

Première extension pour Stella Inquisitorus

Strychnine IV

Par
CROC

STROZ
PRODUCTIONS



**DOSSIER CLASSIFIE :
RESERVE AUX MEMBRES
DE LA STELLA INQUISITORUS**

**INTERDICTION DE LIRE
CE QUI SUI'T SOUS PEINE DE
NEOBAPTEME**

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès : Responsable (+)

Feuillet numéro : X-03

Historique : Haven : Virus II : Strychnine IV : Hellraiser : Equipement

CREDITS

Créateur: Croc.

Mise en page: Croc.

Corrections: Valérie et Jean-Luc Bizien.

Dessins intérieurs: Synaps.

Couverture: Grrr.

Logo: Freddy Martin.

Remerciements: Mon soutien moral, the lost files of Sherlock Holmes, Ultima Underworld II, Legend of Kyrandia, X-Wing, Historyline 14-18, PMI 3, Ultima 7 Part II.

Fabrication: POLEX FRANCE Imprimé en Sloénie.

SOMMAIRE

Historique du système Abacus	4
La découverte (2163-2171).....	4
La colonisation (2172-2174).....	5
La première attaque des forces du Mal (2175-2182).....	5
La reconquête (2183-2189).....	6
L'arrivée des Vikings (2190-2200).....	6
Les colonies d'Uphir (2201-3010).....	7
La purge (3011-4079).....	7
L'Armageddon (4080-4099).....	8
La destruction de la Nécropole "Hellraiser" (4100-4104).....	9
Guerre d'attrition (4105-6992).....	10
Aujourd'hui (6993).....	10
Haven I	11
Géographie.....	11
Faune et flore.....	11
Industrialisation.....	11
Forces armées.....	13
Personnages principaux.....	15
Scénario.....	17
Virus II	23
Géographie.....	23
Faune et flore.....	23
Industrialisation.....	24
Forces armées.....	25
Personnages principaux.....	25
Scénario.....	29
Cryo III	35
Géographie.....	35
Faune et flore.....	35
Industrialisation.....	37
Forces armées.....	39
Personnages principaux.....	40
Scénario.....	42
Strychnine IV	47
Géographie.....	47
Faune et flore.....	47
Industrialisation.....	47
Forces armées.....	49
Personnages principaux.....	51
Scénario.....	53
Hellraiser	59
Géographie.....	59
Faune et flore.....	59
Industrialisation.....	61
Forces armées.....	62
Personnages principaux.....	64
Scénario.....	67
Equipement	72
Créatures particulières	73

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-0

Historique

Neven I Virus II Crye III Strychnine IV Galactique Supplément

Historique du Système Abacus

Pour bien comprendre pourquoi les quatre planètes du système Strychnine IV sont dans un si sale état, il faut tout d'abord préciser ce qui s'y est passé depuis leurs découvertes par les premiers colons envoyés par les forces chrétiennes en 2163.

Résumer près de 5000 ans de l'histoire d'un système solaire entier n'est pas une mince affaire et je vous propose de partir dès maintenant pour ce qui n'est désormais plus que le champ de bataille de militaires dégénérés.

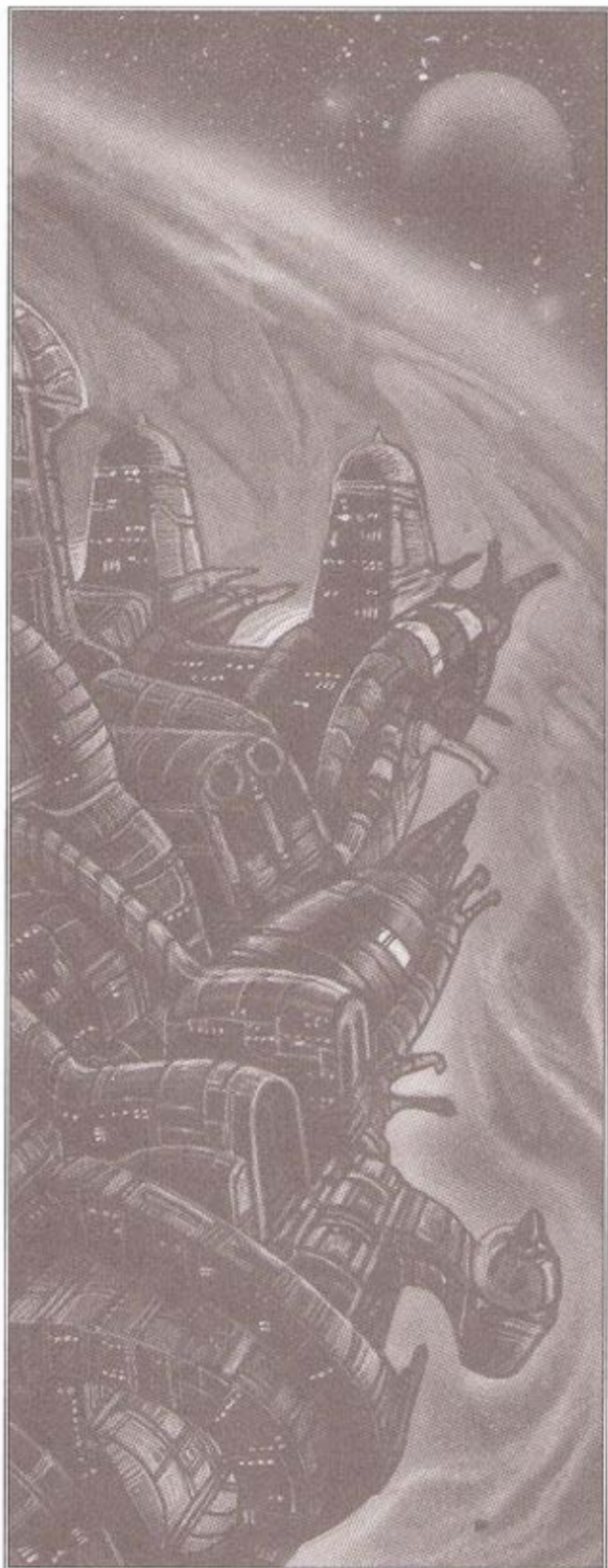
La découverte (2163-2171)

Lorsque par un voyage divin aléatoire la Chapelle d'exploration "Christophe Colomb" tombe sur ce petit système solaire, les scientifiques embarqués n'en croient pas leurs yeux. Si la première planète (baptisée rapidement Colomb I) est bien trop petite et bien trop éloignée de son soleil pour permettre à des colons d'y vivre (ou même d'y survivre), les trois autres (Colomb II, III et IV) sont en tout point conformes à la terre (à part une petite différence de gravité de Colomb III).

La Chapelle atterrit sur les trois planètes déclarées aptes à la colonisation et reste environ un mois sur chacune d'elles. Durant ce temps, ils prennent le temps de récupérer quelques formes de vie indigène et aussi quelques plantes. La mission repart, les soutes à spécimens pleines, au bout de 102 jours.

Le système Abacus et ses trois principales planètes (Colomb II, III et IV) sont déclarées aptes à la colonisation et les concepteurs de Cathédrales de la terre mettent en chantier la construction de trois grandes Cathédrales stellaires: La Pinta, la Niña et la Santa Maria.

Cet empressement à classer les trois planètes comme habitables causera la mort de plus de 40.000 colons.



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-05

Historique

La colonisation (2172-2174)

Après neuf ans de durs travaux, les trois Cathédrales stellaires sont enfin achevées et partent de la Terre, de l'astroport de Lisbonne, pour le système Abacus. Chacune contient 50.000 colons et tout l'équipement qui doit leur servir à construire leur première ville. Le voyage est relativement court (à peine quelques jours) et une fois arrivée à bon port chaque Cathédrale est entièrement démontée afin de fournir des matières premières nécessaires à la construction des premiers édifices. On obtient donc des véhicules, des bâtiments et déjà quelques petites usines fournissant les produits de première nécessité. Tous les colons, préalablement triés sur le volet, sont de fervents chrétiens et le taux de criminalité est nul.

Les habitants des trois planètes communiquent par radio et entretiennent un climat de compétitivité qui pousse les colons à se dépasser. Les astronomes en place dans le système prévoient cependant, durant l'année 2173 un court moment de perturbations électriques qui empêchera tout contact radio pendant deux mois. Lorsque les radios fonctionnent à nouveau, les habitants de Colomb II et III ne parviennent pas à rétablir la communication avec la troisième planète. Poussé par un esprit de solidarité exacerbé, Colomb II met au point un programme spatial visant à envoyer une navette de secours sur la planète muette. Le vaisseau baptisé "Espoir de survie" part en début d'année 2174.

Il parvient sur Colomb IV quelques mois plus tard et doit se rendre à l'évidence: Un pollen diffusé uniquement pendant certaines périodes de l'année a rendu les habitants complètement fous et il se sont tous entre-tués. C'est le carnet de bord informatique du principal scientifique de la planète qui offrira aux explorateurs les raisons des massacres systématiques dont les restes ont été retrouvés. Les membres d'équipage commencent des recherches visant à retrouver des survivants mais ils sont attaqués par des colons, toujours agressifs et toujours aussi prompts à trucher leur prochain.

Après avoir perdu plus de 50% de son équipage sous les coups de ces fous sanguinaires, le capitaine ordonne un repli stratégique et un retour immédiat sur Colomb II. La colonie de Colomb IV est déclarée

perdue et la planète classée parmi les "non-colonisables". Les deux planètes restantes continuent leur développement technologique et scientifique.

La première attaque des forces du Mal (2175-2182)

C'est le 20 Mars 2176 que la Nécropole "Pandemonium" pénètre au hasard dans le système Abacus. Elle lance presque immédiatement ses cercueils d'attaque au sol pour une petite présentation d'instruments de morts en action.

Les trois premières vagues lancées à peine à trente minutes d'intervalles surprennent totalement les quelques forces armées des deux planètes restantes. Meurtrières, puisqu'elles causent plus de 100.000 morts, ces attaques détruisent une grande partie du potentiel industriel des planètes.

Après ces massacres aussi inutiles que stupides, les forces du Mal qui n'ont subi aucune perte envoient à la surface des deux planètes des barges de débarquement contenant les colons humains et démoniaques qui ont pour rôle de prendre le contrôle du terrain. Après une courte guerre d'escarmouches et un message envoyé à la terre en dernier recours, les colons chrétiens sont soumis à une loi martiale très dure et la population subit chaque jour des atrocités comme seuls les Démons peuvent en concevoir. Des groupes de zombies vêtus d'uniformes de police arpentent les rues à la recherche de signes de rébellions et les quelques humains satanistes en place s'amusent à martyriser et à terroriser les chrétiens.

Cet enfer durera 7 ans durant lesquels la population des deux planètes restera fixe, les pertes humaines étant tout juste remplacées par les rares naissances. Alors que Colomb III n'est qu'un immense réservoir de carburant pour les Nécropoles qui transitent dans les parages, Colomb II est industrialisé à outrance, tant et si bien que la pollution et les conditions de vie générales commencent petit à petit à devenir insupportables. Les maladies respiratoires et les cancers de la peau présentent un taux de mortalité croissant et particulièrement inquiétant même pour les Démons en place sur la planète. Un laboratoire

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-04

Historique

orbital construit par les Démons est placé non loin de Colomb I, histoire de voir ce qui a bien pu se passer sur cette fichu planète qui semble pourtant bien calme et tranquille.

La reconquête (2183-2189)

Lorsque les hautes autorités du Bien reçoivent le message à l'aide provenant du système Abacus, presque instantanément après son envoi, la superbe et lente machine de guerre administrative du Saint Empire Chrétien se met en marche. La première guerre sainte faisant rage partout dans l'empire, l'archicathédrale "Saint Germain" prend son envol quelques sept ans après l'envoi de l'appel au secours. Les soldats embarqués ne comptent pas vraiment trouver la moindre trace des colons chrétiens mais ils sont par contre persuadés que le combat sera rude.

Et rude il l'est. Alors que l'archicathédrale surprend totalement par son arrivée inopinée (et si tardive) les forces spatiales en orbite autour des deux planètes principales, le combat au sol est bien plus âpre. La base orbitale est capturée en une heure. Au bout de trois mois de combats acharnés les troupes du Bien réduisent à néant les forces armées du Mal sur Colomb III. Sur Colomb II, par contre, la période réglementaire de combat à outrance d'un an est atteinte sans que plus de 33% de la planète ne soit reconquise.

Les conditions de vie à sa surface empirent de jour en jour et les usines à demi-détruites constituent un labyrinthe de métal dans lequel les forces du Mal se cachent à loisir. Plusieurs centrales nucléaires qui semblaient avoir été rasées crachent des tonnes de poussières radio-actives et les usines chimiques, spécialement trafiquées par les Démons forment d'immenses nuages de gaz toxiques. Après un an de guerre les forces armées de l'archicathédrale n'en peuvent plus et leur foi en Dieu ne leur permet pas de continuer le combat. La planète maléfique, renommée en 2184 "Strychnine IV" est entièrement laissée à l'abandon. Les trois autres astres célestes de la galaxie changent de nom.

La petite boule glacée appelée "Colomb I" devient "Cryo III". La planète interdite "Colomb IV" devient "Virus II" et la seule planète relativement

fréquentable "Colomb III" devient "Haven I", le système gardant son nom originel: "Abacus". L'archicathédrale reste en orbite stationnaire autour de Haven I, la base orbitale autour de Virus II est automatisée et remplie de scanners en tous genres et un satellite du même type est placé en orbite autour de Strychnine IV, histoire de dissuader les forces du Mal encore en place de lancer quelque objet volant que ce soit. Pendant ce temps, les forces du Mal, justement, ourdisent un plan machiavélique qui consiste à transformer chaque pouce de leur planète en piège mortel et profitent de la profusion de matériaux en tous genres pour monter une petite flottille de vaisseaux spatiaux.

Leurs pilotes, de leur côté, attendent bien sagement d'être assez nombreux pour tenter une sortie. Le seul petit problème c'est que les forces du Mal, à la différence des colons chrétiens quelques années avant eux, n'ont pas envoyé de messages de détresse. Leurs chances qu'une force armée assez puissante vienne les secourir est donc très mince.

L'arrivée des Vikings (2190-2200)

Alors que les forces du Bien en présence attendaient de pied ferme une contre-attaque des troupes maléfiques visant à forcer le blocus formé autour de Strychnine IV, c'est un vaisseau Viking qui apparaît dans le système en 2190. Les premiers échanges sont plutôt composés de missiles longues portées à charges nucléaires que de messages de bienvenu mais les esprits toujours échauffés des vikings et l'attitude paranoïaque des chrétiens finissent par s'apaiser.

Les grands barbus du cosmos ne veulent pas la guerre et l'archicathédrale "Saint Germain" préfère garder ses forces contre ses vrais ennemis. Les vikings ayant besoin d'une tête de pont dans le système, l'Evêque Stellaire en poste accepte qu'ils colonisent Strychnine IV, histoire de voir si ces gros bourrins réussiront à où il a échoué. Il va sans dire que les vikings se lancent à corps perdu dans la bataille, laissant sur le carreau plus de 2.000 guerriers en quatre jours. Les Karfis de débarquement ramènent leurs troupes au Skali et les vikings rendent aux chrétiens leur cadeau

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-07

Historique

Revenez

Virus II

Cryo III

Strychnine IV

Hudraiser

Supplément

empoisonné, exigeant en échange de la mort de leurs vaillants soldats, le droit de coloniser Cryo III. L'Évêque Stellaire accepte et le Skali se pose à la surface de la boule glacée à peine trois jours plus tard. Les Démons, forts de leur nouvelle victoire et des corps ainsi récupérés (et qui seront transformés en zombies), sont de plus en plus tentés d'attaquer l'archicathédrale.

Les vikings passent les dix années suivantes à réchauffer légèrement l'atmosphère de Cryo III pour la rendre accueillante à leurs yeux (c'est à dire qu'il n'y fait jamais plus de 0° mais rarement moins de -50°, le pied quoi !) et quelques barges remplies à ras-bord de matériaux croisent en permanence dans les parages. L'Évêque Stellaire en place passe un accord d'aide mutuelle avec les vikings en cas d'attaque des forces du Mal. Quelques vikings se convertissent et servent sur l'archicathédrale, dans les rangs de la septième église. En un mot comme en cent, le système Abacus vit plusieurs dizaines d'années de paix bien méritée et s'endort petit à petit dans une quiétude duveteuse.

Les colonies d'Uphir (2201-3010)

Les nouvelles attaques du Mal, lancées tous azimuts dans le Saint Empire Terrestre prennent, sur Abacus, une forme très originale. C'est Uphir, Prince de la Pollution, qui choisit de diriger la campagne. Durant l'année 3009, ses sbires prennent les corps de nombreux habitants de la planète Virus II Tandis que les principaux Démons d'élite sont incarnés sur Strychnine IV. L'action concertée et dirigée de main de maître par Uphir permet aux Démons de briser le joug chrétien durant le premier semestre 3010.

Les barbares encore vivants sur Virus II sont rapidement contrôlés par les Démons débutants incarnés parmi eux. Leur monde est resté très violent puisque les crises meurtrières sont encore fréquentes mais les Démons étant quand même des êtres exceptionnels, ils forment une véritable armée barbare, prêts à fondre d'une façon beaucoup plus organisée sur tout envahisseur. Contrôlé magiquement par un Démon infiltré dans l'archicathédrale, l'Évêque Stellaire en place donne l'ordre d'envoyer la moitié des unités de combat sur

Virus II pour, une fois pour toute, régler le sort de ces barbares sanguinaires. Non seulement les barbares sont sanguinaires, mais ils sont en plus sacrément bien entraînés par les Démons et causent des pertes, si ce n'est catastrophiques, au moins anormales dans ce type de conflit. La catastrophe intervient lors du dixième jour de conflit. Les spores responsables de la destruction de la colonie, quelques centaines d'années auparavant, s'attaquent aux forces du Bien et forcent les soldats à s'entre-tuer.

C'est en découvrant un rapport très précis de la base de recherches située en orbite autour de Virus II et qui donne les dates exactes de l'apparition des spores que le Chapelain de Bataille du vaisseau "Saint Germain" entrevoit une trahison évidente. Il mène son enquête et tue en combat singulier le Démon qui contrôle l'Évêque Stellaire. Mais il est trop tard. Les forces du Mal, entassées dans des barges de fortune débarquent sur l'archicathédrale. Le combat est titanesque et les pertes causées aux Démons ne semblent pas les faire reculer. 90% des combattants étant morts-vivants, leur moral est sans faille ce qui n'est pas le cas des soldats du Bien. Les vikings, loyaux avec leurs alliés, modifient l'issue de la bataille en se lançant eux aussi à l'assaut de la cathédrale. Ils combattent des jours durant dans les coursives du vaisseau et finissent par anéantir les armées patiemment rassemblées par le Malin durant des dizaines d'années.

Lorsque le dernier Divinlux se tait et que la dernière goutte de sang est versée l'archicathédrale n'est plus que ruines. 90% des Foetusaints ont été tués ou violentés et aucun déplacement supra-luminique n'est possible. Ce n'est plus qu'une immense carcasse en orbite autour du soleil. Les forces du Bien survivantes trouvent refuge dans les secteurs les plus chauds de la base viking de Cryo III et attendent avec impatience, sous l'œil bienveillant de Michel qui est personnellement intervenu lors des combats, l'arrivée d'une nouvelle archicathédrale.

La purge (3011-4079)

Les Croisés de l'espace arrivent dans le système Abacus avec leurs gros sabots et leurs grosses armures. Ils explorent d'abord les ruines flottantes

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-0

Historique

Haven I

Virus II

Cryo III

Strychnine IV

Nelltraiser

Supplément



de l'archicathédrale "Saint Germain" et réussissent à déterminer que les occupants ont pactisé avec des êtres impies pour repousser les troupes du Malin. Ainsi, plutôt que de combattre les Démones qui ont été identifiés sur les deux planètes Strychnine IV et Virus II, les Croisés débarquent sur Cryo III avec la ferme intention de nettoyer la petite boule glacée de ces chrétiens pervertis par les dieux vikings. Le combat fait rage et les chrétiens résistent aux côtés de leurs frères vikings. Après une centaine d'années de vie en paix avec les vikings, les deux peuples se sentent très proches l'un de l'autre et se défendent mutuellement avec la vigueur et la fougue d'un guerrier viking berserker au combat. En tout illogisme les Croisés sont obligés de remonter dans leurs barges et de regagner leur vaisseau.

Après un conseil aussi rapide qu'expéditif, les inquisiteurs embarqués décident d'atomiser la Cryo III. Le 16 Mai 3110 à 00:31:35 quatre missiles nucléaires quittent l'archicathédrale et foncent vers la planète. Aucun n'atteint sa cible. Un des missiles se retourne même vers le vaisseau et explose en causant des dommages énormes. Des centaines de

Croisés sont projetés dans l'espace et l'archicathédrale retourne sur la terre pour réparer, prévoyant, bien sûr, de revenir finir le boulot un jour ou l'autre.

Bien évidemment, si le fait que quatre missiles ratent leur cible est possible (même si cette cible est aussi grosse qu'une planète), le simple fait qu'un missile fasse demi-tour pour entrer en collision avec son lanceur est quasiment impossible. On pense donc que ce sont les dieux vikings eux-mêmes qui ont aidé leurs enfants sur cette petite planète glacée. Mais cette explication logique n'est pas vraiment satisfaisante lorsque l'on sait que les inquisiteurs embarqués ne pourront jamais revenir sur Abacus pour la simple et bonne raison que les coordonnées du système disparaîtront mystérieusement de la grande bibliothèque de l'archicathédrale en question. Un viking, même un dieu, peut-il voler un document aussi important au cœur même d'un vaisseau spatial chrétien ? Certainement pas...

Mais un Archange pourrait sans doute le faire sans trop de problèmes. Durant tout ce temps, les Croisés débarquent aussi sur Haven I où ils découvrent une vie très proche de celle prônée par le Saint Empire Terrestre et y fondent plusieurs ordres religieux locaux. La planète devient donc un centre d'entraînement ainsi qu'une formidable réserve d'êtres humains.

L'Armageddon (4080-4099)

La seule enclave du "Bien" du système Abacus est aux prises avec des régiments entiers de morts-vivants sur la surface même de Cryo III. Les vikings et les chrétiens (qui ne sont plus désormais que des athées, dégoûtés qu'ils ont été de la façon dont leurs ancêtres ont été traités par les inquisiteurs). La planète entière entre dans un logique de guerre et durant plus de 20 ans les hommes et les femmes de Cryo III défendent l'honneur de Thor et d'Odin face aux cohortes rédemptrices de Satan. La surface de Strychnine IV n'est plus qu'une immense croûte corrosive où les usines automatisées poussent comme des boutons purulents.

Petit à petit les vikings perdent pieds et alors que leurs blessures ont du mal à se cicatriser, les armées du Mal se renforcent de mois en mois. En 4097, sur

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

08 Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-09

Historique

Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

la terre, les responsables de la Septième Eglise (ben voyons) découvrent avec étonnement un dossier qui semble avoir été oublié depuis près de mille ans. C'est, je vous le donne en mille, les coordonnées du système Abacus. Le rapport indique aussi que les populations locales, bien qu'athées ou polythéistes, seraient de fervents serviteurs de l'Eglise s'ils étaient libérés du joug maléfique des forces du Malin. Deux archicathédrales partent presque immédiatement avec à leur bord plus de 2.500 guerriers de la Constrigerus Veritas.

A peine arrivés dans le système, les deux grands vaisseaux combattent une Nécropole et ses cercueils embarqués. Le combat fait rage tandis que sur Cryo III les premiers émissaires du Bien prennent des contacts amicaux avec la population locale. Leur enrôlement n'est qu'une question de jours et les premiers guerriers autochtones fondent sur Strychnine IV et sur Virus II pour aller bouter les Démons hors du système. Ce sang neuf à peine converti aux joies de la chrétienté forme une base très solide aux assauts des Spiritus Legiones de la Septième Eglise. L'armement longue portée des vaisseaux est rapidement épuisé sans aucun effet notable et les forces du Bien prennent d'assaut la Nécropole et la détruisent en plaçant des charges explosives dans les Chambres de combustion. La victoire des forces du Bien est totale dans l'espace, mais plutôt empirique à la surface de Strychnine IV et de Virus II. Sur Cryo III par contre, les Démons et leurs sbires sont entièrement écrasés par le rouleau-compresseur des Spiritus Legiones. On estime qu'environ 65% des habitants de Cryo III se convertissent au catholicisme et les 35% restant sont grâciés par les autorités de la Septième Eglise pour service rendu au Stella Vaticanum.

Les deux archicathédrales restent en orbite autour de Cryo III et les troupes embarquées commencent une longue période de repos bien méritée. Les habitants d'Haven I sont assez choqués par l'apparence quasi-blasphématoire des membres de la Septième Eglise et acceptent de dialoguer après de nombreux jours de discussion. Les citoyens de la planète finissent pas comprendre que leur intégrisme est légèrement (très légèrement) hors sujet. Si seulement ils connaissaient la Première Eglise...



La plupart des membres de la Septième Eglise à qui on propose de prendre quelques jours de congés sur l'idyllique Haven I refusent en masse en prétextant qu'ils préfèrent de loin tuer le temps sur Cryo III.

La destruction de la Nécropole "Hellraiser" (4100-4104)

En l'an de grâce 4100, la Nécropole géante "Hellraiser" fait ses premiers essais de déplacement spatial et se dirige, plus ou moins aléatoirement, vers le système Abacus. Cet immense vaisseau spatial est presque 5 fois plus grand qu'une Nécropole conventionnelle puisqu'il pèse environ 4 millions et demie de tonnes.

Les troupes embarquées comprennent plusieurs milliers de combattants et les coursives principales font quelquefois plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Les deux archicathédrales sont totalement surprises par l'attaque de cet immense vaisseau et succombent sous les coups des centaines de

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-01

Historique

tourelles qui couvrent les flancs de la Nécropole. L'aumônier-accordeur du "Mission Divine" décide de sacrifier son vaisseau en perdition en le jetant littéralement sur la Nécropole. Les deux vaisseaux entrent en collision et même si la Nécropole est 5 fois plus grosse que l'autre engin spatial, elle est totalement mise hors de combat par le choc. Les Spiritus Legiones embarqués survivants, bien que très peu nombreux, se rendent compte qu'il ne leur reste pas longtemps à vivre et qu'ils doivent vendre chèrement le peu d'énergie qui leur reste.

Des commandos organisés à la va-vite sont lancés contre les points névralgiques de la Nécropole et parviennent à la rendre totalement inutilisable. Toutes ces attaques quasi-suicidaires font que les forces du Bien encore vivantes sont éliminées en moins d'une semaine de "ratissage". Les forces du Mal restent les seuls maîtres à bord mais sont les seigneurs d'une immense carcasse désormais inutilisable. Sur Cryo III les chrétiens sont choqués par la disparition de leurs défenses orbitales mais continuent plus ou moins à vivre normalement, se convertissant aux rites vikings au bout de quelques centaines d'années.

La deuxième archicathédrale est rendue totalement incontrôlable après avoir été percutée de plein fouet par un Caveau-suicide. Le vaisseau pénètre dans l'atmosphère de Haven I et percute le sol avec une telle force que toutes les armes nucléaires embarquées explosent sous le choc, créant un très beau nuage radio-actif et un hiver nucléaire qui n'est même pas encore terminé de nos jours. La population de la planète est entièrement détruite en quelques jours.

En 4103, une nouvelle archicathédrale, cette fois aux ordres de la Cinquième Eglise, apparaît dans le système Abacus. Elle reprend contact avec les chrétiens de Cryo III et opère un status-quo vis-à-vis des trois nids à Démon que sont Virus II, Strychnine IV et la Nécropole "Hellraiser".

Guerre d'attrition (4105-6992)

Les plus de deux mille ans et plus qui suivent ne seront qu'escarmouches et batailles rangées entre les deux camps sans qu'aucun ne prenne l'avantage.

Ce système, qui a déjà subi bien des bouleversements reste le symbole de la guerre à outrance puisque c'est là que sont testés tous les nouveaux armements construits par le Stella Vaticanum. C'est aussi un passage obligatoire pour tout militaire digne de ce nom.

Les membres de la Velox Spiritus et les Démon les plus tarés de Vapula s'arrangent pour que les différentes planètes du système ne restent jamais trop longtemps dans les mains d'un camp ou de l'autre. Michel et Laurent ont d'ailleurs déjà exprimé leur méfiance vis-à-vis de l'utilisation de leurs troupes comme cobayes lors de tests de certains nouveaux équipements.

Mais qu'est-ce que la vie de quelques valeureux chrétiens, assurés qu'ils sont d'obtenir une place au paradis par rapport à la progression technologique qui se produit à chaque combat. Mais il est certain que les Archanges les plus militaristes n'ont pas dit leur dernier mot et la politique locale du système est souvent aussi volatile que l'humeur des leaders des différentes unités qui se déchirent pour quelques mètres de béton, de jungles impénétrables ou de poussières radio-actives.

Aujourd'hui (6993)

L'Enfer c'est ici et maintenant ! Les joueurs seront, quel que soit leur camp, pour une raison ou pour une autre, conviés à se rendre dans le système Abacus pour y faire triompher leurs supérieurs respectifs.

Bien que l'ambiance de l'extension soit très militariste, les joueurs devront aussi faire preuve de discrétion, de ruse et de diplomatie s'ils ne veulent pas s'attirer les foudres des différents individus qui occupent les postes à responsabilité du secteur.

Quels que soient leurs forces et leurs pouvoirs offensifs, les joueurs ne pourront espérer modifier le cours de l'histoire avec leurs petits poings musclés (même garnis de griffes) ou leurs Divinflux d'appui.

Cette extension devrait donc autant satisfaire les Démon de Baal que les Anges au service d'Yves... A vous de jouer, et bonne chance !

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-011

Haven I

Haven I

Haven I était un véritable paradis avant que l'Archicathédrale "Ultime voyage" ne provoque, en 4100, une catastrophe à l'échelle planétaire qui a totalement détruit toute forme de vie intelligente de la surface de la planète. Les soutes remplies à ras-bord de missiles nucléaires ont explosé sous le choc, provoquant une retombée de radiations et un hiver nucléaire qui dure encore de nos jours (plus de 2000 ans plus tard). Petit à petit les conditions de vie deviennent supportables et les forces du Mal et du Bien tentent d'y implanter de nouvelles bases.

Géographie

Haven était une planète comme les autres et l'est encore d'une certaine manière. Géographiquement, le crash de l'archicathédrale a simplement causé un immense cratère de plusieurs centaines de kilomètres de diamètre. Lors du choc, les tremblements de terre et les éruptions volcaniques ont été plus nombreuses qu'à l'accoutumée mais en règle générale, la planète a gardé son côté "terrestre" évident. Les océans, par contre, se sont vidés en partie et il existe de nombreuses "mers" asséchées qui ressemblent en fait à de gigantesques canyons.

Autour du cratère, le sol a été vitrifié sur quelques centaines de kilomètres supplémentaires. De ce qui se dressait là avant le choc, il ne reste rien. Ailleurs, lorsque frappées par le froid de l'hiver nucléaire les plantes sont mortes, elles ont laissé une couche de débris énorme (qui fait, dans certaines régions où les vents les entassent, plusieurs centaines de mètres). Le froid qui règne encore sur la planète est dû en partie aux couches de poussières et de cendres qui cachent le soleil 90% de l'année. Les plaques de verglas et de neiges tassées ne fondent pratiquement jamais et la pierre se fend durant les périodes les plus froides.

Le sol est donc couvert de petits morceaux de pierre mêlés à de la cendre qui retombe régulièrement en recouvrant tout d'une fine couche

grise qui est ensuite balayée par les vents violents. Le fait que le soleil ne fasse presque jamais son apparition plonge toute la planète dans une pénombre quasi-permanente (un peu comme en plein jour lorsque l'orage gronde).

Il ne pleut pratiquement pas et le sol est très sec sauf dans certaines régions où le climat et la géographie déclenchent des chutes de neige aussi abondantes que peu fréquentes. La radio-activité est encore très forte, et même mortelle, dans le cratère, un peu moins dans la zone vitrifiée et presque inoffensive dans les autres parties. L'eau reste imbuvable, mais pas à cause des radiations (seulement parce qu'elle est mélangée avec de la cendre).

Faune et flore

La flore est pratiquement inexistante et consiste uniquement en quelques dizaines de types de lichens qui vivent dans les endroits les plus abrités de Haven I. Ces formes de vie végétales primitives ne suffiraient certainement pas à nourrir des herbivores et c'est presque uniquement pour cela que la faune est si pauvre. En effet, bien que tous les grands animaux (ainsi que les humains) aient été tués par l'explosion et la baisse de température qui a suivi, les formes les plus primitives (mollusques, crustacés, insectes, arachnides) ont muté pour s'adapter à leur nouveau milieu.

Les formes de vie rencontrées sur Haven I rappellent celles que l'on peut trouver, au vingtième siècle, dans les cavernes. Les animaux sont de couleurs claires et sont presque tous charognards et carnivores. Ils sont presque tous de petites tailles et relativement inoffensifs pour l'être humain. Le danger, sur Haven I, vient plutôt des conditions de vie que de la nature agressive des formes de vie.

Industrialisation

La planète était relativement industrialisée avant la catastrophe et on trouve des centaines de kilomètres carrés de ruines (plus ou moins détruites) où l'on peut encore voir les millions de squelettes qui furent les habitants de la planète. Cela donne un look assez "infernale" aux régions anciennement

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

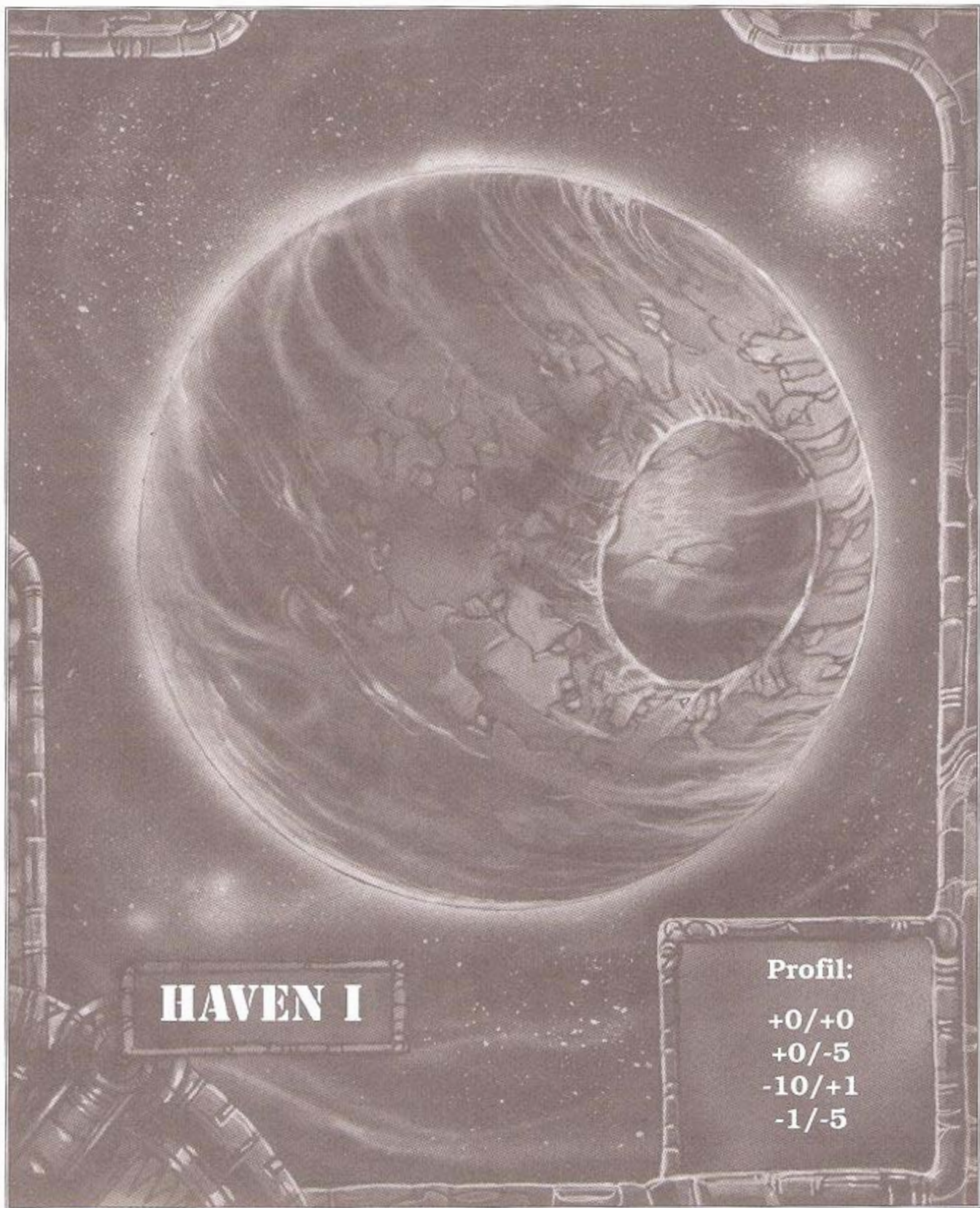
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-01

Haven I



HAVEN I

Profil:

+0/+0

+0/-5

-10/+1

-1/-5

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

12 Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-013

Historique Haven I "Régulateur" "Scillas Stern" "Régulateur" "Scillas Stern" "Régulateur" "Scillas Stern" "Régulateur" "Scillas Stern"

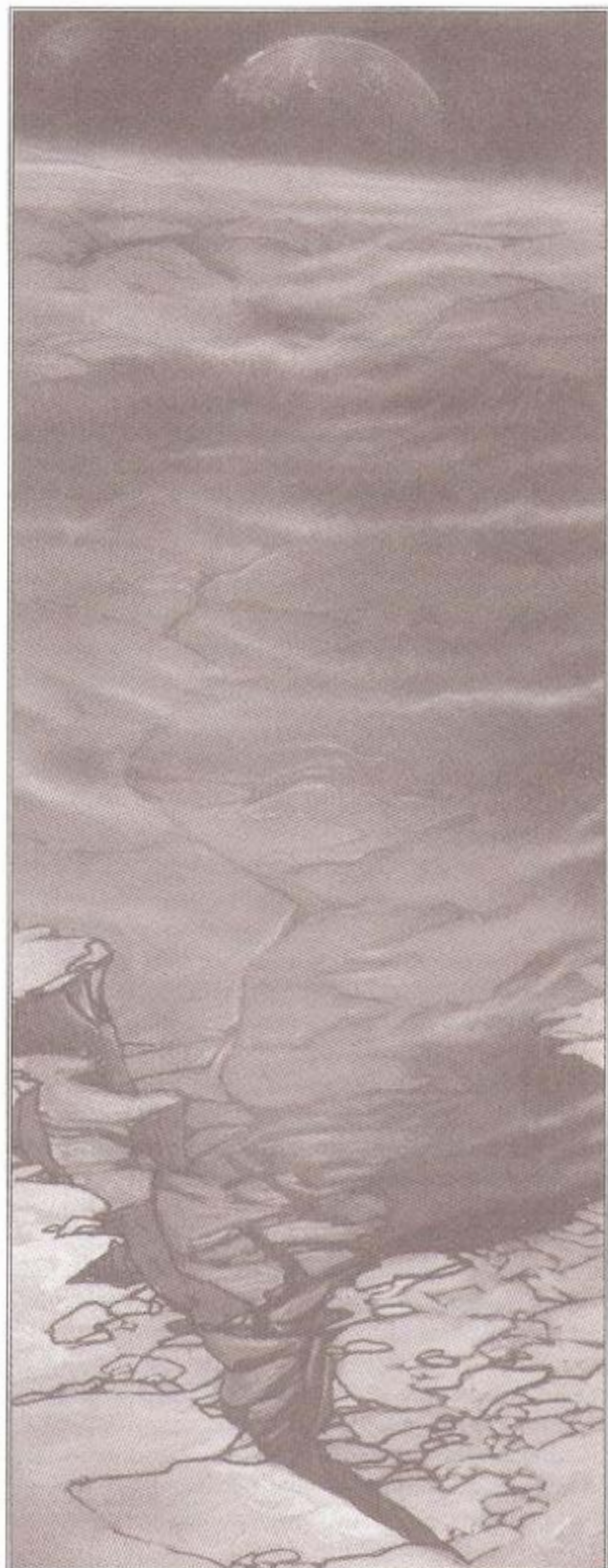
habitées et il faut être sacrément entraîné pour ne pas déprimer à vitesse grand V lorsque l'on marche sur des ossements depuis plusieurs heures et que cela semble ne pas vouloir s'arrêter. Cette atmosphère n'est d'ailleurs pas uniquement physique puisque lorsque les dizaines de millions d'habitants sont morts au même instant, la planète s'est gorgée de la souffrance de toutes ces formes de vie qui se sont mises à hurler au même moment et qu'elle diffuse régulièrement un petit aperçu de ce qui s'est passé à ceux qui ont osé y revenir.

Des phénomènes étranges arrivent donc lorsque le sol est trop chargé de souffrance. De nombreux scientifiques chrétiens se sont penchés sur ces étranges événements et estiment qu'ils sont uniquement dus à des courants électro-magnétiques spéciaux. A vous de voir si les Anges de Jean responsables de ce rapport ont dit la vérité ou ont voulu cacher un secret bien plus grave. Pour connaître les effets exacts de ces phénomènes, je vous conseille de lire la partie qui y est consacrée dans le chapitre "Créatures particulières".

Les parties à peu près intactes des anciennes cités humaines sont celles qui étaient situées sous terre. Il est donc relativement aisé de trouver des véhicules en état de fonctionnement (il faut cependant avoir une bonne connaissance en mécanique et des pièces de rechanges) et, de manière plus générale, tout ce qui peut se trouver dans des caves. C'est d'ailleurs en sous-sol que se cachent les morts-vivants et les Familiers qui patrouillent la surface de la planète durant la nuit et qui ne veulent pas se faire coincer par des Spiritus Legiones le jour.

Forces armées

La première base terrestre des Calvarus Legiones a été mise en place sur Haven I en 4303, alors que le taux de radiation de la planète était encore très haut. Petit à petit la base s'est agrandie et est devenue, de nos jours, une véritable forteresse où s'entassent équipements et armements et dont le principal but est de permettre aux autres petits avant-postes de se ravitailler. Bien que la plupart des régions de Haven I ne soient pas dangereuses du point de vue radiation, les compteurs Geyger et les tenues NBC sont fournies à toute personne qui



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-01

Historique Haven I Virus II Crap III Stroussine IV Hellraiser Vapula

débarque sur la planète. Les compteurs sont très performants, ne tombent (presque) jamais en panne et évitent aux soldats de porter leurs tenues (peu pratiques au demeurant) tout le temps. Un personnage portant une tenue NBC subira d'ailleurs un malus d'une colonne à tous ses jets. Ne pas porter de tenue dans une zone de fortes radiations cause des dommages (au choix du maître de jeu) qui blesseront même le Démon ou l'Ange le plus endurci. Etre possesseur du pouvoir d'anaérobiose n'offre aucune protection contre les radiations.

La vie sur Haven I est assez routinière et relativement peu dangereuse physiquement pour les soldats qui y sont cantonnés. Côté mental par contre, les phobies et les folies qui ravagent le cerveau de nombre d'entre eux font souvent passer le moindre petit fortin pour un asile de fous furieux. En effet, lorsque l'on sait qu'il suffit quelquefois d'être blessé à la main pour contracter une paranoïa aiguë, on imagine très facilement l'état mental d'une unité après quelques jours de combat contre des Démons au milieu des ruines qui couvrent la planète.

Les bases sont pour la plupart souterraines et sont séparées de l'extérieur par de nombreux sas qui ont pour rôle de décontaminer les individus qui sortent dehors. Les accidents sont relativement fréquents et il n'est pas rare qu'une base soit abandonnée après qu'un sas ait été mal refermé. Les doses de radiations subies alors ne sont pas mortelles mais suffisantes pour obliger les humains à déménager.

Les forces du Bien disposent d'ailleurs d'immenses machines dont le principal rôle est de créer des bases à partir d'une simple cave ou d'un simple parking souterrain. Ces gigantesques appareils sont souvent la proie des Démons qui aimeraient bien en capturer une (les pauvres Démons n'ont pas de systèmes automatiques de ce genre et doivent fabriquer des bases à la va-vite qui ne sont jamais très bien isolées.

De nombreuses unités de Spiritus Legiones sillonnent les grands champs d'ossements à la recherche de morts-vivants ou de Démons à éradiquer. Les combats se déroulent sans ligne de front et sans buts exacts puisqu'à part les postes

avancés, il n'y a rien sur Haven I qui mérite le détour. La stratégie est réduite au minimum et le faible relief accorde un avantage certain aux possesseurs d'armes à longue portée.

Du côté démoniaque, il existe en fait deux types de troupes sur Haven I. Il y a tout d'abord les soldats qui sont le plus souvent aux ordres d'Uphir et de Baal et dont le rôle principal est de casser du chrétien. Ces unités comportent normalement un Démon de combat vétéran (au moins de Grade 2), accompagné de quelques Familiers et d'un bon paquet de morts-vivants qui ont la merveilleuse capacité de se mêler assez harmonieusement au paysage.

Des unités plus dangereuses sont les Familiers autonomes qui chassent les humains trop peu armés à l'intérieur même des lignes ennemies (quelquefois directement jusque dans les postes avancés). Le terme "ligne" étant très vague vu le peu de terrain occupé par l'un ou l'autre des deux camps.

Il y a ensuite les Démons ou les serviteurs de Samigina et de Bifrons qui tentent depuis quelques dizaines d'années d'entrer en contact avec les âmes prisonnières de la planète. Ils étudient aussi la façon dont les morts-vivants (en particulier les squelettes) créés naturellement pourraient être contrôlés. Autant vous dire que ces études sont très longues et qu'elles n'ont pour l'instant donné aucun résultat. Les esprits semblent être incapables de communiquer avec l'extérieur ou même d'agir physiquement (à la différence de ceux de la nécropole en ruine "Hellraiser") bien que les appareils de mesure fabriqués par Vapula pour Samigina arrivent à peu près à les repérer.

Il n'existe que très peu d'humains dans les forces du Mal d'Haven I, surtout parce que leurs bases ne sont pas entièrement isolées des radiations et que les doses que les morts-vivants et les Démons supportent feraient mourir n'importe quel être normal en quelques jours.

Le jour où les Démons réussiraient à capturer une "machine à faire des bases" ils pourraient combattre encore plus facilement les armées chrétiennes. Et ce jour-là, les forces du Bien risquent de subir une

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Sujet : Système Abacus

014 Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-015

Historique Haven I Vires II Cypri II Séraphine IV No-traver Supplément

défaite on ne peut plus cuisante. On murmure dans les milieux autorisés que Vapula lui-même tente de mettre au point un tel appareil mais rien ne permet de le prouver.

Pour l'instant, il faut bien dire que ce sont les forces du Bien qui contrôlent une grande partie d'Haven I, non qu'elles soient mieux entraînées à combattre sur un tel terrain (ce serait même plutôt le contraire), mais uniquement parce qu'elles sont environ 10 fois plus nombreuses que les forces du Mal. Prions pour que les hautes autorités sataniques ne se tournent pas un jour sur cette petite boule couverte de cendre où elles lanceraient leurs cohortes rédemptrices. Dans une telle éventualité, les forces du Bien risqueraient de subir une défaite cuisante et quasi-immédiate.

Personnages principaux

Cette petite galerie de portraits a pour but de vous faire rencontrer les individus les plus originaux et les plus importants de la planète Haven I.

Justicier Octavius, Inquisiteur
Ange de Grade 3 au service de Joseph

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	2	4	29

Talents: Discussion+2, Tactique+1, Torture+0, Interrogation+0, Esquive+0, Arme de poing+0.

Pouvoirs: Eclair+2 (121), Charme+1 (131), Sommeil+2 (132), Absorption de Volonté+2 (141), Calme+2 (166), Armure+0 (211), Champ de force+1 (251), Détection du Mal+2 (311), Psychométrie+1 (312), Torture+1 (Spécial).

Équipement: Tenue NBC, Compteur Geyger, Tenue de la Stella Inquisitorus, Pistolet à effet Gauss.

Description: En poste sur Haven I depuis plusieurs dizaines d'années, Octavius ronge son frein et se demande bien si les forces armées qu'il a commandé vont lui être dépêchées un jour. Il en a marre de combattre des Familiers et des zombis qui semblent chaque jour plus nombreux et qui vont jusqu'à le narguer au cœur même de son quartier

général. Octavius est relativement sévère envers ses hommes mais comprend tout à fait la complexité de la tâche à entreprendre et ne les punit jamais trop cruellement (sauf lorsqu'il y a désobéissance aux ordres). Même s'il avait l'habitude d'employer la tactique de "à partir d'ici on ne recule plus", il s'est vite rendu compte que cela n'était pas du tout viable, que les pertes étaient par trop importantes pour une réussite somme tout très minime (la planète est énorme et les lignes de front impossibles à tenir).

Octavius commence à avoir de légers doutes sur le comportement de Rising Moon et doit décider dans les jours qui viennent s'il va déclencher une petite opération d'infiltration dans son unité histoire de voir si tout est aussi rose qu'il y paraît.

Révérant de guerre Pierre Jobert, Spiritus
Legiones vétéran
Membre des Spiritus Legiones

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	3	3	1	1	9

Talents: Tactique+3, Esquive+2, Arme de poing+1, Arme d'épaule+1, Arme lourde+1, Survie en milieu urbain+2.

Pouvoirs: Son+1 (123), Paralysie+1 (163), Communication (344), Monomaniaque (634).

Équipement: Tenue NBC, Compteur Geyger, Tenue des Spiritus Legiones, FM laser.

Description: Pierre Jobert est un descendant lointain de la population de Haven I, sa famille ayant quitté la planète après avoir contracté une maladie fort contagieuse. Toute cette histoire se passait il y a plus de 3000 ans mais la famille du Révérend a toujours gardé un souvenir charmant de la première colonie où ils se sont rendus.

Devenu militaire dans la grande armée du Bien, Pierre Jobert a tout fait pour être envoyé ici et compte bien libérer la planète de l'emprise du Malin. Autant vous le dire tout de suite: Il est complètement fou et est prêt à tout pour casser du

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-016

Historique Haven I Verus II Crys III Strychnine IV Holiraiser Supplément

Familier ou du mort-vivant. Etre sous ses ordres est un véritable calvaire et tous les Spiritus Legiones redoutent d'avoir affaire à lui. Les pertes dans son unité sont énormes et il recrute toujours de nouveaux combattants qui lui servent de chair à canon dans son oeuvre de purification planétaire.

Outre ce léger petit défaut, Pierre est un tacticien remarquable et un expert en combat urbain. Il reste donc tout de même un soldat compétent et n'a jamais reçu aucun blâme de la part des autorités supérieures. Le Révérend a horreur de Rising Moon, pas à cause de son comportement subversif dont il ne connaît rien mais uniquement parce qu'il estime qu'un converti n'a pas sa place sur "sa" planète.

Pénitent Rising Moon, Scout des Calvarus Legiones
Membre de la Constrigerus Veritas

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	3	2	2	2	9

Talents: Arme de poing+2, Esquive+2, Baratin+1, Culot+1.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+0 (115), Invisibilité+2 (261), Arme magique (IPA, 41-), Lâcheté (662).

Équipement: Tenue NBC, Compteur Geyger, Divinumlux de poing.

Description: Rising Moon est un ancien shaman amérindien enrôlé dans les forces du Bien après que sa planète ait été convertie à grands coups de Divinumlux. D'un naturel débonnaire, le Pénitent fait la même chose que Jacques Dutronc, il retourne sa veste à chaque fois que sa vie est en danger. Se présentant comme un fier membre de la Constrigerus Veritas il ne verrait cependant aucun inconvénient à pactiser avec des Démons ou des Vikings.

Il est d'une lâcheté quasi-maladive et ne prend jamais aucun risque (même s'il se fait mousser chaque fois qu'il réussit quelque chose d'un peu exceptionnel). Son attitude qui lui vaudrait le bâcher au cas où Octavius s'en apercevait ne l'empêche pas d'être assez connu sur Haven I (parce qu'en plus il a un certain culot et se permet de s'approprier la

gloire d'exploits faits par les hommes morts sous ses ordres). En résumé, c'est un beau petit salaud qui trouvera sûrement une place un jour dans les rangs des armées de Malphas (et il se rendra compte alors que sa mauvaise foi est encore bien loin de celle possédée par le plus petit Familier de ce Prince-Démon).

Malgré tout cela, Rising Moon sent que le vent est en train de tourner et que les deux autres personnages importants des forces du Bien risquent de lui tomber dessus un beau matin. Il ne sait que faire pour contacter les Démons et a surtout peur de ne pas rencontrer un individu qui lui laissera le temps de s'expliquer.

Pakon, Chercheur
Démon sans Grade aux ordres de Bifrons

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	4	5	1	2	11

Talents: Psychologie+2, Esquive+2, Baratin+1, Discussion+1.

Pouvoirs: Lire les sentiments+1 (324), Forme gazeuse+0 (335), Contrôle des insectes et des arachnides+1 (364), Gentillesse (662).

Équipement: Tenue NBC, Compteur Geyger, Scootrike.

Description: Pakon est certainement l'être le plus intelligent de tout Haven I (ce qui, sur une planète champ de bataille n'est pas très difficile). C'est un chercheur qui a pour but de prendre contact avec les esprits enfermés quelque part sur la planète. Il est connu de tous les Démons et aussi d'une grande partie des Anges et des forces du Bien en général. Il n'est jamais armé et se balade tout le temps avec un petit scooter à trois roues.

Il est considéré comme une sorte de mascotte par tous et aucun ne se risquera à lui faire du mal. Il a déjà progressé dans ses recherches mais son Prince lui refuse toute augmentation de pouvoir tant qu'il ne se sera pas comporté comme un vrai Démon de Bifrons. Pakon se refuse à tuer gratuitement et pense bien rejoindre rapidement les rangs des serveurs

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès : Responsable (+)

Feuillet numéro : X-017

Historique **Haven I** Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

de Samigina qui, même s'ils ne sont pas pacifistes, sont au moins plus intelligents. Pakon est parvenu à construire un détecteur d'âmes qui lui permet de situer les entités bloquées sur Haven I mais pas encore assez précisément pour pouvoir communiquer avec elles. Il se sent mal-aimé et pense qu'Ice-T lui-même souhaite voir sa mission échouer.

Il est donc bien plus méfiant envers les forces du Mal qu'envers les chrétiens avec qui il n'a jamais eu aucun problème. Il ne faut tout de même pas oublier qu'il reste un Démon et que si un jour il parvient à contrôler les êtres enfermés sur Haven I, il risque de devenir plus méchant et de perdre son attitude de savant fou perdu au milieu d'un champ de bataille.

Ice-T, Chef de patrouille

Démon de Grade 2 aux ordres de Crocell

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	1	3	5	2	2	22

Talents: Tactique+3, Stratégie+3, Esquive+2, Arme de poing+2, Arme d'épaule+2.

Pouvoirs: Dents+1 (grandes, 111), Glace+2 (122), Douleur+1 (166), Armure+1 (211), Pas de nourriture (215), Glace+2 (252), Dialogue multiple+1 (325), Communication (x2, 344), Arme magique (4PA, 41-).

Équipement: Tenue NBC, Compteur Geyger, Gilet pare-balles, Pistoglace, Ejaculateur, Bloody-Gun.

Description: Ice-T est le Démon le plus décoré de tous ceux en poste sur Haven I. Il est méchant, subtil, vicieux et se sert parfaitement bien de tous ses pouvoirs offensifs (ainsi que de ses serviteurs morts-vivants). Ses états de service sont exemplaires et il n'a jamais fui devant l'ennemi, préférant de loin attaquer de face, quitte à perdre 90% de ses hommes, plutôt que de céder un pouce de terrain.

Ses actions éclairs ont souvent causés des dommages énormes dans les infrastructures chrétiennes (il est personnellement responsable de la destruction de trois postes avancés, dont deux n'ont jamais été reconstruits). Il est très proche de

Pakon qu'il s'amuse à martyriser le plus souvent possible (dès qu'il a cinq minutes en fait) tout en pensant que les recherches menées par le Démon de Bifrons n'ont aucun sens et qu'il ferait mieux de se battre à ses côtés plutôt que de tenter de communiquer avec des soi-disant esprits errants. Sa faible intelligence n'a jamais été remarquée par qui que ce soit dans son quartier général et il continue à prendre des décisions quasi au hasard, aidé par un sens inné de la stratégie et de la tactique.

Ses projets futurs sont (tout simplement) la destruction de toutes les forces chrétiennes de la planète. Il rassemble en ce moment un nombre impressionnant de troupes qu'il compte faire attaquer toutes en même temps à un moment qu'il n'a pas encore choisi. Reste à savoir s'il aura le temps de se lancer dans cette entreprise de grande envergure avant que Pakon ne mette un point final à son expérience.

Scénario:

Un Ange a disparu

Pour Magna Veritas

Briefing pour les joueurs

Recevoir une affectation pour le Système Abacus n'est pas une bonne nouvelle que l'on souhaite trouver tous les matins dans sa boîte aux lettres. Et pourtant c'est ce qui vient d'arriver à chacun des joueurs. Oh bien sûr, il y aura d'abord un briefing détaillé de la mission et un petit vol sans histoire jusqu'au système maudit où des centaines d'Ange sont déjà morts.

Le briefing se passe dans une petite pièce sans fenêtre de la ville-puits où sont stationnés les joueurs (peut-être celle-là même où ils viennent de mener à bien leur dernière mission). Confrontés à trois membres humains, hauts placés dans la hiérarchie de la Stella Inquisitorus, qui les scrutent

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-018

Historique **Haven I** Virus II Cryo III Strychnine IV Nellraiser Supplément

avec de petits yeux méchants, ils s'attendent au pire. Mais après quelques minutes d'un silence pesant l'un d'entre eux se met à parler:

"Vous avez été choisis pour une mission on ne peut plus délicate. Une navette va vous amener sur une base militaire de la planète Haven I qui, comme vous le savez sûrement, se trouve dans le système Abacus. Une fois là-bas vous devrez retrouver un Ange d'Yves qui y a disparu. Quand je dis "disparu" c'est tout simplement qu'il n'a pris contact avec aucun membre des forces du Bien et qu'il n'est pas mort. Sur ce dernier point nos sources sont sûres: Il n'est pas arrivé au Paradis. A vous de savoir ce qui lui est arrivé. S'il est prisonnier des forces du Mal, libérez-le et ramenez-le ici. S'il est devenu renégat, éliminez-le. Mais attention: Dans ce dernier cas nous souhaiterions des preuves de sa désertion. Je suis persuadé que vous n'avez aucune autre question. Diex Aie".

Sans attendre la réaction des joueurs, les trois inquisiteurs quittent la salle en faisant claquer leurs talons ferrés sur le sol carrelé. Quelques secondes plus tard il ne reste plus rien de leur présence mais, comme pour prouver aux joueurs qu'ils ne viennent pas de rêver, la petite feuille de mission trône encore sur l'unique table en formica qui représente le principal meuble de la pièce. Un Membre de la Stella Potens entre en trombe dans la pièce et lance:

"On a besoin de la salle pour un autre briefing, allez hop ! Circulez".

Le petit trajet qui les sépare de la navette et le court voyage supra-luminique qui les mène de leur ville-puits à Haven I, la planète vitrifiée, se passent sans encombre. Les joueurs pourront se renseigner auprès des membres d'équipage de la navette pour savoir où ils vont atterrir. L'ordinateur du bord n'étant par trop vétuste pour répondre à quelque question que ce soit. Le maître de jeu devra se charger de donner quelques informations basiques sur Haven I en prenant soin d'écarter toute rumeur au sujet des âmes enfermées sur la planète (à la limite un matelot peut décrire un combat particulièrement atroce et qui devrait faire légèrement tiquer les joueurs).

Quelles que soient les descriptions faites par les marins, tous conseilleront aux joueurs de ne quitter sous aucun prétexte la base où ils vont atterrir. "Dehors c'est l'enfer" ajoutera même l'un d'entre eux.

L'ordre de mission qui leur a été donné est pour le moins explicite et donne aux joueurs presque tous les pouvoirs possédés par un inquisiteur de base. Il indique que tous les joueurs sont promus au rang de Délateur de la première Eglise et ce, bien évidemment, uniquement pour la durée de la mission.

Un personnage ayant un rang déjà supérieur le gardera bien entendu. L'ordre indique aussi le nom de l'Ange d'Yves recherché: Allakiel, et sa date d'arrivée présumée sur la base B-4: Il y a tout juste un mois.

La vérité pour le maître de jeu

Comme vous vous en doutez certainement l'Ange d'Yves est bel et bien mort, tombé dans une embuscade tendue par Ice-T alors qu'il cherchait vainement à prendre contact avec Pakon, le Démon de Bifrons qui étudiait comme lui les phénomènes paranormaux de la planète. Allakiel était en effet venu en freelance après avoir lu les rapports de nombreux soldats décrivant des effets paranormaux étranges (levée de morts-vivants, corps d'Ange mutilés). Il est resté quelques jours à errer dans la base et a été attiré à l'extérieur par la curiosité. Il a assisté à un combat entre des Familiers et des membres des Calvarus Legiones.

Il a bien sûr vu de ses propres yeux les phénomènes tant décrits et a surtout remarqué que le pénitent Rising Moon était d'une lâcheté exemplaire. Après avoir pris soin de consigner ce qu'il venait de voir dans un rapport sur l'unique ordinateur de la base, il continua son investigation dans la base elle-même. De nombreux Calvarus Legiones lui racontèrent qu'il y avait un être humain assez bizarre qui se faisait appeler Pakon et qui semblait être un intellectuel "comme vous" ajoutèrent-ils.

Allakiel tenta donc d'organiser une petite sortie à l'extérieur pour trouver ce Pakon. C'est Rising Moon qui, redoutant une dénonciation de la part de l'Ange

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-019

Histoire Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellreiser Supplément

(qui pourtant avait remarqué la lâcheté du guerrier mais qui avait attribué son attitude aux conditions de combat déplorables) se chargea de lui indiquer l'endroit où il aurait le plus de chances de rencontrer Pakon. Il le laissa seul, non loin d'une base démoniaque repérée depuis peu et se contenta de contempler son oeuvre destructrice lorsque Allakiel, touché par des centaines d'échardes de pistoglace, fut pulvérisé en quelques secondes. Rising Moon venait de franchir un pas de plus vers le néobaptême. Allakiel venait de mourir, mais son âme resta bloquée sur Haven I, comme des milliers d'autres.

Allakiel n'était cependant pas un Ange comme les autres. Doté d'une Volonté supra-normale énorme, il décida rapidement de se venger ou au moins d'avertir les autres membres des forces du Bien qu'il était encore là, autour d'eux, mais qu'il ne pouvait communiquer avec eux. Il réussit, par la seule force de sa pensée, à causer de petits désagréments dans la base pour se faire remarquer (mais jamais quoi que ce soit qui risque de causer la mort de quelqu'un, même sur la personne de Rising Moon. Il voulait que justice soit faite mais se savait incapable, officiellement, de se venger).

Les habitants de la base ne se rendirent compte de rien et petit à petit la base elle-même eut la réputation d'être hantée mais sans plus. Tous parlent du fantôme qui hante les coursives mais le considèrent plus comme une mascotte que comme un être mort-vivant bien réel. D'autant que les pouvoirs de détection divers ne donnent rien et que personne n'a jamais été véritablement agressé par la créature. Reste à savoir si les joueurs vont faire le rapprochement entre ce fantôme et l'Ange qu'ils recherchent.

La base B-4

La base B-4 est une sorte de gros bunker qui abrite une centaine de soldats des Calvarus Legiones ainsi qu'une dizaine de Spiritus qui forment la garde personnelle du Révérend de guerre Pierre Jobert qui dirige la base d'une poigne de fer. Lorsque l'on sait que la base peut abriter dans ses entrailles de béton plus de mille guerriers, on comprend tout de suite que les pertes ont été lourdes et qu'au moment où

arrivent les joueurs la bataille rangée n'est plus à l'ordre du jour (même pour Pierre). Ce dernier sera d'ailleurs particulièrement déçu en voyant débarquer les joueurs de la navette. Il attendait en effet du matériel lourd et des troupes fraîches. Voilà qu'il se retrouve avec une poignée d'inquisiteurs sur les bras.

Il connaît la puissance des personnages (en tout cas celle que leur accorde leur ordre de mission) et fera tout son possible pour les aider aussi et surtout s'ils veulent lancer une attaque sur une base démoniaque. Quelle que soit la question qu'on lui pose, la conversation reviendra toujours vers la base dirigée par Ice-T. Démon de Crocell de son état et qui a poussé le vice jusqu'à la construire à quelques kilomètres de la base B-4. Il est persuadé (ou il veut se persuader) qu'Allakiel est retenu prisonnier là-bas et qu'une bonne attaque frontale ne ferait pas de mal aux bons petits gars qui sont sous ses ordres.

A première vue les "bons petits gars" sont épuisés par des combats nombreux et meurtriers, qui ont causé pas moins de 90% de pertes du côté des forces du Bien, et sont visiblement prêts à craquer, tout Calvarus Legiones qu'ils sont. De leur côté, les dix Spiritus Legiones qui restent sont pressés d'aller en découdre (je ne les comprendrai jamais ceux là).

La base elle-même semble gigantesque pour le peu de soldats qu'elle contient. Les coursives sont énormes et les salles de briefing bien trop vastes pour les quelques soldats restants. De toutes les cellules où les soldats viennent se reposer, à peine 20% sont occupées (et encore, les soldats de ne sont pas cinq par cellules comme cela est prévu). Les distributeurs automatiques de nourriture sont en panne dans 50% des cas et la poussière est partout présente. L'ordinateur de la base peut être consulté des nombreuses bornes parsemées dans tout le complexe. Bien que les terminaux soient nombreux, on en dénombre environ 90% qui ont un fonctionnement pour le moins erratique.

C'est dans cet univers de cauchemar que les joueurs vont devoir enquêter. Ah, un dernier mot qui a son importance (pour l'ambiance), l'éclairage de la base est en aussi mauvais état que le reste et cela plonge tout le complexe dans une semi-obscurité propice à

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-020

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hallraiser Supplément

l'ambiance que vous allez devoir y faire régner. Les seuls endroits éclairés sont ceux qui sont baignés par les grandes fenêtres qui donnent sur le sol vitrifié de la planète et qui servent à ne pas faire oublier aux joueurs que dehors c'est encore pire ! Les trois sas qui permettent de sortir de la base sont remplis de tenues NBC et de compteurs Geyger en état de fonctionnement. Pierre Jobert leur ordonnera de les porter à tout moment lorsqu'ils sortiront de la base. Il leur dira aussi que, personnellement, il préfère s'en équiper aussi à l'intérieur.

Par où commencer ?

Les joueurs devront faire preuve de perspicacité et de ruse pour découvrir où se trouve Allakiel. La mission n'est finalement pas très dangereuse, sauf si les joueurs se laissent bernier par les mensonges (bien innocents) de Pierre et qu'ils se ruent à l'attaque de la base d'Ice-T. Si les joueurs en arrivent à cette alternative, vous devrez consulter le chapitre "Des Démons comme s'il en pleuvait". Dans le cas contraire, les joueurs devraient trouver dans B-4 la plupart des renseignements qui doivent les amener à réussir la mission. Les joueurs peuvent obtenir des renseignements en:

- **Consultant l'ordinateur de la base:** Un peu de bon sens (et même de chance) devrait tout d'abord permettre aux joueurs de trouver une borne en état de fonctionnement. Une fois ceci fait, ils devraient assez rapidement (avec un jet d'informatique "Facile") découvrir les dossiers privés de l'Ange Allakiel. On y trouve une description de tout ce qu'il a vu lors de la mission de combat qu'il a suivie. Cela inclut les effets paranormaux étranges causés par la planète elle-même et une petite note quant au très faible courage dont fait preuve le Pénitent Rising Moon.

Essayez de noyer toutes ces informations dans un tas d'hypothèses théologiques diverses, histoire que le joueur qui consulte les fichiers ne soit pas convaincu tout de suite de la conduite blasphématoire du Pénitent. Pour ce qui est des phénomènes paranormaux, vous pouvez aussi y ajouter ce que les différents soldats qu'il a interrogés lui ont raconté (dans ce cas, n'hésitez pas à exagérer un peu le côté morbide des scènes).



- **Interrogeant les Calvarus Legiones:** Les hommes ont eu très peu de contacts avec l'Ange qui a simplement pris soin de les interroger au sujet des phénomènes paranormaux d'Haven I. Ils parleront aussi beaucoup du fantôme et de ses diverses exactions (voir à ce sujet la partie "Enquête sur le fantôme de la base"). Seule une question vraiment précise de la part des joueurs permettra à un Calvarus Legiones de s'apercevoir que le fantôme en question n'est apparu qu'après la disparition de l'Ange. Mais c'est sans aucun doute une coïncidence... Ben voyons.

- **Interrogeant les Spiritus Legiones:** Ils sont aussi bornés et presque aussi monomaniaques que le Révérend qui les dirige. Ils sont le bras armé de la loi et ne font aucune remarque quant aux divers phénomènes paranormaux.

Pour eux, le fantôme de la base n'est qu'une invention des Calvarus Legiones qui cherchent un moyen pour être affectés ailleurs. Ils refusent de croire à toutes ces histoires bien qu'au fond d'eux-

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-027

Historique Haven I Virus II Crvo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

mêmes ils ont autant la trouille que les autres. A moins d'utiliser des moyens d'enquête magique, il sera impossible de leur faire avouer leur peur grandissante.

- **Interrogeant Pierre Jobert:** Pierre Jobert est monomaniacal à un point tel qu'il est impossible de lui parler de quoi que ce soit sans qu'il fasse revenir la conversation à la base démoniaque dirigée par Ice-T. Tout est de la faute de ce repaire de Démons. Les phénomènes paranormaux, le fantôme, la disparition d'Allakiel et les renforts qui n'arrivent pas (pendant qu'on y est).

Les joueurs pourront même être tentés de faire un rapport ou de menacer Pierre Jobert qui, s'il est poussé à bout, lancera une attaque suicide contre la base avec ses derniers Spiritus Legionis et les quelques Calvarus Legionis qu'il aura réussi à amener avec lui.

- **Interrogeant Rising Moon:** Rising Moon est l'individu le plus serviable et le moins "coincé" de toute la base. Vous devrez vous arranger pour qu'il soit le guide des joueurs pendant toute la partie. Il leur donnera des petites astuces pour vivre le mieux possible, leur indiquera où trouver quoi dans les immenses couloirs de la base et leur racontera de la façon la plus simple du monde tout ce qu'ils veulent savoir et qui peut les aider dans leur enquête.

La seule chose qu'il ne dira pas, c'est qu'il est un lâche et que, craignant qu'Allakiel ne le dénonce, c'est lui qui l'a fait tomber dans une embuscade tendue par des Démons. Il n'avouera tout cela que si on le presse fortement dans ses derniers retranchements ou si on le menace (n'oubliez jamais qu'il est monstrueusement lâche). Mais cela ne suffira pas pour réussir la mission car même Rising Moon lui-même est persuadé qu'Allakiel est bel et bien mort. Notez qu'il ne fait pas trop attention au fantôme et qu'il n'a jamais pensé que ce puisse être l'âme d'Allakiel.

- **Enquêtant sur le "fantôme de la base":** L'être surnaturel en question ne semble pas être très puissant. Il déplace des verres, ferme des portes, laisse des traces de café sur le sol, allume des écrans d'ordinateurs aléatoirement mais ne cause jamais

aucun dommage aux êtres humains de la base. N'ayez pas peur d'inventer des petits désagréments mais dans un premier temps contentez-vous de raconter ces faits. Faites tout pour que les joueurs pensent que ce sont des délires inventés par les Calvarus Legionis pour être renvoyés hors du système Abacus. Puis, petit à petit, mettez les joueurs mal à l'aise avec des événements paranormaux tout d'abord anodins puis de plus en plus précis.

N'oubliez pas qu'Allakiel sait que les joueurs sont sa seule chance de survie et qu'il doit les mener le plus rapidement possible sur la route de Pakon (qui est le seul, je le rappelle, qui peut parler aux âmes enfermées sur Haven I). Pour savoir comment Allakiel va réussir cela, consultez le chapitre "L'homme au tricycle".

Une fausse piste pour la route

Lorsque Rising Moon sera persuadé que les joueurs sont sur sa trace et qu'ils vont le dénoncer à la Stella Inquisitoris, il mettra au point un plan identique à celui qu'il avait monté pour tuer Allakiel. Il demandera à les voir en particulier et leur avouera qu'il sait où Allakiel est retenu prisonnier. Il leur proposera ensuite de les y conduire.

Si les joueurs sont assez fous pour accepter, il ira directement aux limites du territoire contrôlé par les Démons et une fois certain qu'ils sont repérés, il deviendra invisible et laissera les joueurs dans la merde, priant pour qu'ils soient tous tués dans le combat.

A partir du moment où Rising Moon aura monté ce plan d'arnaque aux joueurs, Allakiel redoublera d'efforts pour les empêcher de se rendre au rendez-vous. Il fera par exemple tomber en panne les tenues NBC des joueurs ou même les sas qui mènent à l'extérieur.

Les effets seront tellement visibles que les joueurs devront se rendre compte qu'il se passe quelque chose de pas clair. Ajoutons aussi, s'il en était besoin, qu'aucun pouvoir de détection quel qu'il soit ne leur permettra de repérer l'âme de l'Ange.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-022

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellroiser Supplément

S'ils survivent au piège (en parlant de piège, les joueurs seront attaqués par une dizaine de Familiers entraînés à ce type de conflit et dirigés par deux gros Démons de combat. Je vous laisse le soin de déterminer leurs caractéristiques en fonction du groupe) où s'ils ne s'y rendent carrément pas, Rising Moon perdra son attitude serviable et deviendra de plus en plus nerveux.

A la moindre menace de la part des joueurs, il prendra la fuite et se réfugiera dans les coursives de la base. Avertis d'un tel manquement à l'ordre et à la discipline, Pierre Jobert ordonnera à sa garde personnelle de chasser le traître et de le ramener mort ou vif. Si les joueurs laissent faire, il sera ramené mort et ne pourra plus être d'aucune aide. Si ce sont les joueurs qui le retrouvent, il avouera tout ce qu'il sait (sans que ça fasse vraiment avancer l'histoire par ailleurs).

Des Démons comme s'il en pleuvait

Si, par un hasard malvenu les joueurs suivent les conseils de Pierre Jobert et tentent un assaut frontal de la base des Démons, ils seront confrontés à une résistance énorme (bien trop puissante d'ailleurs pour leur petit groupe de combat). Ils seront en toute logique tous exterminés sauf si un repli stratégique (qui n'aura aucun effet pour Pierre et sa garde) est ordonné par l'un des joueurs (les Calvarus Legiones, trop heureux de fuir, ne chercheront pas à savoir si le joueur qui donne l'ordre de repli est habilité à le faire ou non).

De toute façon, même si Pierre Jobert trouve cette attitude anti-chrétienne et même blasphématoire, il ne sera plus là pour le dire. Les Démons et les familiers devront être créés par vous selon la force du groupe et selon les chances que vous voulez laisser aux joueurs.

L'homme au tricycle

Le seul moyen de savoir ce qu'Allakiel est devenu est d'entrer en contact avec lui. Hors, il n'existe qu'un seul être vivant sur Haven I qui puisse le faire: Pakon, le Démon de Bifrons. Allakiel fera donc tout, par petites touches subtiles, pour inciter les joueurs à le rencontrer.

Tous les soldats de la base connaissent ce Démon inoffensif et même presque sympathique qui erre sur les étendues vitrifiées, juché sur un tricycle aux grosses roues pleines. Même si tous le connaissent, il faudra qu'un joueur utilise précisément le mot "tricycle" devant un des soldats pour que ce dernier y fasse allusion (et encore, très subtilement).

Le but d'Allakiel est donc d'inciter les joueurs à prononcer ce mot lors d'un interrogatoire. Il agira par petites touches de plus en plus précises (non pas qu'il veuille faire durer le suspense, mais simplement parce qu'il arrive à canaliser sa puissance de mieux en mieux au fur et à mesure du scénario).

L'âme d'Allakiel fera par exemple des traces de roues (trois) dans une tasse de café renversée, dessinera un tricycle stylisé dans de la purée tout droit sortie du distributeur, créera des bruits de roues mal huilées dans les coursives, lorsque les joueurs sont sur le point de s'endormir, etc...

Conclusion

Une fois Pakon repéré (c'est très facile puisqu'il ne se cache ni d'un camp ni de l'autre), il suffira de sortir de la base, de discuter le bout de gras avec lui, montrer que l'on s'intéresse à ses travaux et il sera tout prêt à faire une démonstration.

Allakiel, par l'intermédiaire de l'appareil du Démon, entrera en contact avec les joueurs et les priera de retourner sur leur base de départ pour faire leur rapport.

Le libérer demande des pouvoirs bien supérieurs à ceux que possèdent les joueurs et il serait bon qu'ils mettent au courant les autorités supérieures sur le piège que recèle la planète.

Les joueurs recevront alors un nouveau pouvoir au choix (tout autre résultat est un échec qui implique une jolie petite limitation).

La réussite de la mission devrait, à plus ou moins court terme, inciter les hautes autorités chrétiennes à retirer toutes forces militaires de la surface de Haven I. Mais ceci est une autre histoire...

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-023

Historique Haven I **Virus II** Cryo III Strychnine IV Retourner Supplément

Virus II

Virus est restée la planète la plus accueillante, apparemment, de tout le système Abacus. Elle est couverte de grandes étendues boisées et ce sur toute la planète. Les zones froides sont couvertes de conifères et les zones chaudes de jungles impénétrables. Les quelques colonies humaines qui s'y trouvent encore n'ont pas vraiment réussi à salir de leurs traînées de goudrons la beauté de Virus II. Mais il est vrai que la planète elle-même semble se défendre très bien toute seule et ainsi éviter que les humains ne la souillent trop facilement.

Géographie

Il semblerait que la planète ait une activité volcanique naturelle importante puisque ses reliefs sont particulièrement escarpés et que les éruptions et les tremblements de terre sont fréquents. Personne ne sait vraiment si ces phénomènes sont naturels ou contrôlés par des Démons de Gaziel particulièrement vicieux. En tout cas, le terrain est vraiment une grosse galère pour toute armée régulière qui voudrait y faire campagne et de nombreuses divisions blindées de Spiritus Legiones en ont déjà fait les frais.

Quelques déserts subsistent dans les zones chaudes et sèches mais cela ne représente tout de même pas grand chose. Virus II est une planète sauvage et elle le restera encore longtemps. Les équipes de génie militaire de la Constrigerus Veritas ont bien essayé de creuser des routes au milieu des jungles et d'aplanir les montagnes les plus hautes (même à coups de missiles nucléaires tactiques) mais rien n'y a jamais fait.

Un des gros problèmes rencontrés par les membres du Stella Vaticanum sur Virus II est que l'atmosphère, bien que respirable, semble toxique pour les appareils mécaniques et électroniques. Laisse sans surveillance, un appareil de ce type sera hors-service en moins de deux jours et même

nettoyé et choyé en permanence, il rendra l'âme au bout d'un mois. Bien entendu, cela n'affecte par l'équipement magique mais handicape grandement les armées utilisant des armes technologiques en grande quantité. Plus l'équipement en question est complexe, plus il tombe en panne rapidement.

Personne ne sait ce qui cause de tels problèmes mais après moults recoupements il semble que ce soit l'air lui-même qui soit responsable (un appareil placé dans un caisson étanche continue à fonctionner normalement). Il est inutile de faire combattre les soldats dans des scaphandres qui les isoleraient de l'extérieur puisque c'est la tenue elle-même qui tomberait en panne avant tout le reste.

Faune et flore

Chaque fois que les scientifiques du Stella Vaticanum parlent de Virus II, ils partent de la théorie que la planète serait une entité qui tenterait de se protéger des créatures extra-planétaires (donc les êtres humains, les Anges, les Démons, etc...) en agissant sur la faune et la flore qui y vit. En effet, lorsque les membres de la Constrigerus Veritas tentent de déboiser un endroit à grands coups de missiles défoliants, les herbes, les plantes et les arbres tués sont rapidement remplacés par d'autres types de végétaux, totalement inconnus auparavant et bien entendu, immunisés au défoliant.

Lorsque les humains de la planète chassent abondamment un animal, celui-ci disparaît presque entièrement et est supplanté par une autre créature plus intelligente et moins facile à attraper. Les rapports des premiers scientifiques débarqués sur Virus II décrivent des plantes et des animaux qui ne vivent plus du tout sur la planète. De récentes statistiques permettent de penser qu'en une centaine d'années, la totalité de la faune et de la flore de Virus II change totalement. Vous comprendrez donc qu'il est impossible de vous décrire avec précision ce que vos personnages pourront y trouver.

La seule plante qui semble résister à tout est celle qui, en projetant des spores toxiques à certaines périodes de l'année, pousse les êtres humains (et uniquement ceux-là) à s'entre-tuer et qui a déjà

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-024

Historique Hoven I Virus II Crue III Strychnine IV Holtrouze V Argon VI

causé la destruction de nombres de colonies humaines sur la planète. Les quelques barbares, descendants d'anciens colons qui y résistent la première fois sont plus ou moins immunisés à ses effets durant les crises suivantes. Au bout de plusieurs années de survie, l'individu (et tout sa descendance) est immunisé. Pour connaître les jets à réussir pour résister à ces spores, je vous conseille de consulter le chapitre "Créatures particulières" à la fin de ce livret.

Les spores attaquent aussi bien la peau que les poumons et il est donc inutile de porter un masque à gaz pour en éviter les effets. Les spores sont projetées dans l'atmosphère irrégulièrement dans l'année et cela oblige donc à ce que les soldats en poste soient vigilants en permanence. Dès les premiers symptômes remarqués, toute l'unité doit se rendre en caisson de décontamination le plus rapidement possible. Si les patients sont traités avant les premières crises de folie meurtrière, on peut les soigner (mais uniquement en dehors de l'atmosphère de la planète).

Toutes les tentatives de destruction de ces plantes ont échoué, surtout parce qu'elles changent de formes au cours des années, comme tout le reste de la végétation de la planète d'ailleurs. D'après les dernières investigations, la plante responsable des crises de folie serait une petite fleur mauve aux reflets roses, mais pour combien de temps encore ? De toute façon, les individus qui résistent à plusieurs projections de suite se retrouvent, on ne sait trop comment, immunisés à toutes les projections suivantes (ainsi que leurs descendants, c'est ce qui explique que les indigènes sont tous insensibles au principal danger de la planète).

Industrialisation

Les populations humaines qui vivent sur la planète n'ont pas un niveau de technologie très élevé. Elles vivent dans des conditions assez difficiles mais ne ressentent presque aucune agressivité de la part de la nature qui les entoure (ce qui n'est pas le cas des colons qui débarquent avec armes et bagages technologiques). Ils sont relativement nombreux (plusieurs centaines de millions) mais vivent par petits groupes nomades d'une vingtaine

d'individus. Les Démons incarnés parmi eux et qui noyautent toutes les organisations un peu évoluées forment quelquefois des groupes de plusieurs centaines de membres mais cela reste assez rare. Ces êtres humains sont d'une intelligence tout à fait normale, possèdent un langage qui est une sorte de patois de latin et utilisent tous les objets technologiques solides qu'ils peuvent trouver. Ils ne connaissent pas l'électricité et la seule énergie dont ils font usage est celle fournie par le vent et par l'eau.

Ils chassent à l'aide d'armes de contact et disposent quelquefois d'arcs ou de prolongateurs à javelots. Ils vivent dans des huttes qu'ils fabriquent sur place au gré de leurs voyages. Ils sont la plupart du temps réunis autour d'un chef qui a tous les pouvoirs mais qui est élu par le groupe dès que le chef précédent meurt. Les archives du Stella Vaticanum estiment que 75% des chefs élus sont des Démons incarnés et que la totalité de la population de Virus II est considérée comme païenne voire comme démoniaque (ce qui implique un néobaptême immédiat, au mieux).

De toute façon, les populations humaines locales n'ont pas grande chose à craindre puisque les forces du Bien n'osent pas y débarquer trop fréquemment. Les défaites les plus cuisantes subies dans tout le système Abacus viennent de Virus II et la planète a très mauvaise réputation parmi les différentes unités militaires du Stella Vaticanum.

Il faut noter que les membres de la Velox Spiritus envoient de nombreuses missions sur place, non pas pour y faire la guerre mais tout simplement pour y examiner tous les petits bijoux végétaux et animaux que la planète recèle. Pour ne pas risquer de se retrouver avec des tonnes d'équipement hors-service, la plupart des membres de cette Eglise sont équipés pour l'occasion de gros carnets et de crayons à papier ainsi que d'un équipement de survie standard de très basse technologie. On ne sait pourquoi, mais ces groupes de recherches sont assez rarement victimes des spores aux effets néfastes. Ils sont par contre souvent pris pour cible par les tribus primitives dirigées par des Démons et qui trouvent cette invasion aussi dangereuse que celle des militaires chrétiens.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-025

Historique Haven I **Virus II** Cryo III Strychnine IV Hollreiser Supplément

Les Démons en place sur la planète et qui rongent les tribus de l'intérieur ont bien compris depuis longtemps qu'il n'est pas la peine de tenter d'industrialiser quoi que ce soit sur Virus II. Et puis de toute façon, à quoi cela servirait-il puisque les primitifs locaux gagnent toutes les batailles auxquelles ils participent ? Le Dunkle Reik se demande quand même s'il est vraiment important que de nombreux Démons puissants soient dépêchés sur place alors que, visiblement, il n'y a rien d'intéressant sur toute la surface de la planète (le Stella Vaticanum n'y envoie des troupes que parce que les Démons s'y trouvent).

De toute façon, les pertes du côté démoniaque sont tellement faibles et du côté angélique tellement énormes que cela vaut bien le coup d'immobiliser quelques dizaines de Démons gradés. Cela restera valable tant que le Stella Vaticanum ne se sera pas aperçu de toute la stupidité de ses actes (vu la vitesse à laquelle se déplacent les dossiers, il y en a encore pour un bout de temps).

L'importance de la planète vis-à-vis des quartiers généraux du Bien et du Mal vient en fait d'un quiproquo malheureux. Chaque camp estime en effet que si l'autre s'y intéresse, c'est que c'est important et qu'il est primordial de s'approprier le contrôle total de la planète. C'est faux bien entendu puisque cette satanée boule verte n'est qu'un immense piège à cons où les armées bénéfiques et maléfiques viennent s'entre-tuer. Les seuls intérêts que pourraient trouver les deux camps à un contrôle de la planète seraient de pouvoir enfin étudier sérieusement les effets de l'atmosphère sur les objets technologiques ainsi que de récolter des spores qui pourraient ensuite être utilisées comme armes à grande échelle sur d'autres planètes.

Forces armées

Même si la puissance réelle des populations primitives locales de Virus II peut faire sourire tout militaire qui se respecte, une fois mise dans son contexte local, elle est de nature à causer de grosses pertes à toute armée un tant soit peu organisée et équipée technologiquement. Lorsque les autochtones arrosent leurs adversaires de flèches empoisonnées, les jointures des armures corporelles

lâchent, les armes s'enraient et explosent même dans les mains de leurs utilisateurs. Lorsque les primitifs fuient à toutes jambes dans le dédale que forme les forêts, les véhicules technologiques rendent l'âme, quelquefois en causant des dommages importants à leurs passagers. Les premiers jours de conflit sont toujours très aisés et font toujours penser au leader que tout sera terminé en quelques semaines. Au bout d'une semaine justement, rien ne va plus et tout le matériel est en panne. Les blessés ne peuvent être évacués et les patrouilles tombent dans des embuscades de mieux en mieux préparées. Les statistiques prouvent qu'une unité d'élite de cent Spiritus Legiones peut être mise hors-service par une cinquantaine de primitifs et ce en moins de quinze jours.

Les troupes primitives locales combattent principalement à l'aide d'épieux et de javelots. Les plus expérimentés d'entre eux utilisent des haches, des épées et des arcs. Les seules formes d'armures connues sont celles construites à l'aide des carapaces de certaines gros animaux locaux (et qui offrent une protection globale d'un ou deux points). La grande force des primitifs reste leur capacité innée à se camoufler parmi la végétation. Aux dires de certains Spiritus Legiones survivants, la forêt elle-même semble protéger les indigènes (autant dire qu'une telle affirmation entraîne un néobaptême immédiat. Non mais).

Armés avec de l'équipement technologique conventionnel, les habitants ne seraient pas spécialement plus forts, surtout parce qu'en très peu de temps les dysfonctionnements commenceraient à causer autant de dommages dans les rangs des utilisateurs que dans celui de leurs adversaires. Transportés sur une autre planète, les indigènes de Virus II seraient totalement déboussolés et ne seraient pas capables de grand chose de constructif. Cela clôt toute discussion sur l'intérêt de ces individus primitifs dans l'un ou l'autre des deux camps.

Personnages principaux

Cette petite galerie de portraits a pour but de vous faire rencontrer les individus les plus originaux et les plus importants de la planète Virus II. Il faut noter

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

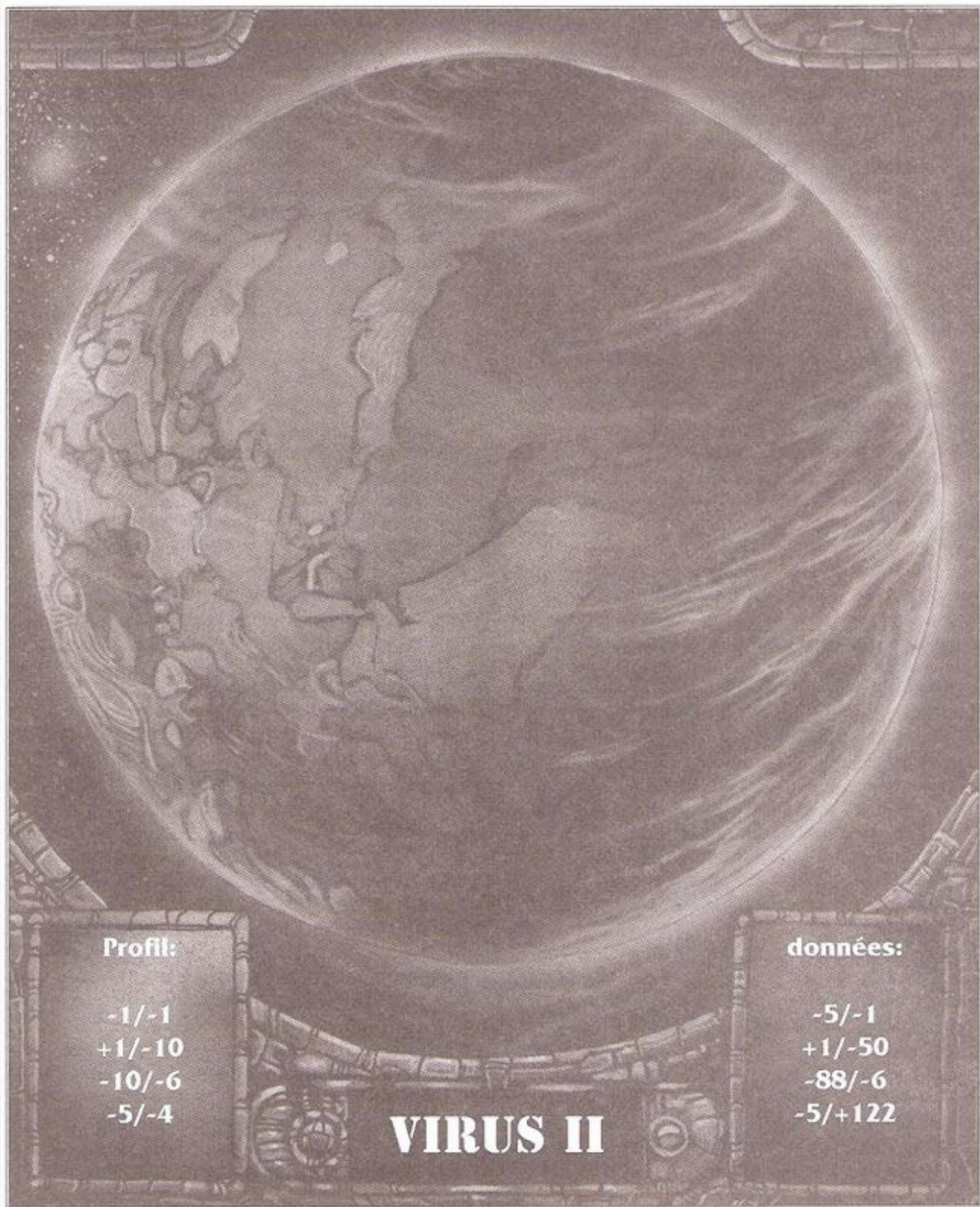
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-026

Historique Haven I **Virus II** Crye III Synchrotron V Pal-mor



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-027

Historique : Mayon I Virus II Cryo III Strychnine IV Helkaiser Supplément

que ces personnages ne sont pas du tout connus de la plupart des habitants de la planète, non pas qu'ils ne soient pas remarquables mais simplement parce que les contacts entre tribus sont très peu fréquents. En résumé, il y a très peu de chances pour qu'un individu tombant au hasard sur la planète rencontre un des personnages décrits ci-dessous (mais vous savez aussi que les jeux de rôle sont pleins de petits coups de chances bien pratiques !).

Tête-cailloux, Chef de tribu

Démon de Scox de Grade 3

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	1	5	34

Talents: Discussion+2, Baratin+2, Tactique+1, Stratégie+3.

Pouvoirs: Charme+2 (131), Sommeil+1 (132), Faiblesse+1 (133), Absorption d'énergie sexuelle+1 (143), Stérilité+0 (152), Maladie+1 (162), Immunité aux poisons et aux maladies (212), Pas de nourriture (215), Volonté supra-normale+1 (221), Non-détection (222), Détection des ennemis+1 (312), Détection du futur proche+1 (314), Télépathie+0 (321), Dialogue mental+0 (322), Dialogue multiple+1 (325), Cauchemar+1 (326).

Équipement: Pagne, Epieu.

Description: Même si les primitifs de Virus II n'ont pas trop de rapports les uns avec les autres, Tête-cailloux reste le chef de tribu (et de guerre) le plus célèbre. Responsable de la destruction de plusieurs unités de Spiritus Legiones, il est à la fois respecté et craint de toutes les autres tribus. Dans la sienne, il est tout à fait intégré (il n'a jamais révélé sa vraie nature) et les autres membres pensent simplement qu'il est de plus en plus intelligent (en fait, ils comparent surtout le tête-cailloux qu'ils connaissent avant la possession avec celui qui n'est plus que l'enveloppe corporelle d'un Démon). Bien qu'il soit au service de Scox, il ne prône pas du tout la vénération du Malin mais se contente de pousser sa tribu (et toutes celles qui veulent bien l'écouter) à bouter l'envahisseur chrétien hors des limites de la planète. Il ne comprend pas vraiment pourquoi les objets technologiques refusent de

fonctionner et estime avoir eu de la chance lors de sa première projection de spore (vu sa Force, il lui a fallu un certain coup de bol pour y être immunisé). Son but ultime sur Virus II est de former une armée assez puissante pour contrôler totalement la planète et, mais cela reste encore un rêve, pour récolter de façon artisanale ou industrielle les spores qui pourraient certainement être utilisées par Vapula d'une façon, gageons-le, particulièrement hilarante.

Benoît Brisefer, Guerrier

Démon de Baal de Grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	4	2	2	2	24

Talents: Esquive+2, Arme de contact+2, Inferno+1.

Pouvoirs: Langue+2 (Barbelée, 112), Glace+2 (122), Télékinésie+1 (125), Armure+2 (211), Immunité au feu (213), Régénération+3 (226), Arme magique (IPA, 41-), Art de combat+2 (Spécial).

Équipement: Inferno (caché), Pagne, Epieu.

Description: Benoît est un guerrier de la tribu de Tête-cailloux et dont le but est de le protéger au mieux de ses possibilités. Il est relativement violent et est "totally degouted" de ne pouvoir utiliser son Inferno magique sans que cela ne se remarque. Il en garde un profond mépris pour tous les autres membres de la tribu et compte bien que Tête-cailloux lui en laisse quelques uns pour s'amuser le jour où la mission sera terminée.

Dans la vie courante, Benoît se fera passer pour un bon guerrier bien con et bien à la botte de son chef. Il ne laissera jamais transpirer une once d'intelligence même lorsqu'il sera en contact avec des étrangers (Démons ou autres). Il souhaite garder sa couverture intacte le plus longtemps possible et refusera de s'avouer vaincu même lorsqu'on lui fournira des preuves quant à son appartenance aux forces du Mal. S'il pense que malgré tous ses efforts, lui ou son "chef" sont repérés, il s'arrangera pour éliminer les témoins le plus rapidement (et éventuellement le plus violemment) possible. Il n'aime pas trop Scox mais respecte les ordres de Baal par-dessus tout et ne se permettra jamais de

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-028

Stella Vaticanum

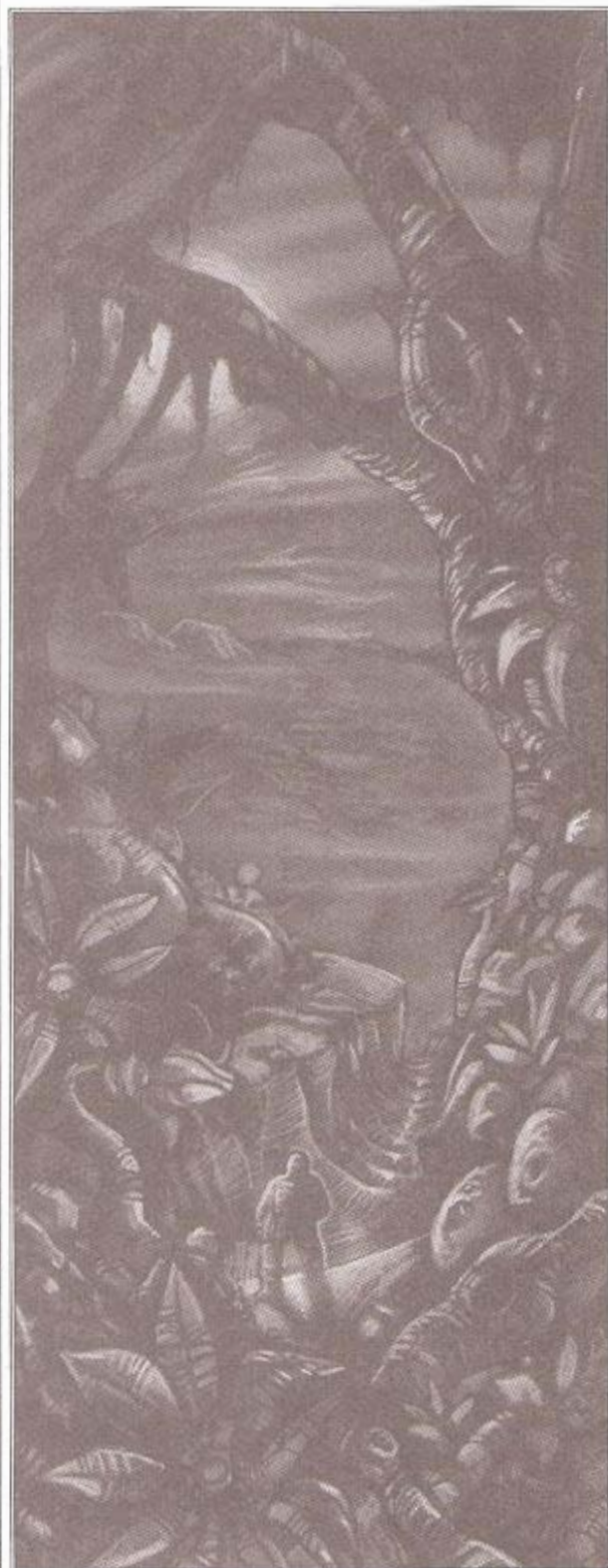
Virus II

Cryo III

Strychnine IV

Hellraiser

Suagimant



contredire Tête-cailloux même lorsque ses décisions lui semblent incohérentes (pour Benoit tout ce qui est pacifique est incohérent).

Geneviève Pouly, Chef de tribu
Ange au service d'Ange de Grade 3

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	4	3	3	3	37

Talents: Esquive+1, Séduction+1, Tactique+1, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Coup de poing+1 (112), Eclair+1 (121), Charme+2 (131), Coma+2 (136), Guérison de folie+1 (154), Armure+1 (211), Régénération+1 (226), Champ de force+2 (251), Courant d'air+1 (253), Détection du mal+1 (311), Psychométrie+1 (312), Lire les pensées+1 (323), Contrôle des humains+2 (361), Arme magique (1PA, 41-), Attaque mentale+0 (Spécial).

Équipement: Divinflux de poing (caché), Pagne, Epieu.

Description: Geneviève avait été envoyée sur Virus II pour tenter d'évangéliser un peu les barbares mais s'était rapidement trouvée devant un mur d'indifférence plutôt dû à la bêtise des habitants de la planète qu'à leur refus massif de toute forme de religion. Sa mission de conversion s'est donc rapidement transformée en mission d'espionnage contre les forces du Mal.

Elle a fini par atterrir dans la même tribu que Tête-cailloux et Benoit et s'est vite aperçue de leur appartenance aux forces du Mal. Elle tente depuis ce moment-là de contre-carrer leurs projets tout en restant la plus discrète possible. Elle ne dispose d'aucune aide extérieure, sa petite radio longue-portée ayant rendu l'âme quelques jours seulement après son arrivée. Elle est entièrement livrée à elle-même mais cela correspond assez à son caractère entreprenant et à son attitude quelque peu rebelle envers le Stella Vaticanum et ses excès. Il faut noter qu'elle a bien sûr tenté d'utiliser son pouvoir de guérison de folie sur un individu possédé par les spores et que cela n'a eu aucun effet (ça aurait été trop facile).

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-029

Historique Haven I **Virus II** Cryo III Strychnine IV Helbraiser Supplément

Joseph Heudéeffe, Chaman

Ange au service de Jean de Grade I

FO	VO	RG	PE	PR	AP	PP
2	6	1	5	5	2	13

Talents: Mécanique+1, Electronique+3, Chimie+3, Botanique+3, Zoologie+1, Psychologie+1, Esquive+0, Corps à corps+0.

Pouvoirs: Eclair+0 (121), Champ magnétique+0 (254), Scientifique (343, x3), Volonté (353), Accès de colère (665).

Équipement: Pagne, Petit équipement de recherches (basse technologie).

Description: Alors que Geneviève n'est là que pour noyauter le mouvement démoniaque sur Virus II, Joseph poursuit des recherches dont le but ultime est de déterminer ce qui détraque réellement les machines technologiques sur la planète.

Pour ne pas éveiller les soupçons des membres de sa tribu (qui n'accueille aucun Démon et qui n'a aucun contact avec la tribu de Geneviève et de tête-cailloux) il se fait passer pour un Chaman aux pouvoirs magiques aussi peu spectaculaires qu'efficaces (il n'utilise ses vrais pouvoirs qu'en de très rares cas car il faut dire qu'il ne supporte pas vraiment les habitants de Virus II, les trouvant primitifs et païens).

Il est évident que cela ne facilite pas ses travaux et qu'il est plus craint que vénéré. Il ne possède plus beaucoup d'équipement technologique et doit se débrouiller avec les moyens du bord ce qui le rend très souvent irritable (au point qu'il peut passer pour une victime des spores, en première phase bien entendu). Bien qu'il ait résisté aux premières crises de folie, il n'est pas du tout immunisé et pense franchement ne pas survivre à la prochaine projection.

Il se dépêche donc de travailler tout en notant tout ce qu'il fait (même s'il est d'accord pour se sacrifier, il ne veut pas que ses recherches soient perdues). Bien qu'il ne soit pas monomaniacal, cette façon de travailler peut en étonner plus d'un.

Scénario:

De Charybde en Scylla

Pour Anges renégats

Introduction pour le maître de jeu

Ce scénario un peu spécial est prévu pour servir d'introduction à une campagne où les personnages de vos joueurs incarneront des Anges renégats (certains joueurs de Magna Veritas supportent assez mal le nouvel univers de Stella Inquisitorus et préfèrent prendre le maquis). L'intrigue est très simple puisque c'est une sorte de train fantôme grandeur-nature qui fera découvrir aux joueurs que la vie de Renégat n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît.

Dans un premier temps ils seront convoqués par un groupe d'Inquisiteurs (humains !) qui les interrogeront et qui tenteront de les faire craquer mentalement et de leur faire avouer leur comportement déviant ou blasphématoire en se basant sur de faux témoignages et sur l'obscurantisme qui règne dans le Stella Vaticanum. Cela devrait les dégoûter définitivement de leur ancien camp.

Les joueurs seront ensuite "libérés" par une attaque surprise d'une Nécropole maléfique. Les combats feront rage dans toute la ville-puits ce qui devrait permettre aux joueurs de se frayer un passage jusqu'au vaisseau du Mal avant que l'archicathédrale en orbite ne décide d'atomiser la planète entière (encore un geste qui devrait faire plaisir aux joueurs).

L'embarquement se fera sans trop de problèmes mais les joueurs seront normalement pourchassés et capturés par les Démons et placés dans les cuves de carburant (oops... Fin du scénario). S'ils sont plus malins, ils pourront se mêler aux Démons.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-030

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

La Nécropole, touchée par un missile atomique chrétien, devra stopper son voyage via l'Enfer et débouchera bien entendu dans le système Abacus. Un court (mais bon) combat aura lieu entre la Nécropole blessée à mort et les confessionnaires d'interception. Le vaisseau ne sera que ruines et les joueurs devront fuir dans des capsules de sauvetage histoire de ne pas être pulvérisés par les commandos d'élite des Spiritus Legiones.

La capsule, programmée pour atterrir sur la planète habitable la plus proche fera route vers Virus et s'écrasera dans l'immense jungle qui recouvre la majorité de la planète. Les joueurs perdront dans le choc et dans les quelques jours qui suivront tout leur équipement technologique. Ils ne trouveront le salut qu'en la présence d'un vaisseau esclavagiste Viking auquel ils pourront se joindre pour enfin quitter ce cauchemar. C'est après avoir vécu tous ces délires mortels et ultra-violents que les joueurs pourront enfin vivre quelques moments de repos avant de reprendre le chemin de l'aventure... Lors d'un prochain scénario.

Le procès

Pour bien commencer le scénario, il n'est pas nécessaire que les joueurs aient commis de vrais crimes contre la chrétienté. Il suffit que les joueurs aient prévu de passer renégats un jour ou l'autre. Ce scénario va leur faciliter grandement la vie (dans un sens, parce que dans l'autre...). Un bon maître de jeu ne devra pas faire jouer ce scénario à des personnages "normaux" dans le simple but de "voir ce qui se passe". Il est prévu pour dégoûter d'apprentis renégats de toute autorité, qu'elle soit viking, démoniaque ou chrétienne.

Les joueurs se retrouvent donc dans une salle de briefing aux murs blancs aménagée spécialement pour l'occasion. Elle est bien plus grande que les autres salles que les joueurs ont pu voir puisqu'elle contient dans un grand amphithéâtre les membres les plus hauts placés de l'inquisition de la plante où se trouvent les joueurs. Ce n'est pas tous les jours que des inquisiteurs humains peuvent se "payer" des Anges et ils ne veulent pas rater le spectacle. Avant même d'avoir été reconnus coupables, les personnages sont considérés comme étant renégats

(récupération d'un point de pouvoir par semaine seulement et plus d'invocation de supérieur). On leur a promis que leurs pouvoirs normaux leur seront rendus en temps et en heures s'ils arrivent à prouver leur innocence.

Le maître de jeu devra ensuite jouer le rôle des multiples témoins qui doivent les enfoncer. Il serait trop long d'expliquer en détail tous les chefs d'accusation qui de toute façon dépendent des pouvoirs, talents et limitations des joueurs. Dans cette partie du scénario, qui sera entièrement vocale, vous devrez commencer par accuser les joueurs de choses vraies et raisonnables puis sombrer dans les délires les plus malsains. La concierge (oui ! Il y a encore des concierges dans les villes-puits, même en 6993) des joueurs pourra citer par exemple des cris et des incantations venant de l'appartement d'un des joueurs qui sera alors immédiatement accusé de sorcellerie.

Ce sera alors au tour du boucher de prendre la parole et de préciser que toutes les semaines le joueur en question achetait 250 grammes de viande ainsi qu'un gros bouquet de persil. Il ajoutera bien entendu que ces achats faisaient sans aucun doute partie des composantes d'invocation d'un Démon d'Haagenti. Les inquisiteurs ne pourront s'empêcher d'ajouter que ces nouvelles charges seront retenues contre le personnage (en précisant que les habitudes culinaires du plaignant avaient déjà été trouvées suspectes).

Et cela continuera de plus belle avec le garagiste qui supposera que les joueurs n'étaient pas respectueux des prières de démarrage puisque les bougies de la voiture à accélération magnétique de l'Ange étaient encrassées et ce après seulement deux ans d'utilisation. Les inquisiteurs continueront à noter tous ces témoignages sur de grands livres à couverture noire.

Durant toute la durée du procès, les joueurs seront entourés d'une dizaine de Spiritus Legiones qui devront leur faire assez peur pour qu'ils ne tentent rien. Si une envie subite de fuite leur traversait l'esprit, vous pourrez improviser le temps que la Nécropole du mal ne fasse son entrée dans le système. A vous d'arbitrer cette immense chasse à

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-031

Historique : Traversé Virus II Cryo III Strychnine IV Halluciner Supplément



l'homme ou chaque citoyen (du plus gradé au plus humble) fera tout son possible pour que les joueurs soient repris (la poursuite elle-même étant conduite par quelques Anges de Laurent dotés de pouvoirs ne causant pas de dommages définitifs (sommeil, faiblesse, etc...)).

Si tout se passe pour le mieux (c'est-à-dire si les joueurs se contentent d'écouter sans broncher ou au moins sans tenter de fuir), ils seront reconduits dans leurs cellules de haute-sécurité (ces grandes chambres aux murs épais ont la particularité de ne laisser passer aucun pouvoir, aussi puissant soit-il). De toute façon les joueurs auront intérêt à garder leurs PP, vu ce qui les attend par la suite (même s'ils ne le savent pas encore).

La fuite

Les trois jours qui suivent sont assez peu intéressants pour nos joueurs puisqu'ils ne reçoivent la visite d'aucun être vivant. La grande vitre qui donne sur les bureaux de l'inquisition ne leur permet pas de communiquer et ils se contentent de

contempler ces gratte-papiers en plein travail. La nourriture leur est fournie par un distributeur automatique placé à l'intérieur de la pièce.

Toute forme d'évasion est rendue impossible par le terrible pouvoir d'annulation de pouvoirs qui rend ces cellules tellement sûres. Un joueur peut à la rigueur utiliser ses pouvoirs dans la cellule, mais il est relativement difficile de faire bouger les inquisiteurs qui en ont vu d'autres. De toute façon, au bout de trois jours...

Le bureau des inquisiteurs se vide brusquement. Tout commence par l'arrivée d'un membre de la Stella Securus qui entre dans les bureaux en oubliant apparemment les prières et le salut d'usage lorsque l'on rentre dans un tel endroit (n'oubliez pas que si les joueurs peuvent voir, ils n'entendent rien du tout. Tout du moins rien d'assez fort pour passer à travers les vitres blindées de leur cellule). Le soldat fait de grands gestes et anime brusquement tous les inquisiteurs en poste.

Ils se ruent sur leur équipement offensif et défensif (armes, écrans de protection, armure physique pour certains d'entre-eux). En quelques minutes il ne reste plus que trois inquisiteurs débutants qui ont pour rôle de garder la maison pendant que leurs camarades sont de sortie. Puis l'ambiance retombe. Le temps passe très lentement dans ce bureau désormais pratiquement désert. Quand tout d'un coup...

Un grand clown d'aspect sympathique entre dans la pièce. Il semble raconter quelque chose aux inquisiteurs qui ne peuvent s'empêcher d'esquisser un sourire. Ils n'ont même pas le temps de bouger que l'un d'entre-eux est littéralement écrasé par un piano à queue qui tombe du plafond. Le second a juste le temps d'esquiver une enclume qu'il est frappé de plein fouet par une roquette anti-personnelle sortie de la fleur que le clown porte à la boutonnière. Le clown contemple le spectacle de désolation du bureau et aperçoit les joueurs dans leur cage en verre.

Il leur fait un petit signe de la main et leur décoche un missile armor-piercing. Le verre blindé est assez solide pour que le missile ne cause aucun

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-032

Historique Noyen I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

dommage. Le clown est ensuite attiré par quelque chose à l'extérieur du champ de vision des joueurs. Il fait un pas de côté et c'est toute l'embrasure de la porte qui vole en éclat, transformée instantanément (avec une grande partie du mur) en boule de feu.

Et les joueurs dans tout cela ? Comme on dit, le malheur des uns fait le bonheur des autres et le missile, même s'il n'a pas causé de dommages réels, à tout de même fissuré le verre blindé de la cellule. La cage n'est plus étanche aux pouvoirs et les joueurs peuvent s'en servir normalement pour s'échapper. Si malgré cela ils n'y arrivent pas (si ce sont tous des Anges d'Yves par exemple), une seconde explosion, une heure plus tard, fera voler en éclats la paroi de verre déjà en fort mauvais état. Les joueurs sont libres. Mais pour combien de temps ???

Autant vous le dire tout de suite, les joueurs auront intérêt à trouver un moyen de quitter rapidement la planète car les Démons étant trop bien implantés à l'intérieur, le capitaine de l'Archicathédrale "Justice Divine" qui devait la défendre a décidé de balancer tous ses missiles nucléaires dessus (et Dieu reconnaîtra les siens). La planète est en fait très riche en ressources naturelles et les Démons ne doivent en aucun cas pouvoir en profiter. C'est la seule alternative dont dispose le capitaine puisque le vaisseau maléfique, à l'aide de gros missiles en forme de sucre d'orge, a détruit les soutes qui contenaient les Spiritus Legiones censés défendre la planète en cas d'attaque. Petit à petit le vaisseau chrétien se désagrége, attaqué de toutes parts par des cercueils infernaux au look ahurissant de religieuses (au chocolat) et la destruction de la planète doit avoir lieu rapidement.

Les joueurs auront donc deux heures (une heure seulement s'ils ont du attendre que leur cellule soit détruite par la deuxième explosion) pour rejoindre le vaisseau maléfique (c'est en effet le seul moyen de quitter la planète, les vaisseaux chrétiens ayant été tous détruits par les Démons) ou au moins, dans un premier temps, le spatioport qui se trouve au fond de la ville-puits. En fait, le spatioport est juste à quelques centaines de niveaux du bureau des inquisiteurs, distance qui peut être couverte en quelques secondes d'ascenseur. Bien sûr, ils sont en

panne, et les Démons sont en train de foutre le boxon partout. Les chrétiens courent en tous sens et essaient d'éviter la mort qui rôde sous forme de lanceurs de tarte à la crème et d'arbalètes à chamallows.

Des blindés en forme de chapiteaux de cirque aspergent tout ce qui bouge de pop-corns explosifs et enserrant les quelques survivants sous des monceaux de barbe à papa. Pour bien maîtriser cette partie du scénario, il serait bon que vous puissiez visionner le film culte qu'est "Killer clowns from outer space". Vous devriez déjà avoir compris que les Démons qui attaquent la planète sont aux ordres de Kobal (non ? si !).

Dans le chaos général qui règne, les joueurs devraient assez facilement passer inaperçus pour une raison bien évidente: Ils ne sont pas en uniforme. Et il faut bien dire que les Démons combattent en priorité ceux qui sont vêtus comme des militaires Chrétiens. Les joueurs pourront même apercevoir l'inquisiteur qui les a condamnés, attaqué par des dizaines de petites poupées tueuses qui le découpent en morceaux à l'aide de grands couteaux de boucher.

Si les joueurs sont discrets et qu'ils ont le profil bas, ils devraient arriver sans encombre au spatioport. S'ils décident de faire le coup de feu où qu'ils ne sont pas discrets (s'ils portent armes et/ou armures), vous pourrez consulter les quelques tables ci-dessous qui vous décrivent les forces en présence (histoire de vous aiguiller dans le choix des adversaires à placer devant les joueurs).

Les Démons (10%): Tous les Démons débarqués de la Nécropole "fête au village" sont aux ordres de Kobal et portent tous une grande armure caoutchouteuse qui les fait ressembler à de grands clowns et qui leur offre une protection de 2 points contre toutes attaques et une immunité aux gaz toxiques (la tenue est dotée de masques à gaz intégrés). Les armes très spéciales utilisées par les clowns-Démons sont tout à fait normales mais ont des effets cosmétiques délirants (ayez un peu d'imagination: un lance-flammes peut prendre la forme d'un lanceur de barbe à papa, un FM peut lancer des pop corns, une fleur lance-eau à la

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-033

Virus II

boutonnière peut faire office de lance-missiles, etc...). Certains grands clowns sont en fait des Démons de combat qui possèdent des uniformes à leur taille.

Les Familiers (50%): Ils prennent la force de petits monstres-jouets et attaquent de préférence tout ce qui porte un uniforme. On peut voir des poupées, des petits animaux en peluche, des petits robots multicolores. Ils sont pratiquement tous armés d'armes de contact.

Les humains au service du mal (35%): Les humains sont tous grimés comme des clowns mais sont équipés normalement (armure en cuir ou en kevlar, armes à effet Gauss ou de basse technologie: FM, revolver, etc...). Ils sont hyper-actifs, cherchant plus à piller qu'à être confrontés aux forces armées de la planète. Ils commettent viols et massacres tout en poussant des cris de demeures. Ils ne s'expriment que par de courtes phrases entrecoupées de rires sadiques et tonitruants.

Les morts-vivants (5%): Ils sont très rares, ne sont pas déguisés et sont confinés aux abords du spatioport. Ils se contentent de débarquer ou d'embarquer caisses de matériels et blessés. Ils ne réagiront que s'ils sont attaqués et ne sont donc pas dangereux pour grand monde (ce sont tous des squelettes ou des zombis).

Le maître de jeu devra décrire toutes sortes d'atrocités qui ont pour but de dégoûter les joueurs des forces du Mal (histoire de faire d'eux de vrais renégats et pas seulement des transfuges). Trente minutes avant l'explosion de la planète (et donc une heure trente après la sortie des joueurs de leur cellule) les hauts-parleurs de la ville cracheront tous le message suivant.

"Ici le commandant de l'archicathédrale "Justice divine". Les renforts ne pouvant arriver à temps sur la planète, je suis dans l'obligation d'utiliser tous les moyens qui sont à ma disposition pour empêcher que les armées démoniaques ne s'approprient les richesses naturelles de votre planète. Ces moyens impliquent l'utilisation de trois cents missiles à têtes nucléaires qui devraient atteindre la surface d'ici trente minutes. Votre sacrifice ne sera pas vain et je

resterai avec vous pour prier jusqu'aux derniers instants. Agenouillez-vous devant Dieu lui-même et apprêtez-vous à le rejoindre dans le royaume des cieux. Quelques centaines de gigatonnes de missiles divins sont le moyen le plus rapide de communier avec lui. Que Les armuriers de la Velox Spiritus en soient remerciés. Diex Aie".

Il se mettra alors à prier en latin, accompagné par 90% des chrétiens de la planète qui s'agenouillent tous en même temps, certains en plein combat. Les Démons n'en croient par leurs yeux et redoublent de puissance. Quelques Spiritus Legiones et la plupart des inquisiteurs tentent une percée vers le spatioport pour fuir le plus vite possible du Paradis qui leur est permis mais dont ils ne veulent pas. Espérons que les joueurs n'en seront pas trop éloignés lorsque l'avertissement aura lieu. Reste encore à trouver un moyen de quitter la planète avant les trente minutes fatidiques.

Embarquement immédiat

Il est bien évident que les Démons ne veulent pas mourir dans trente minutes et que le capitaine du vaisseau "la fête au village" a déjà prévu le décollage dans vingt minutes.

Tous les soldats du mal refluent donc le plus vite possible vers le spatioport, détruisant tout ce qu'ils ne peuvent pas emporter. Au bout de 15 minutes de pillage organisé et de chaos total le capitaine s'aperçoit qu'il ne dispose plus d'assez de carburant pour s'assurer un saut assez puissant pour s'éloigner rapidement de la planète. Il demande donc à ses Démons les plus puissants de ramener, dans l'urgence, le plus d'êtres humains possible.

Plutôt que de charrier les humains à la fourche (c'est sympa mais pas rapide du tout), les Démons utiliseront la tactique de l'arroseur arrosé et offriront à tous ceux qui ne veulent pas mourir un petit voyage pour on ne sait où, mais loin de l'apocalypse nucléaire qui se prépare.

Nombreux sont ceux qui se relèveront, arrêteront de prier et se ruèrent vers le vaisseau du mal qui les attend, les soutes ouvertes.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-034

Historique de

Virus II

Étape III

Système TV

Recherche

Suivi

Les Démones ne pourront s'empêcher de rire en voyant les humains se jeter dans les mâchoires d'une mort toute aussi certaine mais infiniment plus douloureuse. Pendant ce temps, les intégristes continueront à prier, agenouillés, les mains jointes et les yeux tournés vers le ciel, attendant l'arrivée de la grande purification.

Les joueurs qui doivent un peu connaître le système de propulsion des vaisseaux maléfiques ne seront pas dupes mais seront bien obligés de monter à bord. En effet, tous les autres vaisseaux présents sur l'astroport ont été détruits lors des premières minutes de l'assaut. Les quelques rares encore en état de marche sont partis rejoindre l'archicathédrale il y a bien longtemps. Reste donc la nécropole. Avant de savoir ce que les joueurs vont faire, il faut que je vous la décrive: C'est une sorte de grand vaisseau circulaire gigantesque et d'un noir à faire peur à tout possesseur d'une carte du FN. Elle dispose de nombreux orifices par où s'engouffrent Démones et êtres humains. Les chrétiens entrant par le bas et les Démones et autres soldats du mal par le haut, en utilisant d'immenses monte-charges.

Le choix est simple: Les joueurs devront se faire passer pour des humains au service du Mal et devront monter par les monte-charges.

Le mieux serait de se grimer en clown comme un humain ou voler un uniforme de clown à un Démon. Quoi qu'il en soit, les joueurs devront, sous peine de mourir atomisés ou torturés dans les chaudières du vaisseau, pénétrer par le haut et avant les trente minutes fatidiques.

Un voyage d'agrément

Une fois à bord, les joueurs devront se faire tous petits et tout se passera bien. Les chances qu'un Démon ait envie de jeter une Détection du Bien est minime sauf s'ils en font un peu trop. L'intérieur du vaisseau est dans un désordre innommable et le saut via l'Enfer doit être réalisé très rapidement.

Au moment même où le vaisseau passe en vitesse supra-luminique, il est touché de plein fouet par un missile lancée par l'archicathédrale.

Le vaisseau part en vrille virtuelle au plein milieu de l'enfer et ressort n'importe où.

Comme vous devez vous en douter une fois de plus, ce n'importe où ce sera le système Abacus (nous y voilà). Quelques minutes de calme seulement après leur sortie de l'enfer, la nécropole sera touchée par des tirs venant de confessionnaires qui ne veulent pas rater la possibilité de détruire définitivement une nécropole dans un tel état.

La course dans les couloirs à la recherche de capsules de sauvetage devrait être un grand moment de stress pour les joueurs qui doivent commencer à flipper un peu.

A peine auront-ils quitté le vaisseau qu'il explosera dans un grand nuage de crème chantilly et de nougatine. Attendez... vous avez l'impression d'avoir raté quelque chose ? Ah ! C'est vrai.

Si une fois posé sur une planète la nécropole ressemble à un immonde cylindre noir, dans l'espace par contre, une fois ses boucliers de défense en marche, elle ressemble à s'y méprendre à un gros gâteau d'anniversaire avec bougies et petites biches en nougatine (je peux vous jurer qu'un écran de défense qui projette une telle image rend assez nerveux les pilotes de confessionnaires).

Conclusion

La planète la plus proche (et vers laquelle les capsules de sauvetage seront attirées) est Virus II. Les joueurs devraient y passer quelques semaines intéressantes. Leur équipement technologique devrait disparaître en quelques jours, laissant les joueurs livrés à eux-mêmes.

Et renégats pour de bon.

Si vous comptez ré-utiliser ces personnages déjà vraiment éprouvés, un simple contingent vikings renégats à la recherche d'esclaves devrait leur permettre de se faire de nouveaux amis et de commencer une campagne sur de bonnes bases.

Merci qui ?

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-035

Histoire

Vikings

Planète

Cryo III

Environnement

Biologie

Conclusion

Cryo III

Cryo III est, malgré les conditions de vie plutôt déplorables, la planète la plus sympathique et accueillante de tout le système Abacus. Presque entièrement occupée par des armées Vikings, Cryo III n'est officiellement en guerre ni contre les forces du Bien ni contre les forces du Mal. On peut cependant soupçonner quelques Familiers et Démones de s'y être incrustés et des émissaires du Stella Vaticanum d'essayer d'obtenir une aide militaire ou économique de la part de vikings.

Note: Il est conseillé, pour pleinement utiliser ce chapitre, de posséder le Scriptarium Veritas ou l'extension "Berserker". Vous y trouverez de nombreux renseignements importants sur les vikings et sur leurs pouvoirs.

Géographie

Cryo III est la planète la plus éloignée du soleil et donc sans aucun doute la plus froide. Les êtres humains qui y vivent, même s'ils sont quelquefois d'origine chrétienne, sont tous de religion viking. La planète est couverte de grandes montagnes et de forêts de conifères particulièrement résistants aux conditions climatiques. Ce terrain particulièrement escarpé rend les combats au sol très éprouvants pour les éventuels attaquants ce qui explique que la planète n'ait jamais été conquise par qui que ce soit (armées du Mal ou du Bien). Les océans, lorsqu'ils ne sont pas entièrement gelés, sont impraticables à cause des icebergs mortels et toujours présents qui parsèment toutes les étendues d'eau. La température moyenne est de -20° au printemps et en automne.

Des pointes à -100° sont observées durant l'hiver et il arrive très rarement que la température atteigne les 0° lorsque le soleil frappe la planète de plein fouet. Les montagnes de Cryo III sont d'origine volcanique et bien que les volcans en questions soient éteints depuis longtemps, des cavernes

immenses parcourent tout le sous-sol, ce qui facilite grandement la vie des vikings (qui plus est, des sources d'eau chaude permettent un certain type de chauffage central, qui accorde aux habitants une température intérieure très haute (hum... Disons, supportable. Jamais plus de 10° tout de même). D'immenses cratères, creusés par le bombardement d'archicathédrales durant la grande purification, couvrent de grandes zones.

Ces endroits sont presque entièrement dépourvus de végétations et sont appelés no viking's zone par les autochtones. Il faut noter que ces impacts sont dus à de (relativement) petits missiles de quelques mégatonnes, les quatre gros qui auraient dû détruire toute vie sur la planète n'ayant jamais atteint leur cible.

Faune et flore

Il semblerait que les loups soient aux vikings ce que les rats sont aux européens. Une nuisance qui les accompagne partout où ils se rendent. Il est illogique de penser que les vaisseaux vikings aient transporté dans leurs soutes des loups ou même que les forces du Mal en aient parachutés sur Cryo III histoire de mettre de l'ambiance. Peut-être des loups vivaient-ils déjà là bien avant l'arrivée des vikings. Aucune de ces hypothèses n'est satisfaisante mais les faits sont là: La seule créature vraiment bien adaptée au monde glacé de Cryo III est une sorte de loup, à la fourrure blanche et dont le comportement et les habitudes alimentaires ne sont pas loin de son équivalent terrestre.

Il est la plupart du temps de grande taille et se déplace en meutes de plusieurs dizaines d'individus. Il est relativement agressif lorsqu'il a faim et n'hésite pas à attaquer l'homme. Il n'a pas seulement peur du feu mais est particulièrement irrité par tout ce qui produit de la chaleur (donc le feu bien entendu). Vous pouvez donc éloigner une horde de loup en brandissant une torche mais aussi en branchant un radiateur électrique (reste à trouver une prise). Les autres formes de vie de Cryo III sont des dizaines de sortes de rongeurs qui bénéficient d'un taux de reproduction qui leur permet de pallier les hécatombes causées par les loups, le temps, et le manque de nourriture.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

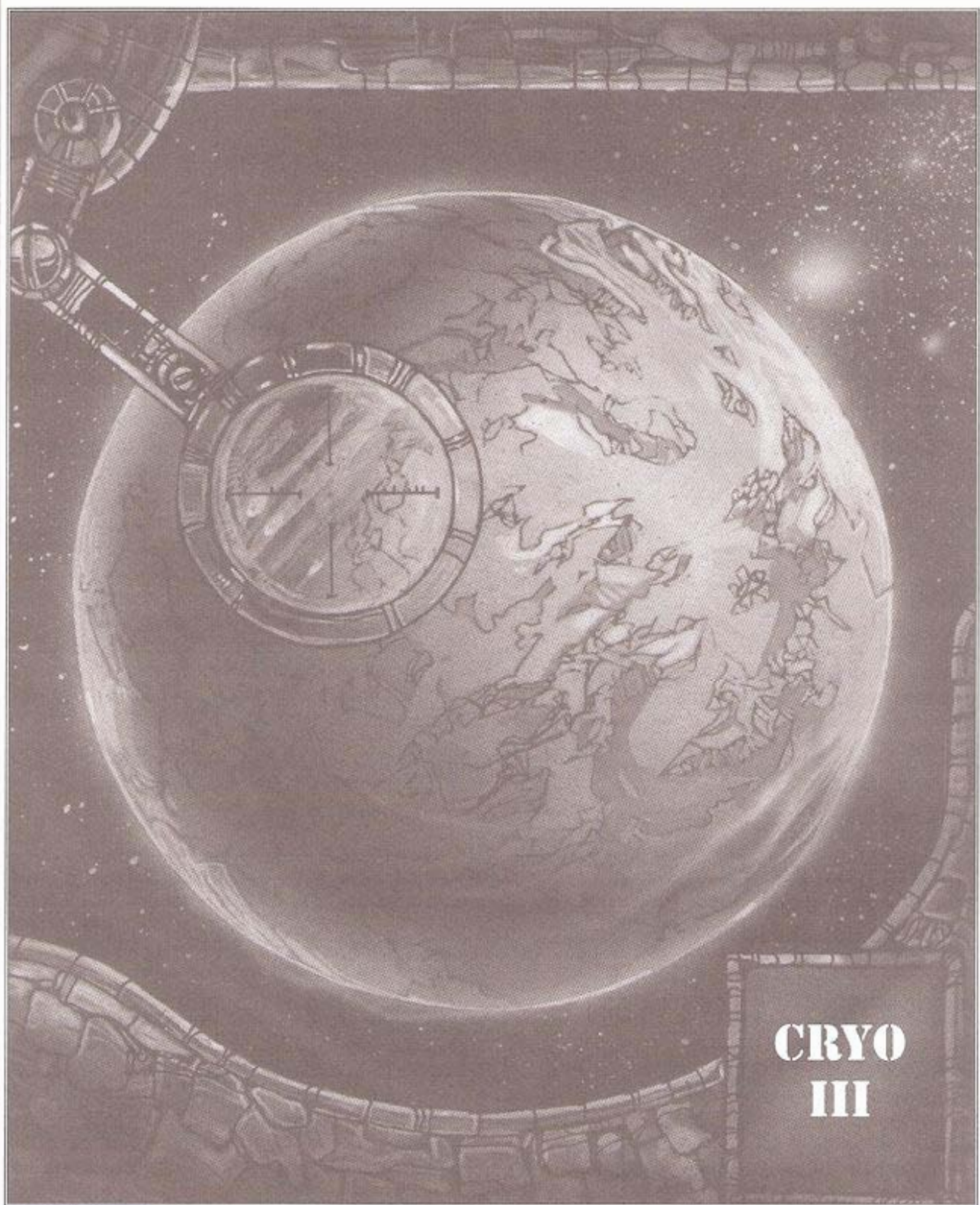
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-036

[Hilfsseiten](#)
[Navigation](#)
[Über uns](#)
[Cryo III](#)
[Strukturformel](#)
[Hilfsmittel](#)
[Zusammenfassung](#)



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-037

Cryo III

En parlant de nourriture, les loups mangent bien entendu les rongeurs et les rongeurs, à leur tour, dévorent tous les lichens et petites plantes qui passent à leur portée. 50% de la végétation étant composés de ces petites plantes à mi-chemin entre l'herbe folle et le champignon, la moitié restante n'est autre qu'un type bien particulier de sapin qui a la capacité étonnante de résister aux températures externes de la planète et ce, tout au long de l'année. Les forêts de Cryo III sont immensément grandes et il n'est pas du tout conseillé de s'y promener sans moyen de repère car les bases vikings sont rares et les nuits sont longues (et les loups nombreux) au coeur de ces labyrinthes végétaux.

Le coup des sapins et des loups, cela fait un peu téléphoné, non ? Ok, d'accord, je vais donc vous donner la vraie version des faits. Comme vous pouvez le penser, ce ne sont pas les vikings qui ont planté avec des petites graines amenées spécialement dans leur vaisseau, chaque sapin qui orne désormais les vallées de Cryo III. Pour savoir pourquoi les vikings ont débarqué là un beau jour et pourquoi ils ont trouvé un univers qui leur convenait parfaitement, il faut remonter quelques milliers d'années auparavant, lorsque les Dieux vikings partageaient encore la terre avec les premiers Archanges.

Or, un jour, alors que deux guerriers puissants combattaient des géants dans les étendues glacées du nord de l'Europe, l'un d'eux se brisa une jambe ce qui l'obligea à s'arrêter sans autre espoir de survie qu'un miracle qui n'aurait sans doute pas lieu. Il y a des adversaires plus vicieux et plus cruels que les géants et le froide en est un. Le guerrier s'apprêtait donc à vivre ses dernières heures et ne rejoindrait sans aucun doute pas le Valhalla (pour y aller, il fallait mourir l'arme à la main). Son compagnon, qui était beaucoup plus puissant que lui et qui avait déjà sa place là-haut le porta sur son dos durant plusieurs jours, sauvant son ami d'une mort atroce et lâche. Ce guerrier était déjà assis aux côtés d'Odin, car il était déjà un dieu: Ce n'était autre que Thor lui-même. Mais alors me direz-vous, L'autre, c'était qui ? Eh bien l'autre, il ne mourut pas l'arme à la main et ne connut jamais le Valhalla. Car il mourut converti, chrétien et fier de l'être.

Ce second guerrier malheureux devint à son tour un être d'exception. Cet homme s'appelait Michel. Et ce jour là, alors qu'il allait agoniser dans la neige et que son ami l'eut sauvé au péril de sa propre vie, il lui fit une promesse. La promesse qu'un jour, lorsque tous deux seraient devenus des héros, il lui sauverait la vie à son tour. Et c'est en signe de reconnaissance que lorsque les premiers colons vikings quittèrent la terre, Michel, aidé pour l'occasion par Jordi et Novalis, créa quelques dizaines de planètes à leur intention.

Evidemment les deux Archanges pacifiques n'ont pas fait beaucoup d'efforts pour aider leurs camarades qu'ils trouvent un tant soit peu bourrins et ont donc créé une niche écologique on ne peut plus limitée: Loups, rongeurs, lichens et sapins. Mais qu'à cela ne tienne, c'était parfaitement ce que recherchait Michel comme cadeau à offrir à son vieil ami. Michel eut cependant un geste de plus à faire pour le peuple de son ancien ami. Quelque chose qui correspondrait à la vie qu'il avait failli donner pour lui.

Lorsqu'en 3110, le 16 Mai très exactement, quatre missiles nucléaires de grande puissance quittèrent le "Saint Germain" pour anéantir toute vie sur Cryo III, Michel les dévia et poussa même le zèle jusqu'à renvoyer un missile à son point de départ, détruisant ainsi le vaisseau chrétien. Autant dire que même s'il voulait à tout prix tenir sa parole, c'est le genre de gaffe sur lequel Joseph ne doit pas tomber ! Pendant qu'il y était, et pour être sûr que les vikings de Cryo III ne seraient plus jamais dérangés, il fit disparaître des archives de l'Inquisition les coordonnées de l'endroit. Ni vu, ni connu, j't'embrouille...

Industrialisation

Le niveau technologique de la planète est relativement bas et l'industrialisation, même si elle est présente, n'est pas vraiment visible pour le commun des mortels, toutes les grandes usines étant enterrées (comme tout le reste d'ailleurs). Les vikings ont cependant réussi à construire de véritables petites merveilles en matière de protection contre les températures extrêmes ainsi qu'en ce qui concerne l'armement personnel et

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

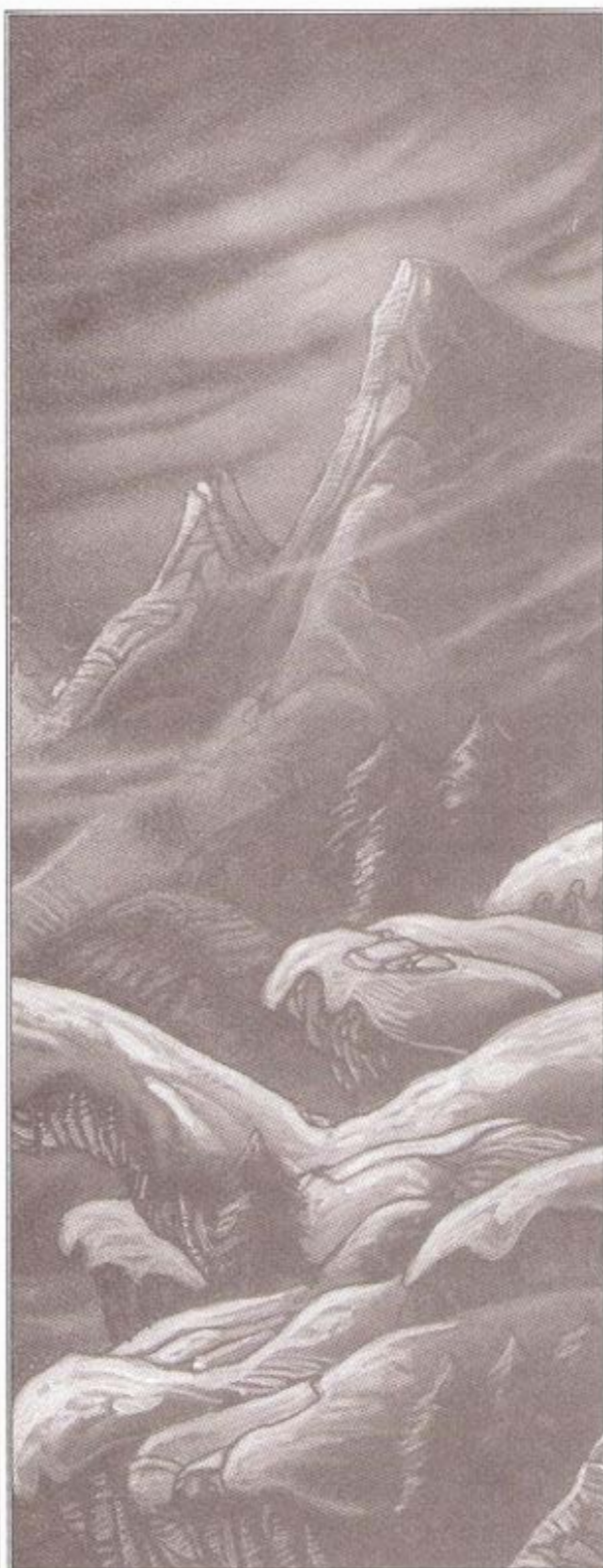
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-03

Cryo III



stratégique. Même si les caractéristiques en termes de jeux vous sont fournis au chapitre "Équipement", je tiens d'ores et déjà à vous présenter les quelques objets les plus originaux et les plus efficaces créés sur cette petite boule enneigée.

Tenue de combat climatisée: Les vikings ont mis au point une sorte de scaphandre, relativement bien blindé, totalement climatisé et surtout qui ne gêne en aucun cas les mouvements de son porteur. On estime qu'un guerrier sur cinq en possède et qu'il est très difficile de s'en procurer une, chaque tenue étant construite sur mesure pour son porteur. La tenue est couverte de fourrures artificielles et décoratives ainsi que de deux grandes cornes qui contiennent les systèmes de climatisation (c'est d'ailleurs un point faible de la tenue lorsque l'adversaire le connaît).

Système de défense anti-missiles: Après le terrible incident du "Saint Germain", les vikings mirent toute leur énergie et leur potentiel créatif à mettre au point des bases de missiles anti-missiles dont le but est de défendre la planète contre des attaques venues de vaisseaux placés en orbite. Ces systèmes sont totalement autonomes et automatiques. Toute la surface de Cryo III en est couverte, à raison d'un dispositif tous les 100 kilomètres. Ces appareils (dont les dimensions sont approximativement celles de la Tour Montparnasse) semblent être très bien conçus et ne tombent pratiquement jamais en panne. Les forces du Bien et du Mal tentent en ce moment même d'acheter ou de voler les plans de ces gigantesques bases de missiles automatisées.

Déclencheur d'avalanches: Les reliefs escarpés de Cryo III et la présence permanente de neige sur toute la surface de la planète ont permis aux vikings de créer des petites bornes radio-commandées, profondément enterrées dans le sol et dont le but est de créer des petites explosions qui doivent déclencher artificiellement des avalanches selon des couloirs préalablement établis. Ces systèmes de défenses sont efficaces et le sont même quelquefois un peu trop puisque des réactions en chaîne causent quelquefois des glissements de neige catastrophiques qui ensevelissent aussi bien les vikings que leurs adversaires.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-039

Histoire "Armes" Cryo III

Ces appareils pèsent tout de même quelque centaines de kilos et sont posés par des véhicules volants spécialement construits pour cela. Comme de bien entendu, il ne suffit pas de les poser au petit bonheur la chance mais bien de prévoir aussi précisément que possible l'effet qu'aura chaque appareil sur les massifs de neige environnants.

Artillerie lourde "Mjoinir": Sous le nom du terrible marteau de Thor, l'un des principaux dieu viking, se cache l'arme la plus polyvalente et la plus redoutée dans tout le Stella Vaticanum. Spécialement conçue pour être adaptée à de nombreux calibres, le Mjoinir est vendu aussi bien à certaines unités de la Constrigerus Veritas qu'aux forces du Mal. Les obus fabriqués par les vikings sont tous d'un calibre d'environ 800mm et peuvent aussi bien être équipés de têtes conventionnelles que de têtes nucléaires. Les têtes chimiques sont assez rarement utilisées, tout simplement parce qu'elles risquent de causer des dommages importants dans les populations locales. Des têtes spéciales appelées "Snow blind" explosent dans l'atmosphère et couvrent le champ de bataille d'une épaisse couche de neige et de glace. Ces munitions spéciales sont bien sûr utilisées sur les planètes où il ne fait pas assez froid au goût des guerriers vikings.

En plus de ces quelques petits appareils originaux, les vikings produisent tout ce dont les habitants de Cryo III ont besoin et qu'ils ne peuvent (ou ne veulent) pas importer. Théoriquement, la planète peut survivre sans aucun commerce avec l'extérieur mais il arrive que des marchands musulmans ou neutres (si si, ça existe) viennent commercer avec les plus riches leaders vikings de la planète.

Forces armées

Ce n'est pas parce que les vikings peuvent en un rien de temps lever des armées dans le seul but de casser de l'envahisseur lorsque des barges contenant des Chrétiens ou des Démons pénètrent dans l'atmosphère de Cryo III qu'il faut croire que tous les habitants de la planète sont du même camp. Les guerres entre vikings sont monnaies courantes et vu que l'on ne va au Valhalla qu'en mourant une arme à la main, les différents chefs de

guerre ne sont jamais à cours de volontaires pour aller s'entre-tuer gaiement dans la neige. Les conseils qui réunissent les différents chefs sont de véritables parties de diplomatie où chacun essaie de gagner quelques kilomètres supplémentaires de montagnes ou de forêts. Les leaders en question sont très susceptibles et particulièrement violents dans leurs décisions et les guerres toujours à l'ordre du jour. Lorsque des ennemis extérieurs sont repérés, les vikings élisent un chef de guerre suprême qui dirigera les armées de la planète entière le temps que le danger soit écarté. A ce moment là, les disputes recommencent et les guerres aussi.

Une telle attitude quelque peu puérile peut sembler destructrice pour une planète qui n'est déjà pas vraiment aidée par la nature. Mais il n'en est rien. Si les vikings pillent et violent tout ce qui leur tombe sous la main, ils évitent de détruire bêtement et surtout ne tuent pratiquement aucun civils. Les ressources en hommes et en matériels ne sont donc jamais détruites mais se contentent de changer de main. Les seuls appareils qui ne sont jamais l'enjeu de combats sont les systèmes de défense anti-missiles (on ne rigole pas avec une charge nucléaire de plusieurs gigatonnes). Dans un même ordre d'idée, l'armement employé n'est que très rarement surpuissant, les vikings préférant garder leurs armes les plus puissantes contre des adversaires extérieurs (en résumé, on se frite la gueule à coups de haches vibrantes et les missiles sol-sol nucléaires, on les garde pour les Démons de combat ou les Spiritus Legiones).

Les différentes factions vikings sont toutes capables de mener une guerre sans aucune aide extérieure et disposent donc de tout le matériel nécessaire. Cela inclut bien évidemment l'artillerie lourde, les blindés (spécialement adaptés et camouflés pour les combats en milieu arctique) et les hommes de troupe (organisés en clans et en diverses petites unités spécialisées dans un type de combat particulier: Génie d'assaut, combat au corps à corps, snipers, artilleurs, etc...).

La doctrine de combat des vikings consiste à transporter les troupes sur les blindés (un peu comme le faisaient les soviétiques durant la

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-040

Cryo III

deuxième guerre mondiale terrestre) pour donner l'assaut non sans avoir assommé l'adversaire avec un puissant barrage d'artillerie. Pour ce faire, les blindés sont couverts de poignées et de supports divers qui permettent aux hommes de ne pas tomber lorsque le char roule quelquefois à grande vitesse sur des terrains très accidentés. Lorsque le trajet est long et que les hommes ne disposent pas de tenues climatisées, ils sont reliés par de gros tuyaux à l'intérieur du char qui est, lui, chauffé. Cela leur permet de ne pas mourir de froid sans avoir à transporter des systèmes de chauffage personnels.

Personnages principaux

Cette petite galerie de portraits a pour but de vous faire rencontrer les individus les plus originaux et les plus importants de la planète Cryo III.

Kal Marcius, Chrétien converti
Ancien citoyen du Stella Vaticanum

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	3	3	2	-

Talents: Survie en milieu Arctique+1, Magie runique+2, Discussion+1, Baratin+0.

Équipement: Outils de sculpteur, Tenue de combat climatisée.

Description: Kal est l'un des sculpteurs de runes les plus puissants et les plus reconnus de tout Cryo III. C'est l'un des descendants des chrétiens qui sont venus sur Cryo III pour échapper aux attaques des forces du Mal en 3010. Mais il serait maladroit de croire que ce sont les Démoniques qui ont ainsi décimés ces hommes et ces femmes qui y ont trouvé refuge. Ce ne sont pas non plus les vikings mais bien les inquisiteurs qui, durant la grande purge, ont estimé que le "vrai" mal était dans ces gens qui avaient pactisé avec des païens. Bien que défendus par les vikings comme s'ils avaient toujours été à leurs côtés, les chrétiens ont subis de très lourdes pertes et de nos jours, rares sont ceux qui se souviennent encore, 3000 ans plus tard, de leurs origines. Kal s'en souvient, aidé par les histoires colportées de générations en générations par ses ancêtres.

Il garde des forces du Bien un souvenir très négatif et est très méfiant vis-à-vis de ceux qui se disent être "différents" des inquisiteurs du passé.

Il n'aime d'ailleurs pas plus les Démoniques (ou plutôt les "géants" puisqu'il faut les appeler comme cela) qu'il respecte cependant plus que les Chrétiens.

Bjorg Mansen, Chef de clan
Viking au service de Thor

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	2	2	1	3	23

Talents: Arme de contact lourde+1, Arme de contact+1, Arme d'épaule+1, Arme de poing+1, Stratégie+2, Tactique+0, Esquive+1, Discussion+0.

Pouvoirs: Destruction+1 (13), Armure+1 (21), Régénération+2 (22), Fanatisme+1 (26), Arme de contact+3 (41, hache de bataille), Armure+2 (44), Mauvais caractère (62), Éclair divin+2 (Spécial).

Équipement: Hache de bataille magique, Tenue de combat climatisée magique (+3 points de protection).

Description: Bjorg est le chef de guerre le plus puissant et le plus respecté de tout Cryo III. Il possède un sale caractère et ses colères sont célèbres dans tout le système.

Plus spécialisé dans la stratégie que dans la tactique, il s'appuie sur de nombreux conseillers pour établir l'attitude à avoir vis-à-vis des autres forces militaires du système.

Il reste omnipotent et possède un droit de veto sur toutes les décisions prises dans son fief (sauf en ce qui concerne la Thing, c'est-à-dire la justice viking, qui est dans les mains d'Erik, un de ses plus valeureux compagnons).

Même si, par le passé, Bjorg a combattu lui-même de nombreuses fois, il est désormais plutôt obligé de ne pas se salir les mains. Sans lui, les nations vikings de la planète sombreraient dans un chaos quasi-insurmontable qui faciliterait grandement les affaires des Démoniques de combat en poste sur Cryo III.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-041

Cryo III

Erik Sturm, Dirigeant de la Thing planétaire
Viking au service de Tyr

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	1	2	19

Talents: Discussion+2, Baratin+2, Arme de contact+1, Esquive+1, Loi viking+2.

Pouvoirs: Mur d'acier+2 (11), Armure+1 (21), Guérison+1 (22), Divination+2 (34), Justice viking+3 (Spécial)

Équipement: Épée longue vibrante (puissance majorée de 2 points), Tenue de combat climatisée.

Description: Erik est l'un des plus proches amis de Bjorg mais aussi le plus haut responsable de la Thing planétaire. C'est lui qui se charge de tous les problèmes de justice entre vikings pour que cela ne se termine pas toujours dans le sang (il vaut mieux sacrifier un guerrier dans un combat en duel que de déclencher une guerre générale entre deux ou trois clans). Les Démon en poste sur la planète tentent toujours de monter les vikings arrogants et intolérants les uns contre les autres et Erik a bien du travail pour que Cryo III ne soit pas baignée perpétuellement dans une guerre sans but réel. On n'est pas sur Tanæphis que diable !!! Alors on se calme un peu...

Häagen-dazs, Géant du froid
Démon de combat au service de Crocell (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	3	3	2	2	20

Talents: Arme de contact lourde+1, Arme de poing+1, Esquive+1, Survie en milieu arctique+1, Tactique+1.

Pouvoirs: Glace+2 (122), Peur+1 (134), Armure+3 (211), Immunité au froid (214), Glace+2 (252), Détection des ennemis+1 (312), Force (351), Hache de bataille magique (41-).

Équipement: Hache de bataille magique, Armure complète en kevlar, Pistoglace.



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-042

Cryo III

Description: Ce Démon de combat n'est autre que le général en chef des armées maléfiques de Cryo III. Les vikings sont si organisés et si puissants sur leur propre terrain qu'il est généralement obligé d'organiser des opérations de guérilla plutôt que des batailles rangées.

Scénario:

Un parapluie à missiles

Pour In Nomine Satanis

Introduction pour le maître de jeu

Ce scénario d'un type tout particulier (puisque'il est presque entièrement tourné vers la diplomatie et le dialogue), tout du moins pour des Démons, doit mettre les joueurs aux prises avec les cinq maisons vikings les plus importantes de Cryo III. Les joueurs doivent en effet acquérir à tout prix les plans des postes de défense anti-missiles automatisés qui en font la gloire (et surtout qui ont permis à la planète de rester invaincue durant toutes ces années).

Une telle résistance a de quoi faire rêver les forces du Mal et ce n'est pas sans une certaine appréhension qu'ils se fendent d'une équipe de Démons particulièrement discrets dont le rôle sera de marchander les plans. Il va sans dire que la résistance de la planète est due bien évidemment aux bases automatisées mais aussi à la puissance monstrueuse des vikings sur leur propre terrain. Les plans seront une petite avance technologique pour le Mal mais ne risqueront pas de bouleverser les données militaires dans tout l'espace connu.

Les cinq familles sont toutes très puissantes et une attaque de front n'est pas envisageable. Chacune comporte par contre des petits défauts que les Démons devront découvrir et utiliser dans le but final d'obtenir les plans d'une maison ou d'une autre. Ces plans sont constitués de documents cryptés et codés qu'il sera impossible de voler (encore que vos joueurs peuvent essayer ça leur

passera un moment). Se faisant passer pour des émissaires des armées chrétiennes, les Démons n'ont rien à offrir de concret mais peuvent promettre n'importe quelle connerie au nom de Dieu et des siens. Notez bien que les vikings ne possèdent pas de Détection du Mal et que pour eux Démon est synonyme de Géant. Les joueurs ne dépassant sûrement pas deux mètres, ils n'ont aucun risque d'être démasqués en tant que tels.

Le scénario est simplement composé de la description des différentes maisons et des individus qui les dirigent. Le maître de jeu devra tout faire pour rendre l'ensemble très vivant et pour distiller les informations nécessaires au compte-gouttes (enfin, au moins jusqu'à ce que les Démons aient une bonne idée).

Briefing pour les joueurs

Les Démons, en poste sur Hellraiser depuis trois mois, commencent à trouver le temps long et en ont surtout marre de passer 90% de leur temps dans des scaphandres où ils ont un mal de chien à respirer. Même si les consignes de sécurité sont strictes, le danger est toujours présent et c'est avec une joie à peine dissimulée que les Démons sont convoqués dans un des rares endroits encore pressurisés du vaisseau.

La mission, telle qu'elle est présentée par le Démon de Malphas qui se trouve devant eux est d'une simplicité déconcertante. A l'aide de déguisements appropriés et d'une navette volée aux forces chrétiennes, les joueurs doivent se faire passer pour des Anges auprès de vikings, leur promettre la lune et leur soutirer les plans techniques de leurs célèbres bases anti-missiles automatisées. Le Démon n'a aucune idée de comment ils devront s'y prendre mais il est certain que des simples discussions devraient suffire, vu le quotient intellectuel du viking moyen.

Les joueurs reçoivent des uniformes de la Constrigerus Veritas (histoire que leurs manquements aux préceptes chrétiens de base ne fassent pas tâche), une navette de 500 tonnes ni armée ni blindée capturée il y a peu de temps et un briefing rapide sur chaque "maison" viking ainsi que

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

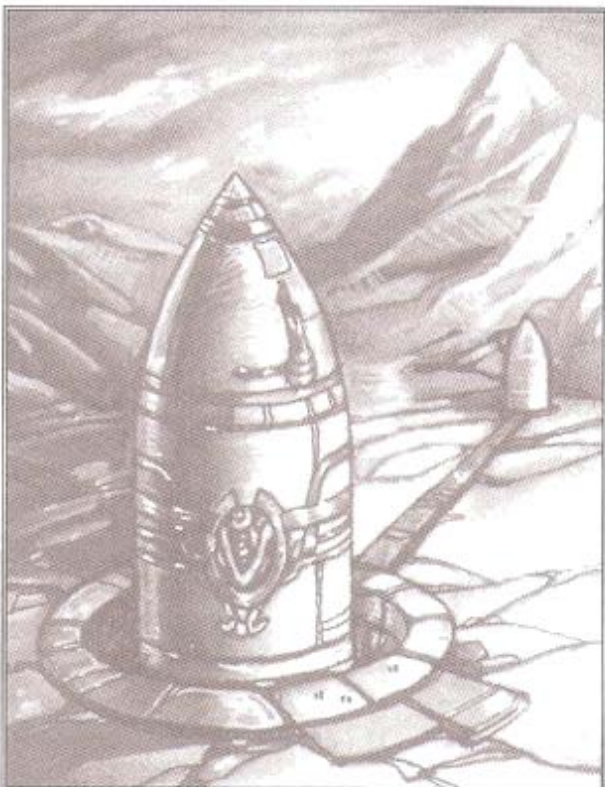
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-043

Historique mission à Cryo III



leurs coordonnées sur la surface de la planète. Ces petits briefings sont très peu fiables et datent d'au moins un an. Ce n'est pas grand chose mais c'est tout ce dont le Démon qui les contacte dispose.

Maison des Klidors: "Ces barbares comptent parmi les plus idiots qu'il m'ait été donné de rencontrer. Ils ne jugent la puissance de leurs adversaires que par leur force physique et je vous conseille de les éviter tant que cela sera possible".

Maison des Swernid: "Ces vikings sont les plus avancés techniquement et sans aucun doute ceux qui seront le plus facile à convaincre. Complètement en marge des problèmes généraux, ils ont la fâcheuse habitude de se faire gruger par les commerçants de la maison des Ralkevs".

Maison des Tenvers: "C'est la maison des Tenvers qui accueille en son sein le conseil planétaire de la Thing. Leurs membres sont paranoïaques et les Anges infiltrés y sont nombreux. Ne vous rendez là-bas que s'il ne reste plus aucune possibilité. Restez méfiants".

Maison des Ralkevs: "Les Ralkevs sont des commerçants nés et passent le plus clair de leur temps à faire des deals avec les Anges et avec les autres maisons. Ils seront les plus enclins à vous faire partager leurs connaissances mais seront très difficiles à berner".

Maison des Triksteds: "Les Triksteds sont les plus tolérants et les plus pacifiques de tous les vikings de Cryo III. Ils seront sûrement prêts à discuter et seront relativement d'accord pour commercer mais il est possible qu'ils ne possèdent même pas les plans que nous recherchons (ils ne possèdent qu'une armée symbolique et très peu de bases automatisées)".

La géographie et le climat de la planète ne permettent pas aux individus peu entraînés de se déplacer sur le sol de Cryo III, les joueurs devront donc utiliser leur navette pour se rendre aux quartiers généraux des cinq maisons sans passer par les grandes étendues glacées qui les séparent.

Durant toute la durée des voyages que vont réaliser les joueurs sur Cryo III, vous devrez bien leur faire comprendre qu'à part les quelques bases vikings officielles, il est quasiment impossible de pouvoir atterrir convenablement sur la surface de la planète. Cela vous permettra d'une part de limiter le scénario aux seules bases vikings (là où se déroule l'action) et cela évitera aussi que vos joueurs tentent de prendre contact avec les géants qui peuplent les régions les plus désolées de la planète. Précisons, de plus, que les forces armées vikings ne disposent que de très rares véhicules volants et que la navette ne pourra pas être interceptée en vol (quoi que les joueurs fassent, une fois en l'air ils seront saufs... Mais le danger sera toujours présent dès qu'ils reposeront un pied sur le plancher des vaches). Si les joueurs sont vraiment trop chiants, usez de quelques missiles sol-air qui ne manquent pas sur toute la surface de la planète (surtout à côté des villes). La navette n'étant pas blindée, cela peut faire très mal. D'autre part, il faut signaler aux joueurs que tout l'équipement de combat personnel doit être réduit au strict minimum, les vikings ressentant la présence d'armes comme une agression pure et simple. Cela vous évitera d'avoir à faire à des sol-disants émissaires armés jusqu'au cou et portant des

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès : Responsable (+)

Feuillet numéro : X-044

Historique des événements Cryo III

armures de combat qui rendraient fou de jalousie n'importe quel Spiritus Legiones. A la rigueur, un ou deux personnages pourront prendre le rôle de garde du corps et pourront porter des armes visibles.

Lorsqu'ils sont reçus par les vikings les joueurs doivent passer leur temps à les remercier tout en profitant au maximum du confort auquel ont droit tous les émissaires (aussi bien des autres maisons que des forces du Bien). De toute façon les joueurs seront toujours bien accueillis même s'ils se montrent très hautains ou peu coopératifs (c'est seulement les chances de négocier des affaires intéressantes qui risquent de diminuer).

La maison des Klidors

Le quartier général des Klidors se trouve au sommet d'une immense chaîne de montagnes. C'est plus une grande caserne qu'une ville et tous les citoyens s'y déplacent armés. L'ambiance y est particulièrement tendue mais les joueurs ne parviendront pas à savoir pourquoi sur le moment. Après une courte enquête, il s'avère que les oracles leur ont signalé la présence parmi eux de Géants nains. Autant dire que les joueurs devront se sentir tous seuls, entourés qu'ils sont par des dizaines de guerriers vikings. Une entrevue avec le Rig-Jarl du coin (un Klidor comme il se doit) est possible bien qu'une attente d'au moins deux jours est souhaitable le temps que les vikings vérifient l'identité des joueurs (c'est du bluff, les vikings n'ayant aucun moyen pour les repérer). Si les joueurs ont assez de cran pour rester, ils pourront rencontrer le chef de ces tarés qui restera de glace et n'envisagera même pas un éventuel échange.

En effet, même s'il n'a aucune idée de la nature des joueurs, il ne souhaite pas vendre les seules défenses dont il dispose aux forces du Bien qui l'ont déjà maintes fois trahi et manipulé. En entendant cela, des joueurs trisomiques pourront avouer leur vraie nature. Mal leur en prendra car ils seront immédiatement éliminés par les vikings puissants qui gardent le Rig-Jarl. Ils sont vikings, mais pas cons. Les Géants nains, on sait ce que c'est, et ça ne passera pas par nous.

Cette maison ressemble donc à une grosse fausse piste bien que les joueurs aient les moyens, en discutant avec le Rig-Jarl Klidor et en faisant preuve de beaucoup de tact, de lui faire avouer qu'il prépare une attaque sur ses sympathiques camarades commerçants, les Ralkevs. Au cas où les joueurs reviendraient une deuxième fois au QG après avoir obtenu ces renseignements, le Rig-Jarl s'apercevrait qu'il a trop parlé et tenterait d'éliminer les joueurs (il les prend pour des espions des Ralkevs).

Cette élimination aura lieu sous la forme d'un commando de berserkers armés jusqu'aux dents qui feraient irruption dans les quartiers des joueurs, en pleine nuit. Histoire que ces derniers ne soient pas totalement pris au dépourvu et qu'ils puissent avoir une chance, parsemez des indices qui devraient le faire se méfier: Pas de garde le soir où l'attaque a lieu. Rig-Jarl qui refuse de les recevoir avant le lendemain matin, interdiction de retourner sur leur navette, etc...). Une fois l'attaque évitée ou repoussée, les joueurs devront quitter la base le plus vite possible sous peine d'être attaqués une nouvelle fois sans aucune chance de survie.

La maison des Swernïds

Comme indiqué dans le briefing, la maison des Swernïds est principalement intéressée par la technologie sous toutes ses formes et les joueurs, pris pour des émissaires des forces du Bien, seront particulièrement bien accueillis (tellement bien qu'ils pourront trouver ça louche. Et pourtant il n'y a rien à craindre: Les Swernïds sont plutôt pacifiques et, surtout, sont persuadés de la nature angélique de leurs interlocuteurs).

Autant vous le dire tout de suite, les joueurs ne pourront rien trouver de bien intéressant dans ce QG bien qu'il sera celui où seront les mieux accueillis. Tout se passera pour le mieux, un protocole d'accord sera même signé. Mais tout tombera à l'eau lorsque les vikings s'apercevront que les joueurs ne disposent d'aucun plan de quelque nature que ce soit à échanger. C'est donc vraiment désolés que les vikings seront obligés d'ajourner leurs accords avec les joueurs.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-045

Cryo III

Cela devrait suffire pour leur mettre bien les boules et leur faire songer à revoir leurs tactiques. La réussite de la mission ne sera possible que s'ils agissent avec plus de subtilité et de mesquinerie. Eh oui, aussi évident que cela puisse paraître, ils ne pourront en aucun cas obtenir quoi que ce soit de cette maison.

La maison des Tenvers

Cette maison est la plus dangereuse et la plus paranoïaque de toute la planète. Les Anges infiltrés y sont nombreux et ceux qui possèdent le pouvoir de Détection du Bien ne sont pas inexistantes. Les joueurs n'ont presque aucun risque d'être repérés à moins de se comporter d'une façon trop peu chrétienne. Quoi qu'il en soit, on ne voit pas ce que les joueurs feraient sur cette base ni pourquoi ils y viendraient. La base elle-même est une véritable forteresse d'où dépassent des milliers de canons et des dizaines de bases anti-missiles. Les troupes en poste sont assez peu nombreuses mais sont l'élite de la planète.

Cette base n'est pas vraiment idéale pour la diplomatie et même si les joueurs sont vicieux ils ne trouveront ici ni fausses pistes ni pistes tout court.

Les joueurs devront tout de même se rendre à cet endroit à un moment pour servir de témoins lorsque la maison des Ralkevs portera plainte contre les Klidors et les Trikstedes. Même si leur passage au QG des Tenvers est de courte durée, ils s'en souviendront toute leur vie. A moins qu'ils ne soient escortés par les soldats de la maison des Ralkevs, les joueurs auront de grandes chances d'être pris à partie par des guerriers Klidors et ce durant toute la durée du procès (mais ils ne passeront à l'attaque qu'une fois le verdict rendu).

La maison des Ralkevs

Situés dans une région relativement accueillante, les Ralkevs sont réellement une maison de marchands et de commerçants. Leur force armée est plus que discrète mais des représentants de la Beneficium Terra sont actuellement sur place et les joueurs devront tout faire pour ne pas leur être présentés. Les questions de ces membres des forces du Bien

risqueront de les planter et les obligeront à quitter le secteur (ou à s'arranger pour que les émissaires ratent une marche, mais ce sera relativement difficile: Ils sont une bonne dizaine. Ou alors une grande marche). Une fois ce léger problème écarté, les joueurs devront proposer leur deal au Rig-Jarl qui refusera tout accord préalable sans une monnaie d'échange raisonnable (et n'acceptera aucune promesse).

Le seul moyen de les décider est de leur avouer les vues qu'ont les deux maisons rivales des Klidors et des Trikstedes (chacune à leur façon). Après ce petit préambule, le Rig-Jarl demandera aux joueurs des preuves suffisantes pour qu'il puisse porter plainte auprès des Tenvers et invoquer la Thing planétaire. Ces preuves sont très difficiles à obtenir côté Klidor à moins d'avoir enregistré les propos du Rig-Jarl. Du côté des Tenvers par contre, connaître l'emplacement des stocks de fourrures est une preuve suffisante (reste à savoir si les joueurs ont pris le soin d'aller jeter un coup d'oeil sur les stocks disponibles). Toute autre proposition sera refusée en bloc par les Ralkevs qui sont bien trop malins pour échanger leurs défenses contre quoi que ce soit d'autre que des informations. Le maître de jeu devra cependant tout faire pour prolonger les discussions, histoire de prouver, s'il en était encore besoin, que les vikings peuvent aussi être de grands diplomates et des commerçants doués. Une fois les preuves rassemblées et la Thing convoquée, les joueurs devront surmonter leur peur et se rendre au siège de la Thing pour y dénoncer les agissements des deux maisons rivales des Trikstedes. Une fois le procès terminé et le problème réglé, le Rig-Jarl les remerciera, leur fournira les plans tout en leur conseillant de ne pas traîner sur place. La nuit suivante, s'ils ne sont toujours pas partis, ils seront attaqués par des berserkers aux ordres des Klidors. Non seulement ils sont bourrins mais en plus ils n'aiment pas perdre.

Note: Lorsque la Thing sera rassemblée et que les accusations seront jetées au grand jour, le grand chef de la Thing planétaire règlera un combat dont le résultat fera jurisprudence. Au cas où votre équipe serait l'heureuse détentrice d'un gros bastonneur, vous pourrez le désigner comme "champion" et c'est lui-même qui défendra le bon

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-046

Histoire I Kopen I Virus II **Cryo III** Strychnine IV Kopen V Supplément

droit de la maison que les joueurs défendent. Cela devrait lui permettre de s'amuser un peu et donnera l'impression aux joueurs qu'ils ont quand même utilisés un peu de violence pour arriver à leurs fins.

La maison des Triksted

Situé dans une région presque aussi accueillante que celle des Ralkevs, le QG de cette maison a un look tout à fait différent des autres. Tout y est très spacieux, éclairé et décoré de charmante façon. Les forces armées sont invisibles (et même carrément inexistantes) et la seule et unique base anti-missiles est peinte de couleurs vives. Tout cela ne sent pas très bon et une petite enquête auprès de la population locale permettra aux joueurs d'établir que le Rig-Jarl du coin n'est pas aussi "viking" que ses petits camarades. Un rencard avec lui, très facile à obtenir, montrera un grand homme habillé façon renaissance et légèrement efféminé (ce qui ne cadre pas avec sa carrure de viking pur et dur). En poste depuis peu, le Rig-Jarl compte bien dépoussiérer un peu Cryo III, proposant d'offrir une fleur à chaque soldat qui leur remettrait une arme.

Faites bien sentir aux joueurs qu'ils sont sur une fausse piste en exagérant sur le côté homosexuel du personnage (pendant que vous y êtes, draguez-en un). Toute proposition commerciale visant à acquérir les plans de la base sera refusée avec un dédain correspondant au mépris qu'il éprouve envers tout militaire. Chaque fois que les joueurs en feront la proposition, il changera de sujet et leur proposera d'acheter un stock de superbes fourrures à un prix qu'ils ne trouveront nulle part ailleurs sur Cryo III. Si les joueurs ont un éclair de génie (et ils devront l'avoir), ils pourront faire avouer au Rig-Jarl que ces fourrures sont moins chères car elles sont vendues sans l'autorisation des Ralkevs qui disposent d'un protocole d'accord exclusif sur la vente des peaux. En continuant un peu à discuter, les joueurs se verront même proposer de visiter les entrepôts histoire de se rendre compte de la qualité des peaux (vas-y mon chéri, touche comme c'est beau, vas-y, hésites pas, touche). Tout cela n'a pas grand rapport avec les bases anti-missiles mais c'est pourtant le seul moyen dont disposent les joueurs pour obtenir les plans (voir La maison des Ralkevs). En espérant qu'ils seront assez perspicaces pour le découvrir.



Epilogue

Bien entendu, les quelques descriptions ci-dessus ne sont qu'un squelette que vous devrez habiller pour que le scénario soit réellement intéressant et qu'il prenne toute sa saveur.

Si vos joueurs manquent de combat et vous le font sentir (exemple: en tapant sur tout ce qui bouge dès que les vikings ont le dos tourné), vous pouvez agrémenter la partie d'un groupe d'Ange infiltrés qui repèrent les joueurs ou des berserkers qui ne peuvent s'empêcher de s'amuser un peu avec eux.

Les caractéristiques de ces ennemis sont laissées à votre entière discrétion puisqu'elles dépendent de la force des joueurs et de leur expérience de jeu.

De toute façon, n'ayez pas peur d'avoir la main un peu lourde puisque ce scénario doit se dérouler sans violence (s'ils en veulent, autant que ce soit pour quelque chose).

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-047

Strychnine IV

Cette dernière planète (qui donne d'ailleurs son nom à l'extension) est la plus célèbre et la plus grosse de tout le système d'Abacus. C'est sans aucun doute celle où se déroulent les combats les plus fréquents et les plus acharnés. Elle contient en un minimum de place tout ce que les hommes, les Démons et les Anges ont créé pour tuer leurs prochains. Si une porte qui mène aux Enfers existe c'est ici qu'elle se trouve.

Géographie

Il est difficile de trouver ne serait-ce que quelques mètres de terre battue ou de rochers sur toute la surface de la planète. Terraformée pour y construire des usines par les premiers colons, elle ne garde sur son sol que les traces indélébiles de milliers d'années d'extractions de minerais et de fabrications d'objets métalliques. La planète est donc presque entièrement plate et les seules étendues d'eau (quelquefois immenses) ne contiennent presque plus d'eau tant les usines y ont déversé de liquides toxiques. D'immenses lacs ou même des petites mers d'acide ou de carburants criblent la surface de la planète mais il ne faut pas espérer y trouver un rapport avec les étendues d'eau d'origine. La plupart des grandes montagnes qui peuvent sembler naturelles sont en fait des terrils composés de tous les déchets remontés des milliers de mines qui ont soutiré à la planète tout ce qu'elle pouvait contenir de précieux. Le temps est pratiquement toujours couvert (ceci est dû en grande partie à la fumée déversée en permanence par certaines usines automatisées encore en marche) et les pluies sont fréquentes.

Le terme "pluie" est assez général puisqu'il tombe aussi bien du sable, de la cendre, du liquide acide ou toxique et même, mais c'est plus rare, de l'eau. Le sol de planète est presque entièrement composé de déchets rassemblant pêle-mêle ossements, poussière, cendres, munitions non-utilisées, douilles, et morceaux de métal en tous genres. Une véritable aubaine pour un bricoleur mais un désastre pour un géologue ou un écologiste.

Strychnine IV

Même si l'air est respirable et même si les radiations et les nuages de gaz toxiques sont relativement rares, il est conseillé à toute personne mettant le pied sur la planète de posséder et de revêtir une tenue NBC qui devrait servir de protection de base contre tout problème de ce genre. Il est aussi recommandé de transporter toute sa nourriture en paquets étanches et de ne jamais boire de l'eau trouvée sur place sans l'avoir analysée.

Faune et flore

La flore de Strychnine IV est très rare mais aussi particulièrement résistante. Composée à 90% de lichens et de champignons divers, les formes de vie végétales sont presque toutes vénéneuses et toxiques même pour les endroits où elles poussent (certaines plantes arrivent à dissoudre de l'acier pour se frayer un passage vers la lumière. Les fortes radiations causées par les nombreuses armes nucléaires utilisées fort fréquemment modifient encore la nature de ces plantes et en font de véritables prédateurs pour toute forme de technologie. Côté faune, il ne subsiste que quelques insectes et arachnides qui ont eux aussi muté pour pouvoir survivre à cet univers de cauchemar. Certains de ces animaux sont assez gros pour être un danger pour l'homme bien que ceux qui se trouvent sur Strychnine IV sont à 90% des militaires et ont l'habitude de combattre contre des adversaires autrement plus dangereux. Le seul mammifère qui ait résisté à cette atmosphère toxique et dangereuse est une sorte de rat mutant, d'assez petite taille mais qui a la particularité de pouvoir se nourrir de tout ce qui lui tombe sous la dent. Il perce les conduits souterrains, dévore les fils électriques et, en assez grand nombre (ou quand la nourriture devient rare) il peut attaquer et dévorer un être humain (ou au moins sa tenue NBC). Il est évident qu'aucune des ces plantes ou des ces animaux n'est comestible et il est très facile de mourir de faim ou de soif sur le sol même de la planète.

Industrialisation

Comme je vous l'ai déjà précisé, toute la surface de la planète est couverte d'usines. La plupart sont détruites, d'autres ont été abandonnées, certaines fonctionnent encore lorsqu'elles sont surveillées par

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

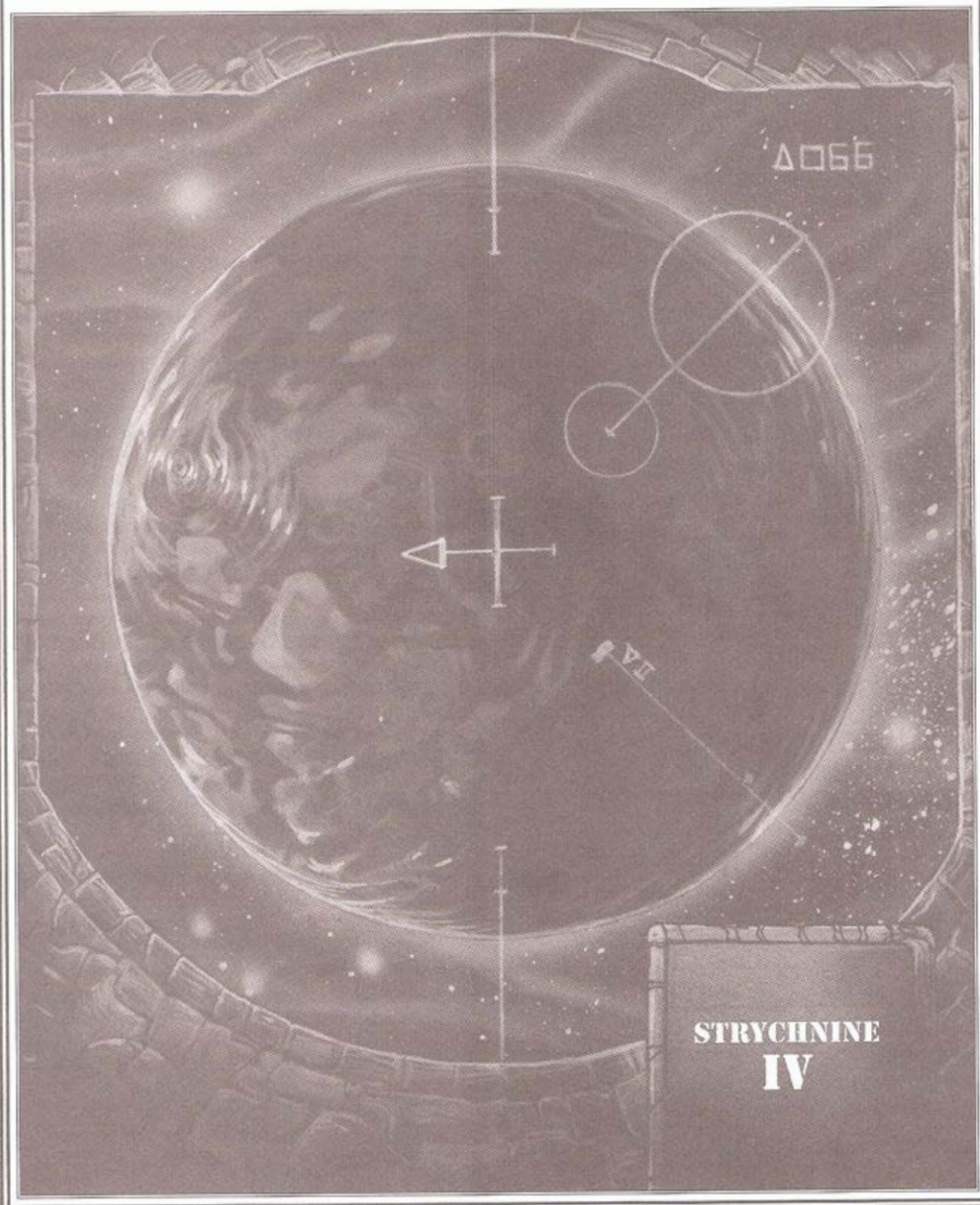
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-04

Strychnine IV



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-049

Historique Haven I Virus II Cryo III **Strychnine IV** Nellraiser Supplément

des ouvriers humains et quelques unes fonctionnent depuis des centaines d'années sans que personne n'ait seulement songé à les stopper. Le sous-sol de la planète est entièrement creusé d'immenses villes-puits désaffectées (il n'existe plus aucune population civile depuis longtemps) et de milliers de kilomètres de galeries minières. Les différents modes de déplacement inter-villes (métro, tube-H, etc...) sont détruits mais les couloirs sont généralement encore intacts. Certaines parties de la planète sont creusées sur 20 niveaux jusqu'à une profondeur de près d'un kilomètre. De grandes usines automatisées continuent à produire objets manufacturés, carburant ou matières premières depuis des centaines d'années. La plupart du temps, des robots-ouvriers démontent au fur et à mesure tout ce que l'usine construit pour le reconstruire par la suite. D'autres fois, les robots-ouvriers conduisent de véritables guerres contre d'autres usines. Le but ultime est de démonter l'adversaire, qui servira ensuite de matière première pour alimenter sa propre industrie. Il arrive même que des unités de blindés des forces du Bien ou du Mal soient ainsi agressées (dans le but avoué de démonter pour reconstruire, vous me suivez toujours ?).

Les usines sont quelquefois transformées par les deux camps en présence pour faciliter la construction de munitions et de véhicules très facilement exploitables immédiatement. Evidemment, il est difficile de transformer une usine de grille-pains en usine de chars, mais les techniciens de Jean et de Vapula font des merveilles et arrivent désormais à reprogrammer la plupart des chaînes de montage. Les bâtiments qui produisent des armes deviennent donc des points stratégiques primordiaux que les deux camps veulent s'approprier, quelque soit le coût en vies humaines (sur Strychnine IV, c'est bien la vie qui possède le moins de valeur).

Les déplacements aériens sont très difficiles à cause des tempêtes fréquentes qui charrient tout le merdier qui se dépose par endroits sur le sol. On peut donc se déplacer dans le ciel à faible allure, en prenant soin d'atterrir au premier signe d'intempéries, et en prenant bien garde de ne pas pénétrer dans les nuages toxiques en suspension à haute altitude.

Forces armées

Strychnine IV est sans aucun doute la planète d'Abacus qui possède la force armée la plus puissante et la plus nombreuse. Autant du point de vue des Démons que des Anges, les armées présentes sur cette planète sont des vétérans de plusieurs années de combat urbain et il ne fait jamais bon les rencontrer sur leur propre terrain. Bien que les unités subissent des attaques quasi-permanentes les pertes sont relativement faibles et une fois un individu habitué à combattre sur la surface de la planète, il y a très peu de chances qu'il y reste. Le grand nombre de morts vient des bleus qui sont régulièrement déversés sur la planète pour tenir les lignes de front. Depuis de nombreuses années, les armées du Mal tiennent la majorité du territoire sous leur joug et il est relativement rare que le terrain perdu le soit pendant plus d'une semaine. La guerre menée sur Strychnine IV est à mi-chemin entre la guerre du viet-nam (dans une forêt de béton et d'acier) et la guerre de 14-18. On y retrouve les tranchées, les bombardements intensifs, les embuscades, les patrouilles et les lignes de front très élastiques dans certaines parties du monde. Les océans sont parcourus par des vaisseaux de guerre à la coque spécialement protégée pour résister aux attaques acides du liquide sur lequel ils flottent. Sur terre, les blindés sont spécialement conçus pour écraser les obstacles qu'ils peuvent rencontrer et dans l'air, les seuls véhicules volants sont de gros chars anti-grav et de petits hélicoptères qui permettent de déposer rapidement des troupes où que ce soit sur le terrain. Les avions et autres objets volants rapides sont particulièrement gênés par les nuages toxiques et les nappes de poussières qui flottent en permanence à haute altitude (et sont donc très peu utilisés sauf lors des jours où le soleil darde ses rayons. Les armées du Mal sont organisées en groupes de combat de différentes tailles. Les grandes unités, composées d'humains et de quelques familiers sont placées aux endroits stratégiques et font office de garnison. Les troupes d'assauts sont formées presque exclusivement de morts-vivants (les attaques suicides sont toujours plus faciles à réussir avec des troupes qui ne ressentent ni émotions ni douleur). Les unités d'élite sont composées uniquement de Démons (rarement expérimentés, et jamais de Grade 3) et agissent

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-05

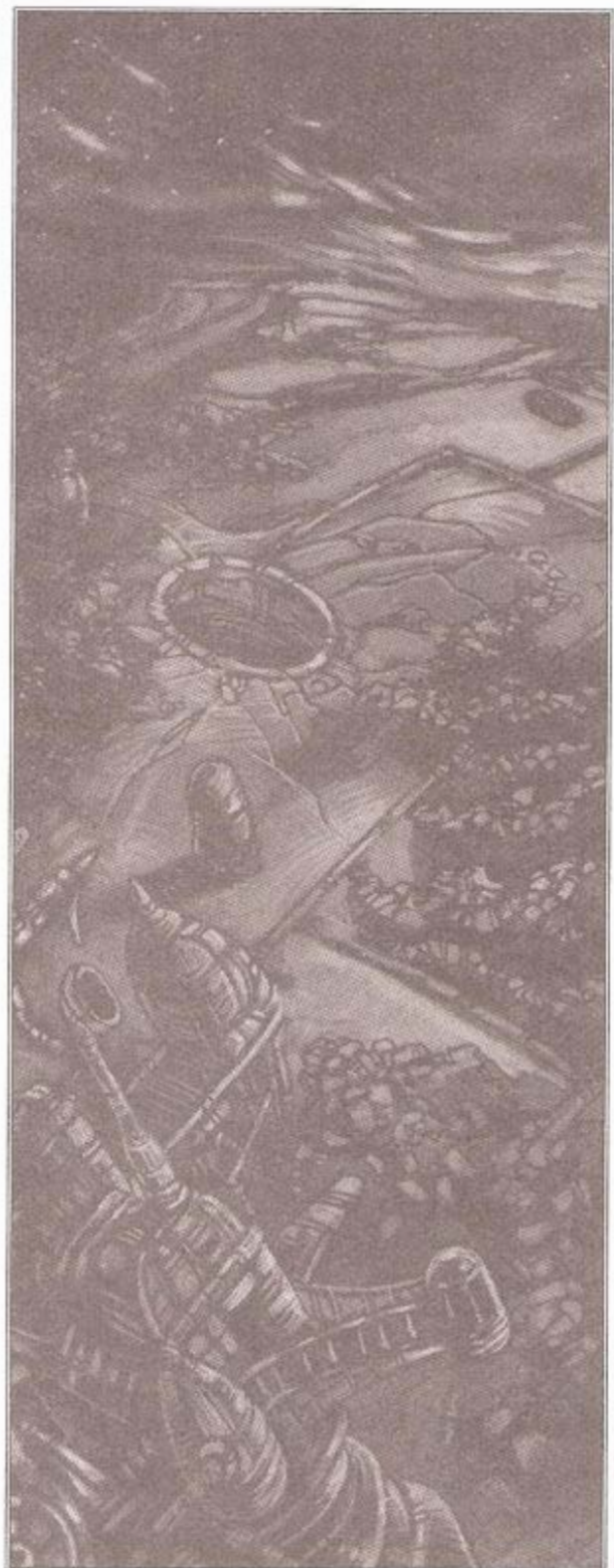
Historique Raven I Virus II Crye III **Strychnine IV** Meltraiser Supplément

comme des commandos derrière les lignes ennemies. Ces Démons attaquent les stocks de munitions, les hôpitaux, les bases de départ des véhicules volants et les quartiers généraux. Ils sont particulièrement redoutés par tous car il leur arrive même, dans leur folie destructrice, d'attaquer des installations de leur propre camp.

Les armées du Bien sont organisées de façon plus strictes (au moins lorsqu'elles sont déposées sur la surface de Strychnine IV) et possèdent toutes des Anges et des êtres humains. Bien que chrétiens, les citoyens du Stella Vaticanum réagissent assez mal aux conditions de vie sur la planète et ressentent toujours avec joie la présence d'Anges à leurs côtés. Des unités d'élite (entièrement composées d'Anges) existent mais sont beaucoup plus rares que du côté des Démons. Les troupes du Bien ne possèdent pas l'équivalent des morts-vivants et ne peuvent donc pas organiser de grandes attaques suicidaires comme leurs adversaires. Comme toujours, ils pallient ce défaut par une cohérence de tir et une attitude stricte en combat qui leur permet de causer des dommages importants dans ces vagues inhumaines. Les forces du Bien sont aussi très bien organisées en ce qui concerne l'artillerie. La puissance (et le nombre des pièces) n'étant égale qu'à la précision de celles-ci (aidée il faut bien le dire par le professionnalisme des observateurs avancés).

Les unités de blindés sont aussi puissantes dans un camp que dans l'autre et ne sont pas efficaces sur tous les terrains (plus celui-ci est accidenté, plus les véhicules ont du mal à démontrer leur puissance). Sur terrains dégagés (ou ravagés par un bombardement intensif préventif), les blindés sont les rois du champ de bataille et causent des dommages énormes dans les rangs de leurs adversaires si ces derniers ont la malchance de ne pas posséder d'armes anti-véhicules.

Bien que les armées du Bien et du Mal n'aient pas un taux de désertion très élevé, il arrive que des unités de rebelles, de brigands et de renégats se forment dans les régions les plus inhospitalières de Strychnine. Même si ces unités sont toujours dirigées par un être surnaturel charismatique et sont composées de soldats vétérans, elles ne disposent pas de ravitaillement suffisants pour être un véritable



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-051

Historique Haven I Virus II Cryo III **Strychnine IV** Kellraiser Supplément

danger. Elles se contentent la plupart du temps de survivre quelques temps jusqu'au jour où elles se trouvent sur la route d'une unité d'élite régulière qui se charge de leur faire retrouver le droit chemin (qui mène le plus souvent ad patres). Des unités de guerriers vikings débarquent quelquefois sur Strychnine IV pour casser du Démon. Elles sont la plupart du temps composées de militaires chevronnés qui ont assez de mal à s'entendre avec les forces de Bien (alors qu'ils sont quand même supposés combattre les mêmes adversaires).

A part l'équipement standard qui équipe toutes les armées du Stella Vaticanum et du Dunkle Reik, les soldats de Strychnine IV ont conçu des armes géantes d'une puissance destructrice extrême qu'ils construisent en reprogrammant les usines automatisées encore en marche sur toute la planète. Ces véhicules sont appelées "Atrocités" par les Forces du Mal et "Purificateurs" par les Forces du Bien. L'ironie veut qu'elles agissent presque toujours de la même façon indépendamment du camp qui les a construites. Mêmes si leurs effets n'ont rien à voir avec un quelconque jeu de rôle je me bornerais à vous en décrire quelques unes (sans prendre soin d'indiquer leurs caractéristiques).

Atrocité classe "Hoover": Cet immense véhicule blindé doté d'une sorte de gros aspirateur frontal aspire littéralement les combattants sur plus de 30 mètres de large et les recrache sous forme de cendre quelques secondes plus tard.

Atrocité classe "Vapona": Ce gros véhicule en forme de boule est un générateur de gaz toxique qui a la particularité de pouvoir être dirigé par les grands ventilateurs qui ornent toute la surface du véhicule. Le nuage produit n'excède jamais 50 mètres de diamètre et n'est pas vraiment aussi contrôlable que les pilotes de l'atrocité le voudraient. Les effets du gaz toxique sont très proches de ceux du gaz moutarde de la guerre de 14-18 terrestre.

Purificateur classe "Douche bénite": Ce grand char d'assaut est équipé de plus d'une centaine de canons à eau qui ont pour but de projeter de l'eau bénite. Evidemment le véhicule doit être occupé par des Anges possédant le pouvoir "Eau bénite". Liquide qui est ensuite mélangé à de l'eau

bouillante et est finalement projeté à l'extérieur. Les effets de brûlures normaux sont légèrement amplifiés par l'eau bénite présente en très petite quantité (moins de 1%) lorsque le liquide touche un être maléfique magique (aucun effet supplémentaire sur les êtres humains au service du Malin).

Purificateur classe "Caterpillar": Cette sorte de bulldozer géant fonctionne tout simplement sur le principe simple et efficace du rouleau compresseur. Il roule, écrase et déchiquette tout ce qui se trouve sous ses énormes roues dentées qui couvrent une largeur de plus de 40 mètres. Le seul moyen de survivre à cette arme est de trouver une cachette souterraine très rapidement (malgré sa taille imposante ce véhicule peut rouler à 40 kph en terrain pas trop accidenté). A faible vitesse il peut transformer une ville entière en désert de gravats en deux ou trois passages. C'est l'arme la plus redoutée par tous les serviteurs du Mal sur Strychnine IV.

Personnages principaux

Cette petite galerie de portraits a pour but de vous faire rencontrer les individus les plus originaux et les plus importants de la planète Strychnine IV.

Crass Algor, Chef de section
Démon de Belial de Grade I

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	3	5	2	1	10

Talents: Esquive+1, Inferno+2, Arme de poing+1, Tactique+1.

Pouvoirs: Feu+1 (121), Armure+1 (211), Immunité au feu (213), Feu+1 (253), Arme magique (1PA, 41-).

Équipement: Inferno, Uniforme de Spiritus Legiones, Pistolet-mitrailleur.

Description: Combattant des premiers jours, Crass a tout de même été incarné déjà trois fois sur Strychnine. Bien que son grade militaire ne le laisse que difficilement penser, c'est un expert des combats sur cette planète et en milieu urbain en général. Il est assez mal vu par ses supérieurs qui sont souvent beaucoup moins expérimentés et à qui il se permet d'apprendre leur métier. Son groupe de combat (surnommé "Sleek, dirty and mean") est

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-052

Historique Haven I Virus II Cree III Strychnine IV Heltraiser Supplément

entièrement composé de Démons de Belial et agit désormais totalement à l'intérieur des lignes ennemies, causant incendies et destruction partout où il passe.

Theodorus Berria, Disciple de la Calvarus Legiones Ange de Grade 2 au service de Laurent

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	2	3	2	5	26

Talents: Esquive+2, Course+1, Arme de poing+0, Tactique+0.

Pouvoirs: Eclair+0 (121), Armure+3 (211), Volonté supra-normale+3 (221), Champ de force+1 (251), Glace+1 (252), Champ magnétique+2 (254), Invisibilité+1 (261), Forme gazeuse+1 (263), Lâcheté (662).

Équipement: Uniforme des Calvarus Legiones, Pistolet à effet Gauss.

Description: Vétéran de centaines de batailles dont il s'est toujours sorti avec les honneurs, Theodorus possède tout de même une limitation très dangereuse pour un serviteur de Michel: Il est lâche. Autant dire que s'il a survécu à tant de batailles sans dommages c'est plus parce qu'il évite le combat à tout prix et sait mentir quand il le faut (la plupart du temps au moment où il raconte ses faits de guerre exemplaires). Les responsables de la Stella Inquisitorus commencent à trouver bizarre qu'il arrive toujours à se sortir des situations où tout le reste de son unité se fait massacrer. Certains en sont même arrivés à se demander si ces pertes énormes n'étaient pas dues à une malveillance de sa part. Theodorus sent que le vent est en train de tourner et songe à devenir renégat car il est persuadé qu'il ne supportera pas un néobaptême (vu les centaines de morts qu'il a sur la conscience). Il cherche donc à tout prix un groupe de renégats auquel il pourra se joindre et devient de moins en moins fiable mentalement. La peur engendre la peur et notre bon Theodorus est attiré dans une spirale qu'il ne contrôle plus depuis longtemps.

Jean Devert, Grand chef de guerre Ange de Daniel renégat

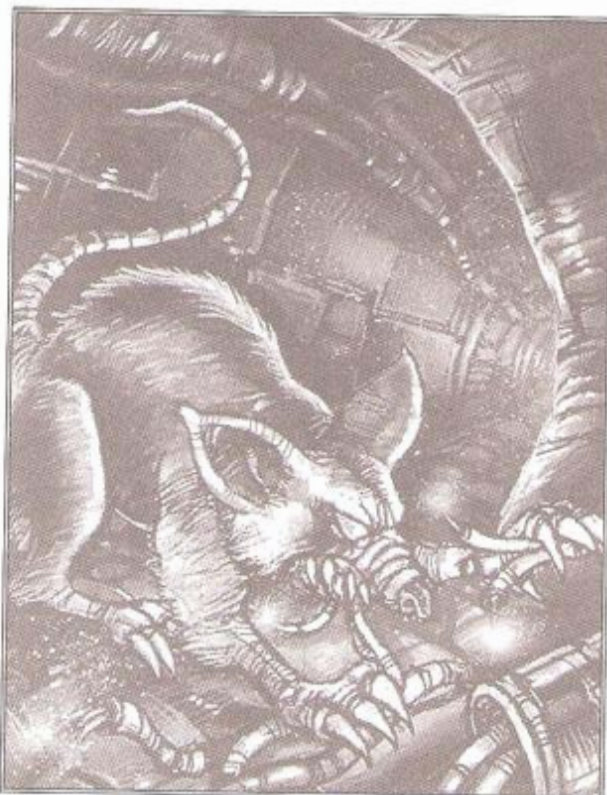
FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	3	3	3	3	19

Talents: Géologie+1, Esquive+0, Arme de poing+0, Tactique+1, Corps à corps+1.

Pouvoirs: Coup de poing+2 (112), Attaques multiples+1 (113), Esquive acrobatique+1 (115), Assommer+1 (116), Armure+3 (211), Force (351, x2).

Équipement: Uniforme de la Stella Securus, Matraque électrique.

Description: Jean n'a jamais tellement apprécié les combats inutiles et les causes perdues d'avance. Bien plus intelligent que la plupart des Anges de Daniel il s'est vite aperçu que les batailles menées sur Strychnine IV n'avaient aucun intérêt réel et que tout le système n'était qu'un immense piège à cons. Après avoir invoqué Daniel pour lui en parler et après avoir essuyé un refus catégorique de sa part, il a rassemblé un groupe d'Anges et de Démons qui pensaient la même chose que lui. Cachés dans les décombres d'une vieille usine, non loin d'un terrain d'atterrissage pour barges de débarquement, Jean cherche vainement un moyen de quitter la planète dans un premier temps mais surtout le système entier dans un second. Puissant lorsqu'il était aux ordres de Daniel, il ne faut pas oublier que



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-053

Historique Navea Virus II Cryo III Strychnine IV Heliraiser Supplément

désormais Jean ne récupère plus ses points de pouvoirs qu'à raison d'un par semaine (on peut donc imaginer que si les personnages le rencontrent, il ne disposera pas de plus de 10 en stock). Ses compagnons le suivent comme s'il était le messie et sont tous prêts à mourir pour lui ou pour sa cause pacifique (ce qui incite quelquefois Jean à les considérer comme des larbins).

Hurl Taërig, Guerrier Viking
Viking aux ordres de Ullr

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	3	4	2	2	18

Talents: Discrétion+3, Survie en milieu urbain+3, Survie en milieu arctique+2, Combat en O-G+0, Arme de contact+1, Arc+2, Esquive+2, Pistage+0.

Pouvoirs: Signe du marteau+2 (12), Invisibilité+2 (25), Talent (x2, 31), Arme à distance magique+3 (43, Arc), Cible+3 (Spécial).

Équipement: Arc magique, Tenue de combat climatisée, Marteau.

Description: Un peu comme son copain le prédateur, Hurl descend sur Strychnine IV comme s'il allait à la chasse au renard. Accompagné d'un paquet de potes (une quinzaine en général), les soutes de leur Drakkar remplies de bière et de gigots lyophilisés, armés jusqu'aux dents d'armes personnelles et anti-chars, Hurl casse du Démon en atterrissant derrière leurs lignes et fout un boxon monstre pendant quelques jours puis repart à fond les manettes jusqu'à Cryo III où il panse ses plaies (avec la ferme intention de revenir le plus vite possible). Bien sûr, le combat urbain est moins agréable que les grandes batailles rangées de sa planète d'origine mais c'est comme tout, on s'y fait. Et puis sur Strychnine IV, on est sûr d'aller au Valhalla alors qu'il serait bête de crever d'un bête rhume dans une caverne mal chauffée de Cryo III.

Il a pour l'instant réussi cinq missions en perdant en tout et pour tout trois camarades. Il a réussi à éliminer douze Démons, vingt huit Familiers et plus d'une centaine de morts-vivants. Ses divers voyages l'ont aussi forcé à éliminer une patrouille de Calvarus Legiones (mais comme on dit, on ne fait pas d'omelettes sans casser d'œufs).

Strychnine IV Heliraiser Supplément

Scénario:

Bienvenu à Crystal Lake

Pour In Nomine Satanis

Introduction pour le maître de jeu

Ce scénario d'In Nomine Satanis met les personnages dans la peau de membres d'une unité de combat pénitentiaire sur Strychnine. Ils devront prendre place dans cette unité comme s'ils étaient de vrais criminels et auront pour rôle de se faire passer pour des humains tout à fait normaux. En effet, si les unités pénitentiaires sont normalement peu considérées par les hautes autorités militaires, celle de Crystal Lake (une zone de Strychnine) retient toute leur attention depuis longtemps. Sans réussir à rien prouver, il semble qu'il y ait un traître dans la place et qu'il s'y passe quelque chose de louche.

Tout a commencé lorsqu'un responsable des cohortes rédemptrices est parti visiter le camp. Son vaisseau de patrouille s'est écrasé au décollage quelques jours après son arrivée. Les forces du Mal au service d'Andromalius ont ensuite introduit un Démon sous la couverture d'un condamné, puis un autre, puis un troisième. Et voilà que tous, les uns après les autres, sont tués accidentellement quelques jours seulement après leur arrivée. Andromalius voit rouge et décide de frapper un grand coup: Il va envoyer une équipe entière sur place, se fendant de son pouvoir spécial pour chacun. Mais autant dire qu'ils auront intérêt à ramener du concret. Et rapidement, L'histoire, si elle n'est pas évidente pour d'éventuels enquêteurs est d'une simplicité déconcertante. Les unités de combat pénitentiaires regroupent tous les déchets venant des planètes sous le contrôle du Dunkle Reik. Ce sont un ramassis de tueurs psychopathes, de maniaques sexuels et de secoués en tous genres. Bien que ces patients étaient à l'origine confiés aux unités de combat de Bebeth, il s'est avéré que Baal avait le projet de créer des unités de timbrés

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-054

Historique Haven I Virus II Cryo III **Strychnine IV** Retraiser Supplément



congénitaux et c'est avec une joie à peine retenue que Beleth lui confia quelques-uns de ses plus graves cas. Seulement voilà, au milieu de tous ces fous, il est des individus qui tuent peut-être horriblement leurs victimes, mais qui ne sont pas totalement cinglés. Et lorsque deux de ces individus se rencontrent, on peut comprendre que cela fasse des étincelles (et que cela aille même jusqu'à faire piquer une colère à Andromalius lui-même).

C'est ce qui arriva, il y a quelques années sur Strychnine lorsque Mamb'olou, grand béké de son état, rencontra Arthur Ringuard, psi au cerveau dérangé. Ils pensèrent tout de suite que l'association de leurs pouvoirs pouvait leur permettre de donner vie à un projet qui leur tenait à cœur depuis des dizaines d'années: Celui de contrôler l'univers (je vous avais dit qu'ils étaient légèrement décollés de la branche). Les joueurs auront bien du mal à les repérer car il ne faut pas oublier que la Détection du Bien ne fonctionne pas sur eux et que leur couverture dans l'unité est des plus réalistes.

Mamb'olou est le cuisinier de l'unité. Il a été propulsé à cette tâche à cause des raisons de son arrivée dans l'unité: Il a tué et dévoré toute sa famille. Il est spécialisé dans la cuisson des viandes en sauce. Arthur se fait passer pour un gentil fou, toujours renfermé sur lui et qui joue en permanence avec une poupée. Il est arrivé sur Strychnine IV après avoir violé et tué une centaine de petites filles. Leur plan mégalomane et difficilement réalisable est de former une armée de zombies qu'ils utiliseront ensuite pour conquérir Strychnine IV, le système Abacus tout entier (et demain le monde). C'est assez utopiste mais ils ont quand même amassé plus de quatre cents morts-vivants depuis leur arrivée (dont les corps de tous les espions envoyés par Andromalius). Si leurs buts sont complètement irréalisables, leurs pouvoirs sont bien réels, et les joueurs devront jouer fin s'ils ne veulent pas tous finir six pieds sous terre (et, pire encore, pas pour très longtemps).

Briefing pour les joueurs

Le petit homme portant lunettes et costume-cravate du 20ème siècle se fait passer pour un serviteur d'Andromalius mais est en fait une représentation du vrai Prince-Démon (pensez-y si les joueurs sont trop turbulents pendant le briefing). Il parle d'une voix calme et régulière. Il leur annonce leur départ rapide pour l'unité pénitentiaire de Crystal Lake sur Strychnine IV (dans le système Abacus). Il leur raconte un peu ce qui s'est passé depuis le début et leur accorde le pouvoir (temporaire) d'Humanité (qui est normalement réservé aux Démons d'Andromalius). Chaque Démon reçoit une fausse identité ainsi qu'un casier judiciaire très chargé qu'il devra concocter avec l'aide du maître de jeu. N'oubliez pas qu'il est censé être humain et venir d'une planète du Dunkle Reik (n'importe laquelle). Allez zou, un peu d'imagination morbide, ça ne fait jamais de mal à personne. Leur mission est simple: Ils doivent se faire passer pour des détenus tout à fait normaux et doivent découvrir rapidement qui est responsable de la disparition des trois agents d'Andromalius, ainsi que ce qui se trame réellement là-bas. Difficile de faire plus clair et plus logique. Reste à savoir si l'ego des joueurs va supporter les brimades et les taquineries des matons et des autres détenus. Mais ceci est une autre histoire...

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-055

Historique Haven I Virus II Crise III **Strychnine IV** Meltraiser Supplément

Le voyage

Le voyage, justement, se passe sans encombre. A part peut-être qu'il se déroule dans un cargo pénitencier qui ressemble plus à une bétailière qu'à un vaisseau de ligne. Les joueurs y sont serrés comme des sardines et les Démons de Baal qui se chargent du transport sont véritablement taquins. Même s'ils ne veulent pas abîmer trop gravement la marchandise (il ne tueront que s'ils sont réellement menacés), ils ne peuvent s'empêcher de frapper, de torturer et de violer au petit bonheur. Si vous avez décidé que les joueurs seront les victimes aléatoires de ces bourreaux, n'oubliez pas de leur signaler qu'ils ne doivent pas montrer leur vraie nature (les responsables sont peut-être en train de les regarder) et qu'ils doivent donc subir sans rien dire tout ce qui se passera durant ce voyage très long (juste quelques heures, mais ça ne passe pas vite lorsque l'on se fait passer dessus par huit ou dix Démons de combat de Baal). Les sièges ne sont pas capitonnés et le choc qui correspond à l'entrée dans le système d'Abacus est facilement discernable par tous les passagers des soutes surpeuplées. Quelques minutes plus tard, après avoir été pris en chasse par quelques vaisseaux angéliques poussifs, la barge entre dans l'atmosphère toxique de Strychnine et se pose pas vraiment calmement sur une petite île au milieu de nulle part (ce "nulle part" est un immense lac d'eau gorgée de javel et de chlore). Bienvenue à Crystal Lake.

Les lieux

La petite base pénitencière est relativement à l'abri, loin du front, et entourée par un lac de liquide toxique qui évite aussi bien les évasions que les attaques des forces du Bien. Les bâtiments qui forment la base font partie d'une ancienne usine à demi-écroulée qui a été légèrement rénovée en surface et totalement reconstruite en sous-sol. La nourriture est distribuée par des appareils automatiques mais la surpopulation de l'endroit est telle que seuls les plus forts arrivent à manger. Les sanitaires et les lits sont aussi en petit nombre mais ce n'est pas grave: Personne ne se lave et il faut être sacrément habitué pour réussir à dormir dans une ambiance aussi malsaine (cris, explosions lointaines, atmosphère lourde et toxique). Ce qui marquera le

plus rapidement les joueurs, ce sont les pertes énormes dues essentiellement aux conditions de vie. Même si les criminels sont soi-disant là pour combattre les forces du Mal, il y a beaucoup plus de morts sur la base elle-même que sur le champ de bataille. Les armes à l'intérieur de l'île sont interdites et seuls les Démons de Baal en portent (toujours sans se cacher, histoire que les taulards n'oublient pas qui sont les maîtres). Les armes que les prisonniers utilisent lorsqu'ils combattent en dehors de l'île sont gardées dans les barges d'assaut et les taulards sont fouillés à la fin de chaque bataille avant qu'ils ne sortent des barges.

Cela permet de contrôler (plus ou moins) le nombre d'armes en circulation illicite dans l'enceinte du camp. Tous les prisonniers sont libres de leurs mouvements dans la base puisque le lac est une protection contre les évasions bien plus efficace que n'importe quel mur. Les deux seuls endroits gardés par les Démons de combat sont le hangar où sont rangées les barges d'assaut et les appartements de Jason.

Les protagonistes

La base elle-même est prévue pour abriter environ 200 soldats mais en contient toujours plus (quelquefois jusqu'à 1000 lorsque des petits nouveaux débarquent... Comme au moment où arrivent les joueurs). Le personnel d'encadrement est constitué de vingt Démons de combat (de Grade 2, c'est très rare) et d'un chef aux ordres de Baal lui aussi, de Grade 3 mais qui n'est pas "de combat". Ajoutons à cela qu'il se nomme, comme de bien entendu "Jason". Même s'il peut sembler difficile d'enquêter sur 1000 individus (même dans un milieu restreint), les joueurs devront comprendre qu'ils doivent chercher parmi ceux qui sont là depuis plusieurs années. Autant dire qu'il n'y en a pas beaucoup. Il y a bien Jason et ses hommes de main, mais il faut bien dire que le chef est tout ce qui est de plus intègre et que les Démons de combat sont trop cons pour réussir à berner trois Démons d'Andromalius en mission d'infiltration. Reste donc les prisonniers, vétérans de centaines de batailles et brutes épaisses comme il se doit. Il y a bien sûr Balou, bourru et expert dans l'utilisation de la minigun à effet Gauss, Shark, nageur de combat,

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-056

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Scellement

qui reste le seul à pouvoir survivre à un bain dans le lac qui entoure la base. Il y a aussi Arthur Ringuard (le pire c'est que ce n'est pas un pseudo) et Pricillia, une charmante fille de 25 ans qui semble avoir l'âge mental d'une fillette de 10 ans. Reste enfin Mamb'olou qui survit pour une raison très simple: C'est le cuistot et les prisonniers, trop contents de ne pas devoir toujours bouffer la nourriture fade des distributeurs, partent toujours en mission de combat à sa place.

Mais comment fait Mamb'olou pour préparer de succulents petits plats ? Mais c'est très simple: A chaque mission de combat les soldats survivants dépecent quelques ennemis et ramènent de la viande que le cuistot transforme ensuite en un succulent dîner. Les Démons de combat connaissent bien ce petit ménage mais ne contrôlent que le trafic d'armes et n'ont rien à foutre que les prisonniers mangent de la chair humaine (il leur arrive même de participer aux repas). Balou et Shark eux, n'ont pas cette chance et font partie de tous les voyages. Ils sont chanceux ou complètement débiles. En tout cas ils survivent.

Arthur et Pricillia (les deux gentils débiles) sont les objets sexuels des 1000 taulards de la base et ne vont pas non plus en mission de combat, ce qui explique leur longévité (même s'ils doivent avoir tout de même beaucoup de mal à s'asseoir). Toute personne qui leur chercherait des crosses serait prise à partie par les autres prisonniers (ok, je leur défonce le fondement tous les soirs mais c'est pas une raison pour abîmer le matériel). Il en est de même pour le cuistot mais pas pour les mêmes raisons.

De toute façon, quelles que soient les raisons de leur survie, les joueurs devraient diriger leurs recherches surtout sur ces cinq individus (je vous rappelle que deux d'entre eux sont les coupables tant recherchés). Seulement voilà, ils ne réagissent pas à la détection du Mal et si peu à la Détection des ennemis (tout être vivant est un ennemi à Crystal Lake).

La description de tous les pouvoirs vaudous se trouvent dans le Scriptarium Veritas ou dans Baron Samedi. Tous les pouvoirs psis se trouvent dans Mindstorm.

Mamb'olou, Béké vaudou

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	1	3	1	2	20

Talents: Esquive+2, Corps à corps+2, Cuisine+2.

Pouvoirs: Colère du grand maître+0 (14), Statuette de maladie+1 (41), Statuette de malheur+1 (42), Statuette de handicap+0 (43), Envoyé de Baron Samedi+2 (44), Discorporation+1 (45), Manger l'âme+1 (46), Parler avec les morts+0 (51), Sommeil de Baron Samedi+1 (53), Fils de Baron Samedi (66).

Equipement: Matériel de cuistot (visible), matériel vaudou (caché).

Description: Le but ultime du béké est de rassembler assez de morts-vivants pour créer une armée capable de prendre le contrôle de la planète entière. Même s'il ne possède pas de pouvoirs permettant de créer des zombies, il utilise un rituel bien plus long qui lui permet de ranimer les morts qu'il endort à l'aide de son pouvoir (53). Il les fait ensuite traverser le lac à la nage et leur ordonne de rester sur le pourtour et de ne pas bouger. Il en a déjà rassemblé comme cela plusieurs centaines et ne compte pas s'arrêter là.

Arthur Ringuard, Maître psi

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	2	2	2	2	-

Talents: Garder son calme en se faisant défoncer le fondement+2.

Talents psis: Puissance (Attaque) +3, Contrôle (Attaque) +2, Résistance (Attaque) +2, Puissance (Déplacement) +1, Contrôle (Déplacement) +0, Résistance (Déplacement) +1.

Listes: Attaque (10) et Déplacement (4).

Equipement: Aucun.

Description: Arthur n'a rien trouvé de mieux pour rester en vie que de se faire mettre par tous les prisonniers de sexe masculin du complexe. Il en devient de plus en plus aigri (on le comprend) et c'est souvent lui qui donne les noms des futurs "zombies" à Mamb'olou. Il faut dire que ça n'arrange pas les choses et que cette piètre vengeance commence à ne plus lui suffire. Ce sera lui qui risquera de craquer le plus vite en cas d'enquête poussée de la part des joueurs. Il est en train, petit à

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-057

Historique

Niveau I

Virus II

Cryo III

Strychnine IV

Mallraisur

Supplément



petit, de devenir encore plus fou qu'il ne l'était. Il sera enclin à désintégrer purement et simplement les joueurs qui le feront trop chier ou se contentera peut-être de les charmer. De toute façon il agira, et c'est certainement cela qui le mènera à sa perte.

Les événements

Maintenant que les acteurs sont en place et que le décor vous a été présenté, il ne vous reste plus qu'à animer tout cela en tenant bien compte du déroulement général: Les joueurs jouent au chat et à la souris avec les coupables en essayant de ne pas se faire repérer. Dès qu'ils font une erreur de trop et que le psi ou le beké les identifient, ils sont attaqués et/ou tués d'une façon que je vous laisse choisir (mais qui sera toujours assez subtile).

Le scénario se déroule sur une période assez vaste surtout si les joueurs prennent leur temps et enquêtent discrètement (ce qui est pour le moins conseillé). Ils devront cependant subir les événements suivants (et, comme vous le verrez, les joueurs seront morts s'ils ne trouvent pas la solution avant deux semaines).

Jour J: Les nouveaux venus sont bizutés par les prisonniers qui sont là depuis longtemps. Tout personnage (homme ou femme) ayant une Apparence de plus de 2 sera violé successivement par une dizaine de prisonniers. Les autres seront battus (1d6-2 points de dommages au total). Les Démons de combat laisseront faire pendant deux heures puis interviendront à grand coups de matraque électrique si besoin est.

Jour J+2: Shark fait une démonstration de nage dans le lac sous les yeux émerveillés des prisonniers et des gardes du corps. Quand il arrive à cent mètres de la rive il semble boire la tasse et coule à pic. Un joueur qui irait à sa rescousse devrait réussir un jet de Nage "Moyen" et subira 1d6-4 points de dommages (rien de bien grave pour un Démon). En cas de réussite, Shark sera sauvé par le joueur et il lui avouera avoir été attiré au fond de l'eau par un mort-vivant. Les zombis qui transitent du camp vers la berge n'aiment pas du tout la compagnie d'humains et se chargent de les attaquer quand ils le peuvent. Ce petit intermède (si Shark n'est pas

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-058

Histoire | Haven I | Virus II | Cryo III | **Strychnine IV** | Hallraiser | Supplément

sauvé) devrait au moins inciter les joueurs à ne pas s'aventurer dans le lac.

Jour J+4: Premier combat. Les joueurs et les autres prisonniers sont balancés derrière les lignes ennemies. Ils doivent faire sauter un dépôt de munitions. Le dépôt est très peu gardé et les prisonniers n'en font qu'une bouchée. La base est pillée et les morts sont dépecés pour être ramenés au camp. Le soir même, le cuistot propose à tous les taulards un super ragoût. La fête bat son plein toute la nuit.

Jour J+5: Des membres de la Stella Potens sont repérés sur une berge du lac. Les barges sont remplies rapidement et les prisonniers se jettent au combat. Arrivés sur place, ils ne découvrent que des chrétiens à demi-dévorés. Et aucune trace de leurs agresseurs (les zombis aux ordres du béké se sont cachés au mieux de leurs possibilités dans les ruines). Un zombi encore plus long que les autres sera tué par un des taulards. Si les joueurs demandent une fouille régulière de la zone, ils seront ramenés de force aux barges d'assaut.

Jour J+6: Événement étrange. Arthur se révolte contre trois hommes qui tentent de le violer simultanément. Il finit par céder et devient après cela complètement catatonique. Le premier sera désintégré le lendemain matin (on n'en retrouvera aucune trace), le deuxième se transformera en boule de feu (agitation moléculaire) et le dernier s'endormira pour toujours (grâce au béké).

Un examen de son corps avant qu'il ne soit jeté dans la fosse commune permettra peut-être de découvrir qu'il est seulement dans un état de coma magique. Si les joueurs attendent le lendemain sans rien faire, il aura disparu (transformé en zombi, il aura rejoint ses petits camarades de l'autre côté du lac).

Jour J+9: Un Démon de combat frappe le béké qui ne réplique pas. Un personnage pourra tout de même l'entendre jurer sur (je cite) "Baron Samedi et l'esprit de mes ancêtres". Le lendemain, lors d'une patrouille à l'extérieur, le Démon sera attaqué, submergé et tué par une cinquantaine de zombis.

Jour J+13: Troisième combat. Les joueurs et les autres prisonniers sont balancés directement devant une unité de choc de Spiritus Legiones. Un mauvais contact radio oblige les barges à repartir. 99% des prisonniers y restent et les joueurs aussi (jouez tout de même un combat très inégal, un joueur particulièrement puissant pourrait s'en sortir. La mission sera ratée, mais il sera sain et sauf).

Epilogue

A tout moment, un ou plusieurs joueurs peuvent se démasquer et montrer leurs auras aux Démon de combat et à Jason. Ces derniers pourront alors les aider à arrêter les exactions des deux criminels. Il est d'ailleurs conseillé aux joueurs qui étaleraient ainsi leurs cartes d'être bien sûr de leur coup: Le psi et le béké ne leur donneraient pas une seconde chance.

Si les joueurs décident de montrer leur vraie nature à Jason sans que les autres prisonniers en soient témoins, il fera tout pour qu'ils repartent vite fait (il n'aime pas que des espions d'Andromalius viennent foutre le boxon dans son camp) et risquera même de gaffer (sans le faire exprès, précisons-le) devant le psi ou le béké.

Ce qui signifie de gros problèmes pour bientôt...

Demander une entrevue en privé à Jason sera très difficile car il est paranoïaque et méprise ouvertement tous les détenus. Il n'écouterait pas les joueurs à moins que ces derniers ne montrent leur vraie nature en public (et donc certainement devant Arthur ou le cuistot).

Le seul moyen (dangereux mais efficace) pour y parvenir est de pénétrer dans ses appartements sans être vu des Démon de combat qui les gardent.

Si les joueurs parviennent à démasquer un des deux criminels, ils garderont leur pouvoir d'Humanité. S'ils parviennent à démasquer les deux, ils recevront en plus de cela un pouvoir aléatoire tiré sur la table des pouvoirs privilégiés d'Andromalius. En cas d'échec, ils perdront leur Humanité et recevront une belle petite limitation.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-059

Historique Raven I Virus II Cryo III Storchheim 12 **Hellraiser** Supplément

Hellraiser

Sous ce nom quelque peu étrange se cache une énorme masse de tôles en orbite autour de l'unique soleil du système Abacus. Cette immense carcasse est composée d'une Nécropole prototype de 4,5 millions de tonnes appelée Hellraiser dans lequel est fichée une Archicathédrale conventionnelle d'un million de tonnes nommée "Mission divine". Ce grand satellite artificiel formé de ces deux vaisseaux est le refuge de milliers de créatures aussi étranges que dangereuses.

Géographie

Lorsque les deux vaisseaux se sont télescopés, en l'an de grâce 4100 (c'est-à-dire il y a plus de 2000 ans), ils étaient pratiquement en état de fonctionnement et plus de 90% des coursives étaient pressurisées.

Désormais, après que le temps ait fait son travail de sape et de destruction, on estime qu'à peine 10% des coursives permettent d'y respirer sans risques et on dénombre aussi de nombreux sas bloqués en position ouverte. Explorer ou réussir une mission dans cette immense ruine est quasi-impossible sans l'utilisation d'un scaphandre ou d'un pouvoir d'anaérobiose. Passé ce petit inconvénient, il faudra aussi connaître la façon de se déplacer et de combattre dans l'espace (rappelez-vous qu'un talent est spécialement prévu pour cela: Combat en 0-G).

Il faut aussi préciser que les forces du Bien ont conçu des petits "bathyscaphes" qui permettent aux membres des Calvarus Legiones d'explorer Hellraiser à loisir en bénéficiant d'une protection accrue et d'une puissance de feu légèrement supérieure à la moyenne. Les forces du Mal n'ont pas besoin de tels équipements puisque la majorité des troupes présentes sur Hellraiser sont des morts-vivants et qu'ils n'ont pas besoin de respirer et peuvent aisément se déplacer et combattre dans l'espace.

Faune et flore

La faune et la flore d'Hellraiser est quasi-inexistante. Si le Stella Vaticanum a bien enregistré des rapports parlant de zones pressurisées où se sont développés des types de végétation mutante (certainement tout droit sorties des bacs hydroponiques qui fournissaient la nourriture nécessaire à la vie sur cette Nécropole), aucune preuve ni aucun spécimen n'a été ramené par l'un ou l'autre des deux camps en présence. Il faut cependant préciser que vu le faible QI de la plupart des morts-vivants occupant les lieux, le fait qu'il y ait de la végétation ou de la faune ne les intéresse pas le moins du monde.

Même si un mort-vivant neutre ne doit pas être considéré comme un animal, c'est bien dans ce chapitre que je classerai les rares esprits errants qui causent bien des surprises dans cette grande masse de métal et qui sont une nuisance aussi bien pour les forces du Bien que pour celles du Mal. Lorsque l'Archicathédrale "Mission Divine" a percuté la Nécropole, les pertes à bord n'ont pas été énormes. Conscientes cependant que le vaisseau n'allait pas pouvoir quitter un jour la proximité de la Nécropole, les troupes embarquées ont décidé de lancer une série d'attaques-suicides pour la mettre définitivement hors-service.

Ils y sont parvenus mais sont bien évidemment tous morts (c'est la moindre des choses lors d'une mission suicide). Si la plupart des soldats ont été tués par des armes conventionnelles, la débauche de pouvoirs psychiques a quelquefois eu des effets désastreux sur le mental et sur le physique des combattants.

Certains esprits (aussi bien maléfiques que chrétiens) désincarnés, issus d'êtres humains comme vous et moi (au moins comme vous), ont été enfermés dans les coursives sombres d'Hellraiser, séparés à tout jamais de leur corps physique et condamnés à errer sans aucune chance de parvenir un jour au Paradis, en Enfer ou au moins au Purgatoire. Si ces esprits sont restés un petit moment affiliés à leurs allégeances passées, les 2000 ans qui ont passé les ont rendus plus ou moins neutres. Ou plutôt, devrais-je dire, contre tous êtres vivants et mêmes

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

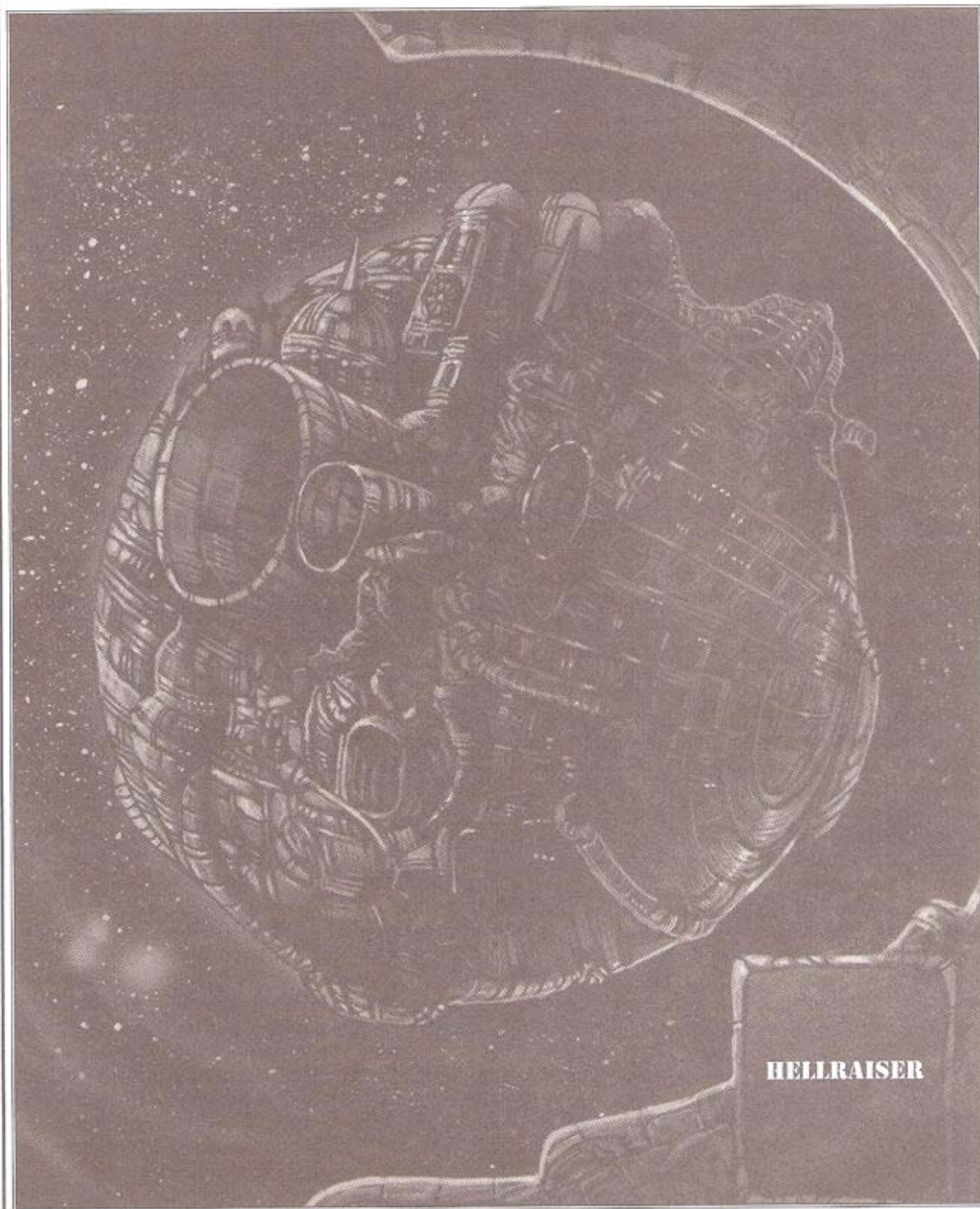
Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-060

Historique Hoven I Virus II Cryo III Strepchaine IV **Hellraiser** Supplément



HELLRAISER

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

de : ST03

objet : Système Abacus

ordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

niveau d'accès : Responsable (+)

Feuillet numéro : X-061

Historique Hoven I Virus II Cryo III Strychnine IV **Hellraiser** Supplément

morts-vivants (s'ils ne peuvent pas grand chose contre les non-morts, ils ressentent tout de même une certaine jalousie vis-à-vis de ceux qui peuvent encore, un jour ou l'autre, rejoindre le repos éternel, ne serait-ce qu'en Enfer).

Les esprits désincarnés sont plus ou moins puissants et se souviennent quelquefois de leur mentalité passée. La plupart ne se souviennent de rien et hantent pour l'éternité l'endroit où leur corps physique a poussé son dernier cri.

D'autres sont très proches de leurs anciens alliés et peuvent être utilisés par le maître de jeu pour animer les scénarios qui se déroulent sur Hellraiser. Les caractéristiques de ces esprits sont très variées et un rapide coup d'œil au chapitre "Créatures particulières" vous permettra de les définir.

La végétation qui s'est développée dans les rares parties qui contiennent encore de l'oxygène est très souvent toxique et possède des systèmes de défense très efficaces. Il est recommandé aux personnages débutants de ne pas s'approcher de ces lieux mystérieux et dangereux.

Faire une liste de toutes les plantes qui poussent sur le vaisseau serait quelque peu monotone mais on peut tout de même faire une liste des pouvoirs que ces plantes possèdent et qui peuvent être comparés à leurs équivalents démoniaques ou angéliques.

Mode d'attaque	Pouvoir équivalent
Plante soporifique *	Sommeil +1 (Ange, 132)
Plante à la sève acide **	Acide +0 (Démon, 165)
Plante empoisonnée ***	Poison +2 (Démon, 161)

*: La plante peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour et s'en sert pour endormir les proies dont elle compte se nourrir. Volonté de la plante: 1d6.

**: Les dommages sont subis par toute victime qui marche sur la plante et qui répand sa sève. Force de la plante: 1d6.

***: Le pouvoir prend effet lorsque qu'un individu ingère la plante. Force de la plante: 1d6.

Dans un tout autre registre, les quelques formes de vie animale d'Hellraiser sont très peu agressives et même tout à fait inoffensives. Elles servent d'ailleurs le plus souvent de proies aux plantes très robustes du vaisseau. Ces formes de vie n'ont donc pas besoin d'être décrites mais un maître de jeu très perfectionniste pourra décrire à ses joueurs toutes sortes de gros insectes et de petits rongeurs en tous genres. N'oubliez pas qu'aucune de ces formes de vie (aussi bien végétales qu'animales) ne survit dans le vide et qu'il est facile de les tuer simplement en ouvrant un sas au mauvais moment (on ne voit d'ailleurs pas qui cela pourrait déranger, à part un Ange de Jordi).

Industrialisation

Même si les forces du Mal qui vivent sur Hellraiser le font dans un chaos quasi-total, il existe encore des parties du vaisseau pratiquement intactes où les Démons fabriquent divers objets utiles à leur vie de tous les jours.

On peut citer les capsules "Peps" qui leur permettent de se nourrir ainsi que des dizaines de sortes d'armes sans recul, indispensables pour combattre dans le vide spatial et donc dans les courses d'Hellraiser. A part cet artisanat industriel, les Démons se contentent de bricoler ce dont ils ont besoin à l'aide des morceaux de la Nécropole.

La récupération est la première forme de création sur Hellraiser. Certains Démons tentent vainement de réparer la Nécropole et passent des heures à remonter des parties entières du vaisseau. Puisqu'ils ne disposent d'aucune pièce détachée, ils doivent cannibaliser les autres parties du vaisseau. Logiquement donc, la Nécropole ne pourra jamais être entièrement remontée (à la rigueur, on peut imaginer qu'un petit vaisseau autonome soit fabriqué à partir de cette immense ruine).

Les quelques postes avancés chrétiens ne créent rien sur place et sont ravitaillés tous les jours par des convois qui contiennent vivres et munitions. Imaginez ces positions comme des fortins construits sur une île déserte hostile, où chaque pierre peut

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-062

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV **Hellraiser** Supplément



cache un serpent mortel et où tous les indigènes sont cannibales. Inutile de vous préciser que les forces armées en place ont souvent plus besoin de calme que de matériel et qu'il est très rare qu'un soldat reste plus d'une semaine sur Hellraiser.

Forces armées

Les forces armées en poste sur Hellraiser sont très nombreuses, anormalement, vu le peu d'importance stratégique que possède cette ruine. Les unités des forces du Bien sont très peu disposées à se battre dans de telles conditions et souffrent rapidement de nombreux troubles psychologiques dus à leur mode de vie. Les Démons et apparentés, de leur côté, se sentent vraiment chez eux et passent leur temps à chasser les humains ou à se battre les uns contre les autres. Là plus qu'ailleurs, la hiérarchie Démoniaque n'est pas vraiment respectée et les combats entre créatures maléfiques sont monnaie courante. Il reste toujours une loi qui prime par-dessus toutes les autres: Celle du plus fort, et Hellraiser est le plus beau (et le plus grand) symbole de cette loi dans sa forme la plus pure.

Les Morts-vivants: On estime que 95% des créatures maléfiques qui vivent sur Hellraiser sont des morts-vivants. La raison en est simple: Ils n'ont pas besoin de respirer et résistent assez facilement au vide spatial. Ils disposent en fait du pouvoir d'anaérobiose permanent et sont dans les coursives du vaisseau comme des poissons dans l'eau. Les morts-vivants les plus communs sont les zombies et les squelettes qui sont d'ailleurs pour la plupart créés à partir des corps de chrétiens tués lors des batailles que se livrent Anges et Démons. Il est toujours plus marrant de transformer un inquisiteur en zombi que de faire la même chose avec le premier pêcheur venu. Ces créatures de base sont dirigées par des liches ou des vampires qui forment le gros de l'élite morte-vivante d'Hellraiser. Le reste de l'élite est formé de goules qui sont beaucoup plus fins et vicieux que les zombies, qui se contentent la plupart du temps de charger leurs adversaires en rangs compacts. Les fantômes maléfiques ne doivent pas être confondus avec les esprits désincarnés dont nous avons parlé plus haut. Ils sont beaucoup moins puissants mais entièrement dévoués à la cause du Mal et ne connaissent pas

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-063

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychalaac IV **Hellraiser** Supplément

obligatoirement toutes les subtilités du vaisseau (alors que les esprits désincarnés font partie intégrante de la Nécropole).

Les Familiers: De tous les Familiers qui vivent sur Hellraiser, on en compte au moins 99% qui disposent du pouvoir d'anaérobiose. Déjà qu'ils sont les têtes de turc de tout le monde... Si en plus il fallait qu'ils fassent attention à ne pas trouver leur scaphandre, ils auraient déjà tous disparu (d'ailleurs en fait ils ont disparu. Je veux dire: Ceux qui ne disposaient pas de ce pouvoir). Le Familiers prennent des formes nombreuses et bizarres et on parle même de créatures démoniaques de ce type incarnées sous forme de portes, de chariots, de tuyaux et de murs. En résumé, et si vous êtes serviteur du Bien, faites attention où vous marchez, gardez votre Divinumlux à portée de main et n'ayez confiance en personne.

Les Démons: Les Démons en poste sur Hellraiser ont tous un but bien précis (même lorsque l'on est Démon il ne fait pas bon traîner sur Hellraiser). Ces créatures ne sont donc pas toutes adaptées à la vie sur une carcasse dérivant dans l'espace et très peu disposent d'anaérobiose. Vapula a bien créé un scaphandre relativement performant, il n'empêche qu'il est très difficile de survivre dans de telles conditions très longtemps. Seuls quelques Démons aux ordres des Princes les plus violents, et qui sont en poste depuis quelques dizaines d'années, disposent d'anaérobiose et sont donc les adversaires les plus puissants auxquels peuvent se frotter les serviteurs du Bien. Il y a très peu de chances que vos joueurs, s'ils sont Démons, se retrouvent sur Hellraiser. En effet, les autorités supérieures n'envoient presque jamais de Démons en mission sur la Nécropole (il se contentent de faire appel aux Démons déjà en place qui sont plus habitués à y vivre que les autres).

Bien sûr, ces trois types de créatures maléfiques agissent le plus souvent dans un but commun qui est l'élimination des forces du Bien qui se trouvent sur le vaisseau et l'augmentation de leur potentiel offensif (création de nouveaux morts-vivants, construction d'armes, fortification de certaines parties du vaisseau, etc...). Ces tâches sont effectués dans un relatif chaos et les affaires avancent à la

vitesse d'un escargot asthmatique. Il est certain que si un leader charismatique s'élevait au-dessus de tous ces petits Démons sans grande ambition, les forces du Bien pourraient trembler. D'ici là, Hellraiser reste une aiguille dans le pied de Dieu mais qui ne risque pas, heureusement, de s'infecter.

On compte, sur Hellraiser, environ une créature du Bien pour dix créatures maléfiques (tous genres confondus). Ces êtres de lumière possèdent des bases fixes dans les régions les plus fortifiées de l'ancienne Archicathédrale "Mission divine". Ces bases servent aux Calvarus Legiones pour opérer des patrouilles au cœur même de la Nécropole et ainsi d'éviter un regroupement trop rapide des forces du Mal. Leurs tactiques de combat sont plus proches de la guérilla que de la bataille rangée, aussi et surtout parce qu'ils sont par trop peu nombreux. Comme chez les Démons, on compte plusieurs types de créatures.

Les humains au service de Dieu: 90% des forces placées sur Hellraiser font partie des Calvarus Legiones. Ces combattants sont moins bien armés et équipés que la Stella Potens ou que les Spiritus Legiones mais leur entraînement les rend beaucoup plus efficaces dans leur principal rôle: La patrouille en profondeur.

Les 10% restants sont des membres d'unités d'élite des Spiritus Legiones qui fournissent ainsi un tant soit peu de punch lorsque les forces du Bien décident de passer à l'action. Ces unités sont remplacées assez souvent et il est rare qu'un humain reste sur Hellraiser plus d'une semaine, les conditions de vie y étant beaucoup trop dures.

Les Anges: A l'instar des Démons, les Anges qui se trouvent sur Hellraiser ont tous un but précis qui dépend essentiellement du but supérieur qu'ils servent. On dénombre bien évidemment surtout des Anges de Michel et de Laurent mais il arrive que les autres Archanges y envoient des Anges expérimentés lorsque le besoin s'en fait sentir (en fait, lorsque les humains, plus au courant de ce qui s'y trame, en font la demande).

Si un jour vos joueurs se retrouvent sur cette carcasse, ce ne sera pas de chance, mais ce sera aussi pour une mission précise et ponctuelle.

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillelet numéro : X-064

Historique Haven I Virus II Crye III Strychnine IV **Hellraiser** Supplément

Personnages principaux

Cette petite galerie de portraits a pour but de vous faire rencontrer les individus les plus originaux et les plus importants de la Nécropole "Hellraiser".

Gurl-Gor, Général en chef des armées
Démon de Grade 3 aux ordres de Baal

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	4	4	2	1	32

Talents: Arme de poing+3, Inferno+3, Esquive+3, Tactique+1, Combat en OG+1, Stratégie+2, Baratin+1, Discussion+1.

Pouvoirs: Griffes+1 (113), Feu+2 (121), Glace+1 (122), Poison+1 (161), Acide+1 (165), Armure+2 (211), Anaérobiose (216), Combat (x3, 346), Force (x2, 351), Arme magique (SPA, 41-), Mégalomanie (633), Art de combat+2 (Spécial).

Équipement: Daemonix Ferox, Eventreur, Bloody-Gun, Inferno.

Description: Même si, comme il a été dit plus haut, il n'existe pas de chef des armées maléfiques sur Hellraiser, Gurl-Gor est Général. Cela n'a pas empêché Gurl-Gor de s'être donné ce titre pompeux pour faire mourir de jalousie ses potes et s'assurer de la coopération de tous les Familiars qui passent leur temps à casser du sucre sur le dos des plus faibles. Rien ne peut inciter Gurl-Gor à se montrer humble et même s'il est puissant, sa mégalomanie malade fait qu'il se prend (au moins) pour l'égal de son supérieur direct, Baal lui-même. Ses colères sont très connues sur tout Hellraiser et ses talents de tacticien et de stratège en font tout de même un allié de poids. Son but sur Hellraiser est de bouter les forces du Bien le plus loin possible pour ainsi asseoir son poste et son statut vis-à-vis de Baal.

Marcel Dracul, Vampire
Démon de Grade 2 aux ordres de Samigina

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	2	2	2	4	22



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-065

Historique Haven I Virus II Cris III Strychnine IV Hellraiser Supplément

Talents: Séduction+2, Esquive+1, Baratin+1, Discussion+2.

Pouvoirs: Absorption+1 (Apparence, 146), Paralysie+2 (162), Volonté supra-normale+3 (221), Anaérobiose (216), Forme gazeuse+2 (263), Détection du Bien+0 (311), Détection du danger+2 (315), Arme magique (3PA, 41-), Relations avec un Prince-Démon (Malphas, 562), Balser vampirique+2 (Spécial).

Équipement: Ejaculateur.

Description: Même si les morts-vivants sont normalement aux ordres de tout Démon qui se présente, Marcel en est le chef plus ou moins officiel. Il est ami avec tous les vampires d'Hellraiser, connaît par leur petit nom la plupart des goules et résiste à l'odeur et à la bêtise des zombis. Là où le général en chef des armées utilise sa force physique et ses armes de poing, Marcel utilise la ruse et la diplomatie. Il est particulièrement bien vu de Malphas lui-même et pense d'ailleurs changer de supérieur un jour ou l'autre (en fait, le jour où Malphas aura besoin d'un contact fixe et bien implanté sur Hellraiser). D'ici là, Marcel ronge son frein et complote contre l'autorité fasciste de Gurl-Gor en faisant tout son possible pour lui mettre des bâtons dans les roues (toujours très discrètement). En résumé, Marcel est un vicieux de la pire espèce et tout membre de l'armée du Mal devra s'en méfier comme s'il était le plus vil de tous les serviteurs de Malphas.

Employé Simon, Membre de l'Administratum
Ange de Grade 3 au service de Dominique

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	1	5	24

Talents: Administration+1, Discussion+2, Baratin+2.

Pouvoirs: Esquive acrobatique+2 (115), Eau bénite+2 (124), Charme+1 (131), Armure+1 (211), Anaérobiose (216), Non-détection (222), Régénération+1 (226), Couverture (Membre de l'administratum, 231), Champ de force+1 (251), Invisibilité+0 (261), Jugement (Spécial).

Équipement: Pistoglace.

Description: Il est étonnant de voir à quel point la réputation d'un Archange peut entacher celle de ses serviteurs. Si je vous dis que Simon est un Ange de Dominique sympathique, juste et altruiste vous ne me croirez pas. Eh bien vous aurez tort. De nombreuses fois placé sous le feu de Démons de combat, Simon s'en est toujours sorti avec les honneurs et a déjà refusé sept fois une promotion proposée par tous ses supérieurs. Il a sauvé par son courage (et ses pouvoirs) de nombreux êtres humains. En un mot comme en cent, c'est un Ange comme on n'en fait plus et on dirait même qu'il s'est planté de supérieur. Ne croyez cependant pas que vous pourrez tout vous permettre à ses côtés. Il reste relativement intégriste et surtout très à cheval sur les principes de base de la chrétienté.

Disciple Alkan Sian, Vétéran des Calvarus Legiones
Ange de Grade 2 au service de Laurent

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	4	1	2	31

Talents: Tactique+2, Stratégie+1, Esquive+0, Arme d'épaule+0, Divinumlux d'appui+0, Combat en OG+0.

Pouvoirs: Lumière+2 (122), Son+2 (123), Eau du robinet+1 (125), Absorption de colère+1 (145), Armure+3 (211), Anaérobiose (216), Immunité+1 (Charme, Contrôle, 225), Détection du Mal+2 (311), Arme magique (4PA, 41-), Juste lame de Laurent+2 (spécial).

Équipement: Tenue des Calvarus Legiones, Lance-crucifix, Divinumlux d'appui.

Description: Même s'il n'est peut-être pas le plus gradé de tous les êtres bénéfiques en poste sur Hellraiser, Alkan est sans doute le chef de guerre le plus respecté de l'endroit. Il est très diplomate et relativement subtil (pour un serviteur de Laurent, grand sanguin devant l'éternel). Ses conseils sont le plus souvent reçus par ses hommes comme des ordres car tous savent que son expérience de l'endroit est leur seule chance de survie. Il ne prononce jamais un mot au-dessus de l'autre et prend son temps pour lancer chaque ordre. En poste depuis 16 ans, il a presque toujours refusé les

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-066

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV **Hellraiser** Supplément

permissions qui lui ont été accordées et préfère rester au calme dans sa cellule lorsque les patrouilles ne l'appellent pas à l'extérieur.

Il est d'un caractère calme en situation normale mais devient hyper-actif en combat (ses adversaires l'ont d'ailleurs surnommé "boule de nerf" à cause de cela. Il possède un bathyscaphe spécialement décoré par ses hommes.

Ses caractéristiques sont les mêmes qu'un bathyscaphe normal mais sa seule vue arrive à redonner du courage à n'importe quel soldat en mauvaise posture.

Aumônier combattant Lucius Arkel,
Vétéran des Spiritus Legiones
Spiritus Legiones au service de Michel

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	3	3	1	1	12

Talents: Tactique+2, Stratégie+2, Esquive+1, Arme d'épaule+1, Donner des ordres+1.

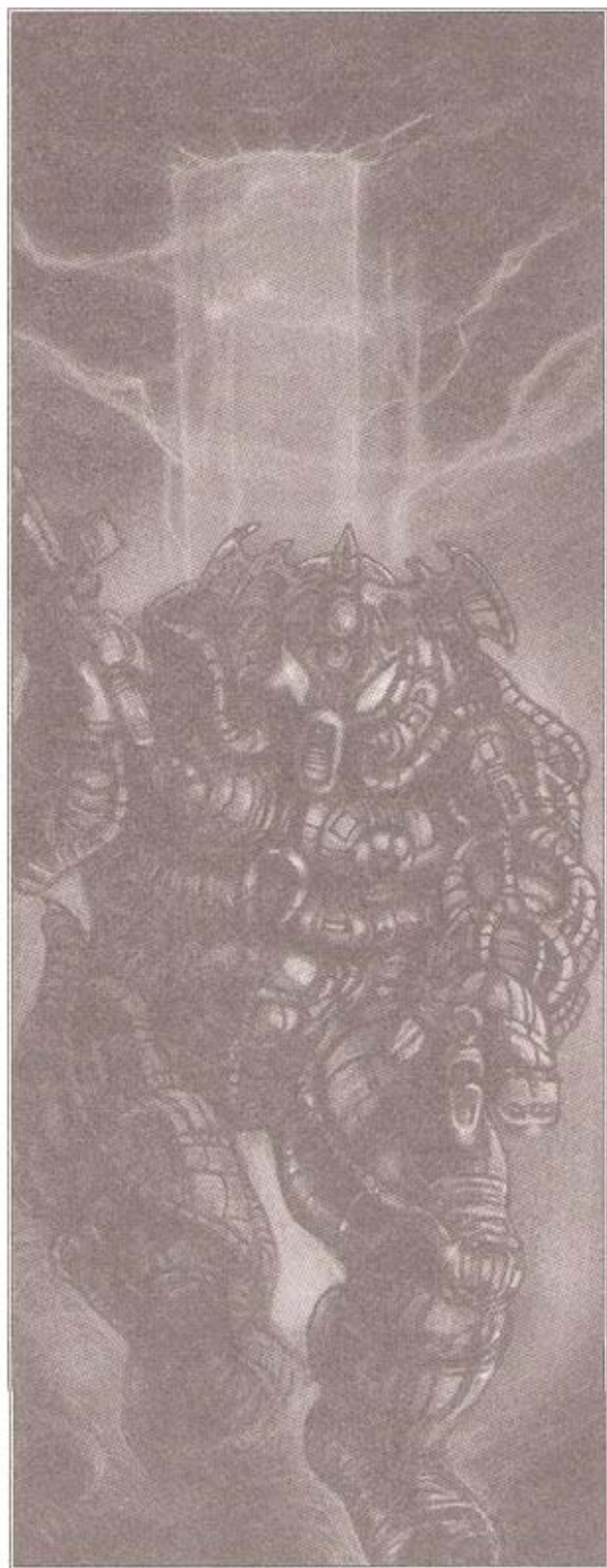
Pouvoirs: Eclair+2 (121), Armure+2 (211), Anaérobiose (216), Arme magique (2PA, 41-), Volonté supra-normale+1 (Spécial).

Équipement: Tenue des Spiritus Legiones, Divinumlux.

Description: Même si les Anges sont les créatures les plus puissantes des armées du Seigneur, les êtres humains à son service parviennent quelquefois à sortir du lot, aussi bien du point de vue de la réputation que du point de vue de la puissance magique pure.

Lucius est un soldat pur et dur, expert en combat urbain et leader d'une unité d'élite de Spiritus Legiones. Les joueurs pourront le rencontrer partout où il y a du carton.

Personne ne sait pourquoi, mais dès qu'il se trouve à un endroit, il ne faut jamais attendre bien longtemps avant que les premiers coups commencent à pleuvoir.



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-067

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychaine IV **Hellraiser** Supplément

Scénario:

Souriez vous êtes filmés

Pour Magna Veritas

Petit historique pour le maître de jeu

Cette histoire très simple commence par une idée géniale de Nybbas qui va tenter de remettre au goût du jour une émission qui a fait ses preuves à la fin des années 1990 (après le fils à papa): Surprise sur prises. Il a donc décidé, aidé de quelques petits camarades (Vapula et Baal pour ne pas les citer), de faire tourner en bourrique quelques-uns des Anges les plus malins du Stella Vaticanum, pour ensuite les éliminer à la vue de tous. Il a donc prévu un plateau géant: La nécropole Hellraiser, des acteurs géniaux - Les joueurs, et un objet sacrément mystérieux et presque totalement indestructible - Le monolithe noir.

Ce gros engin qui ressemble à l'obélisque de la Concorde vu dans un miroir déformant (il est à peine plus haut que large), est uniformément noir et lisse et possède en son sommet une série de petits cristaux ronds et finement sculptés (ce sont les caméras et les systèmes de visée par lesquels les occupants peuvent agir sur l'extérieur. Pour ce qui est des occupants justement: ils sont dix là-dedans, tous spécialisés dans les mauvaises blagues et les canulars spectaculaires (même s'ils ne sont pas tous aux ordres de Kobal). La chose fait dix mètres de diamètre et occupe une grande partie de l'ancienne Eglise que contenait l'archicathédrale "Mission divine".

Evidemment, cet endroit est aux mains des forces du Mal depuis des centaines d'années et il est relativement difficile d'amener les joueurs jusque là. Baal donne alors un sacré coup de pouce à l'ensemble (puisque'on lui promet que tout mètre de terrain perdu sera reconquis sans trop de pertes d'ici cinq jours au grand maximum) en permettant aux Calvarus Legiones d'enfoncer ses lignes et d'arriver

à rejoindre l'Eglise spatiale, but de centaines de combats tout au long de l'histoire de cette carcasse spatiale. Les Calvarus, légèrement mégalos, ne se rendent pas compte que les forces du Mal n'ont cédées que parce qu'elles le voulaient bien. Ils s'apprêtent à redécorer l'Eglise et à la faire bénir une nouvelle fois lorsqu'ils tombent, au beau milieu de la nef, sur le monolithe. Les rapports fusent et les joueurs sont envoyés sur place pour enquêter. Le scénario peut commencer.

Introduction pour les joueurs

Les joueurs qui glandent dans leurs quartiers d'une superbe ville-puits grand standing (pour les standards du Stella Vaticanum où les restrictions sont de rigueur) sont sortis de leur torpeur par un message émanant du bureau principal de la Velox Spiritus. Ça sent la mission et c'est en traînant légèrement les pieds que les joueurs se rendent au lieu de rendez-vous, un minuscule laboratoire dans les niveaux les plus bas de la ville-puits.

Là ils rencontrent un savant légèrement à côté de la plaque qui leur parle des effets de la propulsion supra-luminique sur la foi chrétienne et de l'intérêt de l'effet Gauss en tant que moyen de transport. Il ne sort de son brouillard mental que pour donner leur mission aux joueurs. Il leur tend un dossier contenu dans une pochette rouge marquée des six lettres URGENT. Il leur donne aussi quelques explications:

"Vous allez vous rendre sur la Nécropole Hellraiser, ou plus particulièrement dans les ruines de l'archicathédrale Mission divine. Là, vous entrerez en contact avec le 8ème régiment de Calvarus Legiones qui vous escortera jusqu'à la nef principale de l'engin. Vous trouverez là-bas un objet technologique inconnu que vous devrez étudier et détruire si besoin est. Vous devrez à tout prix éviter une telle éventualité si l'objet peut avoir un intérêt quelconque pour le Stella Vaticanum. N'oubliez pas que la nécropole et l'archicathédrale sont dépourvues d'oxygène et qu'à moins de bénéficier du pouvoir d'Anaérobiose, vous devrez en permanence être revêtus d'un scaphandre. Bonne chance et à bientôt je l'espère. Diex Aie."

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-068

Historique Haven I Virus II Crue III Strychnine IV **Hellraiser** Supplément



La pochette que reçoivent les joueurs est pleine à ras-bord de rapports militaires qu'il sera assez difficile de déchiffrer (ils sont pratiquement tous codés). Il semblerait que les Calvarus Legiones aient réussi à enfoncer les lignes ennemies et à rejoindre le cœur de l'engin chrétien avec le but avoué de le faire bénir et de lui rendre son rôle originel (un lieu de prière). Ils ont été surpris de trouver dans la nef une sorte de gros diamant noir de douze mètres de haut qui semble être animé d'une vie propre. Les rapports sont assez flous à partir de ce moment-là, et n'arrivent pas vraiment à décrire les événements qui se déroulent sur place. Tout ce qui est sûr, c'est que cet objet est très étrange et qu'il serait bon d'aller y jeter un petit coup d'œil.

La machine et ses occupants

La machine elle-même fait douze mètres de haut pour dix mètres de diamètre. Elle est pratiquement indestructible et contient tout ce dont les Démons qui l'occupent peuvent avoir besoin pour survivre une semaine (bien plus que nécessaire selon les plans de Nybbas). La matière dont elle est faite

permet aux occupants d'utiliser leurs pouvoirs à l'extérieur mais aucun pouvoir externe ne pourra y pénétrer. C'est une sorte de miroir sans tain pour puissance magique et rien que sa composition (copyright Vapula) serait un grand pas pour le niveau technologique du Stella Vaticanum. Les petits cristaux qui se trouvent au sommet du monolithe sont des caméras qui permettent aux Démons de tout enregistrer (n'oubliez pas qu'à la base c'est une émission de télévision qui se prépare) ainsi que de pouvoir se tenir au courant de ce qui se passe dehors.

Dans tous les cas, la machine ne réagit pas aux Détections du mal ni aux Détections des ennemis (ni à aucune détection que ce soit puisque tout ce qui se trouve à l'intérieur y est protégé). Les occupants bénéficient d'une oxygénation normale et ne disposent d'aucun sas de sortie (une fois le film terminé, un Démon viendra les téléporter à l'extérieur. Un pouvoir de passe-muraille ne permettra pas d'entrer à l'intérieur (l'Ange se contentera de rebondir dessus de manière assez ridicule).

Les occupants, au nombre de dix, ont tous un rôle bien particulier dans l'entreprise. Ils font leur travail le mieux possible et ne perdront jamais leur calme sauf si les Anges tentent de détruire le monolithe (enfin, s'ils ont une chance d'y parvenir: Explosifs nucléaires, Armes bénites très puissantes, etc...).

On trouve d'abord 3 techniciens de Vapula de Grade 1 dont le rôle est de surveiller le bon fonctionnement de tout l'appareillage interne. On trouve ensuite 2 techniciens de Nybbas de Grade 2 qui s'occupent des caméras, qui veillent à ce que le son soit bon et que les prises de vue soient les plus spectaculaires possibles. Baal a lui aussi fourni 2 Démons de Grade 1 dont le rôle est de surveiller la bonne marche de l'entreprise et de prévenir leur Prince au cas où (Baal trouve l'idée amusante mais n'a pas entièrement confiance en la personnalité légèrement dérangée de Nybbas). Les trois Démons restants sont ceux qui vont "animer" l'émission proprement dite.

Paatrish est un Démon de Nybbas de Grade 3 mais aussi le responsable de la mission. Il est fier de l'honneur qui lui a été fait et compte bien faire beaucoup de Dimat avec ce canular. C'est lui qui

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-069

Historique Hoven I Virus II Cryo III Struchinn IV **Hellraiser** Supplément

possède la plupart des pouvoirs mentaux de l'équipe et il sera donc le principal acteur de l'émission.

Ronzuh est un Démon de Beleth de Grade 2 qui a pour rôle de venir torturer les joueurs dans leur sommeil afin de leur faire bien croire que le monolithe est doué d'une vie propre. Il est un peu tapé et prend son rôle très à coeur. Ses cauchemars sont très proches de ceux qu'ils réalisent habituellement et ont un arrière goût "maléfique" trop facilement discernable par les joueurs (à eux ensuite d'en tirer les conséquences).

Slath est un Démon de Kobal de Grade 1 qui possède de nombreux pouvoirs physiques à distance et qui doit amuser les spectateurs par des gags visuels tordants. Ces interventions, mêmes si elles sont drôles, ne seront pas du tout en accord avec le message de monolithe intelligent que veulent faire passer ses deux autres camarades. Bien entendu il s'en tape complètement, étant persuadé que le Dimat sera d'autant plus important que les auditeurs piqueront des crises de fou rire.

Premier jour

Bien entendu, les joueurs pourront tenter, avant de quitter la ville-puits, d'enquêter un peu plus en avant sur l'endroit où ils vont se rendre et même d'analyser un peu plus en détails les rapports des Calvarus Legiones qui leur ont été fournis. Lire ces dossiers sans être aidés n'est pas d'un grand secours mais tout membre un tant soit peu Gradé de la Cinquième Eglise pourra, en parcourant en diagonale les rapports, leur assurer qu'ils sont vraiment fantaisistes. Cela fait maintenant plus de 200 ans que les Calvarus tentent de percer sur ce front et ils ont toujours été repoussés avec de nombreuses pertes. Il est évident que les Démons ne veulent pas que ce symbole du Bien (la nef de l'archicathédrale) ne retombe aux mains des hommes du Stella Vaticanum et ont passé les quelques centaines d'années précédentes à le défendre. Aux dernières nouvelles, les cohortes rédemptrices de Baal avaient même été placées sur la route des Calvarus et on pensait qu'il y aurait même une contre-attaque de la part des forces du Mal.

La seule présence du monolithe pourrait-elle avoir fait fuir les hordes de Baal ? Cela semble peu probable mais ce serait très intéressant si c'était vrai. C'est avec cet espoir (vain malheureusement) que les joueurs devraient se rendre dans le secteur qui leur a été assigné.

Le voyage se passe sans encombres et on se demande même si le système Abacus est bien aussi violent que tous les membres de la Cinquième Eglise veulent bien le dire. Une grande partie de cette première journée sera prise par un cours accéléré de "Scaphandre" pour les personnages qui ne possèdent pas cette compétence. Ces derniers ne verront pas leur compétence augmenter mais les autres disposeront de ce talent au niveau +0. Il leur sera aussi confié un scaphandre qui semble à la fois tellement encombrant lorsqu'ils s'agit de se déplacer et tellement fragile en cas de combat. Un seul petit trou et c'est la décompression explosive. Baoum. Personnage cassé c'est la fessée, personnage foutu, etc...

Le voyage du premier poste de sécurité jusqu'au centre de la nef mettra environ six heures vu le peu d'habitude qu'ont les joueurs de se déplacer en scaphandre. Le voyage sera très stressant (souvenez-vous des premières scènes d'Alien lorsque les humains découvrent le vaisseau extra-terrestre). Ils devront faire attention de ne pas merder avec leurs tenues spatiales et un maître de jeu particulièrement taquin pourra même faire tomber un scaphandre en panne (les autres devront alors venir réparer sur place). Sachez aussi que les joueurs sont escortés par une dizaine de Calvarus Legiones (dont deux sont équipés de bathyscaphes).

Les joueurs arriveront dans la nef (qui est tout de même un immense hall de cent mètres de long sur trente mètres de haut sur vingt mètres de large) et y rencontreront un petit groupe de Calvarus Legiones.

Ils semblent être assez nerveux et sont particulièrement dérangés par la présence du monolithe. Ils réussiront à trouver le sommeil au bout de quelques heures, pas du tout habitués à s'endormir dans des tenues spatiales.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillos Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-070

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

Les Calvarus quant à eux semblent tout à fait à l'aise dans leurs scaphandres et vivent presque normalement. Le maître de jeu devra tout faire dans cette première journée pour leur prouver que tant qu'ils seront engoncés dans ces appareils, ils perdront une grande part de leur motricité et de leur puissance offensive.

Deuxième jour

Le début de la journée commence par un rapport du leader des Calvarus Legiones qui présente dans les intercoms grésillants le groupe de joueurs aux autres soldats et donne quelques ordres pour la journée. Les Calvarus en poste dans la nef devront aller relever leurs camarades à la limite de la zone pacifiée tout en surveillant que les forces du Mal ne tentent pas de reprendre la zone de l'Eglise. Si on leur demande, les Calvarus avoueront que l'assaut s'est fait en douceur et que les combats furent rares. Les pertes du côté du Bien s'élèvent à trois Calvarus Legiones. Les pertes du côté du Mal sont encore plus limitées. Cela ne semble pas gêner le leader des Calvarus qui pense que ses compétences tactiques ont semé le désordre dans les rangs des cohortes rédemptrices et qui les ont obligé à fuir. La mauvaise foi à ce niveau a des vertus hallucinogènes.

Les joueurs devraient, le premier jour, interroger les Calvarus avant qu'ils ne partent relever leurs petits camarades puis, durant le reste de la journée, étudier d'un peu plus près le monolithe. Les interrogatoires ne donneront rien de bien précis puisque les petits taquins qui occupent la grande pierre noire n'ont pas encore mis en place leur plan machiavélique et humoristique. Les soldats se plaindront bien un peu de leurs conditions de vie et du mépris dont ils sont victimes de la part des autres unités du Stella Vaticanum alors que, ajouteront-ils, on a quand même réussi là où les Spiritus Legiones ont échoué.

Il devrait être évident maintenant que les joueurs hésitent entre un piège des forces du Mal (mais pourquoi ?) ou une réelle puissance émanant du monolithe qui aurait fait fuir les Démons. La première approche de la pierre est assez basique: elle est impossible à analyser puisqu'indestructible. On peut tout de même imaginer que les joueurs

vont réussir à découvrir plusieurs points intéressants:

- L'objet est creux.
- Les cristaux à son sommet ressemblent à des dispositifs de visée ou tout simplement de vision.
- Etant totalement scellé, il ne peut en toute logique contenir d'être humain (qui serait assez fou pour penser que l'on peut se téléporter à l'intérieur ?).
- L'objet est quasiment indestructible à moins d'utiliser une arme dont la puissance entraînerait la destruction de la nef elle-même (et du point de vue propagande c'est inconcevable).
- La matière dans laquelle est fabriqué le monolithe est une sorte de filtre à pouvoir. Techniquement, personne ne sait comment cela peut exister. Pratiquement, cela rend le contenu du monolithe insensible à tout pouvoir magique (démoniaque, angélique ou autre) mais pas au psis (pourrait préciser un petit malin, histoire de mettre les joueurs sur une fausse piste).

Alors que les joueurs commencent leur enquête, ils vont être les témoins des premières blagues du Démon de Kobal qui s'en donne à cœur joie alors que ces copains font des essais de caméra. Il utilisera son pouvoir de télékinésie au niveau +3 pour causer quelques désagréments (quelquefois mortels) pour les Calvarus Legiones qui traînent dans le coin. On peut citer en vrac (mais n'hésitez pas à en rajouter):

- Un Calvarus fait un vol plané monstrueux, rebondit en tous sens et s'explode la tête sur un coin de mur. La décompression explosive joue son rôle et fait éclater l'être humain en quelques secondes.
- Le circuit de recyclage de l'urine et des excréments d'une tenue spatiale est inversée avec celle de l'oxygène. Le scaphandre du pauvre Calvarus se remplit d'urine et de matières fécales comme des toilettes bouchées et le soldat meurt noyé dans d'atroces souffrances (les secours arrivent trop tard).

Une fois les réglages de caméra terminés, c'est le Démon de Beeth qui va, à l'aide de ses pouvoirs de charme et de Cauchemar, tenter de pousser les joueurs à se retourner contre les Calvarus Legiones durant la deuxième nuit.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès : Responsable (+)

Feuillet numéro : X-071

Historique Haves I Virus II Cyro III Strycaine IV **Hellraiser** Supplément

Deuxième nuit

Un personnage (choisi par le maître de jeu comme étant celui qui possède la Volonté la plus basse) est réveillé par un horrible cauchemar: Il voyait les Calvarus Legiones rassemblés autour du monolithe, prêts à sacrifier l'un d'entre eux sur un autel de fortune. Alors qu'il revient à la réalité, en sueur et très stressé par ce cauchemar, il aperçoit, tout près du monolithe, trois Calvarus Legiones qui fabriquent une sorte de petit autel: Le même que celui du rêve. Ces trois Calvarus sont charmés mais ils n'arriveront jamais à le prouver. Au joueur de les arrêter avant que le sacrifice d'un des membres du groupe n'ait lieu. Les Calvarus revenant à la raison dès qu'on les secoue un petit peu, les joueurs ne devraient pas avoir besoin d'utiliser la force (on peut l'espérer).

Quelques minutes ou quelques heures après cet événement curieux, les personnages, fourbus et terrassés par le sommeil, sombrent de nouveau dans les bras de Blandine. Mais c'est Bebeth qui est une fois de plus au rendez-vous. Il se présente sous la forme d'un être humanoïde cyclopéen qui dit être enfermé dans le monolithe et qui s'excuse d'importuner ainsi le joueur.

Il lui raconte qu'il vient d'une galaxie lointaine où la guerre n'existe pas. Il dit avoir repoussé avec ses quelques pouvoirs les forces du Mal qui sont sans aucun doute des êtres malveillants mais il dit aussi qu'il est étonné que ses compagnons pratiquent des sacrifices humains. Il assure le joueur de son aide totale pour le retour de la paix dans le Stella Vaticanum à condition que les coupables soient châtiés et que tous détruisent leurs armes dans un grand brasier purificateur.

Les soleils de néon qui illuminent la nef annoncent l'arrivée d'un nouveau jour à la gloire de Dieu et ce doit être légèrement dérangé que le joueur ainsi contacté se réveille.

Troisième jour

A lui de savoir s'il tombe dans le panneau où s'il garde tout cela pour lui. En tout cas, le personnage contacté recevra tout au cours de la journée des

preuves de la soi-disant omnipotence du cyclope enfermé dans le monolithe. Quoi que le joueur fasse de toute façon, il ne pourra pas reprendre contact avec son ami pacifiste. Au cas où les joueurs seraient assez bêtes pour tomber dans le panneau et décideraient de détruire toutes leurs armes, l'attaque des Démons de Baal aurait lieu plus tôt (c'est-à-dire le troisième jour au lieu du quatrième).

A partir du moment où les joueurs auront conscience que toute cette comédie est une grande arnaque des forces du Mal, ils devraient tenter de détruire le monolithe. Les Calvarus ont assez de missiles nucléaires tactiques pour le faire même si cela risque de causer des dommages importants à la nef. En tout cas, quoi qu'il se passe durant cette journée, la quatrième débutera par une série d'événements violents qui mettront un terme à la mission.

Epilogue

Alors que les joueurs commenceront à peine à se réveiller, les Démons de Baal qui n'attendaient qu'un signal pour terminer l'émission dans une apocalypse finale se lanceront à l'attaque.

Forts de plus de trois cents membres, la cohorte rédemptrice balayera tout sur son passage sans subir de trop nombreuses pertes. Les Calvarus terrorisés hurlent dans leurs intercoms et les pertes se comptent rapidement en dizaines.

Les joueurs doivent fuir s'ils veulent combattre un autre jour. Le maître de jeu devra faire vivre aux joueurs une palpitante course-poursuite tandis que tous tentent de rejoindre leurs lignes de défense originelles.

Pour ce qui est des récompenses, la principale étant de revenir vivant à son point de départ, il n'est pas prévu de récompenser ou de punir les joueurs. Si ceux-ci tuent des membres humains du Stella Vaticanum, ils recevront tout de même une limitation.

Si le monolithe est détruit, ils pourront bénéficier d'une victoire marginale. Tout autre résultat entraînera un match nul sans aucun effet.

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-072

Historique Nouveaux Vins Ligne de Synchronisation Météorologie **Supplément**

Equipement

Tout jeu de science-fiction a besoin d'articles traitant de toutes les merveilles technologiques créés par les techniciens vivant sur les mondes décrits. Stella Inquisitorus n'y fait pas exception et je vous propose d'étudier de façon claire et précise tout le matériel dont vous aurez besoin pour bien jouer les scénarios proposés.

Bathyscaphe des Calvarus Legiones

Cet appareil est une sorte de petit sous-marin spatial à une place où peut s'engoncer un Calvarus Legiones. Ces appareils fournissent de l'oxygène de façon magique (anaérobiose automatique) et sont munis d'un Divinflux d'appui qui doit cependant être utilisé avec les PP du pilote. La coque fournit 4 points d'armure. Le bathyscaphe est assez imposant et accorde un bonus de toucher de 1 colonne à tout adversaire qui voudrait le prendre pour cible. La coque est percée (et l'anaérobiose perdue) lorsque l'appareil subit 10 points de dommages en une seule attaque.

Cet appareil peut être reçu par tout Ange qui dépense 5PA ou être accordé par les autorités supérieures lors d'une mission dans un milieu dépourvu d'oxygène (au choix du maître de jeu).

Scaphandre de Vapula

Ce scaphandre autonome est une véritable petite merveille de technologie. Il offre une protection de 2 points, est équipé d'un système qui recycle l'urine et les excréments (pouvoir "Pas de nourriture" automatique), d'une réserve d'oxygène magique inépuisable (Anaérobiose) et est muni de petits réacteurs qui facilitent les mouvements de l'utilisateur (Combat en OG+2). La tenue est percée (et l'anaérobiose perdue) lorsqu'elle subit 6 points de dommages en une seule attaque.

Obtenir un tel appareil n'est pas chose aisée. On peut en recevoir un par la voie régulière en dépensant 2PA (1PA seulement pour les Démon

aux ordres de Vapula). On peut aussi faire une demande de matériel en 3 exemplaires. La procédure est tellement complexe que le personnage devra réussir 3 jets de Volonté réussis (avec deux colonnes de malus pour le dernier jet). C'est le maître de jeu qui jette les dés. Un seul échec sur les trois jets indique que la demande n'était pas écrite conformément à ce qui était demandé et le scaphandre n'arrive pas. En cas de jets réussis, la tenue est livrée par voie magique sous huit jours.

Tenue de combat climatisée

Ces armures complètes, construites par les vikings de Cryo III, offrent une parfaite liberté d'action à des températures allant de -120° à +120° ainsi que 6 points de protection contre toute attaque venant de l'extérieur. Ces tenues possèdent deux points faibles. Le premier oblige les fabricants à construire l'engin sur mesure. En cas de tenue volée ou achetée d'occasion, le porteur subira un malus de 5 colonnes à toutes ses actions physiques. Le second vient du fait que le système de climatisation est situé dans les cornes de la tenue et que cela les rend légèrement plus fragile que le reste. Chaque fois que la tenue subit au moins 1 point de dommages (et même si le porteur n'est pas blessé), le maître de jeu devra lancer 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal aux dommages subis, le système de climatisation est détruit et le porteur subit les dommages dus à la température extérieure (à la discrétion du maître de jeu).

Armes des clowns de Kobal

Toutes les armes ci-dessous ne sont pas à proprement parlé magiques et peuvent donc être distribuées sans que les porteurs aient à dépenser de Points d'Armement. Bien que leur nom ou leur description soit légèrement fantaisiste, la technologie employée est assez conventionnelle, le "look" n'ayant que très peu d'effet sur leurs performances.

Fusil-Mitrailleur à pop-corn: Cette arme tout à fait conventionnelle projette en rafales des balles jaunes en forme de pop-corn. C'est l'arme standard des clowns de Kobal.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-073

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser **Supplément**

Pistolet lanceur de barbe à papa: Ce pistolet de grande taille lance un nuage de fils collants qui peuvent ressembler à de la barbe à papa (surtout vu leur couleur: Rose). Un personnage touché devra réussir un jet de Force "Moyen" pour ne pas être emprisonné. S'il l'est, il subira 1 point de dommage par tour tant qu'il ne se sera pas libéré (avec un jet de Force "Difficile" à réussir à chaque tour).

Fusil à fluide glacial: Cette arme ressemble beaucoup à un fusil à glace mais le mélange projeté paralyse la cible (en plus des dommages) à la condition qu'au moins un point de vie soit enlevé à la cible et qu'elle rate un jet de Force "Difficile".

Fleur lance-missile: Cette fleur à la boutonnière ne peut être utilisée qu'avec une armure de clown (voir scénario page 32). En pressant une grosse poire qui devrait normalement projeter de l'eau, le Démon envoie en direction de sa cible un missile sol-sol compact mais efficace. C'est l'arme anti-chars de base des clowns de Kobal.

Grenade à rire: Cette grenade explose en poussant un rire hystérique qui oblige tout individu situé à moins de 4 mètres du point d'impact à en faire autant (à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté "Moyen"). Les effets du rire causent un malus de 2 colonnes au personnage pour 1d6 heures.

Créatures particulières

Les quelques créatures qui suivent sont particulières au système Strychnine IV mais sont cependant assez importantes pour qu'on leur consacre un chapitre spécial dans cette extension.

Esprits désincarnés d'Hellraiser

Les créatures qui sont mortes sur la Nécropole Hellraiser ne sont pas toutes retournées là d'où elles venaient (que ce soit le Paradis ou l'Enfer) et elles errent désormais au milieu des combats titanesques

que se livrent les forces du Bien et du Mal dans les coursives de ce monstre de métal. Les quelques règles qui suivent vous permettront de quantifier aléatoirement les caractéristiques qui définissent un esprit désincarné.

Bien entendu, en tant que maître de jeu, vous pourrez choisir tout ou partie de ces valeurs au lieu de jeter les dés. Il faut noter que les esprits désincarnés sont non-corporels, ne peuvent donc pas être attaqués par des armes physiques et ne possèdent pas les caractéristiques de Force, Agilité et Apparence.

Le pouvoir de Walther fonctionne sur ces créatures. En outre, les esprits sont considérés comme des morts-vivants et possèdent toutes les capacités spéciales (anaérobiose, pas de nourriture, immunité à la douleur, etc...).

Origine de l'esprit

- | | |
|-----|-----------------------------|
| 1d6 | Origine |
| 1 | Mort-vivant |
| 2 | Familier |
| 3 | Démon |
| 4 | Etre humain |
| 5 | Ange |
| 6 | Autre (viking, psi, etc...) |

Alignement actuel

- | | |
|-----|------------------|
| 1d6 | Alignement |
| 1-3 | Neutre |
| 4-5 | Plutôt maléfique |
| 6 | Plutôt bénéfique |

Caractéristiques

- | | |
|-----|--------------------|
| 1d6 | Points à partager* |
| 1-2 | 8 |
| 3-4 | 10 |
| 5-6 | 12 |

*: Ces points sont à partager entre trois caractéristiques (Volonté, Perception et Précision).

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-074

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Halliraiser **Supplément**

Pouvoirs

1d6 Nombre de pouvoirs

1	8
2	10
3	12
5	14
6	16

Liste des pouvoirs

2d6	Pouvoir
2	Malédiction (151 à 156 au choix)
3	Téléportation (331)
4	Dialogue mental (322)
5	Télépathie (321)
6	Peur (134)
7	Télékinésie (125)
8	Invisibilité (261)
9	Chance (pouvoir spécial de Christophe, utilisable sur une tierce personne)
10	Vitesse (334)
11	Cauchemar (326)
12	Cauchemar mortel (pouvoir spécial de Bebeth)

Les numéros correspondent à la liste des pouvoirs de Démons.

Phénomènes paranormaux sur Haven I

De nombreux scientifiques chrétiens se sont penchés sur ces étranges événements et estiment qu'ils sont uniquement dus à des courants électromagnétiques spéciaux. A vous de voir si les Anges de Jean responsables de ce rapport ont dit la vérité ou ont voulu cacher un secret bien plus grave.

De toute façon, chaque fois qu'un personnage souffrira (c'est-à-dire subira des dommages ou une attaque magique de souffrance), il aura une chance de déclencher un événement surnaturel totalement aléatoire. Lorsqu'un individu sera tué, les chances seront encore plus grandes et les effets plus spectaculaires.

Il faut noter que ces effets n'ont lieu (et n'affectent) que les êtres humains ou les créatures qui ne sont pas natifs de Haven I.

Table 1 (A utiliser lorsqu'un personnage est blessé)

1d6	Effet
1	Douleur accentuée
2	Dommages accrus
3	Coma
4	Cauchemar
5	Phobie
6	Folie

Douleur accentuée: Le personnage doit réussir un jet de Volonté "Difficile" pour ne pas endurer une souffrance atroce à l'endroit de la blessure et ce, pour une durée de 1d6 heures (la douleur cause un malus de 2 colonnes à toutes les actions entreprises par le personnage).

Dommages accrus: Le personnage subit un point de dommage supplémentaire (et qui n'est pas divisé dans le cas d'êtres supra-normaux).

Coma: Le personnage tombe dans un coma quasi-magique après avoir poussé un hurlement horrible (mêmes effets que ci-dessous). Le coma dure 1d6 jours.

Cauchemar: Le personnage fera des cauchemars horribles durant toutes les nuits qui suivront le moment où il a été blessé. Il ne pourra pas récupérer de points de Force ni de PP en dormant. Les cauchemars s'arrêtent dès que le personnage quitte la planète.

Phobie: Le personnage est doté d'une phobie permanente (au choix du maître de jeu).

Folie: Le personnage est doté d'une folie permanente (au choix du maître de jeu).

Table 2 (A utiliser lorsqu'un personnage est tué)

1d6	Effet
1	Cri horrible
2	Corps calciné (Malédiction)
3	Corps écorché (Malédiction)
4	Corps putréfié (Malédiction)
5	Corps pulvérisé (Malédiction)
6	Levée de morts-vivants

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès : Responsable (+)

Feuillet numéro : X-075

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

Cri horrible: Le personnage meurt en poussant un cri tellement horrible qu'il glace le sang de tous les êtres vivants situés dans un rayon de 20 mètres. Le pouvoir correspond à celui de peur au niveau +1 (Volonté de 6).

Corps calciné: Le personnage, même s'il est surnaturel, disparaît et laisse place à un petit tas de cendres.

Corps écorché: Le personnage, même s'il est surnaturel, est entièrement écorché. La chair mise à nue se détache en lambeaux petit à petit et disparaît complètement en 1d6 secondes.

Corps putréfié: Le personnage, même s'il est surnaturel, se putréfie très rapidement. En 2d6 secondes le corps est réduit à celui d'une squelette parfaitement propre et lisse.

Corps pulvérisé: Le personnage, même s'il est surnaturel, explose littéralement en projetant du sang et de la viande sur tous les individus situés à moins de 2 mètres.

Levée de morts-vivants: Le personnage tué tombe au beau milieu d'un tas d'os qui s'animent immédiatement, formant un groupe de 1d6+2 squelettes qui combattront toutes formes de vie avant de tomber en poussière 2d6 secondes plus tard. Ces morts-vivants ne peuvent pas être contrôlés par une créature maléfique, quelle qu'elle soit.

(Malédiction): Dans ces quatre cas, l'âme du personnage est emprisonnée sur Haven I et doit errer sans corps sur la surface de la planète durant 1d6 fois 100 ans avant de rejoindre le Paradis, l'Enfer, le Purgatoire, le Valhalla, etc...

Loups de Cryo III

Bien que ces créatures ne soient pas vraiment dangereuses pour des Anges ou des Démonnants puissants, un joueur incarnant un personnage au service d'Yves ou de Malphas risquera tout de même de se heurter à quelques déconvenues. Je vous livre donc les caractéristiques de ces carnivores.

Je vous rappelle qu'on les rencontre toujours en hordes de plusieurs dizaines d'individus.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	1	3	4	2	2	-

Talents: Attaque+2 (Force), Course+2, Discrétion+1, Esquive+1.

Équipement: Fourrure épaisse (2 points de protection), Crocs (Puissance de base: +3).

Spores toxiques de Virus II

Pour résister aux spores toxiques, il faut réussir tout d'abord un jet de Force "Facile" le premier jour, "Moyen" le second et "Difficile" le troisième. Une fois ces trois jets réussis, le personnage est immunisé à la projection en cours et reçoit un bonus d'une colonne pour la projection suivante (cumulatif). Lorsqu'un personnage a réussi à résister à quatre crises, il est définitivement immunisé.

Au premier jet raté, les spores prennent possession de la victime et tentent de la faire plonger dans une folie meurtrière. Le personnage doit réussir un jet de Volonté "Moyen" pour ne pas subir les premiers effets de la possession.

Ces effets sont une grande agressivité et une forte envie de tout laisser tomber (mais ce n'est pas encore une obligation). Si le jet est raté, le personnage subit les effets sus-cités. Si le jet est réussi, il devra rejeter les dés le lendemain.

Lorsqu'un personnage est victime de ces premiers symptômes, il doit réussir, dès le lendemain, un jet de Volonté "Moyen" pour ne pas tomber dans une crise plus grave et nettement plus dangereuses aussi bien pour lui que pour ses compagnons.

Il voit sa Force doubler et veut à tout prix tuer toutes les formes de vie qu'il rencontrerait. Si le jet est raté, le personnage subit les effets sus-cités.

Si le jet est réussi, il devra rejeter les dés le lendemain (durant tout ce temps, il sera particulièrement irritable et coléreux).

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-076

Historique

Haven I

Virus II

Cryo III

Strychnine IV

Hellraiser

Supplément

Une fois possédé totalement, le personnage sera fou furieux durant 1d6 jours puis tentera de se donner la mort. En cas d'échec, il retournera à la normale, prêt à subir une nouvelle crise dès la prochaine projection de spores.

Un personnage possédant le pouvoir d'anaérobiose est immunisé aux effets des spores. Un personnage qui dispose du pouvoir d'Immunité aux poisons et aux maladies bénéficie d'un bonus de 2 colonnes à ses jets de Force (pour éviter d'être affecté).

Caractéristiques des planètes

Chacune des cinq planètes habitées (car j'hésite à dire habitable) du système Abacus possède des caractéristiques propres que je me propose de vous détailler ci-dessous. Ajoutons que la Nécropole Hellraiser est si grande que je la considère comme une (petite) planète à part entière.

Haven I

Af	Rsv	Rdr	Loi	Rep	Tec	Ast	Eco
+0	+0	+0	-5	-10	+1	-1	-5

Virus II

Af	Rsv	Rdr	Loi	Rep	Tec	Ast	Eco
-1	-1	+1	-10	-10	-6	-5	-4

Cryo III

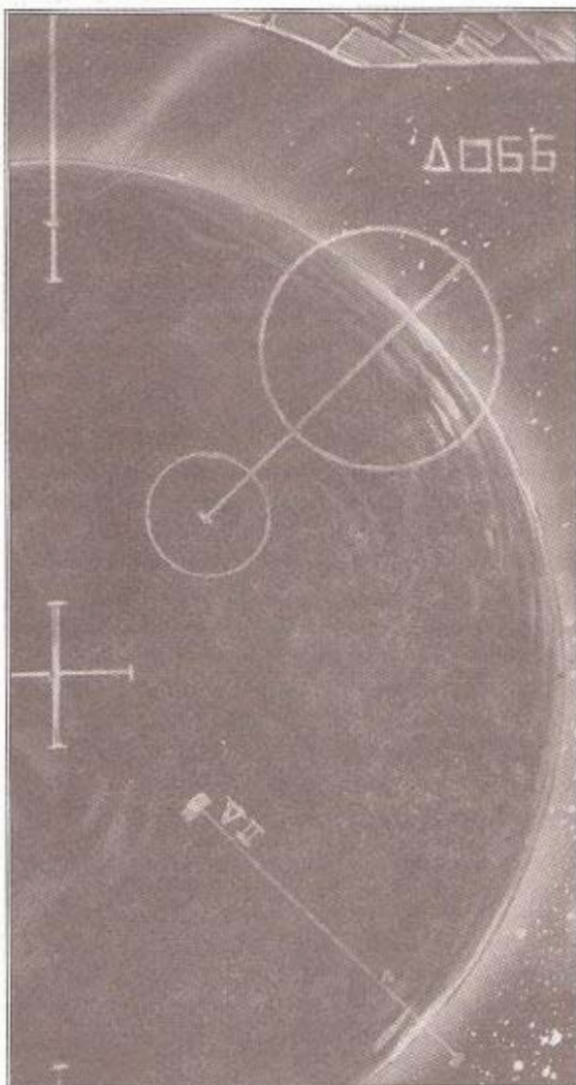
Af	Rsv	Rdr	Loi	Rep	Tec	Ast	Eco
+1	+0	-1	+2	+4	+2	+2	+1

Strychnine IV

Af	Rsv	Rdr	Loi	Rep	Tec	Ast	Eco
+0	-1	+0	-2	+0	+4	+2	+1

Hellraiser

Af	Rsv	Rdr	Loi	Rep	Tec	Ast	Eco
-1	-2	+3	-10	-5	+2	+1	-1



RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-077

Historique Noven I Virus II Crye III Strychnine IV Hellraiser Supplément

Mirnis

Supérieur: Ange, Archange des Convertis

Grade: Serviteur des missionnaires

Rang: Inspecteur (2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	3	3	3	4	10

Talents: Scaphandre+1, Esquive+1, Baratin+1, Discussion+1, Combat en O-G+1.

Pouvoirs: Volonté supra-normale+0 (221), Non-détection (222), Déplacement temporel+1 (336), Attaque mentale+0 (Spécial), Paresse (661).

Équipement: Scaphandre.

Sturmberg

Supérieur: Joseph, Archange de l'Inquisition

Grade: Serviteur des enquêteurs de vérité

Rang: Délateur (2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	5	1	5	11

Talents: Arme de poing+1, Discussion+1, Torture+2, Esquive+1.

Pouvoirs: Peur+0 (164), Détection du Mal+1 (311), Psychométrie+0 (312), Viking (1, 551), Intégrisme (656).

Équipement: Uniforme de la Stella Inquisitorus, Pistolet à effet Gauss.

Steelze

Supérieur: Laurent, Archange de l'Épée

Grade: Serviteur des armées Divines

Rang: Capitaine (4)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	2	4	4	4	2	8

Talents: Arme d'épaule+2, Esquive+1, Tactique+1, Stratégie+1.

Pouvoirs: Armure+1 (211), Arme (41-), Rang (454, Stella Potens), Spiritus Legiones (5, 541), Accès de colère (665).

Équipement: Uniforme de la Stella Potens, FM-laser, Lance-Hostie.

Marcel Ponce

Supérieur: Yves, Archange des Sources

Grade: Serviteur des archivistes

Rang: Responsable (2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	1	5	3	5	11

Talents: Baratin+1, Discussion+1, Informatique+2, Electronique+1.

Pouvoirs: Calme+0 (166), Volonté supra-normale+1 (221), Télépathie+0 (321), Philosophie+0 (spécial), Phobie (Cadavres, 641).

Équipement: Tenue de l'administratum.

RAPPORT OFFICIEL DE L'ADMINISTRATUM

Code : ST03

Objet : Système Abacus

Coordonnées : XM-21464-234-B-123-IV

Responsable du projet : Régulateur Scillas Stern

Niveau d'accès: Responsable (+)

Feuillet numéro : X-078

Historique Haven I Virus II Cryo III Strychnine IV Hellraiser Supplément

Bourrepif

Supérieur: Baal, Prince de la Guerre

Grade: Chevalier de la destruction

Rang: Fantassin

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	1	5	3	3	2	7

Talents: Arme d'épaule+1, Inferno+1, Esquive+2, Corps à corps+1, Tactique+1.

Pouvoirs: Griffes+0 (113), Armure+0 (211), Arme (41-, x2), Art de combat+0 (Spécial), Phobie (Enfants, 642).

Équipement: Daemonis Ferox, Fusil à arc électrique, Inferno.

Rumbly

Supérieur: Kobal, Prince de l'Humour noir

Grade: Chevalier du gag à la con

Rang: Farceur

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	4	2	3	3	10

Talents: Raconter des histoires drôles+2, Esquive+2, Baratin+2.

Pouvoirs: Invisibilité+0 (261), Cauchemar+0 (326), Vol+0 (332), Gag absurde+1 (Spécial), Folie (Tueur psychopathe, 635).

Équipement: Costume de clown (spécial, page 32), Couteau de boucher.

Lucien

Supérieur: Malphas, Prince de la Discorde

Grade: Chevalier de la tchatche

Rang: Animateur

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	1	5	11

Talents: Discussion+1, Baratin+1, Savoir-faire+1, Latin+2, Séduction+1.

Pouvoirs: Détection du mensonge+0 (316), Télépathie+0 (321), Lire les pensées+0 (323), Discorde+1 (Spécial), Besoin (Perversion, 656).

Équipement: Costume de ville.

Doc D.

Supérieur: Vapula Prince de la Technologie

Grade: Chevalier de la Conversion

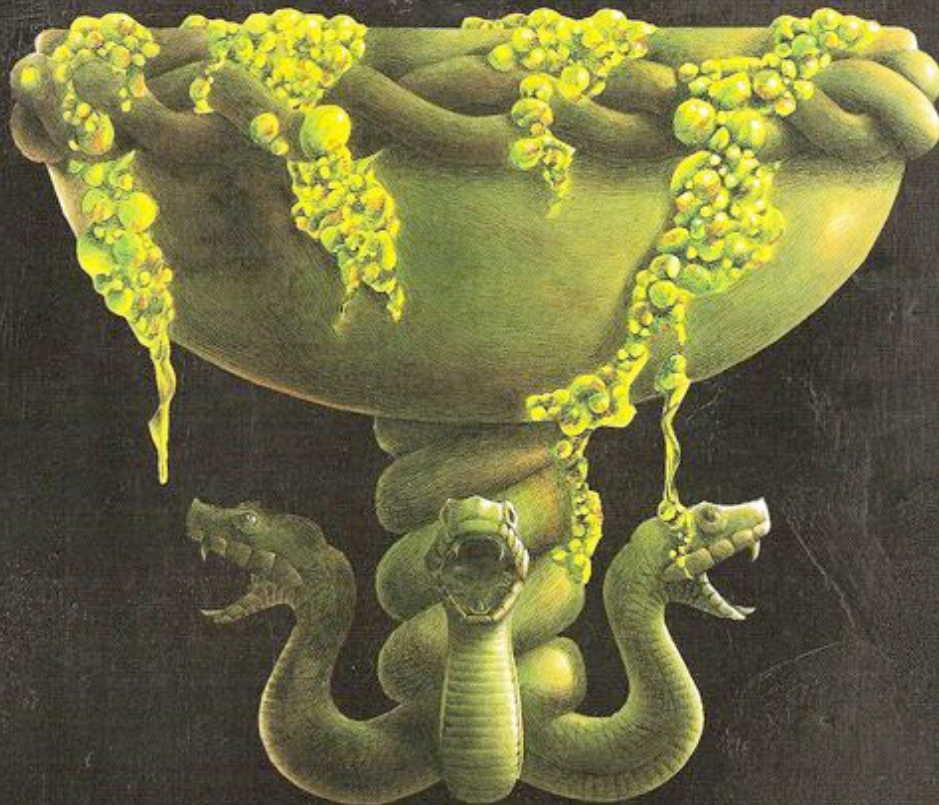
Rang: Machiniste

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	1	3	4	3	11

Talents: Informatique+2, Electronique+1, Mécanique+1, Vaisseau (Taille 2-4)+1, Arme de poing+1.

Pouvoirs: Energie+0 (123), Champ de force+1 (251), Vaisseau (Taille 1, 554), Invention (Spécial), Queue (626).

Équipement: Bleu de travail, Pistolaser, Familier (vaisseau de T1, Inferno, Ecran page 11).



Ici le commandant de l'archicathédrale "Justice divine".

Les renforts ne pouvant arriver à temps sur la planète, je suis dans l'obligation d'utiliser tous les moyens qui sont à ma disposition pour empêcher que les armées démoniaques ne s'approprient les richesses naturelles de Markel IX. Ces moyens impliquent l'utilisation de trois cents missiles à têtes nucléaires qui devraient atteindre la surface d'ici trente minutes.

Votre sacrifice ne sera pas vain et je resterai avec vous pour prier jusqu'aux derniers instants.

Agenouillez-vous devant Dieu lui-même et apprêtez-vous à le rejoindre dans le royaume des cieux. Quelques centaines de gigatonnes de missiles divins sont le moyen le plus rapide de communier avec lui.

Que Les armuriers de la Velox Spiritus en soient remerciés.

Diex Aie.

Cette première extension pour Stella Inquisitorus contient la description de cinq planètes toutes plus dangereuses les unes que les autres où vos personnages pourront vivre des aventures palpitantes tout au long de cinq grands scénarios (deux pour Anges, deux pour Démon et un pour Renégats). Découvrez la planète viking Cryo III, visitez en scaphandre blindé la surface toxique de Strychnine IV et voyagez, compteur Geyger au poing, dans les grandes étendues vitrifiées de Haven I.

Prix conseillé: 126 Francs.

ISBN: 2-908765-36-5

Édité par Idéojou, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles.

Illustré par Synaps, Freddy Martin et Grrr.

Écrit et réalisé par Croc.