*	
Facteur de Peur	*12*	
Attributs après transformation	**Niveau**	**Niv. de prouesse**
Agilité	*11*	*Maître (6)*
Force	*9*	*Expert (4)*
Perception	*7*	*Adepte (3)*
Ténacité	*10*	*Maître (5)*
Actions	3	
Mouvement	*30 km/h (47/11 mpt)*	
Réflexes	*7*	
Vitalité	*14*	

ARMURE

Type	Protection
Armure naturelle de tager	*2/2*

ARMES

Type	Dégâts	Tirs/capacité	Portée
Hurlement	*+0 et K.O.*	—	*7 m*
Lames	*+2*	—	—
Projectile arcanique	*+2*	*3/infini*	*30/75/200*
Tentacule gainé	*+3 et dévorer*	*Unique*	*10 m, cibles multiples*

BLESSURES

Niveau	Vitalité	Actuel	Effet	Vitalité (tager)	Actuel (tager)
Égratignure	*1 à 12*		*Aucun*	*1 à 14*	
Légère	*13 à 24*		*–1 aux tests*	*15 à 28*	
Modérée	*25 à 36*		*–3 aux tests, mouvement/2, 2 Actions max., armure/2*	*29 à 42*	
Grave	*37 à 48*		*–6 aux tests, rampe, 1 Action max., régénération/2, plus d'armure*	*43 à 56*	
Mourant	*49 à 60*		*Inconscient et mourant*	*56 à 70*	

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

Cthulhu Tech

Feuille de protagoniste

CONCEPT

Nom	Lisa Gibbons	Nom de code	Mamma Bear
Joueur		Allégeance	Société hermétique
Narrateur		Profession	Tager
Histoire	Déficience Mentale	Race	Humain
Vertu	Confiante	Faiblesse	Agressive

ATTRIBUTS

ATTRIBUTS	NIVEAU	NIV. DE PROUESSE
Agilité	8	Expert (4)
Force	5	Novice (2)
Intellect	6	Adepte (3)
Perception	7	Adepte (3)
Présence	5	Novice (2)
Ténacité	8	Expert (4)

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Actions	2
Mouvement	18 km/h (27/6 mpt)
Réflexes	7
Orgone	5
Vitalité	11
Points drama.	10

EXPÉRIENCE

Totale	0
Non dépensée	0

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	NIVEAU D'EXPERTISE	BASE
Affaires	Adepte (3)	Intellect
Alphabétisation	Novice (2)	Intellect
Bureaucratie	Novice (2)	Intellect
Connaissances régionales	Novice (2)	Intellect
Éducation	Expert (4)	Intellect
Furtivité	Adepte (3)	Agilité
Informatique	Étudiante (1)	Intellect
Langue (anglais)	Expert (4)	Intellect
Observation	Adepte (3)	Perception
Recherche	Novice (2)	Perception
Corps à corps	Adepte (3)	Agilité
Esquive	Novice (2)	Agilité
Tir	Adepte (3)	Perception

SPÉCIALISATION	NIVEAU D'EXPERTISE	COMPÉTENCE
Armes naturelles de tager	Axé (+1)	Corps à corps
Armes naturelles de tager	Axé (+1)	Tir

CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Sexe	Féminin
Âge	29
Taille	1,78 m
Poids	70 kg
Cheveux	Bruns
Yeux	Bleus
Peau	Pâle
Signes distinctifs	Regard plein d'énergie
Date de naissance	16 février 2057
Lieu de naissance	Minneapolis, USA (MN)

TRAIT PARTICULIER

Avantages

Fortune (1), Ouïe aiguisée (2), Séduisant (2), Tager (4)

Désavantages

Fanatique (2), Obligations : emploi (1), Obligations : Société hermétique (2), Rival (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sens de tager : scanner, vision nocturne.

Mouvement de tager : vitesse d'escalade doublée et distance de saut triplée

Capacités spéciales d'Ombre : Furtivité et Poison paralysant

FOLIE

Points	1
Troubles	Aucun

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

POSSESSIONS

Équipement (porté)

Équipement (possédé)

SORTILÈGES

1er ordre	Type	Effet	Coût
2e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**
3e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**

TAGER

Type de tager	*Ombre*	
Régénération	*1 par heure/ 2 par tour*	
Facteur de Peur	*12*	
Attributs après transformation	**Niveau**	**Niv. de prouesse**
Agilité	*10*	*Maître (5)*
Force	*7*	*Expert (4)*
Perception	*8*	*Expert (4)*
Ténacité	*10*	*Maître (5)*
Actions	3	
Mouvement	*24 km/h (37/ 9 mpt)*	
Réflexes	*8*	
Vitalité	*13*	

ARMURE

Type	Protection
Armure naturelle de tager	*1/ 1*

ARMES

Type	Dégâts	Tirs/capacité	Portée
Aiguilles	*+1 (+ poison)*	*2/ infini*	*25/ 60/ 170*
Épines	*+2*	*—*	*—*
Téléportation d'assaut	*Actions doublées*	*Unique*	*Sauts x2*

BLESSURES

Niveau	Vitalité	Actuel	Effet	Vitalité (tager)	Actuel (tager)
Égratignure	*1 à 11*		*Aucun*	*1 à 13*	
Légère	*12 à 22*		*–1 aux tests*	*14 à 26*	
Modérée	*23 à 33*		*–3 aux tests, mouvement/ 2, 2 Actions max., armure/ 2*	*27 à 39*	
Grave	*34 à 44*		*–6 aux tests, rampe, 1 Action max., régénération/ 2, plus d'armure*	*40 à 52*	
Mourant	*45 à 55*		*Inconscient et mourant*	*53 à 65*	

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

Cthulhu Tech

Feuille de protagoniste

CONCEPT

Nom	Pendy	Nom de code	Angel
Joueur		Allégeance	Société hermétique
Narrateur		Profession	Tager
Histoire	Déficience Mentale	Race	Nazzadi
Vertu	Aimante	Faiblesse	Naïve

ATTRIBUTS

ATTRIBUTS	NIVEAU	NIV. DE PROUESSE
Agilité	7	Adepte (3)
Force	5	Novice (2)
Intellect	5	Novice (2)
Perception	10	Maître (5)
Présence	5	Novice (2)
Ténacité	7	Adepte (3)

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Actions	2
Mouvement	18 km/h (27/6 mpt)
Réflexes	7
Orgone	5
Vitalité	11
Points drama.	10

EXPÉRIENCE

Totale	0
Non dépensée	0

COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	NIVEAU D'EXPERTISE	BASE
Alphabétisation	Adepte (3)	Intellect
Connaissances régionales	Novice (2)	Intellect
Éducation	Adepte (3)	Intellect
Informatique	Novice (2)	Intellect
Ingénierie	Étudiante (1)	Intellect
Ingénierie arcanotech	Étudiant (1)	Intellect
Langue (anglais)	Expert (4)	Intellect
Langue (nazzadi)	Adepte (3)	Intellect
Observation	Adepte (3)	Perception
Occultisme	Novice (2)	Intellect
Science : Physique	Adepte (3)	Intellect
Corps à corps	Adepte (3)	Agilité
Esquive	Novice (2)	Agilité
Tir	Adepte (3)	Perception

SPÉCIALISATION	NIVEAU D'EXPERTISE	COMPÉTENCE

CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Sexe	Féminin
Âge	26
Taille	1,68 m
Poids	63 kg
Cheveux	Blancs (longs)
Yeux	Rouges
Peau	Noire (nazzadi)
Signes distinctifs	Tatouages blancs
Date de naissance	22 septembre 2060
Lieu de naissance	Toronto, Canada

TRAIT PARTICULIER

Avantages
Séduisant (2), Tager (4), Vue aiguisée (2)
Désavantages
Dette (1), Fanatique (1), Obligations (2), Trop honnête (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sens de tager : détection thermale, rayons X, scanner, sonar, systèmes longue portée, transmissions audio, vision nocturne.

Mouvement de tager : vitesse d'escalade et distance de saut doublées, vol

FOLIE

Points	1
Troubles	Aucun

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

POSSESSIONS

Équipement (porté)

Équipement (possédé)

SORTILÈGES

1er ordre	Type	Effet	Coût
2e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**
3e ordre	**Type**	**Effet**	**Coût**

TAGER

Type de tager	*Chuchoteur*	
Régénération	*1 par heure/ 1 par tour*	
Facteur de Peur	*12*	
Attributs après transformation	**Niveau**	**Niv. de prouesse**
Agilité	*10*	*Maître (5)*
Force	*6*	*Adepte (3)*
Perception	*12*	*Maître (6)*
Ténacité	*9*	*Expert (4)*
Actions	3	
Mouvement	*24 km/h (37/ 9 mpt), vol: 72 km/h (111/ 27 mpt)*	
Réflexes	*9*	
Vitalité	*12*	

ARMURE

Type	Protection
Armure naturelle de tager	*1/ 1*

ARMES

Type	Dégâts	Tirs/capacité	Portée
Ailes acérées	*+4*	*Unique*	*Vitesse/ Armure x2*
Bombes luminiques	*Aveuglantes*	*1/ infini*	*rayon de 5 m*
Fouets	*+1*	—	—

BLESSURES

Niveau	Vitalité	Actuel	Effet	Vitalité (tager)	Actuel (tager)
Égratignure	*1 à 11*		*Aucun*	*1 à 12*	
Légère	*12 à 22*		*–1 aux tests*	*13 à 24*	
Modérée	*23 à 33*		*–3 aux tests, mouvement/ 2, 2 Actions max., armure/ 2*	*25 à 36*	
Grave	*34 à 44*		*–6 aux tests, rampe, 1 Action max., régénération/ 2, plus d'armure*	*37 à 48*	
Mourant	*45 à 55*		*Inconscient et mourant*	*49 à 60*	

© 2011 Wildfire LLC. Tous droits réservés. Traduction © 2011 Bibliothèque Interdite. Photocopie autorisée pour un usage personnel.

Dua-sanari

Faisant partie des dhohanoïdes les plus communs, les dua-sanari sont des humanoïdes amphibies qui ressemblent à des céphalopodes. Ce sont d'horribles créatures au corps caoutchouteux, lisses et glabres dont la partie inférieure de leur anatomie est une masse grouillante de tentacules tandis que leurs visages comportent une bouche en forme de bec et d'énormes yeux ronds qui ne cillent jamais. Leurs corps musclés leur permettent de se mouvoir avec une égale facilité sur terre comme sous l'eau et tous sont capables de plonger à des profondeurs incroyables. Ce sont des êtres économes qui ne se déplacent que lorsque c'est nécessaire.

Extrêmement malveillants et calculateurs, ils se complaisent dans la douleur et la souffrance d'autrui et ne manquent jamais une occasion de faire de la vie d'autres personnes un véritable enfer, et ce même au sein de la corporation Chrysalis. Les dua-sanari répandent le mal et la misère autour d'eux simplement parce que cela les amuse. Ce sont des êtres complètement démoniaques et ils adorent ce qu'ils font.

La nature même d'un mortel est modifiée à jamais lorsqu'il devient un dhohanoïde. Même quand il ressemble à un être humain normal, il existe toujours un détail pour trahir sa nouvelle allégeance à des forces venues d'un autre monde. Les dua-sanari sont incroyablement flexibles au point de pouvoir se désarticuler de manière parfois grotesque. Ils ont également très peu ou pas de poils sur le corps et les hommes éprouvent des difficultés pour faire pousser une barbe ou une moustache.

Dua-sanaras type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos
Échelle : Vitalité
Taille : moyenne (de 1,80 m à 2,10 m)
Attributs : Agilité 9 (+2), Force 9 (+2), Intellect 6 (+0), Perception 7 (+0), Présence 6 (+0), Ténacité 9 (+2)
Attributs secondaires : Actions 2, Orgone 12, Réflexes 7
Compétences : Athlétisme : adepte (3), Bureaucratie : novice (2), Criminalité : adepte (3), Éducation : novice (2), Embrouille : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Intimidation : novice (2), Observation : adepte (3), Occultisme : novice (2), Savoir-faire : novice (2), Sécurité : novice (2), Surveillance : novice (2), Survie : novice (2).
Compétences de combat : Corps à corps : adepte (3), Esquive : adepte (3), Tir : novice (2).
Armes : bec (+1), tentacules (+0, saisie).
Bonus de dégâts : +1
Vitalité : 14
Armure : 1/1
Régénération : 1 point
Facteur de Peur : 16
Tempérament : sans émotion et rusé.
Sens : sonar, vision nocturne.
Mouvement et vitesse : vitesse au sol [27 km/h (42/10 mpt)], vitesse sur mer [54 km/h (84/20 mpt)].

Elib

Sortes de croisements malsains et contre-nature entre des amphibiens carnivores et des humanoïdes, les elib sont de féroces prédateurs. Leurs corps noirs et lisses sont parés d'un arsenal impressionnant. Leurs jambes puissantes sont idéales pour se rapprocher rapidement de leurs victimes avec une force brutale. D'énormes griffes rétractiles et une queue charnue balaient les airs avec une vigueur étonnante. Mais le plus effrayant reste peut-être leur bouche surdimensionnée remplie de crocs et avec laquelle ils pourraient facilement avaler un enfant tout entier.

Les elib sont des êtres sanguinaires et meurtriers qui ne connaissent pas de plus grande joie que de détruire toute forme de vie. Les situations qui impliquent des elib tendent généralement à se terminer de la manière la plus sanglante qui soit et le nombre de pertes humaines est souvent très élevé. Ils sont indisciplinés, difficiles à contrôler et se transforment en véritables machines à tuer dès que l'occasion se présente.

Sous leur forme mortelle, les elib possèdent des jambes musclées et une bouche qui peut sembler un peu trop grande sur laquelle se dessine un sourire carnassier. Comme les dua-sanari, leur corps est complètement glabre et peu de mâles sont barbus ou moustachus.

Règles spéciales : un elib est capable d'avaler complètement un de ses adversaires. S'il bat un adversaire de plus de 15 points dans le cadre d'une attaque de morsure, il engloutit le malheureux. Seules les créatures de moins de 1,20 mètre peuvent être victimes de ce type d'attaque. Elles subissent alors 4 dés de dégâts à chaque tour qui ne peuvent être absorbés que par les armures surnaturelles tandis qu'un puissant système digestif essaie de les broyer et de les réduire à l'état de pâte nutritive. Le seul moyen de sauver une victime engloutie par un elib consiste à tuer ce dernier ou à le faire vomir, une chose plus facile à dire qu'à faire.

Elib type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos
Échelle : Vitalité
Taille : moyenne (de 2,10 m à 2,40 m)
Attributs : Agilité 10 (+3), Force 11 (+3), Intellect 5 (+0), Perception 7 (+1), Présence 7 (+0), Ténacité 10 (+3)
Attributs secondaires : Actions 2, Orgone 12, Réflexes 7
Compétences : Athlétisme : expert (4), Bureaucratie : novice (2), Criminalité : adepte (3), Éducation : novice (2), Embrouille : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Intimidation : adepte (3), Observation : expert (4), Occultisme : novice (2), Savoir-faire : novice (2), Sécurité : novice (2), Survie : novice (2).
Compétences de combat : Corps à corps : expert (4), Esquive : adepte (3), Tir : novice (2).
Armes : serres (+1), morsure (+2, nécessite 2 actions), coup sauté (+2, nécessite 2 actions), engloutissement, coup de queue (+1).
Bonus de dégâts : +2
Vitalité : 15
Armure : 2/2
Régénération : 2 points
Facteur de Peur : 16
Tempérament : brutal et sanguinaire.
Sens : Sens aiguisés (goût, odorat), vision nocturne.
Mouvement et vitesse : vitesse au sol [30 km/h (47/11 mpt)], distance de saut (double).

Gelgore

Ressemblant à de monstrueux reptiles, les gelgore sont agiles, rapides et meurtriers. Toutefois, ils ont plus de points en commun avec un cobra qu'avec un constricteur : ils possèdent des crocs empoisonnés. Le poison que ces créatures sécrètent est un puissant paralytique organique et ils sont capables de l'administrer autrement que par leur morsure. À l'aide de grosses gousses bulbeuses situées sur leur dos, les gelgore peuvent ainsi « cracher » des aiguilles empoisonnées. En fait, ils peuvent en projeter un nombre si impressionnant qu'on pourrait les comparer à de véritables mitrailleuses mobiles. Les gelgore n'ont pas de jambes et glissent sur leur longue queue ophidienne et aucun obstacle mis à part le plus lisse ne peut les arrêter. Ils sont de plus capables de se déboîter la mâchoire ce qui leur permet de mordre même le plus imposant des adversaires. Afin de cracher leurs aiguilles, les cous des gelgore sont exceptionnellement flexibles : ils peuvent presque tourner la tête à 360°. Combiné à leur vitesse de serpent, cela leur permet de prendre presque tout le monde pour cible.

Les gelgore sont des créatures méticuleuses. Ils pensent et agissent extrêmement rapidement, se déplaçant et frappant avec une précision chirurgicale. Leur apparence d'êtres à sang froid trahit également le fait qu'ils ne font quasiment jamais preuve de la moindre émotion. Ils sont froidement efficaces et ne perdent pas de temps lorsqu'ils accomplissent une tâche.

Dans leur forme mortelle, les gelgore sont minces et gracieux, mais leurs mouvements trahissent leur nature prédatrice. Peu importe la couleur naturelle que leurs yeux peuvent avoir, ils seront toujours un peu injectés de sang, assez en tous les cas pour énerver la plupart des gens de manière inconsciente.

Règles spéciales : les gelgore peuvent tirer un nombre d'aiguilles pratiquement infini car leur organisme crée ces aiguilles aussi vite qu'elles sont utilisées. Cependant, pour chaque tour où un gelgore tire en rafale automatique (un demi-dé), il doit passer un tour à tirer en coup par coup. Toutefois, il peut effectuer jusqu'à un maximum de quatre tours d'affilée en mode automatique suivis de quatre tours en coup par coup.

En outre, les aiguilles tirées par les gelgore sont recouvertes d'un poison organique paralytique. Ce poison exige que l'aiguille inflige au moins un point de dégât à la Vitalité de la cible pour être administré. Quiconque est touché par le poison doit réussir un test de Ténacité Ardu. Si ce test est un échec, la victime perd 2 actions par tour pour une durée de 1d10 minutes. Cela peut effectivement réduire les actions d'un personnage à zéro. N'effectuez qu'un seul test par touche, l'effet des aiguilles n'est pas cumulatif. Une cible peut tout de même être de nouveau affectée au tour suivant son rétablissement depuis la dernière injection.

Gelgore type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos
Échelle : Vitalité
Taille : moyenne (de 1,50 m à 1,80 m)
Attributs : Agilité 10 (+3), Force 5 (+0), Intellect 7 (+0), Perception 12 (+4), Présence 6 (+0), Ténacité 8 (+2)
Attributs secondaires : Actions 3, Orgone 12, Réflexes 9
Compétences : Athlétisme : expert (4), Bureaucratie : novice (2), Criminalité : adepte (3), Éducation : novice (2), Embrouille : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Intimidation : novice (2), Observation : adepte (3), Occultisme : novice (2), Savoir-faire : novice (2), Survie : novice (2).
Compétences de combat : Corps à corps : adepte (3), Esquive : expert (4), Tir : expert (4).
Armes : aiguilles (+0, poison), griffes (+0), morsure (+0, poison).
Bonus de dégâts : 0
Vitalité : 11
Armure : 0/0
Régénération : 1 point
Facteur de Peur : 16
Tempérament : méticuleux et patient.
Sens : détection thermale, Sens aiguisés (goût, odorat), vision nocturne.
Mouvement et vitesse : vitesse au sol [72 km/h (111/27 mpt)], escalade [43 km/h (67/15 mpt)].

Ramachese

De la fourrure noire sur un corps agile. De grands yeux rouges et des oreilles de chauve-souris au-dessus d'un museau et de crocs pointus. Ils savent parfaitement où frapper, comme s'ils pouvaient voir le sang coulant au travers des veines de leurs victimes. Ces adeptes de l'obscurité sont les ramachese, une manifestation commune des dhohanoïdes.

Les ramachese sont particulièrement adaptés à la nuit. Ils appartiennent aux ténèbres. Les ombres de ce qui reste de leur âme appellent les ombres du monde, et elles répondent. Pour les ramachese, il est facile de se dissimuler dans les recoins sombres et ils sont mortels partout où le soleil refuse de briller. Même en pleine lumière, l'ombre des ramachese semble posséder une vie propre.

Sinistrement intelligents, les ramachese vivent pour infliger la peur. Ils aiment se rassasier de la peur de leurs victimes (ou alors attaquer par surprise). Même sous leur forme humaine, ils sont intimidants. Aucun mortel n'est à l'aise en leur présence, il y a quelque chose de purement maléfique en eux.

Sous leur forme mortelle (comme surnaturelle), les ramachese disposent d'une ouïe très fine, à tel point qu'ils en paraissent inhumains. Ils préfèrent la nuit et les intérieurs peu illuminés et se plaignent souvent des lumières trop vives des pièces bien éclairées, ou même du soleil. Il n'est pas rare qu'ils portent des lunettes de soleil, même au crépuscule.

Règles spéciales : les ombres répondent étrangement aux ramachese. Cela leur donne un bonus de +4 aux tests de Furtivité lorsqu'ils se déplacent dans l'obscurité ou les ténèbres. Ils peuvent lever cette capacité pour dissimuler leur véritable nature, mais le font rarement.

Ramachese type (expert)

Allégeance : Enfants du Chaos
Échelle : Vitalité
Taille : moyenne (de 1,80 m à 2,10 m)
Attributs : Agilité 11 (+2), Force 7 (+1), Intellect 5 (+0), Perception 9 (+2), Présence 6, Ténacité 8 (+1)
Attributs secondaires : Actions 3, Orgone 11, Réflexes 8
Compétences : Athlétisme : adepte (3), Bureaucratie : novice (2), Criminalité : novice (2), Éducation : novice (2), Embrouille : novice (2), Furtivité : adepte (3), Informatique : novice (2), Intimidation : adepte (3), Observation : adepte (3), Occultisme : novice (2), Savoir-faire : novice (2), Sécurité : novice (2), Surveillance : novice (2), Survie : novice (2).
Compétences de combat : Corps à corps : adepte (3), Esquive : adepte (3), Tir : novice (2).
Armes : griffes (+1), morsure (0)
Bonus de dégâts : 0
Vitalité : 12
Armure : 1/1
Régénération : 1 point
Facteur de Peur : 16
Tempérament : malin et sinistre.
Sens : détection thermale, ouïe aiguisée, sonar, transmissions audio, vision nocturne.
Mouvement et vitesse : vitesse au sol [27 km/h (42/10 mpt)], distance de saut (quadruple).

L'ultime conflit

2085. L'humanité fait face à l'extinction. Des insectes extraterrestres venus de la frontière de notre système solaire et depuis longtemps dissimulés à nos yeux, viennent pour nous réduire en esclavage. Des hordes d'horreurs inimaginables déferlent de l'Asie centrale, ne laissant que ruines sur leur passage. Le temple du dieu-poisson fouille le monde à la recherche de secrets occultes perdus afin de relâcher de terribles puissances. Des dieux défunts s'éveillent et tournent leur regard terrifiant vers la Terre. Et en notre sein se dissimule un cancer, rongeant le cœur même du Nouveau Gouvernement Planétaire.

C'est la Guerre des éons. C'est l'époque de *CthulhuTech*.

Montez à bord d'une machine de guerre de dix mètres de haut et faites pleuvoir l'enfer sur les inébranlables migos. Combattez bec et ongles sur la ligne de front contre les terribles bêtes du Typhon maraudeur. Débusquez la corruption infecte de l'insidieux Ordre Ésotérique de Dagon. Explorez le monde obscur de la maléfique corporation Chrysalis et leurs agents monstrueux agissant dans l'ombre. Étudiez les secrets que l'on pensait perdus à jamais et pliez à votre volonté les puissances du cosmos. Entrez en symbiose avec une chose en dehors du temps et de l'espace et transformez-vous en changeforme porteur d'une colère plusieurs fois millénaire.

Vous ne verrez nulle part ailleurs un univers comme celui-ci.

Dans ce *Kit d'initiation* vous trouverez (si vous l'osez) :
· Un aperçu du monde riche de la Guerre des éons.
· Un aperçu du système de jeu innovant nommé *Framewerk*, qui n'est pas seulement cinématique mais met également le pouvoir entre de bonnes mains : les vôtres.
· Des options permettant d'interpréter un fier et débrouillard humain du 21e millénaire ou de vous joindre au combat sous les traits d'un nazzadi, un être à la peau sombre génétiquement amélioré.
· Les options permettant d'incarner l'un des quatre protagonistes clé en main, des êtres surnaturels et changeformes nommés tagers.
· *Déficience Mentale*, une aventure complète.
· Des détails sur quatre types des monstrueux serviteurs dhohanoïdes au service de la corporation Chrysalis.

Le *Kit d'initiation* de *CthulhuTech* est un jeu de rôle complet pour quatre joueurs et un narrateur. Tout ce dont vous avez besoin en plus, ce sont quelques dés à dix faces.

JEU DESTINÉ À UN PUBLIC AVERTI
Cet ouvrage est destiné à un public averti. Il renferme des textes et illustrations sombres et dérangeants.