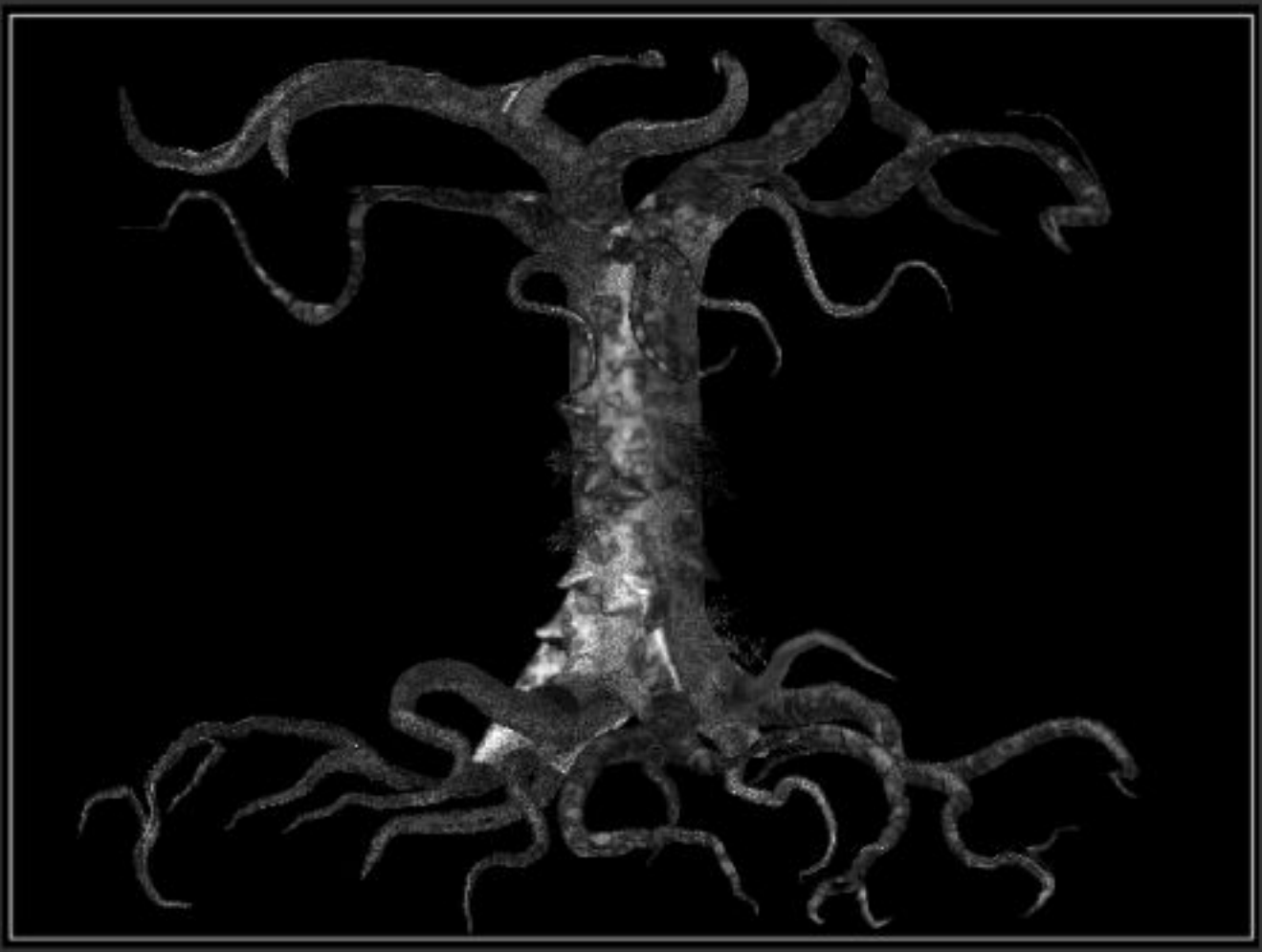
Cthulhu
FIN DES TEMPS



Par Michael C. LaBossiere

Traduction Française:

Société **E**sotérique
Cthulhu **T**raduction

FIN DES TEMPS

Un supplément de L'Appel de Cthulhu

par le Dr Michael C. LaBossiere

Introduction

« En 1993, le projet *Cthulhu Fin des Temps* de Pagan Publishing s'est terminé de manière informelle. Le contenu ci-dessous en est la matrice. *Fin des Temps* a énormément mûri avec mon scénario *Lune de Sang*, publié dans *Etranges Epoques* de Chaosium. En résumé, c'est un futur sombre où les étoiles ont été propices et où l'humanité a été forcée de fuir la Terre. Si l'idée venait à se populariser, je réviserais le texte pour mieux l'organiser et le compléter. J'ai également d'autres idées, des cartes et un tas de choses non abouties. »

A qui s'adresse ce jeu ?

(par Demarigny)

Cthulhu Fin des Temps s'adresse aux Gardiens et aux Investigateurs, débutants ou expérimentés, qui souhaiteraient tenter le jeu dans l'univers de Lovecraft à une autre époque que les traditionnelles années 20 ou le monde contemporain de *Delta Green*.

Au niveau de l'ambiance, *Cthulhu Fin des Temps* vous propose un monde de science fiction dans un futur très proche. Les références cinématographiques sont : *2001, l'odyssée de l'espace*, *Outland* mais peut-être plus encore *Planète Rouge*. La saison 1 de la série *Cosmos 1999* est également assez proche de l'esprit de *Fin des Temps* au niveau de la technologie et un peu pour l'aspect isolé de la colonie, mais dont tout le kitsch aurait été fort heureusement retiré.

Comme prérequis, il vous faudra forcément le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*, et la connaissance de *Delta Green* pourra être d'un certain secours, en particulier concernant les « greys », dont le rôle n'est quasiment pas abordé dans le supplément. Aucun autre supplément ne sera utile.

Le scénario *Lune de sang* peut vous intéresser, car il se déroule à un moment précis des évènements menant à la *Fin des Temps* et fournit un agréable moment de jeu en plus de quelques détails sur l'historique.

Information Légale

Traduction française : La **S**ociété **E**sotérique**C**htulhu **T**raduction.

Traducteurs, correcteurs et relecteurs :
Fabien Amilin, DeMarigny, Dodger, Ekny, Fox, Irma La Douce, Didier K., Yves Laumonnier, Naasseraph, Benjamin « Eloydin » Nguyen Huu, Polo, Shadow, The Servant & Zhovirax.

Pagination :
Polo

Remerciements pour leurs divers soutiens :
Ben Smith, Blacksabbath47, Cyberzark, Didier B, Docteur Gordon, Eric D, Frombeyondmandarin, Julien G, Johan Scipion, Keutoulou, Ppounet, Puips2525, Rvmillot, Vincent B, Vonv, Zool.

Sans oublier :
Trouver **O**bjet **C**aché

www.tentacules.net

Toute ressemblance, avec des personnes vivantes ou décédées, ou avec des races extra-terrestres majeures disposant de pouvoirs dont il vaut mieux éviter de parler, est une pure coïncidence.

Toutes les nouvelles règles implicites ou explicites présentées dans ce livret ne doivent pas être considérées comme des additions officielles aux règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Fin des Temps

Les règles

page

Scénarii

Annexes

REPERES CHRONOLOGIQUES PRINCIPAUX

La version du Gardien des Arcanes

2020 : La première base humaine sur la Lune est terminée, en dépit de plusieurs incidents mystérieux et de nombreuses incertitudes dues à l'opposition politique et aux difficultés financières. La base lunaire qui est gérée par l'ONU, fonctionne avec des équipes et des aides internationales qui augmentent le niveau de la coopération internationale dans l'espace.

2022 : Le Dr Rice, de la NASA, reçoit d'un ami une copie des *Fragments de Kercez* et commence à traduire l'ouvrage.

2027 : Le Dr Rice termine sa traduction et son interprétation des *Fragments de Kercez*. L'ouvrage révèle de nombreux détails sur le rôle des Mi-Go dans le développement de l'humanité, et des secrets sur la façon de débloquer les potentiels cachés de l'esprit humain. En essayant d'utiliser les sorts du livre, le Dr Rice devient fou et est interné. Après son rétablissement, le Dr Rice forme une confrérie anti-espace : la Fraternité du Christ. Sa traduction est retrouvée par son collègue le Dr Tensler.

Tensler suit le même chemin que le Dr Rice en essayant des secrets contenus dans le livre et devient également fou. Durant ces tests, l'esprit de Tensler est entré en contact avec Domaag T'eel, une entité extraterrestre considérable que les Mi-Go avaient emprisonnée sur la Lune pendant des siècles en prévision du retour des Grands Anciens. Dans sa folie, Tensler pense que Domaag T'eel le récompensera en lui dévoilant les secrets du Temps et de l'Espace, s'il le libère. Ce que le Dr Tensler ne sait pas, c'est que Domaag T'eel est une masse de chair extraterrestre sans esprit qui désire uniquement sa liberté. Après deux ans, Tensler revient à la NASA.

2030 : En raison des fluctuations politiques, le budget de la NASA est menacé par des réductions substantielles des subventions afin de créer une série de nouveaux régimes d'assurance sociale. Diane Saunders, dynamique directrice de la NASA, mène le combat contre la réduction de ce budget.

Le Dr Tensler, obsédé par la Lune, use de son influence pour aider la directrice Saunders. Finalement, le vote est favorable : une courte majorité pour la poursuite du développement de l'espace l'emporte. La directrice Saunders est même en mesure de persuader l'ONU de fournir des fonds pour une mission sur Mars.

2033 : La Directrice Saunders est assassinée par des éléments incontrôlés de la Fraternité du Christ. Privée de ses conseils, la NASA commence à patauger et l'ONU à réduire ses aides pour la mission sur Mars.

2034 : Le Dr Tensler s'arrange pour être transféré à la base scientifique lunaire de l'ONU et commence immédiatement à prendre des mesures pour libérer son « maître ». Peu de temps après son arrivée, le Dr Tensler libère Domaag T'eel qui le dévore.

En détruisant les avant-postes humains sur la Lune, les Mi-Go et les humains sont en mesure d'emprisonner de nouveau l'entité. En prévention de futures bévues, les Mi-Go contactent les dirigeants de la Terre pour interdire à jamais le retour de l'humanité sur la Lune. Abandonnés, sans abri, les survivants humains sur la Lune périssent.

2035 : En dévorant le Dr Tensler et plusieurs Mi-Go, Domaag T'eel a gagné en intelligence et commence à tirer sur sa bride. Les Mi-Go, sous le couvert des « Greys », avertissent, pour des raisons inconnues, les chefs humains sur Terre du danger posé par cette entité. Lors d'une rencontre secrète, à laquelle les Greys participent, l'ONU décide d'étudier le problème.

Le Dr Wu du Programme Spatial Chinois et David LeSarre, le nouveau directeur de la NASA, se réunissent secrètement pour discuter des différents aspects du danger encouru par l'humanité.

2036 : Wu et LeSarre se réunissent de nouveau et décident de proposer la construction d'une station spatiale orbitale qui sera utilisée pour la construction d'un vaisseau capable d'atteindre Mars. Après que des pressions suffisantes aient été exercées, les gouvernements américains et chinois acceptent de commencer la construction de la station.

2038 : La construction de la station spatiale commence à une cadence très lente. La pression politique entraîne une autre diminution des investissements. La politique clientéliste, aussi bien que le mercantilisme de la part des sociétés impliquées, a comme conséquence des dépassements massifs de budget, qui ralentissent le projet. Celui-ci est encore retardé par l'utilisation d'équipements défectueux fournis par les sociétés sous contrat avec le gouvernement.

2039 : La Lune, sous l'influence de Domaag T'eel, commence à sortir de son orbite. Des ruptures de digues côtières mineures et une météorologie légèrement détraquée provoquent des inondations, tuant plusieurs centaines de personnes à travers le monde.

La ville morte de R'lyeh a partiellement émergé de même que l'île de Ghatanothoa. Des augmentations statistiquement significatives du taux mondial de folie et de la criminalité sont proportionnelles au développement de l'influence des Grands Anciens.

Le Dr Wu plaide avec son gouvernement en faveur d'un renforcement des investissements et, au moyen de l'étude des informations contenues dans les textes anciens et les dernières données scientifiques, elle est suffisamment influente auprès de son gouvernement pour accroître les efforts du développement spatial. LeSarre l'est moins en Amérique à cause de l'attitude générale plutôt hostile aux dépenses pour les programmes spatiaux.

2040-2044 : Alors qu'il ne cesse d'écarter la Lune de son orbite, Domaag T'eel accumule de plus en plus de pouvoir et la situation sur Terre continue d'empirer. Les inondations côtières et les dérèglements climatiques s'intensifient. Il en résulte des milliers de morts.

R'lyeh et l'île de Ghatanothoa sont presque entièrement sorties des eaux. Les taux mondiaux de folie et de criminalité commencent à prendre des proportions alarmantes. Parallèlement des événements inexplicables se produisent de façon régulière.

Confrontées à 'horreur de la situation, beaucoup de nations décident alors de s'impliquer dans la construction de la station spatiale et, dès 2042, la construction d'un grand vaisseau commence sur la station orbitale. Ce vaisseau, le Phœnix, est capable de transporter jusqu'à cent humains en catalepsie jusqu'à Mars.

2045 : Le Phœnix, terminé, part pour Mars. Quand il y arrive, des mois plus tard, l'équipage et les passagers commencent la construction de la Colonie.

Pendant ce temps, sur Terre, la situation ne cesse d'empirer : l'influence des Grands Anciens grandit et le voile séparant les mondes commence à se déchirer. Conduites par le désespoir, les nations de la Terre consacrent presque toutes leurs énergies à la construction de vaisseaux spatiaux. Folies et peurs de masse conduisent aux émeutes devenues communes dans toutes les principales grandes villes de la Terre.

2046 : La ville morte de R'lyeh et l'île de Ghatanothoa ont entièrement émergé.

La situation sur Terre continue de se détériorer. Autour du globe, beaucoup de communautés côtières sont contrôlées par les Profonds qui tuent les humains ou les utilisent en tant qu'animaux de reproduction. Sur les terres intérieures, nombre de petites communautés sont la proie d'autres entités du Mythe. Les bateaux commencent à disparaître en pleine mer et les avions décollent pour ne plus jamais atterrir. La peur et la paranoïa sont partout.

Sur Mars, les structures de base de la Colonie sont établies et la construction d'habitats additionnels commence à un rythme rapide (et désespéré).

2047 : Un deuxième vaisseau spatial, l'Argo, transportant cent humains en catalepsie part pour Mars. La construction de trois navires supplémentaires commence car les dangers menaçant l'humanité ne font plus aucun doute. La crainte et le désespoir rythment le travail, accélérant considérablement la production de vaisseaux, malgré le mercantilisme et les négligences.

2048 : La folie gagne presque le monde tout entier. Les villes dégénèrent rapidement en zones de guerre tandis que les rares petites communautés survivantes se renferment sur elles-mêmes. La loi martiale est déclarée par tous les gouvernements encore debout.

Dans l'espace, cependant, la vie continue avec l'ap-parence d'une certaine normalité.

2049 : Au milieu de l'agitation, la Chine lance trois fusées en orbite qui sont recyclées en stations spatiales. Ensuite deux grands avions spatiaux sont mis en orbite et emportent l'élite chinoise, des fonctionnaires gouvernementaux et des hommes riches. Les États-Unis lancent deux fusées supplémentaires, trois navettes, et un avion spatial. Quant à l'Union Européenne et le Japon, ils disposent chacun d'une fusée et d'une navette. Les conditions dans les stations orbitales sont terribles mais elles sont tout de même meilleures que sur Terre.

2050 : Deux vaisseaux sont terminés (un troisième est encore en pièces détachées). Ils partent pour Mars, emportant chacun 300 personnes en catalepsie. L'un d'eux, l'Arche, est victime d'une anomalie dans le cœur de sa centrale de production énergétique : l'équipage et les passagers meurent.

La Terre est dans le chaos quasi complet : émeutes, crimes, folies et pire encore y sont devenus monnaie car il ne subsiste presque plus aucune autorité gouvernementale.

2051-2054 : L'Espoir rejoint la Colonie sur Mars. Quelques tentatives désespérées, faute de ravitaillement, sont faites pour terminer le dernier vaisseau jusqu'en 2052, mais, à partir de 2053, toute activité cesse alors que le dernier lieu de lancement, en Floride, est envahi et détruit par les foules désespérées.

En 2054, tout gouvernement humain a effectivement cessé d'exister.

2055 : Domaag T'eel se libère finalement de l'étreinte des Mi-Go. Il massacre et dévore tous ceux que ses pseudopodes peuvent attraper. Puis il fournit des efforts pour décaler la Lune encore plus loin de son orbite naturelle. En un court instant, il est capable de décaler suffisamment la Lune pour libérer le Grand Cthulhu et les autres Grands Anciens.

Les survivants humains sur Terre sont horrifiés. La terreur et la folie auxquelles ils ont fait face jusqu'à présent n'est rien en comparaison de celle qui vient de se lever sur Terre. Dans un acte de terrible pitié, LeSarre ordonne la mise à feu des ogives nucléaires à partir des satellites militaires. Des millions de personnes meurent dans les champignons atomiques, « échappant » aux griffes des créatures du Mythe.

2056 : La dernière transmission provenant de la Terre est envoyée de la Base Arctique de l'ONU. Cette transmission parle « d'horribles formes noires se mouvant sur la glace » derrière lesquelles se déplace « une grande chose… quelque chose d'inhumainement grand... » Peu de temps après ce message de la base antarctique, tout contact est rompu avec la station spatiale en orbite autour de la Terre. La dernière transmission de la station consiste en d'horribles cris stridents et déformés, des voix inhumaines étranges et étrangères.

2057 : La Colonie humaine de Mars, composée de 500 personnes approximativement, continue de lutter pour survivre.

Le Phœnix est converti en station spatiale en orbite autour de Mars et des parties sont recyclées en matériaux de construction.

Des images de quelques satellites en orbite autour de la Terre continuent à être reçues sur Mars. Ces images sont considérées comme trop horribles pour le public et sont gardées secrètes par les dirigeants de la Colonie.

2058-2074 : La Colonie de Mars continue de survivre. En raison du manque de nourriture et d'équipements adéquats, la vie y est extrêmement dure et beaucoup de personnes périssent.

Conduits par la nécessité de terraformer Mars, les colons consacrent leurs efforts à la recherche génétique, dans l'espoir de produire des organismes produisant de l'oxygène. Leurs efforts portent des fruits.

En 2071 est produit un organisme photosynthétique surnommé *Ohto*[1] capable de survivre sous le dur climat de Mars. En 2072, les colons commencent à planter des « fermes » de cet organisme dans l'espoir d'obtenir une atmosphère respirable d'ici quelques siècles.

Pour subvenir à leurs besoins quotidiens, les colons continuent d'utiliser les matériaux provenant des vaisseaux pour construire des abris.

2076 : En dépit de dures conditions, la Colonie se développe peu à peu. La population adulte atteint approximativement les 550 individus.

L'expédition du Dr John Taylor trouve des ruines mystérieuses qui sont soigneusement explorées par les colons dans l'espoir de les utiliser.

Les récepteurs de la station spatiale commencent à capter des transmissions intermittentes intraduisibles provenant de l'extérieur du système solaire. Les scientifiques de la Colonie sont divisés entre ceux qui croient que le signal est d'origine intelligente et ceux qui pensent qu'il s'agit d'un phénomène naturel. Une partie des scientifiques aurait souhaité répondre au signal, mais le Conseil, affirmant que l'humanité a déjà suffisamment d'ennui sans révéler ses positions à des êtres potentiellement hostiles, décide qu'aucune réponse ne sera produite.

2077 : Les colons commencent à convertir les ruines trouvées par Taylor en habitats humains et les premiers colons y emménagent dès qu'elles sont pressurisées.

La seconde expédition du Dr John Taylor disparaît au cours de l'exploration d'un autre ensemble de ruines anciennes. Après lecture d'un rapport sur la situation, le Conseil exécutif déclare les ruines : « zone interdite ». Mais à la suite d'un pari, trois adolescents entrent dans les ruines et n'en reviendront jamais. L'entrée est alors scellée avec des pierres.

2078-2093 : La Colonie continue de se développer et de plus en plus de personnes habitent dans les ruines réaménagées. D'année en année, le nombre de fermes productrices d'Ohto progresse. Les scientifiques de la Colonie remarquent d'infimes augmentations de l'oxygène au niveau planétaire.

1 - Ohto : prononcer « oh-tout » (de l'anglais O_2 – NdT)

En 2078, un autre ensemble de ruines anciennes est découvert par l'expédition du Dr Diane Layner. Un membre de l'expédition, qui s'est égaré dans les ruines et qu'on a retrouvé plus tard sans connaissance, est persuadé d'y avoir vu le Dr Taylor. Malgré un besoin croissant d'habitats, les ruines sont murées par ordre du Conseil.

En 2087, on découvre des organismes capables de synthétiser de l'eau. Ils sont répandus sur toute la surface de Mars dès 2088.

En 2091, en provenance de la Terre, une série de transmissions radio, mystérieuses et incompréhensibles, est reçue. Mais, peu après, le contact est perdu avec les satellites (en orbite autour de la Terre).

2094 : La population adulte de la Colonie atteint approximativement 645 personnes et les niveaux d'oxygène continuent de monter. D'autres organismes de conversion sont produits et introduits dans l'écosystème de Mars.

Un groupe de 25 personnes, violant l'interdiction du Conseil, entre dans les ruines fermées pour y installer leurs maisons - aucune ne sera plus jamais revue.

2095 : La nécessité de matériel et d'équipement manufacturés est vitale. Les colons commencent à restaurer l'Espoir grâce auquel ils projettent la récupération de l'Arche.

2096-2111 : La vie continue pour la Colonie. La teneur en oxygène de l'atmosphère martienne augmente doucement. On ajoute de nouveaux organismes censés accélérer le processus de terraformation.

Une autre série de transmissions étranges provenant de l'extérieur du système solaire est reçue en 2098. Les scientifiques de la Colonie, toujours déroutés par ces transmissions, engagent une discussion houleuse sur la nature et le contenu de ces signaux. À nouveau, le Conseil vote pour ne pas y répondre.

2112 : La population adulte de la Colonie atteint approximativement 700 individus et aurait été plus grande sans un accident sérieux dans un des habitats.

L'une des dernières sondes automatiques encore disponibles est lancée à destination de la Terre. A son arrivée, la sonde est en mesure d'envoyer des images et des relevés durant trente minutes au terme desquelles se fige sa dernière image : l'apparition soudaine d'une forme de grande taille, sombre et menaçante. Le technicien qui intercepte ces images va perdre temporairement la raison. Ces documents seront mis au secret par le Conseil pour éviter d'autres incidents de ce genre.

2113 : Des Mi-Go quittent leur base sur Yuggoth (Pluton) et, sous le couvert de leur apparence de Greys, rencontrent secrètement le Conseil sur Mars. Le Conseil accepte l'implantation d'une base « grey » loin des installations humaines à condition que ceux-ci s'engagent à ne pas interférer avec la Colonie. Bientôt, les Mi-Go installent leur base, leurs occupations demeurant évidemment mystérieuses.

2114 : Les scientifiques de la Colonie constatent une augmentation notable du taux d'oxygène dans l'atmosphère de Mars ainsi qu'une élévation de la température moyenne. Les scientifiques suspectent que l'activité des Greys est responsable de ces changements, mais le Conseil leur commande de cesser leur recherche sur le phénomène.

L'Espoir est lancé pour récupérer l'Arche.

2115-2128 : La Colonie continue son développement et les conditions sur Mars deviennent un petit peu plus terrestres. De larges tapis d'Ohto fabriquent de l'oxygène en consommant du dioxyde de carbone à des cadences toujours croissantes.

A la fin 2115, L'Espoir revient avec l'Arche. Le vaisseau est placé en orbite autour de Mars et les réparations commencent.

En 2116, un message terrien, apparemment d'origine humaine, est reçu. Le Conseil décide de maintenir secrète la teneur du message.

En 2126, un autre flot de transmissions d'au-delà du système solaire est reçu. Le Dr Chan, responsable du projet, disparaît peu après la réception de ces transmissions laissant derrière lui un code mathématique gribouillé à la hâte.

2129 : La population adulte de la Colonie atteint 1 000 individus.

Une équipe d'exploration de dix colons, qui cherchaient des ruines plus habitables, disparaît. Elle était menée par le Dr Lin, un planétologue remarquable. On ne retrouvera seulement que le véhicule de l'équipe et des combinaisons pressurisées, vides.

Sur l'ordre du Conseil, l'une des trois dernières sondes est lancée vers la Terre. Elle fournit 23 minutes d'images et de données terrestres qui sont classées secrètes par le Conseil.

2130 : L'avant dernière sonde est lancée vers la Lune. Elle y arrive puis renvoie des données pendant sept heures avant de perdre le contact. Les données et les images de cette sonde sont une fois de plus classées. Des scientifiques indépendants du Conseil commencent à protester contre toutes ces mises au secret. Ils exigent d'avoir accès aux images et aux données afin de les étudier.

Une équipe d'exploration de trois personnes disparaît complètement, ne laissant aucune trace derrière elle. Une autre équipe rapporte avoir vu une forme mobile étrange qui n'a pas semblé humaine. Les équipes de recherche commencent alors à s'associer avec des militaires.

Une expédition découvre un autre ensemble de ruines qu'elle qualifie de « sûres ».

2131-2145 : Tandis que la Colonie Espoir continue de se développer, une deuxième petite Colonie[2] est implantée dans les dernières ruines mises à jour.

Le taux d'oxygène sur Mars augmente toujours et les scientifiques pensent que l'atmosphère sera respirable d'ici 100 à 200 ans si la cadence actuelle est maintenue.

En 2132, trois membres d'une équipe de recherche disparaissent et le quatrième est retrouvé, courant sans but, la main crispée sur son arme vide. L'homme ne s'en remettra jamais. Il se suicidera un mois plus tard.

En 2138, une autre série de transmissions extérieures au système solaire est reçue, puis, en 2139, on capte une courte transmission, apparemment d'origine humaine. Comme auparavant, le Conseil classe ces transmissions.

Le cadavre de Wing Chan, un technicien qui a construit son propre récepteur, est retrouvé à la surface de Mars. Sa mort est apparemment due à un défaut de soudure de sa combinaison pressurisée.

En 2143, deux personnes disparaissent en plantant de l'Ohto.

2146 : La population adulte atteint approximativement 2 100 individus. Le Conseil Exécutif annonce que l'Arche sera remontée pour une mission sur Terre et que des volontaires seront recrutés pour la mission, qui est programmée pour débuter dans quatre ans. Le travail pour cette mission commence dans des bases sur Deimos et Phobos, satellites naturels de Mars.

2147 : Début recommandé pour la campagne de Fin des Temps.

2 - Il s'agit de Bradbury (NdT)

La version des Joueurs

2020 : La première base humaine sur la Lune est terminée, en dépit de plusieurs incidents mystérieux et des nombreuses incertitudes dues à l'opposition politique et aux difficultés financières. La base lunaire, qui est gérée par l'ONU, fonctionne avec des équipes et des aides internationales qui augmentent le niveau de la coopération internationale dans l'espace.

2030 : En raison des fluctuations politiques, le budget de la NASA est menacé par des réductions substantielles des subventions afin de créer une série de nouveaux régimes d'assurance sociale. Diane Saunders, dynamique directrice de la NASA, mène le combat contre la réduction de ce budget. Le Dr Tensler, obsédé par la Lune, use de son influence pour aider la directrice Saunders. Finalement, le vote est favorable : une courte majorité pour la poursuite du développement de l'espace l'emporte. La directrice Saunders est même en mesure de persuader l'ONU de fournir des fonds pour une mission sur Mars.

2033 : La Directrice Saunders est assassinée par des éléments incontrôlés de la Fraternité du Christ. Privée de ses conseils, la NASA commence à patauger et l'ONU à réduire ses aides pour la mission sur Mars.

2034 : Une énorme explosion survient lors de l'essai d'un vaisseau prototype et d'un générateur d'énergie en vue de la mission sur Mars. La base lunaire de l'ONU est complètement détruite et l'IEM[3] produite par le souffle détruit tous les appareils respiratoires dans un large rayon. Les niveaux élevés de rayonnement excluant toute tentative de sauvetage, tous les membres des équipes de l'ONU sont considérés comme décédés dans l'exercice de leurs fonctions.

2035 : Une rencontre au sommet commence entre les États-Unis et la Chine. Les médias parlent d'une rencontre secrète entre le directeur de la NASA, David LeSarre, et le directeur du Programme Spatial Chinois, le Dr Wu.

2036 : Dans un communiqué commun, les USA et la Chine annoncent qu'ils s'engagent à coopérer pour construire une grande station spatiale. Selon le porte-parole du gouvernement, les USA et la Chine comptent utiliser la station pour : « la recherche scientifique et dans l'objectif de construire un vaisseau spatial en vue de la mission sur Mars. »

2038 : La construction de la station spatiale commence à une cadence très lente. Selon des sources médiatiques, la pression politique a entraîné une diminution des investissements. Un reportage des journalistes d'investigation, Leslie Cantor et Daniel Hsu, dénonce la politique clientéliste et révèle l'utilisation d'équipements défectueux fournis par les sociétés sous contrat avec le gouvernement.

2039 : La Lune commence à sortir de son orbite. Des ruptures de digues côtières mineures et une météorologie légèrement détraquée provoquent des inondations, tuant plusieurs centaines de personnes à travers le monde.

On note des augmentations statistiquement significatives du taux mondial de folie et de criminalité. Les scientifiques annoncent que la sortie orbitale de la Lune est due à une anomalie dans son champ gravitationnel et les sociologues attribuent l'augmentation du crime et de la folie à la crainte produite par les nouvelles provenant de la Lune. Assez curieusement, une étude psychologique privée révèle que la plupart des personnes qui ont souffert de troubles n'ont pas été préoccupées par la Lune, mais par autre chose (les détails exacts de l'étude ne sont pas disponibles).

La Chine annonce qu'elle augmentera sensiblement ses activités dans l'espace tandis que les États-Unis annoncent une augmentation plus modeste des investissements.

3 - Impulsion Electro-Magnétique (ou Electro-magnetic Pulse)

2040-2044: La Lune continue de s'écarter de son orbite et des théories scientifiques et pseudo-scientifiques donnent quotidiennement, à tour de rôle, des raisons et des explications. Les inondations côtières et les dérèglements climatiques s'intensifient. Il en résulte des milliers de morts.

Les taux mondiaux de folie et de criminalité commencent à prendre des proportions alarmantes et parallèlement des événements inexplicables se produisent de façon régulière. La plupart des scientifiques ont du mal à expliquer tout cela.

Plusieurs autres nations annoncent leur engagement dans le développement spatial et leur implication dans la construction de la station spatiale.

Dès 2042 la construction d'un grand vaisseau commence sur la station orbitale. Ce vaisseau, le Phœnix, sera capable de transporter jusqu'à cent humains en catalepsie jusqu'à Mars.

2045 : La construction du Phoenix est terminée. Une grande célébration médiatique couvre son départ et, chaque jour, des millions de personnes se rassemblent autour de leur TV pour suivre sa progression vers Mars. Quand il y arrive, des mois plus tard, l'équipage et les passagers commencent la construction de la Colonie.

Sur Terre, presque toutes les nations industrialisées s'unissent pour construire des vaisseaux spatiaux. Folies et peurs de masse conduisent aux émeutes devenues communes dans toutes les principales grandes villes de la Terre. Les psychologues et les sociologues attribuent ces problèmes à des choses telles que : la crainte de la Lune, le soulèvement du prolétariat contre les excès éhontés du capitalisme, l'hystérie induite par les effets gravitationnels, etc.

Le nombre de groupes religieux, particulièrement ceux prêchant l'imminence de la fin du monde, augmente encore plus. Dans presque tous les *talk-shows*, chacun y va de son avis, de son explication...

2046 : La situation sur Terre continue de se détériorer.

Autour du globe, le contact est rompu avec beaucoup de petites communautés côtières et on raconte que des *hommes-poissons* ont remplacé certaines de ces communautés.

Le contact est également perdu avec quelques groupes isolés à l'intérieur des terres et des rumeurs bizarres circulent sur ce qui s'y produit.

Selon le journal et les reportages TV, Les bateaux commencent à disparaître en pleine mer et les avions décollent pour ne plus jamais atterrir. La peur et la paranoïa sont partout. De nouvelles théories essayant d'expliquer les divers phénomènes sont produites d'heure en heure mais aucune réponse tangible n'est donnée.

Sur Mars, les structures de base de la Colonie sont établies et la construction d'habitats additionnels commence à un rythme rapide.

2047 : Un deuxième vaisseau spatial, l'Argo, transportant cent humains en catalepsie part pour Mars.

Le Dr Harold Jarven présente un modèle informatique qui indique que, s'il continue, le décalage lunaire peut provoquer le décès d'une partie substantielle de l'humanité et ses recherches suggèrent qu'un décalage orbital de la Lune serait responsable de l'extinction des dinosaures.

La construction de trois navires supplémentaires commence car, après la « validation » de la théorie de Jarven, les dangers encourus par l'humanité ne font plus aucun doute. La crainte et le désespoir rythment le travail, accélérant considérablement la production de vaisseaux, malgré le mercantilisme et les négligences.

2048 : La folie gagne presque le monde tout entier. Des sociologues, des biologistes et des psychologues avancent des théories suggérant que la folie est due à une mémoire génétique du grand cataclysme. D'autres scientifiques dénoncent ces théories.

Les villes dégénèrent rapidement en zones de guerre. Les désespérés luttent pour la nourriture et du matériel de première nécessité. De petites communautés se renferment sur elles-mêmes et s'isolent. La loi martiale est déclarée par tous les gouvernements survivants.

Les 3 000 membres d'un groupe religieux, l'Ordre de l'Aube Lunaire, se suicident dans un parc public devant les caméras des télévisions internationales. Plusieurs autres groupes religieux suivent l'exemple de ce mouvement.

Dans l'espace, cependant, la vie continue avec l'apparence d'une certaine normalité.

2049 : Au milieu de l'agitation, la Chine lance trois fusées en orbite qui sont recyclées en stations spatiales. Ensuite deux grands avions spatiaux sont mis en orbite. Les États-Unis lancent deux fusées supplémentaires, trois navettes, et un avion spatial. Quant à l'Union Européenne et le Japon, ils disposent chacun d'une fusée et d'une navette. Les conditions dans les stations orbitales sont terribles mais elles sont tout de même meilleures que sur Terre.

2050 : Deux vaisseaux sont terminés (un troisième est encore en pièces détachées). Ils partent pour Mars, emportant chacun 300 personnes en catalepsie. L'un d'eux, l'Arche, est victime d'une anomalie dans le cœur de sa centrale de production énergétique : l'équipage et les passagers meurent.

La Terre est dans le chaos quasi complet : émeutes, crimes, folies et pire encore y sont devenus monnaie car il ne subsiste presque plus aucune autorité gouvernementale.

2051-2054 : L'Espoir rejoint la Colonie sur Mars.

Quelques tentatives désespérées, faute de ravitaillement, sont faites pour terminer le dernier vaisseau jusqu'en 2052, mais, à partir de 2053, tous les lancements cessent alors que le dernier lieu de lancement, en Floride, est envahi et détruit par les foules désespérées.

En 2054, tout gouvernement humain a effectivement cessé d'exister.

2055 : La Lune continue de s'éloigner de son orbite et la Terre est encore perturbée par l'influence de la gravité lunaire.

Trois vaisseaux supplémentaires fabriqués en orbite sont terminés et partent pour Mars. Une terrible erreur informatique, provoquée par un facteur inconnu, a pour conséquence la mise à feu des ogives nucléaires des satellites militaires orbitaux vers les centres habités restants. Des millions de personnes meurent dans les champignons atomiques.

2056 : Tout contact est rompu avec la station spatiale en orbite autour de la Terre. On pense que les radiations ont affecté d'une manière ou d'une autre la centrale énergétique et les circuits électroniques de la station.

2057 : La Colonie humaine de Mars, composée de 500 personnes approximativement, continue de lutter pour survivre.

Le Phœnix est converti en station spatiale en orbite autour de Mars et des parties sont recyclées en matériaux de construction.

Des images de quelques satellites en orbite autour de la Terre continuent à être reçues sur Mars. Ces images sont trop abîmées, distordues pour donner des informations sur les conditions de vie sur Terre.

2058-2074 : La Colonie de Mars continue de survivre. En raison du manque de nourriture et d'équipements adéquats, la vie y est extrêmement dure et beaucoup de personnes périssent. Conduits par la nécessité de terraformer Mars, les colons consacrent leurs efforts à la recherche génétique, dans l'espoir de produire des organismes produisant de l'oxygène. Leurs efforts aboutissent.

En 2071, un organisme photosynthétique, surnommé *Ohto*[4], capable de survivre sous le dur climat de Mars est produit génétiquement. En 2072, les colons commencent à planter des « fermes » de ces organismes dans l'espoir d'obtenir une atmosphère respirable d'ici quelques siècles.

Pour subvenir à leurs besoins quotidiens, les colons continuent d'utiliser les matériaux provenant des vaisseaux pour construire des abris.

2076 : En dépit de dures conditions, la Colonie se développe peu à peu. La population adulte atteint approximativement les 550 individus.

L'expédition du Dr John Taylor trouve des ruines mystérieuses qui sont soigneusement explorées par les colons dans l'espoir de les utiliser.

2077 : Les colons commencent à convertir les ruines trouvées par Taylor en habitats humains et les premiers colons y emménagent peu après qu'elles sont pressurisées.

La seconde expédition du Dr John Taylor disparaît au cours de l'exploration d'un autre ensemble de ruines anciennes. Après lecture d'un rapport sur la situation, le Conseil exécutif déclare les ruines : « zone interdite ». Mais à la suite d'un pari, trois adolescents entrent dans les ruines et n'en reviendront jamais. L'entrée est alors scellée avec des pierres.

2078-2093 : La Colonie continue de se développer et de plus en plus de personnes habitent dans les ruines réaménagées. D'année en année, le nombre de fermes productrices d'Ohto progresse. Les scientifiques de la Colonie remarquent d'infimes augmentations de l'oxygène au niveau planétaire.

En 2078, un autre ensemble de ruines anciennes est découvert par l'expédition du Dr Diane Layner. Une étude de ces ruines révèle la présence de contamination radioactive. Dans l'intérêt commun, les ruines sont scellées par ordre du Conseil.

En 2087, on découvre des organismes capables de synthétiser de l'eau. Ils sont répandus sur toute la surface de Mars dès 2088.

Le Conseil annonce que les satellites artificiels de la Terre ont tous été détruits à cause de la détérioration orbitale.

2094 : La population adulte de la Colonie atteint approximativement 645 personnes et les niveaux d'oxygène continuent de monter. D'autres organismes de conversion sont produits et introduits dans l'écosystème de Mars.

Un groupe de 25 personnes, violant l'interdiction du Conseil, entre dans les ruines fermées. Le Conseil dépêche une équipe de secours qui rapporte que les niveaux de radiations sont encore trop élevés pour la sécurité humaine, ce qui empêche l'équipe de récupérer la totalité des corps.

2095 : La nécessité de matériel et d'équipement manufacturés est vitale. Les colons commencent à restaurer l'Espoir grâce auquel ils projettent la récupération de l'Arche.

2096-2111 : La vie continue pour la Colonie. La teneur en oxygène de l'atmosphère martienne augmente doucement. On ajoute de nouveaux organismes censés pour accélérer le processus de terraformation.

2112 : La population adulte de la Colonie atteint approximativement 700 individus et aurait été plus grande sans un accident sérieux dans un des habitats.

---

4 - Ohto : prononcer « oh-tout »

Le Conseil annonce le lancement de l'une des dernières sondes automatiques encore disponible, mais elle subit une avarie en entrant dans l'orbite de la Terre et n'envoie aucun signal intelligible vers Mars.

2114 : Les scientifiques de la Colonie annoncent une augmentation notable du taux d'oxygène dans l'atmosphère de Mars ainsi qu'une élévation de la température moyenne, qu'ils mettent au crédit des micro-organismes utilisés pour la terraformation.

L'Espoir est lancé pour récupérer l'Arche.

2115-2128 : La Colonie continue son développement et les conditions sur Mars deviennent un petit peu plus terrestres. A la surface de Mars, de larges tapis d'Ohto fabriquent de l'oxygène en consommant du dioxyde de carbone à des cadences toujours croissantes.

A la fin 2115, L'Espoir revient avec l'Arche. Le vaisseau est placé en en orbite autour de Mars et les réparations commencent.

Le Dr Chan, scientifique réputé, disparaît en laissant une note dans laquelle il annonce son suicide. Des recherches intensives sont menées, sans succès. On présume alors qu'il a bien mis fin à ses jours.

2129 : La population adulte de la Colonie atteint 1 000 individus.

Une équipe d'étude de dix colons, qui cherchaient des ruines plus habitables, disparaît. Elle était menée par le Dr Lin, un planétologue remarquable. Plus tard, on ne retrouvera que des équipements très abîmés, et on conclura que l'équipe a péri dans une tempête de sable.

Sur ordre du Conseil, l'une des trois dernières sondes est lancée vers la Terre. Mais les transmissions sont trop mauvaises pour fournir des données de la situation terrestre.

2130 : L'avant dernière sonde est lancée vers la Lune. Elle transmet quelques images de la Terre mais celles-ci restent très déformées.

Une équipe d'exploration de trois personnes disparaît . Puis une expédition découvre un autre ensemble de ruines qu'elle qualifie de « sûres ».

2131-2145 : Tandis que la Colonie Espoir continue de se développer, une deuxième petite Colonie[5] est implantée dans les dernières ruines mises à jour.

Le taux d'oxygène sur Mars augmente toujours et les scientifiques pensent que l'atmosphère sera respirable d'ici 100 à 200 ans si la cadence actuelle est maintenue.

En 2132, trois membres d'une équipe de recherche disparaissent et le quatrième est retrouvé, courant sans but. On pense que l'homme est devenu fou et qu'il a tué les autres membres de son expédition.

Wing Chan, un technicien connu, est trouvé mort à la surface de Mars, sa mort étant due à un défaut de soudure de sa combinaison pressurisée.

2146 : La population adulte atteint approximativement 2 100 individus.

Le Conseil Exécutif annonce que l'Arche sera remontée pour une mission sur Terre et des volontaires seront recrutés pour la mission, qui est programmée pour débuter dans quatre ans. Le travail pour cette mission commence dans des bases sur Deimos et Phobos, satellites naturels de Mars.

2147 : Le Présent.

Le Phoenix

5 - Il s'agit de Bradbury (NdT)

INFORMATIONS PLANETAIRES

Fin des Temps : la Lune

Données Physiques :

La Lune a un diamètre de 3476 kilomètres à son équateur et la gravité à sa surface est six fois moindre que celle de la Terre. Bien que les objets pèsent un sixième de leur poids terrestre, une personne ne peut porter six fois ce qu'elle peut normalement porter sur la Terre. Les objets restent toujours aussi encombrants. Toute personne (et toute chose) peut se déplacer assez rapidement sur la Lune en faisant des bonds, mais cela peut être dangereux et n'est donc pas conseillé. Non pas parce que la personne risque d'échapper à la pesanteur et ainsi voler au loin dans l'espace, mais parce qu'un atterrissage pourrait blesser cette personne ou même endommager son équipement et surtout sa combinaison.

La Lune, c'est bien connu, est extrêmement hostile à toute vie humaine. Le jour, la température atteint les 127°C, et la nuit la surface est à –173°C ! De plus, la Lune n'a pas d'atmosphère. Ces conditions impliquent une mort rapide pour n'importe quel humain insuffisamment protégé s'aventurant sur la surface lunaire.

Conditions courantes :

On a localisé sur la Lune les ruines de la base de la mission Mars de l'ONU, qui a été détruite quand Domaag T'eel a traversé la surface lunaire lors de sa première évasion en 2014. A proximité de ces restes se trouve la base scientifique lunaire de l'ONU qui, elle, est quasiment intacte. L'usine électrique de la base et la plupart de ses systèmes électriques ont été incendiés (durant l'emprisonnement de Domaag T'eel en 2034), mais la base est encore structurellement en bon état.

La Lune est actuellement le domaine incontesté de Domaag T'eel. Cette énorme entité demeure dans les espaces creux de la Lune et laisse dépasser de temps en temps des pseudopodes sur la surface afin de rechercher de la nourriture.

Les êtres du Mythe, déterminés à maintenir Domaag T'eel heureux et en bonne santé, lui fournissent un approvisionnement constant en nourriture (la plupart du temps, il s'agit d'humains captifs enlevés parmi les survivants de la Terre).

Domaag T'eel est la clé de la domination actuelle des Grands Anciens sur la Terre. C'est lui qui a modifié l'orbite lunaire, ce qui leur a permis de traverser la dimension terrestre ou de se réveiller de leur long sommeil. En tant que tels, les êtres du Mythe sont dévoués à préserver Domaag T'eel et à empêcher les humains gênants et les Mi-Go de toucher à Domaag T'eel.

Naturellement, les Mi-Go et les humains sont avides de faire quelque chose contre Domaag T'eel, mais en ce moment aucune des deux races n'a les ressources disponibles pour agir contre lui.

La mort sur la Lune et dans l'Espace

Environnement physique :

L'espace est un endroit extrêmement dangereux pour les êtres humains. Le danger principal dans l'espace vient du fait qu'il manque d'assez d'oxygène et de pression pour les humains.

Un humain sans combinaison exposé au vide mourra très rapidement (pas besoin de jeter les dés). Une fuite dans un véhicule, une structure ou une combinaison pressurisés aura pour conséquence une perte d'air et de pression.

De telles situations devraient être soigneusement prises en compte par le Gardien qui se basera sur les conditions de la situation et les exigences de l'intrigue. Si les appareils respiratoires du véhicule, de la structure ou de la combinaison sont défaillants, ceux qui sont à l'intérieur suffoqueront lorsque l'air manquera.

La faible pesanteur de la Lune et la pesanteur inexistante de l'espace rendent les activités humaines un peu plus difficiles. De telles opérations sont régies par la compétence *Action en basse gravité*.

Combat :

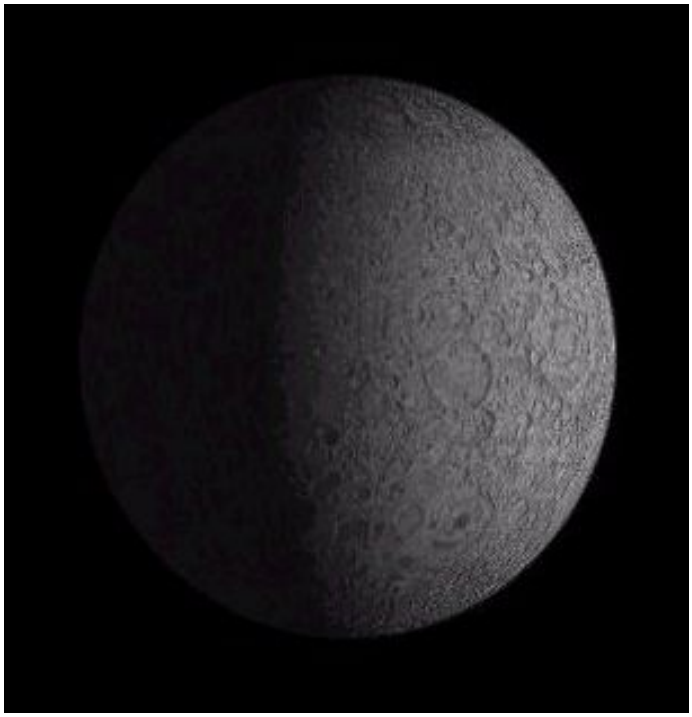
Le combat dans l'espace ou sur la Lune est très difficile et hasardeux. Toutes les compétences de combat dépendent de la compétence A*ction en basse gravité* du personnage.

De plus, les armes qui provoquent un recul (toutes les armes à feu) peuvent causer une perte de contrôle. A chaque fois que le personnage utilisera une arme à feu, il devra faire un jet sous sa compétence A*ction en basse gravité* affectée d'un malus égal :

- au double des dommages maximum de l'arme (par exemple, faire feu avec un fusil de chasse de calibre 12 aurait pour conséquence un malus de 48% pour le lancer de dé)si le personnage n'est pas attaché ;
- et seulement à un pourcentage égal aux dommages maximum si le personnage est attaché.

Un jet raté provoquera la perte de contrôle du personnage et il sera poussé vers l'arrière (la distance et le résultat sont au choix du Gardien). Le personnage sera hors de contrôle et incapable d'agir, jusqu'à ce qu'il réussisse un jet pour la compétence A*ction en basse gravité*.

Un personnage vulnérable aux effets du vide qui a la malchance d'être touché souffrira des effets suivant dans le vide tant qu'il sera dans sa combinaison spatiale. Les dommages initiaux seront normaux. Si les dommages n'excèdent pas deux fois la valeur de l'armure de la combinaison, ils s'arrêteront d'eux-mêmes si les combinaisons en ont la capacité (*voir chapitre 11 – Equipement et véhicules*). Si les dommages excèdent par contre deux fois cette valeur, la combinaison ne sera plus étanche et le personnage subira des dommages égaux à la moitié des dommages originaux à chaque round jusqu'à sa mort, l'arrêt des dommages, ou jusqu'à ce qu'il puisse se mettre à l'abri.



La Lune vue de Mars

Fin Des Temps : Mars

Données Physiques :

Mars a un diamètre de 4 217 kilomètres à son équateur et une pesanteur extérieure équivalente à 38% de celle de la Terre. Son jour solaire moyen est de 24 heures, 39 minutes et 35 secondes et elle tourne autour du Soleil en 686,98 jours. Bien que la plus faible gravité de surface fait que les humains peuvent porter plus de chose sur Mars que sur Terre, le volume des objets n'est pas affecté par la faible pesanteur. Dans la pratique, les investigateurs ne pourront pas porter beaucoup plus que ce que leurs prédécesseurs terrestres pouvaient. En outre, les humains qui ont vécu sur Mars pendant un certain temps (et plus particulièrement ceux qui y sont nés) constateront que leur résistance physique est inférieure à celle des humains qui vivent sur Terre.

En dépit des efforts de terraformation des humains comme des Mi-Go, la surface de Mars ne permet toujours pas la présence d'un humain sans protection. L'atmosphère a actuellement une pression de surface équivalente à 1/86ème de celle de la Terre (une amélioration par rapport au 1/100ème originel) et une teneur en oxygène de 5% (une augmentation excédent de 5% le niveau originel proche de 0%). Les températures extérieures vont de -139° C aux pôles à 21°C à l'équateur soit une amélioration par rapport au -140°C et 20°C de moyennes de la température originelle).

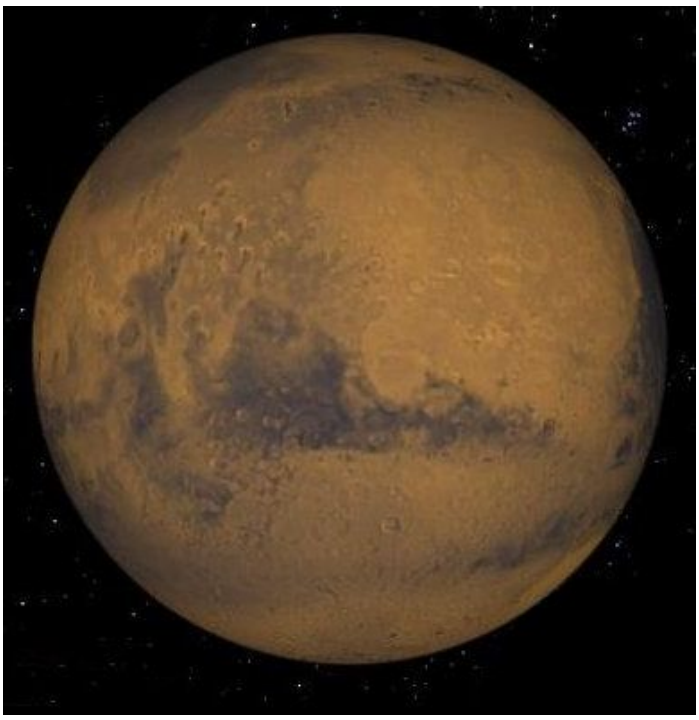
La surface de Mars est la plupart du temps un terrain accidenté. La planète a également des régions volcaniques, de nombreux canyons ainsi que beaucoup de lits de rivières à sec qui viennent briser la monotonie du terrain. L'hémisphère méridional de la planète est constellé de cratères, tout comme la surface de la Lune, tandis que l'hémisphère occidental consiste la plupart du temps en plaines avec des cratères d'impact beaucoup plus petits que ceux de l'hémisphère méridional. L'hémisphère nord contient également beaucoup de volcans du type de celui de Tharsis. Il y a également de nombreuses gorges massives (jusqu'à 200 kilomètres de long et 7 kilomètres de profondeur). Naturellement, aucune description de Mars ne serait complète sans mentionner les canaux. Ces canaux, qui font jusqu'à 30 kilomètres de large et plusieurs centaines de kilomètres de long, sont le résultat de l'érosion par l'eau qui était par le passé présente sur Mars pendant une ère plus chaude. Mars a également des calottes de glace sur ses pôles d'où les colons peuvent extraire de l'eau. Pour finir, Mars a deux satellites, Phobos et Deimos.

Présence Humaine :

Une seule station spatiale humaine est en orbite autour de Mars, accompagnée des vaisseaux spatiaux restants ainsi que de deux satellites. Le travail est actuellement en cours sur les bases de Deimos et Phobos et on pense qu'elles seront utilisables dans l'année. Le but exact des bases a été caché à la population, mais il doit jouer un rôle dans l'opération *Retour à la Maison*, qui en est toujours à l'étape de la planification, et doit mener au retour de l'humanité sur Terre. La clef du plan, naturellement, est de décaler l'orbite de la lune afin de contrer les modifications du tissu spatio-temporel effectuées par Domaag T'eel.

Sur la surface planétaire, les humains ont établi une colonie comprenant les habitats originaux et les ruines restaurées, ainsi qu'une Colonie plus récente et plus petite qui a été installée entièrement dans un ensemble de ruines martiennes. En raison du manque d'équipement industriel lourd et de la pénurie de matériel manufacturé, toute future expansion humaine devra se faire dans des ruines martiennes. Puisque les conditions extérieures sont toujours hostiles, la population humaine est limitée à la vie dans les structures Coloniales.

Les colonies sont surchargées, la vie y est difficile, il n'y a aucun confort et peu de place pour les distractions. L'humeur générale est souvent mauvaise et les violences physiques ne sont pas rares en raison du stress généré par les conditions de vie. Il y a également le souci constant que ce qui s'est produit sur Terre puisse bientôt se produire sur Mars, ce qui sonnerait le glas des colons. La mort est également un compagnon constant sur Mars. Les gens meurent souvent dans des accidents, se suicident, ou disparaissent simplement. En dépit de ces conditions, les colons sont forts et très déterminés et ils deviennent plus forts à chaque nouvelle génération. Les pressions évolutionnaires ne sélectionnent que ceux qui sont assez forts pour faire face aux dures conditions et à l'énorme pression de la situation. La seule chose qui maintienne les colons est l'espoir qu'un jour leurs enfants pourront marcher sur de l'herbe verte sous un ciel bleu. En ce moment, l'espoir est presque tout ce qui reste aux colons et ils en retirent le meilleur.



Mars, la planète rouge

Points d'intérêt :

Les expéditions humaines sur Mars ont trouvé plusieurs ruines antiques. Bien que le Conseil ait posé d'importantes limites aux expéditions dans les ruines, les scientifiques ont appris que certaines des ruines semblent être celles de villes construites par ceux qui pourraient bien être des natifs de Mars. D'autres ruines semblent être le travail d'êtres extérieurs au système solaire et certains des scientifiques suspectent qu'au moins un des sites soit d'origine Mi-Go. Jusqu'ici, les humains ont seulement occupé les ruines indigènes car il s'agit des mieux adaptées aux humains (et les moins dérangeantes psychologiquement). Les responsables humains sont au courant de l'existence d'un petit avant-poste des Greys sur Mars, mais la grande majorité de la population ne l'est pas, dans la mesure où la plupart des humains tireraient à vue sur les Martiens. Ces Mi-Go ne sont pas hostiles à la présence humaine sur Mars. Ils semblent même prêts à aider les humains dans certaines limites. En vérité, les Mi-Go souhaitent surtout employer les humains comme des outils dans leur tentative de regagner l'accès à la Terre et à ses indispensables ressources (les Mi-Go, du fait de leurs tentatives pour retarder le retour des Grands Anciens ne sont pas du tout bienvenu sur Terre). Les scientifiques ont tout à fait raison au sujet des ruines. Plusieurs des ruines les plus grandes sont celles d'une race très ancienne qui était dominante sur Mars il y a des éons quand Mars disposait d'eau à profusion. Ces êtres furent détruits par des envahisseurs venus des étoiles. Les villes des Martiens ont été occupées par ces êtres horribles. Plus tard ils ont construit leurs propres terribles cités où elles ont mené leurs viles pratiques qui ont conduit à l'avènement sur la planète du Grand Ancien Vulthoom, connu de ces êtres comme Gsarthotegga le Dévoreur des Mondes. Vulthoom, qui s'alimente des écosystèmes

de planètes entières, a sévèrement endommagé l'écosystème de Mars dont il a drainé la vie, corrompu l'atmosphère, et qu'il a globalement ravagé. Pendant que le monde mourait, les horribles êtres des étoiles se sont retranchés au plus profond de leurs cités. Par la suite, les mille ans de conscience de Vulthoom se sont terminés et il a plongé de nouveau dans un sommeil de mille ans au coeur d'une cité martienne. Il se réveille tous les mille ans pour trouver un moyen de quitter Mars et il attend le jour où il se réveillera pour trouver des êtres capables de l'amener à se nourrir d'une nouvelle planète.

En conclusion, au moins une des ruines que les humains ont localisées est d'origine Mi-Go. Les Mi-Go sont arrivés sur Mars approximativement en même temps que sur Terre. Ils ont trouvé quelques matériaux en creusant des mines sur le monde mort et ont aussi apporté des proto-humains sur la planète et les ont employés comme ouvriers et cobayes. Certains des proto-humains modifiés plus tard ont été renvoyés sur Terre et utilisé dans les expérimentations continues des Mi-Go sur les humains. Pendant l'opération des Mi-Go, leur base principale a connu un désastre et elle a été graduellement enterrée sous les sables. Les Mi-Go veulent empêcher les humains d'apprendre les secrets de la base, mais souhaitent éviter de recourir à des actions directes en la matière. Pour le moment ils se contentent d'observer les humains et de les guider dans leurs plans tortueux.

La mort sur Mars

L'Environnement Physique

En dépit des efforts de terraformation, la surface de Mars est toujours un endroit extrêmement dangereux pour les humains. Les premiers dangers sont le taux d'oxygène qui n'est pas assez élevé pour permettre la vie humaine, la pression atmosphérique trop basse et les températures trop extrêmes pour des humains. Un humain exposé aux conditions extérieures sans aucune protection mourra rapidement et péniblement (pas besoin de jet de dé). Une fuite dans un véhicule, une structure ou une combinaison pressurisée aura comme conséquence une perte d'air, de pression et de chaleur. Si les appareils respiratoires d'une structure, d'un véhicule ou d'une combinaison tombent en panne, ceux qui sont à l'intérieur suffoqueront quand l'air s'épuisera et mourront gelés. De telles situations devraient être considérée avec discernement par le Gardien, en fonction de la situation et des besoins de la campagne. Par exemple, le Gardien peut décider qu'un investigateur héroïque essayant de sauver ses amis reste vivant assez longtemps pour ressouder la coque du véhicule avant que ses yeux ne lui sortent de la tête et explosent. Ce qui compte c'est l'histoire, pas les détails scientifiques.

Combat :

Le combat sur Mars peut être légèrement plus hasardeux que le combat sur Terre. Bien que la gravité plus faible sur Mars que sur la Terre puisse affecter le combat comme les autres activités, l'altération serait tellement légère qu'elle ne justifie pas une modification des règles. Le Gardien qui souhaite être exact dans ses règles peut tenir compte de la pesanteur inférieure en utilisant les règles d'A*ction en basse gravité* (Voir chapitre 10 – Professions et Compétences des Investigateurs de Mars). Cependant, la pression plus basse de Mars ne peut pas être ignorée en situation de combat.

Un être vulnérable aux effets de la basse pression qui a le malheur d'être touché en combinaison spatiale souffrira des effets suivants sur Mars. Les dommages initiaux seront normaux. Si les dommages n'excèdent pas deux fois les points d'armure de la combinaison, elle se colmatera si elle possède cette capacité. Si les dommages excèdent deux fois les points d'armure de la combinaison, elle ne pourra pas se colmater et la personne subira des dommages égaux à un quart des dommages originaux à chaque round, jusqu'à ce que le personnage soit mort, ait colmaté la fuite ou réussisse à s'abriter.

Fin des Temps : la Terre

Description physique :

La taille de la Terre, sa pesanteur et ainsi de suite n'ont pas changé. Cependant, certaines transformations physiques importantes se sont produites. En raison du décalage de la Lune, de nombreuses zones qui étaient par le passé sous l'eau sont maintenant exposées à la lumière du jour (y compris, malheureusement, R'lyeh) et beaucoup de zones qui étaient par le passé au-dessus de l'eau sont maintenant sous les flots. En raison de la nature magique de plusieurs des changements, les expositions et les inondations ne correspondent pas exactement à ce qui se serait produit lors de désastres plus classiques. Plusieurs secteurs qui étaient par le passé des villes humaines, telles que New York, sont maintenant des friches radioactives, suite à l'action de LeSarre. Bien que LeSarre ne le sache pas à l'époque, son acte a réellement sauvé l'humanité d'un plus grand désastre. Si les Grand Anciens avaient pu sacrifier les millions d'humains qui ont péri dans le bombardement de LeSarre au cours d'un rituel, ils auraient pu asseoir leur position sur Terre pour des éons. Sans ce sacrifice, l'assise des Grand Anciens sur Terre est très précaire. Elle le restera jusqu'à ce que la population humaine ait suffisamment augmenté pour le sacrifice.

L'Humanité :

Bien que des millions de personnes aient péri dans le désastre qui a touché l'humanité, la race humaine existe toujours sur Terre. Les humains sur Terre peuvent être classés dans les groupes suivants. Le plus grand groupe se compose des vassaux et esclaves des Grands Anciens et de leurs serviteurs. Ces humains vont des prêtres fidèles et puissants aux individus asservis par la peur. Ce groupe comprend également les humains qui ont (volontairement ou involontairement) rejoint les communautés de Profonds. Beaucoup de ces humains sont aliénés d'une manière ou d'une autre et tous sont dérangés. Le second plus grand groupe se compose des humains qui vivaient ou se sont enfuis dans divers endroits ignorés par les Grands Anciens. Ces humains vivent généralement de manière très primitive, néanmoins ils possèdent parfois des articles technologiques (la plupart du temps des armes). Bien qu'ils n'agissent que rarement contre eux, ils n'aident pas les êtres du Mythe. Le plus petit groupe d'humains se compose de ceux qui combattent activement le Mythe. Ce groupe comprend aussi bien de petites unités paramilitaires équipées des véhicules blindés légers que des tribus menées par un shaman. Ces groupes ont un taux élevé de mortalité, mais de nouveaux groupes émergent continuellement. Les Grands Anciens, qui considèrent en grande partie les humains comme indignes d'intérêt, ont laissé le problème à leurs serviteurs. Malheureusement pour les serviteurs, les humains sont plutôt dangereux et tendent à le démontrer dans les batailles contre les êtres du Mythe. Le plus petit groupe d'humains, qui était par le passé le plus grand, est constitué d'aliénés errant sans but. À certains moments il y a eu des millions de personnes divagants, errant en hurlant, etc. Cependant, au fil des années ces personnes ont récupéré d'une façon ou d'une autre ou sont mortes. Le taux de folie sur Terre est toujours extrêmement haut, mais ceux qui deviennent fous meurent généralement rapidement ou rencontrent un autre destin (comme rejoindre un culte).

Le Mythe :

Le décalage de la Lune a provoqué un ensemble de conditions métaphysiques qui permet un plus grand degré de liberté à plusieurs des plus puissants êtres du Mythe. Cependant, ces êtres n'ont pas une complète liberté car les astres ne sont pas complètement alignés et LeSarre leur a refusé le sacrifice qui leur aurait donné un degré de liberté beaucoup plus grand. Les êtres plus faibles du Mythe ont également gagné un plus grand degré de liberté, principalement dû à la baisse de la résistance humaine à leur encontre.

Fin des Temps : le Mythe sur Terre

La section suivante fournit des détails concernant l'état des divers êtres et races.

Abhoth : Aucun changement.
Ahtu : Il est revenu pour dominer une grande section de l'Afrique, bien que son culte se heurte à la résistance des shamans africains et d'autres personnes.
Araignées de Leng : Aucun changement.
Atlach-Nacha : Il travaille à sa toile et a encore beaucoup de chemin à faire. En tant que tel, il sait que ce n'est pas la fin du monde.
Autres Dieux Inférieurs: Aucun changement.
Azathoth : Aucun changement.
Bast : Puisque les colons humains ont sauvé beaucoup de chats en les apportant avec eux sur Mars, les humains sont actuellement biens considérés par Bast. Cependant, peu disposée à s'impliquer dans des affaires mondaines, elle peut agir au bénéfice de l'humanité, le plus souvent en aidant un individu important appréciant beaucoup les chats.
Bêtes Lunaires : Aucun changement.
Bokrug : Aucun changement, bien que les Contrées du Rêve aient été pas mal perturbées par endroit.
Byakhee : Ces êtres fréquentent la Terre et voyagent souvent de la Terre à la Lune. On ne les croise généralement pas sur Mars.
Chaugnar Faugn : Cet être a beaucoup plus de serviteurs qu'avant, mais il semble satisfait de rester sur son piédestal.
Chiens de Tindalos : Avec la diminution du nombre de créatures vivantes sur Terre, ces êtres visitent cette période de temps moins fréquemment que dans un passé plus récent.
Chthoniens : Les Chthoniens semblent satisfaits en restant sous la surface de la Terre la plupart du temps bien qu'ils la visitent plus souvent qu'avant. G'harne est maintenant un lieu d'activité constante des Chthoniens et les humains (et beaucoup d'êtres du Mythe) évitent l'endroit.
Choses Rats : Avec l'augmentation massive de l'activité des cultes parmi les humains, le nombre de Choses Rats a augmenté.
Choses Très Anciennes : Quelques Choses Très Anciennes vivent dans les fosses océaniques les plus profondes. Un petit groupe d'entre elles a formé une alliance précaire avec un groupe d'humains (descendants des forces navales qui possèdent plusieurs sous-marins et navires de surface). Les Choses Très Anciennes cherchent à miner les Grands Anciens, plus du fait de leur haine pour Cthulhu que de leur désir de reprendre le contrôle de la Terre.
Couleurs Tombée du Ciel : Aucun changement, bien qu'elles puissent trouver la variation dans la structure métaphysique du secteur attrayante (ou au contraire répulsive).
Cthugha : Il reste sur Fomalhaut, bien qu'il ait visité la Terre à plusieurs reprises.
Cthulhu : Cthulhu est maintenant sorti de son long sommeil. Il règne sur une vaste section de la Terre et a comme vassaux les Profonds et beaucoup d'adorateurs humains. Il reste généralement dans les régions côtières ou les îles.
Cyaegha : Cet être est libre seulement à la période de la pleine lune. A ce moment il s'ébat librement, détruisant tout ce qu'il rencontre. Quand la lune cesse d'être pleine, il retourne obligatoirement dans sa prison.
Dagon et Hydra : Ils sont généralement aux côtés de Cthulhu.
Daoloth : Aucun Changement.
Dholes : Aucun sur Terre.
Eihort et Larves d'Eihort : Eihort réside toujours dans ses tunnels et fait régulièrement sa terrible affaire avec les humains qui y pénètrent (ou y sont conduits par son culte). Sa couvée a grandi, mais pas à une taille normale, puisque les conditions ne sont pas entièrement favorables pour elle.
Ghasts : Ces êtres fétides sont devenus plus actifs mais sont toujours limités par leur vulnérabilité à la lumière.
Ghatanothoa : Cet être horrible réside toujours dans son cône volcanique mais est libre d'errer sur Terre. Il se rend compte que son île peut être engloutie à tout moment et qu'il peut à nouveau être emprisonné.
Glaaki : Cette créature demeure toujours dans son lac et a recueilli un culte considérable de morts vivants. Sa capacité d'envoyer des rêves a augmenté énormément quand la Lune s'est décalée et il a profité pleinement de cela pour agrandir son armée d'adorateurs morts vivants.
Gnoph-Keh : Avec la réduction du nombre d'humains et la fin des expéditions scientifiques humaines dans les régions les plus froides du monde, ces êtres sont devenus bien plus actifs.
Goules : Ces êtres répugnants sont devenus assez actifs du fait du manque d'opposition humaine. Ils se sont emparés de quelques villes abandonnées et se sont repus du corps des morts au cours des années.
Grande Race De Yith : Ces êtres, pouvant voyager dans le temps, sont bien informés de ce qui se passe. La Grande Race avait fourni un peu d'aide aux humains et ils continuent de visiter cette période temporelle à la recherche d'informations.
Gugs : Ces bêtes viles peuvent maintenant entrer dans le monde extérieur la nuit.
Habitants des Sables : Ces petits humanoïdes affamés prospèrent aux côtés de leurs maîtres Grands Anciens. Ils vivent toujours dans les déserts de la Terre, mais ont commencé à construire des villes composées de sable qu'ils fondent en une matière ayant la consistance de la pierre.
Hastur : Les sectateurs de Hastur sur Terre ont construit un énorme V avec de gigantesques monolithes qui permettent à Hastur de visiter librement la Terre (semblable à la situation décrite dans Cthulhu 90). Il est cependant encore incapable de quitter le périmètre du V, mais peut rester dans ses confins tant qu'il veut.
Horreurs Chasseresses : Ces bêtes fréquentent la Terre et tirent un grand plaisir à chasser les humains. Elles sont encore dissipées par la lumière du jour.
Hypnos : Aucun changement.
Ithaqua : Ithaqua fréquente la Terre plus souvent que précédemment, mais ses visites sont encore rares.
Larves stellaires de Cthulhu : Comme leur maître, ces créatures sont libres de voyager à leur gré sur la terre. Ils servent souvent de maîtres aux communautés de profonds.
Le Roi en Jaune : Aucun changement.
Lloigor : Ces êtres sont moins actifs maintenant que l'humanité est en grande détresse, puisqu'ils ont un grand besoin d'humains. Il n'est pas rare que des Lloigors dirigent de petits regroupements d'humains et les défendent d'autres dangers de sorte qu'ils puissent se servir de leur énergie.
Mi-Go : Les Mi-Go ont été chassés de la Terre et de la Lune. En raison de leur tentative de retarder le retour des Grands Anciens ils ne sont pas bienvenus sur Terre. Les Mi-Go continuent de travailler intensivement sur Yuggoth et ils ont une petite base sur Mars (où ils se font passer pour des Greys) et peut-être d'autres bases dans le système solaire.
Maigres Bêtes : Les Maigres Bêtes restent actives sur Terre et sont connues pour avoir parfois aidé des humains, probablement à la demande de Nodens.
Nodens : Nodens, qui n'était déjà pas un visiteur fréquent de la Terre, y vient à présent encore moins. Quand il visite la Terre, il enlève généralement plusieurs humains avec lui. Nodens semble être amical envers l'humanité et on pense qu'il pourrait lui apporter son aide dans le futur.
Nyarlathotep : Ce Dieu Extérieur est immensément satisfait de la situation actuelle sur Terre. Les humains bien informés au sujet du Mythe, mais encore sains d'esprit (extrêmement rare), craignent Nyarlathotep davantage que tout autre être pour son désir de détruire l'humanité et même éventuellement la Terre.
Nyogtha : Cet être informe demeure dans ses cavernes, mais il lui arrive de partir de temps en temps pour recueillir ses victimes.
Peuple Serpent : Bien que des spécimens dégénérés de ces créatures demeurent dans diverses parties désolées de la Terre, la puissance de Yig s'est développée, les humains ayant des gènes du Peuple Serpent ont commencé à muter en hybrides humains-serpents et ont mis au monde des spécimens de race pure. Dans certains endroits, il existe de petites cités du Peuple Serpent et d'hybrides. Ces êtres considèrent les humains comme étant nettement inférieurs, seulement utiles comme animaux de laboratoire ou serviteurs.
Polypes Volants : Ces êtres mystérieux et terribles sont toujours contraints de rester dans leurs cavernes, mais ceux qui les

importunent connaissent généralement un destin tragique.

Profonds : Avec l'effondrement de la civilisation humaine sur Terre, les Profonds ont pris le contrôle de nombreuses villes humaines et emploient les humains comme nourriture et stock de reproduction. La plupart des régions côtières du monde abritent des villes commandées par les Profonds, peuplées d'hybrides et d'humains.

Quachil Uttaus : Cet être s'est manifesté quand le bombardement de LeSarre a tué des millions de gens, et ainsi qu'à quelques autres occasions. En effet, étant intéressé par la mort et l'affaiblissement, il trouve que la Terre actuelle est très plaisante.

Rhan-Tegoth : Partiellement libéré de sa stase, ce Grand Ancien est revenu en Alaska, où il régnait auparavant. Cet être doit hiberner six heures pour chaque dix-huit heures passées en activité. Il a un culte modérément grand en Alaska dont les membres s'assurent qu'il est bien alimenté.

Rejetons Informes : Ces êtres restent toujours dans leurs cavernes.

Serviteurs des dieux externes : Aucun changement.

Shaggaï, Insectes de : Ces insectes désagréables ont tiré profit de la situation pour prendre le contrôle de groupes d'humains en les possédant. Ces créatures, à l'intérieur du corps de leur hôte, errent sur la Terre, adorant Azathoth et propageant douleur et terreur.

Shantaks : Ces êtres se sont multipliés fortement et il y a maintenant bon nombre d'entre eux sur Terre. Ils sont souvent employés pour transporter les sacrifiés de la Terre à la Lune.

Shoggoths : Ces créatures sont souvent utilisées comme serviteurs par les Profonds ou d'autres races, mais bon nombre d'entre eux sont devenus assez intelligents pour vouloir être leurs propres maîtres. Ces Shoggoths ont fui à divers endroits, loin de ceux qui les emploieraient comme esclaves. Les shoggoths libres sont encore plus maléfiques que leurs frères et massacreront rapidement ceux qui les rencontrent.

Shub-Niggurath : Le culte de cette déité a augmenté considérablement et elle a récompensé ses fidèles avec de la terre fertile et des récoltes aux rendements généreux. Des sacrifices lui sont régulièrement offerts.

Shudde M'ell : Ce grand Chthonien, qui n'a jamais été limité, continue d'agir à sa guise. Il tend à visiter G'harne et la surface plus qu'avant.

Sombres Rejetons : Ces êtres terribles errent librement à travers de vastes sections du monde à la recherche de proies humaines.

Tcho-Tchos : Ces horribles êtres semi humains se sont répandus du plateau glaciale de Tsang jusqu'en dehors du Tibet. Ces créatures doivent faire face à la résistance étonnamment forte des habitants résolus du Tibet. Il y a une guerre constante entre les Tcho-Tchos et les guerriers et moines tibétains.

Tsathoggua : Ce Grand Ancien ressemblant à un crapaud à fourrure est un peu plus actif que dans les ères précédentes et un petit culte d'adorateurs s'est développé autour de lui. Si il est rencontré, il y a 60% de chance qu'il ait faim et essaye de manger ceux qui le rencontrent. Autrement, il feint d'être endormi.

Tzulzscha : Ce Dieu externe, qui prospère de la mort, la corruption et l'affaiblissement est actuellement au mieux. Bien que toujours peu adoré, son culte a augmenté légèrement, la plupart du temps avec des personnes espérant éviter la mort.

Ubbo-Sathla : Aucun changement.

Vagabonds Dimensionnels : Ces êtres continuent à errer dans les dimensions et apparaissent un peu plus fréquemment sur Terre.

Vampires de Feu : Ils fréquentent la Terre et le spectacle d'un Vampire de Feu chassant ses victimes et les brûlant à mort n'est pas si rare.

Vampires Stellaires : Ces êtres invisibles fréquentent la Terre légèrement plus souvent que dans le passé et il y a au moins un incident rapporté d'une attaque de vampire stellaire sur Mars.

Xiclotl : Ces carnivores sont plus actifs sur Terre et se sont intensivement reproduits grâce à leurs maîtres insectes. Ils sont néanmoins assez rares sur Terre, mais pas plus agréables à rencontrer.

Y'Golonac : Y'Golonac a un culte assez substantiel durant cette ère, bien que son concept du mal demeure assez superficiel.

Yibb Tstll : Aucun changement.

Yig : Yig, dont le peuple serpent a décliné pendant des siècles, a connu un accroissement de sa puissance. Il profite pleinement de cet état et essaie de rétablir son peuple comme maître de la Terre.

Yog-Sothoth : Les conditions sur Terre sont idéales pour Yog-Sothoth et il peut entrer dans la dimension terrestre presque à volonté afin de se nourrir d'humains. L'adhésion à son culte a augmenté sensiblement.

Zhar : Cet être (ou ces êtres) demeure sous Tsang mais est beaucoup plus actif et a un culte d'adeptes assez important. Ses suivants Tcho-Tchos ont connu pas mal de succès ces derniers temps.

Zoth-Ommog : Cet être a été libéré quand R'lyeh a émergé. Il est adoré par quelques Profonds et quelques humains désorientés mais son culte n'a toujours pas beaucoup d'adeptes.

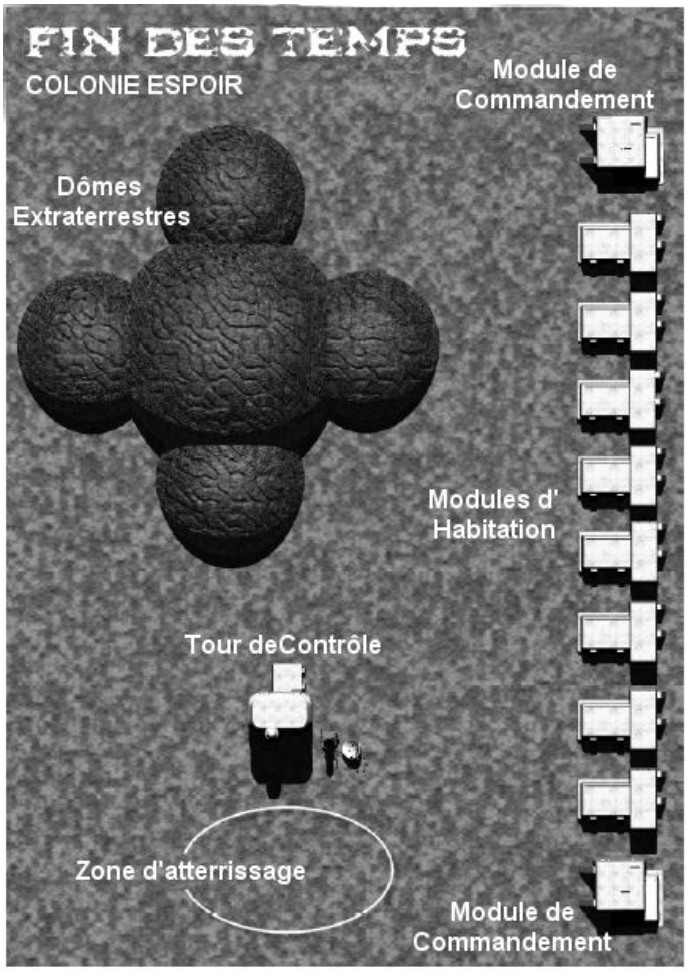
DESCRIPTION DES COLONIES

Introduction

Les chapitres suivants décrivent les installations des deux colonies humaines établies sur Mars. La première, Espoir, comprend huit modules d'habitation et deux modules de commandement fabriqués sur Terre ainsi qu'un bâtiment extraterrestre réaménagé. La deuxième, Bradbury, est entièrement implantée dans un bâtiment extraterrestre réaménagé.

La colonie Espoir

Les premiers bâtiments de la colonie ont été assemblés en 2045 peu après l'arrivée de Phœnix sur Mars. L'année suivante, poursuivant leurs efforts désespérés pour s'installer, les colons ont pu agrandir Espoir. En 2051, un deuxième vaisseau est arrivé avec à son bord 300 colons ainsi que des modules d'habitation. Durant les deux décennies suivantes les colons ont livré un difficile combat, perdu d'avance, pour leur survie. Mais en 2076, une équipe d'exploration découvre la première ruine extraterrestre. En quelques mois un bâtiment extraterrestre est aménagé pour accueillir une partie de la population humaine. La colonie Espoir se développe ensuite jusqu'en 2112 lorsque, sous le dôme principal extraterrestre, les structures intérieures s'effondrent, tuant la quasi-totalité de ses occupants. Malgré ces pertes, les colons tiennent bon.



Les bâtiments humains

Composés de huit modules d'habitation et de deux modules de commandement, ils ont été assemblés sur Terre il y a plus d'un siècle et commencent à souffrir du temps qui s'écoule.

Les modules d'habitation

Conçues et fabriquées par *Enviotech Inc.*, ces structures à deux étages d'aspect massif étaient prévues pour accueillir 96 personnes dans un confort minimum. En théorie, chaque module devait être autonome grâce à des systèmes de recyclage de l'eau et des autres matières premières. Les modules ont été équipés à la fois pour le logement et la recherche scientifique. Malheureusement, vue leur alliance parfaite entre une conception désastreuse et des matériaux défectueux, ils semblent ne jamais avoir atteint les performances que leurs concepteurs avaient annoncées.
A l'usage, le principe d'autonomie est devenu peu sûr et les laboratoires un cauchemar de vétusté. La vie dans les modules est très précaire. C'est pourquoi les dirigeants de la Colonie ont prévu de transférer leurs occupants dans un nouveau lieu qui se situerait dans un bâtiment extraterrestre proche.

Premier niveau

Laboratoire
Le matériel installé à l'origine était soit défectueux soit obsolète soit les deux à la fois. Aujourd'hui l'ensemble a été vidé et l'endroit sert d'habitat de fortune. Les travaux scientifiques sont maintenant tous conduits dans les dômes.

Réserve de matériels
Tout ce qu'*Enviotech Inc.* avait pu installer a été remplacé.

Sas de dépressurisation
La plupart des sas ont des fuites que quelques rustines tentent de colmater. Leur ouverture, autrefois automatique, est manuelle suite à la surchauffe des mécanismes.

Réservoirs d'eau
Ils étaient équipés pour fournir de l'eau potable à partir du recyclage de l'eau du module ; les équipements d'origine défectueux ont été remplacés par les colons. Les réservoirs ont quelques fuites, c'est pourquoi l'extérieur des modules est recouvert d'une couche de glace et les couloirs intérieurs sont détrempés.

Oxygène
Il fait partie du système autonome : l'air est retraité pour en extraire le gaz carbonique. Comme pour le reste, les colons ont remplacé le matériel d'origine. Il y a quelques fuites dans le système provocant un perpétuel crissement particulièrement désagréable.

Salle de repos
Le matériel de musculation qui équipait cette salle était du dernier cri et, miraculeusement, fonctionnait parfaitement. C'est pourquoi, à défaut pour les occupants, toutes les pièces électroniques ont été réquisitionnées pour équiper des éléments plus vitaux.

Cuisine
Dans son cahier des charges, *Enviotech Inc.* devait réaliser un système qui devait transformer les aliments les plus simples en des plats pour gourmets. Comme pour le reste, les équipements défectueux n'ont fabriqué au mieux qu'une bouillie sans goût. Le système a été remplacé depuis dans tous les modules pour produire une nourriture à forte valeur énergétique mais toujours peu appétissante.

Ascenseurs
Les ascenseurs d'origine, qui fonctionnèrent peu de temps, ont été découpés au chalumeau et remplacés par de bonnes vieilles échelles.

Ferme hydroponique
Elle fait partie intégrante du système autonome. La culture hydroponique devait pourvoir au besoin en nourriture de tous les habitants du module. Comme pour les autres systèmes, la mission de cet équipement a été un échec. Aujourd'hui la ferme produit à peine de quoi combler les besoins des colons.

Salle des machines
Elle contient les générateurs d'énergie ainsi que les matériels de survie. L'ensemble est en très mauvais état et les pannes de courant électrique sont fréquentes, rendant la vie particulièrement pénible dans les modules.

Niveaux deux et trois
(*Ces deux niveaux sont identiques*)

Logements
Chacun d'eux devait au départ recevoir 6 personnes dans un confort minimum. Ils sont équipés maintenant de lits de camps pliants, d'une petite salle de bain et d'un semblant de pièce de séjour. Les matériaux de mauvaise qualité et les effets du temps en ont fait un endroit plutôt inconfortable. Le mobilier a été entièrement remplacé depuis l'origine. Les salles de bain ont été refaites, mais ne sont toujours pas au point.

Oxygène
Cela fait partie du système de retraitement de l'atmosphère intérieure et est utilisé comme réserve d'oxygène de secours.

Eau
C'est un réservoir d'eau de secours.

Module de Commandement

Les modules de commandement de la colonie sont des constructions robustes destinées aux postes de commandement et de contrôle pour l'état-major, ils sont également pourvus d'appareillages scientifiques. Chacun d'eux fonctionne en autonomie grâce à un système de recyclage de l'eau et de l'air des plus efficaces. En fait, le système de recyclage des modules de commandement correspond exactement à ce qu'aurait dû être celui des modules d'habitation.

Construits par *Boeing Aerospacial*, ces modules (contrairement à ceux d'*Enviotech Inc.*) sont des petits bijoux de technologie. Tous contiennent deux salles de commandement équipées avec un matériel de pointe : des radars, des équipements de communication dernier cri, un large choix d'instruments scientifiques, des ordinateurs très performants et pléthore d'autres machines. Ils sont conçus pour pouvoir guider et manœuvrer des vaisseaux ainsi que des sondes et pourraient sans difficulté servir de centre de commandement pour une petite armée. Les autorités de la Terre avaient espéré que les communications pourraient être maintenues entre les deux planètes grâce à cet électronique de pointe : Mars aurait pu ainsi par la suite prendre part à des opérations militaires. Malheureusement les canaux dirigés vers la Terre sont silencieux depuis longtemps.

Les modules fonctionnent grâce à des générateurs très perfectionnés et très fiables qui ont été conçus de façon à pouvoir venir en aide aux autres modules de la colonie.

Bien que la vie soit étriquée dans ces modules, nombreux sont les colons qui désirent s'y faire muter. Car à l'inverse des modules d'habitation tous les appareils fonctionnent correctement et les lieux sont calmes voire presque agréables. La compétition pour y parvenir est dure étant donné que chaque module n'est appelé à recevoir que huit occupants.

Sas de dépressurisation
Bien que vieux d'un siècle, ils fonctionnent à merveille. Malgré les effets du temps, la fuite d'oxygène est infime.

Hangars
Ils sont bien fournis et disposent encore de matériel provenant de la Terre. Le système de recyclage est situé dans cette section. Il est certes ancien, mais fonctionne parfaitement avec très peu de perte.

Poste de commandement 1
Ce poste principal était destiné pour les communications avec la Terre et les usages militaires. Les systèmes fonctionnent mais n'ont pas été utilisés depuis des dizaines d'années. Certains colons sont convaincus que la Terre est morte pour de bon et désirent démonter les équipements de cette pièce afin d'améliorer les modules d'habitation. Néanmoins, la majorité s'y opposent et les autorités pensent que l'entretien de ces appareils est essentiel pour le moral des colons. Les démembrer reviendrait à abandonner définitivement tout espoir de retour : ce qui serait désastreux.

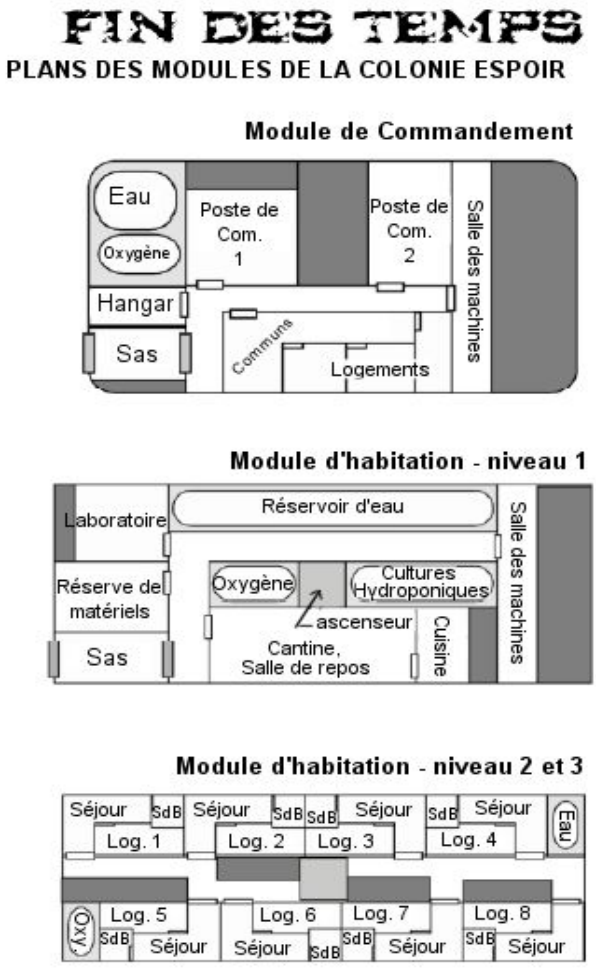
Poste de commandement 2
Le poste secondaire est utilisé pour les besoins de la colonie pour communiquer contrôler les vaisseaux et aider la recherche scientifique.

Logements
Les trois logements sont équipés pour recevoir huit personnes chacun dans un confort relatif. Toutefois les sanitaires fonctionnent bien et il y a des équipements de loisirs en état de marche dans les parties communes.

Salle des machines
Contient les générateurs ainsi que les équipements de survie. Les générateurs sont puissants et sûrs, en cas de besoin, ils servent d'alimentation de secours aux modules d'habitation ainsi qu'aux dômes extra-terrestres.

Tour de contrôle

Elle contient des instruments de navigation et de communication de haute technologie. Cet appareillage est utilisé pour guider les vaisseaux sur la zone d'atterrissage et pour maintenir les communications avec les vaisseaux et les bases en orbite.



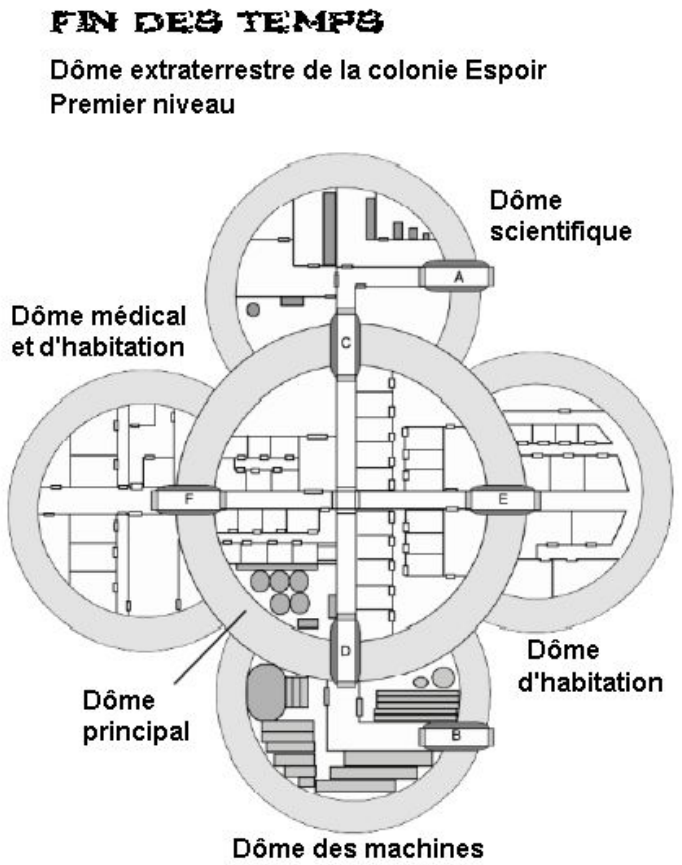
Dômes extraterrestres

Ces dômes sont vieux de plusieurs éons, et d'autres éons passeront encore avant que les murs ne soient devenus poussière. Ces dômes furent découverts en 2076 et habités pour la première fois –par des humains– en 2077. Les différents dômes sont décrits par la suite.

Ils ont été découverts plus ou moins par hasard par le docteur John Taylor en 2076. Après avoir été dégagés et fouillés avec soin, les autorités ont décidé de les incorporer aux bâtiments de la colonie. On a transporté alors les modules de commandement et d'habitation à côté et les travaux ont débuté. En 2077 les premiers colons sont venus s'y installer. Les dômes ne sont pas à proprement parler des dômes. Ils ressemblent beaucoup plus à d'énormes boules de chewing-gum. Le nom provient de l'époque de leur découverte quand seule la partie supérieure était visible. La forme véritable n'est apparue qu'après les excavations, mais le nom est resté.

Bien que tout le monde sache sur Mars que les dômes ne sont pas des constructions humaines, les scientifiques et les autorités n'ont laissé filtrer qu'un minimum d'information aux colons. On sait qu'ils sont très vieux (peut-être quelques millions d'années selon la rumeur), et aussi l'oeuvre des Martiens. Le matériau dont ils sont faits est réputé indestructible[1] et ne porte pas de trace du passage du temps. Cela n'est pas vrai de l'intérieur qui était devenue poussière depuis longtemps laissant une coquille vide. Bien que de conception extra-terrestre la forme des dômes n'est pas désagréable pour un oeil humain ce qui laisse à penser que leur concepteur n'était pas complètement non humain. On nomme volontiers leurs constructeurs : les Martiens, et raconter des histoires à leur sujets est un passe-temps populaire.

On y accède par deux sas massifs (conçus à partir des restes du Phœnix). Ces sas ont été placés dans les ouvertures d'origine du dôme dont les murs résistent à toute tentative de démolition. Les dômes ont trois étages. Les aménagements intérieurs ont été réalisés avec des restes du Phœnix, de quelques modules d'habitation hors d'usage et avec quelques matériaux produits sur place.



L'intérieur est bien construit (relativement aux matériaux utilisés) et n'a subi aucun dommage majeur depuis sa création.

La vie dans les dômes est meilleure que dans les modules d'habitation, mais il n'y a pas encore de quoi loger tous les colons. Le plus gros problème est la surpopulation et le manque d'intimité. Toutefois avec la construction de nouveaux logements la situation à tendance à s'améliorer.

Sas A et B
Ce sont les sas extérieurs. Ils sont solides et équipés de leurs propres générateurs de secours. En cas d'urgence, ils peuvent être manœuvrés manuellement (ce qui est long et fatigant). Un système empêche les deux sas d'être ouverts au même moment.

Sas C, D, E et F
Ce sont les sas internes et sont identiques aux précédents. Leur nom permet aussi de désigner les différents secteurs du dôme principal. Par exemple FD désigne la zone du dôme principal située entre le dôme médical et le dôme des machines.

Premier et deuxième étages
On accède au deuxième étage par des panneaux d'accès et des montes charges (figuré par des ronds sur les cartes). Le deuxième étage a en fait été construit en premier car un objet encombrant (comme le réservoir démonté) devait être transporté par l'intérieur du dôme.

Troisième étage
Ce dernier niveau est le plus récent. Un tas de machines extraterrestres (faites du même matériau « indestructible[6] » que le reste) y sont entreposées. Ces machines laissent les scientifiques perplexes et sans la moindre idée sur leur utilisation. Toutefois l'ensemble semble inerte ce qui rassure les scientifiques.

On y accède comme pour le deuxième étage par des panneaux d'accès et des monte-charges. Les ingénieurs ont prévu de créer un système d'ascenseur à terme afin de faciliter la circulation dans le dôme aujourd'hui difficile.

Dôme scientifique

Premier étage
Il est utilisé pour la recherche dans des domaines variés. Il y a plusieurs laboratoires dans la zone destinée à l'expérimentation, plutôt bien équipés pour la Colonie. Les laboratoires les plus actifs sont orientés vers la création d'organismes adaptés à la vie sur Mars en vue de sa terraformation. Ces laboratoires sont isolés les uns des autres et un protocole de sécurité est appliqué afin de minimiser les risques d'accident. La plupart des autres laboratoires étudient les objets extraterrestres trouvés sur Mars. Les zones d'expérimentation sont dédiées à l'amélioration des conditions de vie sur Mars. Evidemment un certain nombre de rumeurs circule à propos de ce qui se passe derrière les portes fermées des quartiers scientifiques. La plus répandue parle d'un projet de modification des êtres humains pour supporter la vie sur Mars. Bien sûr ce ne sont que des rumeurs...

Deuxième étage
Ici se trouve le réservoir principal d'oxygène de la colonie ainsi que le système de recyclage de l'oxygène. Il s'agit des réservoirs du Phœnix. Ils ont été découpés, transportés puis remontés sur place. L'accès aux réservoirs est règlementé afin d'éviter tout accident.

Troisième étage
Il y a de quoi héberger cinq familles et quatre couples sans enfant. L'endroit dispose aussi de cuisine de salle de repos et de salle de bain. Ces logements sont assez semblables à ceux du deuxième étage du dôme d'habitation, mais sont plus neufs et un peu mieux conçus.

6 - L'explosion qui a détruit l'un de ces habitats en 2112 peut remettre en question le caractère indestructible du matériau (NdT)

Dôme médical et d'habitation

Premier étage

La vie sur Mars est excessivement difficile et dangereuse pour les humains et les blessures sont courantes. Les affaires médicales occupent une grande partie de ce secteur avec un équipement digne d'un hôpital. Bien que seule une petite quantité de matériel médical ait pu être apportée de la Terre (et la majeure partie est tombée en panne depuis), la colonie est bien équipée grâce à l'ingéniosité de ses techniciens. Du fait de la fréquence des incidents, le personnel médical est bien formé (ils ont beaucoup de pratique). Les techniques et le matériel disponible permettent de traiter efficacement et rapidement la plupart des blessures ou maladies (et il n'y a pas de problème avec la sécu). On dit que les autorités auraient ordonné aux médecins d'achever ceux qui ne pourraient plus servir la Colonie, même rétablis. Evidemment les médecins réfutent cette accusation…

Le secteur comprend des logements standards ainsi que des chambres d'hôpital. Lors de catastrophe particulière, beaucoup de chambres sont transformées en salle d'attente et en salle d'opération. Les habitants sont pour la plupart de jeunes colons célibataires. Ils vivent dans un grand espace faisant penser à un baraquement et sous stricte surveillance. La plupart du personnel médical vit dans ce dôme.

Deuxième étage

Ici se trouve le système de recyclage de l'eau ainsi que le réservoir principal du dôme. Ils ont la même origine et la même histoire que les réservoirs d'oxygène. L'accès est contrôlé.

Troisième étage

Il y a de quoi héberger cinq familles et quatre couples sans enfant. L'endroit dispose aussi de cuisine de salle de repos et de salle de bain. Ces logements sont assez semblables à ceux du deuxième étage du dôme d'habitation, mais sont plus neufs et un peu mieux conçus.

Dôme d'habitation

Premier étage

Les logements de ce dôme sont en cours de reconstruction du fait d'un fou et de sa bombe. Il y a actuellement quatre petites chambres habitables, mais les sanitaires et les cuisines sont en mauvais état. Le reste est occupé par l'équipe du chantier qui y travaille. Lorsque les travaux seront achevés, ce dôme pourra accueillir sept familles nombreuses et quatre couples sans ou avec un unique enfant.

Deuxième étage

C'est une copie conforme du premier étage. Comme le premier étage, celui-ci est en réparation. À terme on aura donc également sept familles nombreuses et quatre couple sans enfant. Aujourd'hui il y a toujours des trous sur le plancher dus à l'explosion.

Troisième étage

Il y avait de quoi héberger cinq familles et quatre couples sans enfant. L'endroit disposait aussi de cuisine, de salle de repos et de salle de bain. Ces logements étaient assez semblables à ceux du deuxième étage. Aujourd'hui, l'étage est vide car l'accès est aujourd'hui difficile et dangereux après les dégâts causés par la bombe.

Dôme des machines

Premier étage

Ce dôme abrite le principal générateur de la colonie ainsi que les systèmes de survie. Le générateur est en fait l'ancien réacteur principal du Phœnix. En dehors de quelques incidents mineurs, le générateur a fonctionné tranquillement depuis des années. Même si cela paraît risqué d'avoir installé le générateur à l'intérieur du dôme il n'y a pas de ressources suffisantes pour l'implanter à distance du dôme. En outre les scientifiques sont quasi certains que la structure du dôme supporterait les effets de n'importe quel accident. Il apparaît de plus que le matériau dont sont faits les dômes est imperméable à toutes formes de rayonnements nocifs (radiation, rayon gamma…). Il n'y a donc pas besoin de couverture spécifique comme pour les autres constructions de la colonie. Le système de survie est celui qui a été récupéré sur le Phœnix. C'est un système extrêmement fiable et il n'est jamais tombé en panne. Bien sûr il a fait l'objet de nombreux réajustements et réparations si bien que les concepteurs du Phœnix (s'il s'avère qu'ils sont encore en vie) ne le reconnaîtraient probablement pas.

Deuxième étage

Il n'y a pas de deuxième étage du fait de la taille des machines (le premier étage s'étend à tout le dôme).

Troisième étage

Cet étage est quasiment vide.

Dôme principal

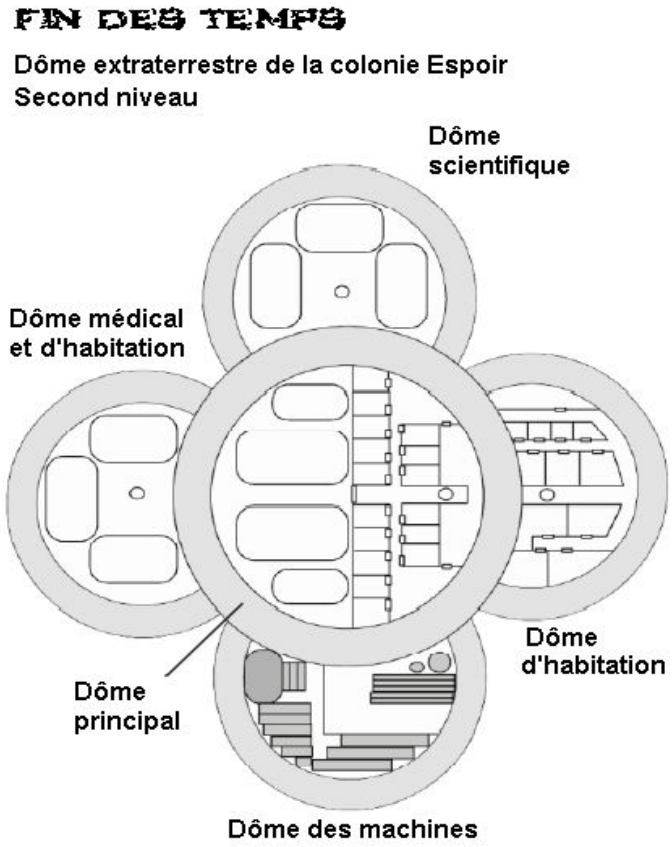
Premier étage

■ Secteur CF : Administration – Commandement

Ce secteur du dôme principal contient six bureaux pour les six Conseillers de la colonie Espoir : Haut-Conseiller, Conseiller aux Sciences, Conseiller à la Sûreté, Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement, Conseiller à la Santé et Conseiller à l'Informatique. Le Haut-Conseiller est élu par le Conseil, les autres sont nommés par le Haut-Conseiller. Chaque bureau dispose d'un ordinateur adapté à la fonction du Conseiller ainsi que des espaces de travails pour leurs collaborateurs. Deux grandes pièces servent de salle de réunion notamment pour le Conseil composé des six Conseillers et de représentants des colons (d'Espoir et de Bradbury).

■ Secteur DF : Central informatique – R&D[7]

Si la salle des machines est le cœur de la colonie, ce secteur en est le cerveau. On a placé ici les ordinateurs principaux du Phœnix. Ces ordinateurs contrôlent et font fonctionner la plupart des systèmes (dont le générateur et les équipements de survie).



7 - R&D : Recherche et Développement

Ils supervisent les communications « PDA », et d'autres tâches importantes. Ils sont abrités dans une pièce scellée et propre qui possède son propre générateur de secours. L'entrée est réservée au personnel autorisé, le sas d'accès est garni de nombreux appareils de contrôle d'accès pour empêcher des entrées non autorisés.

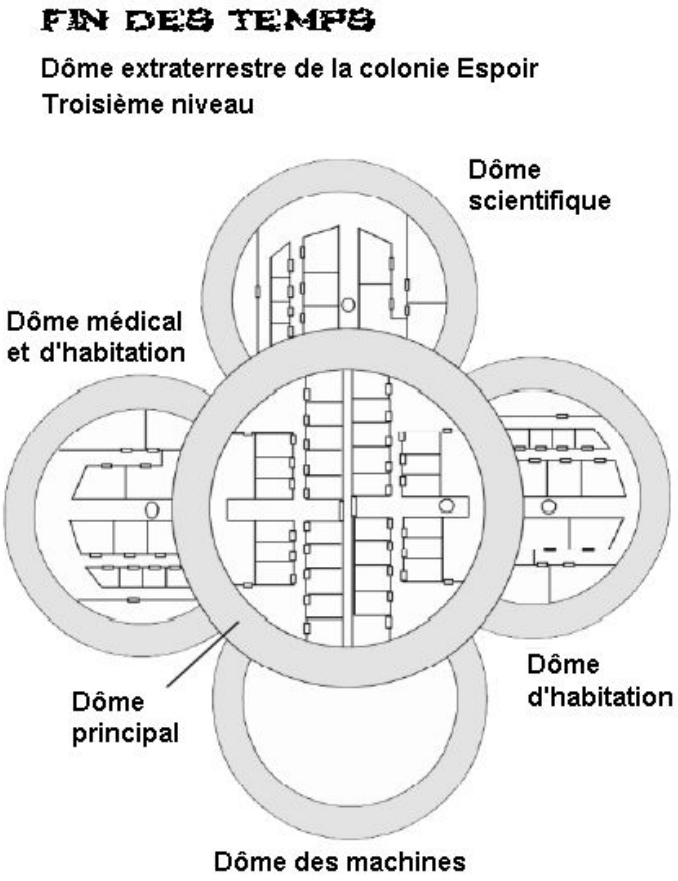
Deux des huit pièces permettent de suivre et de contrôler le fonctionnement des ordinateurs. Ces postes sont occupés en permanence. Les autres pièces sont utilisées pour le R&D notamment en matière d'informatique tant pour le matériel que pour les logiciels.

■ Secteurs DE et CE : habitation

Ces secteurs abritent chacun 16 logements pour quatre personnes (des familles en général) ainsi que des cuisines, salles de bain et équipements. Les appartements sont assez exigus mais bien conçus, et permettent une optimisation des espaces libres. Les cuisines sont suffisamment bien équipées pour que les chefs puissent faire des merveilles à partir des aliments produits dans les bocaux du deuxième étage. La salle de bain fonctionne correctement et est reliée directement au système de recyclage (un fait sur lequel les ingénieurs n'insistent pas trop quand bien même les déchets sont soit retraités soit utilisé comme engrais). Ces logements ont été bâtis avec des débris du Phœnix et d'anciens modules d'habitation.

Deuxième étage

Il s'agit de la plus grosse ferme hydroponique de la colonie. C'est ici que pousse la nourriture. La plupart des aliments proviennent d'organismes conditionnés en bocaux vaguement apparentés à des algues et des levures. Les cultures sont récoltées, transformées et servies sous diverses formes. Bien que nourrissant le « truc à bouffer » n'est pas vraiment un repas de gastronome. Ce sont les colons qui ont appelé cela « truc à bouffer » ou simplement « truc ». Dans un soucis de variété, certains légumes sont cultivés, comme la tomate. Bien entendu il n'y a pas de viande sur Mars (exceptée la chair humaine –sic–). Les « vrais » légumes sont donnés à titre de récompense ou d'encouragement personnel aux colons. Les réservoirs ont été fabriqués à partir de reste du Phœnix. Dans l'autre moitié du dôme se trouve le deuxième étage des logements identiques à ceux du premier étage.



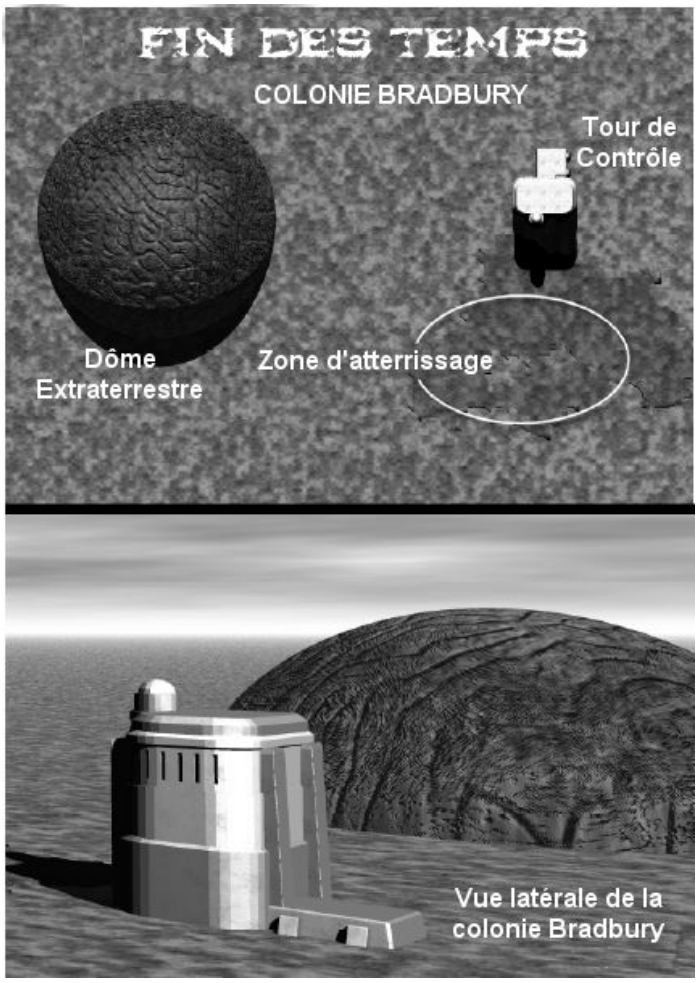
Troisième étage

Il abrite 32 logements familiaux avec cuisine et salle de repos. Ils sont neufs et bien conçus.

Zone d'atterrissage

Cette zone consiste essentiellement en une vaste plate-forme de terrain naturel martien. Seuls les petits vaisseaux peuvent se poser à proximité de la colonie. Les embarcations plus grandes disposent de ce champ d'atterrissage.

La colonie Bradbury



Cette colonie a débuté en 2131, elle doit son nom à Ray Bradbury, auteur des célèbres « Chroniques Martiennes ». Elle est assez éloignée de la colonie Espoir. Il y a deux raisons à son emplacement : d'abord cela rend moins probable un accident qui pourrait affecter les deux colonies ensembles ensuite il s'agit du plus proche bâtiment extraterrestre connu en bon état.

Le dôme est dans sa conception et sa construction très semblable à ceux de la colonie Espoir ce qui fait dire aux scientifiques qu'ils sont l'œuvre d'une même et unique civilisation. Par contre, il n'y a ici qu'un seul dôme. Ceci peut s'expliquer par les ruines plus petites alentour laissant penser qu'il s'agissait d'une plus petite ville.

La colonie se compose en plus du dôme, d'une tour de contrôle et d'une zone d'atterrissage identiques à celles de la colonie Espoir.

Dôme extraterrestre

La structure du dôme est comme celle de la colonie Espoir un peu en forme de boule de chewing-gum.

Premier étage
On y accède par un sas identique à ceux des dômes de la colonie Espoir. Le dôme est divisé en quatre secteurs principaux.

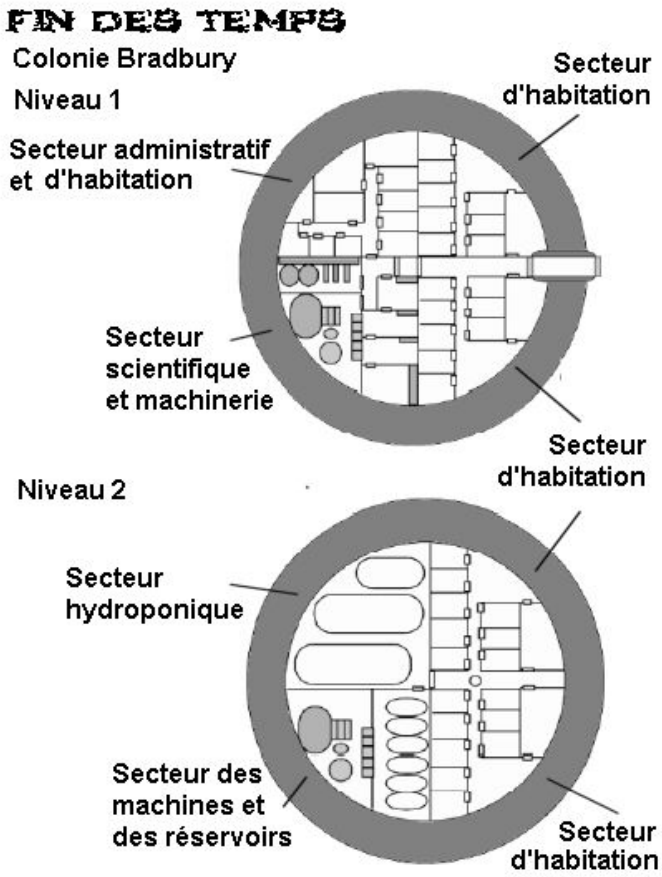
Administration et Habitation
Il y a quatre logements et les bureaux de l'administration. Il y a trois bureaux dans ce secteur : le Haut-Conseiller Adjoint, le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement, et le Conseiller à la Sûreté. Il y a aussi une salle de réunion, le poste de commande et de communication.

Habitation
Il y a huit logements. Ils sont chacun prévus pour quatre personnes. Ils disposent de cuisine, de salle de repos et de salle de bain. Ils sont en bon état car bien conçus et relativement neufs.

Secteur scientifique et salle de machine
Ici se trouve le générateur de la colonie, les systèmes de survie et les laboratoires. A l'instar du système de survie, le générateur a été construit à partir du réacteur secondaire du Phœnix. Les laboratoires sont bien équipés et étudient principalement les objets extraterrestres découverts à proximité. Ils sont interdits à la plupart des colons et il y a des rumeurs persistantes d'incidents graves dans ce secteur.

Deuxième étage
On y accède par des monte-charges et des panneaux d'accès. Des projets sont en cours pour installer des ascenseurs dès que le matériel nécessaire sera disponible.

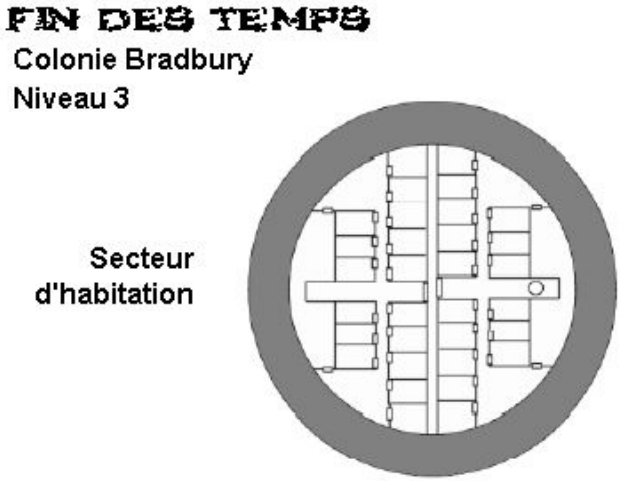
Ferme hydroponique
Ce lieu perpétuellement détrempé contient les trois réservoirs hydroponiques qui fournissent la colonie en nourriture et en oxygène. Il s'agit du même « truc à bouffer » qu'à la colonie Espoir. L'accès en est contrôlé pour prévenir les accidents.



Salle des machines et réservoirs
Cette partie est un espace ouvert occupé par le générateur et le système de survie. Les réservoirs contiennent l'eau et l'oxygène pour la colonie. Il y a aussi les équipements de recyclage pour l'eau et l'oxygène. Ces équipements proviennent du Phœnix. L'endroit est interdit à la plupart des colons.

Habitation
Identique au premier étage.

Troisième étage
On y accède par des montes charges et des panneaux d'accès. Il y a des logements identiques à ceux du premier et du deuxième étage.



HABITANTS DE MARS

Cthunund Uleth, Race Inférieure Indépendante

Les Cthunund Uleths sont une horrible race de voyageurs interstellaires. Physiquement, ce sont des êtres amorphes capables de prendre presque n'importe quelle forme en changeant la répartition de leur masse, en produisant des excroissances et en changeant de couleur et de texture. Sous leur forme naturelle, les Cthunund Uleths apparaissent comme des masses de gelée semi-translucide vert-grisâtre. De cette masse dépassent des fouets-tentacules couverts d'aiguilles effilées. Sur le reste de leur corps, des organes semblables à des yeux se déplacent de façon erratique et sont constamment absorbés et expulsés de leur masse corporelle. Les Cthunund Uleths ont des capacités sensorielles légèrement supérieures à celles des humains, excepté qu'ils ne disposent pas d'organe auditif.

Les Cthunund Uleths sont une race interstellaire nomade qui voyage de monde en monde en cherchant des formes de vie inférieures auxquelles s'attaquer. Comme les Mi-Go et certaines autres races, les Cthunund Uleths sont capables de traverser l'espace interstellaire et de survivre dans le vide absolu.

Les Cthunund Uleths sont arrivés sur Mars il y a des éons et ont fait la guerre aux indigènes évolués et pacifiques de ce monde alors fertile. La guerre a fait rage jusqu'à l'éradication des Martiens par les terribles Cthunund Uleths. Après leur victoire, ces derniers se sont installés dans certaines des anciennes villes martiennes et ont commencé à bâtir leurs propres cités souterraines. Ils ont par la suite essayé de lancer des expéditions vers la Terre, mais ils ont été repoussés par les autres races qui y étaient déjà établies. Les Cthunund Uleths ont régné sur Mars pendant une longue période jusqu'à ce que leurs prêtres aient fait venir Vulthoom sur Mars. Le Grand Ancien, connu par les Cthunund Uleths sous le nom de Gsarthotegga, a eu tôt fait de transformer la planète en une terre stérile et a quasiment exterminé tous les Cthunund Uleths en les dévorant. Les rares survivants sont ceux qui sont tapis dans les ruines des antiques cités ou des serviteurs de Vulthoom qui partagent son cycle de sommeil.

Sous leur forme naturelle, les Cthunund Uleths attaquent les autres espèces avec leurs fouets-tentacules. Ces tentacules n'infligent que peu de dommages, mais ils sont recouverts d'aiguilles qui pénètrent dans la chair des victimes. A la suite d'une attaque de fouets-tentacules, plusieurs de ces aiguilles sont logées dans le corps de la victime et elles y injectent des toxines et divers micro-organismes. Les toxines infligent 1D6 points de dommages supplémentaires et les micro-organismes provoqueront la décomposition accélérée du cadavre, de sorte que le Cthunund Uleth puisse se repaître des restes liquéfiés.

Quand un Cthunund Uleth absorbe les sucs putréfiés d'une victime, il ingère en même temps une partie de son matériel génétique et du contenu de son esprit. Après absorption, un Cthunund Uleth peut transformer son corps en une proche imitation de la victime. Cette réplique peut être percée à jour par ceux qui connaissaient la victime, s'ils réussissent un jet d'Idée (ils remarqueront alors certaines imperfections). Le Cthunund Uleth a également accès à certains des souvenirs de la victime, dont il peut se servir pour que l'imitation soit encore plus convaincante. Pour "se rappeler" une information particulière, le Cthunund Uleth doit réussir un jet sous son INTx5, avec un malus de 5% supplémentaire pour chaque heure passée depuis l'absorption de la victime. Le Cthunund Uleth oubliera donc petit à petit les souvenirs volés à ses victimes. Cependant, il conservera de manière permanente la capacité de les imiter. Un Cthunund Uleth qui imite une victime peut se servir des armes naturelles (physiques) de cette victime, ainsi que de ses moyens de locomotion. Naturellement, un Cthunund Uleth ne peut imiter que des victimes qui sont de sa TAI ou plus petites (elle peut rendre son corps plus compact pour prendre des formes plus petites que la sienne).

Cthunund Uleths, Scélérats Polymorphes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+10	17
CON	3D6+4	14-15
TAI	4D6+4	18
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV		16-17
Déplacement		6/8 (en volant)
BD		+1D6

Armes	Score	Dommages
Fouet-Tentacule*	45%	1D6 + toxines

* Les Cthunund Uleths peuvent attaquer avec DEX/3 tentacules par round (arrondissez au chiffre supérieur). Les attaques interviennent aux rangs d'initiative selon l'exemple suivant : un Cthunund Uleth avec une DEX de 9 attaque à DEX 9, puis à DEX 6 et enfin à DEX 3.

Armure : Aucune, mais leur matière extraterrestre fait que toutes les armes qui empalent font le minimum de dommages.

Sortilèges : Chaque Cthunund Uleth a une chance égale à INTx2 sur 1D100 de connaître 1D3 sorts.

Perte de Santé mentale : 1/1D10 en voyant un Cthunund Uleth sous sa forme naturelle, probablement moins (mais pas plus) sous d'autres formes.

Martiens (indigènes), Race Inférieure Indépendante

Presque condamnés à l'extinction par les horribles Cthunund Uleths, les rares Martiens indigènes survivants ont survécu grâce aux salles de préservation secrètes où ils se sont cachés en attendant le jour de leur sauvetage par des êtres plus nobles que leurs immondes agresseurs. Physiquement, les Martiens sont de minces et très grands humanoïdes. Ils sont pratiquement dénués de système pileux et possèdent trois paires d'yeux. L'une est placée de chaque côté de leur tête sur de légères protubérances. Ces yeux sont uniquement destinés à la détection des mouvements et ne permettent pas de voir distinctement. La seconde paire d'yeux est approximativement positionnée à la même place que les yeux humains. Leur vision est légèrement inférieure à celle des humains normaux. La troisième paire est placée en dessous de la seconde, juste au-dessus de la bouche. Ces yeux sont uniquement utiles à la vision de près, mais ils sont équivalents à une excellente loupe. La bouche est une fente verticale au bas du visage et elle est garnie de fines dents acérées. Les Martiens possèdent une deuxième série de dents, équivalentes aux molaires humaines, à l'entrée de leur gorge. Le reste de leur corps est à peu près semblable à celui des humains, exception faite de leurs six doigts à chaque extrémité et des fentes respiratoires situées sur leur poitrine. La couleur de leur peau s'étend du brun clair au gris foncé.

La civilisation martienne s'est épanouie durant de nombreux millénaires et les Martiens ont développé des sciences et des arts très avancés. En dépit de leurs grandes connaissances, ils étaient très mal préparés pour le sombre jour où les Cthunund Uleths sont descendus des étoiles pour les massacrer et prendre leurs cités. Sans presque aucune capacité militaire, ni aucune expérience du combat, les pacifiques Martiens ont été jetés hors de leurs villes et la plupart ont péri dans des conditions atroces. Seuls quelques-uns ont pu survivre et ces miraculés reposent en

sommeil artificiel sous une ville martienne dissimulée, au milieu de la somme des connaissances de leur race. Ils attendent le jour où ils pourront reprendre la surface de leur monde natal et reconstruire leur civilisation perdue.

Les Martiens trouvent extrêmement déplaisants le combat au corps à corps et la violence physique, mais ils ont conçu une étrange arme ressemblant à une carabine qui tire de puissantes décharges d'énergie. La ville martienne cachée est remplie de multiples merveilles technologiques, ainsi que d'informations et d'objets d'art représentatifs de leur culture.

Martiens, Dormeurs d'un âge perdu

Caractéristiques	**Jets**	**Moyennes**
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	4D6	14
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV		10-11
Déplacement		8
BD		Aucun

Armes	**Score**	**Dommages**
Fusil énergétique	30%	à définir
Autres (sauf corps à corps)	variable	suivant l'arme

Armure : Aucune.

Compétences (bases) : Arts divers 35%, Discrétion 25%, Esquive DEX%, Mécanique 30%, Sciences 20%, Survie 1%, Trouver Objet Caché 20%

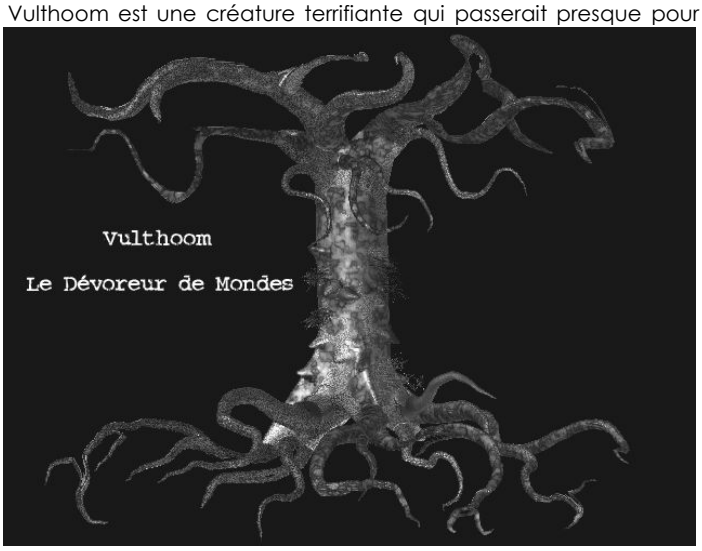
Sortilèges : Aucun.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 (uniquement au premier contact si des relations pacifiques en découlent).

Vulthoom
Gsarthotegga, le Dévoreur de Mondes, Grand Ancien

"En un sens, la chose ressemblait à une plante géante, avec des racines innombrables, pâles et gonflées, qui se ramifiaient à partir d'un tronc bulbaire. Ce tronc, à demi caché à la vue, s'achevait en une coupe vermillon telle une monstrueuse fleur ; et de cette coupe s'élevait une figure féerique d'une teinte nacrée, d'une beauté et d'une symétrie exquises..." – Clark Ashton Smith "Vulthoom".

Vulthoom est une créature terrifiante qui passerait presque pour



une créature végétale. Cependant, sa ressemblance avec les plantes normales n'est qu'une question de similitude de fonctionnement. Alors que les plantes se nourrissent en prélevant de petites mesures de nutriments, d'eau et d'autres matières par leurs racines, l'horreur qu'est Vulthoom en aspire d'énormes quantités des mondes vivants dont il a fait ses proies. Vulthoom extrait aliments précieux, eau et minéraux de la malheureuse planète et aspire également l'essence même de la vie de toutes les créatures assez infortunées pour venir s'empêtrer dans ses pseudo-racines. A la différence des plantes normales, qui restituent à leur environnement les bienfaits qu'elles ont reçus, Vulthoom assèche entièrement les mondes, puis laisse la cosse sans vie pour partir à la recherche d'un monde neuf à dévorer.

Vulthoom est excessivement intelligent, astucieux et (en dépit de ses habitudes alimentaires plutôt grossières) il possède un intellect très sophistiqué et très raffiné. C'est pourquoi il préfère adopter une approche subtile pour obtenir ce qu'il désire. Il utilisera pleinement ses pouvoirs de raisonnement et de persuasion pour se gagner des serviteurs, afin de faciliter sa quête de nourriture. Naturellement, il n'est pas non plus hostile à des méthodes plus viles pour satisfaire ses appétits.

Vulthoom possède des sens extrêmement développés et peut étendre son champ de perception par-delà de grandes étendues d'espace et de temps. Ainsi, Vulthoom est capable de voir et d'entendre (et il dispose peut-être d'autres capacités sensorielles qui lui fournissent des informations supplémentaires) à des distances très éloignées spatialement et temporellement. Cependant, Vulthoom n'est pas omniscient et doit concentrer son attention pour avoir conscience d'une région particulière de l'espace et du temps. Bien que Vulthoom puisse parler, il a également le pouvoir de communiquer par télépathie avec tout être conscient à moins de deux kilomètres. La voix mentale de Vulthoom est douce et mélodieuse et elle peut être extrêmement persuasive. Elle possède également des qualités hypnotiques, de telle sorte que ceux qui l'entendent doivent réussir un jet sous leur POUx5 pour ne pas être influencés par Vulthoom (en cas d'échec traiter la cible comme si elle était victime d'un jet de *Baratin* réussi).

La principale méthode de Vulthoom pour s'attacher des serviteurs est de produire une drogue douce et parfumée qui altère la conscience. Ceux qui respirent cette substance doivent jeter 1D100 sous leur CON pour éviter d'avoir à subir 1D6 heures de vives hallucinations des splendides et édéniques jardins du monde natal de Vulthoom (jardins qui ont été dévorés il y a bien longtemps). Les victimes qui succombent à la substance doivent réussir un jet sous leur POUx5 pour éviter d'en devenir dépendantes. Ceux qui échouent deviennent extrêmement vulnérables aux suggestions mentales de Vulthoom et ils doivent confronter leur POU à celui de Vulthoom pour ne pas lui obéir (si la victime souhaite résister). Naturellement, comme la drogue provoque une dépendance physique extrêmement forte, la plupart des victimes obéiront pour obtenir leurs "doses". Vulthoom peut produire suffisamment de cette substance pour affecter une zone d'un rayon de deux cents mètres et il possède des plantes de son monde natal capables de diffuser cette substance dans un rayon de vingt mètres (avec le même effet que ci-dessus).

Le cycle de vie de Vulthoom se compose de 1000 ans de sommeil suivis de 1000 ans d'activité. Par l'utilisation de gaz spéciaux qu'il produit, Vulthoom peut octroyer ce même cycle de vie à d'autres êtres, leur accordant pratiquement l'immortalité. Le cycle de vie de Vulthoom lui permet de siphonner autant que possible d'une planète : il se nourrit pendant mille ans, puis il dort pendant que le monde qui l'accueille récupère et alors il s'en nourrit de nouveau. Naturellement, le monde hôte s'épuise inévitablement et devient une terre inculte désolée. Lorsque Vulthoom dort, ses longues vrilles se racornissent. Ainsi, les humains n'ont jamais trouvé le moindre signe de la présence de Vulthoom.

Le corps de Vulthoom se compose d'un tronc central, qui accueille les organes de la pensée et d'autres composants essentiels, duquel jaillissent des milliers de vrilles semblables à des racines qui s'étendent de quelques mètres à des milliers de kilomètres. C'est par l'intermédiaire de ces vrilles que Vulthoom se

nourrit. Les dommages aux vrilles infligent de la douleur à Vulthoom, mais seuls les dommages au tronc le blessent réellement. Si le tronc de Vulthoom est détruit, une vrille distante se développera et donnera naissance à un nouveau tronc, ce qui permettra à Vulthoom de survivre. Cependant, il lui faudra 1000 ans de sommeil avant de pouvoir poursuivre sa vie. La seule façon de détruire Vulthoom est donc de détruire chacune de ses parties, ce qui n'est pas une tâche aisée.

Malgré la grande puissance de Vulthoom, il est incapable de se transporter d'un monde à un autre et il doit trouver des serviteurs pour le conduire sur son nouveau domaine. Il y a bien longtemps, après avoir épuisé un grand nombre de mondes, Vulthoom a été amené sur Mars par les prêtres des Cthunund Uleths, une terrible race qui avait presque exterminé les Martiens indigènes. Les vils Cthunund Uleths adoraient Vulthoom sous le nom de Gsarthotegga, le Dévoreur de Mondes, et leurs prêtres ont été drogués et trompés afin de transporter Vulthoom sur Mars. Là, il a drainé toute vie de la planète, a corrompu l'atmosphère et, d'une manière générale, a provoqué d'énormes ravages. Les Cthunund Uleths se sont retirés dans leurs villes souterraines et finalement leur civilisation s'est effondrée. Ensuite, les 1000 ans de conscience de Vulthoom se sont achevés et il a plongé dans 1000 ans de sommeil au cœur d'une ville martienne. Depuis, il s'est réveillé tous les 1000 ans sans jamais trouver le moyen de quitter Mars. Il attend toujours le jour où il se réveillera et trouvera des êtres pour l'emporter sur un nouveau monde.

En combat, Vulthoom attaque avec ses vrilles et peut frapper chaque attaquant avec 1 à 3 d'entre elles. Elles ont des tailles variables et infligent entre 1D6 et 4D6 points de dommages lorsqu'elles touchent leur cible. Chaque coup draine également 1D4 points de FOR à la victime (à cause de la perte de fluides et de tissus). Avec du repos et les soins médicaux appropriés, les victimes qui survivent aux attaques de Vulthoom peuvent regagner leur force perdue à raison de 1D3 points par jour. Vulthoom peut attaquer partout où s'étendent ses vrilles. Les statistiques ci-dessous sont celles de son tronc, qui est la seule partie véritablement vulnérable.

Vulthoom (Gsarthotegga, Le Dévoreur de Mondes)

Caractéristiques

FOR	25
CON	50
TAI	20
INT	25
POU	25
DEX	6
PV	35
Déplacement	0
BD	Aucun

Armes	**Score**	**Dommages**
Vrille	70%	1D6 à 4D6 + drain de 1D4 points de FOR

Armure : Aucune, mais Vulthoom régénère 2D10 points de Vie par round en réabsorbant des vrilles.

Sortilèges : Au gré du Gardien.

Perte de Santé mentale : 1/1D10.

REGLES DE SANTE MENTALE DE LA FIN DES TEMPS [8]

Psychanalyse

A la différence des époques passées, cette compétence s'est développée pour devenir une discipline scientifique axée sur la guérison des esprits malades. Le traitement comprend à la fois la traditionnelle psychothérapie, le traitement chimique avancé et l'utilisation de la réalité virtuelle pour réparer et réordonner la psyché du patient. Cette compétence peut être utilisée de deux façons :

- à la manière d'un premier soin psychologique. Dans ce cas, une utilisation couronnée de succès permet de guérir un investigateur souffrant d'une folie temporaire ou de redonner des points de Santé mentale à ce dernier dans le cas d'une folie définitive voire d'en accélérer la guérison (voir la partie consacrée à la Santé mentale).

- Deuxièmement, la compétence peut être employée dans un traitement de longue durée ; dans ce cas, chaque semaine de traitement régulier (environ deux à quatre heures par jour) permet de récupérer 1D3 points de Santé mentale perdus.
.

Un individu ne peut que regagner les points perdus, il ne peut jamais augmenter sa Santé mentale de cette manière.

Par exemple, un investigateur qui a 65 points de Santé mentale initiale qui perd dix points ne pourra que regagner ces dix points ne pouvant dépasser 65.

En aucun cas, l'utilisation de cette compétence ne permettra de dépasser un score maximal de 5xPOU (ni par ailleurs de dépasser 99 – Mythe de Cthulhu). La base de cette compétence est 00%.

Thérapie

A l'instar des dommages corporels, les dommages à la Santé mentale peuvent être traités et guérir naturellement. En raison des conditions de vie dans les colonies martiennes, il y a de nombreux médecins qui se sont spécialisés dans les traitements des désordres mentaux et de la folie. Ces médecins sont officiellement connus comme des spécialistes en Psychothérapie, mais on les surnomme plus communément :

les « docs de la tête », les « cérébraux », les « réducteurs », les « psydocs » ou encore les « observateurs » (puisqu'ils sont sensés surveiller la Santé mentale des colons).

Malgré ces surnoms, de tels spécialistes sont, à quelques exceptions notables, respectés par les colons. Beaucoup d'entre eux exercent en plus de leur fonction un ministère religieux : aumoniers, psychothérapeutes... (*voir chap 10 - Professions et Compétences des Investigateurs de Mars*)

Pour être d'une aide quelconque, le thérapeute doit avoir la compétence Psychanalyse. Une Psychanalyse intensive associée à des traitements médicamenteux peut restaurer les points de Santé mentale qu'un investigateur a perdus au cours du jeu. Cependant, cette compétence ne permet pas de dépasser le score de SAN de l'investigateur ; le traitement peut guérir un patient mais pas augmenter sa Santé mentale au-delà de cette limite. Un investigateur ne peut bénéficier que d'une seule Psychanalyse à la fois.

Une fois par semaine, un jet de D100 est effectué pour mesurer les effets de la thérapie. Chaque traitement hebdomadaire réussi (environs 2 à 4 heures par jour) permet de récupérer 1D3 points de Santé mentale. Si le jet est un échec, aucun point n'est regagné. Si le jet est compris entre 96 et 100, le patient perd 1D6 points de Santé mentale et ne peut poursuivre sa thérapie avec ce même psychothérapeute. De tels accidents thérapeutiques peuvent résulter une folie selon la règle habituelle.

La Psychanalyse peut atténuer les effets d'une folie définitive et renforcer la Santé mentale de l'investigateur (en permettant la récupération des points de Santé mentale perdus). La guérison d'une folie à durée indéterminée n'est pas corrélée au nombre de points de Santé mentale. Par exemple, un investigateur peut être sain d'esprit à 24 points de Santé mentale et un autre atteint d'une folie à durée indéterminée à 77 points de Santé mentale.

La folie

Les investigateurs de la Fin des Temps peuvent développer un trouble mental suite à une ou plusieurs expériences traumatisantes ou par l'acquisition de connaissances déstabilisantes. Dans la plupart des cas, les investigateurs seront atteints de folie suite à des événements, des créatures ou des connaissances liés directement ou indirectement au Mythe. Le type de folie qui peut atteindre un investigateur est corrélé à l'importance de la perte de points de Santé mentale par rapport à la Santé mentale avant perte. La durée de la folie est jugée au cas par cas.

Des rencontres particulièrement horrifiantes peuvent causer trois états de troubles mentaux. Les deux premiers, la folie temporaire et la folie à durée indéterminée, peuvent être traités par un individu compétent. Le troisième type, la folie définitive, survient lorsque la Santé mentale de l'investigateur est inférieure ou égale à zéro. Une folie définitive ne peut être soignée à moins de recourir à des mesures radicales et désespérées (comme la restructuration de la personnalité).

Guérir d'une folie temporaire

Un investigateur compétent en Psychanalyse peut alléger ou faire disparaître les effets d'une folie temporaire chez un autre que lui. Cette compétence peut être utilisée pour accélérer la guérison de l'investigateur. Une utilisation réussie de la compétence permet de réduire de 50% le temps nécessaire à la guérison. Durant la période de folie et une fois celle-ci guérie, cette compétence permet également de récupérer des points de Santé mentale perdus comme décrits plus haut. Si, pendant la durée de la folie temporaire, l'investigateur regagne suffisamment de points de Santé mentale pour compenser ceux qui ont induit la folie, le Gardien peut décider que l'investigateur est complètement guéri.

Si l'investigateur n'a pas été soigné, la folie temporaire prendra fin à l'achèvement de la durée déterminée par la table de folie temporaire ou quand le Gardien le jugera opportun. Tant que dure cette folie, le comportement de l'investigateur est profondément modifié, Gardien et joueur doivent définir les détails exacts de la folie et les inclure dans leurs actions.

Bien que les folies temporaires soient destinées à guérir, les effets sur l'équilibre mental de l'investigateur peuvent laisser des séquelles. Dans certains cas (en particulier les pertes importantes de points de Santé mentale), le Gardien doit s'entretenir avec le joueur du type de séquelles qu'une folie peut avoir. Ceux-ci ne seront jamais aussi sévères que ceux d'une phobie ou d'un fétichisme véritable mais ils peuvent s'inspirer d'eux. En général, ces séquelles doivent être intéressantes mais pas particulièrement débilitantes et elles doivent progressivement disparaître. Par exemple, un investigateur, qui a subi une folie temporaire après l'étude d'un récit sur des créatures du Mythe qui voyagent dans

8 - Pour les règles usuelles se référer à : L'Appel de Cthulhu, éd.5, page 78. / Ed.5.5 p.133 – Editions Descartes (NdT)

l'espace, peut très bien ressentir de l'appréhension en contemplant l'espace interstellaire pendant quelques mois. Ces traits de personnalités fournissent d'excellentes opportunités d'improvisation créative de la part du joueur.

Guérir d'une folie à durée indéterminée

Si l'investigateur perd 20% ou plus de sa Santé mentale actuelle sur une période n'excédant pas une heure dans le jeu, il obtient une folie à durée indéterminée. La décision d'attribuer ou non une folie à durée indéterminée à un investigateur est laissée à l'appréciation du Gardien. Afin d'éviter de devoir envoyer à l'asile trop rapidement les investigateurs, le Gardien peut très bien décider de n'appliquer les folies à durée indéterminée que si la perte a eu lieu sur un jet de dé unique. Le Gardien peut également décider d'appliquer un autre moyen de réguler la fréquence des folies à durée indéterminée (comme minimiser les résultats d'un jet de dés malchanceux).

Les effets d'une folie à durée indéterminée s'appliquent immédiatement pour une durée de 1D6 mois de jeu ou tant que le Gardien le juge opportun. Les effets d'une folie à durée indéterminée peuvent être allégés par la Psychanalyse. L'investigateur déséquilibré doit passer au moins deux heures par semaine avec le thérapeute, celui-ci doit faire un jet de Psychanalyse. Si le psydoc réussit sont jet, l'investigateur peut agir normalement la semaine suivante. Dans le cas contraire, la folie est la plus forte et l'investigateur en subit toutes les conséquences pour la semaine. Une seule tentative peut être faite par semaine, que le traitement de la semaine précédente ait été un succès ou non. Durant la période de folie à durée indéterminée et à la fin de celle-ci, l'investigateur peut regagner tout ou partie des points de Santé mentale perdus précédemment comme cela a été décrit plus haut. Si au cours du traitement, l'investigateur regagne assez de points de Santé mentale pour compenser les pertes qui ont conduit à la folie à durée indéterminée, le Gardien peut décider que l'investigateur est complètement guéri.

Les folies à durée indéterminée sont habituellement handicapantes pour l'investigateur en raison de la nature sévère des troubles présentés. Dans le cas extrême où l'investigateur souffre de catatonie, il ne pourra réagir à aucun stimuli extérieur rendant de facto son personnage injouable pour un nombre de séances de jeu plus ou moins grand. Dans certaines circonstances, le Gardien et le joueur peuvent décider que l'investigateur peut continuer à prendre une part active au scénario, bien qu'il présente des capacités restreintes par sa folie. Par exemple, un investigateur souffrant de mégalomanie peut très bien continuer à s'investir dans un scénario mais il se considérera comme infaillible et destiné à accomplir de grandes choses. Un tel investigateur cherchera certainement à prendre le commandement des opérations et réagira parfois de façon violente et en tout cas hostile. Jouer un investigateur ainsi atteint de façon adéquate requiert de la part du joueur une bonne dose de sens dramatique (à supposé que l'investigateur soit capable de participer de façon active) et mettra plus souvent le joueur en difficulté qu'il ne peut le souhaiter. Si la tâche semble trop difficile ou si le joueur ne souhaite par interpréter un investigateur atteint de folie à durée indéterminée, le Gardien peut décider de mettre le personnage de côté le temps de sa convalescence.

Après que l'investigateur a regagné son équilibre mental, cet épisode de désordre mental va certainement laisser des traces dans sa personnalité. Le joueur avec l'aide du Gardien doivent en dessiner les grandes lignes. Ces séquelles ne doivent pas être particulièrement gênantes et devraient au contraire servir à donner plus de personnalité et d'opportunité à l'interprétation dramatique du personnage par le joueur. Par exemple, un investigateur qui vient de guérir de sa ballistophobie peut vouloir éviter d'utiliser une arme à feu alors qu'un autre guéri de sa mégalomanie peut essayer de graviter dans les sphères du pouvoir et avoir encore une haute opinion de ses propres capacités.

Effets d'une folie à durée indéterminée

Les effets d'une folie à durée indéterminée se font sentir pendant 1D6 mois de jeu à moins que le Gardien n'en décide autrement. Ses effets peuvent être amoindris (voir précédemment) par l'utilisation de la Psychanalyse. Pendant la durée du traitement, l'investigateur peut également regagner des points de Santé mentale. Chaque semaine de traitement effectif (2-4 heures par jour) permet de regagner 1D3 points de Santé mentale. Dans ce contexte, un traitement est effectif si le jet de Psychanalyse est réussi. Si le thérapeute obtient 96-00 à son jet, il inflige involontairement des dommages à l'équilibre mental de son patient. Ce dernier perd alors 1D6 points de Santé mentale supplémentaires et ne peut poursuivre sa Psychanalyse avec ce thérapeute. On ne peut que récupérer les points de Santé mentale perdus et non gagner des points supplémentaires.

La récupération décrite ci-dessus sous-entend que le thérapeute a accès à des méthodes médicales avancées comme des médicaments psycho-actifs ou des équipements spéciaux. Si le traitement ne comporte pas de médicaments ou d'équipements spéciaux (cas d'un traitement « sur le terrain »), la récupération se fait au rythme 1D3 points de Santé mentale par mois de traitement (avec un jet réussi de Psychanalyse). Un jet de 96-00 conduit toujours à la perte de 1D6 points de Santé mentale et l'impossibilité de poursuivre le traitement avec ce psychanalyste.
Si l'investigateur ne peut recevoir aucun traitement, le Gardien peut, s'il le désire, accorder un jet de chance tous les deux mois. Un succès permet de récupérer 1D3 points de Santé mentale. Si l'investigateur obtient 96-00 à son jet, il devra attendre quatre mois avant son prochain jet. Le jet de chance représente la capacité naturelle de l'esprit humain à se restructurer. La guérison naturelle ne peut prendre effet que dans un environnement stable et si l'investigateur dispose du soutien moral des autres.

Si l'investigateur se retrouve seul, livré à lui-même, luttant pour retrouver le contrôle de son esprit, il guérira mais ne peut espérer regagner des points de Santé mentale. De tels individus élisent généralement résidence dans des ruines extra-terrestres habitables ou dans un abri de secours. La politique de la Colonie est de récupérer de tels individus pour les soigner, mais l'emploi de la force est prohibé.

Folie permanente

Un investigateur dont le nombre de points de Santé mentale descend à 0 (ou moins) est atteint d'une folie permanente. A ce stade, à moins que l'investigateur ne bénéficie d'une restructuration de sa personnalité, il n'est plus un personnage joueur. Si le Gardien a intégré l'investigateur dans son projet, il conservera la feuille du personnage, dans un autre cas, le personnage sera simplement retiré du jeu.

Le Gardien choisira de quelle folie l'investigateur est atteint. Le Gardien ne devra pas négliger ce choix, qui sera déterminant pour la vie future de l'investigateur.

Dans les campagnes de la Fin des Temps, la Santé mentale est habituellement altérée par la rencontre avec des créatures du Mythe ou des crises personnelles. Si un investigateur ayant perdu toute sa Santé mentale peut très bien continuer à intervenir dans le monde, il se détachera de la population normale, car son esprit est rongé par la folie et son âme corrompue. Un Investigateur ayant perdu, un œil, une jambe ou un bras peut toujours être utile dans une aventure de Fin des Temps ce qui n'est pas le cas de celui qui a perdu toute sa Santé mentale, c'est à dire la perte de toute éthique et tout sens moral. Il a perdu toute raison de résister à la fois aux créatures du Mythe mais également à la propre déstructuration de son esprit. Un tel individu sera au-delà du

royaume des humains et n'aura jamais été aussi proche des abominations du Mythe. Un Investigateur qui atteint les abysses de la corruption de l'âme ne sera dès lors plus un Investigateur mais un ennemi vile et implacable de l'Humanité. De tels personnages devraient être conservés par le Gardien en tant que PNJ.

Cependant, la cause de la folie permanente peut être externe au Mythe. Dans un tel cas, la corruption mentale et morale peut ne pas apparaître et le Gardien devra évaluer différemment la folie. L'investigateur atteint de folie permanente, mais non corrompu par le Mythe, peut espérer guérir et même rester en jeu. Jouer un personnage atteint d'une folie permanente est une gageure mais qui peut se révéler une situation très intéressante. Une guérison naturelle, assistée, peut prendre des années et doit être analysée avec attention par le Gardien. Bien entendu, la restructuration de la personnalité est toujours une option.

Folie permanente : guérison naturelle et restructuration de la personnalité

Un investigateur dont les points de Santé mentale ont atteint zéro a franchi la frontière entre le royaume de la Santé mentale et celui de la folie permanente. Une fois cette frontière franchie, il est difficile (mais pas impossible) de revenir en arrière. Si un investigateur est descendu à zéro point de Santé mentale, mais que la majorité des pertes de Santé mentale n'est pas liée à l'influence corruptrice du Mythe, alors l'investigateur a une chance de guérir naturellement (si le Gardien le souhaite). Une telle guérison prendra au moins un an, peut être beaucoup plus. Le Gardien peut autoriser un jet de Chance tous les six mois. Si le jet est réussi, l'investigateur n'est plus atteint d'une folie permanente mais d'une folie à durée indéterminée. Si c'est le cas, les règles de guérison de la folie à durée indéterminée vues précédemment s'appliquent. Si la perte de points de Santé mentale est majoritairement liée au Mythe, alors l'investigateur ne peut prétendre à une guérison naturelle, son esprit étant empoisonné et corrompu par le Mythe. Cependant, tout espoir n'est pas perdu pour l'Investigateur. Des individus corrompus de la sorte peuvent toujours prétendre à une restructuration de la personnalité.

Si l'Investigateur veut guérir rapidement de sa folie permanente ou si il a été victime de l'effet corrupteur du Mythe, alors il doit être traité par une thérapie radicale : la restructuration de la personnalité. Le restructuration de la personnalité est une procédure très avancée, mais également très expérimentale et dangereuse, dont le but est de reconstruire la Psyché. La procédure comprend trois phases. Dans la première phase, l'examen médical, la Psychanalyse, reconstruction mémorielle par réalité virtuelle sont utilisés pour fournir une carte de la mémoire et de la Psyché de l'Investigateur. Grâce à cette phase de « cartographie », la nature de la folie est déterminée. La deuxième phase implique l'usage de la chirurgie, des médicaments et de la Psychanalyse pour exciser le désordre mental. Il n'est pas étonnant que cette phase détruise à la fois la Folie et la plus grande partie de la mémoire de l'investigateur. Enfin, dans la troisième phase, la personnalité de l'investigateur est restructurée en utilisant la chirurgie, les médicaments, la Psychanalyse et la thérapie de Réalité Virtuelle. Si la procédure est couronnée de succès, un semblant de Santé mentale et de l'état antérieur du patient sont restaurés. Bien entendu certaines choses seront absentes (pour ainsi dire).

La première phase de ce long procédé prend 1d4 mois et requiert l'utilisation (par un ou plusieurs individus) de la compétence Informatique (pour la gestion de la Réalité Virtuelle et les autres tâches informatiques), Médecine (pour l'analyse médicale), et Psychanalyse. Un jet réussi dans chacune de ces compétences est requis tous les mois afin de prétendre à la suite du traitement.

La deuxième phase a une durée indéterminée. Le traitement intensif nécessite Médecine (pour l'étape chirurgicale et les médicaments) et Psychanalyse. Chaque compétence requiert un jet hebdomadaire. Si les deux jets sont couronnés de succès, l'Investigateur perd 1D10 points dans sa compétence Mythe de Cthulhu et 1D10 points sur toutes les autres compétences qu'il possède (ce qui simule que sa mémoire est extirpée). Si l'un ou l'autre des jets est un échec, il n'y a pas d'effet. En cas de jet de 96-00 et ce pour chacune des compétences, l'Investigateur perd 1D10 points dans chacune de ses compétences mais rien en Mythe de Cthulhu. Dans ce dernier cas, le thérapeute a l'origine du jet ne peut poursuivre les soins et doit être remplacé. En aucun cas une compétence ne peut être amenée à un niveau négatif. Ce procédé de traitement peut être poursuivi indéfiniment mais, chaque semaine, le patient doit faire un jet sous sa CONstitution x 5 ou subir 3D6 points de dommages. Si le jet est réussi, les dommages ne sont que de 1D6. Ces dommages reflètent le traumatisme physique et psychologique intense de la thérapie. Ces dommages sont soignés selon les règles habituelles. Si l'Investigateur soigné n'a aucune connaissance dans le Mythe de Cthulhu (ce qui est peu probable mais tout de même susceptible de se produire), le Gardien devra déterminer combien de semaines nécessite l'excision de la folie.

La troisième phase a également une durée indéterminée et nécessite l'utilisation d' Informatique, Médecine et Psychanalyse. Chaque semaine, un jet est effectué pour ces trois compétences. Une réussite des trois jets permet de récupérer 1D10 points dans chaque compétence et 1D3 points de Santé mentale. En cas d'échec d'un ou plusieurs jets, le patient ne récupère rien et la semaine est perdue. Pour chaque jet de 96-00, le patient perd 1D10 points dans chacune de ses compétences et l'auteur du jet malencontreux ne peut continuer à participer aux soins. Cette procédure peut être répétée jusqu'à ce que chaque D10 de perte soit compensé par un D10 de gain. En aucun cas, l'Investigateur ne peut restaurer plus de points qu'il n'en a perdu dans une compétence dans la phase 2. Quand la restructuration est terminée, le patient peut être traité par des moyens plus conventionnels. Il y aura quelques trous dans la mémoire de l'Investigateur en raison du traitement et les patients soumis à cette restructuration auront souvent la sensation qu'il manque « des pièces à leur âme ». Le Gardien et le Joueur doivent établir les effets de la thérapie sur l'Investigateur.

Une telle restructuration de la personnalité menée à son terme est évidemment très coûteuse en ressources : informatiques, médicales et de personnels. En dépit de ce coût matériel et humain, tout colon a la garantie (du moins en théorie) de pouvoir accéder à ce traitement si nécessaire. Cependant, peu de personnes connaissent ce traitement et encore moins en ont besoin.

Exemple de restructuration de la personnalité

Suite à une terrifiante confrontation avec un artefact du Mythe, le Docteur David Tsung est rendu fou de façon permanente. Après que ses compagnons l'aient assommé et conduit à la colonie, on lui prescrit une restructuration de la personnalité (afin que les dirigeants puissent récupérer un individu compétent).

La première phase dure seulement un mois et le Gardien réussit l'ensemble des jets de dés du personnel médical (PNJ). Le Dr Tsung a 30 en Mythe de Cthulhu.

Afin d'accélérer la procédure de la phase 2, le Gardien effectue les jets de quatre semaines de traitement. Le joueur du Dr Tsung a de la chance puisque l'équipe chargée du traitement réussit tous ses jets. Le Gardien lance 4D10 pour déterminer la perte en Mythe de Cthulhu et 4D10 de plus pour déterminer combien de points de compétence sont perdus. Le Gardien obtient 27 à son premier jet réduisant à 3 la compétence Mythe de Cthulhu du Dr Tsung. Il obtient 32 à son second jet réduisant toutes les compétences de l'Investigateur de 32 points chaque.

Pour les trois premières semaines de traitement, le Dr TSung réussit son jet de CONx5 (infligeant de ce fait chaque semaine 1D6 points de dommages qui ne mettent pas en jeu la vie du patient et qui sont rapidement soignés) mais il échoue à celui de la quatrième semaine et subi 3D6 points de dommages.

Tsung survie à la blessure mais l'équipe du traitement décide de mettre un terme à cette phase de peur de blesser davantage le patient.

La phase 3 du traitement commence alors. Tsung a de nouveau de la chance et tous les jets de l'équipe soignante sont réussis pour les 4 semaines de traitement. Comme Tsung a perdu 4D10 points de compétences, il ne peut regagner plus de 4D10. Le Gardien lance les dès et obtient 26, ce sont donc 26 points sur les 32 perdus que Tsung récupère (perdant ainsi 6 points dans toutes ses compétences). Tsung récupère également 4D3 points de Santé mentale ; le Gardien obtient 7 à son jet. Tsung souffre maintenant d'une folie à durée indéterminée et dispose de 7 points de Santé mentale.

La route vers la guérison est encore longue mais il est « déjà » en bien meilleur état qu'au début du traitement.

Médecine Préventive

En raison du caractère extrêmement stressant des conditions de vie et le danger potentiel que représente un individu présentant un désordre mental, la loi exige que chaque colon soit évalué sur le plan psychologique tous les trois mois, voire moins. Plus le travail de l'individu est difficile psychologiquement, plus souvent ce dernier a l'obligation de se faire évaluer. Les Investigateurs sont de bons sujets à une évaluation mensuelle. L'évaluation habituelle est effectuée par un technicien médical compétent en Psychanalyse. Le test standard est relativement efficace et donnera une bonne idée à l'examinateur de la Santé mentale du patient avec un seul jet de dé. Si le technicien réussit son jet, il aura alors une évaluation très correcte de l'état psychologique de la personne testée. Si la personne testée tente de tromper son examinateur, elle doit effectuer un jet de confrontation INT/INT sur la table de résolution (son INTelligence contre l'INTelligence de l'examinateur). Si elle réussit son jet, elle trompe l'examinateur qui conclura à l'équilibre mental. Si elle échoue à ce jet, l'examinateur sera conscient de l'état mental de l'examiné. Si l'examinateur réussit en plus un jet d'Idée, il se rendra compte de la tentative de manipulation de la part de l'examiné. Le Gardien doit également considérer tous les autres éléments quand un individu cherche à tromper un examinateur (comme dans le cas d'une créature du Mythe déguisée en humain cherchant à se fondre dans la Colonie).

Une fois le bilan effectué, le technicien envoie son rapport à l'administration de la Colonie. Si ce rapport indique que la Santé mentale de l'Investigateur commence à se détériorer, ce dernier sera astreint à un suivi psychologique régulier. Si l'Investigateur est déclaré atteint d'une maladie mentale, Il sera soumis à une obligation de traitement. Les services de sécurité de la Colonie reçoivent également un compte rendu détaillé du profil psychologique de l'individu, pour des raisons de « sécurité », et ils gardent un œil vigilant sur les individus potentiellement dangereux.

En plus du traitement post-traumatique, les réserves médicales de la Colonie contiennent des drogues spécifiquement conçues pour réduire l'impact des événements terrifiants sur l'esprit humain. Bien entendu, ces médicaments ont de sérieux effets indésirables. Bien que ces médicaments existent, leur utilisation (et même la connaissance de leur existence) est sérieusement restreinte : ces médicaments ne seront fournis aux Investigateurs que si le Conseil le juge indispensable.

Il y a deux types principaux de médicaments disponibles. Le premier est connu sous le nom de « Tampon émotionnel ». La substance est administrée par un injecteur hypodermique. Elle réduit la réaction de l'esprit confronté à une situation horrifique en limitant, pharmaco-dynamiquement, les réponses de certains neuro-médiateurs encéphaliques. Chaque dose a une durée d'action de 30+3D10 minutes. Durant cette période, on considérera qu'en ce qui concerne ses effets, la perte de Santé mentale subie par l'Investigateur est divisée par deux (arrondie au supérieur). L'Investigateur déduit cependant la totalité de la perte de ses points actuels de Santé mentale. Bien qu'elle ne puisse pas empêcher la folie, cette substance limite considérablement le risque qu'elle survienne. Par exemple, un Investigateur qui a perdu 7 points de Santé mentale, alors qu'il était sous l'influence de cette substance, subira les effets d'une perte de 4 points de Santé mentale seulement, ce qui n'est pas suffisant pour le rendre fou.

Le Tampon Emotionnel n'est pas dénué d'effets indésirables. Puisqu'il limite le champs des émotions, un Investigateur sous traitement sera incapable d'émotions extrêmes et sera donc froid et distant. Pour l'Investigateur, les liens émotionnels (comme l'amour, l'amitié) seront moins importants, plus lâches. Le Gardien devra veiller à ce que ces effets soient pris en compte par le Joueur. Un autre effet indésirable sévère est que l'usage de cette substance est très déstabilisant. Une fois que les effets de ce médicament sont dissipés, l'Investigateur perd un point de Santé mentale par dose. Il n'y a pas de dépendance à cette substance.

La seconde substance est connue sous le nom « d'Inhibiteur Emotionnel ». Cette substance est administrée par injecteur hypodermique et prévient les réactions de l'esprit face à une situation effrayante par inhibition de certaines substances chimiques dans le cerveau. Chaque dose a une durée d'action de 30+3D10 minutes. Tant que la substance est active, il est impossible pour l'Investigateur d'être atteint d'une folie à moins que la Santé mentale ne tombe à 0 ou moins. Cependant, la perte de Santé mentale est toujours effective

L'Inhibiteur Emotionnel n'est pas dépourvu d'effets indésirables. Puisque la substance inhibe les émotions, l'Investigateur traité est incapable de réactions émotionnelles. Ainsi, sous l'influence de la drogue, les liens émotionnels (tel que l'amour ou l'amitié) n'ont plus aucune signification. L'Investigateur sera de la même façon totalement incapable d'émotions négatives comme la haine ou la colère. En dépit de ce manque d'émotions, l'Investigateur conserve sa capacité à agir, en effet, sa mémoire et ses capacités de raisonner ne sont pas altérées. Le Gardien doit être vigilant dans l'application de ces effets et leur prise en compte par le Joueur. Un autre effet indésirable sévère est l'effet déstabilisant de l'utilisation de cette substance. Une fois que la substance a fini d'agir, l'Investigateur perd 1D4 points de Santé mentale. La substance n'entraîne pas de dépendance.

Option : Illumination de la folie

Un individu aliéné peut acquérir une perspicacité inhabituelle en ce qui concerne les créatures ou les problèmes auxquels il est confronté. Un Investigateur peut développer cette illumination au moment où il devient fou si le joueur obtient un jet supérieur à cinq fois l'INTelligence de l'Investigateur au D100. Du fait du caractère non naturel de cette soudaine perspicacité, c'est au Gardien de décider en quoi elle consiste et non au joueur. Bien entendu, que les Investigateurs soient capables de comprendre ce que signifie les propos de l'aliéné est de la responsabilité des joueurs.

Une petite équipe d'investigateurs, menée par le Dr. Janet Barnes, rencontre une Horreur Chasseresse alors qu'ils examinent des ruines extraterrestres. Le Dr. Barnes, déjà déstabilisée par ses recherches occultes, perd la raison. Son score d'Idée est 85%, son joueur obtient 95, obtenant ainsi une illumination. Le joueur n'a aucune idée du caractère de sa découverte.

Le Gardien décide que dans sa folie, elle se rappelle une description fragmentaire d'un tome blasphématoire concernant des Horreurs Chasseresses. Le Gardien informe les joueurs que le Dr. Barnes hurle « Allumer les lumières ! » et commence à diriger le faisceau de sa lampe sur la créature. Les joueurs pourront réaliser que c'est une référence à la vulnérabilité de l'Horreur Chas-seresse (mais peut-être ne le feront-ils pas).

Une héroïne devient folle : un exemple

Suivant les directives du Conseil, Lynn Chiang, chef d'une équipe de sécurité, conduit son groupe dans des ruines martiennes à la recherche d'une équipe de scientifiques qui ne donne plus signe de vie. Partie en éclaireur devant son équipe, Lynn aperçoit quelque chose dans un passage étroit et commence à ramper. Plus loin dans le passage, elle découvre le cadavre atrocement mutilé d'un scientifique. Le Gardien juge que les mutilations sont suffisamment psychologiquement traumatisantes pour la choquer gravement. Lynn dispose actuellement de 60 points de Santé mentale. Le joueur obtient 75 à son jet et échoue à son jet de SAN. Le Gardien décide que cela cause une perte de 1D4+1 points de Santé mentale, et obtient 4 à son jet pour une perte de 5 points de Santé mentale. Le Gardien informe le joueur de ce résultat et fait noter la perte de Santé mentale (Lynn a maintenant 55 points de Santé mentale). Comme le choc psychologique n'est pas en rapport direct avec le Mythe, Lynn ne gagne pas de point en Mythe de Cthulhu.

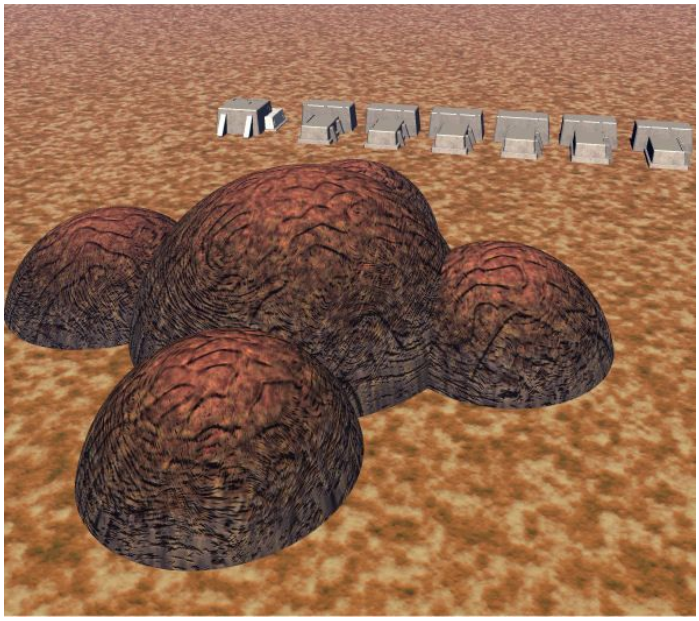
Par contre une perte de cinq points est suffisante pour causer une folie temporaire, le Gardien demande au Joueur de faire un jet d'Idée pour Lynn. Il obtient 12 et Lynn appréhende totalement l'horreur de sa découverte macabre. Le Gardien décide que la terreur éprouvée dans ce petit passage a induit chez Lynn une claustrophobie temporaire. Le Gardien annonce alors que Lynn panique et fuit le plus vite qu'elle peut hors du passage.

Peu de temps après avoir émergé du passage, elle entend Davis, un membre de son équipe, hurlant dans la radio de sa combinaison. Lynn se rue vers la position de Davis, juste à temps pour voir une créature amorphe, obscène et terrifiante le traînant dans un étroit passage (le Gardien sait que c'est un Cthunund Uleth mais Lynn n'a jamais eu la malchance de voir cette créature auparavant). A la vue de la créature, le Gardien demande au joueur de Lynn de faire un nouveau jet de Santé mentale. Elle obtient 56 et c'est encore un échec puisque sa Santé mentale actuelle est à 55. La perte de Santé mentale associée à l'Uleth est 1/1D10. Comme le joueur a raté son jet, Lynn perd 1D10 points de Santé mentale. Le Gardien obtient 8 à son jet et Lynn perd donc ce total. Maintenant Lynn a perdu 13 points de Santé mentale, ce qui est plus que 20% de son total de points de Santé mentale du début de la parti, Lynn vient d'acquérir une folie à durée indéterminée (et incidemment elle vient de gagner 5 points en Mythe de Cthulhu puisqu'il s'agit de la première fois qu'elle devient folle suite à un événement en rapport avec le Mythe).

Le Gardien suspend un peu le cours de la partie et s'entretient de la situation avec le joueur. Le joueur de Lynn suggère que puisque la créature semble venir d'un espace confiné et y est retournée, cela a amplifié la claustrophobie de Lynn. Le Gardien pensait que xénophobie serait approprié mais trouve la suggestion raisonnable et l'accepte. Lynn a maintenant 47 points de Santé mentale.

Le joueur annonce que Lynn commence à courir vers le passage en tirant sur la créature. Lynn tire en mode automatique et vide un chargeur sur l'abomination. L'Uleth survie à l'attaque mais le Gardien décide qu'il en a assez pour aujourd'hui et qu'il opère une retraite prudente dans le passage en emportant Davis. Le Gardien annonce au joueur que Lynn peut encore entendre les hurlements de Davis. Lynn recharge son arme et entre dans le passage. Le Gardien rappelle au joueur la phobie présentée par Lynn et le joueur décide que Lynn s'immobilise dès qu'elle pénètre dans le tunnel puis recule aussi vite que possible en cherchant à ignorer les cris de détresse de Davis.

Quelques secondes plus tard, le reste de l'équipe fait irruption dans la pièce et trouve une Lynn pâle comme un linge, agenouillée au sol, serrant son arme, les cris de Davis commencent à s'évanouir quelque part dans le passage.



Les dômes de la Colonie Espoir

LES SAVOIRS DU GARDIEN [9]

Les règles de santé mentale

La menace de la folie dans les règles de *Cthulhu Fin des Temps* dépeint le Mythe comme une voie qui ne permet aucun compromis. Aucun humain raisonnable ne choisirait librement et sciemment le Mythe, parce que le Mythe est, de façon innée, répugnant et vil. La nature même du Mythe est répulsive à l'esprit sain et va à l'encontre de ce que n'importe quel être humain raisonnable jugerait comme cher et valable. Le lien entre les points de Santé mentale et les points de la compétence Mythe de Cthulhu souligne la puissance du Mythe, qui peut corrompre et ruiner par sa proximité. Connaître l'existence du Mythe affaiblit le sensible équilibre de l'esprit humain. Les règles de Santé mentale indiquent la fragilité inhérente à l'humanité. Les choses dans lesquelles les humains ont mis leur foi la plus forte, comme Dieu et la Justice, s'avèrent être de simples illusions. Les prétendues vérités que les humains ont tant valorisées passent pour être des mensonges confus. Le monde n'est pas comme que les gens l'imaginent. Dans le monde du Mythe, la folie devient la condition nécessaire pour la vérité et la vie humaine est sans valeur.

Tandis que la terreur du Mythe étend son ombre funeste dans tout l'univers, les joueurs devraient maintenir une lueur d'espoir et le bruit du rire devrait être entendu autour de la table de jeu. Tandis que le Mythe est la réalité finale, que la folie et la corruption sont l'ordre normal du cosmos, les humains créent leur propre signification et brillent comme des bougies dans une caverne sombre et pleine de courants d'air. Une des choses principales du jeu, comme soulignée ailleurs dans les règles, est la lutte de l'humanité contre le Mythe et d'une petite lueur d'espoir contre un univers de sombre désespoir.

Au bord du Gouffre

Les règles de Santé mentale présentées ci-dessus sont tout à fait claires à ce sujet : quand un investigateur arrive à zéro point de Santé mentale, il devient définitivement fou. Cependant, aussi longtemps qu'un investigateur a au moins un point de Santé mentale, il est toujours aux commandes de son esprit. Une partie essentielle de l'interprétation dans *Cthulhu Fin des Temps* est la représentation de l'investigateur presque fou. Pendant que le courage mental de l'investigateur s'affaiblit sous l'impact de la terreur et de la corruption, la preuve de la détérioration devrait être rendue flagrante par la manière dont l'investigateur est joué. Les Gardiens et les joueurs devraient garder à l'esprit que dépeindre la détérioration de l'état d'un investigateur réclame une interprétation plus forte et ne sont nullement une réduction du contrôle du joueur.

Au cours du jeu, les joueurs devraient interpréter leurs investigateurs discutant au sujet de leurs conditions mentales. C'est important pour de nombreuses raisons. D'abord, ceci permet aux autres joueurs de comprendre la situation et d'y réagir convenablement dans leurs propres interprétations. En second lieu, il rend le jeu plus agréable et intéressant. Si un joueur dit simplement que « mon personnage n'a plus beaucoup de points de Santé mentale », il ne rehausse pas le jeu. Si un joueur interprète la terreur de son investigateur (« Les choses auxquelles je tiens, elles échappent à mon emprise. Comme des larmes… dans la pluie… »), alors le jeu sera rehaussé et le sentiment de la terreur sera intensifiée.

Si un investigateur a moins de dix points de Santé mentale, il saura que sa situation est sérieuse et que son esprit est dans unpéril mortel. A ce moment l'investigateur sera invité à se retirer de l'action et à chercher de l'aide.

Si l'investigateur ne se retire pas tout seul, il est probable que d'autres cherchent à intervenir en son nom. Si le joueur persiste en conduisant son investigateur dans la folie, il devrait avoir une très bonne raison de faire ainsi.

La Qualité de la Folie

La folie d'un investigateur montre la puissance du Mythe en faisant adopter à l'investigateur un comportement qui est limité dans ce qu'il peut faire. Cependant, cette sorte de comportement est souvent intéressante pour l'interprétation et peut ajouter une tonalité distincte et amusante à une campagne. Pour cette raison, la folie devrait être interprétée et traitée dans le but de rehausser la campagne. Avoir des investigateurs enfermés à clef dans une *psycho-salle* aux premiers signes de folie rendra le jeu particulièrement difficile ! Les investigateurs devraient également recevoir des folies qui offriront aux joueurs une chance raisonnable de faire des interprétations excentriques, tordues, voire mêmes ridicules.

Par exemple, un investigateur pourrait être convaincu que le sol de Mars est affecté d'une façon ou d'une autre par des créatures du Mythe et que la preuve de ce mystère se trouve dans le sol. Un tel individu divaguerait au sujet du sol, courait constamment ça et là avec des sacs témoins remplis de terre, et s'arrêterait à divers moments pour examiner le sol. Un tel comportement peut amuser les autres joueurs et déconcerter les PNJ.

Donner à un investigateur une folie intéressante avec laquelle il puisse s'exprimer transforme la folie de la simple punition en une occasion de role-play pouvant rendre le jeu plus agréable pour chacun. Les phobies et les fétichismes sont particulièrement utiles à cet égard puisque précisément ils ne mettent pas un investigateur hors-jeu. Elles offrent également au joueur un sujet pertinent pour le développement.

Dans certains cas un joueur représentera trop d'éléments de la folie de son investigateur, sur-jouera la folie, ou en usera simplement par abus. Si les actions du joueur interfèrent avec le jeu ou commencent à tester la tolérance des autres joueurs, alors le Gardien doit discuter du problème avec le joueur dans l'intérêt du jeu. Echouer ainsi serait injuste pour les autres joueurs et peut ruiner un jeu par ailleurs agréable. Peut-être qu'une telle outrance dans l'interprétation peut être perçue comme un signe que l'investigateur a traversé le pire des effets et qu'il commence à se remettre.

Négocier la Folie d'un Investigateur

Quand un investigateur souffre d'une folie temporaire, le Gardien doit être concerné par la façon dont le joueur dépeint la folie dans son interprétation et comment la folie affecte le jeu. Tandis que l'aspect interprétation est laissé au joueur, le Gardien a le contrôle de la durée de la folie et de sa qualité. Il est important que le Gardien et le joueur comprennent leurs responsabilités en la matière de sorte que le jeu fonctionne sans à-coup.

Une folie à durée indéterminée dure un mois ou plus et l'investigateur est susceptible d'être en grande partie frappé d'incapacité pendant cette période de temps. Le Gardien et le joueur doivent mettre au point ensemble les effets exacts de la folie, tels que combien de temps l'investigateur reste hors-jeu et quel effet la folie aura sur son interprétation ultérieure.

Coopération

Même lorsqu'un investigateur est devenu fou avec une psychose criminelle, le Gardien ne devrait pas encourager ou permettre à des investigateurs de se retourner les uns contre les autre. Les conflits violents entre investigateurs ne devraient être permis que dans des circonstances néfastes et suite à une provocation

9 - Pour les règles usuelles se référer à : L'Appel de Cthulhu, éd.5, page 78. / Ed.5.5 p.133 – Editions Descartes (NdT)

adéquate. Il faudrait garder à l'esprit que jouer le jeu dans le but de se tirer dans le dos va probablement aboutir à de la colère, du ressentiment et heurter les sensibilités. Il est également probable qu'une campagne ainsi menée ait une courte vie et que les souvenirs qu'elle laissera seront probablement désagréables. Paradoxalement, le seul cas où une telle concurrence entre les investigateurs devrait se produire est quand les joueurs sont capables de coopérer efficacement pour rendre le jeu agréable et fluide. Une campagne dans laquelle les investigateurs sont de grands rivaux peut être le pinacle du jeu de rôle créatif, mais les occasions pour être efficacement effectuée sont rares.

Dans la plupart des cas, les joueurs constateront que le Mythe et les divers PNJ leurs fourniront suffisamment de conflit, de violence, et d'ennui. Les guerres intestines, les querelles internes et les trahisons s'éloignent de ce qu'est un investigateur.

Reconstruction de la Personnalité : la véritable histoire

Selon la politique officielle, tout colon souffrant de folie permanente a le droit à une reconstruction de sa personnalité. Ce traitement est extrêmement coûteux (en termes de ressources, de personnes et d'heures de temps nécessaire ainsi il est fort heureusement rare que ce traitement soit nécessaire. Cependant, il y aura des situations où le traitement le sera.

Quand un individu est aliéné de manière permanente, une instance secrète du Conseil de la Colonie (voir chapitre 7 Les Institutions Coloniales) se réunira et décidera du sort de l'individu. Si l'individu est jugé comme valant le coût du traitement, le processus sera approuvé. Puisque la vie humaine est considérée comme l'une des ressources les plus précieuses de la Colonie, le processus sera précisément approuvé. Si l'investigateur est considéré comme ne valant pas ce coût ou s'il représente une grande menace pour quelqu'un d'autre, alors le sous-comité choisira entre deux possibilités. D'abord, le sous-comité peut décider de refuser de donner son approbation. Dans ce cas de figure, l'investigateur sera mis en hibernation jusqu'à ce que le traitement devienne réalisable. En second lieu, le sous-comité peut décider de donner son approbation, mais sans l'intention de réussir le traitement. Dans ce cas un *accident* convaincant sera arrangé et l'investigateur sera : « exposé à une réplique mortelle due à une complication du procédé de reconstruction » (voir p: 41 - *Confidentiel : informations à l'usage du Gardien*)

Le Gardien pourrait également souhaiter explorer d'autres utilisations du processus de reconstruction de la personnalité. Ces possibilités incluent, par exemples, effacer des mémoires, les lobotomies électroniques, la programmation subliminale, et le remplacement de la personnalité d'un individu par une artificielle. Ces utilisations sont laissées à la discrétion du Gardien.

Les fragments de Kercez

Il y a de cela des siècles, dans ce qui est maintenant la Grèce, une expédition Mi-Go disparut lors d'un tremblement de terre. Des siècles plus tard, en 535 av. J.C., un mathématicien grec appelé Alcibacus voyageait vers Athènes quand un tremblement de terre exposa leur base. Alcibacus y entra et fût capable de trouver quelques textes écrits par les Mi-Go avant d'être forcé de partir. Alcibacus revint à Athènes et il lui fallut plusieurs années pour traduire les écritures. Quand il eût fini, il se servi des sortilèges contenus dans le livre et est devenu fou. Il fût tué en 528 av. J.C. quand il attaqua deux soldats athéniens et le compte-rendu en Grec antique déclare qu'il est mort « dans une crise de folie, tout en émettant des bruits horribles ». Ses écrits furent conservés à l'académie de Platon pendant un certain temps, jusqu'à ce qu'ils soient perdus par la suite. Des parties d'entre eux furent déterrés dans le Moyen-Orient et finalement une traduction en latin appelée, pour une raison inconnue, les *Fragments de Kercez* fut réalisée par un érudit qui plus tard devint fou et péri. Les originaux Mi-Go des écrits n'ont été jamais trouvés, et il se peut qu'ils les aient récupérés.

Le nom *Fragments de Kercez* devint le titre sous lequel le travail d'Alcibacus fut connu. Les fragments originaux en Grec sont dans une collection privée en France. Des versions existent en arabe et en latin (dans des collections privées) et une version anglaise, qui est la traduction du docteur Rice. Les parties restantes incluent une table des matières, indiquant que de vastes quantités du travail sont absentes. Les sections restantes fournissent des formules mathématiques détaillées, descriptions de diverses planètes dans le système solaire, et quelques informations fragmentaires sur les interférences Mi-Go dans le développement humain.

Les sections mathématiques sont écrites dans un code étrange qui nécessiterait des années pour être décodé (seulement des mois avec l'aide d'un ordinateur). Ces sections décrivent la nature de l'espace-temps, d'autres dimensions, et des modifications Mi-Go de l'humanité décrites avec beaucoup de détails, bien que souvent incomplets. Les sections non-mathématiques exigent seulement une traduction dans une langue que le lecteur puisse comprendre. Ces sections traitent des planètes du système solaire, principalement de la Terre et de sa Lune, et donnent des détails à un degré qu'aucun travail humain, jusqu'au XXème siècle, ne pourrait comprendre. La version la plus complète du travail, la version grecque, contient trois sortilèges dans les sections mathématiques. Ces sortilèges sont Adapter le Cristal, Activation et Contacter un Mi-Go.

Version	Gain en Mythe	Multiplicateur de sort*	Effet sur la SAN
Grec	+10%	x3	-2D6
Arabe	+8%	x2	-2D4
Latin	+5%	x1	-1D4
Anglais	+9%	x3	-2D6

* Le multiplicateur de sorts indique que le nombre de sortilèges que le livre contient (par exemple, un multiplicateur de X2 signifie que le livre contient deux sortilèges). Les sortilèges peuvent seulement être appris par une personne qui peut lire le code mathématique ou une traduction de celui-ci.

Sortilèges

Adapter le Cristal

Ce sortilège permet à l'utilisateur d'adapter un cristal pour l'utiliser dans le sort d'Activation. Le cristal à employer doit être d'une qualité exceptionnelle, sans aucune imperfection. Chaque point de POU sacrifié pour adapter le cristal ajoute +10% à la chance de succès en lançant le sortilège d'Activation (la perte de Pouvoir est permanente). Le lancement du sortilège implique une heure de concentration par point de Pouvoir dépensé et coûte 1D4 points de SAN. Le cristal reste adapté aussi longtemps que la personne qui l'a adapté reste vivante. Si un véritable cristal Mi-Go est employé, chaque point de Pouvoir dépensé ajoute une chance de +20% de succès au lancement de l'Activation.

Activation

Ce sortilège exige un cristal adapté afin d'être lancé. Le sorcier peut lancer le sort sur lui-même ou sur quelqu'un d'autre. Le lancer sur soi-même exige du cristal enchanté d'être tenu par le sorcier et nécessite une période de concentration en minutes égales au nombre de Points de Magie dépensés. Chaque Point de Magie dépensé dans le sortilège donne une chance de +5% de succès. Afin que le sort soit lancé sur quelqu'un d'autre, cette personne doit avoir un cristal adapté près d'elle, le sorcier doit se trouver à moins de 10 mètres et si le sort est lancé avec succès (en utilisant la procédure détaillée ci-dessous) le sorcier doit confronter son POU avec celui de la cible si cette dernière résiste. Le sortilège fonctionne seulement sur des humains. Son lancement coûte 1D4 SAN. Le sort peut être répété.

Si le sort est lancé avec succès, le sorcier activera une ou plusieurs des modifications cachées des Mi-Go dans l'esprit de la cible (lancez le dès une fois pour chaque succès). Malheureusement, le sort n'est pas terriblement précis et peut avoir des effets

sérieux sur la cible. Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'effet :

Résultat *(1D10)*	**Effet sur la cible**
1	La cible fait de mauvais rêves pendant 1D6 jours.
2	La cible fait des rêves extrêmement inquiétants pendant 1D6 jours, perdant 1 point de SAN à la fin de la période de cauchemar.
3	La cible fait des cauchemars terrifiants pendant 1D6 jours, perte d'1 point de SAN par jour.
4	La cible entre dans une transe catatonique pendant 1D6 jours.
5	La cible perd 1D8 SAN immédiatement.
6	La cible perd 1D4 SAN, gagne 1 point d'INT.
7	La cible perd 1D6 SAN, gagne 1 point de POU.
8	La cible perd 1D10 SAN, gagne 1 point de POU et 1 point d'INT.
9	La cible perd 1D6 SAN, devient un générateur de Cauchemar (voir ci-dessous).
10	La cible perd 1D8 SAN, devient un générateur de Marcheurs du Vide (voir ci-dessous).

Créatures du Mythe

Cauchemars

Description : Un Cauchemar est une création psychokinétique d'un esprit humain qui « a été activé » par le sortilège d'Activation ou par d'autres moyens. Les Cauchemars ont une existence extrêmement limitée dans l'espace-temps tels qu'ils peuvent être vus et entendus mais sont incapables de manœuvrer physiquement n'importe quoi. Puisqu'ils sont les produits d'une imagination humaine, leur aspect change, mais ils sont toujours parmi les plus horribles et les plus terrifiantes des choses que le générateur humain puisse imaginer.

Notes : Chaque fois qu'un générateur humain de Cauchemar va dormir, il y a une chance de 40% qu'il produira un certain nombre de Cauchemars égal au Pouvoir du générateur divisé par 6. Ces Cauchemars se manifesteront n'importe où à moins de 200 mètres de l'humain et se déplaceront autour au hasard, mais tendront à être attirés vers des humains. Les structures physiques empêchent leurs mouvements, ainsi ils ne peuvent pas se déplacer à travers des murs ou des portes fermées. Chaque Cauchemar durera 1D10 minutes, ou jusqu'à ce que la personne se réveille. Voir un Cauchemar coûte un certain nombre de SAN égal à un sixième du Pouvoir du générateur de cauchemar, avec une perte de 0 sur un jet de SAN réussi. La personne produisant des Cauchemars aura des rêves terribles et perdra un point de SAN pendant chaque période de génération, et aucun sur un jet réussi de SAN. Les Cauchemars sont détectables par des instruments scientifiques (ce sont des champs d'énergie) et ils apparaissent en tant que taches floues indistinctes sur l'équipement visuel (leurs formes sont la plupart du temps dans l'esprit des personnes qui les voient). Les gens qui ont été des générateurs de Cauchemar pendant longtemps (à la discrétion du Gardien) peuvent parfois consciemment commander les manifestations.

Marcheurs du Vide

Notes : Les Marcheurs du Vide sont, comme les Cauchemars, des entités psychokinétiques produites par un esprit humain "activé". À la différence des Cauchemars, les Marcheurs du Vide sont des manifestations puissantes de l'imagination humaine dans l'espace-temps et ils sont capables d'infliger des dommages considérables dans le monde physique. À la différence des Cauchemars, les Marcheurs du Vide sont invisibles. Ils ont des formes, généralement celles de monstres horribles, mais ces formes peuvent être vues si quelque chose rend le Marcheur du Vide visible (elle est couverte avec du sang, par exemple). Chaque fois qu'un générateur de Marcheurs du Vide va dormir (ou dans certaines autres situations), il y a une chance de 40% qu'il produise un Marcheur du Vide. Le Marcheur du Vide se manifestera à moins de 200 mètres du générateur et se vouera au massacre et à la destruction. Le Marcheur du Vide créé par le générateur visera spécifiquement n'importe qui que le générateur déteste (peu importe si c'est mineur). Un Marcheur du Vide se manifestera durant 1D10 minutes, jusqu'à ce que le générateur se réveille, ou jusqu'à ce que le Marcheur du Vide soit détruit. Le générateur aura d'horribles cauchemars pendant le processus, ayant pour résultat la perte de 2 points de SAN (zéro si le jet de SAN est réussi) ou plus, selon l'horreur infligée par le Marcheur du Vide. Un générateur de Marcheur du Vide expérimenté (qui est susceptible d'être aliéné) peut parfois consciemment produire un Marcheur du Vide. Un Marcheur du Vide invisible ne coûte aucun point de SAN (puisqu'on ne peut pas le voir). Sinon sa vision coûte 0/1D8 points de SAN.
Caractéristiques :

Marcheurs du Vide

Caractéristiques

FOR	POU du Générateur x 2
CON	POU du Générateur x 2
TAI	POU + INT du Générateur
INT	n/a
POU	n/a
DEX	INT Générateur
PV	(CON + TAI)/2
Déplacement	INT du Générateur

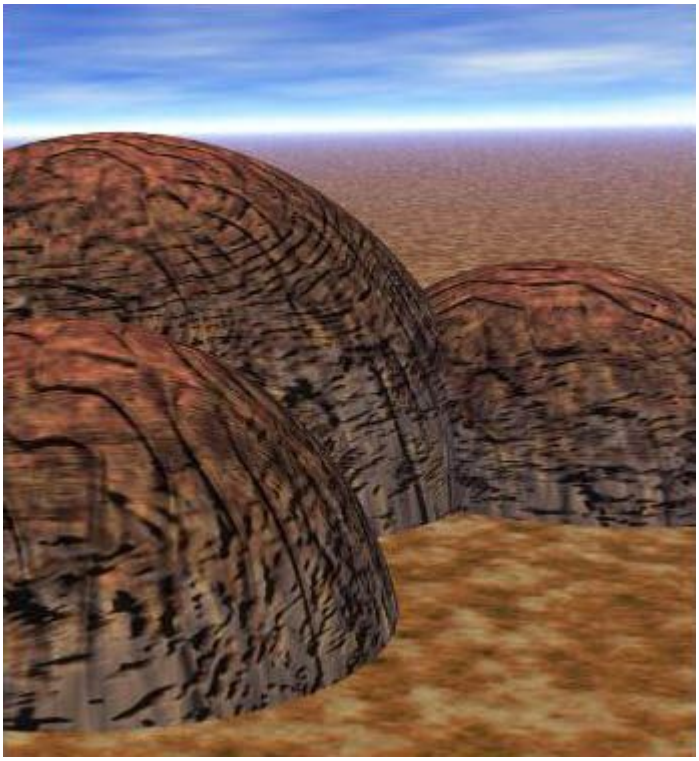
Arme	**Score**	**Dommages**
Griffe	(INT du Générateur x 5) %	(POU du Générateur/6)D6*
Morsure	(INT du Générateur x 4) %	(POU du Générateur/4)D6*

* arrondi à l'inférieur, minimum 1D6

Armure : Aucune armure, mais en raison de leur nature, les Marcheurs du Vide ne subissent que la moitié des dommages provenant de toutes les armes physiques.

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : 0/1D8 (si visible)



Les dômes de la colonie Espoir

LES INSTITUTIONS COLONIALES

Le Conseil

Les Institutions furent soigneusement conçues par les plus grands experts en sciences politique, sociologie, psychologie, et philosophie, toujours vivants et encore disponibles au commencement des *Grandes Ténèbres*. Les législateurs furent confrontés au problème de mettre sur pied une forme de gouvernement rapide et efficace qui ne puisse pas dégénérer en dictature. Ils optèrent pour la solution suivante : fonder un Conseil. Afin d'autoriser une participation populaire, la plupart des membres du Conseil sont élus. Les candidats sont soumis à des tests rigoureux, toute forme d'incompétence étant ainsi éliminée. Pour museler l'influence corruptrice du pouvoir, les membres du Conseil ne reçoivent que peu d'avantages, et leurs pouvoirs sont consciencieusement limités. Les législateurs pensaient sincèrement que ce type de Conseil serait efficace sans être oppressant.

Le Conseil est le plus haut pouvoir politique de la Colonie et il a autorité sur tous les colons, bâtiments, véhicules et équipement. Comme le gouvernement des anciens Etats Unis, le Conseil est divisé en branches législative, exécutive et judiciaire.

- La branche législative du Conseil comprend uniquement des Conseillers dont le rôle est de rédiger les lois et les règlements de la Colonie. Cette branche ne crée de nouvelles lois que lorsque le besoin se présente. En général, les Conseillers prennent leurs décisions au jour le jour (telles que la distribution de nourriture, les ordres de mission…) Les trois quarts des Conseillers appartiennent à cette branche.

- La branche judiciaire du Conseil est également composée de Conseillers qui ont pour tâche l'évaluation des lois ainsi que leur application dans les tribunaux. Il y a peu de lois, simples pour la plupart, et, comme la majorité des colons les respectent, il y a peu de travail d'ordre judiciaire. Si un litige ou une quelconque affaire doit être jugée, il revient à la branche judiciaire de s'en occuper. Un quart des Membres du Conseil appartient à la branche judiciaire.

- La branche exécutive du Conseil est constituée du Président, du Vice-Président, du Général, du Colonel, de l'Ingénieur, du Technicien, et des Conseillers aux Sciences, à la Santé, et à l'-Informatique. Les dirigeants de la Colonie Espoir sont les Hauts Dirigeants[10].

Le Bureau du Conseil

Le Conseil compte les 9 Conseillers des colonies Espoir et Bradbury : c'est à dire 1 représentant pour 200 colons. Pour être éligible (ou sélectionné), les candidats doivent passer une série de tests, chaque test étant spécifique à un poste. Pour rester en poste, un Conseiller doit témoigner d'un niveau constant de compétence. La seule exception concerne la SAN. Un minimum est requis au moment de l'élection (ou de la sélection), mais ensuite il suffit de rester sain d'esprit. un Conseiller qui ne possède plus le seuil minimal de compétence requis pour son poste, ou qui développe une folie permanente, sera immédiatement relevé de ses fonctions, puis remplacé si cela est nécessaire. Lorsqu'un élu devenu fou est soigné avec succès, il peut reprendre son poste après une période de *recouvrement*. Quand personne ne présente les qualités requises pour un poste, celui qui possède les meilleures compétences sera sélectionné. Les différents postes sont décrits ci-dessous.

Les Conseillers

Comme cela est indiqué plus haut, il y a un seul représentant pour 200 colons. Chaque région de la Colonie est divisée en zones et chacune élit un représentant. Chaque Conseiller reste en poste 2 années complètes et peut seulement être réélu 4 fois. Chaque élu est rattaché soit à la branche législative, soit à la branche judiciaire. Les élus conservent leur emploi ordinaire à temps plein. Ils se voient attribuer des droits d'accès informatique plus élevés (prioritaires et moins limités) en relation avec leurs fonctions au sein du Conseil. Il existe des dispositions pour relever des représentants de leurs fonctions, mais ce cas de figure ne s'est encore jamais présenté. Les représentants prennent part à la quasi-totalité des décisions du Conseil, à l'exception des sessions spéciales. Celles-ci ne sont pas rendues publiques afin d'éviter de faire naître des dissensions parmi les colons. Etre élu est un grand honneur, et chaque représentant doit être traité avec déférence. Etre élu augmente la compétence Crédit de 15%. Pour être en mesure de se présenter aux élections, il faut avoir au moins : SAN=40, INT=11, EDU=11. Il faut aussi avoir au moins 18 ans et résider dans la zone que l'on souhaite représenter.

Les Hauts Dirigeants de la colonie Espoir

Espoir est la colonie la plus ancienne. C'est aussi la plus grande. Le Conseil entier s'y réunit. Les Hauts Dirigeants d'Espoir sont aussi ceux de la Colonie toute entière[11]. Ils ont une charge à temps plein, de nature administrative. Malgré le grand pouvoir qu'ils possèdent, les Hauts Dirigeants sont soumis à un certain nombre de restrictions. Les seuls véritables avantages qu'ils reçoivent sont : un accès informatique plus long (généralement monopolisé par leur travail), des appartements plus grands (rapidement envahis par les archives, l'équipement…), de la meilleure nourriture (qu'ils n'ont généralement pas le temps d'apprécier) et du temps *libre*. Etre élu ou sélectionné est un grand honneur et confère une augmentation de 25% en Crédit (si cette compétence est utilisée). Les hauts conseillers doivent travailler de longues heures, prendre des décisions difficiles, et sacrifier les derniers vestiges de leur vie privée pour le bien de la Colonie.

Le Haut-Conseiller *dit le Président*

Le Haut-Conseiller d'Espoir est élu une fois tous les 4 ans. Pour pouvoir se présenter, il faut être âgé de 35 ans et subir toute une batterie de tests ainsi qu'une profonde évaluation psychologique. Celui qui passe ces tests avec succès devient éligible. En termes de jeu, pour passer (réussir) ces tests il faut avoir au moins : SAN=50, INT=13, EDU=14. Chaque colon adulte doit voter (par ordinateur !) Le Haut-Conseiller détient le pouvoir exécutif, son rôle est de veiller à l'application des décisions du Conseil. Pour cela il exerce un contrôle indirect sur les forces de sécurité. Le bureau du Haut-Conseiller est semblable en de nombreux points au bureau du Président des USA (lorsque ceux-ci existaient encore). Lors des réunions du Conseil, le Haut-Conseiller d'Espoir est appelé le Président.

Le Conseiller aux Sciences

Le rôle du Conseiller aux Sciences est d'assurer la relation entre le Conseil et les différents scientifiques. Le Conseiller aux Sciences est nommé par le Conseil pour une durée de 4 ans. Son mandat peut être reconduit de manière illimitée. Le Conseiller aux Sciences est chargé de tenir le Conseil au courant des différents projets menés par les scientifiques. Il doit aussi vérifier la conformité des décisions scientifiques avec la loi. Enfin, il est responsable des différentes avancées scientifiques et des décisions quoti-

10 - Hauts-Dirigeants : Les titres des conseillers de la colonie Espoir sont d'un « rang » supérieurs à ceux de leurs homologues de Bradbury, prééminence sûrement réelle lors du Conseil Public, mais impensable lors des autres instances du Conseil (voir p: 36 - Confidentiel).

11 - *idem.9*

diennes. Il doit par exemple s'assurer que le personnel requis et le bon matériel sont assignés aux projets les plus importants. Afin de pouvoir être nommé Conseiller aux Sciences, un individu doit avoir au moins : INT=16, EDU=20, SAN=45, ainsi que 90% ou plus dans une compétence scientifique, et au moins 75 dans deux autres. Parallèlement à ses fonctions, le Conseiller aux Sciences conserve en partie son emploi initial (comme la recherche). Il est par conséquent très occupé. Inutile de préciser qu'il doit exercer une profession scientifique.

Le Conseiller à la Sûreté dit le Général

Responsable de la sécurité et de la protection de la Colonie , le Conseiller à la Sûreté est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Comme la Colonie ne possède plus d'unités militaire et policière distinctes (les fonctions de chacune sont combinées), le Conseiller à la Sûreté agit à mi-chemin entre le général d'armée et le commissaire de police. En tant que tel, il est responsable du maintien des lois et de l'ordre dans la Colonie, et il doit la protéger contre tous ses ennemis. En cas d'urgence, le Conseiller à la Sûreté possède de grands pouvoirs : il a par exemple le droit de décréter la loi martiale tant que la situation l'exige ; mais cela est rarissime. Comme les crimes et les ennemis se font rares, certains colons jugent ce bureau inutile. Mais le Conseil demeure inflexible, et affirme qu'une force de sécurité sera nécessaire lors du retour sur Terre (qui sait à quoi s'en tenir quant à ce qui se passe sur Terre ?). Pour être candidat à ce poste, il faut avoir au moins : INT=14, EDU=14, SAN=60, Persuasion=75, 90% ou plus dans une compétence de combat, et au moins 75 dans 2 autres compétences de combat. Inutile de préciser qu'un candidat doit obligatoirement exercer la profession d'officier de sécurité. Lors des réunions du Conseil, le Conseiller à la Sûreté de la colonie Espoir est considéré comme étant le *Grand Conseiller à la Sûreté* ou le *Général* (le grade de Conseiller à la Sûreté équivaut à un demi-rang honoraire de général).

Le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement dit l'Ingénieur

Il assure le lien entre les techniciens coloniaux et le Conseil. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement est en charge de ce qui suit. Il doit tenir le Conseil informé des activités d'ordre technique et des différents problèmes rencontrés. Il doit également transmettre les décisions du Conseil aux techniciens coloniaux, anticiper et superviser les projets *quotidiens*. Il attribue par exemple les projets aux différentes équipes et s'assure qu'elles reçoivent l'équipement nécessaire à leur réalisation. En raison du rôle capital des techniciens dans la survie de la Colonie, le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement est grandement respecté. Il possède un grand pouvoir lors des situations d'urgence technique au cours desquelles sa parole fait loi (survivre peut dépendre de la manière dont on exécute ses ordres). Il doit bien sûr rendre des comptes après la situation de crise.

Pour pouvoir être nommé à ce poste, il faut avoir au moins : INT=16, EDU=16, SAN=60, 90% dans sa compétence technique principale, 80% en Electricité, Electronique, Mécanique, et 50% dans une autre compétence technique. Il doit aussi exercer une profession technique. Lors des réunions du Conseil, le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement est appelé l'*Ingénieur*.

Le Conseiller à la Santé

Il est l'intermédiaire entre le personnel médical de la Colonie et le Conseil. Il doit aussi organiser les interventions médicales au sein de la Colonie y compris celles de type spécial (les évaluations psychiques, par exemple). Le Conseiller à la Santé est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Pour pouvoir avoir des chances d'être sélectionné, il faut avoir au moins : INT=16, EDU=18, SAN=65, 90% en Médecine, 90% en Premiers Soins, 80% en Psychanalyse, 60% en Pharmacie, 60% Psychologie, et 50% en Médecine Spatiale. En raison des hautes compétences requises, le Conseiller à la Santé est généralement assez âgé. Inutile de préciser qu'il faut être Docteur en médecine pour pouvoir se présenter.

Le Conseiller à l'Informatique

Il est l'intermédiaire entre les informaticiens et le Conseil. Il est aussi responsable de la planification des tâches informatiques. Il doit par exemple répartir les ressources informatiques. Comme les ordinateurs contrôlent tout, des processus vitaux à la production de nourriture, Le Conseiller à l'Informatique détient un grand pouvoir. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Pour pouvoir postuler il faut avoir au moins : INT=16, EDU=18, SAN=60, 90% en Informatique, 80% en Librairie, et 40% en Electronique et en Electricité.

Les fonctionnaires de la colonie Bradbury

Le Haut-Conseiller Adjoint *dit le Vice-Président*

Il est élu tous les 4 ans par les habitants de la colonie Bradbury. Ces élections ont lieu 2 ans après celles qui désignent le Haut-Conseiller d'Espoir. Pour pouvoir se présenter à l'élection, il faut avoir au moins 35 ans, présenter de grandes qualités, et subir une sévère évaluation psychologique. La personne qui réussit ces tests est éligible. En termes de jeu, elle doit avoir au moins : SAN=45, INT=12, et EDU=12. Chaque colon adulte de Bradbury doit voter par ordinateur.

Le Haut-Conseiller Bradbury est le Vice-Président du pouvoir exécutif de la Colonie, il doit s'assurer que les décisions du Conseil sont bien appliquées en général, et plus particulièrement sur Bradbury. Pour cela il exerce un contrôle indirect sur les instances exécutives de la Colonie, les forces de sécurité, par exemple. A l'instar du Haut-Conseiller, le Haut-Conseiller Adjoint est seulement supposé s'assurer de la bonne application des décisions du Conseil, dont les membres viennent souvent le consulter. Son rôle est semblable en de nombreux points à celui du Vice-Président des USA (il a cependant de réelles tâches à accomplir). Lors des réunions du Conseil, le Haut-Conseiller Adjoint est appelé le *Vice-Président*. Si le Haut-Conseiller meurt, son Adjoint le remplace jusqu'aux nouvelles élections, qui sont organisées dès que possible.

Le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement *dit le Technicien*

Il est responsable des interventions techniques au sein de la Colonie, et il est aussi l'*assistant* de l'*Ingénieur*. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Pour postuler il faut au moins : INT=15, EDU=15, SAN=50, 80% dans sa compétence technique principale, 70% en Electricité, en Electronique, en Mécanique, et 40% dans une autre compétence technique. Il doit bien entendu exercer une profession technique. Lors des réunions du Conseil on l'appelle le *Technicien*. Si le Haut technicien est dans l'incapacité d'assurer ses fonctions, il le remplace jusqu'à ce qu'un remplaçant soit nommé. Au cours de l'histoire de la Colonie plusieurs haut-techniciens ont été tués en service. En général, leur *assistant* les a remplacé.

Le Conseiller à la Sûreté *dit le Colonel*

Il occupe la seconde place aux commandes des Forces de Sécurité de la Colonie. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Il s'occupe principalement de la direction des opérations de sécurité dans la Colonie Bradbury et seconde le Haut Conseiller à la Sûreté. Pour se présenter il faut au moins : INT=13, EDU=13, SAN=50, 60% en Persuasion, 80% dans une compétence de combat, et 60% dans deux autres compétences de combat. Il doit aussi avoir choisi la profession d'Officier de Sécurité. Lors des Réunions du Conseil, le Conseiller à la Sûreté de Bradbury a le grade de Premier Officier de Sécurité, et on l'ap-

pelle également le *Colonel* (le Conseiller à la Sûreté occupe un rang semi-honoraire de colonel). Il remplace le *Général,* jusqu'à ce qu'un remplaçant soit nommé, si ce dernier est dans l'incapacité d'assurer ses fonctions.

Confidentiel : informations à l'usage du Gardien

Les législateurs ont été confrontés à une problématique plutôt sérieuse : mettre en place un système efficace de gouvernement. En raison de l'extrême horreur de la situation sur Terre, ils savaient qu'ils ne pouvaient pas laisser le gros des colons connaître la vérité. Cependant, il fallait laisser certaines personnes en savoir assez pour pouvoir agir efficacement. Comme certaines décisions devaient être prises rapidement et imposées pour être efficaces, mais qu'à l'évidence les colons prospères et intelligents n'auraient jamais accepté le joug d'un gouvernement militaire ou d'une tyrannie, les législateurs définirent un gouvernement à niveaux multiples, avec des strates ignorées par la majorité des colons.

Le Conseil de la Colonie est une organisation formée de 3 instances :

- La première est le Conseil Public, qui est la seule instance connue de la majorité des colons. Constitué du Conseil de la Colonie dans son ensemble, le Conseil Public est responsable des décisions quotidiennes et a tout pouvoir en ce domaine. Le Conseil public n'est donc pas une illusion de démocratie. Grâce à cette instance la population participe aux prises de décisions et cela épanche sa soif de démocratie.

- La seconde instance est représentée par les Hauts-Dirigeants de la colonie Espoir, et leurs Conseillers respectifs. On la connaît sous le nom de Commission de Crise. L'existence de cette instance est impliquée par dans la Constitution coloniale : comme beaucoup de Conseillers possèdent des pouvoirs spéciaux en cas d'urgence, une crise plus générale autoriserait la passation du pouvoir à tous les Conseillers. Cette instance n'intervient qu'en cas d'urgence.

- Très peu de colons connaissent la troisième instance. Elle rassemble les Conseillers de la Colonie Bradbury. Une fois élus, ces Conseillers sont mis au parfum par leurs prédécesseurs (ou bien par un enregistrement informatique). Le briefing leur présente leurs charges spéciales. Ils apprennent ce qu'il s'est réellement passé sur Terre et ce qu'il se produit réellement sur Mars. Ces révélations coûtent 1D8 points de SAN et confèrent un gain de 8 % en mythe de Cthulhu. Cette instance secrète œuvre pour la survie des colons, et éventuellement le retour de l'humanité sur la Terre. Pour atteindre ce but, le Conseil Secret a le droit d'employer tous les moyens nécessaires. Par exemple, comme la plupart des colons ignorent la vérité au sujet de la Terre, le Conseil Secret peut ordonner l'élimination d'une personne qui vient à en savoir trop. Cela doit être fait froidement, de manière subtile. Le Conseil Secret exerce un contrôle direct sur les systèmes informatiques de la Colonie, des forces de sécurité, etc. Il y a donc très peu de choses qui se trouvent hors du cadre de son pouvoir dans la Colonie.

La mission principale du Conseil Secret est de protéger l'humanité afin d'assurer, dans la mesure du possible, son retour sur Terre. Pour leur bien, le Conseil Secret doit s'assurer que la majorité des colons ignore la vérité au sujet de la Terre (car autrement, tout espoir pourrait être virtuellement perdu). Dans cette optique, le Conseil Secret a entreprit un programme de désinformation et de répression. Les colons apprennent une *histoire* tronquée et toutes les recherches non autorisées dans ce domaine sont traitées selon le risque qu'elles engendrent. Le Conseil Secret préfèrerait n'avoir à éliminer personne, mais il n'hésite pas à prendre les mesures appropriées lorsque cela est nécessaire. Le Conseil Secret connaît les opérations effectuées par les Mi-Go sur Mars. Il soupçonne l'existence d'autres races extraterrestres sur Mars : l'exploration de certaines régions ou de certaines ruines est donc prudemment restreinte. Rencontrer de telles créatures, pourrait ruiner l'équilibre de la Colonie.

Pour faciliter le retour sur la Terre, le Conseil Secret a lancé plusieurs projets. Certains sont connus du public (reconstruction de navettes spatiales), tandis que d'autres sont tenus secrets (tentatives de modification de l'être humain). Par de nombreux aspects, le retour sur la Terre semble une mission quasi-religieuse qui obsède les membres du Conseil Secret. C'est pourquoi certains de ses membres ont fait, font, et feront des choses terribles (expérimentation sur les colons, ententes secrètes avec les Mi-Go).

Comme les membres du Conseil Secret côtoient des informations terrifiantes, leur SAN s'émousse au fil de leurs mandats (cela justifie le haut score de SAN requis pour pouvoir postuler). Quand un individu est devenu trop instable, il revient au Conseiller à la Santé de s'en charger. C'est pour cela que le Conseiller à la Santé est généralement tenu à l'écart de manière à pouvoir rester suffisamment sain d'esprit pour se charger des autres.

Les rares colons qui en viennent à suspecter l'existence d'un Conseil Secret sont en général associés à la conspiration (ou neutralisés). Souvent, les membres du Conseil Secret recherchent délibérément à recruter ce type d'individu qui, bien entendu, ne sauront jamais pour qui ils travaillent réellement.

Les divisions opérationnelles

La Colonie possède 6 services : Sûreté, Informatique, Médecine, Technique, Scientifique et Généraux. Chacun correspond à un aspect important de la vie de la Colonie. Ces services assurent des fonctions autrefois assurées par les secteurs public et privé (sur Terre). Chaque service, exception faite de celle vouée à l'entretien, est dirigé par un membre du Conseil et possède sa propre hiérarchie interne. En raison de la situation propre à Mars, la hiérarchie est minimale et les plus hauts fonctionnaires sont sensés travailler autant que leurs subalternes.

Sûreté

Les Forces de Sécurité de la Colonie cumulent les fonctions des forces de police et celles de l'armée. Leur structure hiérarchique est extrêmement rigide. Les grades sont basés sur les grades classiques (NdT : américains) du XXIème siècle : détective, détective de première classe, caporal, sergent, second lieutenant, lieutenant, capitaine, major, lieutenant colonel, colonel, et général. En raison du faible taux de criminalité et de la situation coloniale, les forces de sécurité comptent, à l'inverse de celles du XXIème siècle, peu d'éléments. Chaque colon peut être amené à venir prêter main forte aux forces de sécurité en tant que milicien pour des opérations de support, de prise de témoignage, et toutes celles qui n'implique pas un danger.

Les forces de sécurité de la Colonie possèdent un nombre de services moins important que les forces policières et militaires du XXIème siècle (la petite taille de la Colonie le justifie). Les forces de sécurité comportent tout de même plusieurs branches. La plus étendue est la Force de Sécurité. Elle est composée de fonctionnaires chargés des opérations de sécurité au quotidien : investigations policières, garde de zones restreintes ou dangereuses, recherches, opérations de secours, etc. Ces opérations n'étant pas trop contraignantes, la plupart des agents de sécurité vaquent à une seconde occupation. Par exemple, les fonctionnaires affectés à la sécurité technique seront aussi chargés d'assister les techniciens. Le maintient d'une telle force suscite de nombreuses objections, mais la Constitution de la Colonie l'exige et elle a toujours été honorée.

La branche qui occupe la seconde place (environ la moitié de la Force de Sécurité) est la Force de Combat. Composée d'individus ayant voué une grande part de leur temps à l'entraînement au combat, cette force comprend des experts en armes lourdes et en véhicules de combat, vaisseaux spatiaux inclus. Ce type de matériel n'est pas courant, cependant certaines personnes y sont entraînées (grâce à des techniques de simulation). Comme il n'existe pas de traité militaire clairement défini sur Mars, certains colons sont interpellés par les dépenses et les effectifs dédiés à la Force de Combat. Mais la Constitution de la Colonie le requiert et jusqu'à présent le Conseil de la Colonie ne l'a jamais remise en question. Ces objections n'ont pas de fondement, en particulier parce que la majorité des agents de la force de Combat vaquent à d'autres occupations (la plupart sont des mécaniciens ou des électriciens confirmés).

La troisième et plus petite branche est la Force Spéciale. Tous les membres de cette force sont recrutés parmi les vétérans d'élite des 2 autres branches mais ils viennent en majorité de la force de Combat. Ils n'occupent aucune autre fonction. Les colons connaissent l'existence de la Force Spéciale, certains pensent qu'elle effectue des recherches spéciales dans les ruines extraterrestres, d'autres la suspectent de pouvoir servir de réserve en cas de rébellion… Dans tous les cas, ses activités réelles restent secrètes, sauf évidemment pour ceux qui en sont membres, qui sont soumis à un devoir de réserve. Mieux vaut qu'aucun investigateur ne commence le jeu en tant que membre de la Force Spéciale.

Service informatique

Le personnel du service Informatique est responsable du matériel informatique de toute la Colonie (de l'assistant personnel aux infrastructures principales). Le service informatique se divise en 3 secteurs principaux. Le premier est chargé de la Maintenance, elle assure l'entretien quotidien : petites réparations, assistance et formation technique. Le personnel de ce secteur possède en général les compétences suivantes : Electronique, Electricité, et Bibliothèque (à un niveau au moins équivalent à sa compétence en Informatique). Le second secteur qui s'occupe de la Programmation est aussi bien responsable d'opérations de programmation avancée que de l'enseignement de pointe en informatique. Ses membres sont d'un haut niveau en Informatique. Le troisième secteur est chargé de la Recherche et du Développement et travaille en collaboration avec les secteurs similaires des services scientifique et technique. Ses membres travaillent sur le développement de nouveaux matériels et logiciels de pointe. Tous témoignent d'une spécialisation personnelle nécessitant certaines compétences scientifiques ou techniques spécifiques. Le secteur R&D engage régulièrement des recherches dont l'objet et les résultats sont confidentiels (la population ordinaire en est tenue à l'écart).

Services Médicaux

Le personnel de santé de la Colonie est réparti dans les services médicaux. Ceux-ci se divisent en trois secteurs principaux et ont en charge : la dispense de soins médicaux, la recherche médicale, ainsi que diverses tâches paramédicales. Il y a tout d'abord la Médecine Physique qui comprend les docteurs, les infirmières, les personnels paramédicaux, les techniciens médicaux, etc. Elle veille à la santé physique des colons. Les membres de ce secteur possèdent les compétences suivantes : Premiers soins, Médecine, Pharmacie et Médecine Spatiale. En raison de la petite taille de la Colonie, l'hyper spécialisation est rarissime. Vient ensuite la Médecine Psychiatrique qui comprend aussi des docteurs, des infirmières, etc... et veille sur la Santé mentale des colons. Les personnes travaillant dans ce secteur possèdent en général des compétences en : Pharmacie, Psychanalyse et Psychologie. On suppose aussi qu'ils sont assez compétents en médecine physique pour intervenir en cas d'urgence. Le troisième secteur est chargé de la Recherche et du Développement. Ses membres sont tous soit des médecins soit des techniciens et possèdent au moins quelques compétences scientifiques extérieures au champs ordinaire des professions médicales. Ils élaborent de nouvelles drogues, de nouvelles techniques médicales, etc. On prétend aussi qu'ils mènent des recherches secrètes, et, bien que les rumeurs abondent (création d'un Surhomme, transformation de l'être humain en créature martienne), rien de concret n'arrive aux oreilles du colon ordinaire.

Services techniques

Les services techniques s'occupent de la construction et de la maintenance des équipements de la Colonie. Ils comptent trois secteurs. Le plus grand, la Section technique planétaire, est chargé des opérations de construction et de maintenance à la surface de Mars. Ses membres sont spécialisés dans un domaine particulier. Certains, par exemple, sont des mineurs-experts, d'autres s'intéressent à l'architecture de surface. Ces techniciens sont, bien sûr, sensés avoir un grand champ de compétences. En seconde lieu, les services techniques spatiaux sont responsables des opérations de construction et de maintenance dans l'espace. Le personnel occupe différents postes de la maintenance intérieure de navettes spatiales aux Opérations Extra-Véhiculaire[12]. Enfin, le service R&D qui est aussi le plus petit secteur de ces services est composé de techniciens chargés de développer de nouveaux équipements, de nouvelles techniques, etc... Ces techniciens sont généralement qualifiés en Sciences Physiques. La majorité des projets de cette secteur sont connus du grand public, mais certains sont tenus secrets.

Service scientifique

Le service scientifique est chargé de la recherche sur Mars. Il comporte deux secteurs principaux.

Le *Terrain*, chargé des différentes opérations scientifiques sur le terrain : la fouille des ruines, l'observation de la terre, l'expérimentation d'organismes de *terraformation*, etc... est également chargé de l'enseignement des Sciences… Les scientifiques du Terrain forment eux-mêmes plusieurs sous-groupes relatifs à leurs intérêts de recherche, mais la communauté scientifique est trop restreinte pour qu'il existe de véritables départements.

Le second secteur est chargé de la Recherche et du Développement. Les Spécialistes de la Génétique produisent différents organismes utilisés pour *terraformer* la surface de Mars. Si de nombreux projets sont connus publiquement, certains sont confidentiels. Malgré les nombreuses spéculations personne n'en connaît réellement la nature.

Services Généraux

Quiconque ne travaille pas pour les services décris plus haut appartient aux Services Généraux : fermiers, préparateurs de nourriture, concierges… Ces services comptent plusieurs secteurs : la Production et préparation de la nourriture, l'entretien et le Gardiennage des bâtiments, la puériculture, l'éducation… Il existe aussi plusieurs secteurs non-officiels chargés du Divertissement, ou encore de la Vie Religieuse, destinés à occuper les colons en dehors de leurs activités routinières.

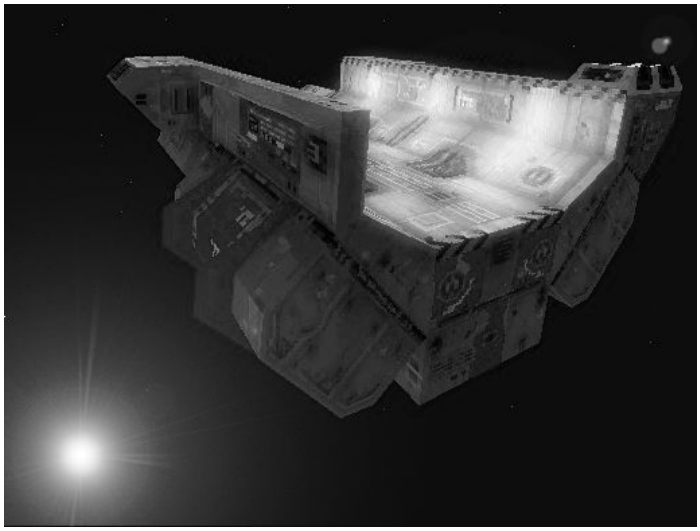
Confidentiel : informations à l'usage du Gardien

La plupart des secteurs comportent du personnel chargé de différentes opérations secrètes ou spéciales. Comme il est difficile de garder complètement un secret dans une population aussi restreinte, le Conseil laisse filtrer suffisamment d'informations pour écarter toute suspicion de la part des colons, mais pas assez pour leur faire savoir ce qui se passe réellement. Dans tous les cas, le Conseil met en place une série de projets, l'un cachant l'autre. Ainsi, si la curiosité s'emballe, on peut toujours révéler un projet tout en préservant les autres (en général la curiosité s'estompe une fois le secret rendu public).

12 - En anglais, EVA : Extra Vehicular Activity - (NdT)

Les Forces de Sécurité possèdent plusieurs équipes spéciales mises sur pied et démantelées en fonction des besoins. L'équipe qui possède la plus grande longévité est une sorte de police secrète chargée de faire respecter les aspects les plus sombres de la Constitution de la Colonie. Ceux qui y travaillent sont en général des fanatiques choisis en raison de leur totale loyauté envers le Conseil (cette loyauté résulte bien sûr de raisons variées). L'existence de ce type de groupe est soupçonnée par certains colons, lesquels y font allusion en termes de : *SS*, *Police Secrète*, *Ombres*. Pour la majorité des colons, les *Ombres* sont, avec le *Croque-Mitaine* (Boogey-Man), une sorte de mythe qu'on a coutume d'évoquer pour faire peur aux enfants. Ce groupe est chargé de faire respecter la Constitution de la Colonie coûte que coûte. Une seconde équipe mise en place depuis longtemps est l'Equipe d'Intervention Psychiatrique (connue sous l'abréviation les *Psy*). Ses membres sont spécialement entraînés pour faire face à la folie, et éventuellement celle résultant du Mythe de Cthulhu. Une autre équipe est connue sous le nom de l'Equipe de Contrôle Xénomorphique (les « chasseurs d'insectes »). Cette équipe est une force spéciale de combat chargée de l'exploration des ruines extraterrestres de Mars. Il y a aussi l'équipe chargée de la Protection des Projets Spéciaux et la « Garde Royale » chargée de la protection des personnalités importantes de la Colonie. Il existe encore plusieurs autres équipes spéciales.

Les services Scientifique, Techniques et Médicaux mènent tous différents projets spéciaux. Dans certains cas, le personnel des différents secteurs sont amenés à travailler ensemble. Dans d'autres cas, chacun travaillera seul et les résultats seront synthétisés par des experts du Conseil. Certains projets, parmi les plus intéressant, se déroulent ainsi : les services Informatique, Scientifique et Techniques, chargées du R&D travaillent sur le projet Descartes afin de créer une véritable Intelligence Artificielle. On espère que cette IA ne sera pas sujette à la folie et pourra être rattachée à un corps robotique ou bien un système d'armement quelconque. Bien que le projet ait permis plusieurs avancées dans les technologies informatiques et robotiques, il reste encore à produire une IA viable. Les services Médicaux et Scientifique travaillent sur le projet Carter (d'après Jon Carter, Grand Soldat de Mars). Le but de ce projet est de produire un humain pouvant survivre à la surface de Mars sans aide mécanique. Ce projet est soigneusement caché car si les colons venaient à l'apprendre ceux-ci soupçonneraient le Conseil de vouloir les garder indéfiniment sur Mars. Le service scientifique travaille sur le projet Voix Stellaire. Le but de ce projet est de déterminer la nature et l'origine des signaux provenant d'au-delà du système solaire. Le secteur Scientifique travaille aussi sur le projet Labyrinthe, qui est une fouille approfondie des ruines martiennes souterraines. Il existe bien d'autres projets spéciaux, chacun pouvant servir de base à une aventure ou une campagne.



L'arche

LES CROYANCES ET LA MORT SUR MARS

A la rencontre des religions de la Colonie

Introduction

Dans les périodes de crise grave, les religions et le sentiment religieux fleurissent. Etant donné que la Fin des Temps est, peut-être, la plus grande crise à laquelle l'humanité ait eu à faire face, il n'est pas étonnant que les religions prennent une grande part dans les colonies martiennes.

Alors que de nombreux colons ont des convictions religieuses sincères, quand on les compare aux faits, il s'avère que pratiquement toutes sont fausses. Dans l'univers du Mythe, il n'existe pas de Dieu tout puissant, omnipotent et bon. Il n'y a pas de grand Tao qui guide tout en harmonie. En fin de compte, il n'y a que la folie et une infinie noirceur.

Malgré le vide et la tristesse de la réalité, la foi des individus peut s'avérer être une lueur d'espoir dans la nuit. Bien que les grandes religions soient toutes en désaccord avec la réalité, elles représentent toujours quelque chose de valable aux yeux de l'humanité. Ces fois soutiennent encore les gens et les aident à continuer avec l'espoir de survivre et de retourner sur Terre.

En fait, c'était le trait marquant des religions qui a mené ceux qui détenaient la charge de l'Exode de Mars à encourager et stimuler les croyances religieuses auprès des colons. Les plans de ces individus ont continués à être suivis, même si l'endoctrinement religieux est souvent appliqué cyniquement par les dirigeants de la Colonie afin de préserver l'ordre et leur dessein.
Bien que la plupart des colons soient croyants, ce n'est pas le cas de tous. Les joueurs sont libres de choisir et d'agir selon les croyances auxquelles ils désirent adhérer et ne devraient pas être forcés d'adopter une religion donnée.

Les fois

Les principales fois dans la Colonie tirent leurs origines (directement ou indirectement) d'un passé distant (d'un point de vue humain bien sûr), mais la plupart ont été radicalement modifiées au cours des années. La période de temps connue sous le nom de Grandes Ténèbres, quand la civilisation était mourante sur Terre, a laissé une marque profonde sur les religions de la Colonie. L'influence de ces années noires, aussi bien qu'un interventionnisme social délibéré, ont significativement modifiés les religions qui survécurent.

Bien que les croyances religieuses présentes sur Mars puissent être subdivisées en différentes catégories dans un contexte académique, en pratique elles ont tendance à fusionner. Ceci est dû à la petite taille et aux familiarités dans la Colonie aussi bien qu'à une tentative délibérée de modeler les religions pour les rendre compatibles (afin de limiter les tensions sociales). Par exemple, la plupart des colons célèbrent les plus importantes fêtes religieuses, qu'ils les pratiquent ou non.

Les deux plus importantes congrégations de la Colonie se font appeler la *Chrétienté Apocalyptique* et la *Voie Orientale*. Ces deux confessions sont les plus importantes par le fait qu'une grande majorité de colons sont originaires d'Amérique du Nord, d'Europe et d'Asie. La Chrétienté Apocalyptique est une synthèse des grands courants Chrétiens d'Amérique et d'Europe (Catholiques, Orthodoxes, Protestants, ainsi que des branches qui se sont développées lors des Grandes Ténèbres). La Voie Orientale est un mélange de nombreux points de vue Orientaux (comme le Taoïsme, le Shinto et le Bouddhisme). La plupart des colons font parti d'un des trois groupes suivants : ceux qui font parti des Chrétiens Apocalyptiques, ceux qui suivent la Voie Orientale et ceux qui adoptent un mélange des deux. Il existe également des personnes qui croient en des fois qui, soit ont été préservées depuis le départ de la Terre, soit se démarquent des deux principales. Les confessions sont présentées dans les paragraphes suivants.

La Voie Orientale

La Voie Orientale dérive principalement des enseignements de trois hommes sages : Confucius, Bouddha et Lao Tseu. Bien qu'en pratique ces trois enseignements soient entremêlés, les principales contributions de chacun seront examinées séparément.

A son époque, Confucius pensait que les problèmes auxquels les humains avaient à faire face (guerres, famine et tant d'autres) étaient dus au fait que le gouvernement terrestre n'était pas en harmonie avec la Voie du Paradis, qui régit l'univers. Il pensait que la solution consistait à placer le gouvernement terrestre en accord avec la Voie du Paradis (qu'il envisageait comme le véritable sens de l'univers). Dans ces conditions, l'établissement d'une hiérarchie sociale, dans laquelle chacun aurait sa place et se comporterait avec ses subalternes, ses supérieurs et ses égaux en accord avec leur standing relatif, était une chose essentielle. Un autre aspect important de son système est que chaque personne doit vraiment s'accorder à sa position et en être digne.

Au cours des Grandes Ténèbres, le Confucianisme devint bien plus populaire que par le passé en Chine. Au cours de cette période de chaos, nombreux étaient ceux qui pensaient que le gouvernement terrestre s'était très largement éloigné de la Voie du Paradis. Puisque le Confucianisme offrait une solution potentielle, beaucoup de gens adoptèrent cet enseignement avec un enthousiasme renouvelé. Et de ce fait, pendant que la Chine sombrait, cette religion l'a aidée à tenir plus longtemps que la plupart des nations. Les colons originaires de Chine emportèrent leur Confucianisme avec eux et il fut également encouragé par les dirigeants de la Colonie.

Actuellement, les principaux aspects de la Voie Orientale sont les suivants :

- Les problèmes surviennent quand le gouvernement des hommes n'est plus en accord avec la Voie du Paradis. En conséquence, ceux qui suivent la Voie Orientale ont tendance à beaucoup s'intéresser au gouvernement de la Colonie.

- Le moyen d'éviter les désordres sociaux est que chaque personne garde sa place et se comporte avec les autres en fonction de son statut. De ce fait, les adeptes de la Voie Orientale encouragent l'apparition de hiérarchies dans la Colonie et se sentent très concernés par le respect, les manières convenables, et ainsi de suite.

- L'ordre véritable ne peut s'instaurer si chaque personne ne s'accorde pas parfaitement à son rôle. Pour les adeptes de la Voie Orientale, une personne doit apprendre où se situe sa place dans la hiérarchie et en rester digne. Si une personne indigne occupe un poste, alors elle affaiblit et corrompt le système tout entier. C'est pour cette raison que les adeptes de la Voie Orientale assument leur rôle très sérieusement et attendent des autres qu'ils en fassent de même. Les véritables adeptes de la Voie Orientale sont loyaux, consciencieux, responsables, et particulièrement intolérants envers ceux qui ne le sont pas.

Du fait de ces opinions, ceux qui sont fortement engagés dans la Voie Orientale sont les plus dévoués supporters du Conseil, tandis qu'en même temps ils sont potentiellement ses plus grand ennemis (au cas où le Conseil ne serait plus en accord avec la Voie du Paradis).

Le deuxième aspect de la Voie Orientale est le Bouddhisme Colonial. Bouddha est connue en tant que figure historique qui reçut l'Illumination dans l'Inde antique. Son message n'a pas particulièrement été florissant dans son pays natal, mais il a planté des graines s'est épanoui dans des pays comme le Japon, la Chine, la Corée et le Tibet.

Pendant les Grandes Ténèbres, il devint évident que la vie était remplie de souffrance. Comme le chaos et la folie ne cessaient de croître, de nombreuses personnes en extrême Orient trouvèrent refuge dans le Bouddhisme, car il promettait d'échapper au monde de la souffrance. Au cours de cette période, le Bouddhisme se développa sous la forme d'une religion offrant une voie pour échapper à la souffrance et à l'univers de la souffrance, aussi bien dans ce monde que dans le suivant.

Tandis que de nombreuses écoles de Bouddhisme se développèrent sur Terre au cours des siècles et pendant les Grandes Ténèbres, seule une faible fraction de la Voie du Bouddha a été préservée. Si l'on en croit le Bouddhisme Colonial, la vie peut être remplie de souffrance. La souffrance a pour origine l'attachement accordé par les gens à la vie et au désir. D'après le Bouddhisme Colonial, l'attachement et le désir ne sont pas nocifs en eux-mêmes. Ils sont nocifs seulement lorsqu'ils prennent le dessus dans la vie d'une personne. D'après les vues Bouddhistes, si une personne peut dominer son attachement et ses désirs, elle peut alors vivre délivrée de la souffrance autant que faire se peut. D'après les colons d'obédience Bouddhiste, le moyen d'atteindre ce contrôle est de réaliser que le monde est un piège, générateur d'illusions et de déception, et une roue infinie de douleur pour les créatures qui sont gouvernées par leurs désirs et leur attachement. Une fois que la véritable nature de l'univers se trouve révélée, il est alors possible de transcender le monde et sa personne et atteindre l'état de Nirvana (ce qui signifie, littéralement, « sans vent »). Un individu qui atteint cet état est maître de ses désirs et de son attachement (ou les a totalement dépassés) et est délivré de la souffrance et de la peur.

Dans la Colonie, ceux qui suivent la Voie Orientale acceptent, dans une certaine mesure, les idées présentées ci-dessus. La plupart du temps, les adeptes acceptent que la vie soit remplie d'un grande part de souffrance. Ce fait est trop évident pour être nié. Ils acceptent également que la souffrance n'a pas besoin de les gouverner et qu'il est en leur pouvoir de se libérer dans une certaine mesure de cette souffrance. Du fait de l'attitude individuelle encouragée par le Bouddhisme Colonial, il est bien considéré par les dirigeants de la Colonie.

L'idée de hiérarchie sociale avalisée par la forme Confucéenne de la Voie Orientale se combine avec la forme Bouddhiste. Sur ce point commun, un moyen d'accéder au Nirvana consiste en ce que chacun trouve sa place dans la société et apprenne à jouer ce rôle convenablement. Après qu'une personne ait trouvée sa place et ait appris à l'accepter, la plupart de ses désirs et attachements seront sous contrôle ou disparaîtront. Par exemple, une fois qu'une personne a trouvé sa place, alors en théorie elle ne devrait plus être dirigée par son désir d'obtenir plus de pouvoir. En outre, quand une personne réalise qu'elle est à sa place, elle ne sera plus sujette à l'envie, et l'envie crée des conflits et de la souffrance. Par conséquent, un adepte de la Voie Orientale considérera la recherche de la place correcte dans la hiérarchie sociale comme la clef de la paix et de l'harmonie individuelle et de groupe.

La troisième forme de la Voie Orientale est le Taoïsme. La création du Taoïsme est principalement attribuée à Lao Tseu, bien qu'il ne soit pas certain que Lao Tseu soit une personne unique ou historique. Le Taoïsme a été un aspect essentiel de la culture Chinoise pendante des siècles et il a survécu à l'époque des Grandes Ténèbres pour s'incorporer à la Voie Orientale. Parce que le Taoïsme encourage les gens à s'attaquer rapidement aux problèmes, à « chevaucher les vagues », à éviter les confrontations nuisibles quand c'est possible et à vivre simplement, nombre de ceux qui survécurent aux Grandes Ténèbres en Chine devinrent Taoïstes. A cause de l'existence d'éléments *pro-survie*[13] dans le Taoïsme, son incorporation à la Voie Orientale a été encouragée par les responsables de la Colonie.

Du point de vue du Taoïsme, les problèmes surviennent quand les gens ne sont plus en harmonie avec le monde, les autres ou eux-mêmes. Cette idée est très proche de celle du Confucianisme concernant la cause des troubles. Cependant, ceux qui mettent plus l'accent sur le Taoïsme que sur le Confucianiste sont peu convaincus par l'usage de règles strictes et de la hiérarchie en tant qu'outils pour établir l'harmonie. Plus exactement, ils pensent que la clef de l'harmonie réside dans les étapes qui suivent. En premier, il faut réaliser la véritable nature des choses – ce que les choses sont en réalité. En deuxième, chaque personne doit agir selon sa nature et en accord avec la nature du monde et des autres gens. Une fois que ceci est réalisé, l'harmonie peut alors régner. Si ce n'est pas le cas, on verra apparaître des dissensions et de la souffrance. Les adeptes de la Voie Orientale qui donnent une place égale au Taoïsme et au Confucianisme ont tendance à considérer que la nature humaine intègre la nécessité d'obéir à des règles et d'occuper une place dans une hiérarchie. Ainsi, pour qu'un être humain se trouve en harmonie avec les autres et soi-même, il doit connaître sa place dans la société et suivre les devoirs associés à son rang. Dans tous les cas, les éléments Taoïstes de la Voie Orientale sont fortement impliqués dans la recherche de l'harmonie. De ce fait, les adeptes de la Voie Orientale sont engagés à maintenir une bonne harmonie dans la Colonie. Et comme cette harmonie est nécessaire à la survie de la Colonie, le Conseil soutient la Voie Orientale.

Les éléments Taoïstes de la Voie Orientale comportent également un engagement philosophique et religieux envers le Tao (La *Voie*). Le Tao se retrouve en toute chose. Il ne peut être décrit avec des mots, et tenter de le faire reviendrait à insulter son pouvoir illimité et l'esprit humain. Bien qu'il soit au-delà du langage, il peut être appréhendé. Si le Tao est correctement suivi, alors tout sera parfait. S'il ne l'est pas, il existera alors une limite à l'harmonie et un trouble se fera jour. Le Tao fait également partie de la conception Confucéenne de la Voie Orientale, mais n'a pas une place aussi importante que dans le Taoïsme.

Ces trois branches de la Voie Orientale se combinent de plusieurs manières. La plupart des individus pensent qu'il y a nécessité à suivre les règles de la société et à respecter la hiérarchie sociale afin que la société coloniale soit conforme à la Voie du Paradis. Dans une société de ce type, les gens peuvent se libérer des désirs et de l'attachement qui mène à la souffrance, et ainsi le Nirvana et l'Harmonie peuvent être atteints. Etant donné qu'il est dans la nature de l'homme de vivre dans de telles sociétés, une telle vie est en accord avec le Tao. De part ces idées, les adeptes de la Voie Orientale tendent à être des citoyens modèles de la Colonie. Bien entendu, il faut remarquer que la Voie Orientale n'impose pas à ses adeptes d'obéir au gouvernement et de se conformer à une hiérarchie sociale. En accord avec les doctrines de la Voie Orientale, il ne faut obéir à un gouvernement et respecter sa hiérarchie sociale que tant qu'ils se conforment à la Voie du Paradis et au Tao. Si le gouvernement et la hiérarchie ne se trouvaient plus en état de grâce, ils iraient à l'encontre de la Voie du Paradis et le Tao et conduirait à la souffrance. Ainsi, si un adepte de la Voie Orientale suspectait que le Conseil ou tout autre individu puissant n'était plus accordé à la Voie du Paradis ou au Tao, il demanderait d'abord à ce que le ou les offenseurs se remettent en accord. Si cela échoue, alors le véritable adepte de la Voie Orientale n'aurait d'autre choix de désobéir à tout ordre donné par un tel gouvernement ou individu. Dans les cas extrêmes, les adeptes de la Voie Orientale seraient dans l'obligation de prendre des mesures envers le ou les offenseurs.

Christianisme apocalyptique

Au cours des XXème et du XXIème siècles, la chrétienté était la religion dominante en Amérique du Nord et en Europe. Tandis que

13 - Pro-survie : Il s'agit sûrement de fanatiques du retour sur Terre.

l'influence des religions dans le monde, en général, se soit trouvée diminuée à partir de la fin du XXème siècle, l'ère des Grandes Ténèbres vit un retour massif vers la foi. En Amérique du Nord et en Europe, d'anciennes versions du christianisme furent revigorées et de nouvelles apparurent (et disparurent) à une vitesse alarmante. Du fait de la résolution et de la force donnée par la foi religieuse, il n'est pas surprenant que presque tous les colons Nord Américains et Européens fussent Chrétiens. De ce fait, le Christianisme est l'une des deux principales fois coloniales

Dès l'origine, les Chrétiens se sont séparés en différents sectes et groupes. Cependant, toutes les sectes Chrétiennes partagent la reconnaissance de Jésus Christ comme le Messie et les livres de la Bible comme ayant au moins une autorité spirituelle. A cause des variations présentes dans l'histoire de la Chrétienté (les différentes sectes Protestantes, le Catholicisme, l'Orthodoxie, et les sectes de l'Ere des Grandes Ténèbres) un colon Chrétien est tout à fait capable de ne pas être d'accord avec un autre Chrétien sur nombre d'aspects théologiques (comme le baptême, l'immaculée conception, etc.). Cependant, la grande majorité des Chrétiens s'accorde des définitions générales du Christianisme Apocalyptique.

Les tenants de la Chrétienté Apocalyptique sont les suivants :

- Jésus Christ était le Fils de Dieu et il mourut pour les péchés de l'humanité.
- Jésus Christ est le Messie et il reviendra pour sauver l'espèce humaine.
- les livres de la Bible possèdent une autorité spirituelle.
- les Grandes Ténèbres sont une part de l'Apocalypse Biblique. La place exacte que les Grandes Ténèbres tiennent parmi les événements mentionnés dans le livre des Révélations est matière à de nombreux débats, mais pratiquement tous les théologiens coloniaux et les laïcs pensent que les Grandes Ténèbres font partie de l'Apocalypse.
- Jésus ne reviendra sauver l'humanité qu'après qu'elle ait rejoint la Terre.
- le Paradis attend ceux qui vivent selon la loi de Dieu et l'Enfer attendent ceux qui ne le font pas.

La Chrétienté Apocalyptique a un code moral très strict, qui repose sur les Dix Commandements. Ces commandements sont :

1. Tu ne devras avoir aucun autre dieu avant Dieu.
2. Tu ne devras créer aucune représentation de Dieu.
3. Tu ne déclameras pas le nom du Seigneur en vain.
4. Souviens-toi du Sabbat et respecte-le.
5. Honore ton père et ta mère.
6. Tu ne tueras point.
7. Tu ne commettras point l'adultère.
8. Tu ne voleras point.
9. Tu ne feras pas de fausse déclaration sur ton voisin.
10. Tu ne convoiteras pas le bien de ton voisin.

En plus de ces Dix Commandements, la plupart des Chrétiens observent des règles morales.

La rectitude morale de la Chrétienté Apocalyptique et sa doctrine qui est que l'humanité doit retourner sur Terre pour gagner sa rédemption en font une grande force directrice pour ceux qui l'acceptent. Les colons Chrétiens, ce qui n'est pas surprenant, sont très moraux et agissent pour maintenir les instutitutions de la Colonie afin que l'humanité puisse revenir sur Terre. D'un autre côté minoritaire, certains colons Chrétiens tendent à l'intolérance et peuvent faire preuve de fanatisme concernant le retour sur Terre. De tels individus génèrent souvent des frictions sociales au sein de la Colonie et peuvent causer des troubles parmi ceux qui travaillent à ce retour. Cependant, les dirigeants de la Colonie ont fait de leur mieux pour unifier les relations entre la Chrétienté et les autres fois en insistant sur les points communs (codes moraux, vivre en accord avec la nature véritable de l'univers, et ainsi de suite) et en atténuant les différences (comme le fait que le Bouddhisme, le Taoïsme et le Confucianisme n'acceptent pas explicitement l'idée de Dieu). Pour la plupart, les adeptes de la Voie Orientale n'ont aucun problème avec les Chrétiens, mais occasionnellement certains Chrétiens ont dans l'idée que leurs semblables ont besoin d'être sauvés, ce qui produit des troubles. Dans la plupart des cas, le danger et le besoin de coopération transcendent les disputes théologiques. Parfois, les colons ont adoptés des éléments provenant des autres fois. Par exemple, une personne peut adopter le Taoïsme et considérer que Dieu et le Tao ne font qu'un.

Religions mineures et Philosophies

Une caractéristique commune à toutes les religions est la tendance à se subdiviser en sectes. Dans la plupart des cas, les sectes se forment suite à des disputes théologiques, bien qu'elles puissent se faire jour pour d'autres raisons (d'ordre politique ou social). La population coloniale est peu nombreuse mais elle est variée et a un haut niveau intellectuel. De ce fait, les disputes philosophiques et théologiques sont courantes et ont amené à l'émergence de petites sectes à partir des deux fois principales. Il existe également des individus et de petits groupes qui pratiquent les vieilles religions de la Terre, comme le judaïsme, le shinto, l'Islam et l'hindouisme. La plupart du temps, ces individus n'ont pas grandement dévié des pratiques traditionnelles (en fait, ces personnes ont tendance à être très strictes dans le maintient des traditions).

Etant donné le grand nombre de personnes ayant des ancêtres Américains, il y a une grande tolérance concernant les croyances religieuses. Bien évidemment, le Conseil détient le pouvoir de restreindre ou de prendre des mesures contre des croyances dangereuses ou inamicales envers la Colonie. Bien que quelques fois dangereuses se soient faites jour (pour la plupart des renaissances de déviances des Grandes Ténèbres), elles ont été toutes traitées avec rapidité par la Sécurité de la Colonie. Dans une société aussi petite et refermée sur elle-même que l'est celle de Mars, il est impossible qu'un culte secret puisse se développer. Est-il nécessaire de le préciser : le Conseil mène une veille attentive à tout signe d'influence du Mythe dans toutes les nouvelles fois.

Le Bouddhisme du Pur Esprit

Le Bouddhisme du Pur Esprit est une variante relativement récente de la Voie Orientale, mais elle est actuellement plus proche du Bouddhisme traditionnel que le Bouddhisme de la Voie Orientale. D'après la doctrine du Bouddhisme du Pur Esprit, il existe quatre Nobles Vérités : la Noble Vérité de la Souffrance, la Noble Vérité de la Cause de la Souffrance, la Noble Vérité de l'Abolition de la Souffrance, et la Noble Vérité du Chemin-à-Huit-Branches. La noble Vérité de la Souffrance est que les cinq origines de la cupidité sont souffrance : la naissance est souffrance, l'age avancé est souffrance, la maladie est souffrance, la mort est souffrance, la tristesse, les lamentations, le découragement, et le désespoir sont souffrance. Le contact avec des choses déplaisantes est souffrance, ne pas obtenir ce que l'on souhaite est souffrance. La Noble Vérité de la Cause de la Souffrance : la cause de la souffrance est le désir, qui amène à la renaissance, combiné au plaisir et à la luxure : trouver du plaisir ici et là, nommément le désir pour la passion, le désir de l'existence, et le désir de la non-existence. La Noble Vérité de l'Abolition de la Souffrance est la cessation du désir et de l'attachement. La Noble Vérité du Chemin-à-Huit-Branches est que la cessation de la Souffrance peut être réalisée par le Chemin-à-Huit-Branches. Les Huit Aspects du Chemin-à-Huit-Branches sont la pensée juste, l'opinion juste, la parole juste, l'action juste, l'existence juste, l'effort juste, l'attention juste, et la contemplation juste.

En suivant le Chemin-à-Huit-Branches, une personne peut briser les chaînes de la cupidité qui l'attachent au monde de la souffrance et de l'illusion. Quand ces chaînes sont brisées, une personne peut s'échapper du cycle des réincarnations et atteindre le Nirvana. Une telle personne, qui est libérée du monde et ne va plus renaître, est appelée un *arhat*.

Les individus qui se sont ralliés au Bouddhisme du Pure Esprit suivent le Chemin-à-Huit-Branches diligemment. Ces personnes ne laissent pas leurs devoirs ou responsabilités et, en fait, ils es-

sayent de devenir meilleurs dans tout ce qu'ils entreprennent. Le Bouddhisme du Pur Esprit, en parti parce qu'il utilise les arts martiaux et des techniques de méditation, est plus présent au sein du personnel de Sécurité que dans toute autre section de la Colonie.

Le Légalisme Scientifique

Le Légalisme Scientifique est largement inspiré de la philosophie chinoise du Légalisme qui était celle guidant la dictature de Q'in (-221 à -206). Bien que Q'in unifia la Chine en 221, sa brutalité et sa violence amenèrent rapidement cette dictature à sa chute. Depuis cette époque, les Chinois n'ont jamais voulu à nouveau adopter le Légalisme, tout au moins jusqu'à maintenant.

Très récemment, un penseur influent révisa le Légalisme Chinois et le présenta sous le nom de *Légalisme Scientifique*. Ce système de pensée a conquis quelques adhérents, principalement auprès des membres les plus autoritaires de la Colonie. Il repose également sur des idées philosophiques provenant du philosophe occidental Hobbes et de certains éléments Marxistes.

Deux concepts clefs du Légalisme Scientifique sont *Shu* et *Shih*. *Shu* se réfère à l'habileté politique et *Shih* se réfère au pouvoir, aux circonstances et aux tendances naturelles. D'après le Légalisme, l'habileté politique peut se servir du pouvoir, des circonstances, et des tendances naturelles pour atteindre les résultats attendus.

Il est important de noter que le Légalisme rejette tous les standards moraux et les sanctions religieuses traditionnelles en faveur du pouvoir. Ce rejet se base sur l'idée que la morale et les religions traditionnelles s'avèrent incapables de sauver la Terre, tandis que les actions autoritaires de quelques responsables sont le salut de ceux qui les imposent aux colonies. Depuis que la moralité et la religion ont perdu l'humanité, tout ce qui reste est le pouvoir et une stricte autorité.

D'après le Légalisme, il n'existe pas d'autorité en dehors de celle des dirigeants. L'important consiste à maintenir le contrôle politique et à préserver l'humanité. Parce que la morale et les religions traditionnelles ont échoué, le seul moyen de préserver l'humanité est de conserver l'ordre au moyen d'un important arsenal de lois et de règles épaulé de récompenses généreuses et de punitions sévères. Si nécessaire, la violence peut être utilisée afin de maintenir l'ordre. Les vaines platitudes morales et les vagues doctrines religieuses ou morales sont dénoncées par le Légalisme. A la place, l'accent est mit sur la réalisation, les résultats concrets, et la loi stricte, publique et égalitaire. Tout comme le Confucianisme, le Légalisme conçoit que les responsabilités et les devoirs soient clairement distingués et qu'il doit exister une hiérarchie sociale appropriée. Finalement, les règlements et les lois doivent être appliqués à tous avec égalité.

Selon le Légalisme, la morale et la religion devraient être abandonnées en faveur de lois strictes destinées à préserver la Colonie et l'humanité. De ce point de vue, la morale traditionnelle et la religion sont des menaces à l'égard de la survie de l'humanité. En effet, la religion et la morale affaiblissent l'humanité et placent des limitations aux actions qui devront nécessairement être prises. Afin d'affirmer leurs idées, les Légalistes mettent en exergue les actes de LeSarre et d'autres personnes qui ont fait, conformément à la morale traditionnelle, des choses terribles pour sauver l'humanité.

Il n'est pas nécessaire de préciser qu'il existe de nombreuses tensions entre les Légalistes amoraux et athées et les membres des communautés religieuses de la Colonie. Pour la plupart, ces conflits se limitent à la sphère intellectuelle. Bien que le mouvement Légaliste soit restreint, il possède un haut degré d'influence. Il existe une rumeur sur l'existence d'un groupe secret de Légalistes qui travaillent à imposer leurs idées à la Colonie afin de la sauver de la vague moralité et des religions faibles qui sont majoritaires.

La Fraternité du Christ

La Fraternité du Christ a été fondée par le Dr. Rice, un ancien scientifique de la NASA, au début du XXIème siècle. Les doctrines initiales du groupe étaient les suivants : tout d'abord, seule la Terre a été donnée à l'humanité. En second, Dieu a repoussé le Diable en Enfer, qui est l'espace. En troisième lieu, il n'y a que deux raisons pour aller dans l'espace : pour défier Dieu et rejoindre Satan. Ainsi, la Fraternité considère qu'aller dans l'espace est une mauvaise chose. De ce fait, la Fraternité s'est engagée dans une action anti-spatiale et certains de ses membres (contrairement aux souhaits du Dr. Rice) ont même assassiné un directeur de la NASA.

On a prétendu que le Dr. Rice avait prédit l'arrivée des Grandes Ténèbres et a dit à ses adeptes que Dieu allait placer l'homme dans un purgatoire afin qu'il puisse travailler sur lui-même et apprendre comment gagner sa rédemption. Afin que le plan de Dieu puisse se réaliser, expliqua Rice, l'humanité serait forcée de quitter la Terre et devrait rejoindre Mars jusqu'à ce que le temps soit venu où l'humanité serait pardonnée et autorisée à regagner sa patrie. Du fait des changements dans le dogme de Rice, les membres de la Fraternité participèrent à l'effort de l'Exode de tout leur cœur. A partir du moment où de nombreux membres furent entraînés par Rice, ils furent capables d'atteindre des positions élevées dans la hiérarchie du projet Exode et un petit nombre de frères purent accompagner l'Exode.

Actuellement, les membres de la Fraternité envisagent leur passage sur Mars comme un purgatoire. Dans leur optique, il est du devoir des colons de survivre sur Mars et de retourner sur Terre. Quand l'humanité sera de retour, croient-ils, Dieu lui pardonnera ses pêchés et lui enverra Son Fils pour se reconstruire. Ce sera l'avènement du Royaume du Paradis sur Terre et l'humanité ne sera plus jamais obligée de quitter la Terre. En plus de ces croyances, la Fraternité reconnaît la plupart des doctrines Chrétiennes classiques.

Du fait de ces conceptions, la plupart des membres de la Fraternité travaillent avec diligence dans le but de rentrer sur Terre. A cause de l'importance des opérations spatiales du retour sur Terre, de nombreux membres de la Fraternité sont impliqués dans la remise en état des vaisseaux pour ce voyage.

Historique de la Fraternité du Christ

2022 : le Dr Henry Rice de la NASA, reçoit une copie des Fragments de Kercez d'un ami situé en France et commence à les traduire.

2027 : le Dr Rice termine sa traduction des Fragments. Le livre lui révèle l'ingérence des Mi-Go dans le développement de l'humanité ainsi que les secrets qui permettent de débloquer le potentiel caché de l'esprit humain. En tentant de se servir des sorts de développement de l'esprit contenus dans le livre, le Dr Rice devient fou et est interné.

2029 : le Dr Rice recouvre ses capacités en ayant oublié pratiquement tout ce qu'il avait appris du livre. Cependant, sa mémoire subconsciente le pousse à fonder la Fraternité du Christ qui se bat pour empêcher le développement de l'humanité dans l'espace.

2033 : des membres marginaux de la Fraternité du Christ assassinent Saunder, le directeur de la NASA. Le Dr Rice condamne publiquement ce crime.

2034 : le Dr Rice rencontre David LeSarre, le nouveau directeur de la NASA, à la suite du désastre intervenu sur la Lune.

2035-2038 : le Dr Rice et le Directeur LeSarre se rencontrent fréquemment pendant trois années. Pendant cette période, la Fraternité du Christ modifie graduellement ses positions en ce qui concerne l'espace et les voyages spatiaux. A partir de 2037 la position officielle de la Frater-

nité est que les voyages spatiaux sont acceptables, à condition qu'ils soient réalisés dans un *But Divin*. A partir de 2038, les scientifiques de la Fraternité qui ont été entraînés par le Dr Rice travaillent en secret avec la NASA.

2039 : au cours de sa dernière apparition publique, le Dr Rice engage les gens à : « travailler ensemble à la sauvegarde de l'humanité » et argumente que le seul moyen d'y parvenir : « est de propager nos fils et nos filles à travers les mondes de Dieu, afin de défier le mal et les ennemis de la lumière. »

2040 : les scientifiques de la Fraternité travaillent ouvertement avec NASA.

2041 : le Dr Rice meurt de cause naturelle chez lui. Ses funérailles sont suivies par des milliers de personnes, dont le Directeur LeSarre.

2041-2044 : de nombreux employés de la NASA deviennent membre de la Fraternité. Ils sont encouragés à le faire par LeSarre car la foi devient essentielle dans un monde incroyablement noir.

2045 : Phoenix s'envole pour Mars avec plusieurs membres de la Fraternité à bord parmi l'équipage.

2047 : l'Argo quitte la Terre, avec un capitaine appartenant à la Fraternité.

2050 : l'Espoir, qui contient des douzaines de membres de la Fraternité à son bord, part de la Terre vers Mars.

2060 : la Fraternité devient une force religieuse, sociale et politique importante dans la Colonie et continue d'étendre son influence et son pouvoir au cours des décennies qui suivent.

Fêtes religieuses de la Colonie

Parce que les êtres humains ont besoin de festivités et que les fêtes représentent une part importante de la religion dans la Colonie, les célébrations importantes sont reconnues par les autorités. Généralement, chaque groupe célèbre ses propres fêtes, bien que la plupart soient devenues universelles. Du fait de la nature de la Colonie, la célébration de la plupart des fêtes diffère de la manière dont elles se déroulaient sur Terre.

Voie Orientale Majeure / Fêtes Bouddhistes

Nouvel an Bouddhiste

Le Nouvel An Bouddhiste est généralement célébré au mois d'avril. Sur Terre, les festivités duraient au moins trois jours et ressemblaient à un carnaval. Sur la Colonie, les festivités durent trois jours, mais sont bien plus limitées. Au cours des deux premiers jours, les gens se lavent et se préparent pour le nouvel an. Le troisième jour les gens dédient leur vie au Bouddha et lui font des offrandes.

Anniversaire de Bouddha

La naissance du Bouddha historique est fêtée le 8 avril dans la Colonie. A ce moment là, les petits autels bouddhistes sont décorés de fleurs en plastique (qui sont rapidement recyclées). Sur Terre, la célébration était bien plus intense. Cependant, la Colonie n'a pas les moyens de permettre une telle exubérance.

Le Festival des Ames (Ullambana)

Les colons Bouddhistes croient que fin juillet - début août, le purgatoire est ouvert et que les âmes des morts sont libérées pour errer à travers le monde. Afin de réconforter les morts, les gens leur laissent de petits cadeaux et les chefs religieux procèdent à des rituels. Cette fête a été adoptée par tous les colons qui honorent les millions de morts qui périrent au cours des Grandes Ténèbres. Cette fête est une période de tristesse et de nombreuses personnes ont rapportées avoir vu les esprits des morts lors de son déroulement. Cette célébration est également connue comme le Jour de Toutes les Ames par les colons chinois.

L'offrande de la robe

D'après la tradition, la mère du Bouddha lui tissa une robe, en une seule nuit, quand il renonça à sa vie dans le monde. Dans la Colonie, ceux qui adhèrent à la Voie Orientale et au Bouddhisme du Pur Esprit honorent leurs chefs spirituels en leur offrant de simples robes jaunes faites en une nuit. Ces robes servent aux apparats religieux de ces chefs spirituels. Cette fête se déroule à la fin de novembre.

Voie Orientale mineure / Fêtes traditionnelles Chinoises

Nouvel An Chinois

Le Nouvel An Chinois se déroule fin janvier ou début février. De même que lors de la fête Bouddhiste, il y a des purifications et des célébrations. Du fait des ressources limitées de la Colonie, les célébrations sont de faible ampleur.

La fête des Purs et des Illuminés

Cette fête, qui se passe tôt en avril, célèbre les ancêtres et l'arrivée du printemps. Etant donné que Mars ne possède rien qui ressemble au printemps, cette célébration est très largement symbolique. A cette époque, on se souvient des morts et on les honore. Cette célébration est suivie par la plupart des colons et est considérée comme une affirmation de la vie.

Festival du bateau dragon

En juin, les Chinois célébraient le commencement de l'été avec une course de bateaux dragon. Dans la Colonie, cette fête se reconnaît à ce que des personnes fassent une course de chars à voile en forme de dragon à la surface. Pendant cette période, les esprits malins sont exorcisés de la Colonie par les chefs spirituels.

Fête de la Moisson d'Automne

Cette fête traditionnelle est célébrée à la pleine lune de septembre. Bien qu'il n'y ait pas de Moisson d'Automne sur Mars, la fête a lieu et les lectures de poèmes historiques sont maintenues et la Colonie présente ses remerciements pour l'abondance de nourriture.

Chiao

Au cours de l'hiver, on célèbre le renouveau de l'univers.

Fêtes Chrétiennes

Avent, Noël et Epiphanie

L'avent correspond aux quatre semaines précédant Noël. Pendant cette période, les Chrétiens lisent l'Ancien Testament et se préparent pour Noël. Noël est célébré le 25 décembre et est une fête pendant laquelle on offre des cadeaux et l'on fait de bonnes résolutions à laquelle participent de nombreux colons. La légende du Père Noël s'est perpétuée, si ce n'est que maintenant il vit sur le pôle nord de Mars. Douze jours après Noël, l'Epiphanie est célébrée à la mémoire des rois mages qui apportèrent des présents à Jésus.

Pâques et fêtes associées

Pâques se produit à une date établie d'après le calendrier lunaire et est généralement reliée à l'équinoxe vernal. Quarante jours avant Pâques, les Chrétiens célèbrent le Mercredi des Cendres. Ce jour précis, les Chrétiens de la Colonie reçoivent une marque de cendre symbolique sur leur front. Cette marque (NdT : une croix) symbolise le poids des péchés aussi bien que le poids qu'ils portent pour toutes les morts survenues sur Terre. Pendant les quarante jours suivants, on observe le Carême. Au cours de cette période, les gens donnent de la nourriture ou des habits en rédemption.

Le Carême se termine par la Semaine Sainte. Le premier jour de cette semaine est le Dimanche des Rameaux, qui célèbre l'entrée de Jésus à Jérusalem. Le jeudi, nommé Jeudi Saint, date du dernier souper de Jésus, est célébré. Le Vendredi Saint, rappelle le jour où Jésus a été trahi, exécuté et enseveli. A ce moment là, les colons commémorent les millions de morts qui ont eu lieu sur Terre au cours des Grandes Ténèbres.

Le Dimanche suivant le Vendredi Saint s'appelle Pâques, le jour où Christ revint d'entre les morts. Ce jour est un jour de joie et de pardon. Bien qu'elle n'ait aucune connexion avec le Christianisme, la tradition du Lapin de Pâques a été conservée. A ce moment là, la volonté coloniale de retourner sur Terre est réaffirmée. Quarante jours après Pâques on fête l'Ascension, le jour où Jésus monta au ciel.

Pentecôte

Pentecôte est le nom Grec pour la fête juive de Shavuot. Cette fête célèbre le don des lois sur le Mont Sinaï après l'Exode des Juifs. Elle se déroule également cinquante jours après la résurrection de Jésus et au moment où l'Esprit Saint est venu aux apôtres et les envoie prêcher la foi. De nombreux chrétiens la considèrent comme la fondation de l'église et la célèbrent en conséquence.

La mort dans la Colonie martienne

Dans la plupart des cultures humaines, la mort d'un individu est considérée comme une chose horrible. Ceci est particulièrement vrai dans les colonies martiennes. Il y a deux raisons qui poussent à considérer la mort d'un colon comme un événement terrible.

En premier lieu, les colonies martiennes sont de petites communautés, unies, dans lesquelles tout le monde se connaît. A cause de cela, la mort d'un individu aura un impact important sur la vie de tous. A chaque fois, pratiquement tout le monde connaîtra la personne décédée et s'en trouvera affecté. C'est en grand contraste avec la Terre des XXème et XXIème siècles, et ses communautés vastes et impersonnelles.

En second lieu, il y a si peu d'humains encore en vie que la vie humaine est considérée par les colons comme ayant une très grande valeur. Ceci se trouve également en contraste avec l'attitude des siècles précédents. Les colons pensent que par le passé la vie n'était pas suffisamment bien considérée et inutilement gaspillée. Comme chaque colon l'a appris de l'histoire, des millions d'humains ont péri dans des guerres fratricides, de la pollution de l'environnement et du crime.

Du fait de l'influence de ces deux facteurs, les colons ont tendance à avoir un grand respect pour la vie humaine et sont peu disposés à tuer ou même blesser un autre être humain. En conséquence, les docteurs de la Colonie lutteront longuement et avec vivacité pour sauver des vies, les règles de sécurité sont rigoureusement respectées, et la négligence et les activités risquées qui peuvent mettre des vies en danger sont sévèrement réprimées. En dépit de tous les efforts des colons, des gens meurent et pas uniquement de mort naturelle.

Quand un colon meurt, certaines choses doivent être faites. Etant donné que les colons ont un grand respect pour la vie, il n'est pas surprenant qu'une cérémonie religieuse ou sociale soit tenue à chaque décès. Ces cérémonies varient en fonction de la foi des personnes (s'ils en ont une), mais toutes comportent un résumé de la vie et des actions du défunt. Après la cérémonie, les restes peuvent être emportés.

A cause des conditions présentes sur Mars, les corps ne sont ni enterrés ni brûlés. Etant donné qu'il y a très peu de monde et de nombreuses de blessures accidentelles, il n'est pas rare qu'une personne morte donne tous ses organes et les parties de son corps utilisables à la Colonie. Ces organes et membres peuvent préserver et sauver des vies humaines et les colons considèrent généralement comme naturel que les morts contribuent à la survie de la Colonie. La plupart des colons n'ont aucun problème avec la réutilisation des organes. Cependant, un fait qui n'est généralement pas connu est que les organes reproducteurs des colons morts leur sont enlevés. Soit ces organes sont gardés en vie, soit les ovules et le sperme sont stockés pour être placés dans les banques génétiques de la Colonie ou sont utilisés à des fins de reproduction. Etant donné la nature particulière de cette pratique, elle est considérée par le Conseil comme une information classifiée. Comme on peut s'y attendre, la plupart des colons seraient dégoûtés à l'idée que les organes reproducteurs des personnes qu'ils aiment soient utilisés de cette manière.

Une fois que tout ce qui pouvait servir a été extrait des corps des colons décédés, les restes sont envoyés vers une usine de retraitement. Les molécules organiques complexes sont extrêmement rares sur Mars et sont nécessaires pour tout un tas de choses comme la production de nourriture, l'ingénierie génétique, et les opérations de terraformation. Officiellement, les cadavres sont transformés et utilisés pour enrichir le sol martien. En réalité, les molécules organiques complexes extraites des corps sont utilisées pour un très grand nombre d'usages, peut-être même dans la production de nourriture. Les cadavres ne sont pas convertis directement en nourriture, car un tel comportement serait moralement répugnant et (ce qui est peut-être plus important) un risque sanitaire potentiel.

Après que tout le processus ait été accompli, il n'y a plus rien à enterrer ou brûler (même les os sont réduits à leurs constituants et sont réutilisés). Le fichier des colons décédés possède une zone de sauvegarde réservée dans les banques de données de la Colonie et les gens placent souvent un marqueur dans le *cimetière* de la Colonie. Le cimetière ne contient bien évidemment aucun corps. C'est un endroit où l'on place des pierres gravées à l'eau forte avec des lasers de découpe. L'équipement personnel du colon mort est réaffecté selon ses désirs et rien n'est jeté, tout simplement parce que la Colonie manque trop de ressources pour pouvoir se débarrasser de quoi que ce soit.

Bien que cette manière de traiter les morts puisse paraître effroyable à un esprit du XXème siècle, les colons la considèrent (pour la plupart) appropriée et convenable. Chaque colon est censé contribuer au bien de la Colonie aussi bien de son vivant qu'après sa mort. Enterrer une personne reviendrait simplement à se priver de ressources susceptibles de sauver d'autres personnes et de rendre la vie des survivants meilleure. En sus de cette justification rationnelle, une version religieuse ou mystique a commencé à se faire jour avec les années. L'idée générale est que le colon décédé vit à travers sa contribution, devenant ainsi plus proche des autres ainsi qu'une part de Mars. Dans certains cas, les gens prophétisent que les individus morts seront « ressuscités dans la vie de Mars » lorsque le processus de terraformation sera terminé. Etant donné que cela aide à conforter les survivants et que cela permet de justifier (ou de rationaliser) la manière dont on traite les morts, le Conseil soutient le développement de cette idée mystique.

LES CONTREES MARTIENNES DU REVE

Introduction

Les Contrées Martiennes du Rêve présentent des aspects semblables à leurs homologues terrestres. Néanmoins avant de les aborder, le Gardien doit être informé qu'en raison de facteurs variés, d'importantes différences existent entre elles.

De même que pour les aventures se déroulant dans des contrées oniriques terrestres, celles qui sont spécifiques à Mars doivent bénéficier d'une atmosphère distincte. Les Contrées Martiennes du Rêve étant *aussi* des lieux extérieurs au monde physique et à ses contraintes, le Gardien sera moins pointilleux sur les restrictions de la logique, de la continuité, et du réalisme que dans les aventures classiques.

Les Contrées Martiennes du Rêve sont bien plus étranges et mystérieuses que la planète Mars elle-même, là réside tout leur mystère et leur étrangeté. Comme pour celles de la Terre, elles rassemblent des régions aux splendeurs formidables et des endroits ayant le pouvoir de briser l'esprit comme du verre. Mais en plus de la perte usuelle de SAN, ce qui distingue les Contrées Martiennes du Rêve de celles liées à la Terre, c'est que les investigateurs y pénétrant doivent faire face à une réelle éventualité de mourir.

Pénétrer dans les Contrées Martiennes du Rêve

Similaires en de nombreux aspects aux Contrées Terrestres du Rêve, les Contrées Martiennes du Rêve diffèrent cependant sur beaucoup de points.

La différence la plus importante est peut-être la suivante : bien qu'on puisse entrer physiquement dans les deux Mondes Oniriques, dans celui qui est relatif à Mars les objets issus de la technologie qu'on apporte physiquement avec soi ne subissent aucune altération physique[14].

Bien entendu, toute créature issue des Contrées Martiennes du Rêve peut aussi franchir la barrière entre les mondes et se matérialiser. Au contraire des créatures ou des objets qui nous arrivent des Contrées Terrestres du Rêve, les objets et les créatures en provenance des Contrées Martiennes du Rêve pénétrant dans le monde éveillé ne disparaissent pas au bout d'un moment. Les différentes méthodes permettant d'entrer dans les Contrées Martiennes du Rêve sont les suivantes.

La voie du sommeil

Une méthode utilisable par les investigateurs consiste à s'engager dans une recherche onirique de l'entrée des Contrées Martiennes du Rêve. Afin que chaque investigateur puisse la découvrir indépendamment, le joueur doit réussir un jet sous sa compétence en Mythe de Cthulhu lorsque son personnage est endormi et rêve. Une tentative peut être réalisée tous les 2D6 semaines passées par l'investigateur à *orienter* ses rêves. Bien sûr, l'investigateur n'a pas besoin de dormir plus que d'habitude. L'utilisation fructueuse de cette méthode permettra au *corps onirique* de l'investigateur d'entrer dans les Contrées Martiennes du Rêve, laissant derrière lui son *corps physique*.

Les autres méthodes qui permettent de gagner la porte des Contrées du Rêve font appel à l'utilisation de drogues, de sorts, d'objets magiques, ou même de tout ce qui semblera bon au Gardien. Toutes ces méthodes auront pour résultat l'entrée du *corps onirique* de chacun des investigateurs dans les Contrées Martiennes du Rêve, laissant leurs *corps physiques* derrière eux dans le monde éveillé. Il existe aussi une chance infime pour qu'un investigateur rêvant entre accidentellement dans les Contrées Martiennes du Rêve. Ce genre d'événement reste à la discrétion du Gardien des Arcanes.

A la suite d'une entrée réussie dans les Contrées Martiennes du Rêve, les investigateurs se retrouveront sur ce qui semble être la surface contemporaine de Mars, au milieu des ruines d'une ancienne ville martienne. Si des rêveurs souhaitent apporter en rêve des objets "analogues" à leur équipement dans les Contrées du Rêve, ils devront réussir un jet sous la compétence Rêver et dépenser 1 point de Magie par point de Taille de l'objet. Il faut aussi préciser que les objets en question peuvent ne pas fonctionner normalement, de même qu'ils peuvent fonctionner différemment à chaque fois qu'un *objet analogue* est formé. Par exemple, une *arme analogue* peut tout simplement ne pas faire feu, ou un ordinateur peut développer sa propre personnalité (qui peut-être ennuyeuse pour les investigateurs). La plupart des bâtiments de la ville sont des ruines délabrées, partiellement recouvertes de sable rouge.

Les investigateurs peuvent ressentir l'air frais, sans pour autant être physiquement mal à l'aise (cela indique qu'ils sont dans un royaume différent). Au centre des ruines se dresse une tour majestueuse mêlant le cristal et la pierre. En dépit des dommages qu'elle présente, elle est toujours resplendissante.

L'entrée principale de la tour est ouverte, et d'antiques portes, fracassées reposent sur le sol à moitié recouvertes par le sable. Pénétrant dans la tour, les investigateurs seront alors plongés dans les ténèbres, tandis qu'une musique profondément triste, venue d'ailleurs, se fait entendre. Comme la musique s'estompe, un large escalier de cristal, constellé de fissures, apparaît lentement. Cet escalier semble s'enfoncer en une spirale infinie dans un vide noir.

Ceux qui oseront y poser le pied se sentiront entraînés en avant avec une rapidité aveuglante. Et après que tout se soit troublé, ils se retrouveront debout à la surface de Mars telle qu'elle était des millions d'années plus tôt, lorsque la vie y était florissante.

Y pénétrer physiquement

Les anciens Martiens, dans leur quête de connaissance et de maîtrise mentale, apprirent l'existence des Contrées du Rêve et furent capable de développer des moyens de transférer les objets physiques dans les royaumes du rêve et de rapporter des objets originaires des Contrées du Rêve jusque dans le monde physique. En raison de l'altération provoquée par les Martiens, les Contrées du Rêve de Mars ont des propriétés métaphysiques différentes de celles des Contrées Terrestres du Rêve. De même, les profondes altérations métaphysiques requises pour glisser d'un royaume à l'autre, impliquent que ce genre de traversées ne soient pas sans danger.

La seule manière de pénétrer physiquement dans les Contrées Martiennes du Rêve est de franchir les Portes que les scientifiques Martiens avaient construites, des âges auparavant, à l'apogée de leur civilisation. Il faut préciser que même à la grande époque de la Civilisation martienne, ces Portes étaient rarissimes et, de nos jours, il n'en reste plus que *deux* capables de fonctionner. Donc, si les investigateurs doivent réussir à trouver l'une de ces Portes, et à en apprendre la particularité, en trouver une en état de marche n'est pas chose aisée. Pour fonctionner, ces Portes Antiques demanderont une grosse dépense d'énergie, et l'utilisation d'un ordinateur ultra-puissant est indispensable pour les commander.

14 - Mais ils ne fonctionnent pas forcément (NdT)

Dès que le Passage est alimenté et sous contrôle, les investigateurs peuvent essayer de le franchir. Considérant que le dispositif fonctionne correctement, un investigateur qui tente d'entrer doit réussir un jet sous son POUx5 avec 1D100. Si le jet est réussi, l'investigateur subit la transition du royaume physique vers les Contrées du Rêve. Les objets physiques, ainsi que les créatures n'ayant pas de système nerveux, peuvent entrer librement dans les Contrées du Rêve, et se muent en objets oniriques dès leur arrivée. Ces objets peuvent ou non fonctionner correctement (voire pas du tout) dans les Contrées du Rêve, mais ils gardent en général leur apparence ordinaire (NdT : mais ils ne fonctionnent pas forcément). Si un investigateur échoue lors de son jet de dés, il peut lui arriver l'une des choses suivantes (le Gardien peut également rédiger sa propre liste d'événements) :

Jetez 1D10 ou choisissez un effet.

1. L'investigateur n'arrive pas à traverser mais reste indemne.
2. L'investigateur n'arrive pas à traverser et subit 1D6 points de dégâts (la nature des blessures est laissée à l'imagination du Gardien des Arcanes).
3. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D8 points de dégâts (la nature des blessures est laissée à l'imagination du Gardien des Arcanes), et perd 1D4 points de SAN dus au traumatisme psychique.
4. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D10 points de dégâts (la nature des blessures est laissée à l'imagination du Gardien des Arcanes), et perd 1D6 points de SAN du au traumatisme psychique.
5. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique. L'effet exact, et la possibilité de dégâts physiques voire de perte de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien.
6. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique horrible. Cette altération entraîne une perte minimum de 1D6 points de dégâts, de 1D8 points de SAN pour l'investigateur, et coûte de O à 1D4 points de SAN à ceux qui le voient.
7. L'investigateur n'arrive pas à traverser, mais subit 1D6 points de dégâts (il s'agit de dégâts causés par le rêve dans les Contrées du Rêve)
8. L'investigateur arrive à traverser mais subit 1D8 points de dégâts (il s'agit de dégâts causés par le rêve dans les Contrées du Rêve) et perd 1D6 de SAN à cause du traumatisme.
9. L'investigateur arrive à traverser et subit une altération. L'effet exact, incluant les éventuels dégâts et pertes de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes, mais ne doit pas excéder 1D10 points de dégâts, et une perte de 1D6 points de SAN. L'investigateur peut retrouver seul son apparence normale en dépensant un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.
10. L'investigateur réussit à entrer mais subit une altération horrible qui lui inflige 1D10 points de dégâts (il s'agit de dégâts causés par le rêve dans les Contrées du Rêve) et 1D6 points de SAN. Les autres investigateurs qui le voient perdent de 0 à 1D4 SAN. L'investigateur peut retrouver seul son apparence normale en dépensant un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.

Dès qu'un investigateur entre dans les Contrées Martiennes du Rêve, son corps physique et son équipement se transforment en matière onirique. Si l'investigateur n'a pas placé son corps physique à l'abri avant de le quitter, les Contrées du Rêve seront d'autant plus dangereuses pour lui comme nous le verrons plus loin. Les investigateurs ayant pénétré physiquement dans les Contrées du Rêve peuvent aussi en ramener des objets (et des créatures) à l'occasion de leur retour (voir plus loin pour les détails) mais cela peut induire un risque non négligeable.

Quitter les Contrées Martiennes du Rêve

En général, les investigateurs qui entrent dans les Contrées Martiennes du Rêve y restent jusqu'à la fin de leur aventure, à moins qu'ils n'en soient éjectés d'une manière ou d'une autre (voire tués). Comme pour les Contrées Oniriques Terrestres, une heure de sommeil équivaut à des semaines passées dans les Contrées du Rêve. Bien entendu, à cause de la nature distincte de ces Contrées du Rêve les correspondances temporelles ne sont pas toujours les mêmes.
Deux possibilités s'offrent aux investigateurs pour quitter les Contrées Martiennes du Rêve.

Sortir par la Voie du Sommeil

Les investigateurs qui ne sont pas présents physiquement peuvent sortir de plusieurs façons. La voie la plus directe pour l'investigateur est de suivre ses pas en sens inverse afin de quitter les Contrées du Rêve de la même manière qu'il y est entré. Cette méthode ne requiert aucun lancer de dé. Après avoir quitté les Contrées du Rêve, les investigateurs se réveilleront normalement. Une méthode plus difficile est de tenter de s'extraire soi-même directement des Contrées du Rêve.

Ceci requiert une dépense de 1D6 points de Magie. Le joueur doit alors réussir un jet sous POUx3. S'il réussit, l'investigateur se réveille, et perd 1D2 points de SAN dus au choc transitionnel. La plus mauvaise méthode pour quitter les Contrées du Rêve est la *Mort Onirique* de l'investigateur, qui sera détaillée en dessous.

Quand un investigateur se réveille, il est probable qu'il range son passage dans les Contrées du Rêve dans la catégorie des rêves ordinaires ou qu'il l'oublie totalement. Dès son réveil l'investigateur doit faire un jet d'Idée. S'il échoue il ne finalisera pas les jets d'Expérience qu'il a pu accomplir pendant le rêve, à l'exception de ceux concernant les compétences *Rêver*, et *Savoir Onirique Martien*, et il oubliera chaque information apprise dans le royaume onirique. Les pertes de SAN et les gains en Mythe de Cthulhu demeurent permanents, bien entendu.

La Sortie Physique

Les investigateurs qui sont présents physiquement dans les Contrées du Rêve n'ont qu'une seule voie de sortie, et cette voie est l'une des anciennes Portes Martiennes du Rêve. Heureusement, chaque porte réelle possède son double onirique. De manière à quitter les Contrées du Rêve par ce moyen, l'investigateur doit effectuer un jet sous son POUx5 avec 1D100. S'il échoue consultez la liste suivante (ou le Gardien peut faire sa propre liste).

Jetez 1D10 ou choisissez un effet.

1. L'investigateur n'arrive pas à traverser mais reste indemne.
2. L'investigateur n'arrive pas à traverser et subit 1D6 points de dégâts. Ces dommages sont considérés comme des dégâts oniriques.
3. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D8 points de dégâts et perd 1D4 points de SAN dus au traumatisme psychique.
4. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D10 points de dégâts, et perd 1D6 points de SAN du au traumatisme psychique.
5. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique. L'effet exact, et la possibilité de dégâts physiques voire de perte de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien. Tant que l'investigateur se trouve dans le monde onirique, il est à même d'annuler les effets.
6. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique horrible. Cette altération entraîne une perte minimum de 1D6 points de dégâts, de 1D8 points de SAN pour l'investigateur, et coûte de 0 à 1D4 points de SAN à ceux qui le voient. Cette altération peut être défaite si l'investigateur dépense un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.

7. L'investigateur arrive à traverser, mais subit 1D6 points de dégâts (dont la nature est laissée aux bons soins du Gardien) et perd 1D4 points de SAN dus au traumatisme.
8. L'investigateur arrive à traverser mais subit 1D8 points de dégâts (dont la nature est laissée aux bons soins du Gardien) et perd 1D6 de SAN à cause du traumatisme.
9. L'investigateur arrive à traverser et subit une altération. L'effet exact, incluant les éventuels dégâts et pertes de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes, mais ne doit pas excéder 1D10 points de dégâts, et une perte de 1D6 points de SAN. L'investigateur peut retrouver seul son état normal en dépensant un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.
10. L'investigateur réussit à rentrer mais subit une altération horrible qui lui inflige 1D10 points de dégâts (dont la nature est laissée aux bons soins du Gardien) et 1D6 points de SAN. Les autres investigateurs qui le voient perdent de 0 à 1D4 (SAN).

Une fois que l'investigateur a quitté les Contrées Martiennes du Rêve, son corps et son équipement se muent en matière normale. Les investigateurs peuvent rapporter des objets (et des créatures) dans le monde réel en les portant ou en les traînant à travers le passage. Les créatures (non-sensitives) et les objets peuvent librement passer d'un monde à l'autre.

Les investigateurs qui ne sont pas entrés physiquement dans les Contrées du Rêve peuvent aussi en sortir par un Portail. En raison de la différence métaphysique existant entre des corps oniriques normaux et des corps physiques transformés en matière onirique, un investigateur endormi qui réussit le passage à travers un Portail se réveille. Il n'émergera pas de la porte avec son corps physique. De même, des entités ne possédant pas de corps physique dans le monde physique (par exemple, des créatures telles que le roi Kuranes, qui sont passé dans les Contrées du Rêve après la mort de leur corps) peuvent tenter de traverser le Portail. Ils doivent alors réussir un jet sous leur POUx2 ou moins avec 1D100. S'il est réussi, ils arrivent à se forger un corps physique. Dans le cas contraire, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous :

1-2	La créature n'arrive pas à traverser, et reste saine et sauve dans les Contrées du Rêve
3-4	La créature n'arrive pas à traverser, et souffre de 1D10 points de dégâts oniriques
5	La créature n'arrive pas à traverser, et souffre d'une altération pouvant être autant physique que mentale
6	La créature est détruite

Quand un investigateur traverse une Porte avec succès, son expérience gagne en bonus dans chacune des compétences concernées par les jets d'expérience qu'il a réalisé en rêvant , les compétences Rêver et Légendes des Rêves Martiens comprises, il se souvient aussi de toute information glanée au cours du rêve. Les pertes de SAN et les gains en Mythe de Cthulhu demeurent permanents après avoir quitté les Contrées du Rêve.

La réalité du rêve

Les sections suivantes détaillent les règles et les compétences qui s'appliquent lorsque les investigateurs sont dans les Contrées Martiennes du Rêve. Les investigateurs entrant dans les Contrées du Rêve auront deux nouvelles compétences qui devront être enregistrées sur leurs feuilles de perso…

Rêver

Chaque investigateur reçoit cette compétence la première fois qu'il entre dans les Contrées du Rêve. Cette compétence est utilisable, de manière totale, dans les Contrées du Rêve de la Terre ou de Mars. Le pourcentage de départ de cette compétence est égal au Pouvoir de l'investigateur. Cette compétence est utilisée pour *retoucher* certains aspects du monde du rêve de manière à réparer les dommages causés par le rêve, et pour modifier les objets oniriques.

Rêver peut-être utilisé pour transformer les objets. Chaque D6 de points de Magie dépensés permet à l'investigateur de modifier 1 point de TAI de l'objet. Par exemple, un rêveur peut changer une pierre en couteau, ou une combinaison spatiale en armure. Pour ce faire, le joueur doit faire connaître au Gardien des Arcanes les transformations qu'il souhaite effectuer, dépenser le nombre de points de Magie requis, et faire un jet sous Rêver. Si c'est concluant, la transformation réussit. Dans le cas contraire, les points de Magie sont dépensés, en pure perte.

Les objets appartenant à certaines régions des Contrées Martiennes du Rêve, comme les Villes Oniriques Martiennes, sont plutôt rétifs aux changements. Dans certains cas les investigateurs pourront être amenés à dépenser de 1D8 à 1D10 points de Magie par point de TAI.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour créer des objets ou des créatures dans les Contrées du Rêve. Son utilisation requiert une dépense de points de Magie et (plus important) nécessite que l'investigateur soit bien en train de rêver et non présent physiquement dans les Contrées du Rêve. A cause de cette contrainte, les créatures résidant dans les Contrées du Rêve (comme les *trépassés*[15]) ne peuvent pas se servir de cette méthode de création ou de transformation. Ils peuvent cependant utiliser la méthode suivante. Le joueur donne au Gardien la description de ce qu'il souhaite créer et le Gardien attribue un nombre de points à l'objet ou à la créature. Au minimum, cela coûtera 1 point de Magie par point de taille de l'objet à créer, et 2 fois plus s'il s'agit d'une créature vivante. D'autres facteurs prennent en compte la qualité de l'objet ou de la créature, sa complexité, etc.

Voilà quelques exemples :

- Créer un petit animal de TAI 3 qui n'est pas très intelligent coûtera environ 6 points.
- Créer une femme magnifique (APP 18) coûtera au moins 36 points de Magie (18 pour l'attribut, que l'on double parce que c'est une femme vivante).
- Créer un gourdin demandera 6 points de Magie (autant que ses points de dégâts : 6), tandis que créer des armes plus avancées coûtera plus.

Le Gardien a tout à fait le droit de demander le double des points de dégâts d'une arme à feu s'il est question d'en créer une. Les investigateurs peuvent aussi construire des bâtiments. Par exemple, un modeste palais au un grand immeuble coûteront 100-200 points.

Modifier des objets oniriques est aussi possible, et cela coûtera souvent moins que créer entièrement des objets. Par exemple, transformer une statue d'homme pour créer un homme fort (FOR=18) et bien vivant coûtera seulement 18 points. Plus l'objet ou la créature sera proche du résultat désiré, et moins il en coûtera. Par exemple, changer un bâton en solide gourdin peut ne coûter qu'un point de Magie.

Ce genre de modifications ou de créations réalisées par un investigateur s'actualisent (si elles ont abouti) quand l'investigateur pénètre à nouveau, non physiquement, dans les Contrées du Rêve. Les objets créés pour une utilisation personnelle (tels que les armes, les vêtements…) apparaissent sur la personne aussitôt qu'elle entre. Les objets qui ont un existence plus indépendante (comme les véhicules), les objets créés dans un endroit précis des Contrées du Rêve, les objets statiques (arbres, et immeubles…), les créatures vivantes, ainsi que d'autres objets désignés par le Gardien, n'existent qu'à l'endroit de leur création et doivent être

15 - Les personnes mortes en rêvant.

(re)trouvés par le Rêveur, qui d'ailleurs peut n'avoir aucune idée d'où se trouve l'objet (ou l'être) créé, ce qui peut l'amener à voyager pour le (re)trouver. Les créatures vivantes peuvent quant à elles quitter leur zone de création et errer de par les Contrées du Rêve.

Lorsque les résultats désirés sont proprement décrits et que le Gardien des Arcanes a fixé un nombre total de points, le joueur décide du nombre de points de Magie qu'il souhaite dépenser. Si les points de Magie utilisés atteignent ou bien dépassent le nombre fixé par le Gardien des Arcanes, et que le joueur réussit son jet de dés sous Rêver, alors ça marche. Si le nombre de points dépensé est insuffisant, ou si le jet n'est pas bon, alors la transformation échoue. Le Gardien des Arcanes peut décider aussi d'une transformation partielle. Par exemple, un rêveur essayant de créer une femme magnifique à partir d'une statue peut ne réussir qu'à générer une horrible créature mi-pierre, mi-chair. De manière plus bénigne, un rêveur essayant de créer un bel homme peut se retrouver en face d'un costaud de dessin animé. Ce genre de situations sont de bon prétextes pour développer l'-horreur ou la comédie.

La valeur de création d'un objet ou d'un être onirique est limitée par la valeur que possède l'investigateur dans la compétence Rêver. Cependant, un Rêveur peut toujours augmenter sa limite en sacrifiant du POU de manière permanente. Pour chaque point sacrifié, le rêveur double sa limite. Par exemple, une personne ayant une compétence Rêver égale à 45 peut l'élever *ponctuellement* à 90 en dépensant 1 point de POU, 180 avec 2 points, et 360 avec 3 points. Cette augmentation n'est pas définitive : l'élévation de la limite par ce moyen n'augmente pas la compétence Rêver elle-même.

Normalement, les objets ou les êtres créés ou modifiés par cette méthode ne durent que le temps d'un rêve. Après que l'investigateur ait quitté les Contrées du Rêve, l'objet ou la créature cesse d'être ou retourne à sa forme d'origine. L'objet ou la créature peut être créée ou modifiée de manière permanente (au moins jusqu'à ce qu'il/elle soit détruite ou modifiée à nouveau) en dépensant du POU. Dans la plupart des cas, 1 point de pouvoir doit être dépensé pour chaque acte de création ou de modification, plus 1 point de pouvoir supplémentaire pour chaque point de POU que requiert l'acte. Par exemple, un investigateur avec une compétence Rêver de 50 crée un objet onirique de 100 points, tout en le créant de manière permanente. Cela lui coûtera 1 point de POU pour doubler sa limite, plus 2 points pour le rendre permanent, pour un total de 100 points de Magie et 3 points de POU.

Dans les cas impliquant des créations ou des modifications très importantes ou très complexes, un Rêveur peut ne pas être capable de terminer son but en un seul rêve. Dans ces cas, le rêveur devra travailler sur plusieurs étapes. Par exemple, le roi Kuranes a dû passer plusieurs décennies pour créer Celephais et les anciens Martiens plusieurs siècles pour construire les villes de leurs Contrées du Rêve.

Tandis que les actes de création onirique ou de modification peuvent être guidés par un esprit onirique conscient, dans certain cas, ces actes sont inconscients et celui qui les commet peut ne pas s'en rendre compte. De cette façon les Rêveurs-colons ont lentement *transformé* certains aspects du paysage onirique martien. Dans la plupart des cas, les créations ne sont pas malignes ou blessantes pour le créateur, mais les rêves d'un fou ou de terribles cauchemars peuvent avoir pour résultat la production de menaces oniriques.

La compétence Rêver est acquise la première fois que le Rêveur entre dans les Contrées du Rêve (physiquement ou par le rêve) et elle est égale à son POU. L'investigateur reçoit un jet de compétence à chaque fois qu'il entre à nouveau dans les Contrées du Rêve et y passe plus d'une semaine (temps onirique). Le Gardien peut aussi vouloir distribuer des jets de compétence lorsqu'une façon astucieuse d'utiliser la compétence apparaît. Les êtres qui résident en permanence dans les Contrées du Rêve (comme les trépassés) ne peuvent pas en général augmenter leur compétence en entrant à nouveau dans les Contrées du Rêve puisqu'ils ne peuvent généralement pas en sortir. Un être qui quitte les Contrées du Rêve par une Porte sera capable de rêver à nouveau et pourra entrer une fois de plus dans les Contrées du Rêve. Les Gardien des Arcanes peuvent cependant autoriser les êtres qui résident dans les Contrées du Rêve à augmenter leur compétence au travers d'utilisations fructueuses.

Savoir Onirique Martien

Pour les humains, la compétence Savoir Onirique Martien commence à 0, et augmente lorsque le Gardien des Arcanes estime que les investigateurs ont acquis un certain nombre de connaissances au sujet des Contrées Martiennes du Rêve. Cela s'explique par le fait que la plupart des livres traitant de Mythologie se réfèrent essentiellement aux Contrées du Rêve le Terre et non de Mars.

La compétence Savoir Onirique Martien indique la connaissance des Contrées Martiennes du Rêve. Une utilisation réussie de cette compétence autorise l'investigateur à connaître la spécificité de certains endroits de ces Contrées Oniriques, à se rappeler un fait particulier de leur histoire, à reconnaître certaines créatures spécifiques, etc…

A la différence de la compétence Mythe de Cthulhu, cette compétence peut s'augmenter à travers l'expérience, d'une manière classique. Le moyen le plus adéquat pour que les investigateurs gagnent en Savoir Onirique est de lire les vieux livres des Martiens qu'on ne trouve plus que dans les Villes Perdues.

Santé mentale

On perd de la SAN dans les Contrées du Rêve de Mars de la même façon que dans le monde physique. Les investigateurs *rêvant* risquent moins que ceux qui sont entré physiquement dans les Contrées Martiennes du Rêve.

Un investigateur-*rêvant* qui perd plus de 5 points de SAN d'un seul coup, et qui échoue à son jet d'Idée, souffre de Cauchemar récurent. (voir page 194 de l'Appel de Cthulhu, 5ème édition). Le Cauchemar récurent remplace temporairement ou indéfiniment la folie pour les investigateurs-*rêvant* .

Si les investigateurs qui sont entré physiquement dans les Contrées du Rêve perdent plus de 5 points de SAN d'un seul coup, ils risquent la folie tel que cela est développé dans les règles de base, et doivent réussir un jet sous Idée pour éviter d'être affligés d'un Cauchemar récurrent.

Un investigateur rêvant dont la SAN tombe à 0 se réveille totalement fou ou s'enfonce dans le coma jusqu'à ce que son corps meurt. Si un investigateur qui est entré physiquement dans les Contrées du Rêve de Mars subit une perte totale de SAN, il devient définitivement fou. Si l'investigateur quitte les Contrées du Rêve de Mars il sera toujours fou.

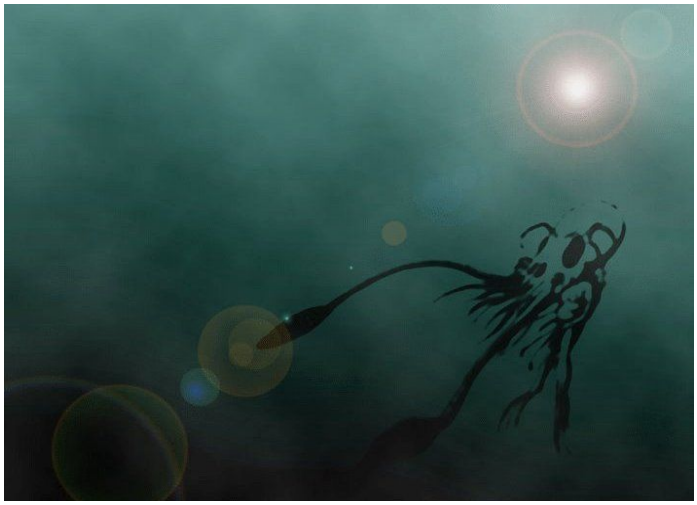
Blessures et mort

Dans les Contrées du Rêve de Mars, les points de dommage se perdent et se regagnent de la même façon que dans les règles usuelles. Bien sûr le cours du temps est différent dans les Contrées du Rêve et dans le monde physique, ainsi les ratios de guérison pourront être modifiés à la discrétion du Gardien. Les investigateurs peuvent également soigner leurs blessures au moyen de la compétence Rêver. Il en coûte 1D3 point de magie par point de dommage soigné. Les corps physiques des Investigateurs endormis, qui attendent en sécurité, ne sont jamais affectés par les blessures subies dans le rêve. Les investigateurs qui sont entrés physiquement dans les Contrées Martiennes peuvent également se soigner en dépensant des points de magie. Cependant, tout

dommage présent quand un investigateur retourne dans le monde physique est conservé dans ce cas.

Un investigateur rêvant qui est tué dans les Contrées Martiennes du Rêve souffre d'un Cauchemar Récurrent, perd 1D10 points de SAN, et se réveille en état de choc. Les investigateurs qui meurent sur Mars peuvent, si le Gardien le veut bien, être capable d'envoyer leurs *Corps oniriques* dans les Contrées Martiennes du Rêve. La procédure exacte pour ce faire est laissée aux soins du Gardien, mais doit être difficile.

Un investigateur qui est entré physiquement dans les Contrées du Rêve de Mars meurt pour de bon s'il est tué. Son corps peut cependant être ramené au travers d'une Porte sans qu'aucun jet de dé ne soit requis.



A propos des Contrées Martiennes du Rêve

Les Contrées Martiennes du Rêve ont grosso modo la même géographie que la Mars Antique. Cela est largement dû au fait que les anciens Martiens modifièrent et modelèrent leurs Contrées du Rêve de manière à ce qu'elles leurs correspondent. Les Contrées Martiennes du Rêve offrent de grandes Villes Martiennes faites de matières cristallines et des lieux d'une splendeur à couper le souffle. Mais il existe aussi de sombres et terribles Villes forgées par les rêves des vils Cthunund Uleth. Il existe aussi, échouées dans des lieux désolés des Contrées Martiennes du Rêve des bâtisses fragmentées issues de rêves humains.

Les villes martiennes sont souvent des endroits d'une grande beauté, peuplés des créatures oniriques modelées par les anciens Martiens. Bien sûr, ces villes sont emplies d'une terrible aura de tristesse profonde. Toutes celles qui portent l'empreinte des Cthunund Uleth sont des lieux terribles qui sont même pires que leur doubles physiques. Ce sont des endroits qu'aucun rêveur humain ne souhaite visiter. Dans des endroits variés des Contrées Martiennes du Rêve, des morceaux de rêves humains se sont glissés dans les Contrées du Rêve. Les investigateurs peuvent donc rencontrer des morceaux de constructions humaines, des véhicules et de l'équipement, souvent transformés de manière bizarre. Les restes de rêves humains sont juste ainsi faits.

Les créatures des Contrées Martiennes du Rêve

Les dieux des Contrées Martiennes du Rêve, que l'on rencontre assez rarement, sont Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, Nodens, et Nyarlathotep. Les créatures comprennent les terribles Cthunund Uleth, les Martiens, aussi bien que d'autres créatures qui sont des créations oniriques des Martiens. Les Contrées Martiennes du Rêve sont essentiellement peuplés comme les Contrées du Rêve terrestres, avec les Martiens et les Cthunund Uleth pour êtres dominants. Bien sûr, les rêves des colons humains commencent à s'introduire dans les Contrées Martiennes du Rêve, et il n'est pas impossible pour un colon de pénétrer accidentellement dans les Contrées Martiennes du Rêve.

PROFESSIONS ET COMPETENCES DES INVESTIGATEURS DE MARS

Professions possibles

Aumônier/Psychothérapeute

Description : Les aumôniers/psychothérapeutes ont un double rôle de gestion des pensées et des esprits des colons. Dans leur rôle d'aumôniers, ils servent les besoins spirituels et religieux des colons et préservent les traditions et les histoires religieuses de la Terre. Dans leur rôle de psychothérapeutes, ils assurent le maintien et la reconstitution de la Santé mentale des colons. Beaucoup d'aumôniers/psychothérapeutes ne font pas vraiment de différence entre les deux rôles, alors que d'autres les distinguent soigneusement. Bien que leur titre officiel est *aumônier*, les aumôniers/psychothérapeutes peuvent être de n'importe quelle confession religieuse : on s'attend tout de même à ce qu'ils puissent répondre aux besoins spirituels de n'importe quel colon. Il n'est pas étonnant que les aumôniers/psychothérapeutes représentent une part essentielle de la vie de la Colonie.

Compétences : Bibliothèque, Ecouter, Histoire, Langue étrangère, Persuasion, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie.

Docteur en médecine

Description : A l'instar des autres époques, le médecin du XXIIe siècle cherche à sauver les vies humaines mais avec un équipement et des techniques plus avancés qu'à n'importe quelle autre époque de l'histoire humaine. Les médecins sont considérés comme des citoyens importants dans la Colonie.

Compétences : Biologie, Informatique, Médecine, Médecine spatiale, Pharmacologie, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie.

Fermier

Description : Le fermier colonial est, comme son prédécesseur de l'ère terrienne, intéressé par tout ce qui concerne l'agriculture. À la différence de ses prédécesseurs, le fermier actuel œuvre dans un monde étranger, souvent avec des formes de vie produites à partir de rien. Les fermiers coloniaux travaillent à diverses tâches essentielles, s'étendant de la maintenance des cuves des usines de production d'oxygène à la plantation d'Ohto sur la surface de Mars.

Compétences : Biologie, Chimie, Conduire engin lourd, Electricité, Histoire naturelle Mécanique.

Informaticien

Description : Les systèmes informatiques coloniaux sont essentiels à la survie des colons car ils servent à réguler toutes les subsistances vitales, surveillent la maintenance des structures et des véhicules de la Colonie, accomplissent des milliers de tâches essentielles de la vie courante (telles que le maintien de la communication entre les colons avec les ordinateurs par l'intermédiaire de leur PDA). Sans ces hommes et femmes extrêmement compétents pour concevoir, programmer, et dépanner les systèmes informatiques, la vie sur Mars serait bien plus difficile, voire impossible.

Compétences : Bibliothèque, Electronique, Electricité, Informatique, plus deux autres compétences personnelles.

Ingénieur Orbital

Description : Les ingénieurs orbitaux sont responsables de la conception, de la construction et de l'entretien des possessions orbitales de la Colonie, y compris les navires stationnés dans l'espace. La vie de l'ingénieur orbital est difficile et est souvent écourtée par les accidents qui ne sont pas rares dans l'environnement dur et impitoyable de l'espace.

Compétences : Action en basse gravité, Bibliothèque, Chimie, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique, Physique et une compétence liée à Technologie spatiale comme spécialisation.

Ingénieur Planétaire

Description : Les ingénieurs sont essentiels à l'existence et à la croissance continuelle de la Colonie. Les ingénieurs planétaires maintiennent opérationnels les systèmes déjà existants et produisent de nouveaux équipements, habitats et véhicules. Les ingénieurs sont bien considérés et respectés car chacun dépend d'eux.

Compétences : Bibliothèque, Chimie, Electricité, Electronique, Géologie, Informatique, Mécanique, Physique et une com-pétence de Technologie planétaire comme spécialité.

Instructeur

Description : La Colonie a un excellent niveau d'éducation avec de nombreux instructeurs de qualité. Ceux-ci enseignent dans une grande variété de domaines allant des arts martiaux à l'-histoire. La plupart des instructeurs sont compétents dans plusieurs domaines, mais certains ont suivi le cursus de l'enseignant traditionnel et ont choisi un seul domaine pour y exceller.

Compétences : Langue étrangère, Persuasion, Psychologie, plus trois compétences quelconques en tant que spécialités d'enseignement.

Officier de Sécurité

Description : Bien que la Colonie n'ait pas beaucoup d'activité en matière de crime, elle a besoin de personnes pour maintenir l'ordre et, plus principalement, pour se protéger des menaces extérieures. Les officiers de sécurité ont deux rôles dans la Colonie, celui de soldat et celui de policier. Ils sont formés principalement dans la tradition militaire, en prévision du besoin en forces armées pour le retour sur Terre.

Compétences : Action en basse gravité, Arts martiaux, Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Electronique, Grimper, Persuasion, Premiers soins, Se cacher et deux compétences d'Armes.

Pilote d'avion

Description : Bien que Mars soit dotée d'une fine atmosphère, celle-ci est suffisamment dense pour permettre à des véhicules volants d'évoluer efficacement. La Colonie possède une variété de véhicules volants s'étendant du mini-hélicoptère monoplace aux lourds transporteurs de fret aérien. A cause de la petite taille de la Colonie, beaucoup de pilotes s'occupent eux-mêmes de leur propre avion (la plupart des avions de la Colonie sont *faits maison*) ou travaillent dans les équipes de maintenance.

Compétences : Astronomie, Electricité, Electronique, Ecouter, Mécanique, Piloter un avion et Trouver objet caché.

Pilote de petits appareils

Description : Les pilotes de petits appareils sont spécialistes dans le pilotage des plus petits vaisseaux spatiaux : comme des navettes, des avions de l'espace et des véhicules orbitaux. Pour la

plupart, ces pilotes se spécialisent précisément dans un modèle de vaisseau. Les pilotes utilisant les engins capables de passer de l'espace à l'atmosphère sont limités car peu connaissent bien les deux milieux. En raison du nombre restreint d'employés disponibles, la plupart des pilotes travaillent également au sein de leurs propres équipes de maintenance.

Compétences : Action en basse gravité, Astronomie, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique, Piloter une navette ou un véhicule orbital.

Pilote de vaisseau spatial

Description : La Colonie a toujours quelques vaisseaux en fonction dans l'espace capables d'atteindre la Terre et elle a continué de former des équipages de vol durant toutes ces années en prévision du jour où les colons repartiraient vers la Terre. Ces équipages de vol passent la majeure partie de leur temps à aider les ingénieurs à maintenir opérationnels les imposants vaisseaux.

Compétences : Action en basse gravité, Astronomie, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique et Piloter un véhicule orbital.

Scientifique

Description : Il y a deux types principaux de scientifiques sur Mars. Le scientifique planétaire se spécialise dans l'étude de certains aspects des planètes, tels que la géologie, l'écologie, etc. La Colonie a un nombre restreint de scientifiques qui se consacrent à l'étude des ruines mystérieuses qui ont été trouvées et c'est une profession idéale pour un investigateur. L'autre type principal de scientifiques regroupe les spécialistes dans l'étude de l'espace et de ses composants, tels que les comètes, les étoiles et les planètes. Les recherches de ces derniers sont ciblées sur une échelle plus générale que celles des scientifiques planétaires qui se concentrent particulièrement sur une planète précise voire même sur un seul de ses aspects, mais les scientifiques spatiaux sont parfois spécialisés dans un domaine précis (tel que l'étude des comètes).

Compétences : Astronomie, Bibliothèque, Chimie, Informatique, Géologie ou Physique et une compétence scientifique comme spécialisation.

Professions
(de la 5ème édition de L'Appel de Cthulhu et de Cthulhu 90)

Professions Modifiées/Remplacées

Certaines professions des ères précédentes sont encore pratiquées sur Mars, mais ont été modifiées ou remplacées par des professions équivalentes. Les professions suivantes existent maintenant sous les formes détaillées précédemment : Informaticien, Médecin (remplacé par Docteur en médecine), Fermier, Ingénieur (remplacé par Ingénieur Orbital et Ingénieur Planétaire), Militaire (remplacé par Officier de sécurité), Officier (remplacé par Officier de sécurité), Détective de police (remplacé par Officier de sécurité), Policier (remplacé par Officier de sécurité), Professeur (remplacé par Instructeur), Pilote (remplacé par Pilote d'avion, Pilote de petits appareils et Pilote de vaisseau spatial), et Technicien (remplacé par Ingénieur Orbital et Ingénieur Planétaire).

Professions Indisponibles

En raison des conditions sur Mars, certaines professions ne sont plus viables et certaines ne peuvent simplement pas être pratiquées, comme leGuerrier et le Pêcheur tribal.

D'autres ne sont tout bonnement pas nécessaires ou ne peuvent pas être pratiquées par la population, telles que Avocat, Athlète et Fonctionnaire.

Le travail effectué par certains autres, tels que les artistes de cabaret et les ecclésiastiques est effectué par des membres d'une autre profession comme élément de leurs passe-temps ou fonctions secondaires.

Les professions indisponibles sont : Anarchiste, Antiquaire, Artiste, Artiste de cabaret, Athlète, Avocat, Bûcheron, Camionneur, Criminel, Détective privé, Dilettante, Ecclésiastique, Ecrivain, Fonctionnaire, Homme d'affaires, Journaliste, Membre d'une tribu, Missionnaire, Musicien, Officier militaire, Parapsychologue, Pêcheur tribal, Punk, Révolutionnaire, Secrétaire, et Vagabond.

Compétences complètement nouvelles

Action en basse gravité

L'utilisation de cette compétence permet au personnage d'agir plus ou moins normalement dans une situation à pesanteur basse ou nulle (à la moitié ou moins de la pesanteur de Mars). Généralement un personnage avec n'importe quel niveau dans cette compétence pourra accomplir des tâches courantes sans problème. Les actions spéciales (telles que courir en basse gravité ou sauter d'un vaisseau spatial à l'autre) exigeront un test de compétence. L'échec se traduira par celui de l'action dans une certaine mesure (perte de contrôle de sa course ou échec de son amarrage au navire, par exemple). Utilisées dans des situations de pesanteur basse ou nulle, les compétences à caractère physique (telles que les compétences en Armes et les compétences de combat) devraient être ramenées à une moyenne avec cette compétence (mais sans toutefois excéder la compétence physique testée). La base de cette compétence pour tous les colons est de 10% car chaque adolescent suit un bref cours de formation en orbite.

Diriger un véhicule à distance

Cette compétence permet de contrôler des véhicules spatiaux commandés à distance tels que des drones. Un Personnage doit choisir un type particulier de véhicule commandé à distance pour être qualifié. N'importe quel niveau de compétence permet à un personnage de contrôler un véhicule en conditions normales, alors que des jets de compétence seront requis pour des actions plus difficiles. Ces jets peuvent également être modifiés à la discrétion du Gardien. Par exemple, diriger un drone de surveillance pour une recherche standard n'exigerait aucun jet pour un opérateur possédant la compétence, sauf pour le diriger dans une caverne étroite. Les diverses spécialisations de cette compétence servent à utiliser ces véhicules dans différents milieux comme les milieux aérien, aquatique, spatial ou terrestre. La base de cette compétence est de 05%.

Piloter un avion

La profession de pilote d'avion exige une quantité substantielle de compétences et de formations. Un investigateur avec cette compétence peut piloter son modèle d'avion choisi et doit faire des jets sous cette compétence quand les conditions l'exigent et pour n'importe quel atterrissage. Si les conditions d'atterrissage sont favorables (la piste bien plate, éclairée, l'aide d'une tour de contrôle par exemple) alors l'investigateur double sa compétence pour réussir. Dans des conditions défavorables (obscurité, piste cabossée, ou situation de combat par exemple) l'investigateur teste sa compétence avec son niveau normal. Les Gardiens peuvent souhaiter modifier la difficulté du jet si les conditions sont particulièrement mauvaises. Si un jet d'atterrissage est raté, alors l'appareil est endommagé et exige des réparations avant qu'il ne puisse repartir. Un échec grave aura

comme conséquence un plus grand degré de dommages et un résultat de 00 aura comme conséquence des dommages majeurs à l'appareil et au moins un mort.

Quand un joueur choisit cette compétence il doit également décider du modèle général de l'avion et du milieu (Mars ou Terre) pour lesquels sa compétence est valable. Les exemples des compétences de pilotage de la profession de pilote d'avion incluent : Pilote d'Hélicoptère (Mars), Pilote de Jet Fighter (Terre), Pilote de Jet civil (Terre), Pilote de Hummingbird (Mars). La base de cette compétence est 00%

Piloter une navette

Le maniement d'une navette est bien plus complexe que celui d'un avion. Cette compétence régit toutes les phases d'opération de la navette, du décollage à l'atterrissage. Un personnage avec n'importe quel niveau de compétence pourra effectuer des opérations standards de vol sans difficulté. Cependant, des situations spéciales exigeront des jets de compétence. Ces situations concernant une navette endommagée, des amarrages ou des atterrissages délicats, ou des tentatives pour faire des manœuvres imprévues avec une navette exigeront des jets de compétence comme d'autres situations, à la discrétion du Gardien. Certaines situations exigeront des jets modifiés, la modification du jet et les effets des échecs appartiennent au Gardien. Par exemple, un personnage essayant de faire atterrir une navette sur une piste plane avec des conseils radio emploierait sa pleine compétence, alors qu'un personnage essayant la même action avec des moteurs en feu et la moitié de l'aile gauche testerait sous le quart de sa compétence (si le Gardien se sent d'humeur miséricordieuse). Il y a quelques variétés de navettes, de taille et de capacité variables, ainsi un personnage doit choisir la compétence dans une classe particulière de navette. Les avions spatiaux sont considérés comme une classe de navette et un personnage doit le préciser dans sa compétence de pilotage pour en utiliser un. La base de cette compétence est de 00%.

Piloter un véhicule orbital (VO)

Le pilotage d'un VO exige un niveau élevé de compétence technique. Cette compétence couvre tous les aspects du pilotage d'un tel véhicule, y compris le diriger. Un personnage avec n'importe quel niveau de compétence peut manipuler un VO en opération simple de vol (cependant les individus moins habiles le feront moins convenablement). Des jets de pilotage peuvent être exigés dans les situations suivantes : le VO est endommagé, le VO s'arrime, le VO effectue une entrée d'urgence, et n'importe quelle autre situation pour laquelle le Gardien estime exiger un jet. Les jets et les résultats de l'échec sont laissés à la discrétion du Gardien. Par exemple, un personnage essayant d'arrimer un VO dans des conditions normales pourrait avoir à faire un jet sous la moitié de sa compétence, alors que le même personnage essayant de faire un atterrissage d'urgence avec un VO abîmé devrait le faire sous un quart de sa compétence. La base de cette compétence est 00%.

Sciences

Il y a deux catégories principales de compétences scientifiques :

- La première est celle des sciences planétaires et d'une manière générale tout ce qui englobe les diverses compétences traitant des planètes et des formes de la vie qui les habitent. En particulier, la biologie et la géologie sont des compétences scientifiques planétaires. Les joueurs qui souhaitent avoir une spécialisation en sciences planétaires devront établir les détails de leur compétence avec leur Gardien.
- La seconde catégorie principale des compétences sont celles reliées aux corps stellaires comme composants du continuum espace-temps et de l'espace-temps lui-même. Un Personnage avec cette compétence dans cette catégorie aura la connaissance de l'espace-temps ainsi que les diverses planètes, étoiles, comètes et ainsi de suite avec tout ce qui les concerne.

Avec l'aide du Gardien, les joueurs peuvent choisir des spécialités particulières dans un domaine général (chaque spécialité serait une compétence). Cependant, la plupart des spécialisations seraient des compétences possédées par des Personnages Non Joueurs, car la plupart des joueurs les trouveront trop spécifiques pour être utiles d'une manière générale. Techniquement, l'Astronomie fait partie de cette catégorie.

Quelques exemples de spécialisations scientifiques[16] :

◆ **Planétologie**
Cette compétence est comparable à la compétence de Géologie, bien qu'elle ne concerne que les corps planétaires en général. Elle régit également la compétence du Personnage dans l'analyse générale d'une planète en tant que système, mais cette analyse restera plus générale que celle qu'un spécialiste (comme un géologue) pourrait faire. Par exemple, le Personnage avec cette compétence pourrait analyser des types de météorologies d'une planète donnée à l'aide d'informations appropriées mais le Personnage ne serait pas aussi précis qu'un autre spécialisé en Météorologie.

◆ **Xéno-Archéologie**
Les Personnages avec cette compétence ont reçu une formation pour l'exploration des ruines non-humaines sur Mars, l'identification et la datation de divers objets non-humains. Les Personnages avec cette compétence sont souvent spécialisés dans une des trois cultures qui sont censées pour avoir existé sur Mars. Les Personnages possédant ces compétences seraient également capables de travailler sur les sites humains, mais avec beaucoup moins de connaissances qu'un Archéologue.

◆ **Xéno-Biologie**
Un personnage qui possède cette compétence a été formé sur les fondations de la biologie standard (de fait tout xéno-biologiste est aussi compétent en Biologie) et a également reçu une formation théorique en biologie sur les formes de vie extraterrestres possibles. Bien que les humains aient vécu sur Mars pendant un certain temps, la science de la biologie se concentre toujours sur les formes de vie terrestre et la Xéno-biologie sur l'étude de la vie non-terrestre. Cette compétence pourrait prouver son utilité dans l'étude de la nature (et peut-être en déterminant les faiblesses) de diverses créatures du Mythe.

Technologie planétaire

La compétence Technologie planétaire regroupe les activités technologiques à la surface d'un monde avec un minimum de pesanteur (au moins 20% de celle de la Terre). Ces activités sont comparables en d'autres lieux que la Terre : Mars, par exemple. La base de cette compétences est de 00%. Si les joueurs le souhaitent, leurs personnages peuvent se spécialiser dans certaines technologies, ils devraient en établir les détails avec leur Gardien. Les exemples des compétences de Technologie planétaire peuvent être :

◆ **Construction planétaire**
Cette compétence régit la construction des structures s'étendant de petits bâtiments aux gratte-ciels immenses. Les Gardiens peuvent limiter les compétences des investigateurs à des domaines généraux tels que la petite construction, la construction moyenne et la grande construction. Les personnages avec cette compétence peuvent concevoir, diriger la construction et inspecter ces structures.

◆ **Forage planétaire**
Cette compétence régit une variété de travaux miniers allant de l'excavation prospective à la construction de complexes souterrains. Les Personnages avec cette compétence peuvent diriger des travaux miniers et inspecter les emplacements souterrains pour assurer leur intégrité structurelle. Les Personnages peuvent avoir diverses spécialisations dans cette compétence telles que le terrassement simple, le forage en grande profondeur, et ainsi de suite.

16- La base pour toutes les spécialisations scientifiques est de 00%.

Technologie spatiale

Cette compétence est semblable à Technologie planétaire si ce n'est qu'elle concerne les travaux de construction en pesanteur basse et nulle. Comme pour la Technologie planétaire la base de cette compétence est de 00% et les Joueurs qui souhaitent une spécialisation devront en établir les détails avec leur Gardien. Voici quelques exemples de cette compétence :

- **Construction spatiale**

Semblable à la Construction planétaire, cette compétence concerne la construction des structures en conditions de pesanteur basse ou nulle (aussi bien que dans le vide). Construire des vaisseaux spatiaux et des stations spatiales exige cette compétence. Les Personnages peuvent se spécialiser dans divers secteurs. Par exemple, un Personnage peut être un concepteur expert de vaisseau spatial.

- **Forage spatial**

Cette compétence concerne les travaux miniers en pesanteur nulle ou presque.

Compétences révisées
(issues de la 5ème édition de l'Appel de Cthulhu et de Cthulhu 90)

Anthropologie

Cette compétence permet à un Personnage d'identifier la façon de vivre d'une personne à partir de son comportement. Si un investigateur possédant la compétence peut observer une culture pendant une période prolongée ou a étudié des documents détaillés et précis à son sujet, il peut faire des prévisions simples au sujet de cette culture (telle que ses morales et son comportement culturel). Avec une observation prolongée (au moins un mois) l'anthropologue pourra comprendre son fonctionnement et (avec l'utilisation de la compétence Psychologie) pourra prévoir les actions et les croyances d'un membre précis. Cette compétence sera limitée à ce que le personnage peut apprendre de ses observations de ses camarades colons et des informations issues des bases de données de la Colonie. Puisqu'il y a, de prime abord, une seule culture humaine sur Mars, cette compétence sera réduite sur Mars. Cependant, la Colonie possède des documents étendus et détaillés sur les cultures de la Terre avant la Grande Obscurité ainsi que des simulations informatiques sur les sortes de cultures ayant pu émerger. La base de cette compétence est de 00%.

Archéologie

Cette compétence permet de dater et d'identifier des objets fabriqués par les cultures passées et permet à un Personnage expérimenté de différencier des objets véritables des contrefaçons. Une étude complète de tels objets peut en révéler les buts ainsi que quelques informations sur la culture qui les a produits. Étant donné que les plus anciennes sociétés humaines sur Mars ne sont pas terriblement vieilles (et toujours en activité), cette compétence est limitée et le Personnage a certainement puisé pratiquement toute sa connaissance des bases de données coloniales. La Colonie possède de nombreux documents sur les sites archéologiques de la Terre et certains étudiants sont formés dans l'espoir que ces emplacements pourraient un jour être récupérés. Étudier des sites non-humains requière la compétence Xéno-Archéologie (bien qu'un personnage avec la compétence Archéologie pourrait étudier des ruines non-humaines plus efficacement qu'un Personnage sans aucune compétence, particulièrement dans la comparaison des objets humains et non-humains). La base de cette compétence est de 00%.

Arme de poing

Cette compétence régit l'utilisation des armes à feu de la taille des pistolets qui ne sont pas dans la catégorie des armes automatiques (Mitraillette). La base de cette compétence est de 20%.

Arts

Les compétences artistiques sont considérablement nombreuses et il appartient au Joueur et au Gardien de préciser un domaine spécifique pour un investigateur. Un Joueur peut choisir n'importe quel art non-littéraire (tel que la peinture à l'huile, le chanteur de Rock, le dessin sur ordinateur) en tant que compétence spécialisée. Un réussite lors de l'utilisation de cette compétence débouche sur une performance agréable ou une œuvre artistique, en cas d'échec cela révèle une performance faible ou une production non-artistique. La base de cette compétence est de 05%.

Arts martiaux

Cette compétence reflète la formation spéciale d'une certaine forme d'arts martiaux (Tae kwon do, Karaté, Judo, Aïkido, Savate, Kung-fu, Taï Chi, etc.) et permet à une personne correctement entraînée de s'engager sérieusement dans un combat sans arme.

Cette compétence est utilisée simultanément avec Coup de poing, Coup de tête, Coup de pied ou Lutte. Si le jet d'attaque réussit et est en deçà du score de la compétence en Arts martiaux, les dommages sont doublés, sauf le Bonus aux dommages qui, lui, est appliqué normalement. Par exemple, une attaque par Coup de poing avec Arts martiaux infligerait 2D3+bd sur un jet réussi.

Un Personnage avec la compétence Arts martiaux peut choisir laquelle des attaques il va parer juste avant ces attaques et n'a pas besoin de faire ce choix en début de round. La base de cette compétence est de 00%.

Astronomie

Un Personnage avec la compétence Astronomie sait déterminer où se trouvent les étoiles et planètes à un moment particulier et quand les événements célestes (pluies de météores, passages de comètes, éclipses) se produisent. Les Personnages officiellement qualifiés (notamment ceux qui ont la profession de Scientifique) pourront en particulier calculer des orbites et avoir des connaissances générales supplémentaires sur les composants en rapport avec l'astronomie. Les PNJ auront souvent une spécialisation de cette compétence (Radio astronomie, par exemple). La base de cette compétence est de 00%.

Baratin

Cette compétence indique la capacité d'un investigateur à amener des personnes à être d'accord avec lui ou à accomplir une certaine tâche sans trop y prêter attention. Par exemple, un investigateur peut faire passer un document pour une autorisation légitime, ou convaincre un officier de sécurité qu'il a besoin de son pistolet. Alors que Baratin est un moyen efficace pour obtenir ce que l'on veut, une personne qui a un laps de temps pour réfléchir et réussit un jet d'Idée retrouvera sa lucidité et le Baratin échouera. De plus, Le Baratin peut seulement être employé sur un nombre restreint de personnes et n'est pas efficace sur celles qui se sont déjà forgé un avis. La persuasion de ces dernières exige l'utilisation de la compétence Persuasion. La base de cette compétence est de 05%.

Bibliothèque

Cette compétence représente les capacités d'un investigateur à découvrir des informations stockées sous diverse formes. Le temps requis pour utiliser la compétence dépend de l'organisation du support médias en question et la méthode de recherche. Si le média est totalement déstructuré, chaque utilisation de la compétence peut prendre huit heures. Si le média est simple-

ment catalogué (comme un catalogue ou un listing) chaque utilisation de la compétence nécessitera quatre heures. Si le média inclut également une aide à la recherche (comme un programme de recherche informatique), chaque utilisation de la compétence peut avoir besoin de trois, deux, ou une heure (à la discrétion du Gardien). La plupart des systèmes d'accès de la Colonie nécessitent trois heures, alors qu'avec un accès à priorité élevée cela peut exiger seulement quelques minutes. Naturellement, le temps passé et les résultats dépendront de la nature de l'information cherchée et de sa présence réelle. Bien que cette compétence puisse être utilisée pour localiser une information existante, mais elle n'en permet pas l'accès. Cela peut exiger du Baratin, de la Persuasion, de l'Informatique, du Marchandage, du Crédit ou la bonne vieille méthode de cambriolage. La base de cette compétence est de 35%.

Biologie

Un Personnage avec cette compétence possède les connaissances générales des sciences de la vie terrestre (Comme la botanique, l'écologie, la génétique, la microbiologie, la physiologie et la zoologie). Cette compétence peut être employée dans une multitude de cas : un PJ expérimenté peut développer un vaccin contre un nouveau virus ou déterminer la cause d'une mutation. Les investigateurs et les PNJ peuvent également se spécialiser dans certains domaines. Bien qu'une spécialisation aura comme conséquence une restriction du champ des connaissances générales, celles-ci seront plus pointues. Par exemple, un investigateur expérimenté en Botanique serait plus expert dans le domaine des plantes qu'un PJ avec la compétence générale Biologie. La Biologie (et les compétences associées) est une compétence scientifique. La base de cette compétence est de 00%.

Chimie

Cette compétence est obtenue après étude des compositions des substances, de leurs interactions dans divers milieux énergétiques (thermique, cinétique, etc.). Cette compétence permet à un Personnage de fabriquer divers produits (tels que des explosifs simples, des gaz, des explosifs, des toxines, etc.) si l'équipement approprié et les matières premières sont disponibles. Une personne peut également employer cette compétence pour analyser des matériaux afin de déterminer leurs propriétés chimiques, si les matériaux et les instruments appropriés sont disponibles. La base de cette compétence est de 00%.

Comptabilité

Bien qu'il y ait peu d'intérêt à tenir un livre comptable dans Fin des Temps, cette compétence peut être utilisée pour examiner ou préparer divers types de documents. Par exemple, un investigateur avec cette compétence examinant un ensemble de documents pourrait apprendre la répartition de diverses ressources dans la Colonie ainsi que la structure générale de leur organisation. La base de cette compétence est de 10%.

Conduire automobile

Bien qu'il n'y ait aucune voiture standard sur Mars, il y a beaucoup de véhicules équivalents et cette compétence régit leur utilisation. Quiconque possédant cette compétence peut utiliser les véhicules du même type que les voitures et les camions légers (tels que les divers véhicules présents dans la Colonie) dans des conditions normales. Faire des manœuvres dangereuses (telles qu'échapper à une poursuite ou conduire sur un terrain difficile) exige des jets de compétence. La base de cette compétence est de 20%.

Conduire un engin lourd

Cette compétence régit le maniement de grands véhicules, tels que les camions lourds, les véhicules de terrassement et leurs équivalents. Comme Conduire automobile, des jets de compétence sont exigés seulement en conditions inhabituelles ou dangereuses (comme vouloir défoncer une créature avec un bulldozer). Le Gardien peut limiter la compétence à certains modèles. Par exemple, utiliser un engin à grue peut-être plus complexe qu'un lourd camion de transport . La Colonie possède seulement quelques véhicules de construction lourds, mais ils sont toujours en service. La base de cette compétence est de 00%.

Coup de pied

Cette compétence régit toutes les formes de coups de pied, du simple coup de pied dans les tibias jusqu'au coup de pied sauté retourné. Généralement, des individus sans formation en Arts martiaux seront limités aux coups simples. Un individu peut parer avec un Coup de pied (coup de pied chassé) et la compétence Arts martiaux augmentera l'efficacité du coup de pied. Les règles d'Assommer ne s'appliquent pas à Coup de pied, à moins que le coup de pied frappe la tête (ce qui suppose l'utilisation des Tables de localisations des dommages ou de règles adaptées par le Gardien). La base de cette compétence est de 25%.

Coup de poing

Cette compétence régit la capacité d'un investigateur à infliger des dommages en frappant une cible avec ses mains. Cette compétence ne distingue pas les divers types de coups possibles (tranchant de la main, revers de main, claque, poing fermé, etc.), mais pour les Personnages sans des compétences en Arts martiaux, l'attaque se fera avec le simple poing. Cette compétence peut être employée pour parer les attaques de Coup de pied, Coup de tête et Coup de Poing. La compétence d'Arts martiaux améliore l'efficacité de cette compétence. La règle pour Assommer peut également lui être appliquée. La base de cette compétence est de 50%.

Coup de tête

Cette compétence régit la méthode d'attaque d'un Personnage en donnant avec son front un coup dans l'abdomen, le visage ou l'arrière de la tête. Cette attaque peut être effectuée dans une situation étriquée et la majeure partie de son effet vient de sa rapidité inattendue. On ne peut pas parer avec un Coup de tête, mais la compétence d'Arts martiaux augmentera ses effets et les règles d'Assommer peuvent être alors être appliquées. Un Gardien avec le souci du réalisme peut exiger des Personnages utilisant cette compétences des jets de Chance pour éviter de prendre eux-mêmes des dommages. La base de cette compétence est de 10%.

Crédit

Il n'y a aucun système monétaire officiel sur Mars et les ressources sont distribuées en fonction des besoins. Utilisée comme telle la compétence n'a que peu d'intérêt. Les Gardiens peuvent, s'ils le souhaitent, choisir d'utiliser cette compétence pour indiquer le statut du Personnage au sein de la Colonie. Alors, la compétence reflète la manière dont la personne est respectée au sein de la communauté coloniale ou la possibilité pour elle d'obtenir des ressources, des services et des faveurs. Cette compétence peut être employée pour déterminer si un investigateur peut obtenir une faveur ou acquérir une ressource ou un service particulier. Utilisée de cette manière la compétence peut augmenter et baisser selon les conditions. Un Personnage déshonoré, par exemple, aurait une perte en Crédit. La base de cette compétence est de 15%

Discrétion

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à se déplacer discrètement, sans attirer l'attention de ceux qui pourraient l'entendre. Cette compétence peut être utilisée en combinaison avec Se cacher pour rester invisible et silencieux. Si le jet de Se cacher échoue, la personne est vue et si le jet de Discrétion échoue, la personne est entendue. Un équipement particulier peut être nécessaire à la réussite de cette compétence. Par exemple, des capteurs audio sont capables de détecter des battements de cœur. Se mouvoir furtivement près de tels capteurs exigerait un certain dispositif de brouillage ou masquage électronique. La base de cette compétence est de 10%.

Dissimulation

Cette compétence permet de cacher, camoufler, ou masquer un objet ou plusieurs objets, en utilisant des débris, du tissu ou tout autre matériaux faisant illusion. Cette compétence couvre également le façonnage de panneaux, de portes et de passages secrets. La réussite d'une telle action cache de la vue le ou les objets en question, si les matériaux et les méthodes employées peuvent parer le moyen d'observation. Par exemple, cacher un objet chaud de capteurs thermiques exigerait du matériel masquant les sources de chaleur. En raison de la nature des capteurs et de l'équipement modernes d'observation, cacher des objets peut s'avérer long et exiger des matériaux spéciaux. Naturellement, il se produit toujours des situations où la simple dissimulation visuelle parait suffisante.

Cette compétence peut être employée pour cacher un être de la taille d'un homme, mais ne suffirait pas pour éluder une inspection poussée. Il est toujours plus difficile de cacher de plus grands objets et une telle besogne peut exiger un effort de groupe. Cette compétence diffère de Se cacher. La base de cette compétence est de 15%

Droit

Le droit colonial est suffisamment simple et assez clair pour que chaque colon adulte connaisse toutes les lois et leur mode de fonctionnement. Ainsi, aucune compétence spéciale n'est particulièrement exigée en ce qui concerne les lois coloniales. Un joueur peut, s'il le désire, étudier et obtenir la compétence dans les théories législatives telles qu'elles ont existé sur Terre (s'il ne ressent pas l'impression de gaspiller ses points de compétence). Un investigateur devra étudier durant 30-INT mois chaque loi de chaque région ou diviser sa compétence en Droit de moitié pour traiter des sujets législatifs impliquant de telles régions (ce qui impliquerait la plupart du temps une étude historique des lois). La base de cette compétence est de 00% pour le Droit sur Terre et de EDUx5% pour le Droit colonial (vu que tous les colons l'apprennent).

Ecouter

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à interpréter et identifier des bruits, comme surprendre des conversations, des chuchotements dans un milieu bruyant et des créatures le poursuivant. Cette compétence peut être utilisée pour déterminer si un investigateur endormi est réveillé par un bruit. La base de cette compétence est de 25%.

Electricité

Cette compétence permet à un investigateur de réparer ou de changer un équipement électrique, tel que les moteurs électriques de portes automatiques, les véhicules alimentés par batterie, les radios basiques et les capteurs simples. Dans beaucoup de cas, réussir une action sous cette compétence exigera des pièces ou des outils spéciaux. Dans les cas pour lesquels le dispositif nécessite des composants électriques et mécaniques (comme les portes d'un sas), les réparations et les modifications exigeront les compétences Electricité et Mécanique. Cette compétence ne couvre pas le domaine de la compétence Electronique. La base de cette compétence est de 15%.

Electronique

Cette compétence régit le dépannage et la réparation de l'appareillage électronique, comme les PDA, les ordinateurs et les lasers de communication. Les matériels électroniques ont besoin de pièces détachées pour être réparés. Ces pièces détachées ne peuvent pas être réparées ou simplement soustraites puisqu'elles sont conçues pour des travaux précis. Par exemple, sans sa puce appropriée, un PDA ne peut pas simplement être réparé. La base de cette compétence est de 00%.

Equitation

Cette compétence permet de monter des animaux en selle, comme le cheval, l'âne et la mule. Puisqu'il n'y a aucun de ces animaux sur Mars, il n'y a aucun besoin en cette compétence. Toutefois, si les investigateurs parviennent à trouver ou créer un animal de ce type (comme une créature du Mythe) pour le monter, cette compétence leur permettra effectivement de monter l'animal dans des conditions normales. Dans des situations dangereuses ou inhabituelles (comme le combat), l'investigateur devra faire un jet de compétence Equitation. Si le jet échoue, l'investigateur est éjecté et prend 1D6 points de dommages. Un jet réussi de Sauter réduit les dommages de 1D6. Si un investigateur mène un combat monté, il aura besoin d'une compétence Equitation et sa compétence d'arme perd au moins 50% ; les jets d'attaque et d'Equitation peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien. La base de cette compétence est de 00%.

Esquiver

Cette compétence représente la capacité des investigateurs à éviter les coups physiques, les projectiles (se déplaçant relativement lentement), etc. Cette compétence ne permet pas à des investigateurs d'esquiver des attaques rapides de projectiles (comme les balles et les lasers). Un investigateur essayant d'esquiver ne peut effectuer aucune attaque pendant le round de combat, mais il peut parer.

Les investigateurs peuvent également utiliser leur compétence pour esquiver globalement les objets mobiles (comme des rochers déboulant ou des voitures approchantes) qu'ils peuvent voir ou entendre venir à temps. Un jet réussi permettra à l'investigateur d'éviter de prendre des dommages. Cette compétence peut augmenter par l'expérience, comme les autres compétences (exceptée la compétence Mythe de Cthulhu). La base de cette compétence est de DEXx2%.

Fusil

Cette compétence régit l'emploi des armes à feu qui utilisent un projectile unique (par opposition à Fusil de chasse). Cette compétence permet à une personne de tirer avec n'importe quelle sorte de fusil (carabine, semi-automatique, fusil gyroscopique, fusils de chasse à un coup, etc.). Cette compétence régit également l'utilisation des armes automatiques réglées en coup par coup (telle que les fusils d'assaut et les fusils de guerre). La base de cette compétence est de 25%.

Fusil de chasse

Cette compétence régit le fonctionnement des armes à feu qui tirent des projectiles multiples simultanément, comme des fusils de chasse et des carabines à fléchettes. Puisque la zone d'impacte des projectiles s'étend au fur et à mesure de la portée, la chance de toucher ne diminue pas avec la distance mais influe les dommages. De 10 à 20 mètres, 1D3 cibles peuvent être atteintes et de 20 à 50 mètres, 1D6 cibles peuvent être touchées. Le Gardien détermine quelles cibles sont assez proches pour être atteintes parmi l'ensemble des cibles. Utiliser cette compétence pour n'importe quelle arme dont les projectiles sont ainsi tirés. Par exemple, les armes de la marque *Constitution Arms* utilisées sur la Colonie peuvent tirer des munitions spéciales qui ont un effet similaire à celui des cartouches de fusil de chasse. Par conséquent c'est cette compétence qui régit les tirs effectués de cette manière. La base de cette compétence est de 30%.

Géologie

Cette compétence permet à l'investigateur qui a étudié un secteur avec des instruments appropriés de donner un âge approximatif d'une formation rocheuse ou d'une strate géologique, d'identifier beaucoup de types de fossiles, de distinguer divers minerais et minéraux, de localiser les sites prometteurs pour la prospection minière, d'évaluer des sols et de prévoir les activités volcaniques et séismiques (comme les tremblements de terre), les avalanches et ainsi de suite. Puisque les concepts de base sont

identiques, cette compétence concerne la géologie terrestre et martienne. La plupart des personnages seront plus spécialisés dans la particularité de la géologie martienne et auront quelques connaissances particulières des détails et des nuances de la géologie terrestre. La base de cette compétence est de 00%.

Grimper

Cette compétence reflète la capacité de l'investigateur à se mesurer à des surfaces verticales. Un Personnage grimpant doit vérifier sa compétence tous les 3 à 10 mètres, selon les conditions de l'escalade. Des facteurs appropriés incluent la surface grimpée, son état et celui du grimpeur. Un Joueur dont l'investigateur essaie de grimper tranquillement doit faire un unique jet d'un D100 sous les compétences Grimper et Discrétion. Si le jet est réussi pour la compétence Grimper et raté pour la compétence Discrétion, l'investigateur grimpe avec succès mais sans discrétion. Si le jet est raté en Grimper et est réussi en Discrétion, l'investigateur tombe, mais sa chute est silencieuse. La base de cette compétence est de 40%.

Histoire

Cette compétence reflète la connaissance de l'investigateur en histoire. Cette compétence est testée quand l'investigateur est invité à se souvenir de faits du passé, d'une histoire d'un pays ou d'une région. Cette compétence peut également être utilisée dans d'autres domaines, comme pour déterminer certaines techniques anciennes (comme la fabrication de la poudre noire). Le jet de compétence devrait être modifié par le Gardien en fonction de facteurs tels que l'existence même de l'information. Naturellement, le Gardien devrait garder à l'esprit que les faits connus de l'histoire peuvent ne pas être réels. On enseigne beaucoup aux membres de la Colonie l'histoire de la Terre, en plus de l'histoire coloniale. La base de cette compétence est de 30%.

Histoire naturelle

Cette compétence reflète les connaissances des Personnages dans le domaine général des formes de vie sur Terre. Un Personnage doté de cette compétence aura une connaissance générale des styles communs de vie terrestres et connaîtra son type général d'habitat, de régime et de comportement. Tenter de se souvenir de faits sur des aspects plus obscurs du style de vie exigera un jet de compétence. Bien qu'il y ait une variété assez limitée de style de vie terrestre sur Mars, cette compétence peut être parfois utile. Tous les Personnages reçoivent cette compétence puisque chaque colon reçoit une éducation de base sur des styles de vie terrestre. La base de cette compétence est de 10%.

Informatique

Cette compétence régit les tentatives compliquées ou spéciales d'employer du matériel informatique et ses logiciels. Des investigateurs avec cette compétence sont formés aux langages et procédures de programmation et ont au moins l'expérience de base de différents matériels informatiques.

Cette compétence permet à un investigateur d'écrire des programmes, de rechercher et analyser des données obscures, endommagées ou cachées, de briser ou sécuriser un système, d'utiliser des configurations matérielles complexes, de fabriquer ou se défendre des virus, etc.

L'utilisation de cette compétence prend au moins une demi-journée (beaucoup plus pour des projets complexes, comme réparer un réseau infesté par un virus ou créer un programme de réalité virtuelle) et peut exiger des jets séparés de compétence à chaque étape. Le Gardien doit décider des résultats qui devraient rester secrets (après tout, vous ne savez jamais vraiment si vous avez détruit tous les virus...).

L'usage quotidien des PDA et des simples ordinateurs n'exige aucun jet spécial de compétence, bien que leur utilisation dans diverses tâches puisse exiger d'autres jets de compétence. Par exemple, un investigateur utilisant un ordinateur pour une analyse chimique emploierait sa compétence Chimie. Cette compétence peut également exiger d'autres compétences en complément pour atteindre un résultat. Par exemple, un investigateur faisant un programme complexe pour l'utiliser dans une analyse chimique aurait besoin des jets réussis des compétences Informatique et Chimie. La base de cette compétence est de 00%.

Lancer

Cette compétence permet de frapper une cible éloignée avec un objet, comme un caillou ou un couteau. Un objet tenant dans la paume et ayant un équilibre correct peut être jeté à trois mètres pour chaque point de FOR de l'investigateur excédant la TAI de l'objet lancé. Un objet conçu pour être lancé (comme une balle ou un couteau) peut être jeté jusqu'à six mètres pour chaque point de FOR que l'investigateur a au-dessus de la TAI de l'objet. Les Gardiens peuvent modifier la distance suivant divers facteurs. Par exemple, une balle peut rebondir à une autre distance. Si le jet échoue, il faut déterminer aléatoirement où l'objet tombe. Plus le résultat du jet est éloigné de ce qu'il aurait dû être pour toucher la cible plus l'objet retombe loin de la cible. En présence de pesanteur basse ou nulle, la portée augmentera. Là où la pesanteur est de 1/n celle de la Terre, la force de l'investigateur est multipliée par n pour déterminer la portée du lancer. Toutefois, les Gardiens enclins aux simulations scientifiques peuvent choisir de préciser la situation à l'aide de la physique réelle. La base de cette compétence est de 25%.

Langue étrangère

Cette compétence représente la capacité d'un Personnage à comprendre une autre langue que sa langue natale. Il n'y a aucune limite au nombre de langues connues par un Personnage. Cette compétence régit la lecture, l'écriture et le parler. Un investigateur peut choisir d'apprendre une langue morte (comme le grec ancien ou le latin). Dans ce cas, il ne pourra que la lire et l'écrire. Les investigateurs peuvent choisir n'importe quelle langue humaine qui est disponible dans les bases de données de la Colonie (ce qui inclut presque toutes les langues) mais elles ne peuvent pas choisir de langues non-humaines (comme le Profond ou le Mi-Go).

Un jet de compétence sera exigé pour comprendre un ouvrage ou une conversation simple, mais un Gardien peut préciser que le document ou la conversation a plusieurs aspects complexes ou obscurs et exiger un jet pour chaque aspect. Le score de compétence peut également être réduit quand certaines variantes ou dialectes archaïques de la langue sont produits. Dans certains cas, des jets d'Histoire ou d'Anthropologie peuvent être exigés pour comprendre certaines expressions d'argot avec l'aide de documents historiques.

Plusieurs sujets de conversations banals ou du quotidien (tels que demander où se trouve la salle de bains ou l'heure qu'il est) ne requièrent aucun jet de compétence (si ces sujets sont entretenus dans la langue connue, naturellement). Pour faire passer une langue comme sa langue natale, un Personnage doit avoir au moins un score de INTx5 dans cette langue.

Pour identifier une langue vivante humaine inconnue, un jet de Connaissance est exigé. L'identification d'une langue morte humaine exige un jet d'Histoire ou d'Archéologie. L'identification des langues non-humaines exige un jet de compétence en Mythe de Cthulhu ou éventuellement un jet en Occultisme, dans certains cas.

Du fait que la vie coloniale est très confinée et que beaucoup d'autres langages sont représentés pour les préserver, chaque colon a un score de base dans une seule autre Langue étrangère de EDUx2%, et de 00% pour les suivantes.

Langue natale

Cette compétence représente la capacité des investigateurs de lire, écrire et parler leur langue natale. Bien que la Colonie

compte de nombreuses langues en service, la plupart des familles se servent d'un langage principal. Les langues dominantes de la Colonie sont l'anglais nord américain et le chinois. La Colonie s'essaie à créer une langue distincte propre à la Colonie, mais elle a bien du chemin à faire. Un investigateur reçoit un score de base à sa Langue natale de EDUx5%. Dans la plupart des cas, un Personnage n'aura pas besoin de faire de jet de compétence pour comprendre sa langue natale. Cependant, le Gardien peut exiger des jets quand un individu est confronté à un dialecte ou à une variante archaïque de la langue.

Lutte

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à s'engager dans un combat physique au corps à corps. Cette compétence soumet un adversaire en immobilisant ses membres. Si le défenseur d'une attaque par Lutte peut réussir lui-même une attaque de Lutte, l'attaque est parée et l'attaquant devra réessayer.

Si l'attaque réussit et n'est pas parée, alors l'attaquant a une prise sur l'adversaire et peut choisir une des options suivantes :
L'attaquant peut immobiliser, à l'aide de sa FOR, l'adversaire en surmontant la FOR de ce dernier sur la Table de Résistance. Si le jet est réussi, la cible est immobilisée jusqu'à ce que l'attaquant essaie une autre action ou ne peut pas continuer à maintenir la cible (par exemple, l'attaquant peut être attaqué à son tour par une autre personne).

L'attaquant peut mettre au sol la cible. Cette option est automatiquement réussie si elle est choisie.

L'attaquant peut choisir d'assommer la cible. Voir les règles d'Assommer. Cette option peut être choisie à tout moment.

L'attaquant peut essayer de désarmer la cible. Une fois que la cible est maintenue, l'attaquant peut désarmer la cible par un deuxième jet réussi au prochain round de combat. Un succès désarme la main du défenseur ou le rend incapable d'employer l'arme efficacement. Les créatures avec des armes naturelles (comme les dents) ne peuvent pas être désarmées par cette attaque, mais peuvent être empêchées de les utiliser.

L'attaquant peut choisir de blesser physiquement son adversaire. Une fois que la cible est immobilisée, l'attaquant infligera 1D6 de dommages plus son Bonus aux dommages après avoir réussi un nouveau jet de Lutte le round suivant. Cette option peut être utilisée chaque round.

L'attaquant peut choisir d'étrangler son adversaire. Dès le début de l'attaque réussie l'adversaire commence à suffoquer, selon les règles de Suffocations, et cette attaque continue tant que l'attaquant le veut. L'attaquant n'a pas besoin de faire d'autre jet. Cette attaque suppose que la cible respire et peut être obstruée d'une façon ou d'une autre.

Quel que soit le type de dommage infligé lors d'une Lutte, la victime est tenue et peut seulement s'échapper en réussissant un jet sur la Table de Résistance en comparant la FOR de l'attaquant à sa DEX.

L'utilisation de la compétence Lutte devrait être adaptée par le Gardien dans certains cas. Par exemple, certaines créatures sont trop grandes pour être attaquées de cette manière et d'autres peuvent être de nature telle qu'elles ne peuvent pas être bloquées ou assommées. Dans certains cas, des vêtements de protection (comme les combinaisons spatiales) protégeront les humains contre certaines attaques de Lutte. La base de cette compétence est de 25%.

Marchandage

Cette compétence concerne les négociations des articles vendus ou commercialisés. Puisque la Colonie a peu de monnaie, la négociation est habituellement utilisée lors d'un troc de marchandises, de services ou d'informations. Le marchandeur offre un prix (ou un échange) qu'il est disposé à payer pour un article, un service, etc. et pour chaque différence de 2% entre ce prix et le prix demandé, il doit soustraire 1% de sa compétence Marchandage. En cas de vente, le Gardien doit établir les valeurs relatives. Le vendeur ne vendra pas à perte, quelle que soit la réussite du jet de Marchandage. Le Gardien devrait déterminer secrètement le seuil minimum de vente. Cette compétence peut être combinée avec les compétences Crédit, Baratin ou Persuasion (selon la situation). La base de cette compétence est de 05%.

Mécanique

Cette compétence régit la réparation des objets mécaniques de base et permet à un Personnage de construire de simples machines. Elle permet aussi d'effectuer des travaux de base de menuiserie et de plomberie. Cette compétence est complémentaire à celle d'Electricité et les deux compétences peuvent être nécessaires pour réparer ou fabriquer des dispositifs avec des composants mécaniques et électriques. Il peut être exigé des outils et des pièces spéciaux pour accomplir une action sous cette compétence. Cette compétence ne régit pas les opérations complexes et sophistiquées (telles que la création d'une apesanteur) et ces tâches tombent dans le domaine de d'autres compétences. Cette compétence ne permet pas également le crochetage, sauf de très simples serrures : cette activité est régie par la compétence Serrurerie. La base de cette compétence est de 25%.

Médecine

Cette compétence reflète la formation médicale de l'investigateur. Elle régit la pratique de la médecine complexe et sophistiquée et diffère, à cet égard, des Premiers soins qui ont un objectif rapide et simple sur le terrain même. Cette compétence peut réussir si le problème est traitable et un jet raté oblige le soigneur à attendre un certain temps (à la discrétion du Gardien) avant d'essayer de nouveau la compétence (ceci simule le temps nécessaire pour reconsidérer les résultats du premier essai, faire de nouvelles tentatives, etc.). Un Personnage différent de celui qui a testé la compétence peut réessayer dès le round suivant l'échec initial. Cette compétence peut être employée pour donner les résultats suivants :

La compétence peut être utilisée pour donner des premiers soins et une réussite reconstitue immédiatement 1D3 de Points de vie ; et elle peut être employée une fois par attaque ou dommages. Voir la compétence Premiers soins, plus loin.

Dans le round de combat ou au suivant, un investigateur qui vient de mourir peut être ranimé si les points de vie donnés l'amènent à +1 PV ou plus. Cette action peut être facilitée par des médicaments ou des équipements spéciaux.

Un investigateur qui est soigné avec succès au moyen de cette compétence guérit de 2D3 de Points de vie par semaine, ou 2D4 avec un traitement ou un équipement terrestre.

Un succès avec cette compétence réanime immédiatement un individu victime d'une attaque par Assommer et peut (à la discrétion du Gardien) réanimer un individu sans connaissance.

Cette compétence peut être utilisée pour soigner divers maux et malformations (maladies, cancer, etc.) et pour exécuter des opérations chirurgicales (implant d'un cœur artificiel, par exemple). Des situations particulières peuvent amener la compétence à être inopérante. La base de cette compétence est de 00%

Mitraillette

Cette compétence régit l'utilisation de petites armes à feu à répétition, telles que les mitraillettes et les pistolets automatiques ou les pistolets à CO2, pistolets gyroscopiques en mode pleinement automatique (rafale). Le tir avec des mitraillettes et des pistolets automatiques en mode coup par coup qui peuvent être utilisés à une main est régi par la compétence Arme de poing. La base de cette compétence est de 15%.

Mitrailleuse

Cette compétence régit les tirs de mitrailleuses de petits, moyens et gros calibres montées sur bipieds, trépieds ou sur un axe de rotation. Si des tirs au coup par coup sont effectués avec une telle arme montée sur bipied, alors il faut utiliser la compétence Fusil si elle est meilleure que Mitrailleuse. La base de cette compétence est de 15%.

Mythe de Cthulhu

Bien que présentée comme une compétence, la compétence Mythe de Cthulhu diffère des autres du fait qu'aucun investigateur ne peut la choisir comme compétence professionnelle ou personnelle. De plus, un jet réussi sous cette compétence n'apporte aucune expérience. Des points en Mythe de Cthulhu peuvent être obtenus de trois manières. D'abord, la rencontre avec les manifestations du Mythe qui ont comme conséquence la folie. En second lieu, par les aperçus insanes de la nature de la réalité. Troisièmement, en étudiant divers textes particuliers sur papier ou autres supports. À la discrétion du Gardien, les investigateurs peuvent gagner des points en étant témoin d'une cérémonie ou en participant à certains événements. Bien que la connaissance du Mythe puisse souvent être utile aux investigateurs, le maximum de leur Santé mentale décline avec cette connaissance (99 moins les points en Mythe de Cthulhu).

Toutes les fois que les investigateurs sont confrontés aux créatures ou à la manifestation du Mythe, un jet réussi de cette compétence peut fournir aux investigateurs des informations. Par exemple, la compétence peut être employée pour identifier une créature, déterminer le but d'un rituel, reconnaître un texte du Mythe en feuillant quelques pages. Comme indiqué précédemment, une telle réussite sous la compétence n'engendre ad'utiliser des appareilsucune augmentation de celle-ci.

Aucun être commun (tel qu'un humain), même avec une compétence en Mythe de Cthulhu à 99%, ne peut jamais approcher la connaissance et la compréhension complètes du Mythe. Même les Grands Anciens ne le comprennent pas entièrement, parce que son obscurantisme illimité est au-delà de la portée de quasiment tous les esprits (et certainement infiniment au-delà de la compréhension d'un esprit sain). Les humains peuvent tout au plus appréhender illusoirement quelques unes des pièces du puzzle et de ses mystères. La base de cette compétence est de 00%.

Nager

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à rester à flot et à se déplacer dans un liquide. Quand un investigateur est dans un liquide, un jet de Nager est exigé pour se sauvegarder de la noyade ou pour se déplacer si les conditions le justifient (mauvais temps, turbulence ou suivant la nature du liquide). Echouer à un jet de Nager débute la procédure de Noyade. Une personne qui commence à se noyer peut faire un jet de Nager chaque round. Sur un jet réussi, elle se maintient à la surface et peut refaire un jet le round suivant pour tenter de se déplacer. Si le deuxième jet échoue, elle recommence à se noyer. Puisqu'il n'y a aucune véritable occasion de nager sur Mars, les colons n'ont aucune expérience. Il n'y a aucune eau stagnante sur Mars car la Colonie n'a pas de piscine. Ainsi les Personnages ne sont pas susceptibles d'avoir une occasion de gagner cette compétence. Toutefois la base de cette compétence est de 00% (les humains ne sont pas des nageurs par instinct).

Navigation

Cette compétence permet aux Personnages de se guider à travers un territoire donné quelles que soient les conditions météo. Ceux qui possèdent des scores élevés dans la compétence sont familiers des données astronomiques, des plans, des instruments et de l'équipement en relation avec les satellites requis pour se diriger dans presque toutes les conditions. Les résultats d'un jet de compétence devraient être gardés secrets par le Gardien, puisque les investigateurs ne sauront pas automatiquement s'ils se sont perdus. Cette compétence est également utile pour faire des cartes. Elle peut être employée pour diriger des véhicules terrestres et aériens, mais elle ne régit pas la navigation dans l'espace. Celle-ci exige la compétence spéciale de Navigation spatiale qui fonctionne comme la compétence Navigation, mais ne sert que la navigation des vaisseaux dans l'espace. Les pilotes des appareils capables d'entrer dans l'atmosphère auront les deux compétences car la Navigation spatiale n'est pas utile sur les planètes. La base de la compétence Navigation est de 10% et de 00% pour la Navigation spatiale.

Occultisme

Cette compétence représente la connaissance historique d'un individu des pratiques et des légendes occultes terrestres. L'utilisation de cette compétence permet à un investigateur d'identifier le matériel, le jargon et la philosophie ésotériques, ainsi que l'identification de divers textes et codes occultes. La lecture et la compréhension de certains travaux peuvent augmenter la compétence. Bien que cette compétence ne donne aucune connaissance directe du Mythe, l'Occultisme est souvent une clef ou une voie pour comprendre le Mythe (en décodant certaines références aux textes occultes, par exemple). La plupart des colons ont des connaissances des légendes et des mythologies de la Terre. La base de cette compétence est de 05%.

Persuasion

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à convaincre des personnes d'une idée ou d'un concept particulier, que ces idées et ces concepts soient bons ou pas. À la différence de Baratin, les effets de la Persuasion peuvent durer considérablement (peut-être même des années) jusqu'à ce que des événements aient comme conséquence un changement dans la croyance de la personne. Etant donné que les effets peuvent être durables, la compétence demande aussi une quantité d'heures considérables, selon le sujet et la cible. Le score de la compétence devrait être modifié en fonction de facteurs tels que les conditions, la croyance traditionnelle des personnes, la relation entre les individus, etc. Par exemple, un athée qui déteste une personne est peu susceptible d'être persuadé par cette même personne que Dieu est son sauveur. La base de cette compétence est de 15%.

Pharmacologie

Une personne avec cette compétence peut identifier, composer et distribuer une grande variété de drogues et de produits médicaux. Une telle personne a une connaissance des drogues, leurs effets secondaires et leurs interactions et elle a une bonne compréhension des poisons et des antidotes. À la différence de la compétence Médecine, cette compétence ne fournit aucune capacité de diagnostique médical, bien que la personne ait une connaissance générale des produits à employer pour traiter diverses situations. Par exemple, une personne avec la compétence Pharmacologie saurait que la drogue X a été utilisée pour traiter un cancer, mais elle ne pourrait probablement pas diagnostiquer la présence de ce cancer. Cette compétence est utile en conjonction de Médecine et Premiers soins. La base de cette compétence est de 00%.

Photographie

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à utiliser des appareils photos ou films cinématographiques, tels que les caméras à images numériques et les éventuels systèmes d'enregistrements d'images des PDA. Même si n'importe qui est capable d'appuyer sur un petit bouton, cette compétence permet à une personne de prendre des photographies artistiques, de développer des photographies et de créer divers effets spéciaux. Un utilisateur avec un score élevé dans cette compétence serait très habile à la manipulation d'images numériques et serait capable de produire des effets spéciaux sur des films (ou des images contrefaites). La base de cette compétence est de 10%.

Physique

C'est une compétence scientifique. Un investigateur avec cette compétence a une connaissance en pression, en matériaux, en magnétisme, en électricité, en optique, en radioactivité et autres aspects de l'univers physique. Un tel individu a également la capacité d'utiliser et peut-être de construire des instruments utiles à la recherche (les instruments complexes exigeraient les compétences Electronique, Electricité et/ou Mécanique). Les Personnages peuvent choisir de se spécialiser dans certains domaines de la physique (tels que la physique quantique). Si un Joueur souhaite se spécialiser, les détails doivent être établis par le Joueur et le Gardien. La compétence Physique est également utile à la compréhension des énergies, des régions ou des effets extraterrestres (en utilisant une méthodologie scientifique). La base de cette compétence est de 00%.

Premiers soins

Les investigateurs possédant cette compétence ont reçu une formation des procédures médicales de base pour diagnostiquer et appliquer un traitement. Cette compétence n'est pas aussi sophistiquée que Médecine et elle est limitée à ce qui s'appelle au mieux la médecine de terrain. La compétence peut être utilisée pour ranimer une personne sans connaissance ou assommée, immobiliser un os cassé, traiter des brûlures, pour pratiquer un massage cardiaque, etc. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour traiter les maladies ou des situations médicales complexes. La compétence peut être employée pour soigner certains types d'intoxications, à la discrétion du Gardien. Les investigateurs blessés qui sont traités avec Premiers soins guérissent de 1D3 Point de Vie par semaine. Si un investigateur blessé est dirigé vers un service médical de la Colonie et soigné avec succès avec la compétence Médecine, l'investigateur récupérera 2D4 PV par semaine si des équipements de pointe et les procédures de traitement sont appliqués (ce qui est rarement le cas car ces matériaux, fabriqués sur Terre, sont en stock limité) ou 2D3 PV par semaine en utilisant les fournitures médicales standard de la Colonie.

Un Personnage échouant en Premiers soins devra attendre un laps de temps raisonnable (le temps exact est laissé à la discrétion du Gardien) avant d'essayer encore (le Personnage doit réévaluer la situation, se calmer, etc., pour essayer encore). Un autre Personnage avec la compétence peut réessayer les Premiers soins le round suivant l'échec.

Plus spécifiquement, cette compétence est appliquée dans les situations suivantes :

Un jet réussi sous cette compétence permet au blessé de récupérer 1D3 PV d'une attaque ou de dommages uniques. Par exemple, un investigateur, qui a été blessé trois fois au cours d'un combat et dont ces blessures n'ont pas été effectuées durant la même attaque, aurait droit à trois Premiers soins. Les Joueurs et les Gardiens qui souhaitent préciser les blessures peuvent enregistrer chaque dommage individuellement et permettre un traitement pour chacun d'entre eux. Cette compétence doit être utilisée juste après que les dommages aient été infligés (à la fin du combat, par exemple) pour qu'elle soit efficace.

Un investigateur, mort de la perte de ses PV et dont le corps est encore intact, est rétabli si les Premiers soins (+1D3 PV) ramènent ses Points de Vie à au moins 1. L'arbitrage du Gardien est exigé pour prendre en considération la sévérité et la nature des dégâts ainsi que l'équipement médical nécessaire. Néanmoins, l'utilisation d'un équipement de survie ou médical sophistiqué exige l'utilisation de la compétence Médecine et reste au-delà de la portée de la compétence Premiers soins.

A la discrétion du Gardien, un succès en Premiers soins réanimera une victime assommée ou qui a perdu connaissance (par le manque d'air suite à une fuite de sa combinaison, par exemple).

Une fois que les Premiers soins ont été appliqués avec succès à des dommages, d'autres applications de secours ou de Médecine n'ont aucun autre effet. Cependant, de nouveaux dommages peuvent être soignés. L'utilisation de cette compétence prend au moins un round de combat, plus dans le cas de dommages plus sérieux. Des jets de compétence de Premiers soins peuvent également être facilités par certains équipements médicaux. La base de cette compétence est de 35%.

Psychanalyse

(voir le chapitre Santé mentale)

Psychologie

Cette compétence permet à un investigateur d'étudier un individu et de former une théorie concernant ses motivations et personnalités. Ce n'est pas une science exacte, ainsi le Gardien devrait faire les jets de cette compétence en secret et fournir au Joueur toute information en fonction du résultat du jet. Cette compétence peut être utile pour débusquer une duperie, si une étude appropriée est utilisée pour examiner les réactions de la personne. Elle est également utile pour diagnostiquer le bon (ou le mauvais) équilibre mental d'un individu. La base de cette compétence est de 05%.

Sauter

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à sauter en hauteur ou en longueur. En utilisant avec succès cette compétence, l'investigateur peut sauter en hauteur verticalement à une distance égale à sa taille et saisir une prise ou un objet, sauter sans risque en bas verticalement à une distance égale à sa propre taille, sauter horizontalement sans élan sur une distance égale à sa taille et sauter deux fois cette distance horizontalement en courant un peu pour prendre de l'élan. Un investigateur faisant une chute peut retirer 1D6 points des dommages infligés par la chute s'il réussit son jet de compétence Sauter. La base de cette compétence est de 25%.

Se cacher

Alors que la compétence Dissimulation permet de cacher des objets, la compétence Se cacher permet la dissimulation de sa propre personne. Cette compétence est utilisée dans les situations dans lesquelles la personne cherchant à se cacher n'a pas de cache préparée à disposition. Cette compétence est employée seulement dans des situations de poursuite ou quand la personne cherchant à se cacher est sous surveillance ou dans un secteur gardé. Puisque pour utiliser cette compétence le Personnage profite des objets ou des zones appropriés (ombres, buissons, grands meubles, monticules de saleté), elle ne peut seulement être employée que quand ce type de couverture est disponible. Si un Personnage Se cachant essaie de se déplacer alors que la zone est sous surveillance, sa chance de Se cacher est réduite de moitié.

En raison de la nature des capteurs modernes (et des capacités sensorielles spéciales de quelques créatures) ce qui sert à Se cacher changera proportionnellement d'une situation à l'autre. Par exemple, des ombres noires cacheront une personne d'une observation normale, mais pas des capteurs thermiques. La base de cette compétence est de 10%.

Serrurerie

Cette compétence régit la réparation des serrures, la fabrication des clefs, ainsi que le crochetage de serrures. Les serrures difficiles réduiront les chances de succès. Cette compétence peut également être employée pour ouvrir des portes de véhicule et pour neutraliser certains systèmes d'alarme simples. La complexité des coffres-forts et des systèmes de sécurité sophistiqués est au-delà du domaine de cette compétence. Toutefois, la compétence couvre les serrures mécaniques et électroniques et les systèmes d'ouverture (tels que les clefs électroniques). Le Gardien peut permettre aux Personnages dotés des compétences Electronique et Serrurerie un jet pour neutraliser des systèmes de sécurité électroniques. La base de cette compétence est de 00%.

Suivre une piste

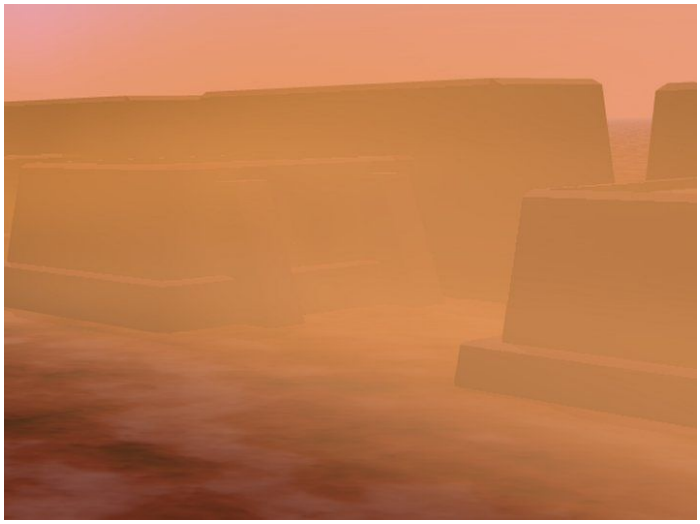
Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à suivre une personne, un véhicule ou une créature à travers un milieu qui peut contenir des traces durables (telles que la terre molle) ou des signes (tels que des détritus ou une trace de chaleur) laissés par le sujet pisté. Soustraire 10% de la chance de succès pour chaque jour passé depuis que les traces ont été laissées. Les conditions atmosphériques peuvent effacer des traces et certaines créatures ne peuvent pas être pistées à travers certains milieux. Par exemple, un être humain ne laisse pas de traces en marchant sur du béton. L'utilisation d'un équipement particulier pourrait augmenter la compétence ou simplement permettre d'être utilisée. Par exemple, un révélateur chimique pourrait détecter des produits chimiques émis par un corps humain permettant ainsi de pister la personne. La base de cette compétence est de 10%. Dans la plupart des cas, il sera difficile de pister des choses sur Mars.

Trouver objet caché

Cette compétence régit la capacité d'un investigateur à détecter des portes secrètes, passages cachés, intrus cachés, véhicules cachés, etc. Un jet de compétence peut être modifié suivant les situations et l'équipement utilisé pour cette recherche. Par exemple, un investigateur équipé d'un capteur thermique qui recherche un autre humain se cachant dans un espace froid devrait avoir un bonus en conséquence. La base de cette compétence est de 25%.

Chances de base des nouvelles compétences
(NdT : Les chances de base des différentes armes sont fournies dans le chapitre Equipement. Pour les chances de base générales se reporter à l'Appel de Cthulhu éd 5 – Editions Descartes et/ou à la feuille de personnage)

Compétences	Chance de base
Action en basse gravité :	10%
Diriger un véhicule à distance :	05%
Piloter un avion :	00%
Piloter une navette :	00%
Piloter un véhicule orbital :	00%
Sciences :	00%
Technologie planétaire :	00%
Technologie spatiale :	00%
Droit sur Terre :	00%
Droit colonial :	EDUx5%
Navigation spatiale :	00%



Tempête martienne

EQUIPEMENT ET VEHICULES

Introduction

Ce chapitre détaille la technologie actuelle de la Colonie martienne. La plupart des équipements, armes et véhicules sont vieux d'un siècle environ et ont été soumis à une utilisation accrue intensive et à moult réparations. La plupart des objets, y compris ceux qui étaient très courants sur Terre, n'est disponible qu'en quantité très réduite. Chaque liste contient donc des informations concernant la disponibilité des objets en question ainsi que leur état particulier.

Equipement

Casque de radio-communication

Il s'agit d'un simple casque radio ayant une portée de 20 km. Le brancher à la ceinture de la combinaison lui confère une portée de 100 km. On l'utilise uniquement pour les communications à longue distance depuis que les PDA[17] utilisent des émetteurs moins puissants pour éviter les interférences. Alimenté par une batterie, son autonomie est de plus ou moins 40 heures (en utilisation continue).

Disponibilité : très commune. La plupart des véhicules en ont au moins deux à bord et la plupart des personnes qui travaillent à la surface s'en servent comme retour-radio[18] (pour leurs PDA).

Etat habituel : en raison de leur facture simple les casques de radio-communication ne tombent quasiment jamais en panne. La plupart d'entre eux sont donc en excellent état.

Combinaison Martienne

Une CM est conçue pour protéger celui qui la porte contre les températures extrêmes et la basse pression qui règnent à la surface de Mars. Chaque tenue comprend un casque et une réserve standard de huit heures d'oxygène. La tenue possède une batterie intégrée qui alimente le système de contrôle de l'environnement servant à réguler la température interne, et une seconde batterie d'une capacité de huit heures (en utilisation normale).

Disponibilité : les CM fabriquées sur place sont extrêmement communes sur Mars ; chaque colon en possède au moins une. Les tenues d'origine confectionnées sur Terre sont plus rares et ces modèles, qui sont « auto-réparants », ont une réserve de 12 heures d'oxygène et d'énergie, et confèrent 2 points d'armure.

Etat habituel : les tenues confectionnées sur Mars sont généralement de bonne facture, mais elles manquent de raffinement en comparaison des tenues terriennes, lesquelles, vieilles de plus d'un siècle présentent des dysfonctionnements. Les colons préfèrent donc généralement leur tenue personnelle. Quelques CM fabriquées sur Terre sont toujours stockées à bord des vaisseaux coloniaux ; ces tenues sont en excellent état.

17 - PDA (Personal Digital assistant) : assistant électronique personnel

18 - Retour-radio : Le casque peut se brancher directement sur le PDA

Kit Médical

Un kit médical est grand comme un livre et contient des produits utilisables pour le premier secours (bandes, pansements, antibiotiques, analgésiques, etc.). On en trouve des versions plus complètes (plus de produits, mini-kit chirurgical, etc.) dans les véhicules et auprès du personnel médical.

Disponibilité : très commune. Tout le monde possède un kit médical intégré à son équipement et il y a au moins deux kits à bord de chaque véhicule colonial.

Etat habituel : les kits sont régulièrement vérifiés et sont quasiment toujours en bon état.

PDA

Un PDA est un petit appareil (environ 20 x 10 x 5 cm) qui combine les fonctions d'un ordinateur portable du XXème siècle et celles d'un dispositif de communication. Il existe plusieurs type de PDA ; chacun possède un puissant microprocesseur, une RAM abondante, un disque dur optique de grande capacité, plusieurs ports configurables (pour se connecter à d'autres : PDA, ordinateurs, périphériques d'entrée et de sortie, etc.), et un système de communication. Le système de communication comprend un casque muni d'un microphone réagissant à la parole ce qui permet de s'en servir comme émetteur/récepteur radio. Un PDA permet aussi d'échanger des données lors de transmissions radio, ainsi l'utilisateur reste en contact avec les ordinateurs principaux dans un large rayon (plusieurs centaines de kilomètres), et d'envoyer des données à d'autres PDA (généralement dans un rayon de 15 km). Le système de communication peut aussi être complété par plusieurs microphones et/ou caméras, un PDA peut ainsi être totalement consacré à ces médias. Il peut être aussi connecté à des disques durs et des lecteurs de disquettes externes, des scanners, et une multitude d'autres périphériques. Les PDA sont alimentés par batterie, et ils peuvent également utiliser la plupart des autres sources d'énergie disponibles grâce à leur adaptateur universel. La durée de vie d'une batterie est de 15 heures pour un PDA connecté à un seul casque avec micro intégré, et aucun autres périphériques.

Disponibilité : chaque colon adulte possède au moins un PDA. Les PDA les plus répandus sont plutôt limités quant à leurs capacités (il sont environ aussi performants que les ordinateurs de bureau les plus performants du XXème siècle) et sont utilisés principalement comme outils de production et de communication personnelles. Les PDA les plus puissants (ceux conçus pour les ingénieurs, les informaticiens-programmeurs, etc.) sont beaucoup plus rares. Les PDA sont couramment nommés *Apples* pour faire allusion à l'entreprise au nom de fruit qui est à l'origine des PDA primitifs.

Etat habituel : environ 30 % des PDA utilisés (généralement les plus puissants) ont été fabriqués sur Terre et amenés sur Mars à bord des vaisseaux. Ces PDA sont plutôt en bon état, cependant certains sont devenus un peu capricieux. Les PDA fabriqués dans la Colonie sont très fiables et en général plus robustes que les modèles terriens (les premiers ont été spécialement conçus pour être utilisés à la surface de Mars tandis que les seconds ont été seulement conçus pour être utilisés à bord des vaisseaux et des infrastructures coloniales). Il faut noter que les qualités et capacités des PDA varient énormément d'un modèle à l'autre. Certains modèles (ceux utilisés par les enfants) sont un peu supérieurs à un ordinateur de base muni d'une radio intégrée tandis que d'autres peuvent rivaliser en puissance avec une station de travail. Les PDA sont aussi couramment personnalisés par leurs utilisateurs.

Scanner Scientifique

Un scanner scientifique est un instrument un peu plus grand qu'un PDA qui possède de nombreux capteurs scientifiques. Un scanner scientifique est conçu pour examiner une grande variété de type de radiations (et pour en localiser la source et en déterminer la nature), pour effectuer des analyses de base (d'échantillons de terre ou d'air, par exemple), pour enregistrer des informations (en

l'utilisant comme caméra et microphone), et pour servir d'assistant général pour les opérations scientifiques sur le terrain. Les scanners sont aussi munis d'une grande base de données (qui peut être configurée en fonction des particularités de la mission). En termes de jeu, l'utilisation d'un scanner scientifique confère à son utilisateur un bonus de 10% dans sa compétence en *Chimie* lorsqu'il tente de déterminer la composition chimique d'un échantillon en utilisant le scanner. Il existe toute une gamme de scanners personnalisés qui ont été optimisés pour certaines tâches. Par exemple, certains scanners ont été conçus et optimisés pour détecter la présence de formes de vie. Les équipes d'entretien possèdent des scanners adaptés à leurs missions, mais ils sont limités au travaux d'entretien.

Il n'est absolument pas surprenant que les colons appellent les Scanners Scientifiques du nom de « Tricorders».

Disponibilité : les scanners scientifiques sont rares et leur utilisation est réservée en grande partie aux équipes scientifiques d'exploration.

Etat habituel: La quasi-totalité (96%) des scanners scientifiques sont de facture terrienne. Malgré leur âge, ils sont pour la plupart en bon état, mais un certain nombre commence à faiblir et à donner de curieux résultats. Ces appareils défectueux donneront un bonus réduit (de 1 à 6% au lieu des 10% habituels) 50% du temps et ils ne fonctionneront pas bien durant les 50% du temps restant dispensant un malus (de moins 1 à 6%).

Combinaison Spatiale Standard

Une CSS protège celui qui la porte des rayonnements, de la chaleur, du froid et du vide. Chaque combinaison est pourvue d'un « compartiment » dorsal qui contient les réserves d'oxygène et d'énergie de la tenue, et le système de contrôle de l'environnement. Une CSS a une autonomie de 12 heures, moins quand son hôte est engagé dans des activités stressantes ou si des conditions environnementales particulièrement rudes mettent la tenue à l'épreuve. Le casque est équipé d'un émetteur-récepteur audio-vidéo (800 km de portée), d'une visière polarisée, et de lampes. Une CSS est généralement équipée d'un pistolet à CO2, de 200 mètres de câble très résistant (avec un grappin à une extrémité et un aimant puissant de l'autre), et d'un kit de réparation (pour la tenue). Une CSS confère à son porteur 6 points d'armure et elle est auto-réparante. Le Gardien peut donner des malus pour la réalisation de certaines tâches lorsque celui qui les réalise porte une CSS.

Disponibilité : Ces combinaisons sont particulièrement rares et se trouvent généralement dans différents vaisseaux et dispositifs spatiaux. Les tenues spatiales sont attribuées aux travailleurs spatiaux et aux équipages des vaisseaux, en cas de besoin seulement.

Etat habituel : Quasiment toutes ces combinaisons (95%) sont de facture terrienne. Elles sont vieilles de plus de 100 ans, et ont été méticuleusement préservées et dans certains cas utilisées en dehors de ce pour quoi elles avaient été conçues. Bien sûr certaines de ces tenues ont été endommagées, elles présenteront donc des systèmes défectueux. Par exemple, une combinaison particulièrement vieille et/ou endommagée peut ne fournir que la moitié d'une réserve normale d'oxygène, son système de contrôle de l'environnement peut aussi osciller entre le trop froid et le trop chaud. Les tenues présentant un trop grand danger sont réformées et on en récupère des pièces détachées. Les combinaisons fabriquées sur la Colonie ont des capacités variables. Certaines, par exemple, sont moins endurantes et n'ont pas la capacité de conserver systématiquement leur étanchéité . Comme ces tenues sont littéralement faites-main, il appartient au Gardien de déterminer les caractéristiques exactes d'une tenue coloniale. Il existe tout un stock de combinaisons originales en excellent état réservées pour le retour sur Terre.

Combinaison Spatiale de Travail

Une CST ressemble beaucoup à une CSS, mais elle est de facture plus lourde et son autonomie est de 14 heures. Elle a 8 points d'armure, et possède l'équipement standard d'une CSS, en plus de sa boite à outil (qui contient différents outils selon la mission en cours) et d'une source d'énergie supplémentaires (pour les outils). Certains modèles sont équipés d'ordinateurs de bord (à l'origine ceux utilisés pour les constructions de pointe qui requièrent des calculs appropriés). Le Gardien peut choisir de pénaliser certaines actions lorsqu'elles sont réalisées par un personnage qui porte une CST. Les CST sont auto-réparantes.

Disponibilité : Les CST sont plus rares que les CSS. Ces tenues sont strictement réservées aux personnels travaillant dans l'espace et attribuées seulement en cas de besoin.

Etat habituel: Environ 98% de toutes les CST sont de facture terrienne et ont plus d'un siècle. Comme les CSS, ces tenues ont été plutôt bien préservées mais certaines sont définitivement endommagées. Cependant, en raison de leur solide constitution la plupart fonctionnent parfaitement. Les tenues fabriquées sur la Colonie ont des capacités disparates, et la plupart sont moindres que les tenues terriennes. Il y a un petit stock de CST d'origine en excellent état gardées en réserve.

Combinaison Spatiale Lourde

Une CSL ressemble à une CSS et à une CST, mais possède une armure de 12, une autonomie de 16 heures, et une réserve de vivres concentrées (pas très bonnes mais très nutritives). Elle est équipée d'une grande boite à outils et d'une sortie haute tension (pour des outils puissants et d'autres équipements). Certains modèles sont équipés d'ordinateurs de bord. De même que pour les autres combinaisons le Gardien peut donner des malus lorsque certaines tâches doivent être réalisées par quelqu'un qui porte une telle combinaison. Les CSL sont auto-réparantes.

Disponibilité : les CSL sont rarissimes et attribuées seulement dans des circonstances exceptionnelles. Dans ce cas les tenues proviennent d'un stock spécial. Toutes les CSL ont été faites sur Terre.

Etat habituel : les CSL sont rarement utilisées et gardées avec précaution. Elles sont donc en excellent état. Peu de combinaisons ont été endommagées puis réparées, ce sont celles qui sont généralement utilisées. Les meilleures combinaisons sont gardées précieusement.

Pistolet à CO2

Elément incontournable qui accompagne toute combinaison spatiale, le pistolet à CO2 ressemble à un gros pistolet automatique. La crosse contient une cartouche à CO2 permettant 20 tirs d'une seconde. Chaque tir est assez puissant pour propulser un objet de masse équivalente à celle d'un humain (humain inclus, bien entendu) et pour modifier sa trajectoire. En général, les pistolets à CO2 ne sont utilisés qu'en cas d'urgence et les lourds caissons propulseurs sont utilisés pour les opérations de type AEV (Activités Extra-Véhiculaires) qui requièrent des vols à longue distance.

Disponibilité : Utiles, bon marché, et faciles à fabriquer, les pistolets à CO2 sont courant dans les vaisseaux spatiaux et les stations spatiales. On ne les rencontre que rarement sur la Colonie où la trop forte gravité les rend inutiles (sauf en tant qu'extincteurs). N'importe qui ayant accès à un kit de mécanique peut en fabriquer un en quelques heures.

Etat habituel : le mécanisme simple des pistolets à CO2 explique qu'ils soient quasiment tous en excellent état, à l'exception de ceux qui ont été endommagés par accident.

Propulseur individuel

Fixé à une tenue spatiale un propulseur individuel permet de manœuvrer jusqu'à 150 km/h. Une réserve de carburant lui offre un autonomie de 1h en utilisation normale, et considérablement moins pour des activités plus gourmandes. L'influence de la gravité lunaire, par exemple, la réduit quasiment de moitié. Les propulseurs individuels ne sont pas assez puissants pour propulser un ob-

jet de masse humaine dans un champ gravitationnel substantiel comme c'est le cas à la surface de Mars. Un propulseur individuel peut être utilisé comme une arme avec une chance de base de 35% et 2D6 de dégâts (brûlure). Utilisé comme arme, sa portée est de 0,5 m. L'utilisation classique d'un propulseur individuel dépend de la compétence *Action en basse gravité* et chaque personnage possédant cette compétence peut utiliser un propulseur individuel dans des conditions normales.

Disponibilité : les propulseurs individuels sont plutôt courants à bord des vaisseaux et des infrastructures spatiales. En général, chaque petite navette spatiale en possède au moins deux et il y en a plus encore dans les installations plus grandes. En justifiant son besoin, on en obtient un très facilement. Par contre les propulseurs individuels ne sont pas disponibles sur la Colonie, étant donné que leur utilité se limite à l'espace.

Etat habituel : les propulseurs individuels utilisent une technologie très simple, et ils sont très faciles à réparer. Ils sont donc tous en excellent état, et fiables dans le cadre d'une utilisation normale.

Kit de réparation (pour combinaison spatiale)

Les kits de réparation permettent de réparer les dégâts portés aux combinaisons ordinaires et de restaurer les tenues auto-réparantes sévèrement endommagées. Ils peuvent aussi bien être utilisés pour boucher les trous dans les bases et dans les coques des vaisseaux spatiaux. Le kit consiste en : 4 petites pièces (10cm de diamètre), 4 pièces moyennes (20cm de diamètre) et 2 grandes pièces (30cm de diamètre), ainsi qu'un spray de solvant. Utiliser un patch consiste à enlever la protection qui recouvre la partie collante du patch, puis de le presser contre le trou. L'adhésif chimique va obturer quasiment toute la surface (tissus vivants inclus) instantanément, scellant hermétiquement le trou. L'utilisation fructueuse d'un patch en situation d'urgence demande un jet sous la compétence *Action en basse gravité*, ou sous un jet de Chance selon les circonstances. La plupart des tenues spatiales est équipé d'un kit de réparation. De même, tous les vaisseaux et infrastructures coloniales sont équipés de kits plus grands contenant des pièces de tailles diverses afin de réparer des dégâts plus sérieux.

Disponibilité : Les kits de réparation sont très courants et disponibles dans toute infrastructure humaine sur Mars.

Etat habituel : Simples et faciles à fabriquer, les kits de réparation sont vérifiés régulièrement, et sont plutôt fiables. Bien entendu une erreur peut survenir lors des vérifications, de même que cela peut nuire aux investigateurs s'ils oublient d'en effectuer régulièrement.

Armes

Viseur Laser

Il s'agit d'une version évoluée du viseur laser de base développé à la fin du XXème siècle. Un micro-ordinateur intégré contrôle un mécanisme de correction qui transmet au tireur les données dont il a besoin pour tirer avec précision. Utilisée comme un viseur classique (avec moins de précision) un viseur laser rajoute 10% de chance de toucher la cible. Utilisé avec le pointeur-laser, il permet au tireur d'augmenter sa chance de 5%.

Fusil Gyroscopique

Tirs/round : 3
Dégâts : variables
Portée habituelle : 75 m
Munitions : 16
Défaut : 99

Mis au point par l'US Air Force le Fusil Gyroscopique est conçu pour combattre en situation de basse gravité. Ce fusil a air comprimé utilise deux types de propulsion :

- à gaz (la cartouche de gaz propulseur est surmontée de la balle)
- chimique (une petite fusée chimique extrêmement puissante propulse le projectile à pleine vitesse).

Il existe 4 type de munitions pour ce type d'arme : perforante, standard, de sûreté et explosive.

- Une balle perforante se compose d'une pointe en cadmium qui inflige 1D10 points de dégâts, mais toute armure étant réduite à un quart de sa valeur normale. Ces munitions sont conçues pour perforer les tenues spatiales et les coques des véhicules.

- Les balles standard sont similaires à un calibre 12 classique (en termes de jeu il suffit d'utiliser les caractéristiques de base d'une telle arme).

- Les munitions de sûreté sont faites d'une matière conçue pour éclater au contact des surfaces dures (les murs des bases et les coques des vaisseaux spatiaux). Ce type de munition inflige 1D8 points de dégâts, chaque point d'armure comptant pour le double.

- Les balles explosives sont des munitions explosives infligeant 1D10 points de dégâts à la cible, et 1D3 points de dégâts dus à la fragmentation dans un rayon de 0,5 m.

L'avantage principal d'un Fusil Gyroscopique est son faible recul et la stabilité due au système gyroscopique donne un ajustement de 4% en faveur du joueur lorsqu'il tire (2% s'il est fixé au bras) en situation de combat en basse gravité. On peut le charger avec un mélange des deux types de munitions, mais celles-ci seront tirées dans l'ordre. Les fusils gyroscopiques possèdent tous un viseur laser intégré.

Pistolet gyroscopique

Tirs/round : 2
Dégâts : variables
Portée habituelle : 30 m
Munitions : 8
Défaut : 99

Le Pistolet gyroscopique est conçu pour combattre en situation de basse gravité. Ce pistolet surdimensionné tire des munitions plus petites qu'un Fusil gyroscopique. Les balles perforantes infligent 1D8 points de dégâts et l'armure de la cible est diminuée de moitié. Les balles standards sont similaires à un calibre 20 (portée de base 7,5 m), et les munitions de sûreté infligent 1D6, l'armure de la cible étant doublée. Les balles explosives infligent 1D8 points de dégâts à la cible, mais ici les effets de fragmentation ne comptent pas. Le recul d'un Pistolet gyroscopique est extrêmement faible l'arme ayant un stabilisateur intégré qui confère un ajustement de 2% lors du tir et 1% s'il est porté au bras en situation de combat en basse gravité. Les pistolets gyroscopiques avancés possèdent tous un viseur laser intégré.

Disponibilité des armes et état habituel :

Les Fusils gyroscopiques et Pistolets gyroscopiques sont plutôt rares et moins de 50 Fusils gyroscopiques et 70 Pistolets gyroscopiques ont été amenés sur Mars lors de l'Exode. Ces armes évoluées sont réservées au personnel chargé de la sécurité sur la Colonie, et elles sont soigneusement réglementées. Le colon ordinaire a accès à des armes défensives construites sur la Colonie. Les armes plus perfectionnées sont utilisées par les équipes de sécurité depuis plus d'un siècle et elles sont plutôt en bon état. Le temps a cependant fait son effet et certaines armes peuvent avoir un taux d'enrayements de 0 à 5% (1D6-1) plus grand que le taux standard. Les types de munitions de ces armes sont spéciaux et doivent donc être spécialement fabriqués. Les équipes de sécurité possèdent généralement des balles percutantes. Elles ont la même portée que les balles perforantes et infligent les mêmes dommages, mais les armures sont pleinement efficaces contre elles. Les munitions spéciales peuvent être réquisitionnées et attribuées seulement en cas de besoin.

Les armes fabriquées sur la Colonie sont de type arme de poing légère (équivalente à un .38), mitraillettes (l'équivalent d'un Ingram Mac 10), et fusils d'assaut (l'équivalent d'un M16A1). Leur taux d'enrayement est de 0 à 9% (1D10 ; 10=0) plus grand que leurs équivalent du XXème siècle. En raison du peu de stock, ces armes « locales » sont peu communes et restreintes aux personnes opérant en dehors des zones d'habitation (comme les fermiers Ohto et ceux engagés dans la recherche de ruines supplémentaires). Les armes à feu comme leurs munitions sont en pénurie. La plupart des munitions sont fabriquées à partir de douilles usagées et chargées à la main. On ne tire donc qu'en cas d'absolue nécessité. Bien entendu les armes blanches telles que couteaux, gourdins... sont faciles à obtenir.

Véhicules

« Hummingbird » - Véhicule à propulsion vectorielle

C'est un véhicule ayant environ la taille d'un minibus du XXème siècle, qui utilise 4 moteurs à propulsion vectorielle lui permettant de décoller (et de se diriger). Deux réacteurs forment le système de propulsion principal (les moteurs sont équipés d'une réserve d'oxygène). Les moteurs à propulsion vectorielle permettent au Hummingbird de planer et de manoeuvrer avec une grande précision. Ce type de véhicule peut transporter deux équipiers et six passagers ou alors transporter du fret. Les Hummingbirds sont équipés d'un puissant matériel électronique (radar, ladar[17], vision nocturne, et bien d'autres appareils de navigation). Les Hummingbirds sont utilisés comme transporteurs rapide (de passagers et de matériel). Ils sont entièrement clos et ont une autonomie de 12 heures pour un maximum de passagers. Ils sont aussi équipés d'un levier d'urgence qui peut isoler de manière rudimentaire la cabine de pilotage du reste de l'appareil pour conserver une réserve d'air. Piloter un Hummingbird nécessite la compétence *Piloter une navette*. Avec un réservoir de carburant plein, et une charge standard (de fret ou de passagers), un Hummingbird peut atteindre une vitesse de 480 km/round, et avoir une portée de 1600 kilomètres (2400 en brûlant du fuel d'aviation au lieu de celui produit par les micro-organismes de synthèse).

Disponibilité : Il existe 6 Hummingbirds en état de marche sur Mars. Leur utilisation est restreinte aux situations au cours desquelles la vitesse est vitale (porter secours, par exemple) principalement à cause de leur énorme consommation de fuel.

Etat habituel : Bien que vieux de plus de 100 ans (tous ont été construits sur Terre) les Hummingbirds existants sont conservés en excellente condition grâce à un entretien constant. Ils ont chacun leurs caprices, mais sont plutôt fiables.

17 - Radar laser (LAser Detection And Ranging)

Land Rover

Un Land Rover est un véhicule tout terrain à 6 roues conçu pour transporter du fret et des passagers. Il peut en accueillir 12 (en sus des deux membres d'équipage) ou une charge équivalente. Ces véhicules sont équipés d'une kyrielle d'appareils électroniques de navigation et sont intégralement « climatisés »[19] (contrôle de l'environnement). Ils ont aussi un petit système de réserve d'air (assez grand pour qu'une personne puisse y ramper). Les Land Rovers modifiés pour des tâches scientifiques ou d'exploration sont souvent équipés de compartiments d'habitation (couchettes pliantes de base, kitchenette, salle d'eau et commodités) et une réserve d'air légèrement plus grande. Leur moteur électrique est assez puissant pour les porter à la vitesse de 55 km/h avec une autonomie de 10h. Ils sont tous équipés de panneaux solaires et peuvent se recharger selon un ratio de 8 pour 1(8 heures de charge fournit une heure d'utilisation). Ils peuvent aussi s'alimenter à une source d'énergie coloniale (un réacteur par exemple) à un ratio de ¼ pour 1.

Disponibilité : Il existe 13 Land rovers opérationnels sur Mars. Deux sont réservés à des tâches scientifiques et d'exploration, le reste au transport de fret et de passagers. Comme tous les équipements coloniaux ils sont affectés en fonction des besoins.

Etat habituel : tous les Land rovers ont plus de 100 ans et ça se voit. Des années de fonctionnement intensif ont éprouvé leurs carrosseries et ils souffrent d'autres problèmes mineurs. Le Conseil envisage de les remplacer prochainement par de nouveaux modèles.

Mini-Buggy

Un mini buggy est un petit véhicule tracté par un ballon et conçu pour transporter 4 personnes à travers le rude paysage martien. Ces véhicules sont rudimentaires, tout en roues, moteurs et commandes (le strict minimum), et ils sont ouverts à l'atmosphère martienne. Pilotes et passagers doivent porter une combinaison protectrice. Les mini buggys possèdent un moteur comparable à celui utilisé dans un Land rover et peuvent atteindre la vitesse de 40 km/h avec une autonomie de 12 h. Ils n'ont pas de capteurs solaires et doivent se recharger à une source d'énergie dans l'une des colonies.

Disponibilité : les mini buggys sont très courants, et disponibles au besoin.

Etat habituel : Environ 70% des mini buggys existants ont été fabriqués sur Terre, et commencent à rendre l'âme. Par exemple, certains ont une autonomie moins grande, d'autres une vitesse de pointe de 25 km/h. Les autres fabriqués sur Mars ont des qualités diverses. Ils peuvent être équipés de prototypes de moteurs, avoir une autonomie de 24 heures et une vitesse de pointe de 65 km/h, ou à l'inverse utiliser des moteurs de seconde main et avoir une autonomie de 4 heures.

« Flying Sparrow » – avion spatial

Le « Flying Sparrow » est un petit avion spatial, fruit d'une collaboration entre les Etats-Unis et la Corée. A l'origine, ces avions spatiaux devaient servir de navette pour permettre à l'équipage de la mission américano-coréenne voyageant à bord d'un vaisseau de se poser à la surface de Mars mais ils sont désormais utilisés pour le transport de passager et de fret. Les avions spatiaux sont capables de décoller et de se poser sur des pistes particulièrement courtes, et ils sont remarquablement solides. Ils peuvent transporter 4 membres d'équipage et 20 passagers, voire 10 de plus si un module « passagers » est installé dans la soute. Les avions spatiaux sont opérationnels dans l'espace tout comme en conditions atmosphériques.

Disponibilité : Il existe 5 « Flying Sparrows » opérationnels sur Mars. Leur usage est restreint et soumis au contrôle du Conseil.

19 - Grâce au Système de contrôle de l'environnement

Etat habituel : quatre des cinq avions spatiaux sont en bon état malgré leur âge et l'usage intensif auquel ils ont été soumis. Le cinquième a souffert d'un mauvais atterrissage quelques années plus tôt et souffre de pannes répétées. Le Conseil a décidé d'en faire des pièces détachées pour réparer les autres.

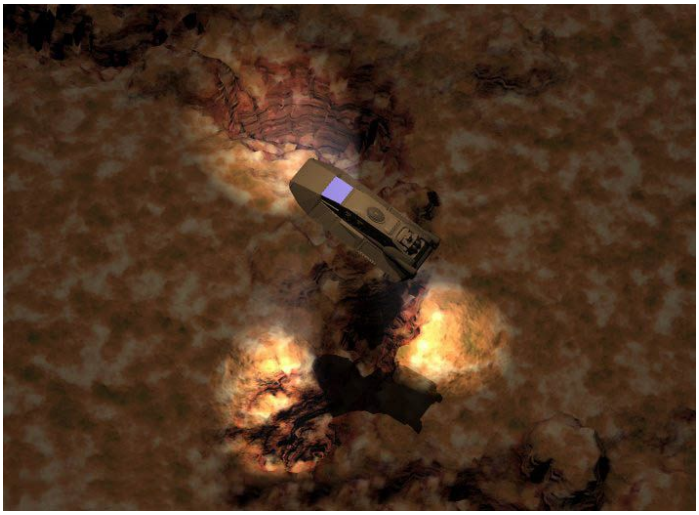
Victory Class Boat – véhicule orbital

Le Victory Class Boat est un véhicule de type orbital. Même si le terme orbital laisse entendre une utilisation exclusive en orbite, ces véhicules transportent néanmoins du fret et des passagers en différents endroits toujours hors de l'atmosphère de Mars, comme par exemple dans des stations spatiales et les bases des lunes martiennes. Un véhicule orbital peut transporter 36 personnes (32 passagers et 4 membres d'équipage), et 18 personnes supplémentaires avec un module « passagers » placé dans la soute.

Les véhicules orbitaux peuvent en cas d'urgence retourner dans l'atmosphère (ce qui est extrêmement dangereux même dans les meilleures conditions), mais ils n'ont pas été construits dans cet objectif. Tous les véhicules orbitaux ont été assemblés en orbite, et ils sont conçus pour y rester. En raison de leurs capacités on les considère comme des transports spatiaux non-atmosphériques.

Disponibilité : il y a actuellement 2 véhicules orbitaux autour de Mars, l'Arche et l'Espoir. Le Conseil en contrôle l'accès.

Etat habituel : Vieux de plus d'un siècle, les deux véhicules orbitaux sont en bon état en raison de l'entretien constant dont ils font l'objet. Le temps ne les a bien sûr pas ménagés et ils accumulent les défaillances depuis des années. Par exemple, quand l'Arche s'active, ses feux de route et ses lumières intérieures clignotent pendant plusieurs minutes, ce qui est plutôt ennuyeux pour les passagers. Mais en dehors de ces incidents, les deux vaisseaux sont toujours fiables.



La navette « Marco Polo » en mission de nuit

DOUZE HEURES

Introduction

(scénario pour deux joueurs)

L'aventure se déroule en l'an 2055 dans l'Unité de lancement ICCM[1] #4 de la base de missile McKenna. Elle commence avec quatre soldats pétrifiés par une alerte rouge dans une base de lancement de missiles. Au cours de l'aventure, les deux personnages joueurs seront exposés à des menaces et à l'horreur et seront forcés de prendre la décision la plus cruciale et la plus terrible de leur vie : lancer l'holocauste nucléaire ce qui tuerait certainement des millions de vies ou laisser se perdre ces âmes malheureuses, ce qui pourrait s'avérer encore pire.

La Base de Missile McKenna

La base ICCM est l'une des six unités de lancement de missiles intercontinentaux des Etats Unis d'Amérique.

Celle de McKenna est en Alaska. La base elle-même consiste en un ensemble de bâtiments renforcés comme les baraques, le mess, le groupe électrogène et les bureaux. Bien que ces bâtiments soient importants pour la vie au jour le jour, les structures les plus importantes sont les Unités de lancement ICCM. Chaque Unité de lancement est un environnement autonome capable d'accueillir une équipe de quatre hommes pour une durée de trente jours sans aucun échange de nourriture, d'air, d'énergie et d'eau. Chaque Unité est armée de six missiles Lance ICCM qui sont capables de frapper au cœur du territoire de l'ex-Union Soviétique, si le besoin s'en faisait sentir. Ces ICCM ont la possibilité de transporter une grande variété de charges utiles, et sont généralement équipés d'ogives nucléaires ou biologiques.

La situation en 2055

La Base de Missile McKenna a été construite en 2024 lors d'une sorte de "Crise des Missiles Cubains" survenue après qu'un satellite espion américain détecta ce qui semblait être des sites de lancement de missiles positionnés tout prêt de l'Alaska. Pour aggraver les choses, tandis qu'une équipe d'inspection de l'ONU se rendait sur les lieux (pour vérifier les dires indiquant que les sites de lancement étaient destinés à la conquête spatiale et non à des ICBM[2]) une guerre civile se déclencha, empêchant les autorités américaines d'enquêter. D'abondantes rumeurs disaient qu'une faction marxiste radicale avait l'intention de lancer un missile sur les Etats Unis et dans la confusion et la peur qui s'ensuivirent, les EU commencèrent la construction d'une base militaire offensive et défensive en Alaska et l'Amérique commença à redéployer ses forces de dissuasion. Fort heureusement, un des camps belligérants fut rapidement victorieux et l'équipe d'inspection de l'ONU eut la possibilité d'entrer librement dans le pays et de vérifier que les sites de lancement de missiles étaient destinés à des fusées spatiales et non à des ICBM. Après ces révélations, le monde montra des signes de soulagement collectif et les bases militaires, dont beaucoup étaient en construction depuis le début de la crise, furent abandonnées et offertes aux communautés locales.

1- ICCM (Intercontinental Cruise Missile) : Missiles de Croisière Intercontinentaux
2- ICBM (Intercontinental Ballistic Missile) : Missiles Balistiques Intercontinentaux

La base McKenna fut terminée au cours de la crise et fut plus tard donnée à une ville proche, également nommée McKenna, et les bâtiments furent convertis en écoles. La petite ville poursuivit sa croissance jusqu'à entourer la base. La petite cité qui s'étendait dans la ville continua son existence paisible jusqu'en 2040. C'est alors qu'arrivèrent des incidents côtiers tout autour du monde ainsi qu'une augmentation alarmante du nombre de crimes et de démences. La petite cité était très peu affectée par ces événements, jusqu'à ce qu'en 2044 le gouvernement réclame la base de missiles McKenna.

Sans donner d'explications aux autorités de la cité, des ingénieurs militaires arrivèrent et réclamèrent les bâtiments. Au cours de plusieurs mois, la base retourna à son statut opérationnel, les maisons et les autres équipements furent rasés du sol de la base par des bulldozers et de lourdes barrières furent dressées. Finalement, de gros camions emportant de mystérieux chargements arrivèrent un matin avant le lever du soleil.

Alors que la population locale était outragée par le comportement du gouvernement, dans les années 2046 à 2054 ils se satisfirent de la présence de la base dans leur ville. Au cours de ces années la folie et les crimes se répandirent sur la cité comme une traînée de poudre et des rapports furent faits sur des choses venant de la mer et du ciel. Heureusement pour les habitants de la cité, les troupes de la base furent capables de maintenir l'ordre tout au long de ces années. Après ces huit années, la population de McKenna gonfla comme dans d'autres cités et les villes cessèrent plus ou moins d'être des espaces civilisés. Des flots et plus tard des torrents de réfugiés déferlèrent sur McKenna de toutes les communautés proches et furent casés dans des baraques construites à la hâte. Finalement, en 2054 tout contact fut perdu avec Washington et le commandant de la base instaura la loi martiale à McKenna.

En 2055, McKenna est un îlot de stabilité et sécurité relative dans un monde devenu fou. Des barricades et des murs faits avec de vieilles voitures et des monticules de détritus encerclent presque toute la cité. Son périmètre est surveillé par des patrouilles mixtes de soldats et de civils armés. Les conditions sont difficiles car les stocks de nourriture et de médicaments sont presque épuisés. Les maladies sont très répandues, à cause des conditions sanitaires et du manque de médicaments. En bref, McKenna est très proche d'une citée médiévale en état de siège. Malheureusement, personne ne sait véritablement ce qui assiège la citée (il faudrait dire le monde entier). Cependant, les conditions dans McKenna sont bien meilleures qu'elles ne le sont à l'extérieur.

Action

Les informations qui suivent guident les actions qui prennent place au cours de l'aventure.

Démarrage

Il y a deux personnages joueurs dans cette aventure, chacun d'eux est officier de ce qui reste de l'Armée des Etats Unis d'Amérique. Ces deux officiers sont des vétérans et sont affectés à la Base de Missiles McKenna depuis un moment. Par conséquent, ils sont familiers du déroulement des opérations de la base. Bien qu'ils sachent que quelque chose d'étrange est en cours, on leur a seulement dit que l'orbite de la lune a été modifiée, et que cette altération a eu d'importantes conséquences sur Terre.

L'aventure se déroule uniquement dans l'Unité de Lancement ICCM #4. Les personnages joueurs se trouvent dedans depuis quatre jours et ils doivent être relevés quelques minutes avant le début de l'aventure. Les deux personnages s'attendent à retourner à la surface. Le Capitaine Summers désire retrouver sa femme et son enfant, tandis que le jeune Lieutenant Chambers désire

aller n'importe où du moment qu'il ne soit plus sous quelques mètres de terre. Cependant, ils vont subir une grande et désagréable surprise. Lors du commencement de l'aventure, vous devez lire ce qui suit (ou quelque chose d'approchant) aux deux joueurs :

« Vous venez de passer quatre jours dans l'Unité et l'équipe de relève va arriver dans quelques instants. Dans quelques minutes, vous serez hors de ce trou creusé dans le sol et de retour à la surface. C'est vrai, McKenna n'est pas en bon état, mais il sera agréable de respirer de l'air pur et de voir du monde. Vous vous asseyez dans la salle de contrôle avec Larken et Parsons, attendant d'entendre le doux fredonnement de l'ascenseur qui s'approche. Comme d'habitude, Parsons raconte des blagues salaces et répète sans cesse qu'il ne peut attendre de se retrouver dans un de ces endroits où les filles sont si accueillantes avec les soldats. Le Major Larken semble anxieuse de retrouver son nouveau mari, mais elle parait aller mieux qu'il y a quelques mois. Vous vous rappelez tous les deux de quelle manière elle parlait de ces histoires folles à propos de son premier mari emporté par une horrible chose venant des cieux. Vous aviez alors tous résolu de vous changer l'esprit avec le plus fin des distillateurs locaux, ainsi vous aviez mis son histoire sur le compte de l'ivresse d'une personne très triste et très seule. Cependant, les marques profondes sur son jeune visage et le terrible regard dans ses yeux avaient réveillé certaines peurs primitives en vous lorsqu'elle avait raconté son histoire. Vous vous étiez tous réjouis quand elle rencontra un pilote et se maria avec lui, principalement parce que cela atténuait la folie qui semblait luire dans ses yeux.

Quand l'heure de la relève arrive, la pièce devient silencieuse car vous attendez tous le ronron de l'ascenseur. Les minutes passent et rien n'est audible. Parsons fait une blague, mais personne ne rit. Pas même Parsons. Larken déplace sa chaise jusqu'à la console de communication, juste au moment où les sirènes retentissent. »

Déroulement de l'aventure

L'aventure se déroule avec une importante contrainte temporelle : douze heures après le commencement, une station spatiale orbitale des Etats Unis lancera une petite arme nucléaire sur McKenna. Les systèmes de défense de la base ne l'intercepteront pas, car ils auront été désactivés par le Commandement de Défense Orbital. McKenna, la base ainsi que l'Unité de Lancement ICCM #4, seront détruites lors de l'explosion.

Une minute avant : des patrouilles autour de McKenna rapportent qu'un étrange brouillard se répand vers la citée. Vingt minutes après que le brouillard soit décelé, la citée est totalement enveloppée. Après l'arrivée du brouillard, plusieurs citoyens et soldats rapportent avoir vu "d'étranges formes" se déplaçant dedans. De nombreuses personnes sont découvertes mortes dans les rues, leur corps ayant été vidé de leur sang. Vingt minutes après l'arrivée du brouillard, le contact est perdu avec l'Unité de Lancement ICCM #8. En fait, des être liés au mythe, aidés par un brouillard généré magiquement, sont en train d'attaquer McKenna.

Première heure : la base de McKenna passe en alerte maximum. Toutes les Unités de Lancement ICCM sont scellées pour la durée de la crise. On rapporte, auprès des forces locales, des combats et la présence de « choses » autour de la cité. Parsons et Larken prennent leur service et Larken ordonne aux personnages joueurs de prendre du repos, au cas où il faudrait qu'ils prennent le quart suivant. Les rapports continuent d'arriver aux consoles du système de communication, et aucun d'eux n'est bon. La communication est perdue avec les autres bases au sol et toutes les fonctions de commandement sont prises par le Commandement de Défense Orbital. Trente minutes après la première heure, Larken reçoit un appel d'urgence de son nouveau mari qui est piégé avec son équipe dans l'aéroport noyé dans le brouillard. L'appel est interrompu par un bruit de métal que l'on déchire, des coups de feu et des cris. Finalement Larken voit son mari, après qu'il ai été décapité et que son corps soit déchiré en lambeaux par une horrible chose ailée (un Byakhee), sa tête ensanglantée remplissant l'écran.

Après avoir vu la tête de son mari, Larken devient folle et décide de nettoyer le monde avec des missiles nucléaires. Après avoir tiré sur l'écran vidéo, elle demande à Parsons de l'aider à lancer les missiles et quand il refuse, elle lui tire dessus. Le son des tirs devrait faire penser aux joueurs que quelque chose ne va pas. Larken verrouille alors la porte vers les quartiers pour éloigner les personnages joueurs. Bien que Chambers ait la possibilité d'ouvrir la porte, les joueurs devraient être suffisamment retardés pour que les événements suivants se passent. Incapable de lancer les missiles seule, Larken tombe dans une rage folle et commence à détruire très bruyamment les panneaux de contrôle. Les personnages joueurs trouveront cela certainement étonnant. Ce qui les étonnera encore plus sera le silence soudain qui suivra une période de rire dément et un coup de feu. Pendant ce temps, Larken est en train de reprogrammer le robot pour tuer tous ceux qu'il rencontre. Juste au moment où Larken termine son travail, Parsons reprendra conscience suffisamment longtemps pour lui tirer dessus et la tuer. Les personnages joueurs entendront un dernier coup de feu et le silence. A ce moment, le joueur interprétant Chambers réussira finalement son jet de Serrurerie et ouvrira la porte.

Quand ils entrent dans la pièce, ils découvriront un terrible désordre. Le corps de Larken repose sur l'une des consoles de contrôle, avec un trou de balle derrière la tête. Son visage et son cerveau ont explosé sur l'écran de contrôle situé devant son cadavre. Voir cette scène requière un jet de SAN. Pour un jet réussi, pas de perte de SAN. Parsons gît dans une marre de sang sur le sol avec une sale blessure par balle à l'abdomen. Parsons est en train de mourir et rien de ce que peuvent faire les personnage ne pourra le sauver. Cependant, dans ses derniers souffles il dira « Sale pute… l'ai finalement eue…à vous les com-mandes Summers… prenez la carte… vous pourrez lancer les missiles… s'ils envoient le code… dites-leur… le foxbat a survolé la lune…ils…vous donneront… le code… de lancement final… » et mourra. La carte que Parsons donne à Summers permettra de lancer les missiles, si les joueurs obtiennent le code de lancement. Pour obtenir le code, la phrase codée (« le foxbat a survolé la lune ») doit être donnée lorsque les joueurs recevront l'ordre de lancement. Après avoir donné la phrase codée, les joueurs recevront le code de lancement des missiles.

Après que les joueurs se soient intéressé à Parsons, ils remarqueront certainement le désordre dans lequel sont les contrôles. Larken a tiré sur presque tous les panneaux et beaucoup d'autres ont été ouverts. La clef de Larken est enclenchée dans l'un des panneaux et tous les boutons de lancement ont été poussés puis cassés. Après une courte inspection, les personnage joueurs sauront qu'ils ne peuvent pas lancer les missiles, ni même communiquer avec le monde extérieur à partir de cette salle.

Si les joueurs fouillent le corps de Larken, il y a une chance qu'ils remarquent une chose importante. Si les joueurs fouillent simplement le corps, ils devront faire des jets de chance pour remarquer que Larken a trifouillé le robot. S'ils expliquent qu'ils fouillent les contrôles, ils s'en rendront automatiquement compte. Les informations sur l'écran indiquent que Larken a reprogrammé le robot pour tuer tous ceux qu'il rencontre. Afin de connaître l'étendue et la viabilité du programme de Larken, un joueur a besoin de réussir un jet d'Informatique. Sur un jet réussi, les joueurs sauront que le robot a été déplacé vers la chambre d'accès et a été reprogrammé pour attaquer et poursuivre toute chose mouvante qu'il rencontre. Cependant, il n'agit ainsi que s'il rencontre une chose mouvante et il stoppera net s'il ne détecte plus de déplacement. Les joueurs apprendront également que Larken a placé de nombreux verrous et des mots de passe sur son travail de reprogrammation. Avec un second jet réussi en Informatique, les joueurs sauront qu'il leur faudra au moins vingt quatre heures pour passer ces verrous et mots de passe. Cependant, ils découvriront également qu'ils peuvent désactiver les armes du robot. Ceci sera plus facile à réaliser. Quelques détails sont fournis ci-dessous à propos du robot.

Si les joueurs tentent de communiquer avec l'extérieur, ils se rendront compte que tous les canaux sont coupés.

Deuxième heure : la deuxième heure sera passée en fonction de ce que veulent faire les joueurs.

Troisième heure : le vidéophone dans les quartiers récupérera sa charge statique complète et signalera un appel entrant. Rapidement, une image du Colonel Ling, le commandant de la base, apparaîtra puis disparaîtra dans une tempête de neige statique. Si les joueurs essaient d'appeler les personnes qu'ils connaissent, ils ne trouveront pas de ligne en service. S'ils essaient de placer le vidéophone en mode « sélection au hasard » avec une accréditation militaire (ce qui place le vidéophone en rappel automatique), il fonctionnera avec de nombreuses lignes en service, mais occasionnellement des scènes d'horreur seront visibles. En voici quelques exemples : un petit appartement, avec les corps mutilés de deux personnes éparpillés dans le champ de vision du téléphone. Une cabine téléphonique avec la tête d'une femme, à l'envers, devant le téléphone. Une pièce d'une maison avec une épaisse marre de sang sur le plancher. Des cris horribles peuvent être entendus. Un petit appartement avec une femme battant continuellement le corps d'un homme mort avec une clé anglaise tout en hurlant « je t'aime » à plusieurs reprises au cadavre. Un homme découpant son corps avec un couteau de cuisine, un intense regard de concentration sur son visage. Une salle avec un groupe de soldats morts qui, à l'évidence, ont tourné leurs armes les uns contre les autres. D'autres scènes sont laissées à l'imagination du Gardien, ainsi que la possible perte de SAN. Les scènes devraient être plutôt horribles, car les créatures du mythe ont investi toute la ville à ce moment. En outre, plusieurs habitants sont devenus fous. Au bout d'un moment, toutes les lignes seront muettes.

Quatrième heure : le vidéophone revient à la vie et la femme de Summers l'appelle. Elle sera en pleurs et aura des coupures sur tout le visage et les bras. Derrière elle on peut voir une porte lourdement barricadée et elle a un pistolet à la main . Au début, il n'y aura pas de son, puis il passera violemment au volume maximal : « .. aide-nous ! Les gens sont devenus fous ! Ils tuent et violent ! Il y a des choses dans les rues ! Aide-nous ! Aide-nous ! » La connexion ne fonctionne que dans un seul sens. Alors que les joueurs peuvent voir la femme de Summers, elle ne peut ni les voir ni les entendre. Après que sa femme lance un dernier « Aide-nous ! », la ligne est coupée.

Cinquième heure : le vidéophone donne des signes de vie. Il s'agira d'un officier avec un visage lacéré et avec un œil manquant. Il lancera des ordres insensés, et raccrochera. Quelques minutes plus tard, une jeune fille apparaîtra sur l'écran, demandant de l'aide. Une forme foncée apparaîtra derrière elle et l'écran sera alors teinté de rouge par un soudain jet de sang. La connexion sera alors coupée.

Environ dix minutes après le dernier appel, la femme de Summers apparaîtra à l'écran. Du sang a coulé sur ses bras et son visage et elle porte son fils. Pendant une brève seconde, elle sera capable de voir Summers sur le vidéophone. Elle commencera alors à crier « Oh Dieu, aide-nous ! Aide-nous ! Ils sont à la porte ! Aide-nous John ! » juste à ce moment là, la porte s'ouvrira violemment et un groupe de trois hommes et deux femmes accourront dans la pièce. Ils sont presque tous armés avec des clubs de golf et des couteaux et deux d'entre eux sont des soldats, armés de fusils d'assaut. Les hommes traîneront la femme de Summers au centre de la pièce et lui tireront dessus plusieurs fois. Ils la violeront alors devant le vidéophone et la tueront en enfonçant un gros morceau de bois déchiquetant sa gorge. Les femmes, qui tenaient le fils de Summers, tueront alors l'enfant en chantant « la Chèvre Noire…la Chèvre Noire... » Un des soldats commencera à crier face au vidéophone et se tournera pour regarder directement dedans et dira « Dieu aide-nous…Dieu aide-nous tous... » Il sortira alors une grenade, la dégoupillera, et la laissera tomber par terre en pleurant. La connexion sera coupée par l'explosion. Cette expérience coûtera 1D8 SAN à Summers. Ce qu'il fait exactement s'il devient fou est à la discrétion du Gardien. Cependant, il est recommandé qu'il réagisse en courant à travers la base en criant et tirant sur les murs, et en attaquant Chambers avec ses mains. Après quelques coups de poing, il tombera par terre et pleurera pendant une heure. Après cela, il ne pensera qu'à se venger et voudra « détruire toute cette putain de planète ».

Sixième à neuvième heure : pendant ce laps de temps il n'y aura aucune transmission entrante et les joueurs pourront faire ce qu'ils veulent.

Dixième heure : À mi-chemin de la dixième heure, le vidéophone redonnera des signes de vie : « Ici Commandement de Défense Orbital à Unité de Lancement ICCM 4. Répondez s'il vous plait. » Si les joueurs répondent, ils recevront le message suivant : « Vos ordres sont les suivants : vous lancerez tous les missiles après avoir reçu le signal de lancement. Les coordonnées des cibles sont introduites dans vos ordinateurs. » Si les joueurs pensent à donner la phrase codée, on leur fournira le code pour lancer les missiles. Sinon, ils n'auront pas de chance. Si les joueurs demandent comment vont les choses, l'officier dira « assez mal ». La transmission s'arrêtera là.

Heure Onze : à quarante, le vidéophone donnera à nouveau des signes de vie. « Répondez Unité de Lancement ICCM 4 ». Si les joueurs répondent, on leur ordonnera de lancer tous les missiles une heure et dix minutes plus tard.

Heure Douzième : à cinquante, les joueurs devraient lancer les missiles. Neuf minutes plus tard, ils recevront une dernière transmission, uniquement radio : « Je suis désolé. » Une minute plus tard, McKenna sera vaporisée par une explosion nucléaire.

Le Robot

Le principal adversaire des joueurs est le robot reprogrammé. Il est situé dans la chambre d'accès et il attaquera tout ce qui entre dans la chambre et poursuivra une chose mobile aussi longtemps qu'elle se déplacera. Bien que le robot soit un adversaire puissant, il peut être vaincu si ses faiblesses sont exploitées. Premièrement, les joueurs peuvent désactiver ses fusils, le rendant moins dangereux. Deuxièmement, le robot attaquera tout ce qui bouge, ce qui inclut les portes, les balles, du papier ou quoi que ce soit. Il n'a pas de priorité sur les cibles (ce qui peut être su grâce à un jet réussi en Informatique) donc le Gardien peut décider avec les dés ce qu'il fera s'il est confronté à plusieurs objets en mouvement. Troisièmement, le robot n'attaquera pas d'objets immobiles. S'il piège un PJ, il ne l'attaquera pas aussi longtemps que le PJ reste immobile (ce qui peut s'avérer difficile, selon la position dans laquelle le PJ se trouve quand il le bloque). Quatrièmement, un programme peut être écrit en environ une heure (avec un jet d'Informatique) qui enverra des commandes au robot. Il n'obéira pas aux commandes, mais à chaque round d'activité, une des choses suivantes peut se produire quand le programme fonctionne :

Table de Modification du Comportement du Robot
(Lancer 1D10)

1-3	Pas d'effet
4-6	Le robot ne fait rien pendant le round, il est bloqué
7-8	Le robot attaque la chose immobile la plus proche de lui (généralement un mur)
9	Le robot se déplace aléatoirement sans attaquer
10	Le robot s'attaque lui-même avec un bras. Il touche automatiquement, lancer le dé pour les dommages.

Lancer les missiles

Pour lancer les missiles, les PJ ont besoin de la carte de Parsons, du code du Commandement de Défense Orbital et d'accéder à la seconde salle de contrôle. Une fois qu'ils ont tout cela, ils

peuvent lancer les missiles en insérant la carte, en entrant le code puis en poussant le bouton de lancement. Les deux hommes savent que le lancement aura pour conséquence une réplique immédiate et donc leur mort. Cependant, ils ne savent pas qu'ils seront morts qu'ils lancent les missiles ou non. Pendant que Summers souhaitera mourir après que sa femme et son fils aient été tués, ce n'est pas le cas de Chambers, il peut donc y avoir un conflit (et un bon Gardien se débrouillera pour en créer un, bien évidemment). Tandis que les PJ mourront quoi qu'il arrive, s'ils lancent leurs missiles ils donneront à plusieurs milliers de personnes une mort rapide et éviteront à ces personnes d'être employées par des créatures du Mythe dans leur tentative de rendre les astres propices. Etre atomisé est réellement préférable à se faire dévorer l'âme par un dieu extraterrestre.

Carte

Unité de Lancement ICCM #4

L'Unité de lancement ICCM#4 se situe à plusieurs mètres sous terre pour la protéger des attaques. L'accès se fait via un ascenseur. A la surface, seules la porte, la structure en béton de la motorisation de l'ascenseur et la bouche d'aération sont visibles. L'intérieur de l'Unité est quelque peu étroit, car elle était conçue à l'origine avec un quartier d'habitation. L'Unité elle-même est constituée de deux sections principales. La première section comprend les quartiers et la zone de contrôle et la seconde section contient le générateur ainsi que les systèmes des missiles. L'Unité de Lancement ICCM #4 comprend une équipe de quatre officiers et un robot. Le robot S200AR est une machine très avancée, autonome, qui réalise toutes les tâches usuellement faites par un robot mais il a également en charge le suivi au cas où l'équipe humaine vient à périr ou se trouve dans l'incapacité (ou refuse) de suivre les ordres. Le robot a été nommé « Robby » par Parsons.

Salle principale de contrôle : La salle de contrôle contient deux consoles. L'une est dédiée aux fonctions de communication (la console a été conçue pour servir de secours au centre de commande) et est munie des contrôles pour visualiser et diriger le robot de l'Unité, et l'autre est dédiée au contrôle et à la visualisation des missiles. Cette dernière est un système à l'air plutôt inoffensif se composant de deux serrures, d'une série de commutateurs, et d'un unique bouton. Pour lancer les missiles de l'Unité, les commutateurs doivent être positionnés sur les bons codes et les deux clefs enclenchées en même temps. Après cela, pousser l'un des boutons lance les missiles. Il y a toujours deux officiers de garde dans la salle de contrôle et chaque officier est armé, au cas ou l'autre officier déciderait de ne pas accomplir son devoir.

Les quartiers : les quartiers contiennent des couchettes, une baignoire, un bureau et des casiers personnels. La baignoire est de très bonne facture, mais les réserves d'eau sont limitées par la taille du réservoir de l'Unité. Le bureau est équipé d'un vidéophone ainsi que d'un petit ordinateur (dédié uniquement aux programmes d'entraînement). Les casiers contiennent des vêtements, des kits de survie, des pièces d'équipement de rechange, ainsi que deux Pistolets Tactiques Colt (il y a quatre pistolets tactiques Colt dans la base, mais deux sont en possession des officiers en service) et un fusil de combat Constitution Arms Eagle IV. Il y a deux chargeurs pleins pour chaque arme ainsi qu'une boîte d'une centaine de cartouches pour le Fusil (munitions perce armure avancées) et une boîte d'une centaine de munitions pour les Pistolets Tactiques Colt (perce armure).

Ascenseur : c'est un monte charge. L'ascenseur devient inopérant quand la base est en alerte maximale et ne peut être réactivé que par un code de commande spécial (ou en craquant le code).

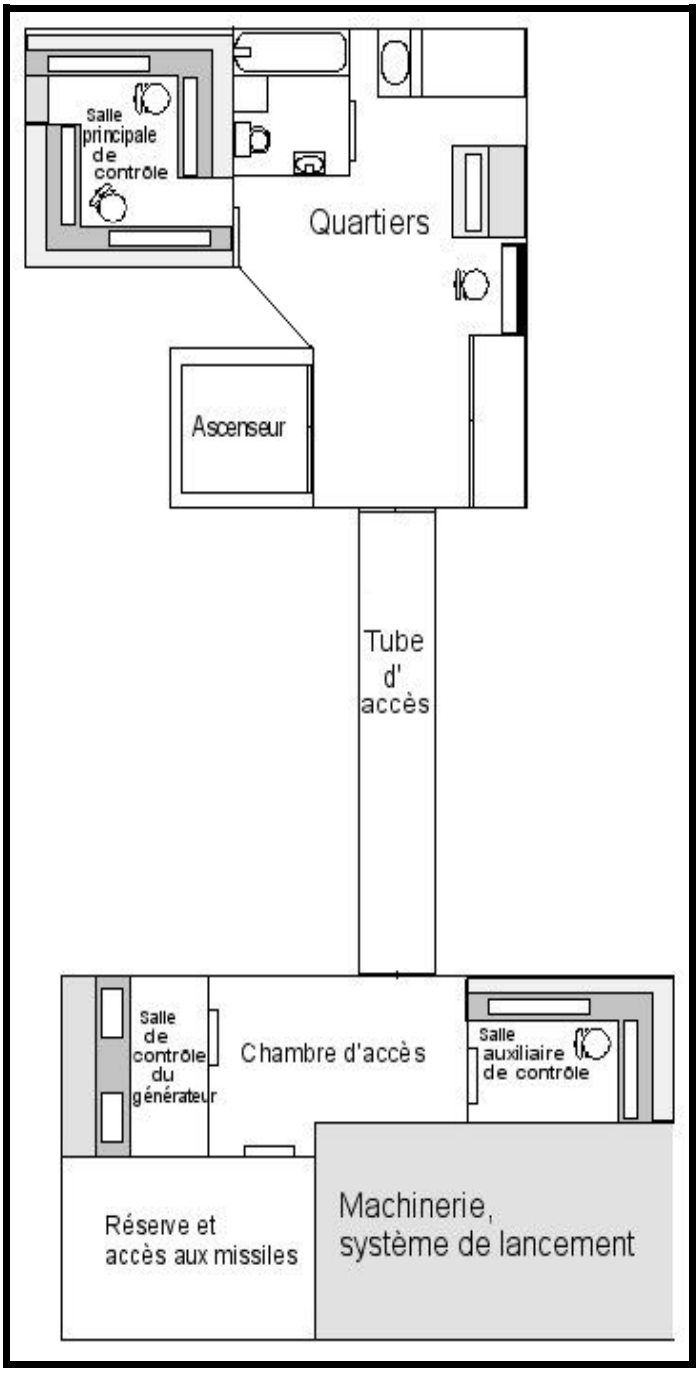
Tube d'accès : Les portes du tube d'accès sont renforcées et sont traitées pour avoir une force de 45. Les portes sont également fermées hermétiquement et traitées pour bloquer les radiations (en cas d'accident).

Chambre d'accès : Cette zone est principalement utilisée pour le stockage du fuel pour le générateur, les réservoirs d'oxygène et d'eau.

Salle de contrôle du générateur : cette pièce contient le générateur de secours de l'Unité avec sa console de contrôle. Le générateur possède suffisamment de fuel pour tenir la base opérationnelle pendant trente jours.

Réserve et Accès aux missiles : cette zone contient des pièces de rechange (ogives disponibles et optionnelles comprises) pour les missiles aussi bien que pour les réservoirs de fuel du générateur. Le robot de la base reste généralement là quand il n'est pas en train d'effectuer une tâche.

Salle auxiliaire de contrôle : cette pièce contient les systèmes contrôles de secours de la salle de contrôle principale. Bien que peu de personnes le sachent, les missiles de l'Unité peuvent être lancés de cette pièce par une personne seule, ou le robot, avec les bons codes et une carte de commande (une carte à puce imprimée). Ce contrôle secondaire est un ajout récent : chaque équipe comprend une personne, sélectionnée pour sa stabilité et sa loyauté, qui possède la clef de commande (mais pas le code, envoyé par un officier supérieur en cas d'urgence).



Machinerie, système de lancement : c'est la machinerie qui contrôle le lancement des missiles aussi bien que l'accès aux missiles eux-mêmes. Généralement, seul le robot se rend à cet endroit.

Equipement

Lunettes de Visée Laser - Constitution Arms[3]

Les LVL sont une version avancée des modèles développés à la fin du XXème siècle. Un microprocesseur intégré contrôlant le mécanisme de retour fournit à celui qui s'en sert des données visuelles suffisantes pour tirer avec une grande précision. Utilisées en mode visuel (comme une lunette de visée standard), les LVL ajoute +10% aux chances de toucher à l'utilisateur équipé de cette arme. Utilisé en mode pointé (utilisé comme une ancienne visée laser) il fournit à l'utilisateur un bonus de +5% aux chances de toucher un point précis de la cible.

Fusil d'assaut « Eagle IV » - Constitution Arms

Nombre de tirs par round : 4 ou rafale
Dommages : 2D8+5
Portée : 150 m
Munitions : 40
Enrayement : 99
Cette arme de configuration compacte fait partie de la dernière série des fusils d'assaut « Eagle » de Constitution Arms. Fabriqués dans la dernière céramique ultra légère, l'Eagle IV tire des munitions modernes, sans étui, spécifiquement conçues pour pénétrer les armures corporelles modernes. Ces munitions de perforation avancée d'armure (PAA) traitent l'armure de la cible comme étant à moitié de sa valeur réelle. Les munitions standard CAE IV (moins chères) infligent de pleins dommages, mais ne bénéficient pas de la moitié des points d'armure de la cible. Les Eagle IV sont standards ainsi que les RLCAA.

Pistolet Tactique Colt

Tirs par round : 1
Dommages : 2D6+4
Portée : 30 m
Munitions : 12
Enrayement : 99

Le pistolet Tactique Colt est l'arme de poing standard de l'US Army et est conçu pour avoir un pouvoir d'arrêt maximum. Comme la plupart des armes de combat modernes, le PTC tire des munitions sans étui à haute vélocité qui sont disponibles à la fois dans une version perce armure et standard. Les munitions PTC perce armure ont pour effet de considérer que l'armure de la cible ne vaut que la moitié de sa valeur. Les munitions standard du PTC infligent des dommages normaux et ne bénéficient pas du malus de moitié de l'armure. Les PTC peuvent être équipés de viseurs laser.

Robot Autonome de Série 200 de Adrek Corporation

Produits par Adrek Corporation, les S200AR sont utilisés dans de nombreuses installations militaires américaines. En temps normal, les S200AR effectuent des tâches mineures de réparation, transport d'encombrants et déplacement de matières dangereuses. Par exemple, les S200AR placent les charges biologiques ou chimiques dans les têtes des missiles. Bien que ces tâches puissent être réalisées par des unités robotiques plus petites, moins complexes ou moins chers, les S200AR ont été choisis pour défendre et opérer dans les installations américaines au cas où les équipes humaines ne pourraient pas remplir leur devoir. Dans le but de pouvoir faire le type de travail qui leur est assigné, les S200AR sont équipés avec deux bras de levage puissants, de bras multiples, rétractables et plus petits pour les réparations fines, un « cerveau » informatique évolué, ainsi que de deux mitrailleuses internes. Afin de survivre aux attaques ou aux accidents, les S200AR sont lourdement blindés, possèdent de nombreux systèmes de secours et sont protégés contre les EMP.

3 - « Constitution Arms » est le nom du constructeur.

Bien que les S200AR possèdent des cerveaux informatisés très avancés, il ne sont pas intelligents et sont très limités comparés à un soldat entraîné. Bien qu'ils puissent réaliser des plans et faire preuve de stratégie, il leur manque l'imagination et l'initiative créatrice de l'esprit humain. Cependant, ils restent exceptionnels. Typiquement, ils sont programmés avec une série d'instructions qui sont déclenchées en fonction des situations rencontrées. Par exemple, un S200AR peut être programmé pour lancer tous les missiles d'une base avant de recevoir une commande de tir et également être programmé pour tuer tous les intrus non autorisés.

Robot Autonome de Série 200

Caractéristiques

FOR	50
CON	50
TAI	20
DEX	10
PV	35
Déplacement	6
BD	3D6

Armes	Score	Dommages
Poing	35%	1D6 + 3D6
2 Thompson K47*	50%	2D10+4

* Tirs par rounds	3 ou rafale
Portée	140m
Munitions	200
Enrayement	99

Armure : 20 points

Compétences : Electricité 60%, Informatique 30%, Mécanique 60%

Les PNJ

Il y a deux PNJ dans cette aventure. Bien qu'ils meurent au début, une brève description en est donnée.

Major Tina Larken

Description :

Le major Larken a suivi les traces de sa mère en rejoignant l'US Army et a été un soldat professionnel tout au long de sa vie adulte. Avant son affectation en Alaska, elle était dans une unité des opérations spéciales au Royaume Uni. Au cours d'une mission, son mari, également soldat, a été tué d'une manière particulièrement horrible. Après avoir tué ce qui était responsable de sa mort, Larken a souffert d'une dépression nerveuse et a été suivie médicalement. Grâce au soutien d'officiers expérimentés, elle a été remise en service (malgré les protestations du médecin) et affectée à McKenna. La plupart des personnes avec qui elle a servi la trouvait effrayante et dérangée, jusqu'à ce qu'elle rencontre un jeune pilote. Après cela sa vie prit un meilleur tournant, elle devint plus joyeuse et ceux qui la côtoyaient trouvaient sa compagnie plus agréable.

Sergent Bill Parsons

Description :

Parsons est le plus vieux soldat de la base de McKenna et il a commencé à servir à partir du moment où il a pu s'enrôler. Bien que Parsons soit un soldat très dévoué, il semble détaché face au devoir et à l'armée en général : ce qui ressort dans ses blagues salaces. Parsons, célibataire endurci, est également connu pour rendre visite à différentes femmes « amicales » en ville. En dépit de son comportement, le commandement de McKenna le considère comme le soldat le plus digne de confiance et le plus fidèle ; un fait qui gêne Summers considérablement.

Les PJ

Capitaine John Summers
Armée des Etats Unis
Officier en second

Caractéristiques

FOR	15
CON	16
TAI	14
INT	15
POU	14
DEX	13
APP	12
EDU	18
SAN	67
PV	15
BD	+1D4

Compétences :

Arts Martiaux 25%, Electricité 25%, Electronique 15%, Esquiver 35%, Informatique 85%, Mécanique 15%, Persuasion 35%, Premiers Soins 40%, Psychologie 25%

Arme de poing 60%, Fusil 45%

Langues : Anglais 85%

Description :

cheveux courts, c'est un professionnel et un bon père de famille tel qu'on l'imagine dans les clichés des séries télévisées des années 50.

Summers est un homme à l'aspect correct qui est en bonne forme. Il a les yeux bleus et des cheveux bruns courts qui commencent à grisonner.

Summers a obtenu son brevet militaire et un diplôme d'informatique dans l'Etat de Floride. A cause de ses connaissances en informatique, il a été affecté à Full Quiver (Carquois Rempli), le projet militaire consistant à réarmer les Etats Unis d'une force balistique opérationnelle. Summers fut alors affecté à la base McKenna en Alaska. Bien qu'il détestait à l'origine cette affectation (Summers préfère les climats chauds), son point de vue évolua lorsqu'il rencontra le Dr Janet Linhart, un médecin civil. Un an après s'être rencontrés, ils se marièrent et eurent un fils, James (c'était le prénom du père de Janet). Summers aime énormément sa famille, sa femme et son fils représentant la part la plus importante de sa vie. La chose la plus importante est ensuite son devoir envers Dieu et le pays. Summers prend ses responsabilités très au sérieux et est obsédé à l'idée de faire la chose juste au moment juste. A cause de ces aspects de sa personnalité, il n'aime pas trop Parsons, qu'il considère comme trop désinvolte et jovial. Summers n'aime également pas trop Chambers, principalement parce Summers est raciste (bien qu'il ne l'ai jamais réalisé lui-même).

Lieutenant David Chambers
Armée des Etats Unis

Caractéristiques

FOR	16
CON	17
TAI	9
INT	18
POU	15
DEX	12
APP	14
EDU	16
SAN	74
PV	15
BD :	+1D4

Compétences :

Arts martiaux 50%, Crochetage 45%, Discrétion 75%, Electricité 75%, Electronique 75%, Esquiver 55%, Informatique 75%, Mécanique 55%, Persuasion 25%, Premiers Soins 40%, Psychologie 15%, Se cacher 85%

Arme de poing 80%, Fusil 55%

Langues : Anglais 80%

Description :

un individu intelligent et expérimenté, avec une éducation formelle, croisé avec le stéréotype de membre de gang.
Chambers est un type petit et baraqué à la peau et aux cheveux noirs. Il a des yeux marrons.

Chambers a grandi dans une cité « perdue » du Sud et a survécu en balayant les bâtiments abandonnés et en évitant les « monstres » qui hantaient les ruines. Vu son parcours, Chambers est un rescapé qui peut être impitoyable, voire même vicieux, si la situation l'exige. Quand il avait seize ans, il a été sauvé par une patrouille militaire. Etant intelligent, Chambers s'est rendu compte que sa meilleure chance de survie était de rejoindre l'armée. Après avoir servi pendant un moment comme simple soldat, Chambers reçut une formation en électronique et s'avéra avoir un don naturel dans cette matière. En utilisant sa compétence et son intelligence, il s'est élevé en grade et a fait sa transition d'homme de rang à officier. Peu de temps après sa promotion de lieutenant, Chambers a été affecté à McKenna. Il aime l'Alaska et la majeure partie des gens avec lesquels il travaille. Il pense que Larken est folle et a peur de ce qu'elle pourrait faire. Il aime bien Parsons, mais n'aime pas Summers qu'il considère coincé, raciste, sans aucun sens de l'humour. Chambers a terriblement peur de la mort, mais sa plus grande crainte est d'être pris par « les monstres ». Chambers ne se rappelle pas vraiment de ses parents, mais il a de temps en temps des cauchemars dans lesquels des personnes sont extirpées des fenêtres et des portes par des choses horribles.

Notes :

Les feuilles de personnage sont proposées en fin de scénario, celles-ci ne contiennent pas l'entête « Fin des Temps » pour ne pas éveiller les soupçons des joueurs. Cruel, non ?

Les PJ peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien, si les joueurs le désirent. Cependant, il est conseillé de ne pas le faire de manière trop significative dans le but de ne pas modifier la dynamique entre les deux personnages. Des informations psychologiques additionnelles sont données dans le texte de l'aventure pour aider le Gardien à la dérouler.

VENTS AMERS

Introduction

En 2056, la dernière transmission provenant de la Terre fut envoyée de la Base Arctique de l'ONU. Cette transmission parlait « *d'horribles formes noires se mouvant sur la glace* » derrière lesquelles se déplaçait « *une grande chose… quelque chose d'inhumainement grand* ». Cette aventure détaille les terribles évènements qui intervinrent avant cette dernière et terrible transmission.

Dans cette aventure, tout le monde meurt. C'est un scénario indépendant avec des personnages pré-tirés. Etant donné que les Investigateurs vont inévitablement mourir, l'important est d'amener les joueurs à ressentir les émotions et l'ambiance de cette époque et de leur faire vivre une histoire effrayante qu'ils pourront partager avec d'autres joueurs concernant les années précédant la Fin des Temps.

Le plus gros du travail du Gardien est de créer une ambiance pour préparer les joueurs au milieu et à l'atmosphère de Cthulhu Fin des Temps.

Les savoirs du Gardien

La chronologie suivante détaille des événements antérieurs que les Investigateurs pourront découvrir en partie au cours de l'aventure.

22 Juin 1923 : Le bateau à vapeur « Westward » affrété par l'expédition Pierce-Taylor arrive en vue de l'Antarctique. Le chef de l'expédition, le Dr Pierce, est un archéologue de renom. Il est aussi un explorateur reconnu des contrées Arctiques et accessoirement, un serviteur du Mythe qui a frisé la folie au cours d'une expédition précédente (dont il est le seul survivant). Après avoir "récupéré" de sa folie, le Dr. Pierce s'est consacré au Mythe dont il est devenu un prêtre loyal, dévoué à ses Dieux. En remerciement de ses services, il a reçu plusieurs objets qui doivent lui permettre de découvrir en Antarctique un temple d'Ithaqua depuis longtemps oublié. Le Dr. John Taylor est également un explorateur arctique réputé. Comme Pierce, il a connu des expériences liées au Mythe, mais au contraire de ce dernier il est resté sain d'esprit.

23 Juin au 7 Juillet 1923 : L'exploration des terres désolées de l'Antarctique commence, à l'aide de la carte de Pierce et d'un compas magique. Malgré cette aide surnaturelle, les progrès sont faibles et quatre membres de l'expédition se perdent (le rapport fait état de tempêtes de neige.) En vérité, les pauvres victimes ont été sacrifiées pour fournir le sang nécessaire au fonctionnement du compas de Pierce.
8 juillet 1923 : Le Dr. Pierce localise le temple et ordonne à ses hommes de dégager la glace qui le recouvre.

13 juillet 1923 : L'équipe est en mesure de dégager l'entrée. Pierce entre dans le temple et commence à déchiffrer les écrits qui se trouvent à l'intérieur.

14-20 juillet 1923 : Pierce continue son déchiffrage ; il sait désormais qu'il s'agit d'un rituel qui transforme les humains en serviteurs surnaturels d'Ithaqua. Il commence à préparer le lancement du rituel sur lui-même, tout en cachant soigneusement à Taylor ce qu'il a découvert.

21 juillet 1923 : Pierce envoie Taylor et une partie des hommes vers le "Westward" pour l'approvisionnement. Cependant Taylor est méfiant et il laisse derrière lui quelques hommes qui lui sont loyaux.

22 juillet 1923 : Aidé par les Adeptes qui l'accompagnent, Pierce capture les non-Adeptes de l'expédition et commence à les sacrifier pour son rituel. L'un des prisonniers parvient à s'échapper temporairement et alerte Taylor avec une fusée de sauvetage.

23 juillet 1923 : Taylor et ses compatriotes, armés jusqu'aux dents, font marche arrière et se battent contre Pierce et ses sbires. Dans la mêlée qui s'ensuit, tous les Adeptes trouvent la mort, ainsi que bon nombre des hommes de Taylor. Pierce, a presque réussit à terminer son rituel quand son ennemi l'emprisonne dans le temple. Mais Taylor n'a pas le courage d'aller plus loin dans l'action, il l'abandonne à son sort et retourne en Amérique, pour ne plus jamais revenir en Antarctique.

4 mai 1996 : Les Etats Unis construisent la base Antarctique Pierce, baptisée d'après le nom du célèbre explorateur disparu dans cette zone au cours des années 20.

14 août 2006 : La base Antarctique Pierce est confiée à l'ONU.

14 février 2030 : La base Antarctique Pierce est fermée suite à l'effondrement général du budget de 2030. L'argent destiné pour la base à l'origine a été utilisé pou financer une étude concernant l'usage des fonds alloués à l'assistance sociale en Californie.

22 juin 2039 : La base Antarctique de l'ONU est réouverte, après avoir été abandonnée pendant environ une décennie, afin d'étudier les effets du déplacement de la Lune sur l'Antarctique

24 août 2046 : Un contingent militaire de l'ONU, en charge d'un matériel de communication spécial destiné à coordonner les activités militaires (essentiellement sous-marines) dans cette région, est affecté à la base Antarctique Pierce.

22 octobre 2054 : En raison de la chute de tous les gouvernements humains, le commandement de la base de l'ONU est devenu autonome et s'associe avec les sous-marins nucléaires Américains et Russes présents dans cette région du monde.

31 octobre 2055 : Après avoir reçu des ordre de LeSarre, le commandant de la base de l'ONU dirige les sous-marins Américains et Russes restants afin de réaliser leur ultime lancement.

2 novembre 2055 : Trois sous-marins Américains et deux Russes envoient des signaux de détresse qui rapportent qu'ils sont attaqués. C'est la dernière communication qui aura lieu avec les sous-marins. Le contact est tout de même maintenu avec les satellites grâce aux lasers.

24 avril 2056 : Les altérations gravitationnelles générées par l'activité de *Domag T'eel* ont pour effet de créer des mouvements dans la couche de glace antarctique ainsi que l'élévation du niveau de l'eau. Ceci dévoile partiellement le temple.

25 avril 2056 : Les glissements dans la glace ouvrent le temple. Pierce, qui a survécu en état d'animation suspendue grâce à des sorts, se réveille lorsque le Signe des Anciens qui l'emprisonnait est détruit par la glace.

26 avril 2056 : Un satellite de surveillance détecte le temple. On envoie un hélicoptère en reconnaissance. Il se pose et l'équipe de reconnaissance révèle avoir découvert un bâtiment.

27-28 avril 2056 : Les membres de l'équipe de reconnaissance

examinent attentivement le temple. Ils trouvent Pierce, mais le prennent pour un cadavre gelé. Pierce draine par magie la vitalité des nouveaux venus jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour agir.

29 avril 2056 : Pierce tue deux des membres de l'équipe de reconnaissance et termine le rituel. Transformé en une monstruosité inhumaine bien plus grande, il en tue trois autres. Deux hommes arrivent à s'échapper avec l'hélicoptère, mais s'écrasent à cause d'un vent glacé invoqué par Pierce.

30 avril 2056 : L'aventure commence.

Ce que savent les joueurs

Avant le démarrage du jeu, les joueurs ont besoin de recevoir un briefing général concernant leur situation. Les informations qui suivent doivent leur être présentées.

L'expédition Pierce-Taylor

Les informations qui suivent proviennent d'un vieux livre écrit par Taylor. Ce livre fut ramené à la base au moment où on la bâptisa du nom de Pierce. Il est plutôt bien écrit et a été lu (pour tuer l'ennui) par à peu près tout le monde dans la base. Les informations suivantes correspondent aux points importants du livre. Bien entendu, la plus grande part n'est que de la fiction.

22 juin 1923 : L'expédition Pierce-Taylor arrive en Antarctique à bord du bateau à vapeur « Westward ». Cette expédition est dirigée par le Dr. Henry Pierce, expert en archéologie et célèbre explorateur de l'Arctique. La précédente expédition de Pierce a été dramatique : tous ses hommes ont péri, et le Dr. a été retrouvé seul sur le « Westward », à la dérive. Le Dr. John Taylor, son partenaire dans cette nouvelle expédition est également un explorateur de l'Arctique renommé.

23 juin au 7 juillet 1923 : L'expédition explore les terres désolées de l'Antarctique. Quatre membres vont périr lors de tempêtes.

21 juillet 1923 : Taylor ramène plusieurs hommes au « Westward » pour l'approvisionnement.

23 juillet 1923 : Taylor et ses hommes reviennent et découvrent que Pierce et d'autres personnes sont morts dans une tempête Antarctique dévastatrice.

Le livre se termine par un passage quelque peu étrange :

« Il est bon que les hommes méditent sur le destin du courageux Pierce. Car il est des endroits dans lesquels l'homme devrait s'aventurer avec prudence, voire pas du tout. Le lieu où repose Pierce, le vaste royaume glacial de l'Antarctique, est l'un de ceux-là. Puisse son corps reposer éternellement en paix. »

Chronologie

4 mai 1996 : La base Antarctique Pierce, baptisée d'après le nom du fameux explorateur perdu aux alentours dans les années 20, est construite par les Etats Unis.

14 août 2006 : La base Antarctique Pierce est confiée à l'ONU.

14 février 2030 : La base Antarctique Pierce est fermée suite à l'effondrement général du budget de 2030. L'argent destiné à l'origine pour la base est utilisé dans le financement d'une étude concernant l'usage des fonds prévus pour l'assistance sociale en Californie.

22 juin 2039 : La base Antarctique de l'ONU est réouverte, après avoir été abandonnée pendant environ une décennie, afin d'étudier les effets du déplacement de la Lune sur l'Antarctique.

24 août 2046 : Un contingent militaire de l'ONU, en charge d'un matériel de communication spécial destiné à coordonner les activités militaires (essentiellement sous-marines) dans cette région,est affecté à la base Antarctique Pierce.

22 octobre 2054 : En raison de la chute de tous les gouvernements humains, le commandement de la base de l'ONU est devenu autonome et s'associe avec les sous-marins nucléaires Américains et Russes présents dans cette région du monde.

31 octobre 2055 : Après avoir reçu des ordres de LeSarre, le commandant de la base de l'ONU dirige la dernière opération de tir des sous-marins Américains et Russes.

2 novembre 2055 : Trois sous-marins Américains et deux Russes envoient des signaux de détresse qui rapportent qu'ils sont attaqués. C'est la dernière communication qui aura lieu avec les sous-marins. Le contact est tout de même maintenu avec les stations spatiales grâce à des lasers.

26 avril 2056 : La déplacement de la Lune (la raison étant inconnue) qui est à l'origine des mouvements dans la couche de glace Arctique ainsi que de l'élévation du niveau de l'eau dans la région, révèle au jour de grands objets prisonniers de la glace, qui sont détectés par un satellite de surveillance. Un hélicoptère est détaché à partir de la base pour enquêter. L'hélicoptère se pose et une équipe de reconnaissance rapporte avoir découvert un bâtiment, apparemment très ancien.

27-28 avril 2056 : Les membres de l'équipe de reconnaissance examinent le bâtiment très attentivement. Ils envoient un rapport révélant la présence d'un corps incroyablement bien préservé, qu'ils supposent être Pierce, de nombreux ossements humains ainsi qu'une tente gelée. Plus tard, ils indiquent avoir découvert une solide boîte en fer gelée dans la glace. Ils ont également trouvé une étrange pierre en forme d'étoile à l'intérieur, des papiers en mauvais état et un morceau de métal gravé à l'eau forte. Les membres de l'expédition se sentent vaguement malades. Il est possible qu'ils aient été exposés à un virus ou à une bactérie en état de veille.

29 avril 2056 : à 23h45 une tempête de neige arrive de nulle part, réduisant la visibilité à zéro. Une transmission en provenance de l'expédition est reçue à 23h55 : "Quelque chose se passe mal... il faut que nous partions !" Une seconde transmission est reçue, depuis l'hélicoptère de l'expédition, à 23h57 : "C'est après nous... Dieu... ne marche pas... vole... au secours !". Plus aucune transmission ne sera reçue.

30 avril 2056 : L'aventure commence.

Informations sur les cartes

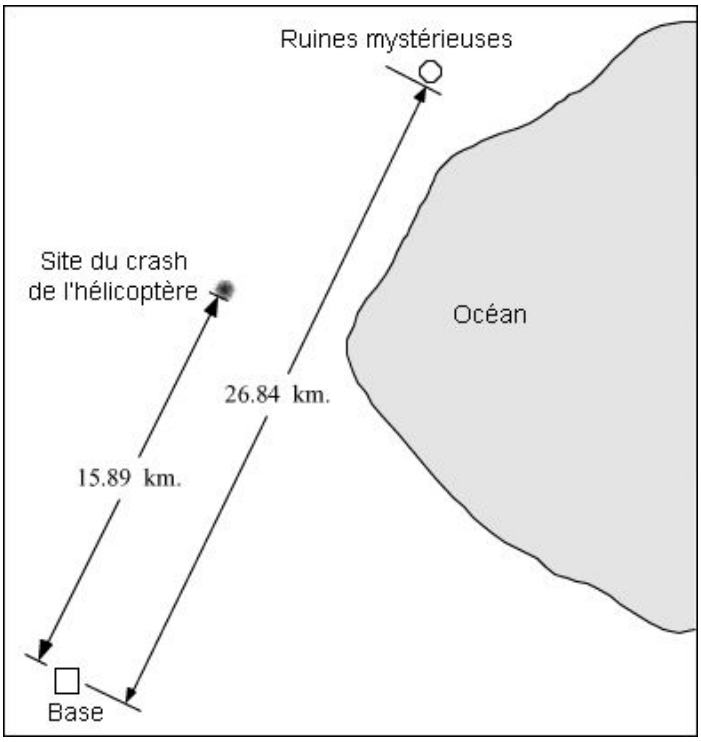
Carte principale

La carte principale détaille la zone située autour de la Base Antarctique de l'ONU.

Base de l'ONU : c'est la base Antarctique de l'ONU. Elle est détaillée dans sa propre section.

Site du crash de l'hélicoptère : c'est l'endroit où l'hélicoptère de la base a été attaqué par le servant d'Ithaqua, le Marcheur des Vents. Le site du crash est détaillé plus loin.

Ruines mystérieuses : c'est l'endroit où un temple d'Ithaqua a été révélé par un glissement de terrain.



Carte de la Base Antarctique de l'ONU

La base Antarctique de l'ONU est un poste avancé scientifique de très haut niveau dédié à l'étude de l'Antarctique. Il est composé d'une équipe internationale de vingt personnes comprenant des scientifiques et du personnel technique. Elle a commencée sa carrière en tant que station de recherche des Etats Unis et fut plus tard ouverte à l'ONU en 2006. La base a été construite avec des matériaux très résistants mais également très légers et l'ensemble peut être désassemblé pour un transport en hélicoptère.

Baraquements : les baraquements contiennent les quartiers du personnel. Pour limiter le stress, chaque homme de l'équipe partage une chambre avec un autre membre qui appartient à l'autre équipe (NdT : du fait de la rotation des équipes, les chambres ne sont occupées que par une seule personne à la fois). Les baraquements offrent un certain confort et sont équipés des derniers équipements d'entraînement et d'exercice. En plus des quartiers, ils contiennent une cuisine et le mess.

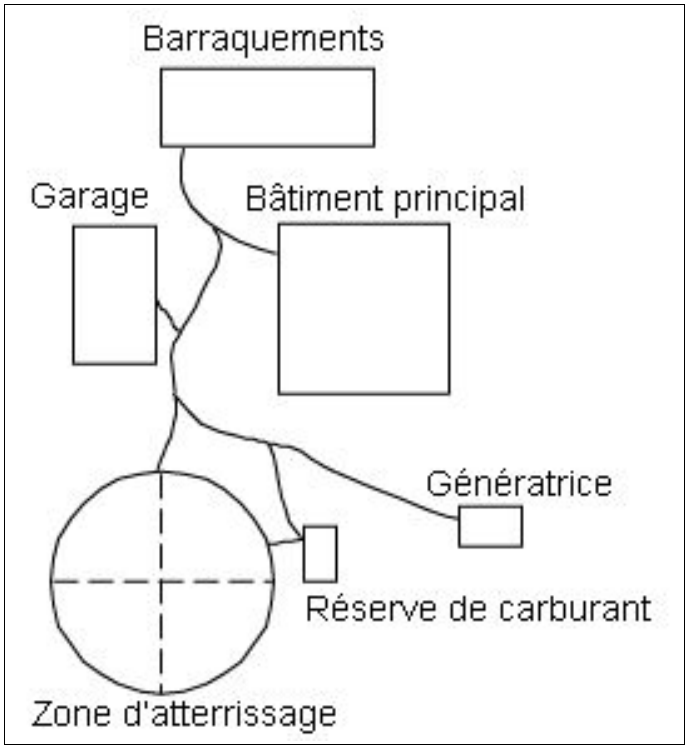
Bâtiment principal : le bâtiment principal contient les laboratoires scientifiques, les salles de réunion, les salles informatiques , et le centre de communication radio de la base. C'est là que travaille l'équipe de service. L'équipement est dernier cri et les recherches fondamentales réalisées dans différents secteurs (telle l'histoire du climat) sont faites ici.

Garage : les quatre véhicules des neiges de la base et le chasse-neige sont garés ici. Les véhicules des neiges sont assez larges, capables d'emporter trois adultes et une quantité considérable d'équipement. Le chasse-neige peut accueillir trois adultes dans sa cabine. Il est surtout utilisé pour charrier de la neige.

Zone d'atterrissage de l'hélicoptère : le site d'atterrissage est une lourde plate-forme de bois posée sur la glace. Des lumières y sont intégrées ainsi qu'un transpondeur radio pour faciliter les atterrissages dans presque toutes les conditions. La base est équipée de deux hélicoptères Artic Hawk de Boeing.

Réserve de carburant : le carburant pour les véhicules et la génératrice sont stockés ici dans des containers hermétiques. Le bâtiment est équipé d'extincteurs automatiques pour éviter les accidents.

Génératrice : ce bâtiment contient la génératrice de la base. C'est un générateur technologiquement avancé, qui produit une grande quantité d'électricité à partir d'une consommation modérée de carburant. Chaque bâtiment est muni d'une petite génératrice de secours et d'un réservoir pour quarante huit heures.



Action

Les paragraphes suivants fournissent au Gardien un guide pour dévoiler les évènements de l'aventure.

Les sirènes hurlent, le vent rugit...

Pour les Investigateurs, l'aventure commence avec le hurlement des sirènes d'urgence à 12h01, le 29 avril. Juste après que les sirènes se soient tues, les Investigateurs seront appelés au centre de commande dans le bâtiment principal. Dès qu'ils atteignent le centre de commande, c'est un commandant fatigué et inquiet qui les informera des évènements depuis 11h45 et dira qu'elle craint que l'hélicoptère de la mission de reconnaissance parti se soit écrasé lors de son retour à la base, vraisemblablement à cause des conditions météo. Le commandant ajoutera égale-

ment qu'elle est préoccupée car l'état psychologique du pilote lui a semblé instable lors de la dernière transmission. Ceci expliquerait les raisons qui l'ont poussé à piloter l'hélicoptère malgré des conditions de vol dangereuses. Après avoir informé les Investigateurs de la situation, le commandant de la base leur confiera un hélicoptère pour partir à la recherche de celui qui s'est perdu, puis d'enquêter sur le site de l'expédition. Bien entendu, le commandant de la base ne permettra pas aux Investigateurs de partir tant que la tempête ne sera pas retombée. Elle prendra alors congé, permettant aux Investigateurs de partir à 12h15, à bord de l'appareil qu'on leur a préparé.

Dégeler l'hélicoptère

En raison des conditions difficiles propres à l'Antarctique (que l'état d'altération planétaire n'a cessées d'accentuer), sitôt posés, les hélicoptères sont rapidement recouverts d'une couche de neige et de glace. Pour garder un hélicoptère en état de voler, les Investigateurs devront passer un certain temps à le dégeler. La méthode habituelle est d'utiliser de vieilles lampes solaires (la base en possède tout un stock). Ces lampes dégagent assez de chaleur pour faire fondre la glace et la neige recouvrant l'hélicoptère. Le constructeur désaprouverait certainement cette méthode de préparation au vol, mais sa solide facture permet à l'engin d'encaisser ces cycles « gels/dégels » incessants. Une fois mis sous tension, les éléments chauffants intégrés dans l'hélicoptère suffisent pour limiter au minimum la formation de glace.

Le site du crash de l'hélicoptère

Les recherches du site du crash ne donneront pas lieu à des rencontres. Les Investigateurs localiseront bientôt, dans la glace, et partiellement recouvert de neige, l'hélicoptère porté manquant. Ils noteront que l'hélicoptère est peu endommagé, bien qu'il soit couché sur le côté et que le rotor soit cassé. Toutes les portes de l'hélicoptère sont ouvertes, mais aucun corps n'est visible depuis les airs (aussi bien dans l'hélicoptère que sur la glace).

Si les Investigateurs se posent et vont examiner la zone du crash, ils seront capables de voir clairement que l'atterrissage n'était pas si mauvais et que l'équipage a dû survivre. S'ils s'approchent de l'hélicoptère ils découvriront un pistolet automatique gisant dans la neige. Quatre balles ont été tirées. Des amas de neige tout autour de l'hélicoptère pourraient facilement dissimuler quelque chose de la taille d'un homme. Si les joueurs décident d'inspecter l'hélicoptère, ils le trouveront à l'abandon, la neige ayant déjà commencé à s'infiltrer par les portes ouvertes.

Deux des membres de l'expédition sont dans le coin. Ils ont été massacrés par Pierce qui les a changé en Zombies de glace. Ils attaqueront les Investigateurs quand ceux-ci commenceront à fouiller les alentours. Le Lieutenant Daniel Jones, qui est couché dans la neige derrière une congère, paraîtra d'abord être un cadavre, ses vêtements sont déchirés et maculés de sang. Cependant, un moment après sa découverte, il commencera à gémir et à se contracter ; les Investigateurs seront amenés à penser qu'il reprend conscience, ce qui est vrai d'un certain point de vue. Jones va se relever (probablement avec l'aide des Investigateurs), et alors il se jettera vers le cou de la personne la plus proche. Puis il attaquera tous ceux qui resteront à sa portée et Il essayera de déchirer les capuches, d'arracher les lunettes, et de mordre la chair.

Dès que « Jones » passe à l'attaque, l'ex-scientifique désormais morte-vivante Rachel Tsung surgira de la neige et attaquera également. La bataille avec les zombies n'est pas très agréable pour les Investigateurs (après tout, ils sont forcés de mutiler les cadavres de leurs amis), mais ces cadavres trébuchants ne devraient pas constituer une menace sérieuse et les Investigateurs devraient être capables de se rendre jusqu'au campement établi par l'équipe de reconnaissance.

Si les Investigateurs envoient un rapport à la base, le commandant n'acceptera aucune explication faisant allusion à des zombies. Il suggérera que les membres de l'équipe de reconnaissance sont devenus fous ou alors qu'ils ont été exposés à un agent biologique naturel ou artificiel qui les a affectés (souvenez-vous, ils ont indiqués qu'ils se sentaient mal après être entrés dans le bâtiment). Leur mission n'étant pas terminée, les Investigateurs, après s'être fait soigner au besoin par le médecin qui les accompagne, devront se rendre au campement où il reste peut-être des survivants.

Pendant que les Investigateurs se chargent des zombies de glace, Pierce observe les environs à la recherche de signes d'une présence humaine Il projette de sacrifier tous les humains de la base de l'ONU à Ithaqua ; sa folie n'emêche pas qu'il veuille s'assurer que personne ne peut les secourir (Pierce est, après tout, terriblement effrayé par la mort et ne veut prendre aucun risque). Quand il sera certain qu'il n'y a pas d'aide disponible pour secourir la base, il demandera de l'aide (plusieurs Gnoph-Keh) et retournera attaquer la base de l'ONU. Cela lui prendra quelques heures.

Ex-Lieutenant Daniel Jones, Zombie de glace

Caractéristiques

FOR	26
CON	28
TAI	13
POU	01
DEX	03
PV	21
BD	+1D6
Déplacement	03

Ex-Rachel Tsung, Zombie de glace

Caractéristiques

FOR	20
CON	22
TAI	07
POU	01
DEX	05
PV	15
BD	+1D4
Déplacement	03

Le campement

Quand les Investigateurs arrivent au campement, ils voient un bâtiment circulaire (dont une partie est détruite comme si quelque chose de gigantesque l'avait mordue et, à côté, la tente de l'équipe de reconnaissance. Si les Investigateurs en font le tour depuis les airs, ils ne verront presque rien.

La tente : C'est celle de l'expédition. C'est une très grande tente arctique qui est faite de matériaux spéciaux et qui est équipée d'un petit générateur. L'intérieur donne l'impression que l'équipe l'a abandonnée subitement. Un des côtés de la tente a été déchiré avec rage. Il y a une petite quantité de sang sur la glace près de l'entrée. Si les Investigateurs font le tour de la tente, ils trouveront qu'elle contient l'habituel matériel arctique ainsi que deux ordinateurs de poche. Tout le contenu de la tente est froid et couvert d'une fine pellicule de neige. Heureusement, les ordinateurs ont été spécialement conçus pour les l'arctique et fonctionneront correctement dans le froid. L'un d'eux appartenait à Rachel Tsung, l'autre au Dr. Charles Daniels. Tsung, la biologiste de l'expédition, a rédigé un grand nombre de notes concernant les éléments organiques trouvés aux alentours et dans le bâtiment. La plupart de ses notes sont sans intérêt, excepté pour deux d'entre elles. Dans l'une Tsung décrit la conservation remarquable du corps de Pierce et signale ses découvertes sur l'é-

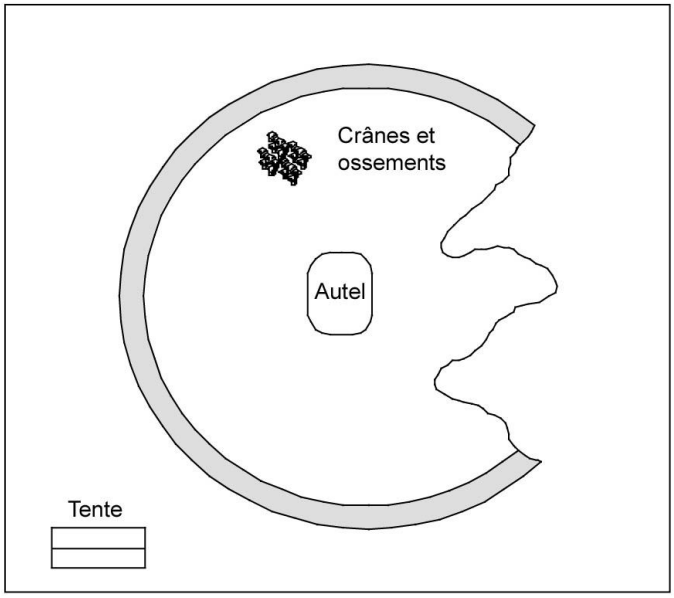
chantillon organique qu'elle en a prélevé, en particulier que les cellules sont toujours vivantes, et que les processus métaboliques ont été incroyablement ralentis. La deuxième note signale que le corps de Pierce est colonisé par un micro-organisme d'une forme inconnue. Tsung rapporte qu'elle est totalement déroutée par ce micro-organisme, qui, malgré ses tentatives pour détruire l'échantillon, semble être incroyablement résistant. Elle note également qu'il se développe très rapidement en présence de rayonnements UV, les grandes colonies d'organismes dévorant les plus petites lorsque aucun autre nutriment n'est disponible.

La spécialité du Dr. Daniels était l'archéologie (personne à la base, y compris lui-même , n'était sûr de la raison pour laquelle on l'y avait affecté – la raison étant que quelques officiers haut placés avaient des raisons de soupçonner la présence de bâtiments pré-humains en Antarctique) et ses notes concernent principalement le temple. Il le décrit comme : n'appartenant à aucun style d'architecture humaine connu, et fabriqué dans « un matériau inconnu ». Ses notes à propos de l'autel indiquent que les motifs et les inscriptions qui y figurent sont similaires à d'autres découvertes en Alaska. Ses notes contiennent plusieurs références au « Marcheur des Terres Désolées », l'un des titres que les humains ont donné à Ithaqua. Si l'on en croit les notes, ce « Marcheur des Terres Désolées » est un monstre géant de glace qui « traverse tous les royaumes pour assouvir sa faim éternelle ».

Hormis les deux ordinateurs, il n'y a rien d'intéressant dans la tente.

Le Temple d'Ithaqua

Le temple était à l'origine un container appartenant aux Choses-Très-Anciennes aux alentours de 250 millions d'années avant JC (juste avant la révolte des Shoggoths). Cet entrepôt n'était pas classique dans le sens où il servait à stocker les matériaux nécessaires à la création des effrayants Shoggoths. Si le destin des autres possessions des Choses-Très-Anciennes demeure un mystère, le container s'est échoué en Antarctique où il fut découvert par une race de pré-humains adorateurs d'Ithaqua. Cette race convertit le container en temple (ils le prirent pour un don d'Ithaqua) et ils poursuivirent leurs viles pratiques avec une frénésie renouvelée. Malheureusement pour cette race abominable, un peu des matériaux shoggoth subsistait encore dans le container ; il ne tarda pas à infester et à dévorer les corps des fidèles d'Ithaqua. Le temple fut abandonné pendant des siècles jusqu'à ce que le Dr. Pierce, après en avoir eu connaissance dans des livres noirs et secrets, se lance à sa recherche.



Le bâtiment du temple est très clairement d'une conception étrangère. Bien qu'il n'offense en rien l'œil humain, quelque chose d'étrange en émane, quelque chose qui indique (à un niveau subconscient) que ce n'est pas l'œuvre de l'homme. La construction est ouverte sur l'un des côtés (là où se trouvait autrefois l'entrée) et a souffert des mouvements de glace.

Le Zombie Shoggoth

Si les joueurs vont dans le temple, ils y verront l'autel ainsi que le corps du Dr. Daniels. Le corps de Daniels est horrible à voir : la chair semble avoir fondu et forme une flaque sur le sol. De petits blocs grisâtres ressemblant à des yeux (de la matière shoggoth) semblent se mélanger lentement au magma de chair. Juste à côté repose le corps mutilé de l'autre membre de l'expédition, le Sergent Mjanwi. Si les Investigateurs entrent dans le temple, la chair du corps de Daniels suintera jusqu'à dévoiler son squelette, guidée par la matière shoggoth. Cette horrible masse se dressera alors et bondira en direction des Investigateurs.

Le corps de Daniels a déjà été totalement absorbé et converti en une sorte de matière shoggoth.

La créature qui en résulte est une version plus faible et distordue d'un Shoggoth, mais elle est quand même dangereuse. Elle est dirigée par un désir primitif d'incorporer de plus en plus de chair en elle, ceci afin d'atteindre une vraie taille de Shoggoth.

« Zombie » Shoggoth

Caractéristiques

FOR	13
CON	17
INT	04
TAI	12
POU	12
DEX	04
PV :	10
BD	aucun
Déplacement	04

Armes	Score	Dommages
Griffe	35%	1D6.

Armure : aucune, mais :

- les attaques par le feu et l'électricité ne font que trois quarts des dommages,
- les armes physiques telles que les armes à feu ne font que le quart des dommages
- il régénère un point de vie par round.

Perte de SAN : 1/1D8 SAN pour voir cet être.

L'interieur du Temple

L'intérieur est chargé d'une odeur étonnante (un mélange d'odeurs de sang, de vieux ossements, de matière shoggoth, et d'autres choses de ce genre) que les humains trouveront désagréable. L'intérieur contient les corps de deux membres de l'expédition. Leur POU a été drainé par Pierce puis ils ont été sacrifiés à Ithaqua pour compléter le rituel de transformation. L'examen des corps par une personne ayant des compétences en médecine révèlera qu'ils ont été tués à l'aide d'un couteau (un couteau de survie provenant de l'équipement de l'expédition, qui est resté sur l'autel) et non par la créature Daniels. Une table renversée repose sur le sol, divers instruments et notes sont dispersés autour. L'examen de ces éléments révèlera les mêmes informations que celles présentes dans les ordinateurs, mais il y a en plus des échantillons. Si les Investigateurs examinent les échantillons un jet réussi en Médecine leur apprendra qu'il s'agit de tissus humain ils qui semble être contaminé par des micro-organismes inconnus et très étranges. Exposés à de la lumière UV, ces mico-organismes se développeront rapidement et consumeront le tissu

qui les contient. Si les Investigateurs sont assez inconscients pour laisser un de ces éléments entrer en contact avec leur peau, les matériaux shoggoth entreront dans leur corps et commenceront à le dévorer. Les résultats d'un événement aussi déplaisant sont à la discrétion du Gardien ; amusez-vous à les rendre peu plaisants.

Crânes et ossements : une pile de crânes et d'ossements s'est amassée là en raison de la légère inclinaison du temple. Si une personne possédant des compétences en biologie ou médecine examine les os et fait un jet de compétence, elle sera à même de déterminer que tous les os ne sont pas humains. Les seuls ossements humains proviennent de l'expédition Pierce-Taylor, les autres de la race pré-humaine qui adorait Ithaqua.

L'autel : C'est un bloc de glace, enduit de sang congelé sur lequel repose un couteau de survie ainsi que deux saillies bizarres. Ces saillies sont tout ce qui reste d'une statue en pierre brute d'Ithaqua. Le côté de l'autel est couvert de symboles et de dessins étranges. Les symboles, qui sont rédigés dans un ancien langage non humain, forment le texte des sorts : Contacter un Gnoph-Keh, Appeler/Congédier Ithaqua, et le Rituel de Transformation.

Les ailes gelées

Pendant que les Investigateurs examinent le temple, Pierce va revenir sur place et remarquer leur présence. Au départ il voudra les massacrer sur le champ, mais quand il verra le Dr. Taylor il changera d'idée. Pierce sera convaincu que le Dr. Taylor est John Taylor et il voudra d'abord le faire souffrir avant de le sacrifier à Ithaqua. Ceci donnera du temps aux Investigateurs. D'humeur particulièrement sadique, Pierce demandera à ses alliés Gnoph-Keh d'immobiliser l'hélicoptère des Investigateurs grâce à un mini-blizzard. Les Gnoph-Keh et Pierce resteront hors de vue ; les Investigateurs n'entendront donc qu'un horrible rugissement en provenance de l'extérieur, et ils verront leur hélicoptère disparaître rapidement sous un tourbillon de glace et de neige. Si par malchance des investigateurs sont restés dans l'hélicoptère, ils mourront congelés, à moins qu'ils ne le quittent dès que l'attaque commence. Conscients de l'état de leur hélicoptère, les Investigateurs sauront qu'une longue marche à travers un désert gelé les attend ; 26,84 km les séparent de leur base.

Le voyage *à* travers la glace

Etant donné que les Investigateurs ont l'expérience de l'arctique et sont bien équipés, ils seront capables de couvrir la distance en environ sept heures. Ils ne risquent pas de se perdre car ils sont en liaison avec un satellite de navigation. Cependant, ils n'ont aucun moyen pour communiquer avec la base : les communications radio seront parasitées (à cause d'un courant d'air chargé de radiations qui passe dans la région).

Bien que Pierce veuille les tourmenter, les Investigateurs ne courront aucun véritable danger en retournant à la base. Cependant, comme ils ne le savent pas, leur voyage devrait être terrifiant. Quand ils traverseront les étendues de glace, les Gnoph-Keh lanceront de petits blizzards pour les harceler, ils y gagneront peut-être quelques blessures. Les Gnoph-Keh leur permettront peut-être également de les apercevoir furtivement De plus, Pierce jouera des tours aux Investigateurs. Par exemple, il pourrait ranimer l'un des membres décédés de l'expédition et le placer sur le chemin des Investigateurs. Le Gardien doit s'assurer que ses joueurs ont atteint un niveau de peur approprié.

A un moment, Pierce et ses alliés cesseront de harasser les investigateurs. Car Pierce a finalement réuni suffisamment d'alliés pour attaquer la base, et il compte le faire sur le champ. Son attaque sera brutale et dévastatrice. Le personnel tuera bien plusieurs alliés de Pierce, mais finalement la base sera congelée, et tous ceux qui s'y trouvaient mourront.

Retour *à* la maison

Lorsque les Investigateurs arrivent en vue de la base, les lumières intérieures sont allumées et tout semble normal. Mais dès qu'ils s'en rapprochent les signes de la lutte qui a eu lieu leurs sautent aux yeux : des impacts de balles dans certains des murs, des fenêtres cassées et du sang sur la glace. A l'intérieur de la base tout a été mis en pièces et des cadavres gelés gisent un peu partout dans les bâtiments, les corps affligés d'horribles blessures, et les visages figés dans des expressions de terreur.

Quand les Investigateurs aurontréalisé toute l'horreur de leur situation, ils entendront le vent mourir et une voix éclatante se fera entendre : "Bienvenue à la maison, Taylor. Aimez-vous ce que j'ai fait ici ? Vous n'aviez sûrement jamais envisagé de me revoir à nouveau, quand vous m'avez enfermé dans le temple, mais vous n'avez jamais été vraiment brillant. J'étais éveillé pendant toutes ces années, Taylor. Je les ai passées à penser à ce que je vous ferais subir quand mon intellect et mes capacités supérieures me libéreraient. Je pense que c'est une vengeance acceptable, n'est-ce pas Taylor? Après que j'aurais tué vos amis, je les ranimerais pour vous tenir compagnie et je vous laisserai là. Je vous laisserai là pour toujours !" Après son discours, Pierce commencera à exécuter ses menaces…

Combattre Pierce

L'énorme ego de Pierce le force à attaquer seul les Investigateurs. S'il désirevivre éternellement, Pierce à confiance en lui et il croit que quatre humains ne peuvent absolument pas lui faire de mal. Cependant, comme il connaît les armes à feu, il sera subtil et prudent dans ses attaques. Ceci devrait donner un peu de temps aux joueurs pour planifier et mener leur défense.

Pierce peut être vaincu de deux manières principales. La première consiste en une bataille sans merci. Si les joueurs choisissent cette option, Pierce les abattra probablement. La seconde option consiste à se servir du talent et des capacités des Investigateurs. Par nature, Pierce est vulnérable au Signe des Anciens. Taylor peut en construire un, en se servant du sort connu par sa famille. Une fois qu'un Signe est construit, les Investigateurs devront fabriquer un piège adapté à Pierce. Si les joueurs ont observé les ordinateurs, ils sauront que Pierce est contaminé par de la matière shoggoth et que cette matière se développe très rapidement sous une lumière UV. Les Investigateurs sauront que la base possède un stock de vieilles lampes solaires (celles qui sont utilisées pour faire fondre la neige des véhicules car elles émettent de fortes radiations UV). Les Investigateurs peuvent prendre ces lampes pour les placer dans un lieu approprié et les alimenter à partir de la génératrice de secours d'un bâtiment. Le gros problème sera de forcer ou d'emberlificoter suffisamment Pierce pour qu'il tombe dans le piège. Il y a différentes façons, mais les deux principales sont les suivantes : le forcer à entrer dans la zone en se servant du Signe des Anciens ou le leurrer pour qu'il entre dans la zone en se servant de Taylor. En raison de son ego, Pierce sera facilement provoqué par Taylor et il le poursuivra.

Si Pierce est exposé aux lampes, la matière shoggoth qui compose son corps commencera à se développer et à consumer sa chair. Il ne subira pas de dommage le premier round, un point au round suivant, deux le second, et ainsi de suite jusqu'au cinquième round. Après cinq rounds d'exposition à la lumière UV, le cycle de progression de la matière shoggoth sera complètement activé et continuera jusqu'à ce que Pierce soit consumé. Après cela, il subira 1D6 PV par round car la matière shoggoth en expansion creuse son chemin à travers son corps. Voir ce processus coûte 1/1D8 points de SAN à ceux qui l'observent. Une fois que Pierce commence à subir 1D6 dommages, il s'enfuira du bâti-

ment, en hurlant. Il sortira en courant vers l'arctique pour invoquer Ithaqua, dans l'espoir que son dieu sera capable de le sauver.

A la mort de Pierce, son énergie vitale sera utilisée pour lancer le sort d'invocation et Ithaqua apparaîtra sur Terre au moment où le corps de Pierce est réduit en une masse informe et stupide de matière shoggoth. Si Pierce est physiquement tué (en utilisant des fusils ou quoi que ce soit d'autre) par les Investigateurs, Ithaqua se montrera peu de temps après le décès de Pierce.

Si Pierce tue les Investigateurs, il les ranimera en Zombies de glace et les laissera ainsi qu'un Taylor encore en vie dans la base. Il demandera alors à Ithaqua de transformer Taylor (après que Pierce ait dévoré ses pieds bien sûr) et Taylor deviendra un monstre cannibale dément, rognant les ossements de ses amis décédés.

Final

En supposant que les Investigateurs se soient débarrassés de Pierce, ils seront piégés dans l'Antarctique sur une base, qui deviendra gelée aussitôt que les générateurs auxiliaires arriveront à la fin de leur carburant (Pierce a détruit le générateur principal et à poinçonné les réservoirs). Bien sûr, l'arrivée d'Ithaqua limitera la portée de ce problème de carburant.

L'aventure se terminera probablement avec les Investigateurs survivants en train d'appeler à l'aide via le système de communication laser de la base. Après avoir tenté divers canaux vides, les Investigateurs établiront le contact avec la station spatiale survivante orbitant autour de la Terre. L'officier des communications demandera aux Investigateurs de faire un rapport sur leur situation et dira alors « Je ne veux pas vous mentir. Nous avons perdu le contact avec tout ce qu'il y avait sur Terre. Vous êtes le premier contact que nous avons eu depuis des jours. Mon Dieu, j'aurais aimé que nous puissions vous venir en aide ».

Les Investigateurs qui se sauvent dans la nuit sont poursuivis et pris dans les griffes d'Ithaqua. Ceux qui restent dans la base font face à des vents incroyables qui arrachent les murs et les plafonds. Le dernier message des Investigateurs vers la station spatiale, le dernier message que quiconque sur Terre soit capable d'envoyer parle « d' horribles formes noires qui se meuvent sur la glace » derrière lesquelles se déplace « quelque chose de grand…quelque chose d'inhumainement grand… »

Nouvelles créatures du Mythe

Zombies de glace

Les Zombies de glace ont une apparence assez horrible car ils ressemblent à des corps gelés de personnes qui ont eu des morts atroces, agonisantes et ont été forcés de revenir à une terrible mascarade de vie. Et c'est ainsi car c'est exactement ce qu'ils sont. A cause de leur état congelé comme par magie, ils peuvent se déplacer, mais le font d'une manière saccadée et tous leurs mouvements sont accompagnés par d'affreux sons qui font penser à ceux qui les entendent à des os que l'on brise.

Comme leurs « cousins » zombie normaux, les Zombies de Glace sont en grande partie immunisés aux armes qui empalent (comme les armes à feu), bien que l'usage de ces armes leur confèrent une apparence encore plus horrifique. Etant morts, les Zombies de Glace ne peuvent être tués mais doivent à la place être neutralisés ou détruits par un autre moyen. Ils sont particulièrement vulnérables à la chaleur intense et aux grands incendies, subissant le double des dommages normaux par de telles attaques. Les Zombies de glace ont besoin d'un environnement à basse température pour rester actifs, sinon ils commencent à dégeler. Une fois dégelés, ils cessent d'être animés. Les Zombies de glace, comme les zombies normaux, ont besoin d'un point de magie pour leur création.

Zombies de glace

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6x2	20-22
CON	3D6x2	20-22
TAI	3D6	10-11
POU		11
DEX	1D6	3-4
PV		15-17
BD		+1D4/+1D6
Déplacement		3

Armes	Score	Dommages
Morsure	30%	1D3
Gourdin	30%	1D6+bd

Armure : Le corps gelé offre 2 points d'armure, les armes qui empalent font 1 point de dommage, et toutes les autres font la moitié du jet de dommages.

Perte de SAN : 1/1D8 points de SAN pour voir un Zombie de glace.

L'equipement

Fusil d'assaut avancé Steyr
Tirs par Round : 3 ou rafale
Dommages : 2D8+3
Portée : 150 m
Munitions : 60
Enrayage : 99

Cette arme compacte est le dernier né des célèbres fusils d'assaut de la lignée des Steyr. Il est réalisé dans les plus légers polymères et tire des munitions sans étui. La version utilisée par les forces Arctiques est spécialement conçue pour être capable de tirer dans toutes conditions, même si le fusil vient d'être extrait d'un bloc de glace.

Combinaison arctique
La combinaison arctique consiste en un costume couvrant tout le corps fait de matières isolantes retenant la chaleur. Le costume est équipé d'une pile alimentant un système chauffant qui est fonctionnel pour une utilisation de vingt-quatre heures. Un casque est fourni avec le costume, équipé d'une radio bi-bande et de lentilles polarisées. Des équipements de survie sont placés dans différentes poches pratiques, comme des médicaments, un couteau, des fusées, et autres. La combinaison arctique est équipée d'un système chauffant opérationnel qui fournit quatre points d'armure contre les attaques associées au froid et deux points seulement quand les piles sont épuisées.

Jumelles militaires
Les jumelles militaires sont des jumelles optiques de dernière génération, qui sont également équipées de systèmes de repérage thermique et d'augmentation de la luminosité. Elles sont également équipées d'un micro-ordinateur qui peut calculer les distances et améliorer les images. De telles jumelles sont extrêmement utiles dans l'arctique car elles peuvent servir à détecter des sources de chaleur (comme des véhicules, des bases et des personnes) même dans des tempêtes de neige.

Les PNJ

Le Commandant de la Base Jody Roy

Le Commandant Roy est native du Canada. C'est une personne extrêmement droite et elle est appréciée par ceux qui sont sous son commandement aussi bien que des scientifiques. L'effondrement apparent de toutes les autorités extérieures a fait de Roy l'autorité la plus élevée de la région ; par conséquent elle est totalement responsable de la base et de son personnel. Le fardeau de la responsabilité, combiné à la perte de sa famille, pèse lourdement sur ses épaules. A ce moment, seuls son sens du devoir et des responsabilités lui permettent de continuer.

Elle ignore la véritable situation, et elle est convaincue que le déplacement de la Lune, combiné à différents facteurs sociaux et politiques, a conduit à une sorte d'hystérie collective et au fanatisme religieux qui ont plongé l'humanité dans la folie et la guerre. Tous les rapports faisant état de monstres ou d'autres étrangetés sont pour elle révélateurs d'individus ayant craqué sous le stress de la situation.

L'Officier de Communication « Al » Hussein

Hussein, qui vient de Damas, est l'officier de communication de la base. Il est responsable de tous les aspects des communications, ce qui inclut le codage et les canaux militaires sécurisés. La chute de la civilisation, les morts et les chocs électromagnétiques provoqués par les récentes explosions nucléaires, ne lui ont laissés peu de travail. Actif par nature, l'absence de travail le décourage, sans parler du fait qu'il a assisté aux dernières émissions de nombreux amis (et à la mort de certains d'entre eux). La crise en cours fera ressurgir son moi profond, parce que gérer et maintenir les communications avec les Investigateurs va bien l'occuper. Au cours de ses échanges, sa voix sera chaleureuse et professionnelle et il maintiendra des communications constantes avec les personnages (parfois au point de devenir légèrement barbant).

Dr. Henry Pierce, Serviteur d'Ithaqua

FOR 26 CON 30 TAI 26 INT 18 POU 19
DEX 14 Déplacement : 8/ 60 Voler PV 28
Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Bourrasque 50%, la victime est emportée puis lâchée 1D6 x 3 mètres, chaque 3 mètres de chute équivaut à 1D6 points de dommages. Griffe : 40%, Dommage 2D6+bd (les armures normales et les armures "froides", comme la combinaison arctique, sont à prendre en compte face à ces attaques).

Attaques : Si le Dr. Pierce est à moins de six mètres, il peut utiliser de puissants vents pour projeter des victimes dans les air et les laisser tomber sur la glace. Les joueurs qui subissent de telles attaques doivent faire un jet sous la Table de Résistance, en confrontant la FOR de l'Investigateur contre la FOR de Pierce. Si Pierce s'attaque à plusieurs personnes, il doit diviser sa force entre elles. Pierce peut également utiliser ses vents pour interférer avec des véhicules volants, particulièrement les hélicoptères. Utilisé de cette manière, le pilote doit réussir un jet de Pilotage. Sa compétence est modifiée en soustrayant la FOR de Pierce. Si le jet est raté, Pierce peut forcer l'appareil à aller à 3D6 mètres dans une direction de son choix. Si le pilote réussit, il conserve le contrôle de son appareil.

Armure : 4 points de cuir.

Sorts : Appeler/Congédier Ithaqua, Contacter Ithaqua, Créer un Zombie de Glace, Epuiser le pouvoir, Rituel de transformation, Flétrissement.

Perte de SAN : 1/1D10 pour voir Pierce dans sa nouvelle forme.

Description physique : Pierce est une horrible monstruosité. Il ressemble à un mélange démoniaque de sa forme humaine originelle et d'Ithaqua. En dépit de son horrible transformation, la plupart des caractéristiques de Pierce sont encore reconnaissables (ce qui rend son apparence encore plus horrible).

Description : Encore humain, Pierce est un monstre de vice et de démence. Après avoir réussit à terminer le rituel, il a été transformé en un Serviteur d'Ithaqua. Les seuls buts de son existence sont désormais de répandre la folie, la mort et le froid.
En dépit de sa totale folie, Pierce possède toujours un esprit brillant et il conserve la plupart de ses souvenirs et de ses connaissances. Ses points faibles sont son ego et son désir de vivre à jamais. Il peut devenir enragé si on l'insulte et qu'on le provoque ; pendant une telle rage il fera souvent des erreurs qui pourront être exploitées. Son désir de vivre à jamais, qui l'a aidé à accomplir son destin, le rend excessivement prudent et quelque peu lâche (tout au moins quand il n'est pas enragé).

Les sorts de Pierce

CONTACTER GNOPH-KEH : comme dans le livre des règles, mais à cause de la nature et du pouvoir de Pierce, il a la capacité d'appeler plusieurs Gnoph-Keh et ceux-ci répondent rapidement. Bien que les Gnoph-Keh ne soient pas ses esclaves, ils sont ses alliés et l'aideront dans le déroulement de ses activités.

APPELER/CONGEDIER ITHAQUA : voir les règles.

CREER UN ZOMBIE DE GLACE : pour lancer ce sort il est nécessaire de disposer d'un cadavre humain qui a été préalablement tué par le froid (ou par un être du froid, comme Ithaqua, un Serviteur d'Ithaqua, ou un Gnoph-Keh) ou un corps qui a été totalement gelé. Ce corps doit être recouvert de neige ou de glace et alors le sort peut être lancé. Le lancement du sort nécessite un point de magie pour trois points de TAI du corps, un point de POU permanent du sorcier, et coûte 1D6 points de SAN. Le lancement du sort requiert autant de minutes que le coût en points de magie. A la fin du sort, le nouveau zombie créé (qui ressemble à un corps gelé) se lève pour attendre les ordres de son maître.

EPUISER LE POUVOIR : comme dans le livre de règles.

RITUEL DE TRANSFORMATION : ce sort extrêmement rare permet à un humain de se transformer en un monstrueux Serviteur d'Ithaqua. Lancer ce sort nécessite trois jours (qui n'ont pas besoin d'être consécutifs). Lors de chaque journée de lancement, au moins deux humains (ou des créatures semblables aux humains) doivent être sacrifiés et le sorcier doit dépenser 20 points de magie et un point de POU permanent. Le lanceur (s'il n'est pas déjà dément) perd 1D8 points de SAN par lancement. Après la troisième incantation, le sorcier est transformé en une hideuse monstruosité. Ses points de FOR, CON et TAI sont doublés, tandis que tous les autres attributs (excepté l'APP) restent identiques. La SAN du sorcier tombe à 0, si ce n'était pas déjà le cas. La personne ainsi transformée possède les capacités d'attaque et inflige une perte de SAN tel que décrit au-dessus des statistiques de Pierce.

FLETRISSEMENT : comme dans le livre de règles.

Note : Il y a deux PNJ humains avec lesquels les joueurs vont interagir au cours de l'aventure. Ce sont le commandant de la base de l'ONU et l'officier des communications. Etant donné que ces deux PNJ ne seront pas activement présents dans l'aventure, aucune statistique n'est fournie pour eux.

Personnages pré-tirés

Quatre personnages sont fournis, qui composent l'équipe d'investigation. S'il n'y a qu'un seul joueur, il doit -prendre le Dr. Taylor. S'il y a moins de quatre joueurs, les autres membres de l'équipe devront être joués en tant que PNJ, mais le Dr. Taylor devrait toujours être interprété par un joueur. Les Investigateurs peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien, si les joueurs le désirent ainsi. Les joueurs peuvent librement modifier le sexe du personnage (avant le début de l'aventure bien entendu).

Capitaine Karl Harnst
Armée Allemande
Chef de la Sécurité, Base Antarctique de l'ONU

FOR: 13 CON: 15 TAI: 13 INT: 14 POU: 15
DEX: 14 APP: 13 EDU: 17 SAN: 75 PV: 14
Bonus aux dommages : +1D4

Compétences :

Arts Martiaux 65%, Discrétion 45%, Ecouter 35%, Electronique 15%, Esquive 45%, Grimper 55%, Informatique 15%, Persuasion 55%, Premiers Soins 45%, Psychologie 65%, Suivre une piste 45%, Trouver Objet Caché 65%, Pistolet 75%, Fusil 65%

Langues : Allemand 85%, Anglais 75%

Première impression :

Les cheveux coupés court, un soldat allemand professionnel.

Description physique:

Harnst est un homme grand et qui a l'air en bonne condition physique, avec des cheveux blonds et des yeux bleus. Il a une grande cicatrice qui court de sa joue gauche et descend jusqu'à son torse (un accident de chasse).

Description :

Harnst a passé toute sa vie d'adulte dans l'armée Allemande. Après s'être enrôlé juste après l'école, ses capacités l'ont amené très vite à être candidat à l'école d'officier et à sortir du rang. Dans sa prime jeunesse, Harnst était presque fasciste, mais les expériences qu'il a vécu une fois affecté à une force de paix de l'ONU en Europe de l'Est ont radicalement modifié sa façon de penser.

Harnst est un homme très pratique et pragmatique qui considère que l'utilisation rationnelle de la force est un bon moyen pour résoudre les problèmes. Par conséquent, son approche des difficultés tend à être très directe. Bien que Harnst soit très intelligent, il a peu d'imagination et considère toutes les rumeurs qui envisagent une base surnaturelle pour les problèmes mondiaux comme un total non-sens.

Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux chargeurs, fusil d'assaut avancé Steyr et deux chargeurs, des jumelles militaires.

Lieutenant Janet Armstrong
Armée de l'Air Australienne

FOR: 11 CON: 14 TAI: 8 INT: 15 POU: 13
DEX: 16 APP: 14 EDU: 16 SAN: 63 PV: 11
Bonus aux dommages : Aucun

Compétences :

Arts Martiaux 50%, Astronomie 35%, Crochetage 45%, Ecouter 55%, Electricité 35%, Electronique 10%, Esquive 45%, Informatique 15%, Mécanique 55%, Persuasion 25%, Piloter (Hélicoptère) 90%, Premiers Soins 40%, Se cacher 85%, Couteau 55%, Pistolet 45%, Fusil 35%

Langues : Anglais 80%

Première impression :

Une rude Australienne, doublée d'un pilote d'hélicoptère cassecou.

Description physique:

Armstrong est une Australienne à la peau sombre avec un air de sauvagerie dans les yeux.

Description :

Armstrong pilote des hélicoptères depuis qu'elle est toute petite et a travaillée plusieurs fois comme cascadeuse dans des productions cinématographiques. Quand l'état du monde s'est dégradé, elle se porta volontaire pour le service militaire. Après s'être débarrassée d'un général amoureux qui essayait de mettre la main sur elle en le balançant dans l'océan, elle fût transférée à la base Antarctique de l'ONU. Armstrong est effrayée par ce qui se passe à travers le monde, mais elle ne l'admettra jamais.

Armstrong est très compétente et est extrêmement insouciante. Elle essaye de vivre sa vie de la manière dont elle vole, ce qui l'a placée dans des situations délicates à plusieurs reprises. La plupart du personnel de la base pense qu'elle est complètement givrée, mais ils ne voudraient avoir personne d'autre aux commandes quand les choses prennent une mauvaise tournure.

Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux chargeurs, couteau de combat.

Dr. David Taylor
Scientifique

FOR: 11 CON: 14 TAI: 12 INT: 19 POU: 16
DEX: 12 APP: 13 EDU: 21 SAN: 74 PV: 13
Bonus aux dommages : Aucun

Compétences :

Anthropologie 35%, Archéologie 85%, Bibliothèque 85%, Biologie 60%, Géologie 35%, Informatique 10%, Mythe de Cthulhu 4%, Occultisme 75%, Trouver Objet Caché 35%, Pistolet 35%

Langues : Anglais 105%, Grec 60%, Latin 65%

Première impression :

Un professeur entre deux âges mais dynamique.

Description physique :

Taylor est un grand homme, fin avec des cheveux bruns et des yeux bleus. Il porte la barbe et la moustache. Il ressemble également beaucoup à son ancêtre, le Dr. John Taylor.

Description :

Le Dr. Taylor est le dernier de la lignée des célèbres Taylor et l'héritier de leur secret. Le Dr. Taylor est au courant que John Taylor était un Investigateur des secrets du Mythe et que lui et son compagnon le Dr. Pierce ont connu un drame horrible en Antarctique qui eut pour résultat la mort de Pierce. Après avoir pris connaissance de ces évènements, et de plusieurs autres relatés dans les notes de John Taylor (qui ont été transmises dans la famille), le Dr. Taylor se piqua d'intérêt pour ce qui arrivait véritablement au monde et à plus d'une occasion il eut l'opportunité de le découvrir. A cause de ces expériences et de son savoir, le Dr. Taylor a été affecté à la base de l'ONU par les Opérations Spéciales Américaines.

Taylor est une personne bien informée et courageuse qui s'est trouvée confrontée à d'étranges terreurs dans le passé. De par ses expériences, il est prêt à presque tout. Il suspecte également qu'il s'est passé une chose terrible avec l'expédition.

Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique, ordinateur de poche

Sorts : Signe des Anciens

Dr. Neraj Gupta
Officier Médical

FOR: 12 CON: 14 TAI: 12 INT: 19 POU: 12
DEX: 12 APP: 13 EDU: 20 SAN: 60 PV: 13
Bonus aux dommages : aucun

Compétences :

Bibliothèque 85%, Biologie 65%, Chimie 25%, Médecine 85%, Pharmacie 65%, Premiers Soins 95%, Psychanalyse 15%, Psychologie 25%

Langues : Anglais 85%, Hindoustani 100%, Latin 15%

Première impression :

Un médecin compétent et compatissant.

Description physique :

Le Dr. Gupta est un homme grand et mince avec des cheveux foncés et les yeux bruns.

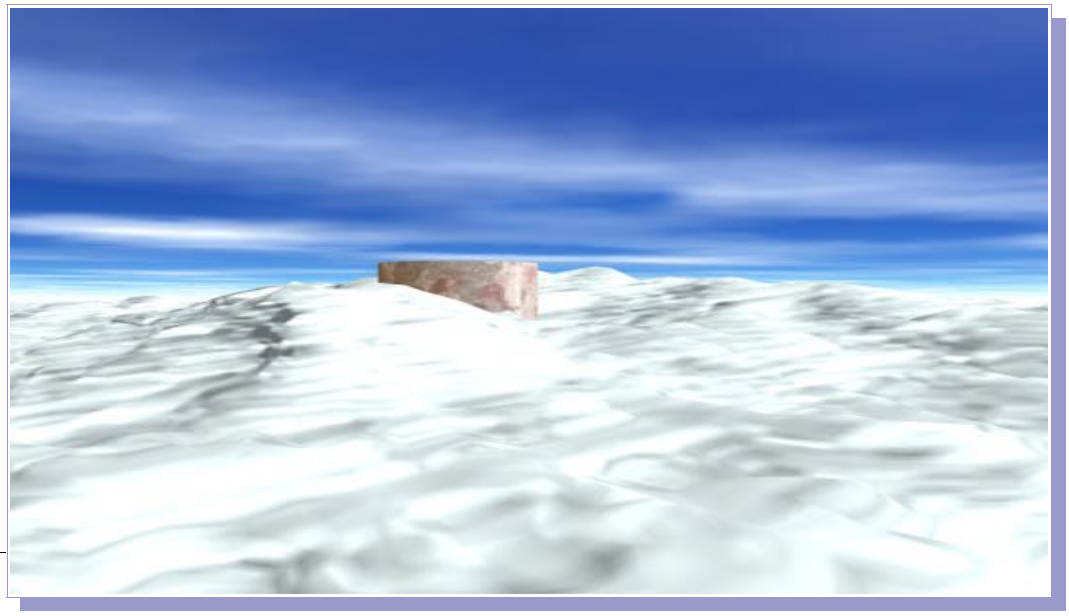
Description :

Le Dr. Gupta a grandi en Inde et fut éduqué aux Etats Unis. Après avoir pratiqué plusieurs années aux Etats Unis, il est retourné en Inde pour une longue période. Alors qu'il était là-bas, il a été traité amicalement par un saint homme qui lui a enseigné beaucoup de choses sur la médecine et la vie. Sur son lit de mort, le saint homme lui dit qu'il devait « partir pour le pays des glaces pour affronter le vent amer ». Quand le Dr. Gupta apprit que l'ONU avait besoin d'un officier médical pour sa base Antarctique, il sut qu'il devait se porter volontaire pour s'y rendre.

Le Dr. Gupta est un docteur extrêmement compétent et un homme aimable. Il emploie une grande diversité de techniques médicales, qui s'étendent des derniers traitements médicaux à d'anciennes pratiques du Yoga. Le Dr. Gupta a juré de ne jamais prendre une vie humaine et c'est un végétarien à la morale stricte.

Equipement :

Combinaison arctique, ordinateur de poche, kit médical.



PREMIER CONTACT

par Gottardo Zancani
(un scénario pour 3-4 joueurs)

Cette aventure a été écrite pour introduire les nouveaux joueurs de **FIN DES TEMPS** *à la vie de la Colonie. De nombreux détails sont laissés à la discrétion du Gardien (noms et caractéristiques des PNJ) afin qu'il puisse ajuster l'ambiance de la partie en fonction du groupe.*

Introduction

Les joueurs seront envoyés pour enquêter sur une récente découverte d'émissions anormales de radiations. L'endroit où devra se dérouler l'enquête a été nommé site X10453.

L'équipe sera composée de 8 personnes :

- 1 ingénieur scientifique (responsable de l'équipe) PJ
- 1 spécialiste informatique PJ
- 1 ingénieur mécanicien PJ
- 1 officier de sécurité PJ
- 4 autres PNJ de la colonie (pilote, copilote, médecin de bord, spécialiste en communications)

Le chef d'équipe recevra ses ordres du Ministre des Sciences en personne, lors d'un rendez-vous privé dans son bureau. Il a donc pour mission de localiser le site en suivant les radiations, de procéder aux premières reconnaissances et ensuite de revenir à la colonie. Les membres de l'équipe ont déjà été choisis.

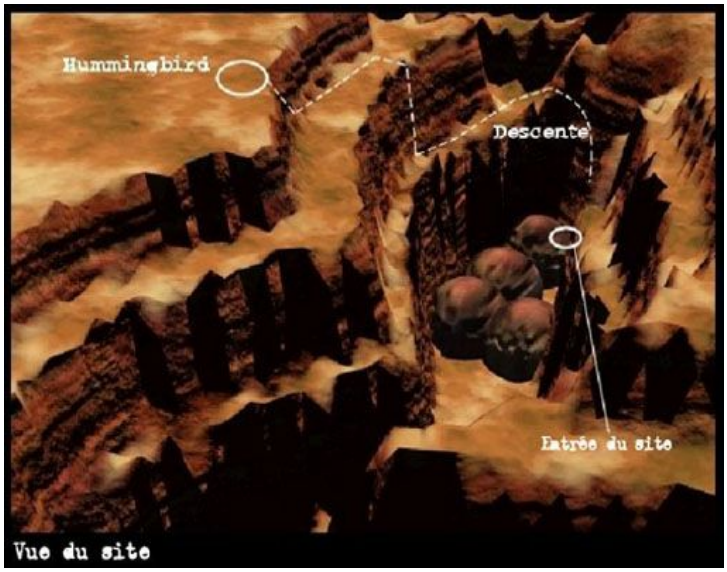
Equipement

L'équipe aura à sa disposition un Hummingbird et l'équipement standard (combinaison et PDA scientifique)

Informations réservées au Gardien

Le site X10453 est un laboratoire martien. Il y a trois semaines, le générateur de puissance a subi une défaillance, commençant ainsi à émettre des ondes électro-magnétiques qui ont été détectées par la Colonie. Malencontreusement, les martiens gardaient dans ce laboratoire des Cthunund Uleths captifs pour les étudier. La chute de puissance a permis la libération des derniers Cthunund Uleths survivants.

Rejoindre le site X10453



Vue du site

En suivant les émissions électromagnétiques, les joueurs vont être capables de localiser le site. Les émissions sont irrégulières et il y a des chances que l'équipe perde la trace à plusieurs reprises avant d'arriver à destination (environ 5 heures de trajet au total). Le site X10453 est situé dans une fissure qui n'est pas visible des airs. L'équipe devra laisser le Hummingbird au sol et descendre ensuite d'environ 35 mètres dans la fissure en utilisant du matériel d'escalade. Une fois dans la fissure, le site martien est facilement accessible.

Site X10453 : la structure externe

Le site est constitué de 5 sphères d'environ 15 mètres de diamètre, reliées par un carrefour en forme de T. Les matériaux semblent être les mêmes que ceux des dômes extra-terrestres. Invisible du premier niveau, un laboratoire dispose d'une zone souterraine, composée de 2 sphères, reliées par un ascenseur spécial à la structure située au niveau du sol. L'ascenseur est uniquement commandé à partir du premier niveau, où est située la zone d'étude principale. Le niveau inférieur était utilisé pour maintenir en captivité les Cthunund Uleths dans des structures spéciales.

Une des sphères (celle située à la base du T) dispose d'un mécanisme d'ouverture assez simple : une plaque doit être poussée pour accéder à l'intérieur. Normalement, cette opération est impossible sans autorisation, mais la chute de puissance a activé la procédure d'urgence qui rend possible l'accès au laboratoire sans disposer des niveaux d'accréditation nécessaires.

> ***Note pour le Gardien*** **:** Le laboratoire a été laissé à l'abandon depuis des siècles. Les martiens l'ont abandonné dans l'urgence et une partie de l'équipement est toujours à l'intérieur bien qu'en partie hors d'usage. Il est laissé au Gardien le choix de déterminer l'état de l'équipement martien dans le laboratoire. A partir de ces découvertes, le groupe va être capable de découvrir certains éléments sur les Martiens : ils sont fins, grands et de type humanoïde. Grâce à l'ordinateur découvert dans la sphère S5, ils pourront déduire que leur appareil visuel est différent, car l'œil humain est incapable de « voir » les images produites à l'écran 3D de l'ordinateur (l'image est conçu pour le système optique à trois yeux des martiens)

Site X10453 : Niveau 0

S1 : ***Sphère d'accès***. Structures de décontamination (non opérationnelles) et magasin pour l'équipement d'extérieur. Des outils et d'autres équipements peuvent être découverts ici : l'équipe est incapable de comprendre l'usage des outils qui sont conservés ici.

S2 : ***Quartiers de vie***. Structures pour manger, dormir et se soigner (partiellement opérationnel).

S3 : ***Laboratoire principal***. Beaucoup d'équipement peut être trouvé ici, en partie en état de fonctionner. Certaines de ces machines peuvent être facilement reconnues comme des outils d'analyses, mais nombre de ces équipements sont totalement étrangers à l'équipe.

Sur une "table" verticale se trouvent 5 cylindres. Le PDA scientifique donnera les possibilités suivantes : 80% cellules d'énergie, 15% convertisseurs d'énergie ; 5% inconnu.

Un des PNJ, Jerry Hash, va prendre un des cylindres dans ses mains. Le poids d'un cylindre est d'environ 5 Kg. Hélas, les cylindres contiennent des échantillons de la structure biologique des Cthunund Uleths. Sans énergie, ces derniers ne sont plus capables de les contenir. Le fluide des Cthunund Uleths ne peut pas passer au travers des combinaisons mais se collera dessus.

Il y a 5% de probabilités qu'un des PJ qui touche le même conteneur suive le destin de Hash (voir plus bas).

S4 : ***Section énergie et informatique***. Un des terminaux informatiques est toujours en fonction. En passant la main au dessus des tablettes (le terminal est quasi invisible puisqu'il est encastré dans la table), une représentation 3D sera activée. N'importe quel ingénieur reconnaîtra cet équipement comme un ordinateur et le spécialiste informatique sera capable de naviguer grâce à l'interface (vous pouvez le faire avec une interface vocale ou une interface 3D) même si la langue est totalement incompréhensible.

Le spécialiste informatique sera également capable de retirer l'ordinateur, ceci est une action obligatoire. Par conséquent, laissez un autre joueur le faire si le spécialiste informatique n'y pense pas.

S5 : ***Laboratoire spécial et salle de l'ascenseur***. Certains objets de sécurité peuvent être trouvés ici.

Le PDA de l'ingénieur mécanicien a 20% de chance de découvrir la nature de l'un de ces objets (une arme bioélectrique).

Durant la première expédition, la présence de l'ascenseur ne va pas être remarquée (l'ascenseur n'est pas reconnu comme tel)..

Retour à la colonie

L'équipe n'est pas autorisée à ramener quoi que ce soit à la Colonie. Après cette première recherche, il leur sera demandé de revenir avec les données collectées : une exception est faite pour l'ordinateur Alien.

Quand les membres de l'équipe vont retirer leur tenue à la Colonie Hope, Jerry Hash touchera le fluide « Cthunund Uleth » et sera contaminé. Le système de décontamination de la colonie ne pouvant identifier les risques induits par ce fluide, rien se sera fait pour prévenir l'accident. Le même destin touchera n'importe quel PJ ayant touché un des conteneurs « Cthunund Uleth » sur le site X10453.

Normalement tous les PJ devraient rejoindre leurs quartiers sans aucune difficulté. Le débriefing de la mission se déroulera la journée suivante.

Durant la nuit, les joueurs seront réveillés par les Services de Sécurité qui les conduira dans une salle de quarantaine où ils seront consignés pendant une vingtaine de jours. Après quelques jours en isolation totale sans aucun contact extérieur, ils seront informés que Jerry Hash est mort de manière horrible durant la première nuit et que tous sont sous contrôle pour tenter d'identifier la cause de la maladie. Toutes les conversations entre les joueurs et l'équipe médicale se dérouleront grâce au système de communication interne de la base. L'équipe médicale conduira une série d'examens en utilisant une combinaison modifiée afin d'éviter tout contact physique. Ces examens seront douloureux et certains tests psychologiques empêcheront l'équipe de dormir.


Colons travaillant sur l'entrée du site

Après 20 jours de quarantaine, les joueurs seront enfin libérés, perdant ainsi 1D6 points de SAN et 1D3 points de vie des suites du traitement.

Site X10453 : Débriefing de mission

L'équipe va être interrogée par le Ministre des Sciences et le Chef de la Sécurité pendant quelques jours. Ils seront informés à l'issue des faits suivants:

- Les causes de la mort de Hash sont toujours inconnues ;
- Seul Hash semblait contaminé ;
- Un examen approfondi de la tenue de Hash a révélé la présence d'une substance biologique étrangère inconnue. L'ordinateur central et tous les PDA scientifiques ont été mis à jour pour reconnaître cette substance particulièrement toxique et inconnue ;
- L'étude de l'ordinateur Alien a révélé la présence d'une structure souterraine sur le site X10453 : une seconde expédition est donc prévue avec les membres de la première équipe.

Site X10453 : la seconde expédition

La nouvelle expédition comprendra les PJ et les trois travailleurs ainsi qu'un nouveau membre remplaçant Hash. Ce nouveau membre se présentera comme un mécano du Hummingbird alors qu'il est en réalité à la solde du Chef de la Sécurité. Ses ordres sont simples : si quelque chose se déroule mal, il lui faut détruire le site extra-terrestre (avec une charge explosive spéciale qu'il porte sur lui) et tuer tous les membres de l'équipe en camouflant le tout en accident avec le générateur à oxygène du Hummingbird ; aucun équipement spécial ne sera fourni. La seule différence avec la précédente expédition est que le PDA est désormais capable de reconnaître la présence de la structure xéno biologique « Cthunund Uleth ». Ceci s'applique à la fois aux containeurs de la partie supérieure (S3) et aussi à la partie souterraine.

En utilisant à la fois les infos de l'ordinateur alien et les compétences associées du spécialiste informatique et de l'ingénieur mécanicien, l'ascenseur en S5 sera opérationnel. L'ascenseur peut uniquement être utilisé par un seul joueur à la fois, et le membre de l'équipe à l'intérieur de l'ascenseur est incapable de faire fonctionner le système qui est totalement contrôlé au niveau supérieur.

Site X10453 : le niveau inférieur

Note : la structure souterraine ne sera accessible que lors de la seconde expédition, une fois les données de l'ordinateur Alien récoltées.

S6 : ***Zone de l'ascenseur - salle de sécurité***. Cette salle peut être condamnée à partir du niveau supérieur afin de prévenir toute venue d'en dessous. L'ascenseur peut uniquement être commandé à partir du niveau supérieur. Rien de spécial dans cette pièce, mais un jet sous INTx3 réussi suggèrera qu'il s'agit d'une salle de sécurité. L'endroit est totalement sombre et les membres de l'équipe devront utiliser le projecteur intégré à leur combinaison pour pouvoir avoir une visibilité suffisante dans les différentes pièces.

> ***Note pour le Gardien*** : étant donné qu'un seul membre de l'équipe peut descendre à la fois dans le niveau souterrain, c'est le moment idéal pour activer le dernier Cthunund Uleth. C'est au Gardien de choisir si la créature attaque le premier infortuné de l'équipe ou attend dans les ténèbres plus de nourriture.

S7 : ***Salle des containeurs***. La pièce contient 3 grosses boites. Deux d'entre elles sont vides tandis que dans le troisième un Cthunund Uleth attend toujours. Normalement, le Cthunund Uleth est incapable de se libérer mais la baisse de puissance s'en est chargée.

C'est au Gardien de faire en sorte que la rencontre avec l'extra-terrestre soit aussi dramatique que possible les pauvres joueurs tentant de combattre l'entité alien.

Les joueurs ne disposent d'aucune arme, à l'exception de l'officier de la sécurité qui possède un pistolet gyroscopique. Ils devront se battre avec des armes improvisées, utilisant n'importe quelle pièce d'équipement comme un batte primitive (1D4+bd, à la discrétion du Gardien sur la somme des dommages compte tenu de la matière constituant la créature extra terrestre.)

Le Cthunund Uleth est incapable d'endommager sérieusement la combinaison. Après une première attaque, la créature essayera de bloquer un colon afin de chercher une quelconque manière de pénétrer à l'intérieur de la combinaison. A chaque fois que le Cthunund Uleth passe sur un colon bloqué, il y 5% de chances supplémentaires qu'il trouve un moyen d'ouvrir la combinaison par un moyen quelconque (gants, casque, bottes) ainsi au bout de 5 tours, la créature aura 25% de chance. En cas de succès, le colon mourra de dépressurisation en trois tours . Après le premier mort, l'alien aura 80% de chances d'ouvrir la combinaison d'un colon coincé.

Le Cthunund Uleth captif

Compétences

FOR	17
CON	12
TAI	16
INT	04
POU	04
DEX	12
BD	+1D6
Déplacement :	4/6 vol

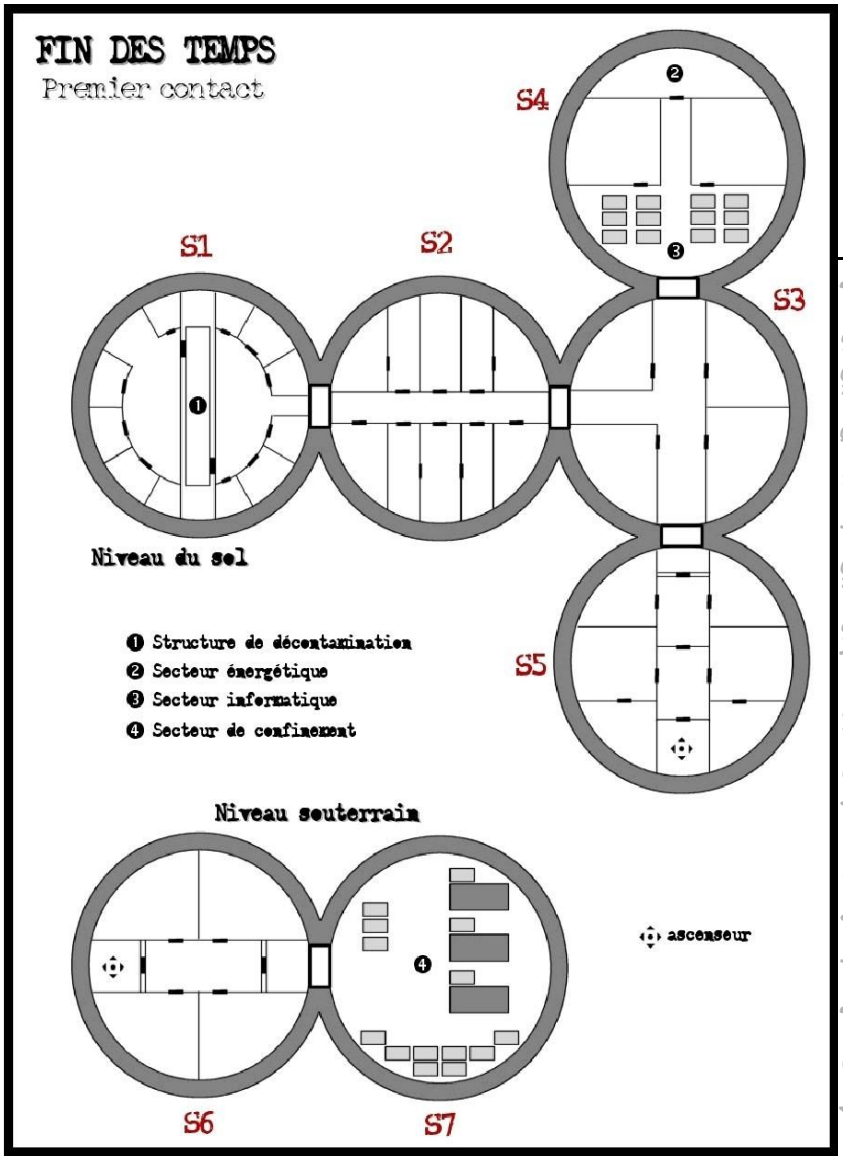
Armes	Scores	Dommages
3 Tentacules*	35%	1D6 + toxines**

* Chaque tentacule peut être utilisée pour bloquer un colon (65%). Un colon ainsi bloqué peut essayer de se libérer en confrontant sa FOR à celle de la créature.

** Les toxines sont inefficaces contre la combinaison.

Armure : aucune, mais la matière de la créature implique que les armes capable d'empaler font le minimum de dommages.

Note : la créature est devenue folle après ces milliers d'années de captivité, ce qui explique les faibles scores en INT et POU. Elle reste hélas toujours particulièrement dangereuse.



Notes additionnelles sur la vie de la Colonie

par Gottardo Zancani

Evaluation du temps

Le jour martien (solaire) est d'environ 24,66 heures terrestres. Toutes les montres de la Colonie fonctionnent normalement avec le Temps Standard Martien (TSM), dans lequel chaque « heure » est mesurée comme 1/24 de la course du soleil.

L'ancien Temps Terrestre (TT) est également valable mais n'est plus utilisé : dans tous les cas les termes heures, jours, mois, années ont été conservés même si leur durée effective est modifiée.

L'année martienne (684,98 jours terrestres, 669 solaires) a été divisée en 18 mois : 17 mois sont composés de 37 jours tandis que le dernier mois (auquel on se réfère en général sous le nom de "Décembre") est long de 40 jours. Les mois sont identifiés simplement pas leur valeur ordinale : il ne leur a pas été donné de nom particulier.

L'âge des colons est toujours calculé en fonction de l'année terrestre : bien que cette notion soit confuse « l'anniversaire » est l'un des liens culturels terrestres les plus forts et les colons sont très réticents à changer leurs habitudes à ce sujet. Ce n'est que dans les cas des nouveau-nés que l'on essaye de calculer l'âge en terme d'année martienne.

Sexe, contrôle des naissances

La colonie offre peu ou pas d'intimité pour le sexe : c'est malgré tout l'un des besoins fondamentaux pour un humain aussi les colons en sont venus à avoir des relations quand (et où) cela est possible, avec moins de considérations morales en comparaison à la vie sur Terre.

Le contrôle des naissances est nécessaire : tout colon féminin est placé en état d'infertilité par l'usage de produits chimiques présents dans l'eau ; bien qu'il n'existe pas de position officielle sur d'autres produits présents dans l'eau tout le monde est persuadé que des « inhibiteurs sexuels » sont également présents dans l'eau et/ou dans la nourriture pour garder l'appétit des colons à un niveau raisonnable.

Chaque naissance doit être autorisée : la santé des parents doit être vérifiée et normalement chaque couple est autorisé à avoir une enfant pour optimiser les échanges génétiques dans la colonie. De l'ADN supplémentaire est conservé dans le Quartier Scientifique pour augmenter la richesse génétique de la Colonie.

Enfance

Jusqu'à 12 ans les enfants sont gardés ensemble : trois « classes » existent pour préparer les nouveaux colons (1-3 ans, 4-7 ans, 8-12 ans).

A l'âge de 12 ans chaque adolescent commence son premier cycle de travail : 4 heures obligatoires de participation à la vie de la Colonie (de petits travaux tels que du nettoyage et les activités hydroponiques) suivi de quatre heures de « classe avancée », semblables à l'école en terme de sujets abordés.

Les enfants ont probablement une vie très difficile dans la Colonie : les parents peuvent passer un temps très limité avec leur propre progéniture, il n'existe pas d'aire de jeu, pas plus que d'animations et l'anniversaire n'est pas le jour heureux qu'il était sur la terre avant l'Apocalypse.

Bien que la Colonie soit limitée en tout il existe quelques objets fabriquées explicitement pour les enfants : le cadeau le plus commun dans la colonie est un objet fait main (une petite voiture, un soldat, une poupée) faite de matière recyclée qui n'est pas considérée comme essentielle pour la vie de la colonie (en général du plastique de mauvaise qualité).

Temps libre

Dans la colonie il y a peu d'opportunités pour le temps « libre » : après un travail harassant, les colons s'en vont prendre une bonne nuit de repos. Dans quelques cas il y a des opportunités pour passer ce temps précieux :

- ***Livres électroniques*** : une très bonne sélection de livres électroniques est disponible, chacun d'entre eux étant accessible via un PDA.
- ***Films*** : environ 2000 titres au catalogue, tout style compris. Les plus regardés sont les films d'action ou d'horreur et les films X ; généralement on les visionne sur un écran à plasma présent dans toutes les chambres.
- ***Musique*** : il y a environ 5000 albums de musique disponibles.
- ***Alcool*** : les boissons alcoolisées peuvent être trouvées dans un petit bar dans les modules d'habitation. Certains breuvages illicites sont également disponibles – ils sont généralement plus forts et ont souvent des effets dramatiques sur le consommateur : puisque c'est l'un des rares moyens pour laisser échapper la pression le Conseil Colonial ne poursuit pas ce trafic illégal.
- ***Drogues*** : personne ne sait que des stupéfiants sont disponibles dans la Colonie. Certains médicaments ayant un effet hypnotique/tranquillisant sont accessibles mais en très petite quantité car ils ne peuvent être dupliqués à cause de la structure.
- ***Jeux*** : des échecs en plastique et des jeux de cartes sont disponibles dans chaque module. Les jeux électroniques basés sur la réalité virtuelle dernier cri de la terre avant l'apocalypse sont bien plus utilisés. Ces jeux sont un moyen facile pour s'évader de la dure réalité de la vie de la Colonie : certains programmeurs de la Colonie ont créés de nouveaux titres et d'autres plus spéciaux (sexe et/ou violence) sont également disponibles sur les canaux non officiels.

Sports

En dehors de l'équipement de gymnastique disponible dans les modules, il y a peu d'espace pour toute autre activité sportive dans la Colonie (pas d'équipement, pas d'espace). La seule exception majeure est le combat clandestin : ces « événements » sont tout à fait non officiels et sont très sanglants – typiquement deux adversaires peuvent se combattre sans aucun règlement si ce n'est que l'on ne peut se servir que de son corps, aucune arme d'aucune sorte n'étant autorisée.

Comme pour l'alcool, les services de sécurité de la Colonie ne s'intéresse pas sérieusement à ces combats car c'est l'un des rares moyens pour évacuer l'accumulation de stress et d'agressivité.

Emploi

La vie de la Colonie requiert que tout un chacun collabore quotidiennement à la survie collective. Le temps de travail habituel est de 12 heures, avec un maximum de 8 heures pour les tâches difficiles. Tout colon a un jour de repos dans la semaine et environ 20 jours de « vacances » dans l'année (martienne) ; les « vacances » sont généralement prises dans les quartiers, étant donné qu'il n'y a nulle part où aller.

Tâches communes / spécialisation / ...

Centre de Commande
- **Informatique**
- **Sécurité**

Scientifique
- **Exploration**
  - Surface de Mars
  - Structures martiennes[1]
- **Recherche**
  - Biogénétique
  - Xéno-technologie
  - Terraformation (production d'O2, de légumes)
  - Recyclage
  - Nouvelles Technologies (Création de produits à partir des ressources de Mars)
- **Médecine**
- **Projets Spéciaux/Secrets**
  - Descartes
  - Carter
  - Voie des étoiles
  - Labyrinthe

Maintenance
- **Modules d'habitat**
  - Réservoirs d'eau potable
  - Oxygène
  - Hydroponique
  - Equipement
  - Recyclage
- **Equipement** (outils et scaphandres)
- **Véhicules**
- **Habillement**

Dômes extraterrestres
- **Maintenance**
- **Bâtiment** (gros oeuvre, grands travaux)

Reconstruction de l'Arche
- **Electronique**
- **Bâtiment** (gros oeuvre, grands travaux)

Autres rôles
- **Cuisine**
- **Enseignement**

1- Structures martiennes : au sens géographique (il s'agit de bâtiments et de ruines)

Conseils de prise en main

par Polo

« Premier contact » est un scénario idéal pour faire découvrir l'univers de « Fin des temps ».

Soigner l'introduction

D'emblée l'un des PJ est nommé responsable de l'équipe. Il reçoit ses ordres lors d'un entretien privé avec le Ministre des Sciences. Or il peut s'avérer que le joueur oublie (volontairement ou non) ses fonctions, ce qui risque de ruiner le scénario. En prévention, l'officier de sécurité peut lui aussi reçevoir des ordres de sa hiérarchie en début de partie : *assister* le chef d'équipe (c'est à dire *veiller* à ce qu'il effectue bien sa mission).

L'équipe est au complet à bord du Hummingbird. C'est le moment idéal pour amorcer une description générale des infrastructures de la colonie visibles de tous (dôme alien, modules d'habitation, etc...), d'énoncer les conditions de la survie sur Mars (recyclage, économie d'énergie...), de fixer quelques repères chronologiques, etc. Il convient enfin de laisser la parole au PJ responsable de la mission.

Détailler les PNJ

Le voyage aller dure 5 bonnes heures, durant lesquelles les joueurs vont faire la connaissance de 4 PNJ qui les accompagnent. Les professions de chacun sont un bon point de départ pour aborder la façon dont la société coloniale est structurée. L'équipage du Hummingbird doit aussi constituer une mine d'information concernant le vaisseau, les procédures de navigation et de sorties extérieures.

Les fonctions de spécialiste en communication semblent convenir au personnage de Jerry Hash : la négligence à l'origine de sa contamination ne cadre pas avec les réflexes d'un médecin, quant au pilote et à son copilote leur place est à bord du Hummingbird et non à l'extérieur en mission de reconnaissance.

Extérieurs

Sur Mars il est impossible de sortir sans revêtir une combinaison. C'est stressant, incomfortable, et surtout leur autonomie est limitée. De plus, l'équipe de reconnaissance devra laisser le Hummingbird au sol et descendre ensuite d'environ 35 mètres dans la fissure en utilisant du matériel d'escalade - les conditions sont réunies pour créer une ambiance oppressante.

Le Site X10453

Le scénario ne précise pas si l'atmosphère intérieure est respirable, mais cela semble improbable puisque les structures de décontamination ne sont pas opérationnelles.

Retour à la colonie

Les données de l'ordinateur martien doivent être décodées pour rendre accessible la structure souterraine du site X10453. Le retour à la colonie, troublé par la mort de Jerry Hash, donne aux PJ un aperçu des procédures sécuritaires en vigueur (quarantaine, interrogatoire...)

L'évocation des us-et-coutumes funéraires sera aussi de circonstance.

Suite et fin

La seconde expédition qui se gère plutôt facilement permet de confronter les PJ à l'action. Il convient seulement d'introduire le remplaçant de Hash. Et pour finir : « c'est au Gardien de faire en sorte que la rencontre avec l'extra-terrestre soit aussi dramatique que possible. »

CTHULHU
FIN DES TEMPS

Nom :
Age :
Sexe :
Profession :
Spécialisation :

Caractéristiques

FOR	____	**DEX**	____	**INT**	____	**Idée**	____
CON	____	**APP**	____	**POU**	____	**Chance**	____
TAI	____	**SAN**	____	**EDU**	____	**Connais.**	____

Bonus aux dommages :

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) ____
- ❑ Archéologie (01) ____
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) ____
- ❑ Astronomie (01) ____
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) ____
- ❑ Biologie (01) ____
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) ____
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) ____
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) ____
- ❑ Electricité (15) ____
- ❑ Electronique (01) ____
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) ____
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) ____
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) ____
- ❑ Lancer (25) ____

Langues (01)

- ❑ Natale (Edu x5) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) ____
- ❑ Médecine (05) ____
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) ____
- ❑ Persuasion (15) ____
- ❑ Pharmacologie (01) ____
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) ____
- ❑ Psychanalyse (00) ____
- ❑ Psychologie (05) ____
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) ____
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) ____
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____

CTHULHU
DOUZE HEURES

Nom : John Summers
Age :
Sexe :
Profession : Armée des Etats-Unis
Spécialisation : Officier en second

Caractéristiques

FOR	15	DEX	13	INT	15	Idée	75				
CON	16	APP	12	POU	14	Chance	70				
TAI	14	SAN	67	EDU	18	Connais.	90				

Bonus aux dommages : + 1D4

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) ____
- ❑ Archéologie (01) ____
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) 25
- ❑ Astronomie (01) ____
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) ____
- ❑ Biologie (01) ____
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) ____
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) ____
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) ____
- ❑ Electricité (15) 25
- ❑ Electronique (01) 15
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) 35
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) ____
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) 85
- ❑ Lancer (25) ____

Langues (01)

- ❑ Natale (Edu x5) 85
- ❑ _____ ____
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) 15
- ❑ Médecine (05) ____
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) ____
- ❑ Persuasion (15) 35
- ❑ Pharmacologie (01) ____
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) 40
- ❑ Psychanalyse (00) ____
- ❑ Psychologie (05) 25
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) ____
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) ____
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ Arme de poing	60	____	____	____	____	____	____
❑ Fusil	45	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____

Description

Cheveux courts, c'est un professionnel et un bon père de famille tel qu'on l'imagine dans les clichés des séries télévisées des années 50. Summers est un homme à l'aspect correct qui est en bonne forme. Il a les yeux bleus et des cheveux bruns courts qui commencent à grisonner.

Summers a obtenu son brevet militaire et un diplôme d'informatique dans l'Etat de Floride. A cause de ses connaissances en informatique, il a été affecté à Full Quiver (Carquois Rempli), le projet militaire consistant à réarmer les Etats Unis d'une force balistique opérationnelle.

Summers fut alors affecté à la base McKenna en Alaska. Bien qu'il détestait à l'origine cette affectation (Summers préfère les climats chauds), son point de vue évolua lorsqu'il rencontra le Dr Janet Linhart, un médecin civil. Un an après s'être rencontrés, ils se marièrent et eurent un fils, James (c'était le prénom du père de Janet).

Summers aime énormément sa famille, sa femme et son fils représentant la part la plus importante de sa vie. La chose la plus importante est ensuite son devoir envers Dieu et le pays. Summers prend ses responsabilités très au sérieux et est obsédé à l'idée de faire la chose juste au moment juste. A cause de ces aspects de sa personnalité, il n'aime pas trop Parsons, qu'il considère comme trop désinvolte et jovial. Summers n'aime également pas trop Chambers, principalement parce Summers est raciste (bien qu'il ne l'ai jamais réalisé lui-même).

CTHULHU
DOUZE HEURES

Nom : David Chambers
Age :
Sexe :
Profession : Armée des Etats-Unis
Spécialisation : Lieutenant

Caractéristiques

FOR	16	DEX	13	INT	18	Idée	90		
CON	17	APP	14	POU	15	Chance	75		
TAI	9	SAN	74	EDU	16	Connais.	80		

Bonus aux dommages : + 1D4

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) ____
- ❑ Archéologie (01) ____
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) 50
- ❑ Astronomie (01) ____
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) ____
- ❑ Biologie (01) ____
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) ____
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) 75
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) ____
- ❑ Electricité (15) 75
- ❑ Electronique (01) 75
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) 55
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) ____
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) 75
- ❑ Lancer (25) ____

Langues (01)

- ❑ Natale (Edu x5) 80
- ❑ _____ ____
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) 55
- ❑ Médecine (05) ____
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) ____
- ❑ Persuasion (15) 25
- ❑ Pharmacologie (01) ____
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) 40
- ❑ Psychanalyse (00) ____
- ❑ Psychologie (05) 15
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) 85
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) ____
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ Crochetage 45
- ❑ _____ ____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ Arme de poing	80	____	____	____	____	____	____
❑ Fusil	55	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____

Description

Un individu intelligent et expérimenté, avec une éducation formelle, croisé avec le stéréotype de membre de gang. Chambers est un type petit et baraqué à la peau et aux cheveux noirs. Il a des yeux marrons.

Chambers a grandi dans une cité " perdue " du Sud et a survécu en balayant les bâtiments abandonnés et en évitant les "monstres" qui hantaient les ruines. Vu son parcours, Chambers est un rescapé qui peut être impitoyable, voire même vicieux, si la situation l'exige. Quand il avait seize ans, il a été sauvé par une patrouille militaire. Etant intelligent, Chambers s'est rendu compte que sa meilleure chance de survie était de rejoindre l'armée.

Après avoir servi pendant un moment comme simple soldat, Chambers reçut une formation en électronique et s'avéra avoir un don naturel dans cette matière. En utilisant sa compétence et son intelligence, il s'est élevé en grade et a fait sa transition d'homme de rang à officier.

Peu de temps après sa promotion de lieutenant, Chambers a été affecté à McKenna. Il aime l'Alaska et la majeure partie des gens avec lesquels il travaille. Il pense que Larken est folle et a peur de ce qu'elle pourrait faire. Il aime bien Parsons, mais n'aime pas Summers qu'il considère coincé, raciste, sans aucun sens de l'humour. Chambers a terriblement peur de la mort, mais sa plus grande crainte est d'être pris par "les monstres". Chambers ne se rappelle pas vraiment de ses parents, mais il a de temps en temps des cauchemars dans lesquels des personnes sont extirpées des fenêtres et des portes par des choses horribles.

CTHULHU
VENTS AMERS

Nom : Karl Harnst
Age :
Sexe :
Profession : Armée Allemande
Spécialisation : Chef de la securité, base antarctique de l'ONU

Caractéristiques

FOR	13	DEX	14	INT	14	Idée	70				
CON	15	APP	13	POU	15	Chance	75				
TAI	13	SAN	75	EDU	17	Connais.	85				

Bonus aux dommages : + 1D4

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

❑ Action en basse gravité (10)	____
❑ Anthropologie (01)	____
❑ Archéologie (01)	____
❑ Architecture (01)	____
❑ Arts martiaux (01)	65
❑ Astronomie (01)	____
❑ Baratin (05)	____
❑ Bibliothèque (25)	____
❑ Biologie (01)	____
❑ Botanique (01)	____
❑ Cartographie (01)	____
❑ Chimie (01)	____
❑ Chirurgie (01)	____
❑ Comptabilité (05)	____
❑ Conduire une automobile (20)	____
❑ Conduire un engin lourd	____
❑ Contrefaçon (05)	____
❑ Crédit (15)	____
❑ Cryptographie (01)	____
❑ Diriger un véhicule à distance (05)	____
❑ Discrétion (10)	45
❑ Dissimulation (15)	____
❑ Droit (sur Terre) (00)	____
❑ Droit Colonial (Edu x5)	____
❑ Ecouter (25)	35
❑ Electricité (15)	____
❑ Electronique (01)	15
❑ Equitation (01)	____
❑ Esquive (DEX x2)	45
❑ Explosifs (01)	____
❑ Géologie (01)	____
❑ Grimper (40)	55
❑ Histoire (20)	____
❑ Histoire naturelle (10)	____
❑ Hypnose (01)	____
❑ Informatique (01)	15
❑ Lancer (25)	____
Langues (01)	
❑ Natale (Edu x5)	85
❑ Anglais	65
❑ Lutte (25)	____
❑ Marchandage (05)	____
❑ Mathématiques (10)	____
❑ Mécanique (20)	____
❑ Médecine (05)	____
❑ Médecine spatiale (00)	____
❑ Mythe de Cthulhu (00)	____
❑ Nager (01)	____
❑ Navigation maritime/aérienne (10)	____
❑ Navigation terrestre (10)	____
❑ Navigation spatiale (00)	____
❑ Occultisme (05)	____
❑ Persuasion (15)	55
❑ Pharmacologie (01)	____
❑ Photographie (10)	____
❑ Physique (01)	____
❑ Piloter un avion (00)	____
❑ Piloter un véhicule orbital (00)	____
❑ Piloter une navette (00)	____
❑ Premiers soins (35)	45
❑ Psychanalyse (00)	____
❑ Psychologie (05)	65
❑ Sauter (25)	____
Sciences (00)	
❑ _____	____
❑ _____	____
❑ Sciences militaires (00)	____
❑ Se cacher (10)	____
❑ Serrurerie (01)	____
❑ Suivre une piste (10)	45
❑ Survie (10)	____
Technologie planétaire (00)	
❑ _____	____
❑ _____	____
Technologie spatiale (00)	
❑ _____	____
❑ _____	____
❑ Transmissions (05)	____
❑ Trouver objet caché (25)	65
❑ Zoologie (01)	____
❑ _____	____
❑ _____	____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ Arme de poing	75	____	____	____	____	____	____
❑ Fusil	65	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____

Première impression :

Les cheveux coupés court, un soldat allemand professionnel.

Description physique :

Harnst est un homme grand et qui a l'air en bonne condition physique, avec des cheveux blonds et des yeux bleus. Il a une grande cicatrice qui court de sa joue gauche et descend jusqu'à son torse (un accident de chasse).

Description :

Harnst a passé toute sa vie d'adulte dans l'armée Allemande. Après s'être enrôlé juste après l'école, ses capacités l'ont amené très vite à être candidat à l'école d'officier et à sortir du rang. Dans sa prime jeunesse, Harnst était presque fasciste, mais les expériences qu'il a vécu une fois affecté à une force de paix de l'ONU en Europe de l'Est ont radicalement modifié sa façon de penser.

Harnst est un homme très pratique et pragmatique qui considère que l'utilisation rationnelle de la force est un bon moyen pour résoudre les problèmes. Par conséquent, son approche des difficultés tend à être très directe. Bien que Harnst soit très intelligent, il a peu d'imagination et considère toutes les rumeurs qui envisagent une base surnaturelle pour les problèmes mondiaux comme un total non-sens.

Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux chargeurs, fusil d'assaut avancé Steyr et deux chargeurs, des jumelles

CTHULHU
VENTS AMERS

Nom : Janet Armstrong
Age :
Sexe :
Profession : Armée de l'air Australienne
Spécialisation : Lieutenant

Caractéristiques

FOR	11	DEX	16	INT	15	Idée	75		
CON	14	APP	14	POU	13	Chance	65		
TAI	8	SAN	63	EDU	16	Connais.	80		

Bonus aux dommages : Aucun

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) ____
- ❑ Archéologie (01) ____
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) 50
- ❑ Astronomie (01) 35
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) ____
- ❑ Biologie (01) ____
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) ____
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) ____
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) 55
- ❑ Electricité (15) 35
- ❑ Electronique (01) 10
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) 45
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) ____
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) 15
- ❑ Lancer (25) ____

Langues (01)

- ❑ Natale (Edu x5) 85
- ❑ _____ ____
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) 55
- ❑ Médecine (05) ____
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) ____
- ❑ Persuasion (15) 25
- ❑ Pharmacologie (01) ____
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) 40
- ❑ Psychanalyse (00) ____
- ❑ Psychologie (05) ____
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) 85
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) ____
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ Crochetage 45
- ❑ Piloter hélicoptère 90

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ Couteau	55	____	____	____	____	____	____
❑ Pistolet	45	____	____	____	____	____	____
❑ Fusil	35	____	____	____	____	____	____

Première impression :

Une rude Australienne, doublée d'un pilote d'hélicoptère cassecou.

Description physique:

Armstrong est une Australienne à la peau sombre avec un air de sauvagerie dans les yeux.

Description :

Armstrong pilote des hélicoptères depuis qu'elle est toute petite et a travaillée plusieurs fois comme cascadeuse dans des productions cinématographiques. Quand l'état du monde s'est dégradé, elle se porta volontaire pour le service militaire. Après s'être débarrassée d'un général amoureux qui essayait de mettre la main sur elle en le balançant dans l'océan, elle fût transférée à la base Antarctique de l'ONU. Armstrong est effrayée par ce qui se passe à travers le monde, mais elle ne l'admettra jamais. Armstrong est très compétente et est extrêmement insouciante. Elle essaye de vivre sa vie de la manière dont elle vole, ce qui l'a placée dans des situations délicates à plusieurs reprises. La plupart du personnel de la base pense qu'elle est complètement givrée, mais ils ne voudraient avoir personne d'autre aux commandes quand les choses prennent une mauvaise tournure.

Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux chargeurs, couteau de combat.

CTHULHU
VENTS AMERS

Nom : David Taylor
Age :
Sexe :
Profession : Scientifique
Spécialisation : Docteur en Archéologie

Caractéristiques

FOR	11	DEX	12	INT	19	Idée	95		
CON	14	APP	13	POU	16	Chance	80		
TAI	12	SAN	74	EDU	21	Connais.	105		

Bonus aux dommages : Aucun

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) 35
- ❑ Archéologie (01) 85
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) ____
- ❑ Astronomie (01) ____
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) 85
- ❑ Biologie (01) 60
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) ____
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) ____
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) ____
- ❑ Electricité (15) ____
- ❑ Electronique (01) ____
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) ____
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) 35
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) 10
- ❑ Lancer (25) ____
- ❑ Anglais (Edu x5) 105
- ❑ Latin (01) 65
- ❑ Grec (01) 60
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) ____
- ❑ Médecine (05) ____
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) 4
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) 75
- ❑ Persuasion (15) ____
- ❑ Pharmacologie (01) ____
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) ____
- ❑ Psychanalyse (00) ____
- ❑ Psychologie (05) ____
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) ____
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) 35
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ _____ ____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ Pistolet	35	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____

Première impression :

Un professeur entre deux âges mais dynamique.

Description physique :

Taylor est un grand homme, fin avec des cheveux bruns et des yeux bleus. Il porte la barbe et la moustache. Il ressemble également beaucoup à son ancêtre, le Dr. John Taylor.

Description :

Le Dr. Taylor est le dernier de la lignée des célèbres Taylor et l'héritier de leur secret. Le Dr. Taylor est au courant que John Taylor était un Investigateur des secrets du Mythe et que lui et son compagnon le Dr. Pierce ont connu un drame horrible en Antarctique qui eut pour résultat la mort de Pierce. Après avoir pris connaissance de ces évènements, et de plusieurs autres relatés dans les notes de John Taylor (qui ont été transmises dans la famille), le Dr. Taylor se piqua d'intérêt pour ce qui arrivait véritablement au monde et à plus d'une occasion il eut l'opportunité de le découvrir. A cause de ces expériences et de son savoir, le Dr. Taylor a été affecté à la base de l'ONU par les Opérations Spéciales Américaines. Taylor est une personne bien informée et courageuse qui s'est trouvée confrontée à d'étranges terreurs dans le passé. De par ses expériences, il est prêt à presque tout. Il suspecte également qu'il s'est passé une chose terrible avec l'expédition.

Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique, ordinateur de poche

Sorts :

Signe des Anciens

CTHULHU
VENTS AMERS

Nom : Neraj Gupta
Age :
Sexe :
Profession : Médecin
Spécialisation : Officier médical

Caractéristiques

FOR	12	DEX	12	INT	19	Idée	95
CON	14	APP	13	POU	12	Chance	60
TAI	12	SAN	60	EDU	20	Connais.	100

Bonus aux dommages : Aucun

Points de vie

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20

Points de magie

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20

Points de Santé mentale

Folie permanente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) ____
- ❑ Archéologie (01) ____
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) ____
- ❑ Astronomie (01) ____
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) 85
- ❑ Biologie (01) 65
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) 25
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) ____
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) ____
- ❑ Electricité (15) ____
- ❑ Electronique (01) ____
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) ____
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) ____
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) ____
- ❑ Lancer (25) ____
- ❑ **Hindoustani** (Edu x5) 100
- ❑ **Anglais** (01) 85
- ❑ **Latin** (01) 15
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) ____
- ❑ Médecine (05) 85
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) ____
- ❑ Persuasion (15) ____
- ❑ Pharmacologie (01) 65
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) 95
- ❑ Psychanalyse (00) 15
- ❑ Psychologie (05) 25
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) ____
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) ____
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ _____ ____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____

Première impression :

Un médecin compétent et compatissant.

Description physique :

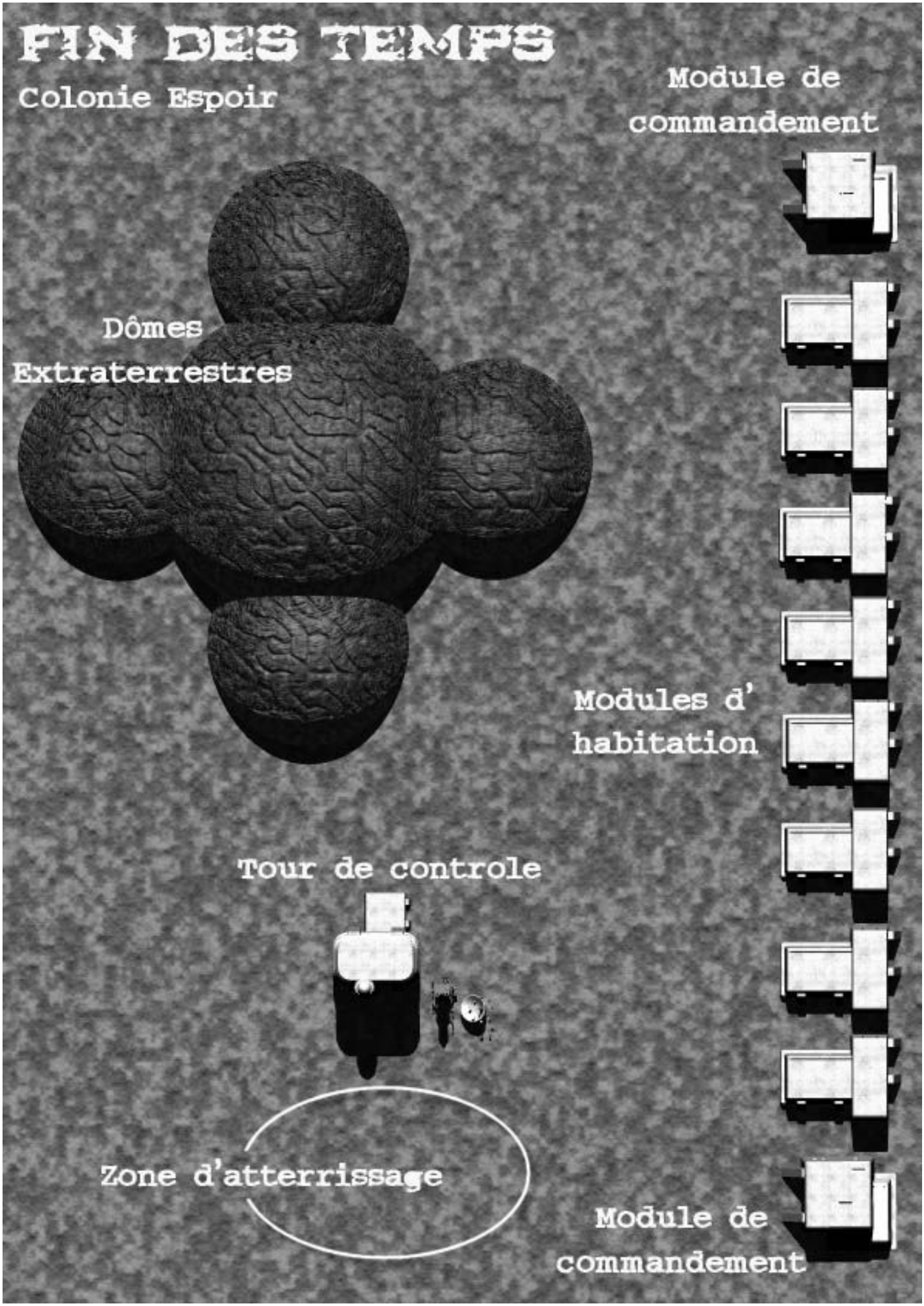
Le Dr. Gupta est un homme grand et mince avec des cheveux foncés et les yeux bruns.

Description :

Le Dr. Gupta a grandi en Inde et fut éduqué aux Etats Unis. Après avoir pratiqué plusieurs années aux Etats Unis, il est retourné en Inde pour une longue période. Alors qu'il était là-bas, il a été traité amicalement par un saint homme qui lui a enseigné beaucoup de choses sur la médecine et la vie. Sur son lit de mort, le saint homme lui dit qu'il devait "partir pour le pays des glaces pour affronter le vent amer". Quand le Dr. Gupta apprit que l'ONU avait besoin d'un officier médical pour sa base Antarctique, il sut qu'il devait se porter volontaire pour s'y rendre. Le Dr. Gupta est un docteur extrêmement compétent et un homme aimable. Il emploie une grande diversité de techniques médicales, qui s'étendent des derniers traitements médicaux à d'anciennes pratiques du Yoga. Le Dr. Gupta a juré de ne jamais prendre une vie humaine et c'est un végétarien à la morale stricte.

Equipement :

Combinaison arctique, ordinateur de poche, kit médical.


FIN DES TEMPS
Colonie Espoir
Module de commandement
Dômes Extraterrestres
Modules d' habitation
Tour de controle
Zone d'atterrissage
Module de commandement

FIN DES TEMPS

Colonie Espoir

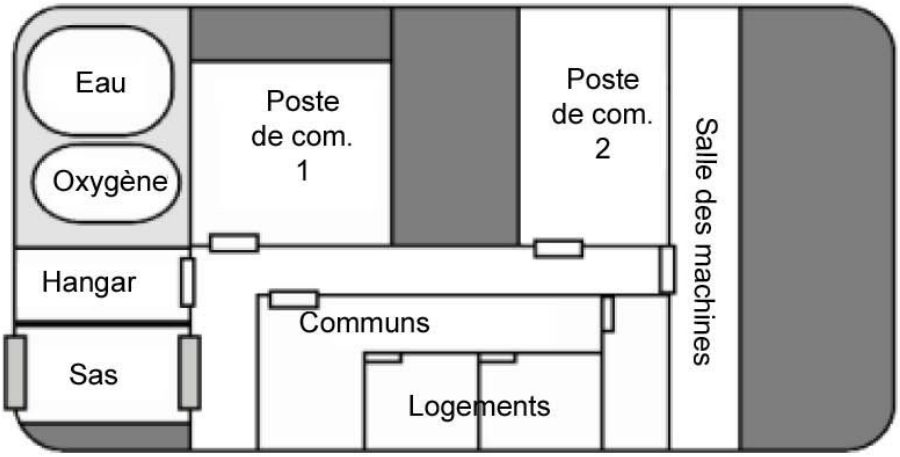
Les dômes extraterrestres
vus du module d'habitation n°3

La colonie vue à partir
de la zone d'atterrissage

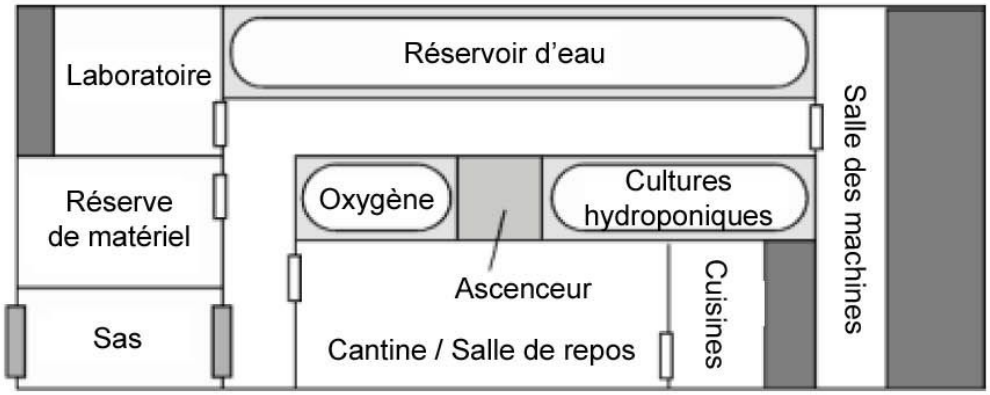
FIN DES TEMPS

Plans des modules de la colonie Espoir

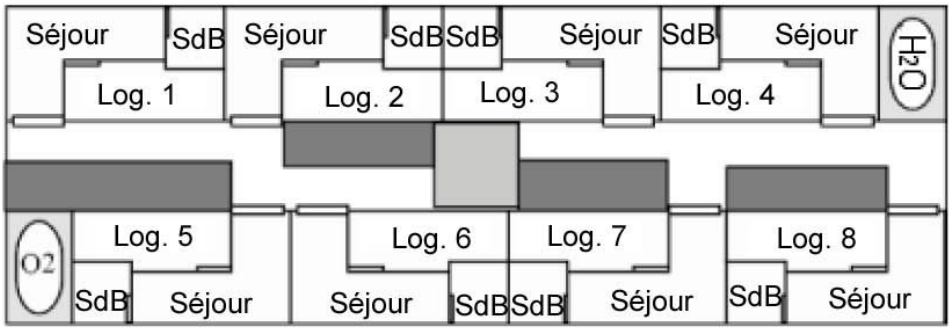
Module de commandement



Module d'habitation- Niveau 1

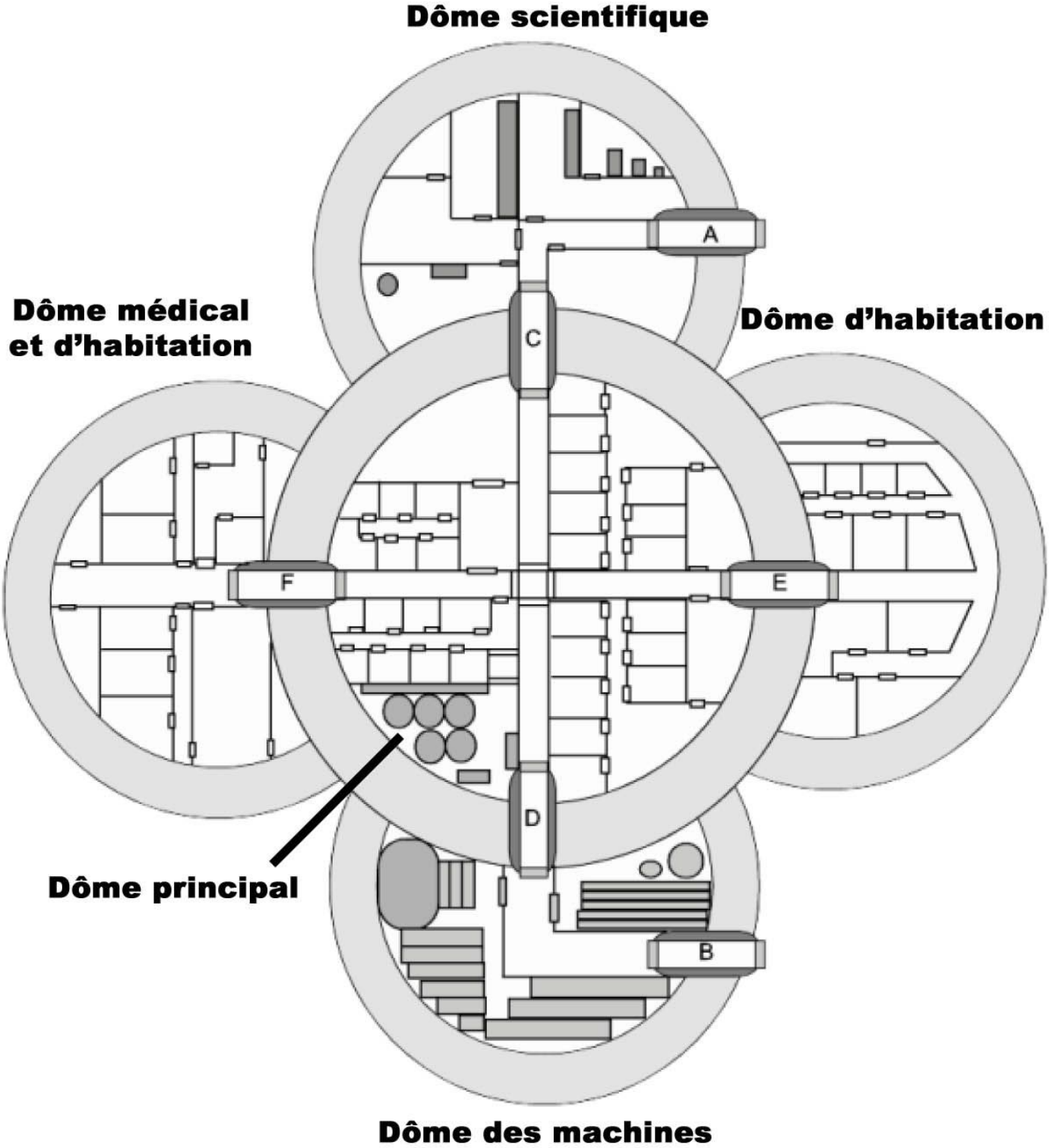


Module d'habitation- Niveau 2 et 3



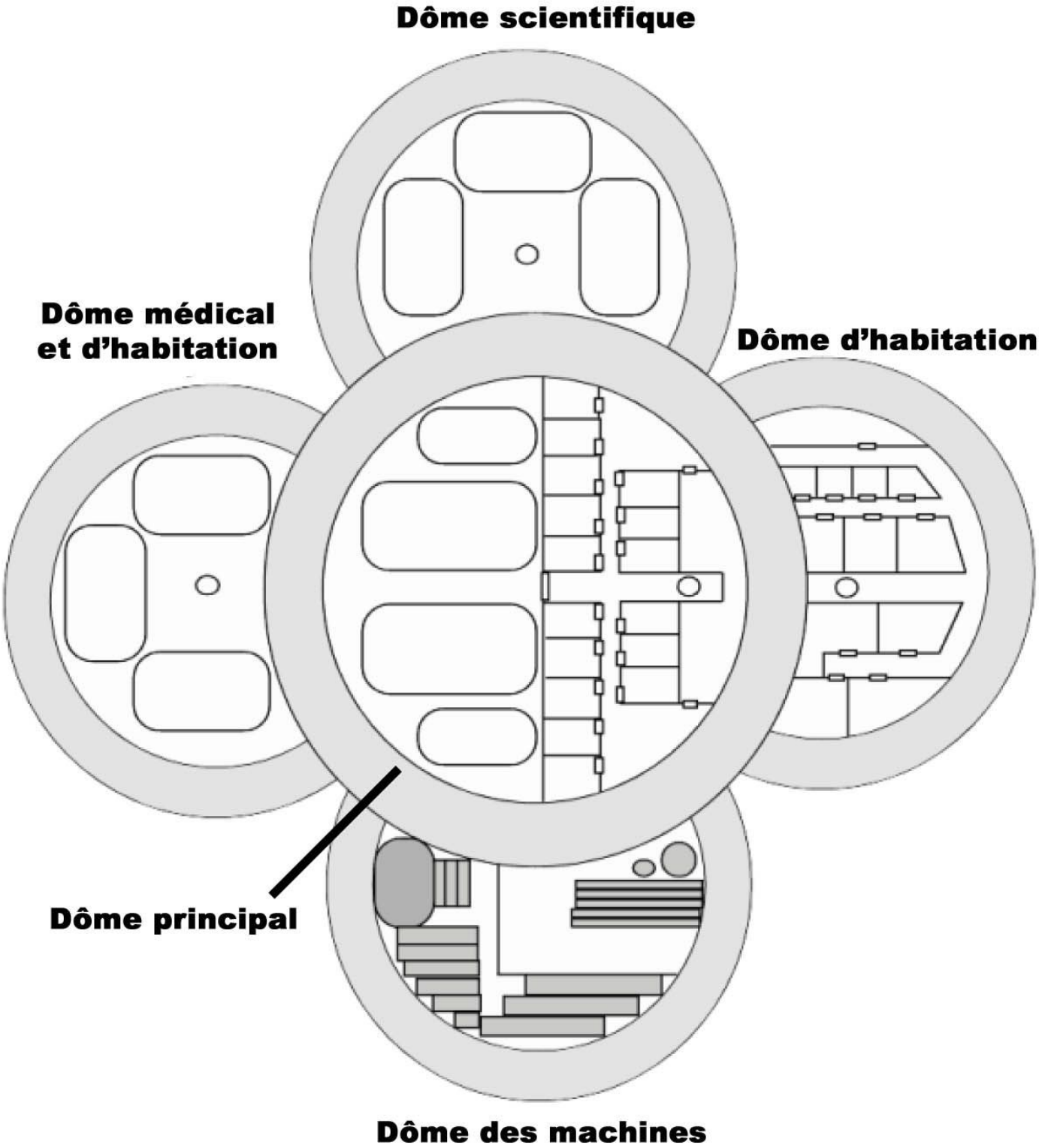
FIN DES TEMPS

Dômes extraterrestres de la colonie Espoir
Premier niveau



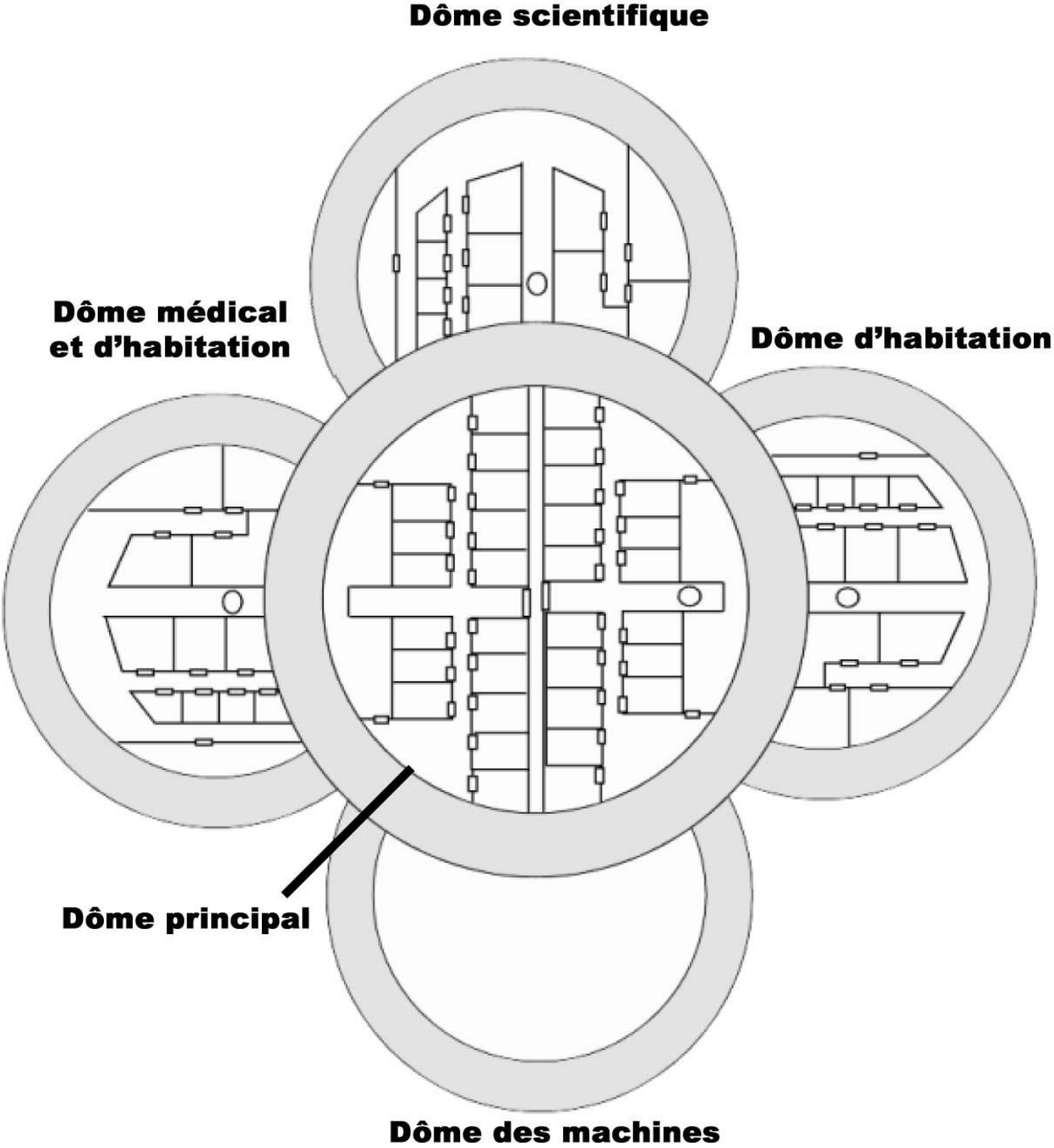
FIN DES TEMPS

Dômes extraterrestres de la colonie Espoir
Second niveau



FIN DES TEMPS

Dômes extraterrestres de la colonie Espoir
Troisieme niveau



FIN DES TEMPS

Colonie Bradbury

Dôme Extraterrestre

Tour de controle

Zone d'atterrissage

Vue latérale de la colonie Bradbury

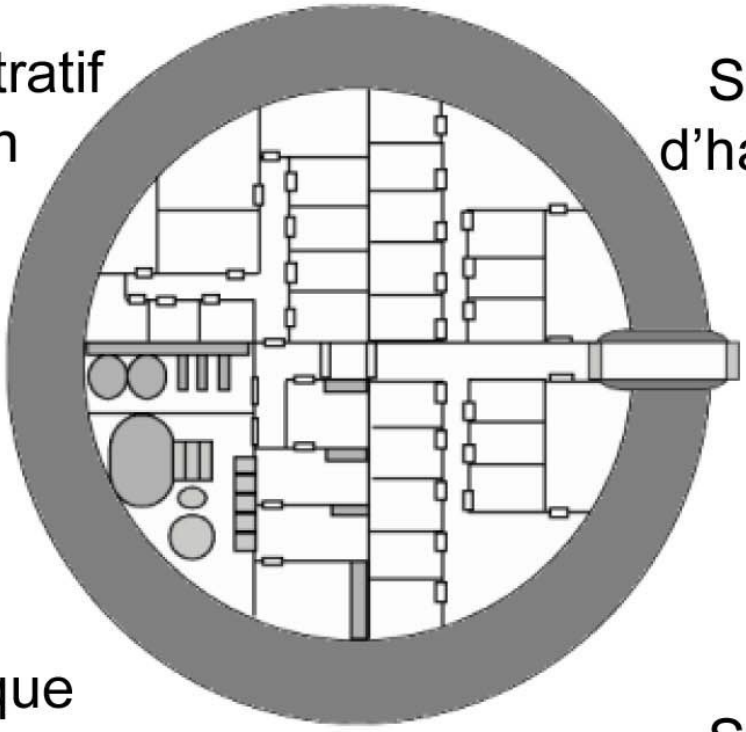
FIN DES TEMPS

Colonie Bradbury

Niveau 1

Secteur administratif et d'habitation

Secteur d'habitation

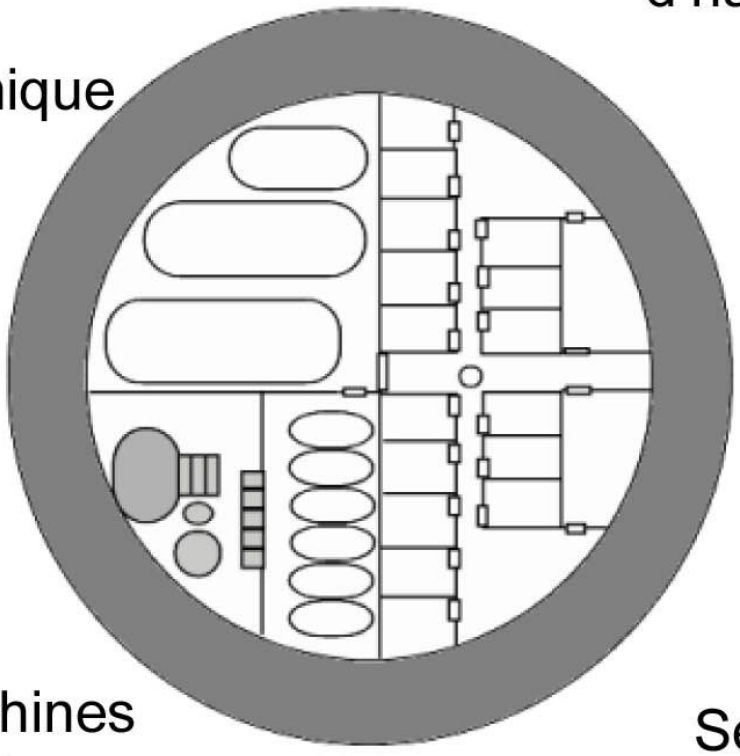


Secteur scientifique et machinerie

Secteur d'habitation

Niveau 2

Secteur hydroponique



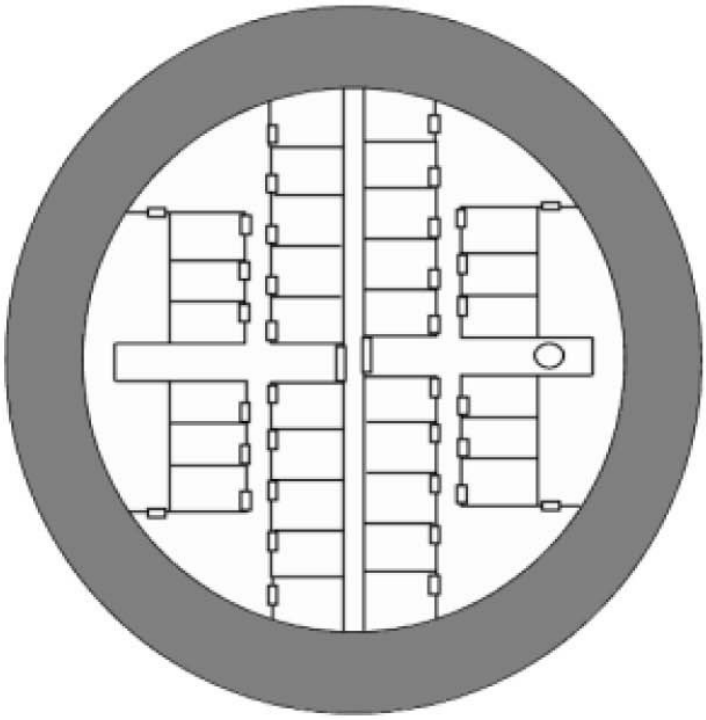
Secteur des machines et des réservoirs

Secteur d'habitation

FIN DES TEMPS

Colonie Bradbury

Secteur d'habitation



Niveau 3